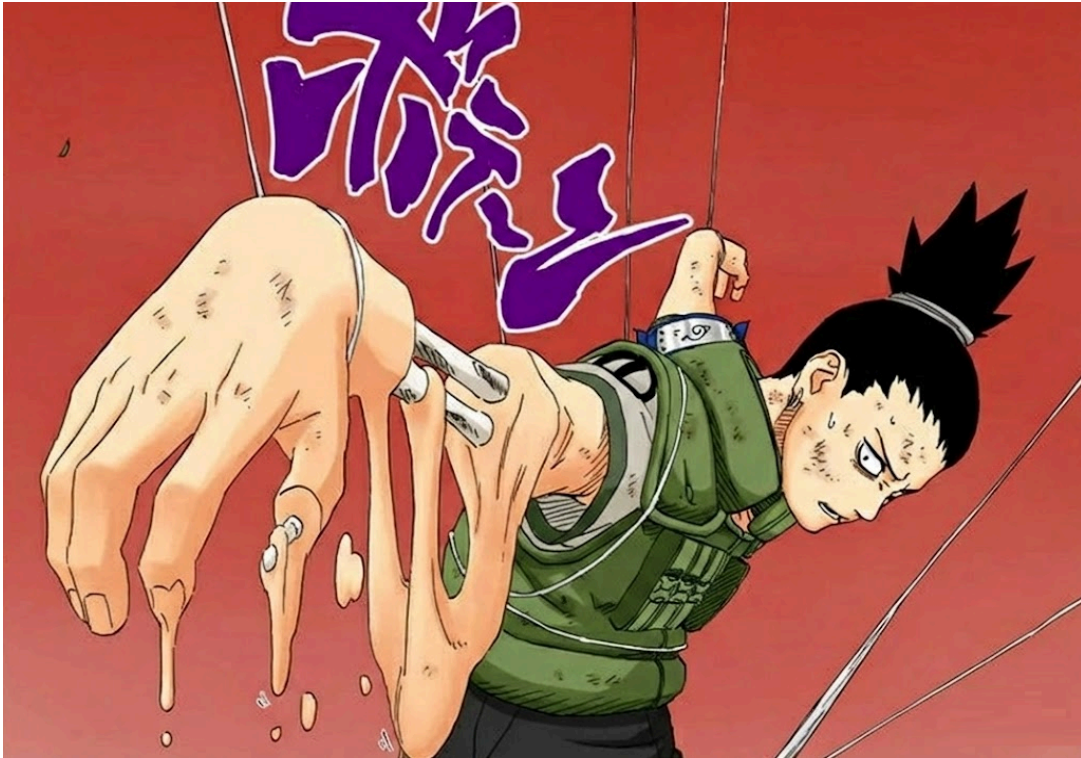


情報



La rama **Genjutsu** (幻術, **Técnicas Ilusorias**) se enfoca en el uso de técnicas ilusorias mediante el elemento Yin, manipulando el cerebro del objetivo mediante el chakra, provocando la interrupción o la confusión de los sentidos del oponente.

Características

- ❖ Estilo de combate enfocado en manipular el flujo de chakra del oponente para alterar sus sentidos y su percepción de la realidad.
- ❖ Escala por **Genjutsu (GEN)** e **Inteligencia (INT)**.

Entrenamientos

- ❖ **Entrenamiento Genjutsu-Shihai (支配, Dominio):** Entrenamiento enfocado a someter al objetivo con ilusiones, perjudicando su mente tras liberarse de la ilusión.
- ❖ **Entrenamiento Genjutsu-Shōaku (掌握, Control):** Entrenamiento enfocado en aumentar el control del campo desorientando a los oponentes.

Desbloqueo

- ❖ Para acceder a un entrenamiento se requiere **4 GEN** y **3 INT**.
- ❖ Es necesario invertir 100 EXP.
- ❖ Es necesario completar 5 Misiones Rango B.

術



Genjutsu Shibari (幻術縛り, Atadura Ilusoria)

Rango: C

Alcance: Área 2 (Usuario)

Tipo: Genjutsu [Visual] (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 20 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Genjutsu Shibari es un Genjutsu que tras proyectar chakra hacia el sistema nervioso del oponente, los oponentes son inmovilizados de forma inmediata mediante cuerdas ilusorias.

Efectos: Provoca el efecto de control **inhabilitado** durante **1 acción**. Es posible utilizar esta técnica como una **anticipación** consumiendo **10 CH** adicionales anulando la acción ofensiva del oponente.

