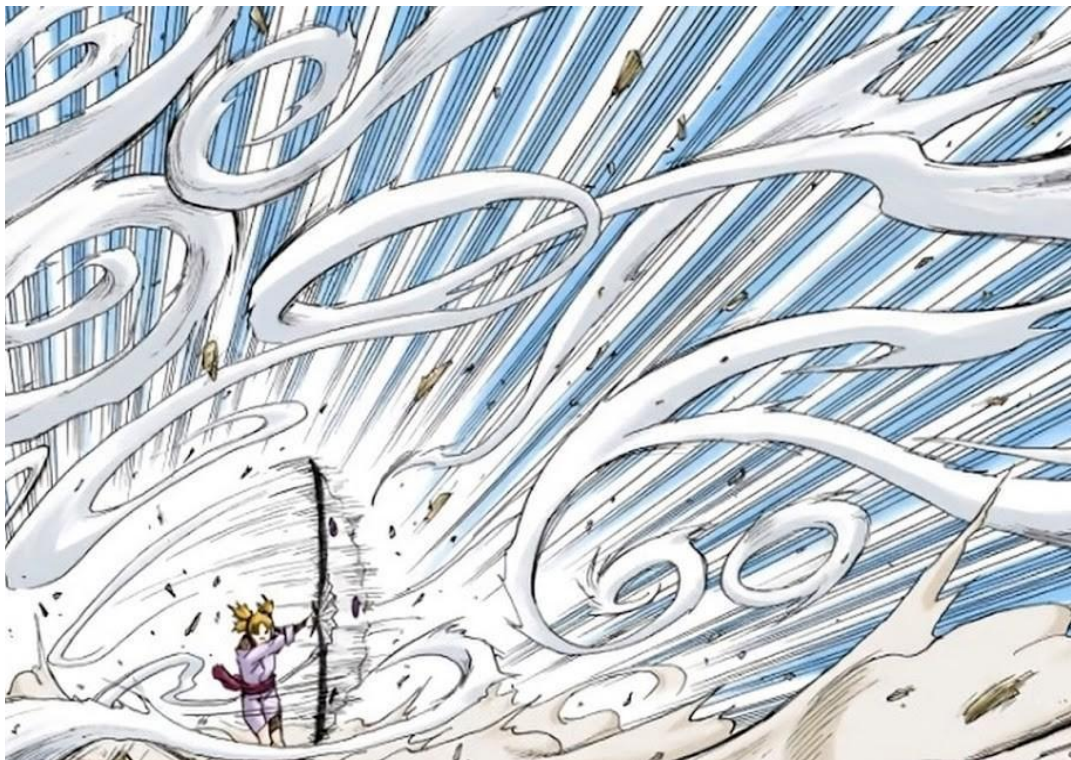


情報



Kaze Senmon (風一専門, Especialidad Viento)

風

Especialidad perteneciente al **País del Viento** cuyos miembros se especializan en el uso de **Fūton** mediante un abanico gigante. Los miembros de esta especialidad destacan por crear vendavales que pueden abarcar tanta área como el usuario quiera, además de poseer un poder de corte muy superior.

Características

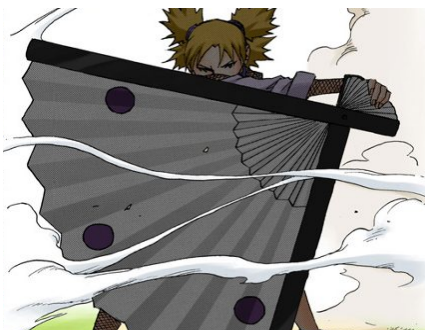
- ❖ Estilo de combate enfocado en **Fūton** y dañar en área.
- ❖ Escala por **Ninjutsu (NIN)** y **Sellos Manuales (SM)**.

Rasgos

- ❖ ???

Entrenamientos

- ❖ **Entrenamiento Kaze·Kyoufuu (氷心, Vendaval):** Entrenamiento enfocado en modificar la potencia y el alcance del Fūton.
- ❖ **Entrenamiento Kaze·Taifu (点穴, Huracán):** Entrenamiento enfocado en utilizar las corrientes de aire de forma defensiva



Kaze no Sōsa (風の操作, Control del Viento)

Rango: B

Tipo: Pasiva (Suplementario)

Requisito: Rango D (Desbloqueada)

El entrenamiento de **Kaze no Sōsa** permite controlar el aire de alrededor para utilizarlo a su favor mediante **Kyodai Senu**.

