

SISTEMA DE RASGOS



El sistema de rasgos permite escoger un conjunto de características que permiten personalizar tu personaje en **Naruto Role Playing Game**. La personalización conlleva definir el rasgo físico, psicológico o en términos de habilidad que afecten en mayor medida al [Sistema de Eventos](#).

Para más información de cómo empezar revisa la [Guía de inicio](#).

Índice de contenidos

1. ¿Cómo funcionan los rasgos?
2. Rasgos Físicos [Rango D]
3. Rasgos Psicológicos I [Rango D]
4. Rasgos Psicológicos II [Rango C]
5. Rasgos Psicológicos III [Rango B]
6. Rasgos de Habilidad [Rango A/S]

Si deseas buscar una palabra en concreto utiliza **Ctrl + F para encontrarla.*

1. ¿Cómo funcionan los rasgos?

- 1.1. Los rasgos **otorgan ventajas y desventajas** principalmente para el **modo PvE [Efecto PvE]**, pero es posible obtener beneficios **PvP [Efecto PvP]**.
- 1.2. El jugador puede **desbloquear rasgos en función de su rango de poder**. Algunas ramas o clanes de combate obligan a escoger un rasgo específico para adecuarse a su ambientación.
- 1.3. Todo rasgo puede utilizarse en un evento para **modificar una tirada**.
 - 1.3.1. Debe escribirse ***[Rasgo a utilizar] delante de la frase a escribir**.
 - 1.3.2. El rasgo debe utilizarse antes de realizar la tirada y, posteriormente, hacer la modificación.
 - 1.3.3. Cada rasgo posee **un uso por evento** para modificar una tirada. Si el evento está separado en fases o etapas, únicamente se consume su uso en una fase.
- 1.4. La modificación de tirada se especifica en cada rasgo. Algunos rasgos poseerán una modificación ventajosa y otros desventajosa.
- 1.5. Los rasgos pueden poseer efectos pasivos que permanezcan por poseer el rasgo. El efecto pasivo se mantiene haya sido utilizado o no.
- 1.6. Todos los rasgos poseen una **desventaja** que podrá ser **utilizada por el narrador** para forzar una situación o hacerla más realista.
- 1.7. Todo rasgo con **efecto PVP** puede utilizarse **una vez por combate** ante una técnica del usuario o del oponente.
 - 1.7.1. El uso de un rasgo para PvP debe notificarse en el registro del combate al finalizar en caso de poseer un **CD** mayor al propio combate.

2. Rasgos Físicos [Rango D]

Los **rasgos físicos** son accesibles a partir de **Rango D**. El jugador debe **escoger uno** de los siguientes rasgos o **escoger no poseer rasgo**.

Sobrepeso



Te has pasado comiendo sin privarte y puede verse a simple vista. Si entrenas puedes llegar a obtener una buena musculatura.

Ventajas

- **[Efecto PvE]**: Anula el daño recibido por **bonificaciones**. Un crítico evita esta ventaja.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]**: Reduce en **-2** el bonificador de **AGI**.

Ágil



Has entrenado la movilidad, resistencia y coordinación. Tu cuerpo puede adaptarse fácilmente a cualquier situación de media distancia.

Ventajas

- **[Efecto PvE]:** Aumenta **+1** el bonificador de **AGI**. **Máximo bonificación +4.**

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-2** el bonificador de **FUE**.

Musculoso



Has entrenado sin parar tu cuerpo físico y los resultados se pueden notar a simple vista. Tu cuerpo está hecho para la confrontación directa.

Ventajas

- **[Efecto PvE]:** Aumenta **+1** el bonificador de **FUE**. **Máximo bonificación +4.**

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-2** el bonificador de **EST**.

Estigma



Naciste con una mancha, cicatriz o ligera malformación en una parte visible. Para algunas personas puede resultar incómodo tu presencia.

Ventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Los **NPC** te recuerdan con mayor facilidad.

- **[Efecto PvE]:** Aumenta **+1** el bonificador utilizado en intimidación o presencia.

