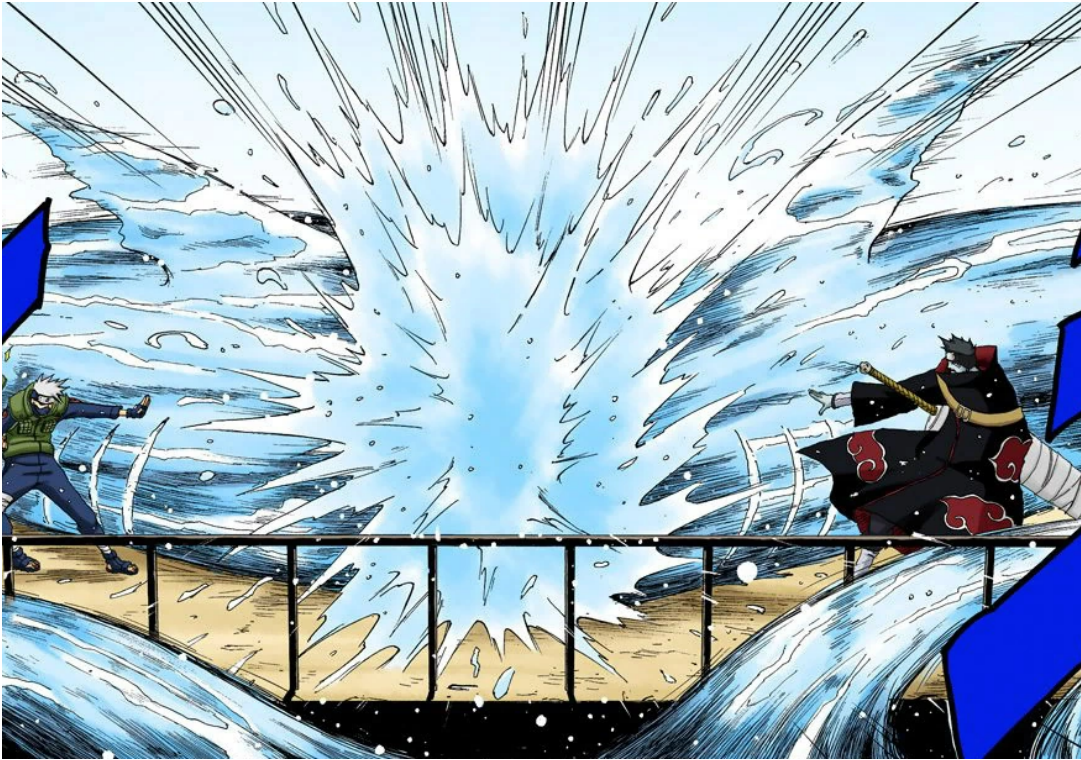


情報



Suitor (水遁, Elemento Agua) es una de las cinco naturalezas básicas de chakra.

Características

- ❖ Estilo de combate enfocado en aprovechar el agua en el terreno para controlar la distancia y en generar nuevos ángulos de ataque.
- ❖ **Suitor** es fuerte ante **Katon** y débil ante **Doton**.

Entrenamientos

- ❖ **Entrenamiento Suitor·Karyuudo (狩人, Cazador):** Entrenamiento enfocado en aprovechar el agua en el terreno para generar ataques.
- ❖ **Entrenamiento Suitor·Juunan (柔軟, Flexible):** Entrenamiento enfocado en utilizar el agua del terreno para generar distintos ángulos.

Desbloqueo de Entrenamientos

- ❖ Leer el apartado 2.2 de [Desarrollo de personaje](#) para ver los requisitos.
- ❖ Requiere 3 puntos de **STAT** en **Ninjutsu (NIN)** y **Sellos Manuales (SM)**.

Información adicional

- ❖ Leer [\[NRPG\] Rama Ninjutsu](#) para obtener mayor información.

術



Suiton: Mizurappa (水遁・水乱波, Olas Furiosas)

Rango: C

Alcance: Alcance 3

Tipo: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 25 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Suiton: Mizurappa es un Ninjutsu Suiton que permite disparar una potente ola de agua por la boca capaz de arrastrar al enemigo.

Efectos: Daña **NIN * 95** y provoca **terreno mojado** durante la ronda **actual** y la **siguiente** en **Área 2** sobre la casilla de impacto.

❖ Entrenamiento Suiton·Karyuudo

- Aumenta el alcance a **Cónico 3**.
- Pasa a dañar **NIN * 105**.
- El **terreno mojado** se provoca sobre las **casillas** del **nuevo alcance** **sustituyendo** el efecto **base**.
- Consume **5 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Suiton·Juunan

- Aumenta el alcance a **Alcance 3, Área 1 (Objetivo)**.
- **Desplaza** al oponente hasta el **final** del **alcance** de la técnica (**Máximo 3 casillas** desplazadas).
- Consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Si existe un **obstáculo**, **defensa** o **aprisionamiento** se genera igual el **terreno mojado** en **Área 2** desde la casilla de impacto.
- ❖ Es posible **utilizar** esta técnica **sin objetivo**, dentro del alcance, para provocar **terreno mojado**. Se debe indicar la casilla de impacto.