❖ Entrenamiento Genjutsu · Shihai

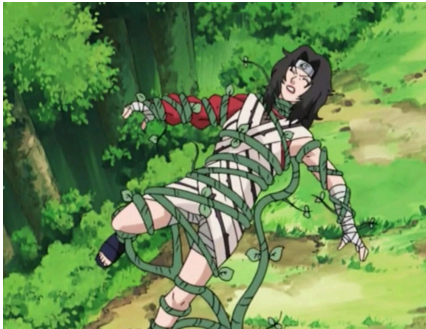
- Aumenta el alcance a **Área 3 (Usuario)**.
- Desde la ronda en la que **finaliza/se anula** la **inhabilitación**, y durante la siguiente ronda, el objetivo únicamente puede utilizar el **50% [x0.5]** de la **FUE** (Mínimo 1 FUE).
- Consume **5 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Genjutsu · Shōaku

- Aumenta el alcance a **Área 4 (Usuario)**.
- Permite **desplazar 3 casillas** a los oponentes dentro del área de efecto.
- Consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ El usuario **escoge** en qué **dirección** se **desplazan** los jugadores.



Magen: Mori Kanashibari (魔幻・媒鳥, Atadura del Bosque)

Rango: C

Alcance: Alcance 3

Tipo: Genjutsu [Visual] (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 20 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Magen: Mori Kanashibari es un Genjutsu que ata una extremidad del oponente y continúa hasta atar al oponente por completo utilizando enredaderas. Finalmente las enredaderas elevan al oponente.

Efectos: Provoca **daño mental** igual a **GEN * 50** y el efecto de condición **inutilizado** durante **1 acción** en una **extremidad a elección** del usuario.

❖ Entrenamiento Genjutsu · Shihai

- Desde la ronda en la que **finalizan/se anulan** los efectos, y durante la siguiente ronda, el objetivo mantiene el efecto de condición **inutilizado** una **extremidad a elección** del usuario.
- Consume **10 CH** adicionales

❖ Entrenamiento Genjutsu · Shōaku

- Aumenta el alcance a **Alcance 5**.
- La técnica deja de inutilizar y pasa a provocar el efecto de control **inhabilitado** durante **1 acción**.
- Permite **desplazar 3 casillas** al oponente durante la inhabilitación.
- Consume **15 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ El usuario **escoge** en qué **dirección** se **desplazan** los jugadores.



術



Magen: Narakumi no Jutsu (魔幻・奈落見の術, Visualización del Infierno)

Rango: D

Alcance: Alcance 3

Tipo: Genjutsu [Visual] (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 25 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango D (Bloqueada)

Magen Narakumi no Jutsu es un Genjutsu que refleja en la mente del oponente su mayor miedo, independientemente si son conscientes o no de ese miedo, causando un trauma temporal.

Efectos: Provoca **daño mental** igual a **GEN * 85** y un daño indirecto igual a **GEN * 10** durante **2 rondas**.

❖ Entrenamiento Genjutsu · Shihai

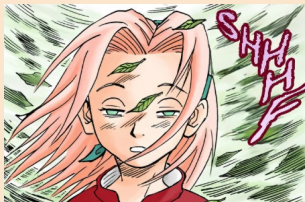
- Aumenta la duración del daño indirecto a **3 acciones**.
- Provoca el efecto de condición **inmovilizado** durante **2 acciones**.
- Consume **15 CH** adicionales.

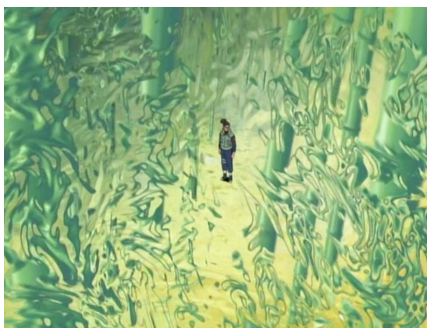
❖ Entrenamiento Genjutsu · Shōaku

- Aumenta el alcance a **Alcance 5**.
- Provoca el efecto de condición **desorientado** durante **3 acciones**.
- Consume **10 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ El indirecto únicamente tiene efecto al **final** de la **ronda global**.





Kasumi no Jutsu (媒鳥旋, Técnica de la Bruma)

Rango: C

Alcance: Área 3x3

Tipo: Genjutsu [Visual] (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 15 CH

CD: Variable

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Kasumi no Jutsu es un Genjutsu que, utilizando elementos del terreno, genera una trampa que induce al oponente en una ilusión donde queda desorientado y posteriormente comienza a hundirse en el terreno como si estuviera en unas arenas movedizas.