Desventajas

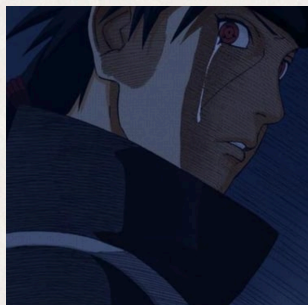
- **[Efecto pasivo PvE]:** Los **NPC** te recuerdan con mayor facilidad.

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-1** el bonificador utilizado en interacciones sociales.

3. Rasgos Psicológicos I [Rango D]

Los **rasgos psicológicos** son accesibles a partir de **Rango D**. El jugador debe **escoger uno** de los siguientes rasgos o **escoger no poseer rasgo**.

Afecto



Posees un gran afecto hacia tus seres más queridos, creando vínculos más intensos, a cambio de sufrir mucho más que otras personas si les sucede algo.

Ventajas

- **[Efecto PvE]:** Si un jugador de tu equipo ninja posee menos de un **50% de su VIT**, el usuario puede utilizar este rasgo para obtener un **turno de interferencia (únicamente acción de combate)** en mitad del bando oponente.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Si un jugador de tu equipo ninja está en situación de peligro, el narrador puede obligar al usuario a realizar una acción.

Instinto



Tu percepción y experiencia te permiten detectar peligros o anomalías antes de que ocurran. Sin embargo, te cuesta ignorar tus sensaciones incluso cuando carecen de lógica.

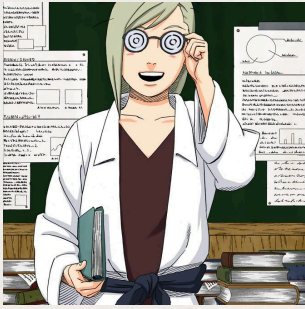
Ventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Aumenta en **+1** el bonificador utilizado para reaccionar ante amenazas repentinas o ataques sorpresa.
- **[Efecto PvE]:** Es posible utilizar este rasgo para realizar una tirada y **obtener información** que involucre detectar peligros, emboscadas, presencias hostiles o situaciones sospechosas.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-2** el bonificador de **INT**.
- **[Efecto pasivo PvE]:** Si existe una situación que genera una sensación de peligro o desconfianza, el narrador puede obligar al usuario a reaccionar prematuramente.

Erudito



Has dedicado gran parte de tu tiempo al estudio y conocimiento. Posees información valiosa, aunque a veces dependes demasiado de la teoría.

Ventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Recuerda toda información obtenida en un evento. Puede solicitarse dicha información al narrador.
- **[Efecto PvE]:** Es posible utilizar este rasgo para realizar una tirada y poder **obtener información** que involucre conocimiento del mundo ninja.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-1** el bonificador utilizado para realizar una **acción propuesta** al narrador.
- **[Efecto pasivo PvE]:** El narrador puede provocar dudas o exceso de análisis en situaciones inesperadas.

Solitario



Te cuesta depender de otras personas y prefieres actuar bajo tus propios métodos. La cercanía emocional y la coordinación constante pueden incomodarte.

Ventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Aumenta en **+1** el bonificador utilizado al interactuar solo con el NPC o la prueba a realizar.
- **[Efecto PvE]:** Puedes solicitar una tirada adicional cuando el usuario esté solo o separado de su Equipo Ninja.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-1** el bonificador de una acción que afecte al **Equipo Ninja** o grupo entero.
- **[Efecto pasivo PvE]:** El narrador puede dificultar las interacciones sociales entre los miembros del Equipo Ninja.

Orgullosos



El exceso de ego te ayuda en muchas situaciones difíciles, pero a su vez es imposible que reconozcas tu error y eres incapaz de pedir disculpas.

Ventajas

- **[Efecto pasivo PvE]: Resistes intimidaciones** de jugadores o NPCs de tu rango.
- **[Efecto PvE]:** Aumenta en **+1** el bonificador utilizado para realizar una **acción propuesta** al narrador.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-2** el bonificador de una acción que permita al usuario escapar de un combate realizado en un evento.
- **[Efecto pasivo PvE]:** Si existe un desafío directo o provocación evidente, el narrador puede obligar al usuario a aceptarlo.

