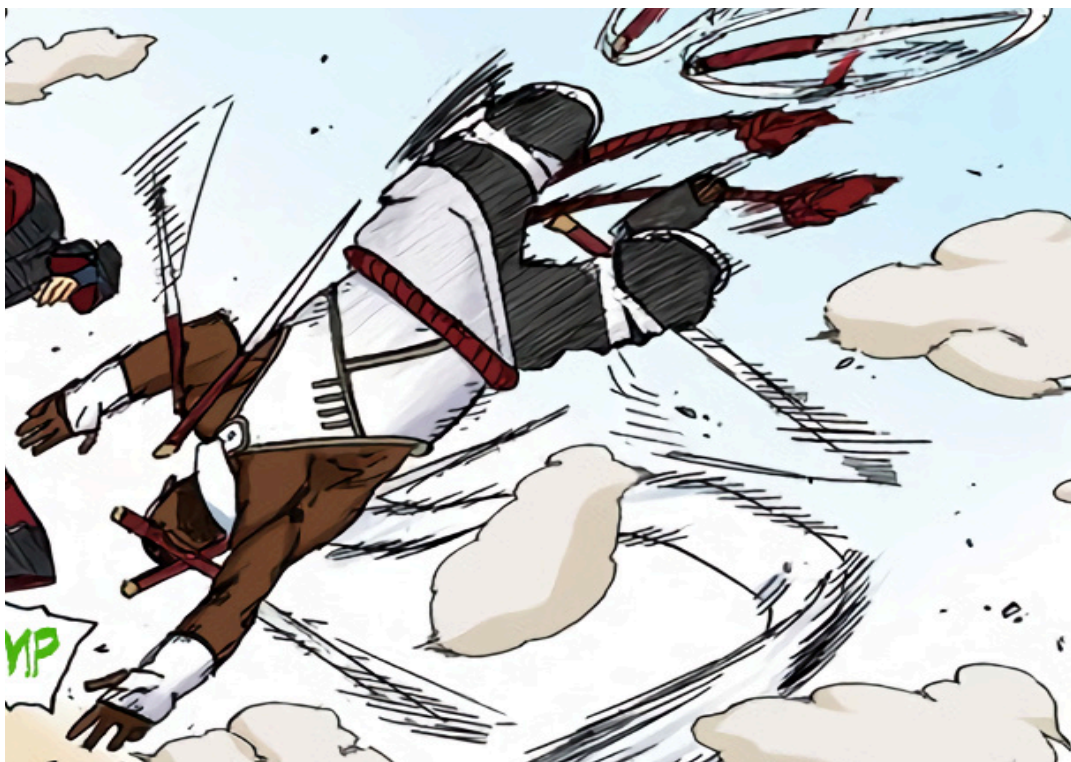


情報



Akurobatto-Ryū Senmon (荒繰鷺伐刀流一専門, Especialidad en Estilo Acrobático)

刺

Especialidad perteneciente al **País del Rayo** cuyos miembros se desvían del uso común de las **Kumo no Katana** y hacen uso de varias **Kumo no Tantō**. Los ninjas de esta especialidad son expertos en movimientos acrobáticos difíciles de seguir hasta para un usuario de **Sharingan**.

Características

- ❖ Estilo de combate enfocado en el uso de movimientos impredecibles para golpear mediante **Taijutsu** o **Bujutsu** sin poder reaccionar con facilidad.
- ❖ Escala por **Taijutsu (TAI)** y **Agilidad (AGI)**.

Rasgos

- ❖ **Obtención del rasgo Atlético.**

Entrenamientos

- ❖ **Entrenamiento Akurobatto-Ryū • Renzoku (連続, Consecutivo):** Entrenamiento enfocado en encadenar ataques mediante acrobacias y presionar al oponente.
- ❖ **Entrenamiento Akurobatto-Ryū • Kagura (神楽, Danza Ceremonial):** Entrenamiento enfocado en hacer los movimientos más impredecibles y atacar desde ángulos imposibles.



Akurobatto-Ryū (荒繰鷺伐刀流, Estilo Acrobático)

Rango: B

Tipo: Pasiva (Suplementario)

Requisito: Rango D (Desbloqueada)

Akurobatto-Ryū es un estilo atípico que utiliza más de una **Kumo no Tantō** desde articulaciones, estómago, cuello y boca. Se concentra en giros rápidos para cortar, pero añade movimientos atípicos como lanzamientos de la propia arma o atacar mediante puñetazos y cabezazos.

Efecto 1 - Compatibilidad: El jugador debe escoger una de las siguientes ramas: **Taijutsu** o **Bujutsu** adicionalmente a sus dos ramas obteniendo los siguientes beneficios.

