

情報



Kamizuru Ichizoku (上水流一族, Clan Kamizuru)



Clan perteneciente al **País de la Tierra** cuyos miembros se especializan en el uso de abejas. Los ninjas de este clan tienen la capacidad de controlar las abejas y utilizarlas como poder de ataque.

Características

- ❖ Estilo de combate enfocado en el uso de abejas de forma ofensiva como suplementaria.
- ❖ Escala por **Ninjutsu (NIN)** e **Inteligencia (INT)**.

Rasgos



Entrenamientos

- ❖ **Entrenamiento Kamizuru·Mure (群れ, Enjambre):** Entrenamiento enfocado en el control masivo de abejas, aumentando la cantidad y la persistencia en el campo de batalla.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru·Jōōbachi (女王蜂, Reina Abeja):** Entrenamiento enfocado en potenciar las habilidades de la abeja especial y modificar el estilo de combate.



Yōhō (養蜂, Manipulación de abejas)

Rango: B

Tipo: Pasiva (Suplementario)

Requisito: Rango D (Desbloqueada)

Yōhō es un estilo de combate que utiliza abejas criadas para enfocarse en distintas habilidades.

Efecto 1 - Rastreo: Añade **+1 DET** en **Área 3 (Usuario)** durante **3 rondas** al utilizar una técnica del **Kamizuru Ichizoku**. Este efecto posee **1 Ronda de CD** desde que finaliza el efecto.

Efecto 2 - Hachi: Permite especializarse en un tipo de **abeja especial**.

- ❖ Se requiere escoger **1 abeja especial** como jugador. No es posible cambiar de abeja entre combates y debe especificarse la ficha.
- ❖ Es posible aplicar el efecto de la **abeja especial escogida** a una técnica del **Kamizuru Ichizoku** añadiendo ***[Nombre de la abeja]** a la técnica. Consume **5 CH** adicionales. **2 rondas de CD**.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru • Mure**
 - Permite escoger **2 abejas especiales**. Poseen **CD** independientes, pero requiere **1 ronda de CD** entre el uso de una abeja a otra.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru • Jōōbachi**
 - Permite añadir el efecto otorgado por la **segunda rama** del usuario (especificado debajo de cada tipo de abeja) al efecto base de la abeja especial.
- ❖ **Hachi (蜂, Avispa):** Aumenta un **NIN * 5** el daño de las técnicas del **Kamizuru Ichizoku**. Si no ocasiona daño añade un daño adicional **NIN * 25**, el cual no puede ser contraatacado.
 - **Ninjutsu:** Aumenta hasta un **NIN * 10** y hasta **NIN * 50**.
- ❖ **Mitsubachi (蜜蜂, Abeja de la Miel):** Reduce en **-1 VEL** durante la ronda actual y la siguiente. Se considera ser afectado por **Hachimitsu no Jutsu**.
 - **Ninjutsu:** Provoca el efecto de condición **inutilizado** durante **1 acción** en una extremidad a escoger. **+1 ronda de CD**.
- ❖ **Suzumebachi (雀蜂, Abeja Gorrión):** Provoca un daño indirecto por **veneno** de **10 VIT** por cada **acción**. Se considera veneno de **Rango D**.
 - **Iryō-nin:** Permite añadir un veneno que posea el usuario. **+1 ronda de CD**.
- ❖ **Wabachi (和蜂, Abeja Obrera):** Permite utilizar el **Efecto 2** de **Kibaku Fuuda** en la técnica utilizada.
 - **Shurikenjutsu o Bujutsu:** Es posible utilizar este efecto tras quedarse sin usos de **Kibaku Fuuda**. Añade **10 CH adicionales** a la técnica utilizada.
- ❖ **Yōbachi (洋蜂, Abeja Exótica):** Aumenta el área del **Efecto 1** a **Área 5 (Usuario)**.
 - **Kanchi:** La técnica pasa a ser **persecutoria** si el oponente ha sido afectado por **Hachimitsu no Jutsu** previamente (Máximo **2 rondas previas**). **+1 ronda de CD**.



