

情報



Yamanaka Ichizoku (山中一族, Clan Yamanaka)



Clan perteneciente al **País del Fuego** cuyos miembros son conocidos por su habilidad única de manipular la mente de su oponente y alta capacidad sensorial. Desde antaño tienen una relación especial con el **Akimichi Ichizoku** y el **Nara Ichizoku**.

Características

- ❖ Estilo de combate enfocado en controlar el turno del oponente.
- ❖ Escala por **Inteligencia (INT)** y **Sellos Manuales (SM)**.

Rasgos



Entrenamientos

- ❖ **Entrenamiento Yamanaka • Shinnyū (侵入, Infiltración):** Entrenamiento enfocado en mejorar la manipulación mental.
- ❖ **Entrenamiento Yamanaka • Kanshō (干涉, Interferencia):** Entrenamiento enfocado en mejorar la alteración y perturbación de la mente.



Kanchi Denden (感知伝々, Transmisión Sensorial)

Rango: B

Tipo: Pasiva (Suplementario)

Requisito: Rango D (Desbloqueada)

Kanchi Denden es un Ninjutsu que permite transmitir pensamientos entre personas donde se haya establecido un enlace mental. Manteniendo contacto físico con otra persona es posible transmitir las capacidades sensoriales.

Efectos: Permite la comunicación mental con 2 jugadores en **Área 4 (Usuario)**. Requiere especificar los jugadores con los que se comparte información.

- ❖ Cualquier jugador vinculado puede utilizar **Kanchi Kyōyū (Compartir Detección)** aunque posea el efecto de condición de **mudez**.
- ❖ Si el usuario se sitúa **Alcance 1** y mantiene **1 brazo** sobre el jugador, permite que entre ambos se comparta la ubicación del oponente y la **DET** sin requerir **Kanchi Kyōyū**. Si el jugador/usuario se desplaza o se utiliza una técnica que requiere sellos se **anula** este efecto.
- ❖ **Entrenamiento Yamanaka • Shinnyū**
 - Aumenta la comunicación hasta 4 jugadores.
 - Si el usuario utiliza **Kanchi no Jutsu** es posible que el área de efecto se tenga en cuenta desde uno de los jugadores vinculados en vez del usuario.
- ❖ **Entrenamiento Yamanaka • Kanshō**
 - Aumenta la comunicación hasta 4 jugadores.
 - Permite compartir la ubicación del oponente y la **DET** del usuario con 2 jugadores. Los aliados deben estar en **Alcance 1** y únicamente se considera que **1 brazo** está ocupado.
 - Los aliados obtienen los efectos obtenidos mediante técnicas de la **Rama Kanchi** sin requerir **Kanchi Kyōyū**.

Notas:

- ❖ No consume acción.
- ❖ Se considera uso de **chakra constante** de **5 CH** por ronda, pudiendo desactivarse en cualquier momento sin consumo de acción. Mínimo **1 Ronda**.
- ❖ Si el jugador posee el efecto de control **inconsciente** debido a una técnica del Yamanaka Ichizoku esta pasiva se mantiene activa y la nueva área se tiene en cuenta desde el objetivo controlado.
- ❖ Si se utiliza **Kanchi no Jutsu** de la **Rama Kanchi**, este no consume chakra constante cuando se utiliza junto a esta pasiva.
- ❖ Es posible utilizar **Kanchi Kyōyū (Compartir Detección)** de forma normal con los aliados restantes mientras se utiliza esta pasiva.



Seishin Renketsu (精神連結, Enlace Mental)

Rango: B

Tipo: Pasiva (Suplementario)

Requisito: Rango D (Desbloqueada)

Seishin Renketsu detalla el funcionamiento de las técnicas mentales del Yamanaka Ichizoku.

Efecto 1 - Características: Tras utilizar una técnica de control mental del **Yamanaka Ichizoku** el usuario accede al efecto de control **inconsciente**, excepto que se indique lo contrario.

