

情報



Raiton (雷遁, Elemento Rayo) es una de las cinco naturalezas básicas de chakra.

Características

- ❖ Estilo de combate enfocado en inhabilitar al oponente e infligir gran cantidad de daño.
- ❖ Escala por **Ninjutsu (NIN)** y **Sellos Manuales (SM)**.
- ❖ **Raiton** es fuerte ante **Doton** y débil ante **Fūton**.

Entrenamientos

- ❖ **Entrenamiento Raiton·Mahi (麻痺, Entumecimiento):** Entrenamiento enfocado en potenciar los entumecimientos, las parálisis o anular al oponente.
- ❖ **Entrenamiento Raiton ·Kajūden (過充電, Sobrecarga):** Entrenamiento enfocado en potenciar la conducción de la electricidad.

Desbloqueo

- ❖ Para acceder a un entrenamiento se requiere **4 NIN** y **4 SM**.
- ❖ Es necesario invertir 100 EXP.
- ❖ Es necesario completar 5 Misiones Rango B.
- ❖ En caso de considerarse **Rama Maestra** los requisitos de EXP y Misiones deben canjearse independientemente para cada entrenamiento.

術



Raiton: Raikyū (雷球, Esfera Relámpago)

Rango: C

Alcance: Variable

Tipo: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 20 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Raiton: Raikyū es una técnica de Ninjutsu elemental en la que el usuario crea varias esferas eléctricas y las lanza como proyectiles contra sus enemigos.

Efecto 1 - Ofensivo (Única esfera): Daña **NIN * 95** a **Alcance 4**.

- ❖ Consumiendo **5 CH** adicionales y **+1 ronda de CD** aumenta a **NIN * 105**.

Efecto 2 - Ofensivo (Múltiples esferas): Daña **NIN * 47.5** a **Cónico 4**.

- ❖ Consumiendo **5 CH** adicionales y **+1 ronda de CD** aumenta a **NIN * 52.5**.

❖ Entrenamiento Raiton·Mahi

- En el **Efecto 2**, aumenta el alcance a **Cónico 5**.
- El **Efecto 2** provoca un **10% [x0.9]** de reducción de defensas hasta **Rango B**.
- Consume **5 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Raiton·Kajūden

- En el **Efecto 1**, aumenta el alcance a **Alcance 5**.
- El **Efecto 1** al impactar daña **NIN * 50** en **Área 3 (Objetivo)**.
- Consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Si el usuario usa esta técnica mientras tiene equipada un **arma de filo**, esta técnica pasa a **no requerir sellos**.
- ❖ Si el objetivo esquiva el **Efecto 1** no se ejecutará el efecto adicional del entrenamiento **Kajūden**.





Raiton: Jibashi (雷遁・磁場死, Asesinato Electromagnético)

Rango: C

Alcance: Alcance 2

Tipo: Ninjutsu (Anticipación/Suplementario)

Sellos: Sí

Chakra: 30 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Raiton: Jibashi es un Ninjutsu que permite crear una red de electricidad a partir de las manos. Es posible variar el poder desde un pequeño choque eléctrico hasta una poderosa corriente eléctrica.

Efectos: Provoca el efecto de control **inhabilitado** durante **2 acciones** y el objetivo sufre **NIN * 50** durante cada acción inhabilitada.

❖ Entrenamiento Raiton·Mahi

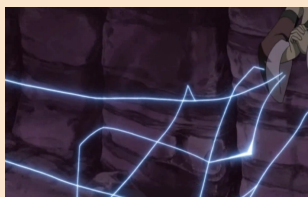
- Desde la ronda en la que **finaliza** la **inhabilitación**, y durante la siguiente ronda, el objetivo únicamente puede utilizar el **50% [x0.5]** de la **VEL** (Mínimo 1 VEL).
- Consume **5 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Raiton ·Kajūden

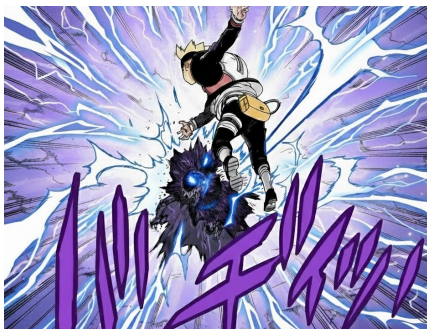
- Si un aliado previamente ha utilizado una técnica Suiton, y el usuario se encuentra a **Alcance 4 del aliado**, es posible utilizar esta técnica junto a él (consumiendo acción). El alcance pasa a ser el de la técnica con mayor alcance.
- Añade **NIN * 50** al daño de la técnica Suiton y el efecto de esta técnica.
- Consume **10 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Esta técnica aumenta a **Área 3x5** si existe la modificación de **terreno mojado / inundado** o existen más de **4 furnis de agua** en la sala y te encuentras mínimo a **Alcance 1** de los furnis.



