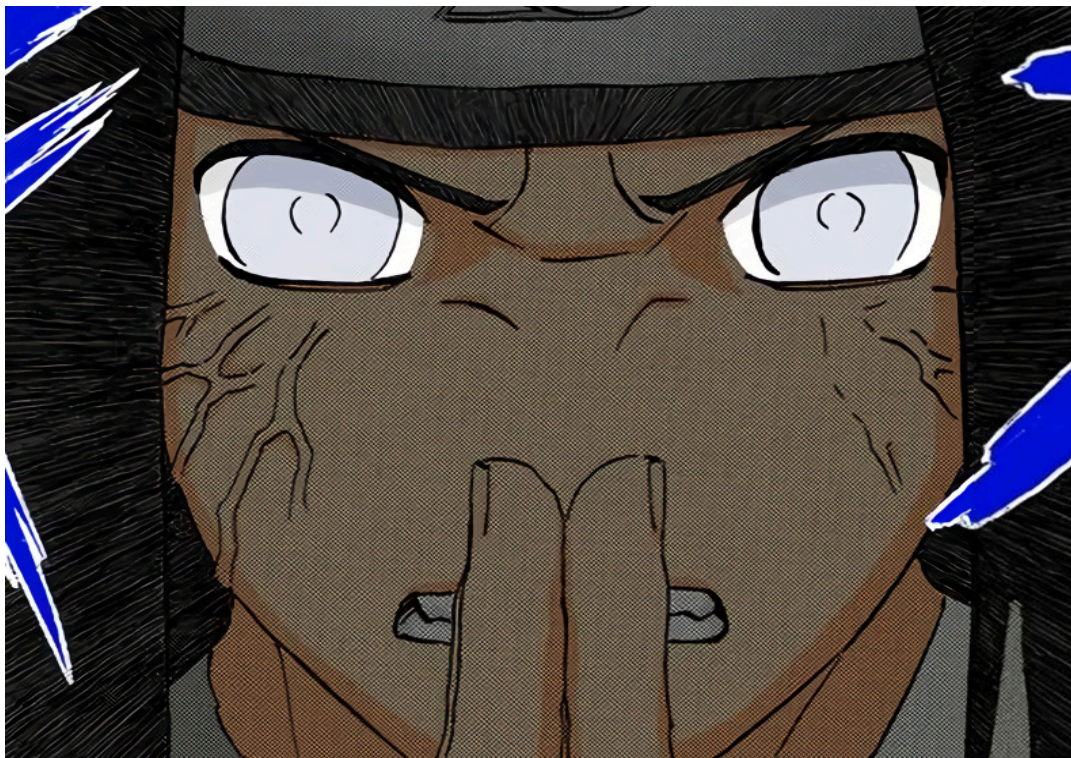


情報



Hyūga Ichizoku (日向一族, Clan Hyūga)



Clan perteneciente al **País del Fuego** cuyos miembros poseen el **Kekkei Genkai: Byakugan**. Los ninjas de este clan poseen una alta capacidad para el combate cuerpo a cuerpo, pudiendo ver y percibir el chakra en una gran área.

Características

- ❖ Estilo de combate basado en aplicar golpes en los puntos de chakra y dañar internamente.

Entrenamientos

- ❖ **Entrenamiento Hyūga-Sōke (宗家, Rama Principal):** Entrenamiento enfocado en golpear con gran precisión en los puntos de chakra del oponente.
- ❖ **Entrenamiento Hyūga-Bunke (分家, Rama Secundaria):** Entrenamiento enfocado en controlar los puntos de chakra para bloquear y anticipar los ataques del oponente.

Desbloqueo de Entrenamientos

- ❖ Leer el apartado **2.2** de [Desarrollo de personaje](#) para ver los requisitos.
- ❖ Requiere **3** puntos de **STAT** en **Taijutsu (TAI)** y **Ninjutsu (NIN)**.



Jūken (柔拳, Puño Suave)

Rango: B

Tipo: Pasiva (Suplementario)

Requisito: Rango D (Desbloqueada)

Jūken es un estilo de combate que permite infligir daño interno al inyectar chakra en los Tenketsu del oponente, dañando órganos entrelazados con el sistema de circulación de chakra golpeado. El uso del Byakugan aumenta la precisión del daño causado al ver por completo cada Tenketsu del oponente.