Hachi no Mure (ハチの群れ, Enjambre de Abejas)

Rango: C

Alcance: Variable

Clasificación: Ninjutsu (Suplementario)

Sellos: Sí

Chakra: 20 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Hachi no Mure es un Ninjutsu que permite esparcir las abejas para modificar el estilo de combate.

Efectos: Permite utilizar esta técnica **junto** a una técnica del clan **sin consumo de acción**.

- ❖ Por cada **aliado** que posea esta técnica y **colabore** aumenta el daño un **5% [x1.05]**. 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.
- ❖ Los aliados pueden hacer uso de **Yōhō** en la técnica utilizada. La técnica puede tener en cuenta, como máximo, **3 abejas especiales** distintas.

La técnica obtiene **uno** de los siguientes efectos:

- ❖ La técnica del clan requiere defender **360** y **cielo**. Reduce un **10% [x0.9]** el daño ocasionado.
- ❖ Permite dañar hasta **2 objetivos** o aumentar **+1 el alcance** de la técnica.
- ❖ La técnica del clan genera un **10% [x0.1]** del daño ocasionado durante **3 acciones**.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru • Mure**
 - Genera un **enjambre** en **Área 1 (Usuario)** y otorga una **defensa pasiva** de **INT * 10**. **Máximo 3 acumulaciones (INT * 30)**. Si un jugador oponente se sitúa en **Área 1 (Usuario)** este recibe **INT* 15**.
 - Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru • Jōōbachi**
 - Si se utiliza una **abeja especial** en la técnica utilizada el objetivo sufre una **picadura** durante la ronda actual y la siguiente si este ha sido dañado. No puede acumularse.
 - Mientras el oponente sufre una **picadura** las técnicas del **Kamizuru Ichizoku** ven aumentado el daño un **5% [x1.05]**. Si la técnica utiliza una de las abejas especificadas en la técnica el aumento es del **10% [x1.1]**.
 - Consume **10 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ 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



Hachi Senbon no Jutsu (蜂千本の術, Mil Picaduras de Abeja)

Rango: C

Alcance: Área 3x4

Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 25 CH

CD: 1 Ronda

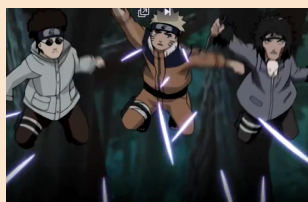
Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Hachi Senbon no Jutsu es un Ninjutsu donde el enjambre de abejas dispara sus aguijones al mismo tiempo.

Efectos: Daña **NIN * 95** y provoca daño indirecto por **hemorragia** del **10% [x0.1]**, del daño causado, durante **2 acciones**.

Al utilizar una **abeja especial**, la técnica obtiene el siguiente efecto además del efecto base de la abeja:

- ❖ **Hachi:** Aumenta la duración de la hemorragia a **3 acciones**. Reduce **-1 VEL** durante la duración de la hemorragia.
- ❖ **Suzumebachi:** Si el oponente sufría daño indirecto por veneno provoca el efecto de condición **inutilizado** durante **1 acción** en una extremidad a escoger. **+1 ronda de CD**.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru • Mure**
 - Oponentes a una **casilla adyacente** del alcance sufren un **25% [x0.25]** del daño causado. No sufren efectos adicionales.
 - Se genera un **enjambre** en **Área 1 (Objetivo a escoger dentro del alcance)** durante **1 acción**. Los oponentes reciben un daño de **INT* 15**.
 - Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru • Jōōbachi**
 - Es posible cambiar el alcance a **Cónico 4**
 - Es posible cambiar el alcance a **Alcance 6** y aumentar el daño a **NIN * 100**. Consume **5 CH** adicionales.
 - Si el oponente sufría de una **picadura** la **hemorragia** aumenta a un **15% [x0.15]**.
 - Consume **5 CH** adicionales.