術



Raiton: Jinraisen (雷遁・迅雷箭, Flecha de Trueno)

Rango: C

Alcance: Alcance 3

Tipo: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 35 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango D (Bloqueada)

Raiton: Jinraisen es un Ninjutsu que, tras moldear chakra tipo rayo en la palma de la mano, es posible lanzarlo hacia el objetivo produciendo una poderosa descarga eléctrica.

Efectos: Daña **NIN * 105** y provoca el efecto de control **inhabilitado** durante **1 acción**.

❖ Entrenamiento Raiton·Mahi

- Aumenta el alcance a **Alcance 5**.
- Reduce un **10% [x0.9]** defensas externas de hasta **Rango B**.
- Permite utilizar esta técnica como **contraataque**. Esta técnica pasa a tener **3 Rondas** de **CD**.
- Consume **15 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Raiton·Kajūden

- Aumenta el alcance a **Alcance 4, Área 2 (Objetivo)**.
- Reduce un **10% [x0.9]** defensas externas de hasta **Rango B**.
- Provoca daño indirecto por **quemadura** del **10% [x0.1]**, del daño causado, durante **3 acciones**.
- Consume **10 CH** adicionales.



Raiton: Kaminari Shibari (雷遁・雷縛, Prisión Eléctrica)

Rango: C

Alcance: Alcance 3, Área 1 (Objetivo)

Tipo: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 30 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Raiton: Kaminari Shibari es un Ninjutsu que permite crear un aprisionamiento mediante tres paredes de electricidad. Para utilizar esta técnica se hace uso de tres conductores en el terreno para crear la prisión.

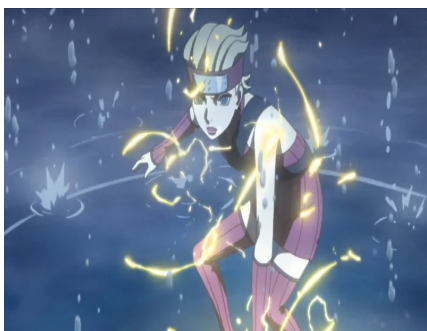
Efectos: Provoca el efecto de control **aprisionado** con una **defensa degradable** de **NIN * 95** durante **3 acciones**.

- ❖ Si previamente se han utilizado **3 Armas Arrojadizas** o una técnica **Shurikenjutsu (Ofensiva)** al objetivo, la defensa pasa a ser **NIN * 105**. No se requiere haber causado daño.
- ❖ Si un jugador **toca** la pared del **aprisionamiento** mediante un **arma de contacto** o **Taijutsu**, este **sufre** el efecto de control **inhabilitado** durante **1 acción**. La defensa sufre el daño de la técnica utilizada.
- ❖ **Entrenamiento Raiton-Mahi**
 - Aumenta el alcance a **Alcance 4, Área 2 (Objetivo)**.
 - Requiere defender **cielo**.
 - Desde la ronda en la que **finaliza** el **aprisionamiento**, y durante la siguiente ronda, el objetivo ve **reducida** su **VEL** tanto como acciones haya estado aprisionado.
 - Consume **15 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Raiton -Kajūden**
 - Aumenta el alcance a **Alcance 4, Área 2 (Objetivo)**.
 - El **objetivo** y **jugadores** ubicados en **Área 3 (Objetivo)** reciben **NIN * 50** por cada **acción** que el aprisionamiento se mantenga.
 - Consume **10 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Requiere que el objetivo esté sobre una superficie sólida (**Posición base**).
- ❖ Técnicas **Raiton** del **usuario** y **aliados** o **técnicas** que **requieran** defender únicamente **cielo** **no reducen la defensa degradable**.
- ❖ Si un jugador utiliza un **recubrimiento de chakra Fūton** (ejemplo, *Chakra Nagashi*) o realiza **Nintaijutsu Fūton**, no sufre los efectos negativos al tocar la pared.
- ❖ La **VEL** puede reducirse como **máximo a 1 VEL**.
- ❖ El **CD** empieza a contabilizarse en el momento que **finaliza** el efecto de la técnica.

術



Raiton: Raigeki no Yoroi (雷撃の鎧, Armadura de Rayos)

Rango: C

Alcance: Usuario

Tipo: Ninjutsu (Suplementario)

Sellos: Sí

Chakra: 20 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

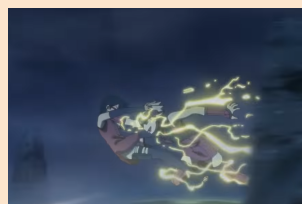
Raiton: Raigeki no Yoroi es un Ninjutsu que permite generar electricidad alrededor del cuerpo, protegiéndolo de ataques de contacto y mejorando las capacidades del usuario.