Efectos: Permite preparar una **trampa ilusoria** en el área de la técnica.

- ❖ Se activa cuando un **oponente** pisa por primera vez una de las casillas de la trampa.
- ❖ Provoca el efecto de condición **inmovilizado** durante **3 acciones**.
- ❖ **Entrenamiento Genjutsu - Shihai**
 - Desde la ronda en la que **finaliza/se anula** la **inmovilización**, y durante la siguiente ronda, el objetivo ve **reducida** su **VEL** tanto como acciones haya estado inmovilizado.
 - Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Genjutsu - Shōaku**
 - Provoca el efecto de condición **desorientado** durante **1 acción**. Consume **5 CH** adicionales.
 - Es posible utilizar esta técnica como una **anticipación de movimiento** anulando la acción ofensiva del oponente. Consume **10 CH** adicionales

Notas:

- ❖ La **trampa visual** tiene una duración de **5 rondas** en el terreno.
- ❖ La **VEL** puede reducirse como **máximo** a **1 VEL**.
- ❖ El oponente puede **anular** el Genjutsu una vez ha pisado la trampa o su movimiento ha sido anticipado.
- ❖ El **CD** empieza a contabilizarse en el momento que **finaliza** el efecto de la técnica. Puede reutilizarse la técnica tras **2 rondas de CD**, reemplazando la duración y localización de la trampa.





Hyaku no Hana (媒鳥旋, Ilusión de las Cien Flores)

Rango: C

Alcance: Área 2 (Usuario)

Tipo: Genjutsu [Olfativo/Tacto] (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 20 CH

CD: 3 Rondas

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

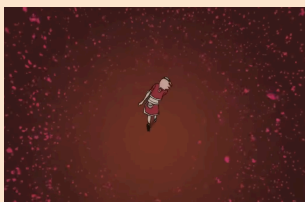
Hyaku no Hana es un Genjutsu que, tras afectar al oponente con un veneno, permite al usuario desaparecer de la visión del oponente. Durante la ilusión el oponente siempre es rodeado por pétalos.

Efectos: El usuario obtiene el efecto de condición **ocultado** durante **2 rondas** para el **objetivo** de la técnica.

- ❖ Se requiere una técnica que permita **detectar por tacto** para detectar. Si el stat **GEN** del usuario supera en **4 puntos** el stat **INT** del oponente, no es posible detectar al usuario.
- ❖ Si previamente el **oponente** ha sido **dañado** mediante una **técnica cuerpo a cuerpo** del **usuario**, el usuario obtiene **+1 GEN** de cara al oponente.
- ❖ Las **técnicas cuerpo a cuerpo** del usuario requieren **2 VR** para reaccionar.
- ❖ **Entrenamiento Genjutsu - Shihai**
 - Desde la ronda en la que **finalizan/se anulan** los efectos, y durante la siguiente ronda, el objetivo sufre el efecto de condición **desorientado** durante **3 acciones**.
 - Consume **15 CH** adicionales
- ❖ **Entrenamiento Genjutsu - Shōaku**
 - Aumenta el alcance a **Área 4 (Usuario)**.
 - Provoca **daño mental** igual a **GEN * 5** por cada **casilla desplazada** por el objetivo durante la ocultación.
 - Consume **10 CH** adicionales

Notas:

- ❖ Se considera **Genjutsu olfativo**. Si se cumple la condición de la técnica cuerpo a cuerpo puede considerarse **Genjutsu por tacto**.
- ❖ El objetivo puede **liberarse** del Genjutsu si de manera externa le **extraen el veneno**. Pueden utilizarse los métodos normales. El veneno es de **Rango C**.



術



Magen: Jigoku Kōka no Jutsu (魔幻・地獄降下の術, Técnica del Infierno Descendente)

Rango: C

Alcance: Alcance 5, Área 3 (Objetivo)

Tipo: Genjutsu [Visual] (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 15 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Magen: Jigoku Kōka no Jutsu es un Genjutsu que provoca una gigantesca bola de fuego que cae del cielo a un área designada. Los objetivos que sufren la ilusión, sienten que son abrasados por el acercamiento.

Efectos: Provoca **daño mental** igual a **GEN * 45** y un daño indirecto igual a **GEN * 10** durante **2 rondas**.