- ❖ El control únicamente afecta a jugadores y acompañantes. No es posible afectar a acompañantes que no tengan consciencia como una marioneta (se considera que la técnica ha fallado).
- ❖ Los jugadores que estén bajo otro control mental podrán ser controlados temporalmente si el usuario posee mayor **INT** que el oponente que realizó la técnica de control mental.
- ❖ La técnica utilizada se desplaza en línea recta (*casillas diagonal, vertical u horizontal*) y afecta al primer objetivo que encuentre, excepto si especifica lo contrario.
- ❖ La técnica permite **traspasar obstáculos** si el usuario detecta al oponente.
- ❖ Si la técnica falla el usuario debe permanecer **inconsciente** durante la ronda actual y la siguiente.
- ❖ El objetivo **requiere ver** al usuario para evadir la técnica. En caso de ocultarse, el requiere poseer **2 DET**, o una técnica/pasiva que permita **detectar chakra**, para poder **evadir** la técnica.

Efecto 2 - Control: Al alcanzar al objetivo, provoca el efecto de control **inconsciente**, durante el cual puede realizar su turno en el cuerpo del objetivo bajo estas características:

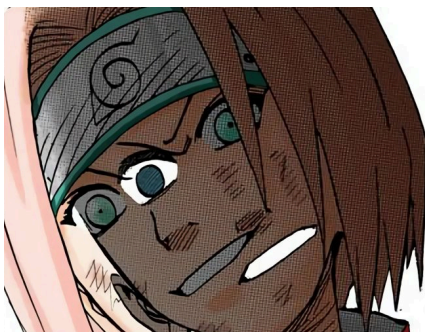
- ❖ El daño y los estados alterados que sufre el objetivo mientras es controlado lo sufre el usuario. Al volver al cuerpo el usuario no posee ningún estado asociado.
- ❖ Las acciones realizadas en el **turno del oponente** cuentan para el **conteo de efectos y CD**.
- ❖ Permite hacer uso de técnicas que posea el usuario y el objetivo, para **dañar a otros oponentes o consumir usos/CD/VEL**. Objetos que posea el objetivo pueden ser utilizados sin problemas.
- ❖ Si se utilizan técnicas/objetos que consumen 1 Ronda de CD o superior / añaden +1 Ronda de CD o poseen usos limitados; se adquieren **2 Rondas de CD** para poder utilizar de nuevo este efecto.
- ❖ Las técnicas utilizadas hacen uso de los **STATS del objetivo controlado**. El **CH** utilizado se reparte entre el objetivo y el usuario (**50% [x0.5]** cada uno).

Efecto 3 - Mantener el enlace mental: La duración de la técnica sigue las siguientes características:

- ❖ Se considera uso de **chakra constante** de **5 CH** por cada acción.
- ❖ La duración inicial del control mental depende del rango del usuario:

Rango D/C: 2 acciones / **Rango B/A:** 3 acciones / **Rango S:** 4 acciones

- ❖ Por cada rango que supere al oponente añade **+1 acción** y por cada rango inferior **-1 acción**.
- ❖ Por cada **INT** que supere el objetivo al usuario se resta **-1 acción** (Mínimo **1 acción**).
- ❖ En caso de hacer objetivo únicamente a **acompañantes** añade **+2 acciones**. No se considera el rango para calcular las acciones, pero sí la **INT** del acompañante de un oponente en caso de tener.



Shintenshin no Jutsu (心転身の術, Cambio de Cuerpo y Mente)

Rango: C

Alcance: Alcance 5

Tipo: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 30 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

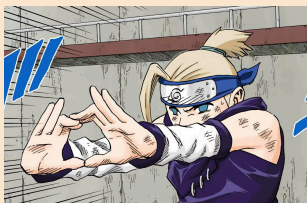
Shintenshin no Jutsu es el Ninjutsu característico del Yamanaka Ichizoku. Permite convertir la conciencia en energía espiritual y enviarla hacia el objetivo, pudiendo suplantar la mente del objetivo para controlar totalmente su cuerpo.