Suiton: Suidan no Jutsu (水遁・水弾の術, Bala de Agua)

Rango: C

Alcance: Alcance 4

Tipo: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 20 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Suiton: Suidan no Jutsu es un Ninjutsu Suiton que permite expulsar un chorro de agua por la boca con buen valor ofensivo y llenar de agua el terreno de combate.

Efectos: Daña NIN * 95.

- ❖ Por cada **aliado** que posea esta técnica y **colabore** aumenta el daño en **NIN * 10 (Máximo NIN * 125)**. El coste aumenta en **5 CH (Máximo 15 CH)** por cada aliado.
- ❖ El chakra total se **divide** entre todos los ninjas que utilizan esta técnica.
- ❖ Con **2 aliados** aumenta el alcance a **Área 3x4** y produce **terreno mojado** durante la ronda **actual** y la **siguiente** en **Área 2** sobre la casilla de impacto.
- ❖ Con **3 aliados** mantiene el alcance del punto anterior y produce **terreno inundado** en lugar de **mojado** durante la ronda **actual** y la **siguiente** en **Área 2** sobre la casilla de impacto.
- ❖ Aumenta el área de **terreno mojado** o **inundado** a **+1 Área (Máximo Área 5)** por cada aliado extra que participe en la técnica.

❖ Entrenamiento Suiton-Karyuudo

- Aumenta el alcance a **Alcance 5**.
- Aumenta el daño base a **NIN * 105** y el máximo colaborativo a **NIN * 135**.
- Consume **5 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Suiton-Juunan

- Aumenta el alcance a **Alcance 5**.
- Requiere defender **cielo**.
- Consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Si existe un **obstáculo**, **defensa** o **aprimonamiento** se genera igual el **terreno mojado/inundado**.
- ❖ Solo se aplica el **entrenamiento** del usuario. El de los aliados no se tiene en cuenta.
- ❖ Colaborar en esta técnica consume la **acción ofensiva**.
- ❖ El aliado debe estar a **Alcance 4** del usuario para poder **colaborar**.
- ❖ Puede utilizarse como **técnica suplementaria** produciendo únicamente **terreno mojado/inundado** una vez el usuario obtiene un entrenamiento.

術



Suitsu: Suisatou no Jutsu (水遁・水弾の術, Ocultación de Agua)

Rango: C
Alcance: Usuario
Tipo: Ninjutsu (Suplementaria)
Sellos: No
Chakra: 20 CH
CD: 3 Rondas
Requisitos: Rango D (Bloqueada)

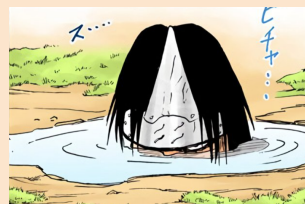
Suitsu: Suisatou no Jutsu es un Ninjutsu Suitsu que permite fusionarse con el agua, incluso en agua tan poco profunda como un charco, y ocultar la presencia para lanzar un ataque sorpresa al oponente.

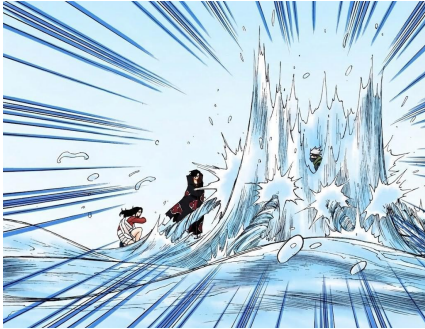
Efectos: El usuario obtiene el efecto de condición **ocultado** en **Área 1 (Usuario)** durante la ronda **actual** y la siguiente.

- ❖ Requiere **2 DET** o una técnica/pasiva que permita **detectar chakra** para detectarlo.
- ❖ Únicamente es posible desplazarse por **furnis de agua** o casillas de terreno **mojado**. Puede desplazarse como máximo **5 casillas** en un mismo turno. En caso de desplazarse más casillas o desplazarse fuera de estas condiciones finaliza la ocultación.
- ❖ Es posible utilizar esta técnica **fuera de combate** cumpliendo con los mismos requisitos. El usuario debe añadir en su misión el comando ***SuinJ** y estar sobre un **furni de agua**.
- ❖ **Entrenamiento Suitsu-Karyuudo**
 - Aumenta la duración **+1 ronda**.
 - El usuario **ignora obstáculos** en el terreno.
 - Aumenta en **+2 casillas** el máximo de desplazamiento durante un mismo turno en la ocultación.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Suitsu-Juunan**
 - Aumenta la duración **+1 ronda**.
 - Si el usuario no es detectado, es posible huir del combate con **Nigeru (Huir)** ignorando los requisitos de **VIT** y **distancia** entre el usuario y los oponentes.
 - La **siguiente acción ofensiva** requiere defender **suelo**.
 - Consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ El **CD** empieza a contabilizarse en el momento que **finaliza** el efecto de la técnica.
- ❖ Requiere que el usuario se encuentre sobre agua (**furni de agua** o casilla de terreno **mojado/inundado**).