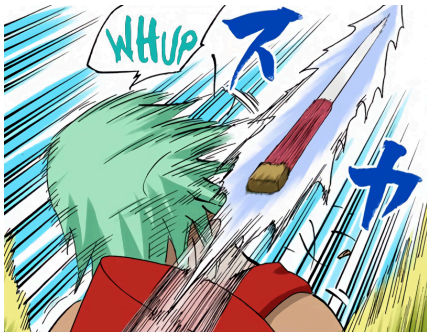
- ❖ Obtiene las primeras **2 técnicas de Rango D** de la rama escogida.
- ❖ Si desbloquea **Kagura** se considera que posee el **primer entrenamiento** de la rama escogida.
- ❖ Si desbloquea **Renzoku** se considera que posee el **segundo entrenamiento** de la rama escogida.

Efecto 2 - Acrobacias: El jugador obtiene las siguientes características al equiparse las **Kumo no Tantō**:

- ❖ Permite utilizar ***Equipar** si las **Kumo no Tantō** se encuentran en **Área 2 (Usuario)**.
- ❖ Si se utiliza **Tōteki (Lanzamiento)** es posible afectar a un objetivo distinto por cada **Kumo no Tantō** lanzada en la misma acción. Consume **5 CH** adicionales por cada objetivo adicional.
- ❖ Si el jugador se encuentra en **Modo Rantō** es posible utilizar las **Kumo no Tantō** pese a tener extremidades **inutilizadas** o **amputadas**.
- ❖ **Entrenamiento Akurobatto-Ryū • Renzoku**
 - ❖ Es posible utilizar **Tōteki (Lanzamiento)** sin **consumir acción**, pero únicamente puede lanzarse **1 Kumo no Tantō. 2 Rondas de CD.**
 - ❖ Por cada **Kumo no Tantō** en el suelo aumenta en **+10** el daño o defensa al utilizar una técnica **Taijutsu** o **Bujutsu (Máximo +40).**
- ❖ **Entrenamiento Akurobatto-Ryū • Kagura**
 - ❖ Es posible añadir un **ángulo** como requisito a defender (**suelo** o **cielo**), si la técnica no posee, o modificar el ángulo de la técnica original. Consume **5 CH** adicionales si la técnica no posee. **2 Rondas de CD.**
 - ❖ Es posible utilizar el comando ***Akurobatto (荒繰鷺伐, Acrobacia)** para desplazarse **3 casillas** en cualquier dirección. Tras ejecutarse, se debe utilizar un **Taijutsu** o **Bujutsu** con requisitos de ángulo a defender. **1 Ronda de CD.**

Notas:

- ❖ Se considera en el suelo si el arma ha sido lanzada previamente o desarmada por un oponente.
- ❖ Las casillas desplazadas mediante ***Akurobatto** ignoran trampas colocadas en el terreno y modificaciones del terreno.



Seishitsu (変化, Naturaleza Elemental)

Rango: B

Tipo: Pasiva (Suplementario)

Requisito: Rango D (Desbloqueada)

Los miembros del **Akurobatto-Ryū Senmon** se centran principalmente en el uso del Raiton.

Efecto 1 - Compatibilidad: El jugador obtiene **Raiton** (雷遁, Elemento Rayo).

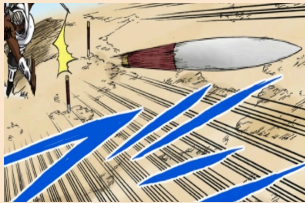
- ❖ Si escoge **Ninjutsu** como segunda rama está obligado a escoger **Raiton** como su primer elemento.

Efecto 2 - Chakra Nagashi: Al utilizar **Chakra Nagashi [Raiton]** es posible elegir uno de los siguientes efectos al ejecutar una técnica o seleccionar el efecto básico de Chakra Nagashi:

- ❖ Reducción de **-1 VEL** durante la **ronda actual y la siguiente** tras ser dañado.
- ❖ Aumenta en **+1 la duración** de los efectos secundarios de la técnica.
- ❖ Provoca daño directo igual a **NIN * 10** durante **2 acciones**. Aumenta a **NIN * 20** en **terreno mojado/inundado**.

Notas:

- ❖ Al utilizar un **efecto distinto** al efecto básico añade **5 CH** adicionales al momento de ejecutar la técnica.



