

Translations of Pre-Released Ninja from the Chinese Version (Ninja list here: <http://bang.qq.com/tool/huoying/mnq.htm>)

(Press Ctrl+F and type in the character name to find the description)

Status: Incomplete; please notify one of us if there were more ninjas added. If there is an error, or if there is something to add, please comment here and mention where the error is so we can fix it. (Feel free to bookmark/share this.)

Click on the blue link to learn more about the character :)

**Made by SatanSama of S5 (formerly Bobby2048 of S2)
and 1x1x1x1 of S5**

Traduzido em PT-BR por: Kaite

Invocações

[Giant Crustacean](#): Ativado ao realizar um **combo de 10**, ataca 4 inimigos aleatórios.

[lbuse](#): Ativado ao realizar um **combo de 10**, ataca 2 inimigos causando **veneno**.

[Gerotora](#): Ativado ao realizar um **combo de 10**, ataca 2 inimigos causando **chamas**.

Principais

Fire:

4 Esotérica: **[Instantâneo]** Cria um escudo para todo seu time baseado em 20% de sua resistência, torna o time selecionado imune a status negativos até o final do turno e dispersa todos os status negativos. (apesar da tradução dizer “seu time” está esotérica pode ser usada em aliados na GGN)

Resfriamento Inicial: 0 turnos

Tempo de resfriamento: 3 turnos

Gasto de Chakra: 0

4 Ataque Básico: Ataca 4 inimigos, há chance de causar **chamas**.

4 Perseguição: Persegue inimigos com **repelimento** e causa **queda e cegueira**.

4 Passiva 1: Enquanto este ninja estiver no campo, aumenta o ninjutsu de todo seu time em 15%, quando este ninja receber ataques Taijutsu recupera 10% do dano recebido em forma de vida.

4 Passiva 2: Caso este ninja mate um inimigo com golpe esotérico o tempo de resfriamento é zerado, aumenta o dano dado em invocações, clones e a Bijuu em 50%.

Water:

4 esotérica: **[Instantâneo]** Causa **Voo** ao inimigo selecionado e dissipa todo escudo e status positivos.

Resfriamento Inicial: 1 turno

Resfriamento: 2 turnos

Gasto de Chakra: 20

4 Ataque Básico: Ataca o inimigo da frente com grande chance de causar **Voo**, causa dano em si próprio e no seu inimigo baseado na sua vida máxima.

4 Perseguição: Lançado ao realizar um combo de mais de **10 golpes**, solta uma onda de água de 5 golpes em 2 inimigos.

4 Passiva 1: Toda vez que uma unidade morre recupera 15 de chakra e ganha 12% de ataque, podendo ser ativado 3 vezes por rodada. Concede Modo Sennin para Garra das Águas.

4 Passiva 2: Cada vez que recebe um ataque recupera 3% de sua vida e aumenta em 1% a chance de dano crítico.

Wind:

4th Esotérica: **[Instantâneo]** Causa dano ninjutsu a 3 inimigos e combo de 4 golpes, remove todos os seus status negativos e dissipa todos os escudos e status positivos do inimigo.

Resfriamento Inicial: 0

Resfriamento: 3 turnos

Gasto de Chakra: 20

4th Ataque Básico: Lança um rasengan com grande chance de causar **flutuação**.

4th Perseguição: Persegue inimigos com **voo** e causa **repelimento**, ganha 1 ataque

extra.

4th Passiva 1: Quando você recupera chakra, 10% de sua própria vida é recuperada.

4th Passiva 2: Quando você realiza uma perseguição recupera 15 pontos de chakra e aumenta 15% de seu ninjutsu. Concede Modo Sennin para Dançarina dos Ventos.

Lightning:

4th Esotérica: **[Instantâneo]** Ataca o inimigo selecionado e causa dano Taijutsu, **paralisia** e **marca**. Caso o alvo já possua marca reduz o tempo de resfriamento da esotérica em 1 turno.

Resfriamento Inicial: 0

Resfriamento: 3 turnos

Gasto de Chakra: 20

4th Ataque Básico: Cura sua vida baseado em 10% de seu ninjutsu e recupera 20 de chakra.

4th Perseguição: Persegue inimigos com **flutuação** e causa **repelimento**

4th Passiva 1: Ganha 2% de ataque para cada ponto extra de chakra que você tenha após 20 de chakra. (Por exemplo: 30 chakra = 20% de ataque, 100 chakra = 160% de ataque, eu acho. Isso parece op pra caraio)

4th Passiva 2: Para cada inimigo morto aumenta seu dano de ninjutsu em 20%.

Earth:

4th Esotérica: **[Instantâneo]** Cria um escudo para um aliado baseado em 50% de sua resistência, também ganha 20 de chakra por cada membro em sua fileira.

Resfriamento Inicial: 0

Resfriamento: 3 turnos

Gasto de Chakra: 0

4th Ataque Básico: Ataca todos os inimigos da coluna frontal com chance de causar flutuação.

4th Perseguição: Persegue inimigos com flutuação e causa repelimento

4th Passiva 1: Se este ninja estiver com escudo seu ataque básico é substituído por um ataque que causa dano de água e terra, flutuação e imobilidade, só pode ser lançado uma vez por turno.

4th Passiva 2: Enquanto este ninjas estiver vivo aumenta a chance de combo em 40% e aumenta o ataque de todos os ninjas em 20% por cada ninja homem em seu time.

Edo Tensei

Asuma [Edo Tensei]:

Esotérica: **[Instantâneo]** Causa dano ninjutsu a 3 inimigos, chamas, cegueira, e queda.

Resfriamento Inicial: 1

Resfriamento: 3

Gasto de Chakra: 40

Ataque Básico: Ataca 1 inimigo a frente, com chance de se lançar um combo de 3 e causar repelimento

Perseguição: Persegue inimigos com queda e causa repelimento

Passiva 1: Ganha 20 de chakra no início do combate, caso tiver no mínimo 3 edo tensei aliados ganha 40 de chakra.

Passiva 2: Aumenta o Ninjutsu e Ataque em 30% de companheiros que estiverem com a vida cheia.

Ameyuri Ringo [Reincarnation]:

Esotérica: **[Instantâneo]** Gasta 1 ponto de habilidade ao ativar. Paralisa o inimigo selecionado e todo seu time, causa dano ninjutsu a até 3 inimigos, causando imobilidade e queda no inimigo selecionado. (Pontos de Habilidade ainda não está implementado no jogo, vários ninjas possuem habilidades relacionadas com isso)

Resfriamento Inicial: 1 turno

Resfriamento: 2 turnos

Gasto de Chakra: 0

Ataque Básico: Ataca 1 inimigo a frente, com chance de causar **paralisia** e **flutuação**, ganhando 1 ataque extra(não podendo ser acumulado com outros ataques).

Perseguição: Lançado ao realizar um **combo de 10 golpes**, causa **imobilidade** e **paralisia** em 1 inimigo.

Passiva 1: Ameyuri Ringo ganha 12% de ninjutsu para cada ninja Relâmpago no seu time.

Passiva 2: Começa o combate com 2 pontos de habilidade e possui um limite de 2 pontos de habilidade, para cada ponto de habilidade a chance de combo de Ameyuri Ringo aumenta em 40%

Mangetsu Hozuki [Reincarnation]:

Esotérica: **[Instantâneo]** Concede a um companheiro 1 ponto de habilidade, caso o companheiro selecionado não possa usar pontos de habilidade concede 1 ataque extra.

Resfriamento Inicial: 0

Resfriamento: 2 turnos

Gasto de Chakra: 0

Ataque Básico: Ataca 1 inimigo aleatório com chance alta de causar **flutuação**

Perseguição: Persegue inimigos com **repelimento** causa **queda**

Passiva 1: No início do combate invoca um clone baseado em 70% dos atributos base de Mangetsu, o clone ataca usando o ataque básico de Mangetsu.

Passiva 2: No início do combate aumenta drasticamente a chance de seu grupo se esquivar de ataques por 2 turnos. Os ninjas só podem se esquivar apenas 1 vez por turno.