Hachi no Subako (蜂の巣箱, Trampa de Abejas)

Rango: C

Alcance: Alcance 4, Área 2 (Objetivo)

Clasificación: Ninjutsu (Suplementario)

Sellos: Sí

Chakra: 35 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango D (Bloqueada)

Hachi no Subako es un Ninjutsu que prepara un enjambre de abejas que rodean a los oponentes para dificultar su movimiento.

Efectos: Provoca el efecto de control **Aprisionado** durante **3 acciones**.

- ❖ Si un jugador pisa el borde del aprisionamiento recibe un daño de **INT * 50** y provoca el efecto indirecto **hemorragia** de **INT * 5** durante **3 acciones**.
- ❖ Técnicas del clan ven su **daño aumentado** un **10% [x1.1]** contra los **objetivos aprisionados**.
- ❖ Si se utiliza **Wabachi** junto a la técnica, se considera que el borde del aprisionamiento posee **Kibaku Fuudas** utilizados con el **Efecto 1**. Consume **1 uso** de **Kibaku Fuuda**.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru • Mure**
 - Aumenta el alcance a **Alcance 4, Área 3 (Objetivo)**.
 - Los oponentes dentro del aprisionamiento sufren **INT * 20** por cada acción en su interior.
 - Genera un **enjambre** en **Área 1 (Usuario)** y otorga una **defensa pasiva** de **INT * 10**. **Máximo 3** acumulaciones (**INT * 30**). Si un jugador oponente se sitúa en **Área 1 (Usuario)** este recibe **INT* 15**.
 - Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru • Jōōbachi**
 - Es posible utilizar esta técnica como **trampa de Área 3x3** en el área estipulada con una duración de **5 rondas** en el terreno. Se activa el aprisionamiento cuando un **oponente** pisa una de las casillas de la trampa.
 - Consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ El borde del aprisionamiento se consideran las casillas de **Área 2** (o **Área 3** en **Mure**).
- ❖ Este **aprisionamiento** es considerado **no tangible** por lo que es posible **salir** de él con **normalidad**.
- ❖ El **CD** empieza a contabilizarse en el momento que **finaliza** el efecto de la técnica.





Hachimitsu no Jutsu (蜂蜜の術, Miel de Abeja)

Rango: C

Alcance: Área 3x4

Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: No

Chakra: 30 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Hachimitsu no Jutsu es un Ninjutsu donde un gran número de abejas atacan al oponente mientras otras lanzan su miel para entorpecer el movimiento del oponente, pero si son destruidas liberan una gran cantidad de miel pegajosa lo bastante fuerte para inmovilizar al oponente.

Efectos: Daña **NIN * 100** y provoca el efecto de condición **inutilizado** durante **1 acción** en una extremidad a escoger.

- ❖ Si la técnica es **contraatacada** o **anticipada** el efecto **inutilizado** se produce automáticamente. Los oponentes en el área pueden evadir el efecto o defenderse con una defensa frontal para evitarlo.

Al utilizar una **abeja especial**, la técnica obtiene el siguiente efecto además del efecto base de la abeja:

- ❖ **Mitsubachi:** Permite escoger una segunda extremidad a **inutilizar**.
- ❖ **Yōbachi:** Las siguientes 2 técnicas **ofensivas** del clan dañan **INT * 50** adicionales. Si el oponente utiliza **Kaihi (Evasión)** y **se desplaza únicamente 1 casilla**, sufre el daño ocasionado (sin aplicar efectos adicionales). **Evadir 1 casilla adicional** evita completamente el daño.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru • Mure**
 - Aumenta el alcance a **Área 5x4**.
 - Oponentes a una **casilla adyacente** del alcance sufren una reducción de **-2 VEL** durante la ronda actual y la siguiente.
 - Consumiendo **5 CH** adicionales, produce **terreno pegajoso** durante **2 rondas** en **Área 1 (Usuario)**: cualquier jugador que pise una casilla obtiene el efecto de condición **inmovilizado** durante **1 ronda**.
 - Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru • Jōōbachi**
 - Aumenta la duración de **inutilizado** a **2 acciones**.
 - Durante la ronda que **finalice** el efecto de condición **inutilizado** y la siguiente, todo oponente afectado no puede utilizar **Kaihi (Evasión)** o de tipo **Taijutsu (Evasión)**.
 - Consume **10 CH** adicionales.