Suitor: Suigadan (水遁・水牙弾, Bala Colmillo de Agua)

Rango: B

Alcance: Alcance 2

Tipo: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 25 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Suitor: Suigadan es un Ninjutsu Suitor que manipula el agua generando un taladro de agua. En terreno mojado o inundado, el agua alrededor del oponente se eleva formando múltiples taladros desde distintos ángulos.

Efectos: Daña **NIN * 100** y provoca daño indirecto por **hemorragia** del **10% [x0.1]**, del daño causado, durante **3 acciones**.

- ❖ Si el oponente se encuentra sobre un **furni de agua** o en una casilla de **terreno mojado** o **inundado**, la técnica requiere defender **suelo**.
- ❖ **Entrenamiento Suitor-Karyuudo**
 - Aumenta el alcance a **Alcance 4, Área 2 (Objetivo)**.
 - Aumenta el daño a **NIN * 110**.
 - Reduce un **10% [x0.9]** defensas externas de hasta **Rango B**.
 - Consume **15 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Suitor-Juunan**
 - Aumenta el alcance a **Alcance 3**.
 - Requiere defender **360**.
 - El daño de la **hemorragia** pasa a ser un **15% [x0.15]**, del daño producido, durante **3 acciones**.
 - Consume **10 CH** adicionales. Añade **+1 ronda de CD**.

Notas:

- ❖ Los efectos de los **entrenamientos** son aplicados cuando el **oponente** se encuentra sobre un **furni de agua** o en una casilla de **terreno mojado** o **inundado**.



Suiton: Mizuame Nabara (水遁・水飴拿原, Trampa de Almíbar)

Rango: C
Alcance: Cónico 4
Tipo: Ninjutsu (Ofensivo)
Sellos: Sí
Chakra: 15 CH
CD: 2 Rondas
Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Suiton: Mizuame Nabara es un Ninjutsu Suiton que permite escupir un líquido pegajoso y cubrir una gran superficie del terreno. Se utiliza como trampa, inmovilizando a los oponentes que toquen el líquido.

Efectos: Permite **anticipar** un **desplazamiento** de un oponente anulando su acción.

- ❖ Requiere defender **suelo**.
- ❖ Produce **terreno pegajoso** durante la ronda **actual** y la **siguiente** en el área de la técnica: **Pisar una casilla o estar dentro del área** provoca el efecto de condición **inmovilizado** durante **1 acción**. Consume **10 CH** adicionales
- ❖ Es posible utilizar **Suimen Hokou no Waza** antes de entrar en el área de **Mizuame Nabara**, pudiendo ignorar sus efectos. No se puede utilizar como reacción.
- ❖ **Entrenamiento Suiton-Karyuudo**
 - Produce adicionalmente **terreno mojado** durante la ronda **actual** y la **siguiente**.
 - Aumenta el efecto de condición **inmovilizado** a **2 acciones**.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Suiton-Juunan**
 - Produce adicionalmente **terreno mojado** durante la ronda **actual** y la **siguiente**.
 - Aumenta la duración del **terreno pegajoso** **+1 ronda**.
 - Si el **terreno pegajoso** entra en contacto con otro **terreno mojado**, éste se considerará adicionalmente **terreno pegajoso**.
 - Consume **10 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Si tras el efecto de condición **inmovilizado** un jugador se desplaza de nuevo sin utilizar **Suimen Hokou no Waza**, volverá a quedar en dicho estado.
- ❖ El **CD** empieza a contabilizarse en el momento que **finaliza** el efecto de la técnica.
- ❖ Requiere que el objetivo esté en **posición base**.
- ❖ Terreno **pegajoso** es compatible con terreno **mojado**.



術



Suiton: Suijinheki (水遁・水陣壁, Muro de Agua)

Rango: B
Alcance: Área 3x1
Tipo: Ninjutsu (Defensivo)
Sellos: Sí
Chakra: 20 CH
CD: 2 Rondas
Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Suiton: Suijinheki es un Ninjutsu que permite lanzar un chorro de agua generando una barrera de agua.