Kushimaru Kuriarare [Reincarnation]:

Esotérica: **[Instantâneo]** Gasta 2 pontos de habilidade ao ativar. Ataca 2 inimigos e causa **imobilidade**, causa **queda** ao inimigo selecionado.

Resfriamento Inicial: 1 turno

Resfriamento: 2 turnos

Gasto de Chakra: 20

Ataque Básico: Ataca todos os inimigos na fileira da frente, ganha ½ de um ponto de habilidade, chance de causar **repelimento**

Perseguição: Persegue inimigos com **repelimento** e causa **queda**, ganha um ponto de habilidade.

Passiva 1: Caso um inimigo seja morto com um ataque básico, um novo ataque poderá ser realizado.

Passiva 2: No início do combate ganha 2 pontos de habilidade. Kushimaru pode acumular até 4 pontos de habilidade no máximo.

Jinpachi Munashi [Reincarnation]:

Esotérica: **[Instantâneo]** Gasta 1 ponto de habilidade ao ativar. Causa dano ninjutsu de fogo e **chamas** a todo time inimigo.

Resfriamento Inicial: 0

Resfriamento: 1 turno

Gasto de Chakra: 0

Ataque Básico: Ataca 1 inimigo a frente com chance de causar **repelimento**.

Perseguição: Persegue inimigos com **queda**, causa **repelimento** e **chamas**, podendo ser lançado 2 vezes por rodada.

Passiva 1: Antes de sua primeira ação em cada turno, remove 1 status negativo em 2 edo tensei e concede a eles 1 ataque extra.

Passiva 2: Começa com combate com 3 pontos de habilidade e pode acumular no máximo 3 pontos. Aumenta sua defesa em 40% por cada ponto de habilidade.

Jinin Akebino [Reincarnation]:

Esotérica: **[Instantâneo]** Causa dano Ninjutsu e Taijutsu, **flutuação** e **marca** ao inimigo selecionado. Remove todos os pontos de habilidade de Jinin.

Resfriamento Inicial: 1 turno

Resfriamento: 2 turnos

Gasto de Chakra: 20

Ataque Básico: Ataca 1 inimigo a frente, remove todo escudo e status positivos do inimigo atacado. Chance de causar **queda**.

Perseguição 1: Persegue inimigos com **queda** e causa **flutuação**. Ganha ½ de ponto de habilidade, e quando se tem outros edo tensei no grupo esta perseguição pode ser lançada 2 vezes por rodada.

Perseguição 2: Lançado ao realizar um combo de mais de 20 golpes, causa um pequeno dano ao time inimigo e ganha 1 ponto de habilidade.

Passiva: Aumenta seu ataque em 60% por cada ponto de habilidade, começa o combate com 0 ponto de habilidade e pode acumular no máximo 4 pontos de habilidade.

Fuguki Suikazan [Reincarnation]:

Esotérica: **[Instantâneo]** Ataca todo time inimigo causando combo de 8 golpes em todos e causa **repelimento** ao inimigo selecionado.

Resfriamento Inicial: 1 turno

Resfriamento: 4 turnos

Gasto de Chakra: 0

Ataque Básico: Ataca 1 inimigo a frente, há chance de causar **flutuação**.

Perseguição: Persegue inimigos com **flutuação**, causa **voo** e **marca**. Pode ser lançado até 2 vezes por rodada.

Passiva 1: Para cada 1% de vida que Fuguki perde sua defesa e ninjutsu aumentam em 1.2%.

Passiva 2: Sempre que Fuguki for acertado por qualquer ataque, o tempo de resfriamento de sua esotérica é reduzido em 1 turno.

Toroi:

Mystery: *[Instantâneo]* Ataca o inimigo selecionado e causa **paralisia**, **imobilidade** e **flutuação**. Se o inimigo já estiver paralisado o tempo de resfriamento desta esotérica é reduzido em 1 turno.

Battle Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 4 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar um **combo alto** e **repelimento**.

Chase: Persegue inimigos com **flutuação** e causa **repelimento** e **paralysis**

Passive 1: Antes de cada ação concede a um ninja relâmpago em seu time um escudo baseado em 20% de sua resistência. Pode ser ativado 2 vezes por rodada.

Passive 2: Qualquer ninja relâmpago em seu grupo que tiver escudo ganha um bônus de 20% de ninjutsu e taijutsu.

Pakura:

Mystery: *[Instantâneo]* Ataca até 6 inimigos e causa dano ninjutsu de fogo e vento e **chamas**. Causa **queda** ao inimigo selecionado.

Battle Entrance Cooldown: 2 rounds

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar **flutuação**.

Chase: Persegue inimigos com **queda** e causa **flutuação** e **chamas**, sempre causa dano crítico.

Passive 1: Antes de cada ação em todos turnos concede a 2 ninjas de vento em seu grupo um ataque básico extra. (não podendo ser acumulado com outros ataques)

Passive 2: Causa **imobilidade** em quem receber um dano crítico.

Rasa (4th Kazekage) [Reanimation]:

Mystery: *[Instantâneo]* Causa dano ninjutsu de vento e terra em 3 inimigos e causa **imobilidade**. Causa **queda** ao inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 80

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar **flutuação** e **imobilidade**.

Chase 1: Persegue inimigos com **flutuação** e causa **voo**.

Chase 2: Lançado ao realizar um **combo de 20 golpes**, causa dano ninjutsu de vento e terra em 4 inimigos e **paralisia**.

Passive: Imunidade a **Voo, Flutuação, repelimento e queda**.

A (3rd Raikage) [Reanimation]:

Mystery: [Prompt] Ataca uma fileira de inimigos em linha reta e causa **marca**. Causa **repelimento** ao inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente e causa **marca**, há chance de causar **repelimento**.

Chase 1: Persegue inimigos com **repelimento** e causa **voo** e **paralisia**; pode ser lançado 2 vezes por turno.

Chase 2: Persegue inimigos com **voo** e causa **queda** e **imobilidade**.

Passive: Imunidade a **Voo, Flutuação, repelimento e queda**, e para cada ponto de chakra que você possui, aumenta seu ninjutsu e ataque em 1% e sua defesa em 2%.

Kinkaku [Reanimation]:

Mystery: [Instantâneo] Ataca o inimigo selecionado e causa **imobilidade**. Se o alvo for morto por esta esotérica ele não pode ser revivido, se o alvo for o último ninja vivo o dano desta esotérica é dobrado.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se causar **repelimento** e **selamento**.

Chase: Persegue inimigos com **queda** e causa **flutuação** e **selamento**, pode ser lançada 2 vezes por turno.

Passive 1: Aumenta o dano causado em Kages em 50%. (ex: Tsunade, Tobirama)

Passive 2: Antes de cada ação todos os turnos, recupera um pouco de vida baseado em seu próprio ninjutsu e recupera 20 de chakra.

Ginkaku [Reanimation]:

Mystery: [Instantâneo] Causa dano ninjutsu e taijutsu de fogo, vento, água, relâmpago e terra a todo time inimigo. Causa **combo de 5 golpes** em cada membro do time inimigo.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance alta de se causar **voo**

Chase: Persegue **flutuação** e causa **queda** e **imobilidade**, pode ser lançada 2 vezes por turno.

Passive 1: No início do combate, concede a si mesmo e a outro ninja aliado edo tensei um escudo baseado em 80% de sua resistência e aumenta as chances de combo em 40% por 3 turnos..

Passive 2: Quando Ginkaku é acertado por um golpe taijutsu o atacante fica em **chamas**.

Mu (2nd Tsuchikage) [Reanimation]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca o time inimigo causando dano ninjutsu de terra, fogo e vento, e **queda** no inimigo selecionado. Se um inimigo for morto por esta habilidade não há como ser ressuscitado. Quando o clone do Mu está no campo o dano desta habilidade sofre um grande aumento.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de causar **flutuação**.

Chase: Persegue inimigos com **queda**, e causa **queda** e **imobilidade**.