Efectos: Añade las siguientes características durante **2 rondas**:

- ❖ **+2 VEL** al usuario (**Máximo 10 VEL**).
- ❖ Agrega una **defensa interna** de **NIN * 50**.
- ❖ **Entrenamiento Raiton·Mahi**
 - Aumenta la **defensa interna** a **NIN * 95**.
 - Ataques de **Taijutsu** generan el efecto de control **inhabilitado** durante **1 acción**.
 - Consume **30 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Raiton ·Kajūden**
 - Aumenta la duración a **3 acciones propias**.
 - Los ataques de **Taijutsu** adquieren un daño final de **NIN * 50**.
 - Consume **10 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Si el usuario usa esta técnica mientras tiene equipada un **arma de filo**, esta técnica pasa a **no requerir sellos**.
- ❖ El **CD** empieza a contabilizarse en el momento que **finaliza** el efecto de la técnica.



術



Raiton: Tenjinrai (雷遁・天陣雷, Formación Celestial de Rayo)

Rango: C

Alcance: Alcance 5, Área 1 (Objetivo)

Tipo: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 30 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Raiton: Tenjinrai es un Ninjutsu que permite generar rayos desde el cuerpo del usuario, o utilizar las nubes de tormenta, para descargar un potente relámpago que cae sobre el objetivo.

Efectos: Daña **NIN * 105** y requiere defender cielo.

❖ Entrenamiento Raiton·Mahi

- Aumenta el alcance a **Alcance 5, Área 2 (Objetivo)**.
- Provoca el efecto de condición **inutilizado** durante **1 acción** en una extremidad a escoger.
- Consume **10 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Raiton·Kajūden

- Aumenta el alcance a **Alcance 5, Área 1 (Objetivo)**.
- Es posible utilizar esta técnica como **anticipación**. Añade **+1 ronda de CD**.
- Consume **10 CH** adicionales.



術



Raiton: Rairyū no Tatsumaki (雷竜の竜巻, Tornado del Dragón de Rayo)

Rango: B

Alcance: Área 3x5

Tipo: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 35 CH

CD: 3 Rondas

Requisitos: Rango B (Bloqueada)

Raiton: Rairyū no Tatsumaki es un Ninjutsu que permite generar un torbellino eléctrico alrededor del usuario, dando lugar a un dragón que cubrirá el área atrapando al oponente dentro del vórtice.

Efectos: Daña **NIN * 120** y **desplaza 3 casillas** a los oponentes. Permite dañar oponentes en **posición voladora**.

❖ Entrenamiento Raiton·Mahi

- Aumenta el alcance a **Área 3x6**.
- Reduce un **10% [x0.9]** defensas externas de hasta **Rango B**.
- Provoca el efecto de control **inhabilitado** durante **1 acción**.
- Consume **20 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Raiton ·Kajūden

- Aumenta el alcance a **Área 3x6**.
- Reduce un **10% [x0.9]** defensas externas de hasta **Rango B**.
- Es posible utilizar esta técnica como **contraataque**, pudiendo contraatacar a **Alcance 1**.
- Consume **15 CH** adicionales.



術



Raisō: Ikazuchi no Utaga (雷葬・雷の宴, Funeral de Rayo: Banquete de Rayos)

Rango: B

Alcance: Alcance 5

Tipo: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 35 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango B (Bloqueada)

Raisō: Ikazuchi no Utaga es un Ninjutsu que permite generar múltiples rayos que se desplazan por el suelo hasta alcanzar al oponente.

Efectos: Daña **NIN * 115** y provoca daño indirecto por **quemadura** del **10% [x0.1]**, del daño causado, durante **3 acciones**.

❖ Entrenamiento Raiton·Mahi

- El ataque se considera **persecutorio**.
- Consume **15 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Raiton ·Kajūden

- Aumenta el alcance a **Alcance 7 (Objetivo)**.
- Si un **objetivo** es **afectado** por esta técnica, es posible **afectar** a **otro** oponente situado a **Alcance 3** del objetivo afectado. Es posible afectar hasta **2 oponentes adicionales** (sin contar el objetivo original).
- Consume **15 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Si el usuario usa esta técnica mientras tiene equipada un **arma de filo**, esta técnica **no requerirá sellos**.
- ❖ Requiere que el objetivo esté sobre una superficie sólida (**Posición base**).
- ❖ Esta técnica aumenta **+1 el alcance** si existe la modificación de **terreno mojado / inundado** o existen más de **4 furnis de agua** en la sala y te encuentras mínimo a **Alcance 1** de los furnis.
- ❖ Los **oponentes adicionales** afectados por el entrenamiento **Kajūden** pueden **reaccionar** con normalidad.