

CREACIÓN Y DESARROLLO DE PERSONAJE



Esta guía pretende guiarte para poder crear tu personaje en **Naruto Role Playing Game** y conocer el funcionamiento de STATS, qué monedas existen para tu personaje, cómo puede desarrollarse, etc.

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

Índice de contenidos

1. Estadísticas del personaje
2. Rangos del personaje
 - 2.1. Rango de poder
 - 2.2. Rango jerárquico
3. Rasgos del personaje
4. Naturaleza elemental
5. Ramas del personaje
 - 5.1. Huecos de rama
 - 5.2. Desbloqueo de técnicas de rama
 - 5.3. Entrenamientos
6. Moneda del juego
 - 6.1. Experiencia (EXP)
 - 6.2. Puntos de Aprendizaje (PA)
 - 6.3. Canjeo de monedas
7. Cambios en el personaje

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

1. Estadísticas del personaje

Las **estadísticas**, o STATS, del personaje se basan en el Databook de Naruto y varían desde 1 a 10 puntos. Inicialmente **todo jugador empieza con 1 punto en cada STAT**, obteniendo un total de 8 puntos de STATS.

- ❖ **Ninjutsu (NIN)**: Nivel de dominio de Ninjutsu (Técnicas generales).
- ❖ **Taijutsu (TAI)**: Nivel de dominio de Taijutsu (Técnicas cuerpo a cuerpo).
- ❖ **Genjutsu (GEN)**: Nivel de dominio de Genjutsu (Técnicas ilusorias).
- ❖ **Inteligencia (INT)**: Nivel de inteligencia y fuerza mental.
- ❖ **Fuerza (FUE)**: Nivel de fuerza física.
- ❖ **Agilidad (AGI)**: Nivel de agilidad y velocidad.
- ❖ **Estamina (EST)**: Nivel de chakra y resistencia.
- ❖ **Sellos Manuales (SM)**: Nivel de dominio de los sellos manuales.

Estos STATS pueden ser mejorados (en el apartado Moneda del juego se explica cómo) según vea el jugador, aunque existen límites que veremos más adelante. Dichos STATS poseen relevancia tanto en PvP* como en PvE**, así como para el aprendizaje de algunas técnicas o el uso de algunos objetos.

** En varios documentos se encontrará, por ejemplo, TAI * 50. Simplemente es necesario multiplicar los puntos del STAT, en este caso supongamos 1 punto de TAI. El daño será de 50.*

También poseen relevancia en las ramas de personaje. Se explica más adelante.

*** Los puntos de un STAT tienen relevancia en tiradas de dados durante eventos (Ver Sistema de Eventos) o en los Rasgos del personaje (Ver Sistema de Rasgos).*

Existen **pseudo estadísticas** que pueden ser modificadas en base al aumento de un STAT o al rango del personaje.

- ❖ **Vitalidad (VIT)**: Vida del personaje. Si baja a 0 se considera que tu personaje ha sido derrotado.
 - Por cada **punto de FUE** se aumenta **+100 VIT**.
- ❖ **Chakra(CH)**: Chakra del personaje. Las técnicas a utilizar siempre consumen chakra.
 - Por cada **punto de EST** se aumenta **+100 CH**.
- ❖ **Velocidad (VEL)**: Número de casillas que el personaje puede desplazarse.
 - Por cada **2 puntos de AGI** se aumenta **+1 VEL**.

No es necesario preocuparse por los cálculos de las pseudo estadísticas. Todos se hacen de forma automática mediante la web en tu ficha ninja y podrás consultarlo desde la página de inicio.

2. Rangos del personaje

Existen dos tipos de rangos en un personaje: rango de poder y rango jerárquico.

2.1. Rango de poder

El rango de poder se establece en función de la suma de puntos de estadísticas del personaje.

Rango de poder	Rango de STATs totales	Máximos puntos de un STAT	Restricciones de STAT
D	8 - 15	3	3 STATs con 3 puntos
C	16 - 20	4	2 STATs con 4 puntos
B	21 - 25	5	2 STATs con 5 puntos
A	26 - 35	6	1 STAT con 6 puntos
S	36 - 45	8 - 10	1 STAT con 9 puntos y otro con 8 puntos

Para obtener **10 puntos en un STAT**, el cual sustituye a la restricción de 9 puntos para convertirse en 10 puntos, es necesario obtener +1 punto adicional en un STAT **mediante una pasiva o técnica**.