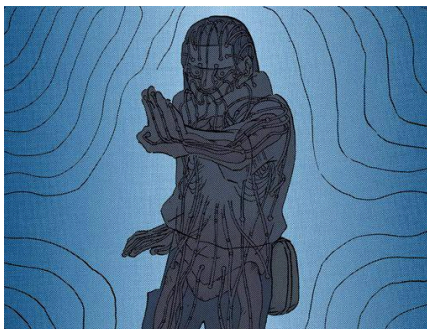
Efecto 1 - Sellado de Tenketsus: Es posible utilizar ***Jūken (柔拳, Puño Suave)** junto a un **Taijutsu** de tipo **Ofensivo** (No es posible utilizar este efecto con técnicas del Hyūga Ichizoku). La técnica utilizada obtiene los siguientes efectos:

- ❖ Ignora un **10% [x0.1]** las **defensas internas** o **resistencias pasivas** del objetivo.
- ❖ Al dañar al oponente el objetivo obtiene **4 Tenketsu Dañado** (Ver más detalles en la siguiente pasiva) si el **Byakugan** se encuentra activo.
- ❖ Consume **5 CH** adicionales.

Efecto 2 - Control de Tenketsus: Es posible seleccionar **uno** de los siguientes efectos **por ronda** sin consumir acción:

- ❖ Es posible **anular** el daño indirecto de una **hemorragia** de técnicas de hasta **Rango C**. Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ Aumenta **NIN * 5** el daño de un **Taijutsu** de tipo **Ofensivo**. Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ Aumenta **NIN * 5** la defensa de un **Taijutsu** de tipo **Defensivo**. Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Hyūga • Sōke**
 - El aumento de un **Taijutsu** de tipo **Ofensivo** pasa a **NIN * 10**.
 - Al utilizar **Jūken** es posible modificar el escalado de daño de **TAI** por **NIN**. Consume **5 CH** adicionales.
 - Aumenta **+1** el alcance de **Jūken** por cada reducción - **NIN * 5** en el daño total.
- ❖ **Entrenamiento Hyūga • Bunke**
 - El aumento de un **Taijutsu** de tipo **Defensivo** pasa a **NIN * 10**. También se ven aumentado los contraataques y las anticipaciones.
 - Es posible utilizar **Jūken** como **anticipación** anulando una **acción ofensiva**. Consume **10 CH** adicionales y añade **+1 ronda de CD**. **2 Rondas de CD**.





Sonshōshita Tenketsu (損傷した点穴, Tenketsus Dañados)

Rango: B

Tipo: Pasiva (Suplementario)

Requisito: Rango D (Desbloqueada)

Sonshōshita Tenketsu detalla el funcionamiento del daño a cada Tenketsu causado por las técnicas cuerpo a cuerpo del Hyūga Ichizoku.

Efecto 1 - Tenketsu Dañado: Un **Tenketsu Dañado (TD)** posee las siguientes características

- ❖ Añade **5 CH** adicionales al consumo de las técnicas del oponente mientras posea **3 TD**. Por cada **3 TD** adicionales aumenta **5 CH** adicionales (Máximo 15 CH adicionales).
- ❖ Durante la ronda actual y la siguiente de provocar un **TD** es posible acumular **tenketsus dañados** mediante **Jūken** o una técnica del **Hyūga Ichizoku**.
- ❖ Durante la ronda actual y la siguiente, mientras el oponente posea **8 TD**, las técnicas o pasivas de **chakra constante** son anuladas aunque estuviesen activadas previamente. Por cada **4 TD** adicionales aumenta **+1 ronda adicional** (Máximo +2 rondas).
- ❖ Tras **2 rondas** de provocar un **TD** se reducen **-1 TD**.
- ❖ Para provocar un **TD** se requiere dañar, como mínimo, un **25% [x0.25]** del daño total.