Efecto 1 - Compatibilidad: El jugador obtiene **Fūton** (風遁, Elemento Viento).

- ❖ Si escoge **Ninjutsu** como rama adicional está obligado a escoger **Fūton**.

Efecto 2 - Control del Viento: Cualquier técnica **Fūton** utilizada mediante **Kyodai Senu** obtiene las siguientes características:

- ❖ Es posible **alterar el alcance** de técnicas del **Kaze Senmon** clasificadas con alcance **Variable** y escoger alcances de hasta Alcance 4 / Área 3x4 / Área 5x2.

Ejemplo: Seleccionar hasta Área 3x4 permite crear áreas inferiores como Área 3x3 o Área 3x1.

- ❖ Es posible utilizarse como **contraataque** ante **Shurikenjutsu Ofensivo**. Consume **10 CH** adicionales y añade **+1 ronda de CD** a la técnica **Fūton** utilizada. Este efecto posee **2 Rondas de CD**.
- ❖ Es posible seleccionar a los objetivos a afectar dentro del alcance de la técnica. Consume **5 CH** adicionales por cada jugador que evita el efecto de la técnica utilizada.
- ❖ Tras utilizar una técnica se provoca **clima vendaval** durante la ronda actual y la siguiente. El clima se produce en las casillas afectadas por la técnica.

❖ Entrenamiento Kaze • Kyōufuu

- Estar a una casilla adyacente, o dentro del **clima vendaval**, permite aumentar en +1 el alcance de una técnica **Fūton** general utilizada mediante **Kyodai Senu**. **2 Rondas de CD**.
- Añade más opciones de **alterar el alcance** de técnicas del **Kaze Senmon**: Cónica 3 / Alcance 4, Área 1 (Objetivo) / Área 5x3.
- Consume **5 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Kaze • Taifu

- Estar a una casilla adyacente, o dentro del **clima vendaval**, permite utilizar una técnica **Fūton** mediante **Kyodai Senu** de **modo defensivo**. **2 Rondas de CD**.
- El daño ocasionado se considera **defensa externa**, sin aplicar otros efectos, y cubre los mismos ángulos que requiera defender al causar daño.
- Consume **5 CH** adicionales.



忍武器



Kyodai Senu (氷遁, Abanico Gigante)

Rango: B

Alcance: Alcance 1

Clasificación: Arma Cuerpo a Cuerpo

Tipo: Ofensivo

Daño Arma: 15

Tamaño: Mediano

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Kyodai Senu es un arma utilizada por miembros de Sunagakure para realizar y mejorar el alcance de técnicas Fūton a través de él.

Efecto 1 - Ofensivo: Es posible utilizar técnicas **Fūton**, excepto que la técnica requiera condiciones específicas de uso. Las técnicas utilizadas se consideran técnicas sin sellos de manos.

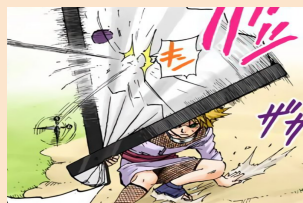
Efecto 2 - Suplementario: Permite anular el **daño por colisión** consumiendo **5 CH** adicionales. No consume acción.

Efecto 3 - Suplementario: Es posible utilizar transformar las siguientes **técnicas básicas** en técnicas **Fūton**:

- ❖ Al utilizar **Buki Kougeki (Ataque con Arma)** daña **NIN * 50 + Daño Arma** a Alcance 3.
- ❖ Al utilizar **Buki Bougyo (Defensa con Arma)** defiende **NIN * 50 + Daño Arma**.
- ❖ Al utilizar **Tobu (Saltar)** - **Efecto 2** permite desplazarse **NIN casillas**.
- ❖ Utilizar cualquiera de estas versiones consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Requiere **2 brazos**. No pueden utilizarse **técnicas** que requieran **sellos manuales**.
- ❖ Si el usuario posee **3 FUE** es posible utilizar el abanico con **1 brazo**, pudiendo realizar técnicas que requieran sellos manuales, pero no es posible empuñar otra arma adicional.
- ❖ Si el usuario posee **5 TAI** o **5 FUE** aumenta **Daño Arma** a **35**.



術



Sajinran (砂塵嵐, Ráfaga de Polvo)

Rango: D
Alcance: Variable
Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)
Sellos: No
Chakra: 15 CH
CD: 2 Rondas
Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Sajinran es un Ninjutsu Fūton que mediante una ráfaga de aire hacia el suelo se genera una nube de polvo que rodea al oponente e impide su desplazamiento.