Passive 1: No início do combate, invoca um clone baseado em 70% dos atributos de Mu. O clone utiliza o ataque básico de Mu para atacar.

Passive 2: Ressuscita 2 rodadas após sua morte com 30% de sua vida e invoca outro clone.

Gengetsu Hozuki (2nd Mizukage) [Reanimation]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca o inimigo selecionado e causa um grande dano ninjutsu de água e causa **queda** e **chamas**. Sempre que Gengetsu lançar um **combo de 10 golpes** o tempo de resfriamento de sua esotérica é reduzido em 1 turno.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar **combo de 10 golpes** e **repelimento**.

Chase: Persegue inimigo com **repelimento** e causa **queda**.

Passive 1: Antes de sua primeira ação em cada turno, invoca um clone de água. O clone de água irá se explodir e atacar 3 inimigos causando **marca** como seu ataque básico.

Passive 2: Aumenta o ninjutsu em 4% e a chance de combo em 8% para cada ninja Edo Tensei em seu time.

Nagato [Reanimation]:

Mystery: Ataca o time inimigo e lança **combo de 4 golpes** em todos, causa **repelimento** ao inimigo selecionado. Dissipa todo escudo e status positivos do inimigo selecionado. Esta esotérica é **imune a interrupção**.

Battle Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 60

Standard: Ataca o inimigo a frente e absorve até 40 pontos de chakra, há chance de causar **confusão** e **queda**.

Chase 1: Lançado ao realizar um **combo de 10 golpes**, ataca até 4 inimigos.

Chase 2: Persegue inimigos com **repelimento** e causa **queda** e **chamas**, pode ser lançado até 2 vezes por rodada.

Passive: Antes de sua primeira ação em cada turno, dispersa todos os status negativos de todos os edo tensei em seu time e dá ao Nagato imunidade a status negativos até o fim do turno.

Deidara [Reanimation]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano ninjutsu de fogo em até 12 inimigos e causa **queda** ao inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 60

Standard: Ataca 4 inimigos a frente.

Chase: Persegue inimigos com **flutuação** e causa **repelimento**, pode ser lançado até 2 vezes por rodada.

Passive 1: Antes de cada ação invoca 2 aranhas de argila. Ambas aranhas irão se auto-destruir e causar dano e **chamas** em 2 inimigos. Pode ser ativada até 2 vezes por rodada.

Passive 2: Quando Deidara der um golpe crítico o inimigo que recebeu o golpe fica em **chamas**. Sempre que uma unidade for morta aumenta a chance de crítico em 6%, acumulável em até 80%.

Sasori [Reanimation]:

Mystery: **[Instantâneo]** Concede ao time do ninja selecionado e até 9 edo tensei aliados um ataque extra e remove 1 status negativo.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente e causa **envenenamento**.

Passive 1: Se um companheiro estiver morto, Sasori pode usar este companheiro para atacar ao invés de seu ataque básico, causando **confusão**.

Passive 2: No início do combate, concede um escudo baseado em 40% de sua resistência e 30% de Ataque e Ninjutsu em até 9 edo tensei aliados.

Passive 3: Ressuscita 2 rodadas após sua morte e ativa sua passiva 2 novamente.

Hashirama Senju (Sage Mode) [Reanimation]:

Mystery: **[Instantâneo]** Destroi o plano atual e ataca 12 inimigos causando dano ninjutsu e taijutsu de água e terra, **combo de 3 golpes** em todos e **interrupção**, causa **queda** ao inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente, há uma grande chance de causar flutuação.

Chase 1: Persegue inimigos com queda e causa flutuação, imobilidade e absorve até 100 pontos de chakra.

Chase 2: Lançado ao realizar um combo de 30 golpes, ataca 2 inimigos aleatoriamente e causa imobilidade.

Passive: Antes de cada ação, cura até 6 aliados que possuam Modo Sennin e dispersa todos os status negativo. Pode ser lançado até 2 vezes por rodada.

Haku [Reanimation]:

Mystery: [Instantâneo] Ataca 4 inimigos e causa dano de água e vento. Causa flutuação ao inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de causar flutuação e selamento.

Chase: Persegue inimigos com repelimento e causa flutuação e selamento.

Passive 1: Aumenta o dano causado em ninjas que não sejam edo tensei em 30%.

Passive 2: No início do combate, ativa um plano que aumenta o ninjutsu e ataque de todos os ninjas de água e vento em 40%. Antes de cada ação enquanto este plano estiver ativo, Haku irá reduzir o tempo de resfriamento de sua esotérica em 1 turno.

Zabuza [Reanimation]:

Mystery: [Instantâneo] Gasta 1 ponto de habilidade ao ativar. Causa cegueira em 2 inimigos e ganhar 2 ataques extra após esta esotérica ter sido ativada.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 1 round

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo com menor vida e cura sua própria vida baseada em 75% do dano causado. Chance alta de causar voc.

Chase 1: Persegue inimigos com flutuação e causa repelimento. Ganha ½ de um ponto de habilidade.

Chase 2: Lançado ao realizar um combo de 20 golpes, ataca 4 inimigos e causa combo de 3 golpes.

Passive: Começa o combate com 1 ponto de habilidade e pode acumular 3 pontos de habilidade no maximo.

Hanzo [Reanimation]:

Mystery: [Instantâneo] Causa dano em 4 inimigos causando veneno e marca. Causa queda no inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 3 rounds

Cooldown: 1 round

Chakra Consumption: 20

Standard: Dispersa 2 status negativos de cada companheiro em seu time.

Chase: Persegue inimigo com **queda** e causa **queda**, **chamas** e **imobilidade**.

Chase 2: Lançado ao realizar um **combo de 20**, causa dano e **chamas** em até 3 inimigos.

Passive: Causa **veneno** em todos ninjas que derem dano Taijutsu em Hanzo.

Tobirama Senju [Reanimation]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca o inimigo selecionado causando **interrupção, marca e queda**. Se o inimigo selecionado já estiver com **marca**, reduz o resfriamento desta esotérica em 1 rodada.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 0

Standard: Ataca 3 inimigos e causa **combo de 4** em cada um, há chance de causar **queda**.

Chase: Lançado ao realizar um **combo de 30**, causa **interrupção e marca** em 2 inimigos.

Passive 1: Toda vez que Tobirama causar dano Taijutsu o seu ataque é aumentado em 20% e seu ninjutsu em 5%.

Hiruzen Sarutobi[Reanimation]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca até 9 inimigos causando dano ninjutsu de vento, terra, fogo, relâmpago, água e **combo de 5** em cada inimigo.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca todos os inimigos na linha a frente deste ninja, há chance alta de causar **flutuação**.

Chase: Lançado ao realizar um **combo de 30**, causa dano e **chamas** em 4 inimigos.

Passive 1: Para cada 1% de vida que este ninja perde sua defesa e resistência é aumentada em 1,5%.

Passive 2: No início do combate aumenta o ataque e ninjutsu de até 9 companheiros em 40% por 5 turnos. Este ninja é considerado como se possuísse os 5 elementos.

Jinchuuriki

Nine Tailed Naruto [6-tailed Version 2 Form] (4 Stars):

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano ninjutsu em todo time inimigo e causa **chamas**, causando **repelimento** ao inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 60

Standard: Ataca todos os inimigos da coluna frontal causando **chamas**, há chance de causar **flutuação**.

Passive 1: Recupera vida antes de sua primeira ação em toda rodada baseado em seu ninjutsu. Imunidade a todos status negativos.

Passive 2: A cada 1% de vida que Naruto perde aumenta seu ataque e ninjutsu em 1.2%.

Passive 3: Causa **chamas** em todos que causam dano taijutsu em Naruto.

Nine Tailed Naruto [4-tailed Version 2 Form] (3 Stars):

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano ninjutsu em todo time inimigo e causa **chamas**, causando **repelimento** ao inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 60

Standard: Ataca o inimigo a frente e causa **chamas**, há chance de causar **combo de 5** e **flutuação**

Passive 1: Recupera vida antes de sua primeira ação em toda rodada baseado em seu ninjutsu. Imunidade a todos status negativos.