Efecto 2 - Daño interno: Al realizar una técnica del **Hyūga Ichizoku** que provoque **Tenketsus Dañados** es posible seleccionar **un** efecto a cambio de reducir los tenketsus provocados:

- ❖ El daño extra otorgado por el **Efecto 2 - Control de Tenketsus** de la pasiva **Jūken** ignora **defensas internas** o **resistencias pasivas** del objetivo. Requiere consumir **2 TD**.
- ❖ Añade **+1 ronda de CD** a la siguiente técnica utilizada por el objetivo. Requiere consumir **4 TD**.
- ❖ Provoca daño indirecto por **hemorragia** del **10% [x0.1]**, del daño causado, durante **1 acción**. Requiere consumir **2 TD**. Aumentar este efecto **1 acción adicional** requiere consumir **2 TD** (Máximo 2 veces).
- ❖ Provoca el efecto de condición **inutilizado** durante **1 acción** en una **extremidad** a **elección** del usuario. Requiere consumir **4 TD**. Aumentar este efecto **1 acción adicional** requiere consumir **2 TD** (Máximo 2 veces).
- ❖ Reduce **-1 punto** de **AGI** o **FUE** (a elegir) durante la ronda actual y la siguiente. Requiere consumir **6 TD**. Por cada **2 TD** adicionales aumenta **+1 ronda adicional** (Máximo +2 rondas).

Notas:

- ❖ Los **Tenketsus Dañados** que no han sido consumidos mediante el **Efecto 2** se acumulan en el objetivo.



能



Byakugan (白眼, Ojo Blanco)

Rango: B

Alcance: Cónico 5 y Área 1 (Usuario)

Clasificación: Dōjutsu (Suplementario)

Sellos: No

Chakra: 5 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Byakugan es un Dōjutsu el cual otorga al usuario visión de casi 360º capaz de ver a través de paredes, mirar bajo tierra o incluso examinar el flujo de chakra de una persona.

Efecto 1 - Características: Se debe activar el Dōjutsu mediante el comando **=O= =O=** y, tras ser activado, otorga acceso a los efectos descritos en esta técnica.

Efecto 2 - Desbloqueo: El usuario desbloquea automáticamente el **Byakugan**, pero puede desbloquear distintas fases al cumplir con los requisitos de cada una:

- ❖ **Fase 1:** Rango C.
- ❖ **Fase 2:** Rango B.

Efecto 3 - Visión: Aumenta **+2 DET** y detecta mediante **vista mejorada** y **chakra** dentro del alcance de la técnica. Debe especificarse al objetivo al que se observa tras finalizar el turno.

- ❖ Distingue el chakra de los objetivos a través de obstáculos.
- ❖ **Taijutsu** o técnicas del Hyūga Ichizoku ignoran un **10% [x0.1]** adicional (Máximo de **15% [x0.15]**) las **defensas internas** o **resistencias pasivas** del objetivo.
- ❖ **Fase 1:** Aumenta el alcance a **Cónico 6 y Área 2 (Usuario)**.
- ❖ **Fase 2:** Es posible aumentar **+3 DET**, en vez de **+2 DET**, a cambio de detectar en **Área 3x7** durante la ronda actual **sin consumir acción** en turno propio. Consume **5 CH** adicionales. **2 Rondas de CD**.

Notas:

- ❖ **No consume acción.** Puede utilizarse en preparación.
- ❖ Se considera que un **Byakugan** de mayor fase posee los efectos de fases anteriores.
- ❖ Se considera uso de **chakra constante** de **5 CH** por ronda, pudiendo desactivarse en cualquier momento sin consumo de acción. Mínimo **1 Ronda**.
- ❖ El **CD** empieza a contabilizarse en el momento que **se desactiva** el efecto de la técnica.





Jūken: Dendō (柔拳・伝導, Puño Suave: Conducción)

Rango: D

Alcance: Alcance 1

Clasificación: Taijutsu / Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: No

Chakra: 15 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Jūken: Dendō es un Taijutsu que permite canalizar chakra en la palma de la mano para cortar hilos o redes generadas mediante chakra. Con un buen control de chakra es posible recorrer dicho hilo o red hasta golpear al oponente.

Efecto 1 - Ofensivo: Daña TAI * 95.

- ❖ Provoca **4 Tenketsu Dañados** si el **Byakugan** se encuentra activo.
- ❖ Si el objetivo dañado utiliza una **técnica o pasiva** que consume **chakra constante** para generar o controlar **hilos o redes de chakra** estas son **anuladas**.
- ❖ Si el objetivo dañado es **controlado** mediante **hilos o redes de chakra** estas son **anuladas** en dicho objetivo.