Efectos: Provoca el efecto de control **inconsciente** bajo las reglas de **Seishin Renketsu**.

- ❖ El cuerpo del usuario se mantiene bajo el efecto de control **inconsciente**, pero puede realizar su turno en el cuerpo del objetivo.
- ❖ Es posible volver a **utilizar esta técnica hacia otro objetivo** (se ignora el CD de esta técnica y se anula el **inconsciente** del primer objetivo automáticamente). La duración de la técnica se mantiene desde el primer uso y no se renueva.
- ❖ Las técnicas de la **Rama Kanchi** pueden utilizarse en el cuerpo del objetivo incluso si este no las conoce. Técnicas/pasivas activadas previamente se transfieren automáticamente al nuevo cuerpo.
- ❖ **Entrenamiento Yamanaka • Shinnyū**
 - Aumenta el alcance a **Alcance 6**.
 - Si se **anula** la técnica de forma voluntaria tras utilizar **1 o 2 acciones**, la técnica no entra en **CD. 2 Rondas de CD**.
 - Se obtiene **+1 acción** de duración al utilizar esta técnica hacia otro objetivo.
 - Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Yamanaka • Kanshō**
 - Aumenta el alcance a **Alcance 6**.
 - 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.
 - Es posible utilizar esta técnica como **anticipación**. Consume **10 CH** adicionales y añade **+1 Ronda de CD**.

Notas:

- ❖ Es posible **anular** la técnica en cualquier momento (si se anula en la misma acción que el objetivo reciba daño externo, el usuario no recibe el daño y el objetivo puede defenderse con normalidad) si se posee el VR necesario para reaccionar..
- ❖ El **CD** empieza a contabilizarse en el momento que **se anula** el efecto de la técnica.



術



Chakra Wana no Jutsu (チャクラ罠の術, Trampa de Chakra)

Rango: D

Alcance: Alcance 4

Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: No

Chakra: 15 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango D (Bloqueada)

Chakra Wana no Jutsu es un Ninjutsu que permite utilizar el entorno para inyectar chakra y poder atrapar los pies del oponente.

Efectos: Provoca el efecto de condición **inmovilizado** durante **2 acciones**.

- ❖ Requiere defender **suelo**.
- ❖ Permite utilizar una técnica del Yamanaka Ichizoku como **acción de interferencia** tras utilizar esta técnica. La técnica ve reducida su duración, en caso de disponer, de **-1 acción** y la inmovilización es anulada.
- ❖ **Entrenamiento Yamanaka • Shinnyū**
 - Permite hacer objetivo a **dos objetivos** simultáneamente que se encuentren **dentro** del **alcance**, quedando **inmovilizados** por separado.
 - Tras finalizar la inmovilización, durante la ronda actual y la siguiente las técnicas del Yamanaka Ichizoku no pueden ser anticipadas por el objetivo inmovilizado.
 - Consume **15 CH** adicionales
- ❖ **Entrenamiento Yamanaka • Kanshō**
 - Desde la ronda en la que **finaliza/se anula** la **inmovilización**, y durante la ronda actual y siguiente, el objetivo ve **reducida** su **VEL** tanto como acciones haya estado inmovilizado. 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:

- ❖ No es posible utilizar los entrenamientos de la técnica utilizada como **acción de interferencia**.
- ❖ En el entrenamiento **Kanshō** la **VEL** puede reducirse como **máximo** a **1 VEL**.



術



Shintenshin no Jutsu: Tansa (心転身の術 - 探査, Cambio de Cuerpo y Mente: Exploración)

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

Shintenshin no Jutsu: Tansa es una variación de Shintenshin no Jutsu utilizada para explorar mediante el control de un animal del entorno.