Passive 2: A cada 1% de vida que Naruto perde seu ataque e ninjutsu é aumentado em 0.8%.

Passive 3: Causa **chamas** em todos que causam dano taijutsu em Naruto.

Yugito Nii [2 Tails Jinchuriki]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca todo time inimigo causando dano Ninjutsu e Taijutsu de fogo e **chamas**. Causa **voo** ao inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há grande chance de causar **combo de 10**.

Chase: Lançado ao realizar um **combo de 20 golpes**, ataca 4 inimigos e causa **combo de 5 golpes** em todos eles.

Passive 1: Antes de cada ação, recupera vida baseada em seu próprio ninjutsu. Pode ser ativado 2 vezes por rodada.

Passive 2: Ressuscita 2 turnos após a morte com 30% de vida.

Yagura (4th Mizukage) [3 Tails Jinchuriki]:

Mystery: **[Instantâneo]** Invoca um clone do inimigo selecionado baseado em 45% dos status de Yagura, o clone possui todas as habilidades do alvo selecionado exceto sua esotérica. Este clone não pode ser ressuscitado após morto e só pode haver 1 clone por vez em seu campo.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente, há grande chance de se lançar um **combo de 7** e **flutuação**.

Chase 1: Persegue inimigos com **queda** e causa **flutuação** e **selamento**.

Chase 2: Lançador ao realizar um **combo de 20 golpes**, ataca 3 inimigos e causa **combo de 5** em todos eles.

Passive: Antes de sua primeira ação em toda rodada, ganha 20 de chakra e recupera vida baseada em seu próprio ninjutsu.

Kushina Uzumaki [Nine Tails Jinchuriki]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca o inimigo selecionado e causa **voo** e **interrupção**.

Dispersa todos os status negativos no seu time e recupera uma quantidade de vida.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 rounds

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 0

Standard: No início do combate, cria 1 clone das sombras. Cria de 1-2 clones das sombras como ataque básico.

Chase: Persegue inimigos com **repelimento** e causa **flutuação** e **imobilidade**.

Passive 1: Enquanto houver clone das sombras deste ninjas no campo, substitui seu ataque básico por um ataque em conjunto com os clones que causa dano Ninjutsu e Taijutsu e **repelimento**.

Passive 2: Recupera vida antes de ação em toda rodada e possui imunidade a todos os status negativos.

Kushina Uzumaki [Hot-Blooded Habanero]:

Esotérica: **[Instantâneo]** Causa dano em até 3 inimigos e **paralisia**, causando **repelimento** ao inimigo selecionado e removendo imunidade a status. No final do turno o alvo irá recuperar sua imunidade a status e terá todos os debuffs que lhe foi causado neste turno removidos.

Resfriamento Inicial: 3 turnos

Resfriamento: 6 turnos

Gasto de Chakra: 20

Ataque Básico: Ataca o inimigo com menor vida causando **paralisia** e **voo**.

Perseguição: Persegue inimigos com **flutuação** e causa **queda** e **imobilidade**.

Passiva 1: Quando este ninja sofre dano reduz o tempo de resfriamento de sua esotérica em 1 turno e aumenta sua chance de crítico em 4%.

Passiva 2: Recupera parte da vida todo turno antes de sua ação. Imunidade a todos os status negativos.

Roshi [4 tails Jinchuriki]:

Mystery: **[Instantâneo]** Remove o plano atual que esteja ativo no campo e ataca 9 inimigos causando dano de fogo e terra e **queda** ao inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar um **combo de 3** e **flutuação**.

Chase: Lançado ao realizar um **combo de 30 golpes**, ataca 4 inimigos causando dano de fogo e terra e **chamas**.

Passive 1: Aumenta seu ninjutsu e defesa toda vez que sofrer um ataque Taijutsu e causa **chamas** ao inimigo que lhe atacou.

Passive 2: Todo turno antes de sua primeira ação, recupera sua vida baseada em seu próprio ninjutsu e possui imunidade a todos os status negativos.

Han [5 Tails Jinchuriki]:

Mystery: **[Instantâneo]** Dissipa todos os escudos e status positivos do time inimigo, quando usado novamente causa dano em todo time inimigo, causando **queda** no inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca 3 inimigo a frente, há chance de causar **queda**.

Chase: Persegue inimigos com **flutuação** e causa **queda**.

Passive 1: Grande chance de se esquivar do primeiro ataque básico recebido em toda rodada.

Passive 2: Imunidade a **voo, flutuação, repelimento e queda**. Todo turno antes de sua primeira ação recupera vida baseada em seu próprio ninjutsu.

Utakata [6 Tails Jinchuriki]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca o inimigo selecionado e mais 9 ninjas inimigos causando **envenenamento** e **queda** ao inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente causando **combo de 8 golpes**, há chance de causar **combo de 10 golpes**.

Chase 1: Lançado ao realizar um **combo de 20 golpes**, ataca 4 inimigos e causa **envenenamento**.

Chase 2: Persegue inimigos com **queda**, e causa **repelimento**, concede um escudo a si mesmo baseado em 20% de sua resistência.

Passive: Todo turno antes de cada ação, recupera vida baseada em seu próprio ninjutsu. Utaka é imune a todos os status negativo.

Fu [7 Tails Jinchuriki]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca 2 inimigos e causa **sono**, se o inimigo selecionado estiver dormindo ataca 7 inimigos e causa **chamas**.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente causando **sono**.

Chase: Persegue inimigos com **voo** e causa **queda**.

Passive 1: No início do combate, concede a todos os outros jinchuuriki um ataque extra.(não podendo ser acumulado com outros ataques)

Passive 2: Todo turno antes de sua primeira ação, recupera vida baseada em seu proprio ninjutsu e recupera 20 de chakra.

Ninjas da Vila Oculta da Folha

Obito [Nine-tails Assault]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca o inimigo selecionado, dissipa todos os escudo no time inimigo e causa dano ninjutsu e **imobilidade** ao inimigo selecionado. Ninjas mortos por esta habilidade não podem ser ressuscitados.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 0

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de causar **repelimento**

Chase: Persegue inimigos com **repelimento** e causa **flutuação** e **imobilidade**. Esta habilidade ignora a defesa e resistência do inimigo.

Passive 1: Enquanto este ninja estiver vivo, diminui o ataque e ninjutsu de todos os Jinchuuriki em 12%.

Passive 2: Grande chance de se esquivar todo turno da primeira esotérica, ataque básico ou perseguição recebida.

Madara Uchiha:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca e causa **chamas** em até 9 inimigos, causando **queda** no inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 60

Standard: Ataca toda coluna frontal, há grande chance de causar **queda**

Chase: Persegue inimigos com **queda** causando **voo** e **chamas** por 3 turnos.

Passive 1: Quando um ninja Uchiha ativa uma esotérica, recupera 40 de chakra e aumenta o ninjutsu e ataque de todos os Uchihäs no seu time em 20%.

Passive 2: Imune a **voo, flutuação, repelimento e queda** e a danos puramente Taijutsu.

Orochimaru[Akatsuki]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca até 4 inimigos, causando queda e imobilidade no inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 60

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de causar voo

Chase: Lançado ao realizar um combo de 30, ataca 2 inimigos e dispersa todos status positivos e escudos causando veneno.

Passive 1: Toda rodada antes de sua primeira ação causa dano a um companheiro aleatório e reduz o resfriamento da esotérica deste companheiro em 1 rodada.

Inoichi Yamanaka:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa confusão e um pouco de dano ao inimigo selecionado e em até 4 inimigos que estejam com imobilidade ou sono.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de lançar combo de 3 e flutuação.

Chase: Persegue inimigos com imobilidade ou sono e causa confusão.

Passive 1: Grande chance de se esquivar todo turno da primeira esotérica, ataque básico ou perseguição recebida.

Passive 2: Quando o time inimigo usar chakra, recupera chakra igual ao chakra gasto.