忍武器



Kumo no Tantō (雲の短刀, Tantō de la Nube)

Rango: C

Alcance: Alcance 1

Clasificación: Arma Cuerpo a Cuerpo / Arma Arrojadiza

Tipo: Ofensivo

Daño Arma: 5

Tamaño: Mediano

Requisitos: Akurobatto-Ryū Senmon (Desbloqueada)

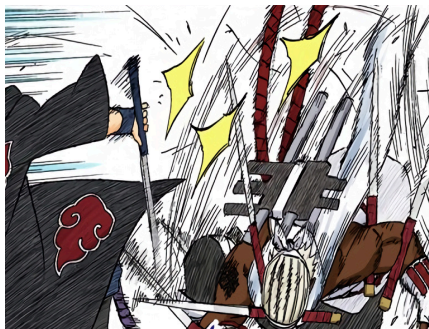
Kumo no Tantō es una espada ligera y aerodinámica sin mango diseñada para cortar o ser lanzada. Poseen un material especial que facilita la conducción de chakra Raiton.

Efectos: El **Daño Arma total** al utilizar una técnica **Bujutsu** es la **suma** de cada **Daño Arma individual**, excepto si se especifica el número de **Kumo no Tantō** a utilizar.

- ❖ Al utilizar el **Modo Rantō** aumenta el **Daño Arma individual** en +5.

Notas:

- ❖ Jugadores de **Rango D y C** pueden utilizar hasta **2 Kumo no Tantō**.
- ❖ Jugadores de **Rango B, A y S** pueden utilizar hasta **4 Kumo no Tantō**.
- ❖ Al aplicar **Chakra Nagashi** se considera que se aplica en todas las armas.



Rantō (乱刀, Espadas Caóticas)

Rango: B

Alcance: Usuario

Clasificación: Bujutsu (Ofensivo/Suplementario)

Sellos: No

Chakra: 25 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Rantō es un Bujutsu que permite realizar acrobacias para golpear a un objetivo y perseguirlo por el campo de batalla. Se considera la base y técnica insignia del Akurobatto-Ryū Senmon.

Efectos: Tras utilizar esta técnica el jugador se considera que se encuentra en **Modo Rantō** y obtiene las siguientes características:

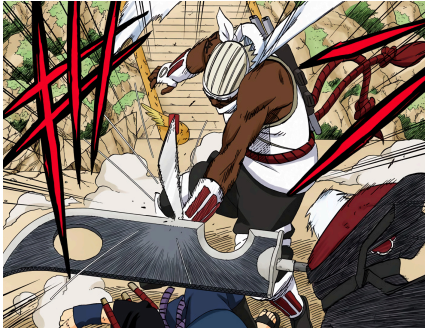
- ❖ No puede utilizar técnicas que requieran **sellos manuales**.
- ❖ Provoca el **50% [x0.5]** del **Daño Arma** por cada **Kumo no Tantō** equipada en **Área 1 (Usuario)** durante el desplazamiento. **1 Ronda de CD**.
- ❖ Permite al usuario **desplazarse** tantas **casillas adicionales (Máximo 3)** sin consumo de **VEL** como **casillas** haya utilizado el oponente mediante **Kaihi (Evasión)** para alcanzar su oponente. El objetivo sufre daño por el daño por desplazamiento. **1 Ronda de CD**.
- ❖ Este modo se **anula** al utilizar técnicas que no sean **Taijutsu** o **Bujutsu**, excepto si son técnicas básicas o del **Akurobatto-Ryū Senmon**, o tras **3 rondas**.
- ❖ **Entrenamiento Akurobatto-Ryū • Renzoku**
 - Tras utilizar **Taijutsu** o **Bujutsu (Ofensivo)** es posible utilizar **Tōteki (Lanzamiento)** y lanzar **1 Kumo no Tantō** a otro oponente.
 - Es posible utilizar **Tōteki (Lanzamiento)** en un **único objetivo** y lanzar el número de armas que se quiera. Se considera que el **Daño Arma total** es la **suma** de cada **Daño Arma individual**.
 - Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Akurobatto-Ryū • Kagura**
 - Tras utilizar ***Akurobatto** si el oponente utiliza **Kaihi (Evasión)** y se **desplaza** únicamente **1 casilla**, recibe el **25% [x0.25]** del daño total (sin aplicar efectos adicionales) de la técnica utilizada. **Evadir 1 casilla adicional** evita completamente el daño.
 - Consume **10 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ **No consume acción.** Puede desactivarse en cualquier momento sin consumo de acción. **Mínimo 1 ronda** activada y máximo **3 rondas**.
- ❖ Requiere el uso de **Kumo no Tantō**.
- ❖ El daño por desplazamiento sólo se tiene en cuenta **1 vez** por jugador, obstáculo o compañero únicamente pueden ser **defendidos** o **evadidos**. Los objetivos de técnicas no se ven afectados.



術



Raikō Otoshi (雷光落とし, Descenso Relámpago)

Rango: C
Alcance: Alcance 1
Clasificación: Bujutsu (Ofensivo)
Sellos: No
Chakra: 25 CH
CD: 2 Rondas
Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Raikō Otoshi es un Bujutsu que permite avanzar hacia delante mediante una pirueta en el aire para finalmente asestar con un golpe en caída. Su efectividad mejora tras utilizarse en **Rantō**.