Efecto 2 - Ofensivo: Obtiene una **acción de interferencia** al ser dañado o tras finalizar los efectos de una **técnica derivada** del objeto **Ito** (por ejemplo, *Sōfūshasan no Tachi*), **hilos o redes de chakra**:

- ❖ Daña NIN * 95 al oponente que utilizó la técnica y provoca **2 Tenketsu Dañados** si el **Byakugan** se encuentra activo.

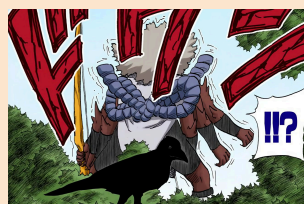
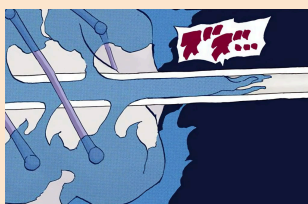
Efecto 3 - Suplementario: Sana una **extremidad inutilizada** por una **técnica no ilusoria** de hasta **Rango C**. Consume **10 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Hyūga • Sōke

- Aumenta **+1 Tenketsu Dañado** al **Efecto 1**.
- Añade **+1 Tenketsu Dañado** al **Efecto 2** por cada acción que duren los efectos de una técnica derivada. Ante daño directo obtiene +1 Tenketsu Dañado.
- Consume **10 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Hyūga • Bunke

- Aumenta **+1 Tenketsu Dañado** al **Efecto 1**.
- Es posible utilizar **Efecto 2** cuando un aliado situado hasta **Alcance 3** sea dañado o afectado en vez del usuario.
- Consume **10 CH** adicionales.





Shōtei (掌底, Palma Inferior)

Rango: C
Alcance: Alcance 1
Clasificación: Taijutsu (Ofensivo)
Sellos: No
Chakra: 25 CH
CD: 2 Rondas
Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Shōtei es el Taijutsu más básico del Hyūga Ichizoku. Concentrando chakra a una zona específica es posible causar daños internos o aturdir de un solo golpe.

Efectos: Daña **TAI * 95** e ignora un **10% [x0.1]** las **defensas internas** o **resistencias pasivas** del objetivo.

- ❖ Provoca **4 Tenketsu Dañados** si el **Byakugan** se encuentra activo.
- ❖ Provoca daño indirecto por **hemorragia del 10% [x0.1]**, del daño causado, durante **2 acciones**.
- ❖ Es posible hacer objetivo a **dos objetivos** simultáneamente que se encuentren a **Alcance 1** si el **Byakugan** se encuentra activo. Consume **15 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Hyūga • Sōke**
 - Provoca el efecto de condición **desorientado** durante **2 acciones** ante un oponente con hemorragia y **renueva** la duración de la **hemorragia**.
 - Añade **asfixia** al efecto de condición si el **Byakugan** se encuentra activo.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Hyūga • Bunke**
 - Es posible utilizar esta técnica como **anticipación** ante un **desplazamiento** de un oponente anulando su acción.
 - El alcance de la anticipación aumenta hasta el área de detección si el **Byakugan** se encuentra activo. Se tiene en cuenta la **VEL restante** del usuario para el **desplazamiento** al utilizar la técnica.
 - Consume **10 CH** adicionales y añade **+1 ronda de CD**.



術



Jūkenhō Ichigekishin (柔拳法一撃身, Puño Suave: Golpe de Cuerpo Entero)

Rango: C

Alcance: Área 1 (Usuario)

Clasificación: Taijutsu / Ninjutsu (Defensivo)

Sellos: No

Chakra: 15 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango D (Bloqueada)

Jūkenhō Ichigekishin es un Taijutsu que permite golpear mediante chakra liberado desde todos los Tenketsus del cuerpo, pudiendo liberarse de ataduras al apuntar a los puntos débiles de la técnica.

Efectos: **Anula** el efecto de control **inhabilitado** y los efectos de condición **inmovilizado** e **inutilizado** provocados por una técnica del oponente de hasta **Rango C**.