Shikaku Nara:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca todo time inimigo, com grande chance de se obter um dano crítico.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de causar dano crítico e queda

Chase: Persegue inimigos com repelimento e causa queda e imobilidade. Pode ser lançado ate 2 vezes por rodada.

Passive 1: Toda vez que sua perseguição é ativada, ganha 20 de chakra.

Passive 2: Causa imobilidade quando Shikaku acerta um dano crítico nos inimigos. Aumenta a chance de dano crítico em 1% para cada 1 ponto de chakra após 40.(50 pontos de chakra = 10% de aumento na chance de dano crítico)

Itachi[Susanoo]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano ninjutsu e confusão por 2 turnos no inimigo selecionado. Entra em resfriamento por 4 turnos após 2 usos.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 4 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca todos inimigos da coluna frontal com grande chance de **repelimento**.

Inimigos mortos por esta habilidade não podem ser ressuscitados.

Chase: Persegue inimigos com **repelimento** e causa **flutuação**, esta habilidade sempre causa dano crítico.

Chase 2: Persegue inimigos com **voo** e causa **flutuação**, **combo de 10 golpes** e **chamas** por 3 rodadas.

Passive 1: Imune a **voo**, **flutuação**, **repelimento**, **queda** e ganha imunidade a todos status negativos. (Note: HOLY SHIT)

Itachi[Anbu]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano Ninjutsu e Taijutsu no inimigo selecionado, **queda** e **marca**. Dissipa todos os escudos e status positivos no inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo com menor vida, há chance de causar **voo**.

Chase: Lançado ao realizar um **combo de 30 golpes**, causa dano e **chamas** em 4 inimigos.

Chase 2: Persegue inimigos com **voo** e causa **repelimento** e **combo de 7**. Pode ser lançado 2 vezes por rodada.

Passive 1: Toda rodada antes de sua primeira ação, dispersa 1 status negativo em 2 Uchiha aliados e concede um ataque extra.

Shisui Uchiha:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano em até 7 inimigos e dispersa todos status negativos e escudos, causando **queda** e **confusão** por 2 turnos no inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca até 2 inimigos e causa **chamas**, há grande chance de causar **repelimento**.

Chase: Persegue inimigos com **repelimento** e causa **flutuação** e **marca**.

Passive 1: No início do combate, ativa o plano do Kotoamatsukami aumentando o ninjutsu de todos os ninjas de fogo, relâmpago e vento em 40%.

Passive 2: Grande chance de se esquivar todo turno da primeira esotérica, ataque básico ou perseguição recebida.

Sakura[Great Ninja War]:

Mystery: *[Instantâneo]* Invoca 4 lesmas baseadas em seu próprio atributo. As lesmas são imunes a status negativo e curam o companheiro com menor vida e dispersam todos os status negativo.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 0

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de causar **voo**.

Chase: Persegue inimigos com **queda** e causa **flutuação**.

Passive 1: Toda rodada antes de sua primeira ação, cura um ninja e dispersa 1 status negativo.

Passive 2: Sempre quando Sakura levar dano recupera 2% de sua vida. Para cada invocação no campo recebe 15% de ataque e chance de combo.

Fu Yamanaka:

Mystery: Causa **confusão** ao inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar **combo de 5** e **flutuação**.

Passive 1: Quando você recupera chakra, este ninja recupera 8% de sua vida.

Passive 2: Uma vez por turno antes de sua ação, invoca uma marionete que possui 15% de sua própria vida, sempre que alguém atacar esta marionete e não matá-la sofrerá **confusão**. Apenas uma desta marionete pode estar ativa por vez no campo.

Passive 3: No início do combate, concede um escudo baseado em 30% de sua resistência para até 9 ninjas de fogo e relâmpago.

Torune Aburame:

Mystery: Ataca e **envenena** até 9 ninjas inimigos, ganhando 10 de chakra para cada inimigo atingido por esta habilidade.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca a coluna frontal e absorve até 20 de chakra, há chance de se lançar **combo de 3** e **repelimento**.

Chase: Persegue inimigos com **repelimento** e causa **flutuação** e **veneno**.

Passive 1: No início do combate, invoca um clone inseto baseado em 100% de sua vida. O clone inseto causa passiva2 e o ataque básico de Torune Aburame.

Passive 2: **Envenena** todos os ninjas que causarem dano Taijutsu a este ninja.

Cat Shit One aka Fukurokumaru:

Mystery: **[Prompt]** drink bleach.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: suck a dick

Chase: shit a monkey.

Passive 1: kills all asian men and turns them into zombies causing an apocalypse and killing all enemies in the start of battle

Cat Shit Two: Do we even need to write about this it's shit like the other one probably

Mystery: get eaten by a chinese man for dinner; does 991204847 damage to everyone

Standard: Shit out a chinese man, cause all floats and immobile, ignite, poison, chaos.

Chase: Get off of its fat ass and causes the apocalypse, kills all allies and enemies

Passive 1: gets eaten by an asian every round, give all allies 0 extra hp.

Danzo Shimura:

Mystery: **[Instantâneo]** Lança o Izanagi sobre um companheiro escolhido com duração de 1 turno. O ninja sob o efeito do Izanagi ressuscita automaticamente com 80% de vida após morto.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca 3 inimigos aleatorios da coluna frontal, há chance de causar **repelimento**.

Chase: Persegue inimigos com **repelimento** e causa **queda** e **imobilidade**.

Passive 1: Antes do início do combate invoca o plano Kotoamatsukami, enquanto este plano estiver ativo causa **confusão** a um inimigo por rodada e aumenta o ataque e ninjutsu dos ninjas de fogo e relâmpago em 40%.

Passive 2: Quando uma unidade morre, recupera 10 de chakra e 6% de sua vida. Pode ser ativado 6 vezes por rodada.

Minato Namikaze:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca até 2 inimigos causa **marca** e **interrupção**, causando **queda** no inimigo selecionado. Sempre que seu ataque básico lançar **combo de 6** o tempo de resfriamento desta habilidade é reduzido em 1 rodada.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar **combo de 6** e **queda**.

Chase: Persegue inimigos com **queda** e causa **repelimento**. Pode ser lançado 2 vezes por rodada.

Passive 1: Grande chance de se esquivar todo turno da primeira esotérica, ataque básico ou perseguição recebida.

Passive 2: Sempre que este ninja participar de uma perseguição, aumenta a chance de combo deste ninja em 12% e seu taijutsu em 9%.

Tobirama Senju:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano ninjutsu de água em até 12 inimigos, causando queda e combo alto ao inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 60

Standard: Ataca o inimigo a frente, há grande chance de se lançar combo de 3 e voo

Chase: Persegue inimigos com voo e causa repelimento.

Passive 1: No início do combate, aumenta o ataque de todos os ninjas em seu time em 30%.

Passive 2: No início do combate, causa cegueira em 2 inimigos aleatórios por 1 rodada.

Hanabi Hyuuga:

Esotérica: **[Instantâneo]** Causa dano, selamento, e combo de 16 ao inimigo selecionado.

Resfriamento Inicial: 0 turno

Tempo de resfriamento: 3 turnos

Gasto de Chakra: 20

Ataque Básico: Ataca o inimigo a frente, há chance de causar repelimento e chamas.

Perseguição: Persegue inimigos com repelimento e causa queda. Pode ser lançado 2 vezes por rodada.

Perseguição 2: Ativado ao lançar um combo de 30, causa dano em 2 inimigos e selamento. Após o uso desta perseguição este ninja fica com selamento.

Hinata [Road to Ninja]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano, selamento, combo de 16 golpes e repelimento ao inimigo selecionado. Se o inimigo já estiver selado a quantidade de combo é dobrada.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar combo de 3 e queda.

Chase: Persegue inimigos com queda e causa queda

Chase 2: Lançado ao realizar um combo de 30 golpes, ataca todo time inimigo e causa combo de 3 em cada ninja. O tempo de resfriamento de sua esotérica é reduzido em 1 rodada.