Además, el rango de poder determina también las pseudo estadísticas base del jugador.

Rango de poder	VIT BASE	CH BASE	VEL BASE
D	600	0	5
C	900	50	5
B	1100	100	5
A	1200	150	5
S	1300	200	5

Todas estas restricciones, así como cálculos relacionados con rangos, estadísticas y pseudo estadísticas; se ejecutan automáticamente en la página web al modificar la ficha.

2.2. Rango jerárquico

Los rasgos jerárquicos determinan la capacidad de relevancia y liderazgo en una aldea.

- ❖ **Genin:** Rango jerárquico base del jugador.
- ❖ **Chūnin:** Permite liderar equipos. Requiere pasar el examen a Chūnin.
- ❖ **Jōnin:** Permite liderar equipos Chūnin y Genin. Requiere pasar el examen a Jōnin.
- ❖ **Kage:** Líder de la aldea. Requiere ser seleccionado por la Aldea o el Consejo.

Te aconsejo ver el [Sistema de Misiones](#) para una explicación más detallada de las funciones que ostenta cada rango jerárquico.

3. Rasgos del personaje

Los **rasgos** del personaje permiten personalizar el personaje para PvP y PvE. Principalmente se enfocan en PvE y se obtienen en función del rango de poder o de forma obligada por un clan o habilidad.

Te aconsejo ver el **Sistema de Rasgos** del personaje para una explicación más detallada.

4. Naturaleza elemental

La **naturaleza elemental** del personaje **puede escogerse** automáticamente al crear la ficha ninja.

La selección de una naturaleza elemental u otra afecta al uso de técnicas básicas como Chakra Nagashi o al aprendizaje de técnicas de dicha naturaleza que no estén vinculadas a una rama de personaje, como por ejemplo técnicas generales de una aldea. Por ende, **se recomienda poseer la misma naturaleza elemental que la aldea escogida**, aunque en función del estilo de personaje puede ser más interesante otra opción.

Existen pasivas que obligan a un personaje a escoger naturalezas elementales específicas.

5. Ramas del personaje

Las **ramas de combate** del personaje permiten personalizar el personaje para PvP. Un personaje posee, al crearse la ficha, el conocimiento de las técnicas básicas y las armas básicas (La web automáticamente las añade al crear la ficha ninja).

Te aconsejo ver los documentos de **Ramas de combate** del personaje.

5.1. Huecos de rama

Cada jugador únicamente posee **2 huecos de ramas de combate**. Las combinaciones disponibles son:

- ❖ 2 ramas generales
- ❖ 1 rama general + 1 rama de clan

5.1.1. Ramas generales

Las ramas generales abarcan técnicas generales de una especialización: Ninjutsu, Taijutsu, Genjutsu, Bukijutsu, Iryō-nin y Kanchi. Existen sub ramas en Ninjutsu y Bukijutsu.

De forma general cada rama dispone de **3 técnicas D, 3 técnicas C y 2 técnicas B**. Existen excepciones como Iryō-nin y Kanchi.

- ❖ Las **2 primeras técnicas de Rango D** se desbloquean al escoger la rama, pero las demás requieren ser aprendidas (*Se explica más adelante*).

5.1.2. Ramas de clan

Las ramas de clan abarcan clanes (Ichizoku) y especialidades (Senmon) específicos de cada aldea. Únicamente pueden ser escogidos si el jugador inició en esa aldea.

De forma general cada rama dispone de **1 pasiva y 3 técnicas D, 2 técnicas C y 1 técnica B**. Existen excepciones al poder poseer objetos de rama o pasivas más versátiles.

- ❖ Las **2 primeras técnicas de Rango D** se desbloquean al escoger la rama, pero las demás requieren ser aprendidas (*Se explica más adelante*).
- ❖ Existen pasivas que, por falta de contenido, el jugador puede escoger una de las ramas generales especificadas en la pasiva. Esto no da acceso a la rama general completa, simplemente permite obtener las técnicas especificadas de la rama como parte del clan. Estas serán las ramas desbloqueadas al escoger el clan.