Codiciosos



Te obsesiona poseer dinero o poder y antepones tu beneficio propio por encima del resto, pudiendo ser difícil compartir equipo contigo.

Ventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reconoce al momento el valor de una oferta, recurso u objeto como dinero. Puede solicitarse dicha información al narrador.
- **[Efecto PvE]:** Aumenta en **+2** el bonificador utilizado para obtener una oferta, recurso u objeto como dinero.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-1** el bonificador de una acción que afecte al **Equipo Ninja** o grupo entero.
- **[Efecto pasivo PvE]:** Si existe una situación que puede considerarse una tentación de dinero o poder para el jugador, el narrador puede obligar al usuario a aceptar dicha tentación.

Perezoso



No te apetece esforzarte por algunas cosas y prefieres estar disfrutando de tu tiempo con tus aficiones. Te cuesta ponerte en serio con lo que importa.

Ventajas

- **[Efecto pasiva PvE]:** Aumenta en **+2** el bonificador utilizado en tiradas para simular la falta o escasez de chakra.
- **[Efecto PvE]:** Es posible utilizar este rasgo para realizar una tirada y descansar. Obtienes la recompensa que decide el narrador, como por ejemplo recuperarte en mitad de un combate.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** El narrador puede obligar al usuario a no realizar su acción durante esa ronda o reaccionar tarde a un suceso.

Salvaje



Posees demasiada rabia en tu interior y eso te lleva a cometer actos de extrema brutalidad cuando te enfadas. Hay quien disfruta tanto que lo hace por placer.

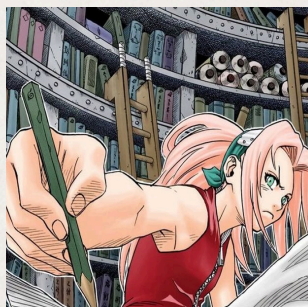
Ventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Aumenta en **+1** el bonificador utilizado en **acciones agresivas o intimidatorias** ante otros jugadores o NPCs.
- **[Efecto PvE]:** Puedes ignorar temporalmente efectos de miedo o dolor.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-2** el bonificador utilizado en acciones sutiles, diplomáticas o discretas.
- **[Efecto pasivo PvE]:** El narrador puede obligar al usuario a reaccionar violentamente ante provocaciones o situaciones de tensión.

Perfeccionista



Te obsesiona hacer las cosas correctamente y evitar cualquier error. Los fallos o improvisaciones te frustran profundamente.

Ventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-1** la dificultad de las acciones.
- **[Efecto PvE]:** Puedes realizar una tirada si la acción de combate ha fallado, ya sea por dificultad o estar fuera de rango, para comprobar si acierta.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Si fracasas en una tirada pierdes tu siguiente acción de combate por una frustración intensa.
- **[Efecto pasivo PvE]:** El narrador puede retrasar una acción del usuario si la situación le genera dudas o inseguridad.

4. Rasgos Psicológicos II [Rango C]

Los **rasgos psicológicos II** son accesibles a partir de **Rango C**. El jugador debe **escoger uno** de los siguientes rasgos o **escoger no poseer rasgo**.

Escurridizo



Tu estilo de combate evita enfrentamientos directos, priorizando movilidad, evasión y oportunidades favorables.

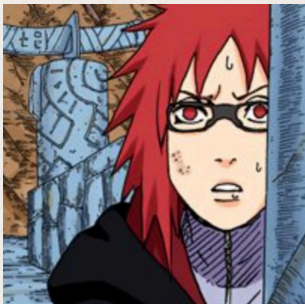
Ventajas

- **[Efecto PvE]:** Puedes solicitar una tirada adicional para evitar emboscadas, agarres o inmovilizaciones.
- **[Efecto PvP]:** Reduce los requisitos para utilizar ***Nigeru (Huir)** a **4 casillas**. Una vez cada 2 días.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Aumenta en **+1** el bonificador de **daño de una ofensiva oponente** si el usuario permanece inmovilizado o rodeado.

Analítico



Observas cuidadosamente patrones, comportamientos y errores antes de actuar, confiando más en la lógica que en la intuición.