Passive 1: Aumenta o ninjutsu e ataque deste ninja em 13% para cada ninja mulher em seu time.

Hinata [Great Ninja War]:

Mystery: **[Instantâneo]** Este ninja pode atacar 3 vezes nesta rodada e aumenta drasticamente a sua chance de esquiva.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca a coluna frontal, há chance de causar **combo de 3** e **repelimento**.

Chase: Persegue inimigos com **queda** e causa **queda**

Chase 2: Persegue inimigos com **repelimento** e causa **queda** e **selamento**.

Passive 1: Ressucita automaticamente depois de morta com 60% de vida. So pode ser ativado 1 vez por partida.

Tenten [China Dress]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano no time inimigo e **combo de 5** em cada inimigo.

Battlefield Entrance Cooldown: 2 rounds

Cooldown: 1 round

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar **combo de 4** e **queda**

Chase: Lançado ao realizar um **combo de 20**, causa dano em 4 inimigos.es

Chase 2: Persegue inimigos com **repelimento** e causa **voc**.

Passive 1: Enquanto seu chakra for maior que 50 sua esotérica não consumirá chakra e não terá tempo de de resfriamento.

Rock Lee [Great Ninja War]:

Mystery: **[Instantâneo]** Este ninja poderá realizar 3 ataques nesta rodada e aumenta sua chance de critico em 15% por uma rodada.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 0

Standard: Ataca a coluna frontal, há chance de se causar **repelimento**.

Chase: Persegue inimigos com **queda** e causa **voc**

Chase 2: Persegue inimigos com **voc** e causa **queda** e **chamas**.

Passive 1: Quanto menor for sua vida maior será sua chance de combo.

Might Guy[Sixth Gate]:

Esotérica: **[Instantâneo]** Causa dano taijutsu no inimigo selecionado **combo de 12** e **queda**. Remove qualquer super armadura do alvo até o fim deste combo e consome 20% de sua vida.

Resfriamento Inicial: 1 turno

Resfriamento: 2 turnos

Gasto de Chakra: 0

Ataque Básico: Ataca o inimigo a frente e causa **voo**.

Perseguição: Persegue inimigos com **voo** e causa **flutuação** e **chamas**.

Passiva 1: No início do combate aumenta a chance de combo e o Taijutsu de todos os ninjas de Konoha em seu time em 20%.

Passiva 2: Realiza 2 ataques toda rodada.

Rock Lee [Eighth Gate]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano, **queda**, **chamas** e **imobilidade** ao inimigo selecionado, consome 30% de sua própria vida. Esta esotérica não pode ser desviada.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 1 round

Chakra Consumption: 0

Standard: Ataca a coluna frontal, há chance de se causar **repelimento**.

Chase: Persegue inimigos com **queda** e causa **voo**

Passive 1: A cada 1% de vida perdido aumenta a chance de combo deste ninja em 1.4%.

Passive 2: Realiza 2 ataques basico por rodada.

NOTE: This is a different ninja from the Lee[Eight Gates] already released in North America. This ninja is essentially a shippuden version.

Sasuke [Susanoo]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca o time inimigo, causando **repelimento** ao inimigo selecionado. Grande chance de causar dano crítico.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar **combo de 3** e **flutuação**.

Chase: Lançado ao realizar um **combo de 10**, causa dano crítico em 2 inimigos.

Chase 2: Persegue inimigos com **flutuação** e causa **voo** e **chamas** por 3 rodadas.

Passive 1: Imunidade a **flutuação**, **voo**, **repelimento**, **queda** e a danos puramente Ninjutsu.

Naruto [Six Paths Senjutsu]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca seu time inimigo e causa **combo de 10**, causando **repelimento** ao inimigo selecionado. O tempo de resfriando desta habilidade é reduzida em 1 rodada cada vez que se lança um **combo de 10** em seu ataque básico.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente e causa **chamas**, há chance de ser lançar **combo de 10** e **repelimento**.

Chase: Persegue inimigos com **repelimento** e causa **flutuação** e **imobilidade**, aumenta sua chance de combo em 80% por 1 rodada.

Passive 1: Grande chance de se esquivar todo turno da primeira esotérica, ataque básico ou perseguição recebida.

Passive 2: Imune a todos os status negativos. No início do combate concede aleatoriamente a um companheiro em seu time imunidade a status negativos por 4 rodadas.

Shikamaru Nara [Great Ninja War]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa um pouco de dano e **imobilidade** ao inimigo selecionado. Essa habilidade entra em resfriando de 4 turnos após 2 usos.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 4 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se causar **queda** e **imobilidade**.

Chase: Persegue inimigos com **repelimento** e causa **queda** e **imobilidade**.

Passive 1: Antes de sua primeira ação em cada rodada recupera 20 de chakra.

Passive 2: No início do combate aumenta o Ninjutsu e Ataque de até 9 companheiros da aliança shinobi por 5 rodadas.

Ino Yamanaka [Great Ninja War]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano e **confusão** ao inimigo selecionado. Se Shikamaru estiver no seu time causa o mesmo efeito em mais 1 inimigo.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Cura 2 ninjas com a menor vida no seu time e dispersa 1 status negativo em cada.

Chase: Persegue inimigos com **sono** ou **imobilidade** e causa **confusão**. Pode ser lançado 2 vezes por rodada.

Passive 1: No início do combate aumenta o Ninjutsu e Ataque de todos os os companheiros em seu time que possuem habilidade secreta em 30% por 3 rodadas.

Passive 2: Sempre que a Ino participar de uma perseguição recupera 15 de chakra.

Kakashi[Anbu]:

Esotérica: Ataca uma fileira de inimigos em linha reta causando **paralisia**. Causa **repelimento** no inimigo selecionado.

Resfriamento inicial: 0 rounds

Tempo de resfriamento: 2 rounds

Gasto de Chakra: 20

Ataque Básico: Ataca o inimigo com menor vida causando **queda**.

Perseguição: Persegue inimigos com **queda** e causa **voo**. Podendo ser ativado 3 vezes por rodada.

Passiva 1: No início do combate aumenta a chance de crítico de 2 ninjas Anbu em 30% e concede **invisibilidade** por 2 rodadas. Um ninja invisível não pode ser alvo das esotéricas de seu inimigo.

Passiva 2: Causa 30% a mais de dano em ninjas que não sejam de Konoha, também causa **selamento** em um inimigo caso cause um dano crítico.

Ninjas da Vila Oculta da Areia

Temari [Swimsuit]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca o time inimigo causa **combo de 5** e dissipa todos os escudos e status positivos dos inimigos, causando **voo** e **interrupção** no inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se causar **flutuação**.

Chase: Persegue inimigos com **flutuação** e causa **repelimento** e **cegueira**. Pode ser lançado 3 vezes por rodada.

Passive 1: Quando a perseguição deste ninja for ativada aumenta seu ataque em 9% e reduz o tempo de resfriamento de sua esotérica em 1 rodada.

Passive 2: Aumenta a defesa e resistência deste ninja em 20% para cada ninja homem em seu time.

Temari [Great Ninja War]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano ninjutsu de vento e dissipa todos os escudos e status positivos no time inimigo.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar **combo de 10** e **flutuação**.

Chase: Persegue inimigos com **flutuação** e causa **repelimento**.

Chase 2: Lançado ao realizar um **combo de 20**, causa dano em 3 inimigos e **combo de 5**.

Passive 1: Sempre quando a perseguição ou esotérica deste ninja for ativada aumenta seu ataque e ninjutsu em 12%.

Ninja da Vila Oculta do Som

Hebihime [Amber]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano e **sono** em 2 inimigos.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se causar **combo de 2** e **voo**.

Passive 1: No início do combate concede um escudo para todos os ninjas do som baseado em 40% de sua resistência.

Passive 2: Causa **veneno** em todos os ninjas que causarem dano Taijutsu neste ninja.

Passive 3: Quando este ninja recebe dano aumenta sua defesa e resistencia.