Ejemplo 1 de combinación posible:

- Rama 1: Suiton
- Rama 2: Clan Yuki (2 técnicas D de Shurikenjutsu + técnicas del clan)

Ejemplo 2 de combinación posible:

- Rama 1: Shurikenjutsu
- Rama 2: Clan Yuki (2 técnicas D de Suiton + técnicas del clan)

Además, al adquirir una rama de clan es posible que se obligue a escoger un rasgo específico (*Por ejemplo, escoger el clan Akimichi obliga a escoger el rasgo Gordo*).

5.2. Desbloqueo de técnicas de rama

Cada técnica en este RPG requiere cumplir con una serie de requisitos especificados tanto en su documento como en la página web. Al cumplir con dicho requisito es posible canjear la técnica en la página web. Es posible encontrar más información sobre estos requisitos en el **Glosario**.

Imagen

5.2.1. Técnicas avanzadas (*No disponible por el momento*)

Se consideran técnicas avanzadas todas aquellas técnicas que no estén dentro del documento básico de la rama seleccionada. Es posible acceder a este tipo de técnicas mediante:

- ❖ Encontrarse en una aldea (Técnicas generales de una aldea)
- ❖ Poseer una rama (Técnicas avanzadas de una rama).

Las ramas de clan que, de forma pasiva como en el ejemplo del Yuki, poseen un número de técnicas de una rama general pueden acceder a las técnicas avanzadas de dicha rama.

Las técnicas avanzadas ocupan un hueco para el personaje en función del rango de la técnica. Es posible aumentar el número de huecos de las técnicas avanzadas que un personaje puede aprender, así como remover técnicas que ya no sean necesarias para el personaje y recuperar el hueco ocupado.

5.3. Entrenamientos

Las técnicas de rama poseen 2 entrenamientos donde cada entrenamiento otorga una personalidad diferenciable a la rama.

Únicamente es posible escoger 1 entrenamiento de cada rama.

- ❖ Cada rama escala por un STAT principal (el primer stat escrito, suele ser NIN, TAI o GEN, pero pueden utilizarse otros como INT) y cualquier otro STAT, que se considera como secundario, descritos al inicio de cada rama en **Características**. Para acceder a un entrenamiento **se requieren 4 puntos del STAT principal y 3 del secundario**.
- ❖ Se requiere canjear **100 EXP** y **15 PA** para desbloquear el entrenamiento (en el apartado Moneda del juego se explica cómo).
- ❖ El **uso de los entrenamientos es opcional**, pudiendo realizar una técnica con o sin entrenamiento en función de la situación. Simplemente se debe **añadir el coste de chakra correspondiente**.
- ❖ Únicamente puede utilizarse **un entrenamiento al realizar una técnica**.
- ❖ Si el entrenamiento incluye *Permite* o *Es posible* el jugador puede decidir incluir u omitir esos efectos al realizar la técnica.

6. Moneda del juego

Este juego posee 2 monedas principales: **Experiencia** y **Puntos de Aprendizaje**. Es posible la existencia de otras monedas, pero estas se explicarán en los apartados correspondientes.

6.1. Experiencia (EXP)

La **experiencia** puede obtenerse tras realizar combates, misiones, eventos, etc. y se utiliza para mejorar al personaje en todos los aspectos del juego.

6.2. Puntos de Aprendizaje (PA)

Los **puntos de aprendizaje** pueden obtenerse tras realizar combates y misiones. Estos se utilizan para aprender cualquier técnica o relacionado con esta, por ejemplo los entrenamientos.

Tabla de los puntos

6.3. Canjeo de monedas

El intercambio de cualquier moneda se realiza mediante la web del RPG.

Imágenes del proceso de compra de STAT y técnicas objetos / explicar escoger técnicas gratis (las 2 D primeras)

7. Cambios en el personaje

Únicamente podrán realizarse ajustes del personaje, tanto ajustes menores como mayores, por los medios que se faciliten durante el transcurso del RPG.