Ventajas

- **[Efecto PvE]:** Es posible utilizar este rasgo para realizar una tirada y poder **obtener información** que involucre identificar patrones, trampas, debilidades o estrategias.
- **[Efecto PvP]:** Es posible utilizar este rasgo ante una técnica oponente utilizada por segunda vez. Las defensas del usuario aumentan un **10% [x1.1]** durante el resto del combate ante esa técnica.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-1** el bonificador utilizado para realizar una **acción propuesta al narrador**.

Shinobi



Has aprendido a priorizar la misión por encima de tus emociones, actuando con disciplina y sangre fría incluso en situaciones extremas.

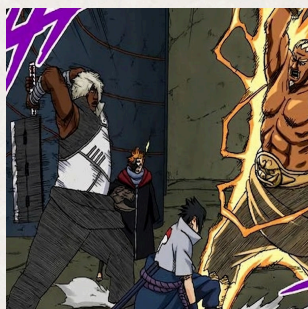
Ventajas

- **[Efecto PvE]:** Aumenta en **+1** el bonificador para ocultar emociones, mentir, resistir interrogatorios o mantener la calma bajo presión.
- **[Efecto PvP]:** Si el oponente falla un ataque hacia ti, es posible utilizar este rasgo para reducir **5 CH** el coste de chakra de la siguiente técnica.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** El narrador puede forzar al usuario a priorizar un objetivo sobre las demás personas.

Cooperador



Confías en la fuerza colectiva y sabes coordinarte eficazmente con otras personas durante situaciones peligrosas.

Ventajas

- **[Efecto PvE]:** Puedes solicitar una tirada adicional al asistir, cubrir o coordinar una acción junto a otro aliado.
- **[Efecto PvP]:** Es posible utilizar este de este rasgo para aumentar el daño de una técnica aliada un **20% [x1.2]**. Consume tu acción ofensiva y requiere disponer de acción para poder utilizar este efecto.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-2** el bonificador utilizado en acciones realizadas en solitario.

Tenaz



Tu determinación te permite seguir adelante incluso cuando el cansancio, el miedo o el dolor debería detenerte.

Ventajas

- **[Efecto PvE]:** Puedes solicitar una tirada para ignorar temporalmente agotamiento, heridas leves o presión psicológica.
- **[Efecto PvP]:** Permite resistir con **1 VIT** en vez de quedar derrotado a cambio de **reducir al 50% tu chakra** (se requiere poseer más del 25% de chakra total). **Una vez cada 3 días.**

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-2** el bonificador utilizado para rendirse o abandonar una situación peligrosa.

Protector



Sientes una fuerte necesidad de ayudar a los demás y no te priorizas, pudiendo actuar antes de tiempo y sufrir una grave consecuencia.

Ventajas

- **[Efecto PvE]:** Puedes solicitar una tirada para cambiar tu rango de distancia hacia un aliado sin consumir tu acción de movimiento.
- **[Efecto PvP]:** Obtienes **5 VEL** para utilizar ***Tachifusagaru (Interponerse)** y reducir un **10% [x0.9]** del daño recibido.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** El narrador puede forzar al usuario a proteger a un aliado sobre su propia integridad.

5. Rasgos Psicológicos III [Rango B]

Los **rasgos psicológicos III** son accesibles a partir de **Rango B**. El jugador debe **escoger uno** de los siguientes rasgos o **escoger no poseer rasgo**.

Fiel a la voluntad



Has heredado y abrazado firmemente los ideales de tu aldea, clan o filosofía personal. Tus convicciones te permiten seguir adelante incluso en situaciones desesperadas.

Ventajas

- **[Efecto PvE]**: Tras fallar puedes solicitar una tirada adicional para resolver una situación que requiera proteger o cumplir la Voluntad de la aldea.
- **[Efecto PvP]**: Es posible utilizar este de este rasgo al defender territorios de tu aldea. Durante **2 rondas** obtienes una reducción de daño del **20% [x0.8]**.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]**: El narrador puede forzar al usuario a priorizar un objetivo o ideal de la aldea sobre las demás personas.
- **[Efecto pasivo PvP]**: El portador de este rasgo no puede abandonar la aldea excepto si es en contra de su voluntad (misión especial, control mental, etc.).