Hebihime [Onyx]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano e **sono** em 2 inimigos.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar um **combo de 2** e **voo**.

Passive 1: No início do combate aumenta o ataque e resistencia de todos os ninjas do som em 30%.

Passive 2: Causa **veneno** em todos os ninjas que causarem dano Taijutsu neste ninja.

Passive 3: Quando este ninja recebe dano aumenta sua defesa e resistencia.

Zaku Abumi:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano de vento e **repelimento** ao inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há grande chance de se causar **repelimento**

Chase: Persegue inimigos com **repelimento**, causa dano critico.

Passive 1: Este ninja tem chance de dano critico aumentada.

Kabuto [Sage Mode]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ressuscita o companheiro selecionado com 10% de sua vida e concede o status de Edo Tensei. Quando a **perseguição 2** é lançada reduz o tempo de resfriamento desta habilidade em 1 rodada.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Invoca de 1 a 2 almas mortas no campo e concede a elas o status de Edo Tensei e Konoha. O ataque comum das almas mortas tem chance de causar **voo**.

Chase: Persegue inimigos com **flutuação** e causa **voo** e **paralisia**.

Chase 2: Lançado ao realizar um **combode 30**, causa dano em 4 inimigos e **veneno**

Passive 1: Quando uma unidade morre recupera 10 de chakra e 10% de sua vida. Pode ser ativado 6 vezes por rodada.

Ninjas da Vila Oculta da Névoa

Chojuro [Seven Swordsmen of The Mist]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano ninjutsu de água no time inimigo e causa **voo** no inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca a coluna frontal, há chance de se causar **repelimento**.

Chase: Persegue inimigos com **voo** e causa **repelimento**.

Passive 1: Realiza ataque comum 2 vezes por rodada.

Passive 2: Aumenta seu ataque e ninjutsu em 6% para cada ninja de água no seu time.

Mei Terumi [The Fifth Mizukage]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano ninjutsu de água e fogo em até 7 inimigos e **chamas**, causando **flutuação** no inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 60

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar **combo de 3**, **queda** e **selamento**.

Chase: Persegue inimigos com **queda** e causa **flutuação** e **imobilidade**.

Passive 1: Aumenta o dano causado em ninja homens em 25%.

Passive 2: No início do combate invoca um plano, enquanto este plano estiver ativo aumenta o ninjutsu e ataque de todos os ninjas de fogo e água no seu time em 40%. Enquanto este plano estiver ativo causa **veneno** em 2 inimigos aleatórios uma vez por turno.

Kisame [Samehada Fusion Mode]:

Mystery: **[Instantâneo]** Invoca 3 tubarões e um plano, os tubarões realizam ataque comum. Enquanto este plano estiver ativo **interrompe** qualquer ninja que tentar usar uma esotérica.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há grande chance de se lançar **combo de 10** e **repelimento**.

Chase: Lançado ao realizar um combo de **20 combos**, causa dano em até 4 inimigos e absorve 20 de chakra.

Passive 1: Imune a **voo**, **flutuação**, **repelimento** e **queda**. Aumenta o ninjutsu e ataque deste ninja em 1% para cada ponto de chakra que você possui.

Passive 2: Quando uma unidade morre este ninja recupera 20 de chakra e 10% de hp. Pode ser ativado até 3 vezes por rodada.

Fuguki Suikazan [Mist's Seven Swordsmen]:

Esotérica: **[Instantâneo]** Este ninja ganha 3 ataques extras nesta rodada.

Resfriamento Inicial: 1 turno

Resfriamento: 6 turnos

Gasto de Chakra: 0

Ataque Básico: Ataca o inimigo a frente e rouba 20 de chakra, há chance de se causar **queda** e **selamento**.

Perseguição: Lançado ao realizar um **combo de 10**, ataca 3 inimigos aleatórios e causa **combo de 5** em cada inimigo.

Passiva 1: Caso um inimigo seja morto em seu ataque comum ganha um ataque extra.

Passiva 2: Sempre que este ninja for atacado por um inimigo reduz o resfriamento de sua esotérica em 1 rodada.

Ninjas da Vila Oculta da Nuvem

Omoi:

Mystery: **[Instantâneo]** Concede a 2 companheiros aleatórios em seu time um escudo baseado em 20% de sua resistência, dissipa todos os status negativos e os torna imunes a status negativos por 1 rodada.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 0

Standard: Ataca o inimigo a frente e causa **marca**, há grande chance de se causar **repelimento**.

Chase: Persegue inimigos com **voo** e causa **flutuação** e ganha um ataque comum extra.

Passive 1: Grande chance de desviar de um golpe esoterico uma vez por rodada.

Passive 2: No início do combate invoca 2 clones das sombras, os clones usam o ataque comum deste ninja como seus ataques.

Samui:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano taijutsu ao inimigo selecionado e causa **marca** e **interrupção**.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 0

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se causar **queda**.

Chase: Persegue inimigos com **queda** e causa **flutuação**. Pode ser lançado 2 vezes por rodada.

Passive 1: Sempre que um ninja da nuvem usar um ataque comum recupera 15 de chakra.

Passive 2: No início do combate concede a todos os ninjas da nuvem um escudo baseado em 50% de sua resistência e aumenta seus ataque e ninjutsu em 30% por 3 rodadas.

Mabui:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano ninjutsu e **queda** no inimigo selecionado. Inimigos mortos por esta habilidade não podem ser ressuscitados.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Cura um companheiro e dispersa todos os debuffs.

Chase: Persegue inimigos com **queda** e causa **queda**.

Passive 1: Recupera 40 de chakra antes de cada ação. Pode ser ativado 2 vezes por rodada.

Passive 2: No início do combate concede a 9 companheiros água e relâmpago um escudo baseado em 30% de sua resistência.

Cee:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa **cegueira** em até 9 inimigos, dissipa todos os escudos dos inimigos, causando **interrupção** no inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 0

Standard: Ataca o inimigo a frente, há grande chance de se lançar **combo de 3**, **queda** e **cegueira**.

Passive 1: Antes de cada ação cura 2 companheiros aleatórios e dispersa todos os status negativos nestes.

Passive 2: Quando um inimigo usa chakra, recupera chakra igual ao chakra usado pelo inimigo.

Passive 3: Aumenta a defesa e resistencia deste ninja em 20% por cada ninja relampago em seu time.

Killer Bee [Samehada]:

Mystery: **[Instantâneo]** Este ninja pode realizar 3 ataques comum nessa rodada. Aumenta a chance de dano crítico em 15% por uma rodada.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente e rouba 20 de chakra, há chance de se lançar **combo de 3**, **flutuação** e **selamento**.

Chase: Chases **knockdown** into **high float** and **paralysis**.

Passive 1: Caso seu chakra seja maior que 40 tem a chance de combo aumentada.

Passive 2: Imune a todos os status negativos e recupera um pouco de vida antes de sua primeira ação em todas rodadas.

Killer Bee:

Mystery: **[Instantâneo]** Concede ao companheiro selecionado 1 ataque extra e imunidade a interrupção por 2 rodadas.(O ataque extra não pode ser acumulado com outros ataques extra). (NOTE: This mystery is literally just called 'Yo' im dead Imfao)

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 0

Standard: Ataca o inimigo a frente e causa **combo de 7**, há chance de causar **queda**.

Chase: Persegue inimigos com **queda** e causa **voo** e **paralisia**.

Passive 1: No início do combate concede um escudo baseado em 40% de sua resistência e 30% de ninjutsu e ataque para até 9 Jinchuurikis aliados por 3 rodadas.

Passive 2: Imune a todos os status negativos e recupera um pouco de vida antes de sua primeira ação em todas rodadas.

Darui:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano de agua e relampago, e **paralisia** em ate 7 inimigos, causando **queda** no inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar **combo de 3**, **voo** e **paralisia**

Chase: Persegue inimigos com **voo** e causa **repelimento**.

Chase 2: Lançado ao realiza um **combo de 10**, ataca 3 inimigos e causa **paralisia**.