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

Si el usuario **altera el alcance** y selecciona **Alcance 4** obtiene las siguientes características:

- ❖ **Disipa** cualquier nube de **humo**, **veneno** o **clima** de hasta **Rango C**.
- ❖ **Activa** las **trampas** colocadas en el terreno afectando a los jugadores dentro del área de efecto.
- ❖ **Entrenamiento Kaze • Kyoufuu**
 - Se obtienen las características de **Alcance 4** al aplicar **Alcance 4, Área 1 (Objetivo)**.
 - Durante **2 acciones** desplazarse dentro del **clima vendaval** consume **1 VEL adicional**.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Kaze • Taifu**
 - Aumenta un **20% [x1.2]** la siguiente **defensa Fūton** utilizada dentro del **clima vendaval**.
 - Consume **10 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Requiere el uso de **Kyodai Senu**.
- ❖ Los efectos que se vean alterados por el **clima vendaval** hacen referencia al clima creado con la propia técnica.
- ❖ Puede utilizarse como **técnica suplementaria** haciendo únicamente uso de los efectos de los entrenamientos una vez desbloqueados.



術



Fūsa Jin no Jutsu (風砂塵の術, Tormenta de Arena)

Rango: D
Alcance: Área 3x4
Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)
Sellos: No
Chakra: 20 CH
CD: Variable
Requisitos: Rango D (Bloqueada)

Fūsa Jin no Jutsu es un Ninjutsu Fūton que genera un fuerte vendaval, desplazando a cualquier objetivo hacia atrás, y aprovecha la distracción para crear una trampa de arena resbaladiza.

Efectos: Daña **NIN * 95**. Permite preparar una **trampa de arena** 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 **1 acción**.

Los oponentes dentro del **clima vendaval** obtienen las siguientes características:

- ❖ Si un oponente se mueve dentro del vendaval es **desplazado 3 casillas** en la dirección que quiera el usuario.
- ❖ Reduce un **20% [x0.8]** el daño de las técnicas **Shurikenjutsu** que atraviesen el vendaval.
- ❖ **Entrenamiento Kaze • Kyoufuu**
 - Aumenta el alcance a **Área 3x5**.
 - Aumenta el daño a **NIN * 100**.
 - Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Kaze • Taifu**
 - Aumenta el alcance a **Área 3x5**.
 - Aumenta la condición de inmovilizado durante **2 acciones**.
 - Consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Requiere el uso de **Kyodai Sensu**.
- ❖ La **trampa de arena** tiene una duración de **5 rondas** en el terreno.
- ❖ Los efectos que se vean alterados por el **clima vendaval** hacen referencia al clima creado con la propia técnica.
- ❖ El **CD** empieza a contabilizarse en el momento que **finaliza** la trampa. Puede reutilizarse la técnica tras **2 Ronde de CD**, reemplazando la duración y localización de la trampa.



術



Kamaitachi no Jutsu (風遁・カマイ, Hoz de Comadreja)

Rango: C

Alcance: Variable

Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: No

Chakra: 30 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Kamaitachi no Jutsu es un Ninjutsu Fūton que permite crear ráfagas de viento capaces de cortar la superficie de los árboles.

Efectos: Daña **NIN * 100**, provoca daño indirecto por **hemorragia** del **10% [x0.1]**, del daño causado, durante **2 acciones**.

Si el usuario **altera el alcance** y selecciona **Área 3x4** obtiene las siguientes características:

- ❖ Aumenta el daño a **NIN * 105** y la duración de la **hemorragia** a **2 acciones**.
- ❖ Reduce un **10% [x0.9]** defensas **externas** de hasta **Rango B** utilizadas dentro del **clima vendaval**.
- ❖ **Entrenamiento Kaze • Kyoufuu**
 - Se obtienen las características de **Área 3x4** al aplicar **Cónica 3**.
 - Si los oponentes dañados reciben un **25%** del daño quedan en **posición alzada** durante **2 acciones**. Mientras se encuentren en este estado **no** pueden realizar **acciones** o **desplazamientos** que requieran estar en **contacto** con el **terreno**.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Kaze • Taifu**
 - Permite **desplazar 3 casillas** al oponente.
 - Es posible utilizar esta técnica como **contraataque**, pudiendo contraatacar a **Alcance 1**. Añade **+1 ronda de CD** y consume **5 CH** adicionales
 - Consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Requiere el uso de **Kyodai Senu**.