Impulsivo



Actúas antes de pensar demasiado, reaccionando rápidamente ante amenazas, emociones o provocaciones. En algunas situaciones puede ser un problema para ti o para tus compañeros.

Ventajas

- **[Efecto PvE]**: Tras fallar puedes solicitar una tirada adicional para reaccionar inmediatamente ante un peligro o cambio inesperado.
- **[Efecto PvP]**: Es posible utilizar este de este rasgo para reordenar los turnos e ir primero en la siguiente ronda. Tras finalizar la ronda el orden vuelve a la normalidad en base a la **AGI** de los jugadores.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]**: El narrador puede forzar al usuario a actuar antes de tiempo ante trampas o provocaciones.
- **[Efecto pasivo PvP]**: Al utilizar el rasgo, durante la ronda de efecto, el portador de este rasgo recibe un **20% [x1.2]** de daños producidos por contraataques o anticipaciones.

Estratega



Posees una mente analítica capaz de evaluar el campo de batalla, anticipar movimientos enemigos y formular planes efectivos.

Ventajas

- **[Efecto PvE]:** Puedes solicitar información adicional al narrador que especifique qué decisión es la mejor. Requiere tirada de **INT**.
- **[Efecto PvP]:** Es posible utilizar este de este rasgo para **repetir una acción** realizada por ti o un aliado tras conocer la acción realizada por el oponente. Se repite el turno del jugador como si nada hubiese sucedido.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** El narrador puede ocultar parcialmente información o castigar actos que den a entender que el usuario actúa precipitadamente.
- **[Efecto pasivo PvP]:** El portador de este rasgo no puede utilizar su uso durante las 3 primeras rondas.

Belicista



Consideras que el conflicto es inevitable y que la verdadera naturaleza de un ninja se demuestra en combate. No niegas ninguna batalla.

Ventajas

- **[Efecto PvE]:** Puedes solicitar una tirada para **aumentar una estadística en +1** (Máximo 10 puntos de STAT) durante **2 rondas**. Fallar reduce la estadística en -1.
- **[Efecto PvP]:** Tras utilizar este rasgo no es posible utilizar técnicas defensivas o suplementarias durante 3 rondas, pero las siguientes técnicas ofensivas no consumen el chakra adicional de su entrenamiento.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** El narrador puede forzar al usuario a entrar en combate contra otro jugador o NPC.
- **[Efecto pasivo PvP]:** El portador de este rasgo no puede abandonar ningún combate excepto si es en contra de su voluntad.

Cazador



Tu paciencia y experiencia te permiten rastrear, perseguir y presionar objetivos hasta atraparlos.

Ventajas

- **[Efecto PvE]:** Puedes solicitar una tirada para rastrear personas, detectar huellas, seguir movimientos o localizar escondites.
- **[Efecto PvP]:** Es posible utilizar este rasgo para **impedir la huida** de un jugador si está a 8 casillas y aumentar un **25% [x1.25]** durante **2 Rondas** el coste de su siguiente huida. Jugadores con el rasgo **Escurridizo** no se ven afectados.

Desventajas

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-2** el bonificador utilizado en técnicas al cambiar de objetivo.
- **[Efecto pasivo PvP]:** Si un jugador consigue huir no es posible hacer uso de este rasgo durante 1 semana.

6. Rasgos de Habilidad [Rango A/S]

Los **rasgos de habilidad** son accesibles a partir de **Rango A** y poseen continuación en **Rango S**. El jugador obtiene uno de los siguientes rasgos **al alcanzar 6 puntos en una estadística** y desbloquea por completo el rasgo tras alcanzar **9 puntos en la misma estadística**.

Maestro en Ninjutsu



Posees un gran dominio del Ninjutsu y maestría de tu naturaleza de chakra, pudiendo realizar técnicas con una mayor precisión.

Ventaja [Rango A]

- **[Efecto pasivo PvE]:** Si otro jugador y el usuario deben realizar una tirada de dados donde se requiera el stat **NIN**, el usuario obtiene la victoria en caso de empate. Si el otro jugador posee el mismo rasgo deben repetir la tirada.
- **[Efecto PvP]:** Permite reducir **5 CH** el coste de un Ninjutsu.