❖ Entrenamiento Genjutsu · Shihai

- Aumenta la duración del indirecto a **3 rondas**.
- Al **finalizar/se anula** el **indirecto** el objetivo sufre un daño adicional igual a **GEN * 10** si sufre al menos **2 rondas** el daño indirecto.
- Consume **15 CH** adicionales

❖ Entrenamiento Genjutsu · Shōaku

- Si el objetivo no se desplaza durante las **2 rondas** que dura la técnica sufre un daño adicional igual a **GEN * 15**.
- El objetivo no puede desplazarse en línea recta más de **2 casillas** mientras dure el indirecto. Percibe llamas que obstaculizan el terreno.
- Consume **15 CH** adicionales

Notas:

- ❖ El indirecto únicamente tiene efecto al **final** de la **ronda global**.





Kaben Santō (花弁散逃, Escape en Dispersión de Pétalos)

Rango: B

Alcance: Área 3 (Usuario)

Tipo: Genjutsu [Visual] (Suplementario/Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: Variable

CD: Variable

Requisitos: Rango B (Bloqueada)

Kaben Santō es un Genjutsu que permite evadir un ataque donde, ante los ojos del oponente, el usuario se transforma en una nube de pétalos en el instante del impacto. Cuando se contrarresta un Genjutsu, el oponente ve como los pétalos se arremolinan a su alrededor y cubren su cuerpo inmovilizándolo.

Efecto 1 - Suplementario: Permite **anticipar** una acción ofensiva de un oponente anulando su acción. 2 Rondas de CD. Consume **20 CH**.

Efecto 2 - Ofensivo: Permite **anticipar** una técnica de tipo **Genjutsu (Ofensivo)** si se posee, como mínimo, igual **GEN** que el oponente.

- ❖ El oponente ve anulado su Genjutsu automáticamente.
- ❖ Provoca el efecto de condición **asfixia** y el efecto de control **inhabilitado** durante **2 acciones**.
- ❖ 3 Rondas de CD. Consume **40 CH**.
- ❖ **Entrenamiento Genjutsu · Shihai**
 - En el **Efecto 1**, si se **anula** una técnica cuerpo a cuerpo de Rango B o inferior, aumenta **+1 ronda** el **CD** de esa técnica.
 - En el **Efecto 2**, desde la ronda en la que **finalizan/se anulan** los efectos, y durante la siguiente ronda, el objetivo no puede realizar **contraataques**.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Genjutsu · Shōaku**
 - En el **Efecto 1**, desde la ronda en la que **finaliza** la **anticipación**, y durante la siguiente ronda, el objetivo sufre el efecto de condición **desorientado** durante **2 acciones** máximo.
 - En el **Efecto 2**, desde la ronda en la que **finalizan/se anulan** los efectos, y durante la siguiente ronda, el objetivo no puede realizar **anticipaciones**.
 - Consume **10 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ No puede anularse la anticipación del **efecto 1** mediante *Genjutsu Kai* u otro método similar. Únicamente puede anular el efecto del **Entrenamiento Shōaku**.



術



Magen: Jubaku Satsu (魔幻・樹縛殺, Muerte de Prisión Arbórea)

Rango: B

Alcance: Alcance 4

Tipo: Genjutsu [Visual] (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 30 CH

CD: 3 Rondas

Requisitos: Rango B (Bloqueada)

Magen: Jubaku Satsu es un Genjutsu donde el usuario desaparece de la percepción del oponente, desvaneciéndose de su campo visual. Posteriormente, el entorno se transforma y es atrapado por un árbol quedando a merced de un ataque.

Efectos: Provoca **daño mental** igual a **GEN * 95**. Reduce **1 DET** de una técnica que otorgue detección durante **2 rondas**.

❖ Entrenamiento Genjutsu · Shihai

- Añade un daño indirecto igual a **GEN * 5** durante **2 rondas**.
- Al **finalizar las 2 rondas** del **indirecto** el objetivo obtiene **+1 Ronda de CD** adicional en la siguiente técnica que utilice.
- Consume **15 CH** adicionales

❖ Entrenamiento Genjutsu · Shōaku

- Provoca el efecto de condición **inmovilizado** durante **2 acciones**.
- Desde la ronda en la que **finaliza**, y durante la siguiente ronda, el objetivo sufre **-2 VEL**.
- Consume **15 CH** adicionales

Notas:

- ❖ El indirecto únicamente tiene efecto al **final** de la **ronda global**.
- ❖ El **CD** se añade a técnicas que posean **CD igual o superior a 1 ronda**.