術



Abeja)

Rango: C

Alcance: Alcance 4

Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: No

Chakra: 20 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Envía una única abeja con un veneno especial que permite aturdir al oponente.

Efectos: Provoca el efecto de control **inconsciente** durante **1 acción**.

Al utilizar una **abeja especial**, la técnica obtiene el siguiente efecto además del efecto base de la abeja:

- ❖ **Hachi:** Provoca daño indirecto por **hemorragia** de **INT * 50** durante **3 acciones**.
- ❖ **Suzumebachi:** Aumenta la duración a **2 acciones**.
- ❖ **Yōbachi:** Reduce un **10% [x0.9]** defensas **externas** de hasta **Rango B** del oponente afectado mientras dure el **Efecto 1** de **Yōhō**.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru • Mure**
 - Permite afectar a un **segundo oponente**, este sufre una reducción **-2 VEL** y **NIN * 25** durante la ronda actual y la siguiente.
 - Reduce un **10% [x0.9]** el daño producido por técnicas **ofensivas** de hasta **Rango B** del oponente afectado.
 - Consume **15 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru • Jōōbachi**
 - Si se utiliza una **abeja especial** en la técnica utilizada el objetivo sufre una **picadura** durante la ronda actual y la siguiente si este ha sido dañado. No puede acumularse.
 - Mientras el oponente sufre una **picadura** las técnicas del clan ven aumentado el daño un **5% [x1.05]**. Si la técnica utiliza una de las abejas especificadas en la técnica el aumento es del **10% [x1.1]**.
 - Consume **10 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Esta técnica no puede ser **anticipada** si no se posee mínimo **2 DET** o un **sentido mejorado**.



術



Hachi Bakudan no Jutsu (蜂爆弾の術, Abejas Bomba)

Rango: B

Alcance: Alcance 4, Área 1 (Objetivo)

Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Si

Chakra: 30

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango B (Bloqueada)

Hachi Bakudan no Jutsu es un Ninjutsu que utiliza un enjambre de abejas con Kibaku Fukuda para ser sacrificadas a costa de generar una gran explosión.

Efectos: Daña **NIN * 110** y provoca daño indirecto por **quemadura** del **10% [x0.1]**, del daño causado, durante **2 acciones**.

Al utilizar una **abeja especial**, la técnica obtiene el siguiente efecto además del efecto base de la abeja:

- ❖ **Wabachi:** Produce **terreno pegajoso** durante **2 rondas** en **Área 2 (Objetivo)**: cualquier jugador que pise una casilla obtiene el efecto de condición **inmovilizado** durante **1 ronda**.
- ❖ **Mitsubachi:** La **quemadura** afecta una casilla adyacente al **Área (Objetivo)**. Se aplica también a **elementos físicos** sobre el terreno como **defensas** o **aprisionamientos**.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru • Mure**
 - Permite afectar a un **segundo oponente** dentro del alcance consumiendo **15 CH** adicionales.
 - Durante la ronda actual y la siguiente se genera un enjambre en **Área 1 (Objetivo)**. Si el objetivo o un oponente se desplazan por ese área sufren un daño de **INT * 50**.
 - Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Kamizuru • Jōōbachi**
 - Aumenta el alcance a **Alcance 6, Área 2 (Objetivo)**.
 - Si el enemigo dañado posee previamente una **quemadura** provoca el efecto de control **inconsciente** durante **1 acción**.
 - Consume **10 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Consume **1 uso** de **Kibaku Fuuda**.