Efectos: Daña $[AGI * 65 + TAI * 30]$ + **Daño Arma**. Requiere defender cielo.

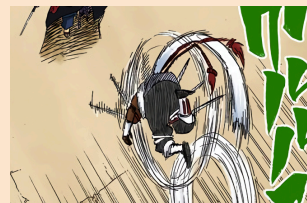
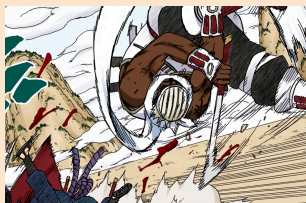
- ❖ Permite dañar a oponentes en **posición alzada**.
- ❖ Provoca un daño indirecto por **hemorragia** del **10% $[x0.1]$** , del daño causado, durante **2 acciones**.

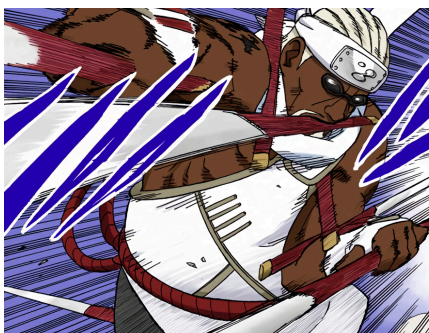
Si el usuario se encuentra en **Modo Rantō** obtiene las siguientes características:

- ❖ Aumenta el daño a $[AGI * 70 + TAI * 30]$ + **Daño Arma** y la técnica **no** puede ser **contraatacada** ni **anticipada**.
- ❖ Es posible aumentar el daño a $[AGI * 75 + TAI * 30]$ + **Daño Arma** a cambio de anular el **Modo Rantō**.
- ❖ **Entrenamiento Akurobatto-Ryū • Renzoku**
 - Permite al usuario desplazarse **3 casillas** en dirección a su oponente para realizar el ataque **sin consumo** de **VEL**. Las casillas desplazadas ignoran trampas colocadas en el terreno y modificaciones del terreno.
 - Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Akurobatto-Ryū • Kagura**
 - Tras realizar ***Akurobatto** aumenta el daño un **15% $[x1.15]$** y permite utilizar ***Equipar** en **Área 3 (Usuario)**.
 - Consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Requiere el uso de **Kumo no Tantō**.
- ❖ El **Daño Arma** corresponde únicamente a **1 Kumo no Tantō**.





Shisotsu (刺突, Estocada Perforante)

Rango: B
Alcance: Alcance 2
Clasificación: Bujutsu (Ofensivo)
Sellos: No
Chakra: 30 CH
CD: 2 Rondas
Requisitos: Rango B (Bloqueada)

Shisotsu es un Bujutsu en el que el usuario realiza una estocada rápida buscando los puntos vitales de los oponentes. Su efectividad mejora tras utilizarse en **Rantō**.

Efectos: Daña $[AGI * 80 + TAI * 30]$ + Daño Arma.

- ❖ Reduce un **10% [x0.9]** defensas externas de hasta **Rango B**. Si se aplica el efecto base de **Chakra Nagashi [Raiton]**, la reducción final es del **15% [x0.85]**.
- ❖ Permite **desplazar 2 casillas** al oponente.
- ❖ Desplazarse **5 casillas** antes de realizar la técnica, permite aumentar el daño a $[AGI * 85 + TAI * 30]$ + Daño Arma. Consume **5 CH** adicionales y añade **+1 ronda de CD**.

Si el usuario se encuentra en **Modo Rantō** obtiene las siguientes características:

- ❖ La técnica **no** puede ser **contraatacada** ni **anticipada**.
- ❖ Permite **desplazar 3 casillas** al oponente.
- ❖ Es posible desplazarse únicamente **3 casillas** para obtener la ventaja de daño a cambio de anular el **Modo Rantō**.
- ❖ **Entrenamiento Akurobatto-Ryū • Renzoku**
 - Si se utiliza **Tōteki (Lanzamiento)** al oponente, una vez se ha utilizado esta técnica, provoca el efecto de condición **inutilizado** durante **1 acción** en una extremidad a escoger.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Akurobatto-Ryū • Kagura**
 - Permite utilizar **3 Kumo no Tantō** para el cálculo del **Daño Arma**.
 - Permite desarmar al oponente. Se requiere dañar, como mínimo, un **50% [x0.50]** del daño y poseer, como mínimo, igual **TAI** o **AGI** que el oponente.
 - Consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Requiere el uso de **Kumo no Tantō**.
- ❖ El **Daño Arma** corresponde únicamente a **1 Kumo no Tantō**.