術



Fūton: Kazekiri no Jutsu (風遁・風切りの術, Viento Cortante)

Rango: C

Alcance: Alcance 4

Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: No

Chakra: 30 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Fūton: Kazekiri no Jutsu es un Ninjutsu Fūton que permite generar una corriente capaz de cortar a través de sus objetivos con facilidad.

Efectos: Daña **NIN * 95** y provoca daño indirecto por **hemorragia** del **15% [x0.15]** del daño causado, durante **2 acciones**.

- ❖ 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 3x5**. Con **3 aliados** a **Área 3x6**.
- ❖ Si los oponentes sufren un **25% [x0.25]** del daño adquieren el efecto de condición **inutilizado** durante **2 acciones** en una extremidad a escoger. Si sufren un **100%** del daño la duración aumenta a todo el combate.
- ❖ **Entrenamiento Kaze • Kyoufuu**
 - Aumenta el alcance a **Alcance 6**.
 - Las técnicas **Fūton** pasan a ser **neutrales** ante el elemento **Katon** si se utilizan dentro del **clima vendaval**.
 - Si sufren un **75% [x0.75]** del daño la duración de **inutilizado** aumenta a todo el combate.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Kaze • Taifu**
 - Altera el alcance a **Área 5x2**.
 - La **hemorragia** se aplica también a **elementos físicos** sobre el terreno como **defensas** o **aprisionamientos** utilizadas dentro del **clima vendaval**.
 - Consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Requiere el uso de **Kyodai Senu**.
- ❖ Los efectos que se vean alterados por el **clima vendaval** hacen referencia al clima creado con la propia técnica.
- ❖ Solo se aplica el **entrenamiento** del usuario. Los aliados no se tienen en cuenta.
- ❖ Colaborar en esta técnica consume la **acción ofensiva**.
- ❖ El aliado debe estar a **Alcance 4** del usuario para poder **colaborar**.



術



Daikamaitachi no Jutsu (大カマイタチの術, Gran Hoz de Comadreja)

Rango: B
Alcance: Variable
Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)
Sellos: No
Chakra: 35 CH
CD: 3 Rondas
Requisitos: Rango B (Bloqueada)

Daikamaitachi no Jutsu es un Ninjutsu Fūton que posee una potencia superior a Kamaitachi no Jutsu, pudiendo cortar árboles y rocas como si fuese papel.

Efectos: Daña **NIN * 110** y provoca daño indirecto por **hemorragia** del **15% [x0.15]** del daño causado, durante **3 acciones**.

- ❖ Es posible utilizar esta técnica como **contraataque**, pudiendo contraatacar a **Alcance 1**. Añade **+1 ronda de CD** y consume **5 CH** adicionales.
- ❖ Es posible contraatacar **técnicas u objetos sonoros** ignorando requisitos. Si se posee igual o mayor **NIN** que **GEN** del oponente es posible contraatacar **Genjutsu sonoro**.

Si el usuario **altera el alcance** y selecciona **Área 3x4** el equipo u objeto empuñado del oponente queda **roto** durante el combate:

- ❖ **Equipo/Objeto pequeño:** Se requiere provocar, como mínimo, un **50% [x0.50]** del daño.
- ❖ **Equipo/Objeto mediano:** Se requiere provocar, como mínimo, un **75% [x0.75]** del daño.
- ❖ **Equipo/Objeto grande:** Se requiere provocar, como mínimo, un **100%** del daño.
- ❖ **Entrenamiento Kaze • Kyoufuu**
 - Se obtienen las características de **Área 3x4** al aplicar **Área 5x3**.
 - Reduce un **25%** todos los requisitos de daño para romper un equipo o arma.
 - Desplazarse dentro del **clima vendaval** daña **NIN * 5**.
 - Consume **15 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Kaze • Taifu**
 - Permite **anticipar técnicas sonoras**, incluidos **Genjutsus sonoros** de hasta **Rango B**.
 - Permite **contraatacar técnicas de armas arrojadas** de hasta **Rango B**. Si el daño de la técnica supera el de la técnica oponente recibe un **50% [x0.5]** del **daño total** o el **daño restante** del contraataque a elección del usuario.
 - Consume **15 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Requiere el uso de **Kyodai Sensu**.
- ❖ Los efectos que se vean alterados por el **clima vendaval** hacen referencia al clima creado con la propia técnica.
- ❖ Únicamente es posible seleccionar romper **un equipo o un objeto** al utilizar la técnica.