Passive 1: No início do combate invoca um plano que concede a todos os ninjas de água e relâmpago 40% de ninjutsu e ataque. Enquanto este plano estiver ativo Darui pode realizar 2 ataques comuns por rodada.

A [The Fourth Raikage]:

Mystery: **[Instantâneo]** Fica imune a todos os status negativos e pode realizar 4 ataques comuns por 1 rodada. Aumenta sua chance de dano crítico em 15%.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca um inimigo aleatório e causa **marca**, há chance de se lançar **combo de 3** e **voo**.

Chase: Persegue inimigos com **voo** e causa **queda** e **paralisia**.

Passive 1: Se houver um inimigo com **marca** substitui seu ataque comum por um ataque que ataca o inimigo com **marca** e lança **combo de 5** e **voo** e remove a marca do ninja atacado.

Passive 2: Imune a **voo, flutuação, repelimento e queda**. Quando este ninja causa dano taijutsu converte parte do dano em vida.

Ninjas da Vila Oculta da Chuva

Hanzo:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano ninjutsu e **veneno** em até 12 inimigos.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de se lançar **combo de 10** e **veneno**.

Chase: Persegue inimigos com **queda** e causa **queda**, **chamas** e **imobilidade**.

Chase 2: Lançado ao realizar um **combo de 10**, ataca 3 inimigos e causa **veneno**.

Passive 1: Toda rodada antes de sua primeira ação remove 1 status negativo de todo seu time e de times aliados.

Konan[Angel of God]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano em até 9 inimigos **combo de 3** e **marca**, causando **voo** no inimigo selecionado.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca o inimigo a frente e causa **marca**, há chance de causar **queda** reduzindo o resfriamento da esotérica da Konan em 1 rodada.

Chase: Persegue inimigos com **queda** e causa **repelimento**, **combo de 10** e **imobilidade**.

Passive 1: Aumenta o ninjutsu e taijutsu de todos os companheiros em 20%.

Passive 2: Imune a **flutuação, voo, queda e repelimento**. Para cada 1 ponto de chakra que você tiver aumenta a chance de combo e ninjutsu deste ninja em 1%.

Ninja da Vila Oculta da Cachoeira

Kakuzu [Grudge Fear]:

Mystery: **[Instantâneo]** Causa dano e **interrupção** no inimigo selecionado. Se o inimigo for morto por esta habilidade cura 20% de sua vida e aumenta seu ninjutsu em 40%.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 0

Standard: Ataca ate 3 inimigos com dano ninjutsu de vento, fogo e relampago, há chance de causar **repelimento**.

Chase: Lançado ao realizar um **combo de 20**, ataca ate 3 inimigos e causa dano ninjutsu de vento, fogo e relampago.

Passive 1: Toda rodada antes de sua primeira ação se cura e dispersa todos os status negativos em 2 companheiros da Akatsuki aleatórios.

Passive 2: Imune a **voo, flutuação, repelimento e queda**.

Ninjas sem Vila

Zetsu:

Mystery: **[Instantâneo]** Remove todos os clones de zetsus branco do campo e os substitui por cópias dos ninjas do seu time inimigo. Os clones são baseados em 60% dos atributos de Zetsu.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 60

Standard: Invoca um clone de zetsu branco baseado em 25% de sua vida.

Chase: Lançado ao realizar um **combo de 20**, ataca até 4 inimigos e causa **veneno**, ganha 1 ataque extra nesta rodada.

Passive 1: Chance alta de se esquivar da primeira esotérica lançada sobre este ninja toda rodada.

Passive 2: Aumenta a defesa e resistência deste ninja em 15% para cada membro da Akatsuki em seu time.

Mifune:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca o time inimigo, causando **queda** no inimigo selecionado além de remover todo escudo e dispersar todos seus status positivos. Esta habilidade é imune a interrupção.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Ataca o inimigo a frente, há chance de causar **queda**.

Chase: Persegue inimigos com **queda** e causa **queda**.

Passive 1: Realiza 2 ataques comum toda rodada.

Passive 2: No início do combate concede 30% de ataque para até 9 companheiros espadachins por 5 rodadas.

Ninjas da Vila Oculta das Fontes Termiais

Hidan [Curse Possession Blood]:

Mystery: **[Instantâneo]** Ataca 3 inimigos causando **combo de 8** e **marca**.

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Ataca até 6 inimigos com **marca** e a si mesmo, o dano é baseado no valor mais alto entre sua vida e ataque.

Chase: Persegue inimigos com **voo** e causa **repelimento**, **combo de 10** e **marca**.

Passive 1: Quando menor sua vida, maior é o ataque deste ninja.

Passive 2: Revive 2 rodadas após sua morte com 40% de sua vida.

(NOTE: Parece que a esotérica deste ninja é instantânea na china, porém nos servidores NA, BR e Alemão não é.)

Ninjas da Vila Oculta da Pedra

Akatsuchi:

Mystery: Summons a stone giant. If there is a stone giant on the field, deal taijutsu damage to 4 enemy bodies, and cause knockdown. This skill is immune to interruption.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Apply a shield based on your resistance to 2 allies.

Chase: Chase repulse, cause knockdown.

Passive 1: At the beginning of combat, summon 1 stone giant with life equal to this ninja.

Passive 2: At the beginning of combat, give a shield to up to 9 earth or fire ninjas based on 30% of Akatsuchi's resistance.

(NOTE: The stone giant summoned by Akatsuchi has super armor, and cannot attack. It's also quite bulky.)

Kurotsuchi:

Mystery: **[Instantâneo]** Attacks 4 enemies with earth and water damage, causes slow for 2 rounds (a slowed enemy will only perform their action at the end of a round, so basically last priority; 0 initiative)

Battlefield Entrance Cooldown: 0 rounds

Cooldown: 3 rounds

Chakra Consumption: 20

Standard: Before the first action of each round, give a random ally an extra standard attack for each round, does not stack with other standard attack boosts.

Chase: Chase repulse, cause low float.

Chase 2: Triggered by a 10-hit combo, cause water attribute damage to 2 ninjas and high combo.

Passive 1: Increase this ninja's ninjutsu by 12% for every earth attribute ninja on your team.

Onoki:

Mystery: *[Instantâneo]* Deals earth, fire, and wind attribute damage to up to 9 enemy bodies, and cause **knockdown** to the selected enemy. An enemy killed by this mystery cannot be resurrected.

Battlefield Entrance Cooldown: 1 round

Cooldown: 2 rounds

Chakra Consumption: 40

Standard: Attack and **interrupt** the target. Has a certain probability of causing **repulse**. This attack has a small chance of failing due to Onoki's chronic back pain (NOTE: I can't I'm dying I can't stop laughing). (i hope he breaks his fucking back and dies, about time)

Chase: Chase **knockdown**, cause **high float**.

Passive 1: Once per round, before the first action, give a random ally an additional standard attack for the round. (Does not stack with other boosts)

Passive 2: At the beginning of combat, generate a barrier that gives all earth, fire, and wind ninjas a 40% boost in ninjutsu. (NOTE: I'm still in tears over Onoki's chronic back pain) (and i still hope he breaks his back and dies, its ABOUT TIME)

Translation Errors In English Version

Water Main:

Second Passive 1: Reads "Cause **Immobile** to the an attacker from the enemy who launches you a critical attack, lasts for 1 round." Should read "Cause **Immobile** for 1 round to the receiver of a critical attack from this ninja."

Pain Ningendo:

Chase: Reads "Chase and attack the **repulsed** enemy, and causes ninjutsu damage and **knockdown**. Can be triggered at most 2 times per round." Should read "Chase and attack the **repulsed** enemy, and causes ninjutsu damage, **knockdown**, and **immobile**. Can be triggered at most 2 times per round. (NOTE: This used to be my least favorite pain, but now that I know what its chase really does it's taken 2nd place.)

How Terrible Google Translate Is

For those of you who were thinking that you can simply Google Translate and get the same results....



Just to give you an example of how shitty Google Translate is. It's even more inaccurate for the abilities. :)