Efectos: El usuario obtiene el **control de un animal** bajo las reglas de **Seishin Renketsu**.

- ❖ El cuerpo del usuario se mantiene bajo el efecto de control **inconsciente** y no puede realizar ninguna acción en el cuerpo del animal.
- ❖ Permite seleccionar un sentido mejorado y utilizar la pasiva **Kankaku Kōjō** (sin utilizar entrenamientos) de la **Rama Kanchi** de forma indefinida. Se debe simular un animal que cumpla las características (Por ejemplo: Conejo - Vista, Zorro - Olfato, Serpiente - Tacto y Ratón - Oído).
- ❖ Es posible utilizar animales en posición voladora (aves) o posición base (mamíferos/reptiles).
- ❖ Cuando un aliado utiliza una técnica del Nara Ichizoku se considera que obtiene un **elemento** proyectando sombra (en función de si la posición es voladora o base) en cualquier casilla en **Área 4 (Usuario)**.

❖ Entrenamiento Yamanaka • Shinnyū

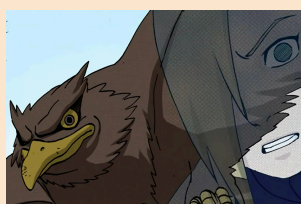
- Si el animal es **posición voladora** aumenta el alcance a **Área 8 (Usuario)**, la duración a **4 Rondas** y la proyección de sombra a cualquier casilla en **Área 6 (Usuario)**.
- Consume **10 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Yamanaka • Kanshō

- Si el animal es **posición base** permite localizar a un jugador que salga del alcance a cambio de reducir **-1 DET** durante **1 Ronda** y, si el oponente evade una técnica del Nara Ichizoku, permite añadir **1 casilla** adicional como **acción de interferencia** hasta **Alcance 6** mediante el comando ***=>**. El oponente debe evadir 1 casilla más para evitar el efecto.
- Consume **15 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ El animal se considera **oculto** en **Área 4 (Usuario)**, o 6 en caso de utilizar entrenamiento. La técnica se anula automáticamente si reciben daño.
- ❖ Se requiere **3 DET** para detectar al usuario en su forma animal.
- ❖ Es posible **anular** la técnica en cualquier momento (si se anula en la misma acción que el animal reciba daño externo, el usuario no recibe el daño) si se posee el VR necesario para reaccionar.
- ❖ El **CD** empieza a contabilizarse en el momento que **se anula** el efecto de la técnica.



NARUTO RPG





Shinten Bunshin no Jutsu (心転分身の術, Transferencia de Mente Clonada)

Rango: B
Alcance: Alcance 3
Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)
Sellos: Sí
Chakra: 30 CH
CD: 2 Rondas
Requisitos: Rango C (Bloqueada)

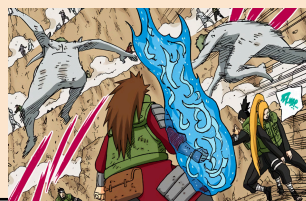
Shinten Bunshin no Jutsu es una variación de Shintenshin no Jutsu que permite dividir la mente en dos y controlar a dos objetivos de forma simultánea.

Efectos: Permite hacer objetivo a **dos objetivos** simultáneamente que se encuentren **dentro** del **alcance**, provocando por separado el efecto de control **inconsciente** bajo las reglas de **Seishin Renketsu**.