Ventaja [Rango S]

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-2** la dificultad de acciones de Ninjutsu.
- **[Efecto pasivo PvP]:** Si el usuario posee mayor STAT de NIN que el oponente y un Ninjutsu es defendido o evadido, inflige un daño igual a **NIN * 5**.

Maestro en Taijutsu



Posees un gran dominio del Taijutsu y tu maestría en el combate cuerpo a cuerpo se considera peligrosa, aprovechando cualquier apertura del rival.

Ventaja [Rango A]

- **[Efecto PvE]:** Si otro jugador y el usuario deben realizar una tirada de dados donde se requiera el stat **TAI**, el usuario obtiene la victoria en caso de empate. Si el otro jugador posee el mismo rasgo deben repetir la tirada.
- **[Efecto PvE]:** Tras dañar, como mínimo, un **50% [x0.5]** al oponente mediante un Taijutsu, obtienes **1 casilla extra** de desplazamiento.

Ventaja [Rango S]

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-2** la dificultad de acciones de Taijutsu.
- **[Efecto pasivo PvP]:** Si el usuario posee mayor STAT de TAI que el oponente y un Taijutsu es defendido o evadido, inflige un daño igual a **TAI * 5**.

Maestro en Genjutsu



Posees un gran dominio del Genjutsu y tu maestría te permite inducir al oponente en una ilusión con mayor facilidad.

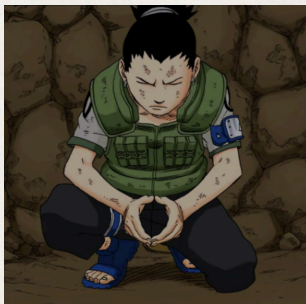
Ventaja [Rango A]

- **[Efecto PvE]:** Si otro jugador y el usuario deben realizar una tirada de dados donde se requiera el stat **GEN**, el usuario obtiene la victoria en caso de empate. Si el otro jugador posee el mismo rasgo deben repetir la tirada.
- **[Efecto PvE]:** Permite aplicar el efecto de condición **desorientado** durante **1 acción** tras finalizar el Genjutsu si el oponente no se ha liberado de la ilusión.

Ventaja [Rango S]

- **[Efecto pasivo PvE]:** Reduce en **-2** la dificultad de acciones de Genjutsu.
- **[Efecto pasivo PvP]:** Si el usuario posee mayor STAT de GEN que el oponente y un Genjutsu es defendido o anulado, inflige un daño igual a **GEN * 5**.

Inteligencia notable



Posees una gran inteligencia pudiendo analizar y procesar el desarrollo del combate mucho mejor que el resto.

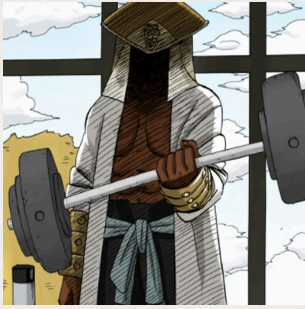
Ventaja [Rango A]

- **[Efecto PvE]:** Si otro jugador y el usuario deben realizar una tirada de dados donde se requiera el stat **INT**, el usuario obtiene la victoria en caso de empate. Si el otro jugador posee el mismo rasgo deben repetir la tirada.
- **[Efecto pasivo PvP]:** Permite añadir un uso adicional a los objetos del usuario.
- **[Efecto PvE]:** Si el oponente posee un estado alterado, o una reducción de STATs, aumenta un **10% [x1.1]** el daño ocasionado después del cálculo de daños.

Ventaja [Rango S]

- **[Efecto PvE]:** Puedes solicitar información adicional al narrador que otorgue una segunda lectura antes de tomar una decisión. Requiere tirada de **INT**.
- **[Efecto pasivo PvP]:** Permite añadir otro uso adicional a los objetos del usuario.
- **[Efecto PvP]:** Permite aumentar en **+5** el multiplicador de una técnica. Añade **10 CH** adicionales y **+1 Ronda de CD** a la técnica utilizada.