Efectos: Genera una **defensa externa** de **NIN * 95** durante la acción **actual**. Si el usuario se encuentra sobre un **furni de agua** o en una casilla de **terreno mojado** o **inundado** obtiene los siguientes beneficios:

- ❖ Añade + **NIN * 5** a la defensa externa.
- ❖ Si un **oponente** se encuentra en el **área de la técnica**, es **desplazado 1 casilla** hacia atrás.
- ❖ **Entrenamiento Suiton·Karyuudo**
 - Aumenta el alcance a **Área 3x2**.
 - Aumenta la defensa a **NIN * 110**.
 - Es posible utilizar esta técnica como **anticipación** anulando una acción ofensiva y dañando **NIN * 105**. Añade +1 **ronda de CD**.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Suiton·Juunan**
 - Aumenta la defensa a **NIN * 115**.
 - La defensa se considera **360**.
 - Provoca **terreno mojado** durante la **ronda actual** y la **siguiente** en **Área 1 (Usuario)**. Si un oponente se encuentra en el área se genera **terreno mojado** en **Área 1 (Objetivo)**.
 - Consume **10 CH** adicionales.



術



Suiton: Oruka (水遁弾・王琉華, Orca)

Rango: C

Alcance: Área 5x5

Tipo: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 35 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango B (Bloqueada)

Suiton: Oruka es un Ninjutsu Suiton que permite crear un gran torrente de agua que arrastra a los oponentes y deja el terreno lleno de agua.

Efectos: Daña **NIN * 80** y produce **terreno mojado** durante la ronda **actual** y la **siguiente** en el área de la técnica.

❖ Desplazarse dentro del **terreno mojado** consume **1 VEL adicional**.

❖ Entrenamiento Suiton-Karyuudo

- Aumenta el alcance a **Área 6x6**.
- En la siguiente técnica del usuario o un aliado, si el oponente se encuentra en el **terreno mojado** producido por esta técnica, utiliza **Kaihi (Evasión)** y se **desplaza** únicamente **1 casilla**, recibe el **25% [x0.25]** del daño total (sin aplicar efectos adicionales). **Evadir 1 casilla adicional** evita completamente el daño.
- Consume **15 CH** adicionales.

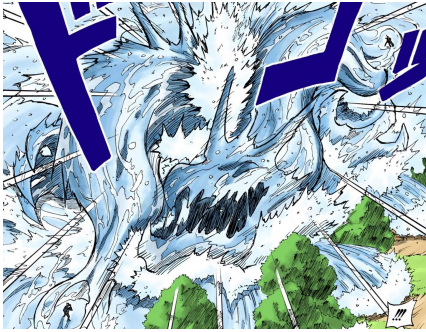
❖ Entrenamiento Suiton-Juunan

- Si el oponente se encuentra sobre el **terreno mojado** de esta técnica la siguiente técnica **Suiton** del usuario requiere defender **suelo**. Si la técnica ya tenía ese requisito pasa a requerir defender **360**.
- Aumenta el daño de la siguiente técnica **Suiton** del usuario, que haga efecto dentro del **terreno mojado** provocado por esta técnica, en un **20% [x1.2]**.
- Consume **15 CH** adicionales.

Notas:

❖ El **CD** empieza a contabilizarse en el momento que **finaliza** el **terreno mojado**.





Suiton: Suiryūdan no Jutsu (水遁・水龍弾の術, Bala Dragón de Agua)

Rango: B

Alcance: Alcance 6, Área 1 (Objetivo)

Tipo: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 30 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango B (Bloqueada)

Suiton: Suiryūdan no Jutsu es un Ninjutsu Suiton que permite generar un torrente de agua con forma de dragón. Si el usuario se encuentra rodeado de agua, esta técnica se vuelve más poderosa y causa un gran daño.

Efectos: Daña **NIN * 115**. Si el usuario se encuentra sobre un **furni de agua** o en una casilla de **terreno mojado** o **inundado** obtiene los siguientes beneficios:

- ❖ Es posible aumentar hasta **NIN *125**. Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ Es posible utilizar esta técnica como **contraataque**. Consume **10 CH** adicionales y añade **+1 ronda de CD**
- ❖ **Entrenamiento Suiton-Karyuudo**
 - Aumenta el alcance a **Alcance 7, Área 2(Objetivo)**.
 - Provoca **terreno mojado** durante la ronda **actual** y la **siguiente** en **Área 7x3**.
 - Reduce un **15% [x0.85]** defensas externas de hasta **Rango B**.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Suiton-Juunan**
 - Provoca **terreno mojado** durante la ronda **actual** y la **siguiente** en **Área 6x3**.
 - Requiere defender **cielo**.
 - Provoca el efecto de control **inconsciente** durante **1 acción**.
 - Consume **15 CH** adicionales.