- ❖ Puede utilizarse en respuesta como **acción defensiva**.
- ❖ Daña **NIN* 100** y provoca **2 Tenketsu Dañados**.
- ❖ Es posible utilizarlo ante el efecto de control **aprimonamiento** de **Área 1**, pero únicamente lo anula si consigue reducir su defensa a 0. Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ Es posible decidir a qué objetivos a afectar dentro del alcance de la técnica. Consume **5 CH** adicionales por cada jugador que evita el efecto de la técnica utilizada.

❖ Entrenamiento Hyūga·Sōke

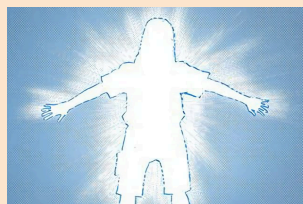
- Aumenta el alcance a **Área 2 (Usuario)** y anula hasta **Rango B**.
- Aumenta el daño a **NIN* 80 + TAI* 30** ante **inhabilitado**, **inmovilizado** e **inutilizado**.
- Consume **5 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Hyūga·Bunke

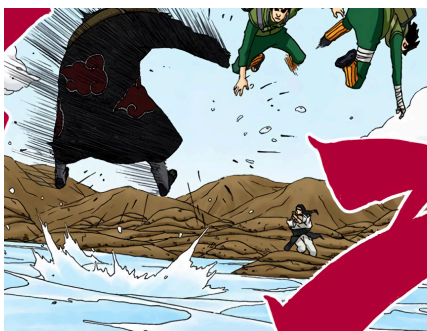
- Aumenta el alcance a **Área 2 (Usuario)** y anula hasta **Rango B**.
- Aumenta el daño a **NIN* 90 + TAI* 30** ante **aprimonamientos**. Aumenta **NIN * 5** por cada **acción** en el aprisionamiento.
- El **aprimonamiento** queda anulado si la defensa se reduce a un **25% [0.25]**.
- Consume **10 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Requiere **Byakugan** activo.



術



Hakke Kūshō (八卦空掌, Ocho Trigramas Palma del Vacío)

Rango: B

Alcance: Alcance 4

Clasificación: Taijutsu / Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: No

Chakra: 20 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Hakke Kūshō es un Taijutsu que concentra y expulsa de la palma de la mano una onda de chakra, generando una onda de vacío que golpea en puntos vitales y empuja el oponente hacia atrás.

Efectos: Daña **NIN * 100** y **desplaza** al oponente **hasta el final del alcance** de la técnica.

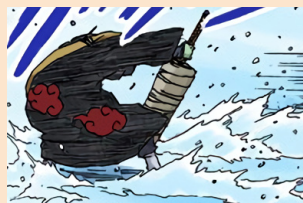
- ❖ Si se utiliza como **técnica cuerpo a cuerpo** es posible cambiar el daño a **NIN* 80 + TAI* 30**.
- ❖ Provoca **4 Tenketsu Dañados** si el **Byakugan** se encuentra activo.
- ❖ Añade un daño igual a **+NIN * 10** el daño que sufre el oponente por **colisión**.
- ❖ Es posible utilizar esta técnica como **anticipación** ante una **acción ofensiva** de un oponente anulando su acción. Consume **10 CH** adicionales y añade **+1 ronda de CD**.

❖ Entrenamiento Hyūga • Sōke

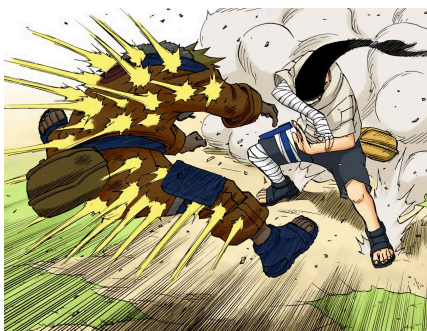
- Aumenta el alcance a **Alcance 5**.
- Aumenta a **+NIN * 30** el daño que sufre el oponente por **colisión**.
- Por cada casilla desplazada, el objetivo recibe **NIN * 5** de daño adicional.
- Consume **5 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Hyūga • Bunke

- Si el objetivo es desplazado, es posible desplazarse **1 casilla sin consumo** de **VEL** para acercarse al oponente.
- Genera una **defensa externa** de **NIN * 110** durante la acción **actual**. Si se utiliza ante una **técnica cuerpo a cuerpo** es posible cambiar la defensa a **NIN* 90 + TAI* 30**.
- Consume **10 CH** adicionales.