Fuerza impresionante



Posees una gran fuerza tras un duro entrenamiento, capaz de desplazar hasta las rocas más pesadas.

Ventaja [Rango A]

- **[Efecto PvE]:** Si otro jugador y el usuario deben realizar una tirada de dados donde se requiera el stat **FUE**, el usuario obtiene la victoria en caso de empate. Si el otro jugador posee el mismo rasgo deben repetir la tirada.
- **[Efecto PvE]:** Tras dañar, como mínimo, un **80% [x0.8]** al oponente mediante una técnica de contacto, desplaza **1 casilla adicional (Máximo 5 casillas)**.

Ventaja [Rango S]

- **[Efecto PvE]:** Reduce en **-2** la dificultad de acciones que requieran hacer uso de la fuerza del usuario.
- **[Efecto PvP]:** Añade una reducción del **5% [x0.95]** a los efectos que reducen defensas de hasta Rango B (**Máximo 20% de reducción**).

Agilidad explosiva



Posees una gran velocidad tras un duro entrenamiento, capaz de moverte con facilidad por el área de combate.

Ventaja [Rango A]

- **[Efecto PvE]:** Si otro jugador y el usuario deben realizar una tirada de dados donde se requiera el stat **AGI**, el usuario obtiene la victoria en caso de empate. Si el otro jugador posee el mismo rasgo deben repetir la tirada.
- **[Efecto PvE]:** Al utilizar ***Kaihi (Evasión)** se obtiene **1 casilla adicional** sin consumir **VEL**.

Ventaja [Rango S]

- **[Efecto PvE]:** Reduce en **-2** la dificultad de acciones que requieran hacer uso de la agilidad del usuario.
- **[Efecto PvP]:** Permite aumentar a **2 VR** una técnica de contacto consumiendo **10 CH** adicionales.

Estamina inagotable



Posees una cantidad de chakra más elevada que los demás junto a una mayor resistencia física.

Ventaja [Rango A]

- **[Efecto PvE]:** Si otro jugador y el usuario deben realizar una tirada de dados donde se requiera el stat **EST**, el usuario obtiene la victoria en caso de empate. Si el otro jugador posee el mismo rasgo deben repetir la tirada.
- **[Efecto pasivo PvP]:** El jugador accede al estado de **cansancio** y **cansancio avanzado** al **10%** y **5% de CH total** respectivamente.
- **[Efecto PvP]:** Reduce un **5% [x0.95]** el daño indirecto de técnicas de hasta **Rango B**.

Ventaja [Rango S]

- **[Efecto PvE]:** Puedes solicitar información adicional al narrador que otorgue una segunda lectura antes de tomar una decisión. Requiere tirada de **INT**.
- **[Efecto pasivo PvP]:** Es posible pasar turno y recuperar **10 CH**. Este efecto posee **4 rondas de CD**.
- **[Efecto PvP]:** Reduce un **5% [x0.95]** el daño indirecto de técnicas de hasta **Rango A**.

Dominio de Sellos Manuales



Posees un gran dominio del chakra y puedes canalizarlo con una mano. Un mayor dominio permite abandonar la necesidad de sellos.

Ventaja [Rango A]

- **[Efecto PvE]:** Si otro jugador y el usuario deben realizar una tirada de dados donde se requiera el stat **SM**, el usuario obtiene la victoria en caso de empate. Si el otro jugador posee el mismo rasgo deben repetir la tirada.
- **[Efecto pasivo PvP]:** Toda técnica que requiera sellos pasa a poder realizarse con una mano. Técnicas que no requieran sellos consumen **5 CH** menos.
- **[Efecto PvP]:** Reduce un **50% [x0.5]** el coste de una técnica categorizada como **chakra constante**.

Ventaja [Rango S]

- **[Efecto PvE]:** Puedes solicitar información adicional al narrador que otorgue una segunda lectura antes de tomar una decisión. Requiere tirada de **INT**.
- **[Efecto pasivo PvP]:** Una técnica que requiera sellos puede utilizarse como sin sellos. Este efecto posee **2 rondas de CD**.
- **[Efecto PvP]:** Reduce un **50% [x0.5]** el coste de una técnica categorizada como **chakra constante**.