- ❖ El cuerpo del usuario se mantiene bajo el efecto de control **inconsciente**, pero puede realizar su turno en el cuerpo de ambos clones.
- ❖ Permite hacer uso de técnicas que posean ambos objetivos y el usuario.
- ❖ Es posible consumir el turno de ambos objetivos a la vez realizando **la misma técnica** hacia el mismo enemigo.
 - La técnica utilizada requiere defender **360°**.
 - Técnicas básicas aumentan su daño un **100% [x2]**. Las demás un **50% [1.5]**.
 - Se considera que el **CH** de la técnica utilizada es aumentado un **50% [1.5]**. Cada objetivo consume un **25% [x0.25]** del CH total y el usuario un **50% [x0.5]**.
- ❖ **Entrenamiento Yamanaka • Shinnyū**
 - Es posible **anular el control sobre un objetivo** y mantener el control sobre el otro. Se aplican los efectos de **Shintenshin no Jutsu**.
 - El **CH** de la técnica utilizada hacia el **mismo enemigo** no aumenta un **50%**.
 - Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Yamanaka • Kanshō**
 - Es posible modificar el ángulo al realizar la misma técnica a **cielo** o **suelo**.
 - Si ambos objetivos realizan la misma técnica sobre un enemigo y este utiliza una anticipación, el enemigo recibe un **25% [x0.25]** del daño de la técnica utilizada.
 - Consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Es posible utilizar esta técnica ante objetivos que hayan caído derrotados en combate.
- ❖ La duración de la técnica se reduce en **-1 acción** y se restan acciones respecto al objetivo de **mayor rango** y **mayor INT**.
- ❖ Es posible **anular** la técnica en cualquier momento como Shintenshin no Jutsu.
- ❖ El **CD** empieza a contabilizarse en el momento que **se anula** el efecto de la técnica.





Shinranshin no Jutsu (心乱身の術, Destrucción de Mentes)

Rango: B
Alcance: Área 3x4
Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)
Sellos: No
Chakra: 25 CH
CD: 3 Rondas
Requisitos: Rango B (Bloqueada)

Shinranshin no Jutsu es un Ninjutsu que permite enviar chakra al sistema nervioso del oponente y controlarlo sin perder la conciencia. El objetivo no sabe por qué no posee el control de su cuerpo.

Efectos: Permite controlar a **1 objetivo** dentro del área de la técnica bajo las reglas de **Seishin Renketsu**.

- ❖ El usuario no queda **inconsciente** y el daño recibido por el oponente no es transmitido al usuario.
- ❖ Es posible añadir **1 objetivo** adicional (**Máximo 3 adicionales**) por cada **2 INT** del usuario. Cada objetivo adicional reduce **-1 acción** y se restan acciones respecto al objetivo de **mayor rango y mayor INT**.
- ❖ Los objetivos controlados no son conscientes y poseen su turno con normalidad, pero el usuario puede utilizar el comando ***¡!** como una **acción de interferencia** durante sus turnos y escoger uno de los siguientes efectos:
 - Permite controlar su acción de desplazamiento y consumir su **VEL**.
 - Permite controlar su acción ofensiva y realizar una **técnica básica**.
 - Permite **anular** su acción defensiva. Reduce **-1 acción** de control.
 - Permite **redirigir** su acción ofensiva hacia otro objetivo. Reduce **-2 acciones** de control.
- ❖ **Entrenamiento Yamanaka • Shinnyū**
 - Es posible seleccionar dos efectos distintos sobre un mismo objetivo durante su turno. Reduce **-1 acción** adicional la duración del control. No es compatible seleccionar las dos acciones ofensivas.
 - Consume **15 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Yamanaka • Kanshō**
 - Desde la ronda en la que **se anula** su acción defensiva, y durante la siguiente ronda, el objetivo obtiene **+1 Ronda de CD** adicional en la siguiente técnica que utilice.
 - Consume **15 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Los efectos seleccionados para cada objetivo son independientes entre sí.
- ❖ No es posible utilizar efectos que requieran reducir acciones si no se poseen dichas acciones de duración.
- ❖ Es posible **anular** la técnica en cualquier momento (*si se anula en la misma acción que el objetivo reciba daño externo, el objetivo puede defenderse con normalidad*) si se posee el VR necesario para reaccionar..
- ❖ El **CD** empieza a contabilizarse en el momento que **se anula** el efecto de la técnica.