術



Hakke Sanjūni Shō (八卦三十二掌, Ocho Trigramas Treinta y Dos Palmas)

Rango: C

Alcance: Alcance 1

Clasificación: Taijutsu / Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: No

Chakra: 30 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Hakke Sanjūni Shō es un Taijutsu que permite cerrar progresivamente el flujo de chakra del oponente mediante una sucesión de 32 golpes precisos dirigidos a sus Tenketsu. Cada impacto inyecta chakra en su sistema circulatorio, provocando daños internos y dificultando el uso de chakra.

Efectos: Daña **TAI * 105** e ignora un **10% [x0.1]** las defensas internas o resistencias pasivas del objetivo.

- ❖ Provoca **32 Tenketsu Dañados** si el **Byakugan** se encuentra activo.
- ❖ Al dañar a un **Bunshin** este es **anulado** automáticamente.
- ❖ Reduce **-1 punto** de **AGI** durante la ronda actual y la siguiente.
- ❖ Si el stat **AGI** del usuario supera al del oponente, no es posible ser **anticipado** o **contraatacado**.

❖ Entrenamiento Hyūga • Sōke

- Es posible desplazarse **1 casilla sin consumo** de **VEL** para acercarse al oponente.
- Por cada **5 Tenketsu Dañados** que posea el objetivo, antes de utilizar esta técnica, aumenta el daño en **+TAI * 5** (Máximo **TAI * 20**).
- Reduce **-1 punto** de **FUE** durante la ronda actual y la siguiente.
- Consume **10 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Hyūga • Bunke

- Provoca el efecto de control **inhabilitado** durante **2 acciones**. Consume **10 CH** adicionales.
- Es posible utilizar esta técnica como **contraataque** ante una **técnica cuerpo a cuerpo**. Consume **10 CH** adicionales y añade **+1 ronda de CD**.

Notas:

- ❖ Si el oponente posee, como mínimo, **2 VR**, no se ve afectado por la penalización a **contraatacar/anticipar**.



術



Hakkeshō Kaiten (八卦掌回天, Ocho Trigramas Palma de Retorno al Cielo)

Rango: B

Alcance: Área 1 (Usuario)

Clasificación: Ninjutsu / Taijutsu (Defensivo)

Sellos: No

Chakra: 25 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango B (Bloqueada)

Hakkeshō Kaiten es el Taijutsu secreto defensivo del Hyūga Ichizoku. Permite emitir chakra a través de cada Tenketsu repeliendo cualquier tipo de ataque al girar sobre sí mismo, generando una barrera de chakra que cubre casi todos los ángulos.

Efectos: Genera una **defensa externa** de $[TAI * 80 + NIN * 30]$ durante la acción **actual**. La defensa se considera que cubre **todos los ángulos**.

- ❖ Reduce un **15% [x0.85]** el daño directo de **Shurikenjutsu** o **técnicas cuerpo a cuerpo** de hasta **Rango B**.
- ❖ Produce un daño de **TAI * 100** en el **área de la técnica**. Si un oponente es dañado, este es **desplazado 1 casilla** hacia atrás.
- ❖ Es posible utilizar esta técnica como **contraataque** o **anticipación** anulando una acción ofensiva. Consume **10 CH** adicionales y añade **+1 ronda de CD**.
- ❖ **Anula trampas** en el terreno ubicadas en el **área de la técnica**.
- ❖ **Entrenamiento Hyūga • Sōke**
 - Es posible utilizar esta técnica de forma ofensiva dañando $[TAI * 95 + NIN * 30]$.
 - Empuja al oponente **3 casillas** y causa el estado desorientado durante **2 acciones**.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Hyūga • Bunke**
 - Aumenta la defensa a $[TAI * 90 + NIN * 30]$.
 - Aumenta el área de la técnica a **Área 2 (Usuario)**.
 - Ante **Shurikenjutsu** de tipo **Ofensivo** es devuelto el **25% [x0.25]** del daño al oponente hasta **Alcance 4**. Es posible defender o evadir este efecto.
 - Consume **10 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Requiere **Byakugan** activo.

