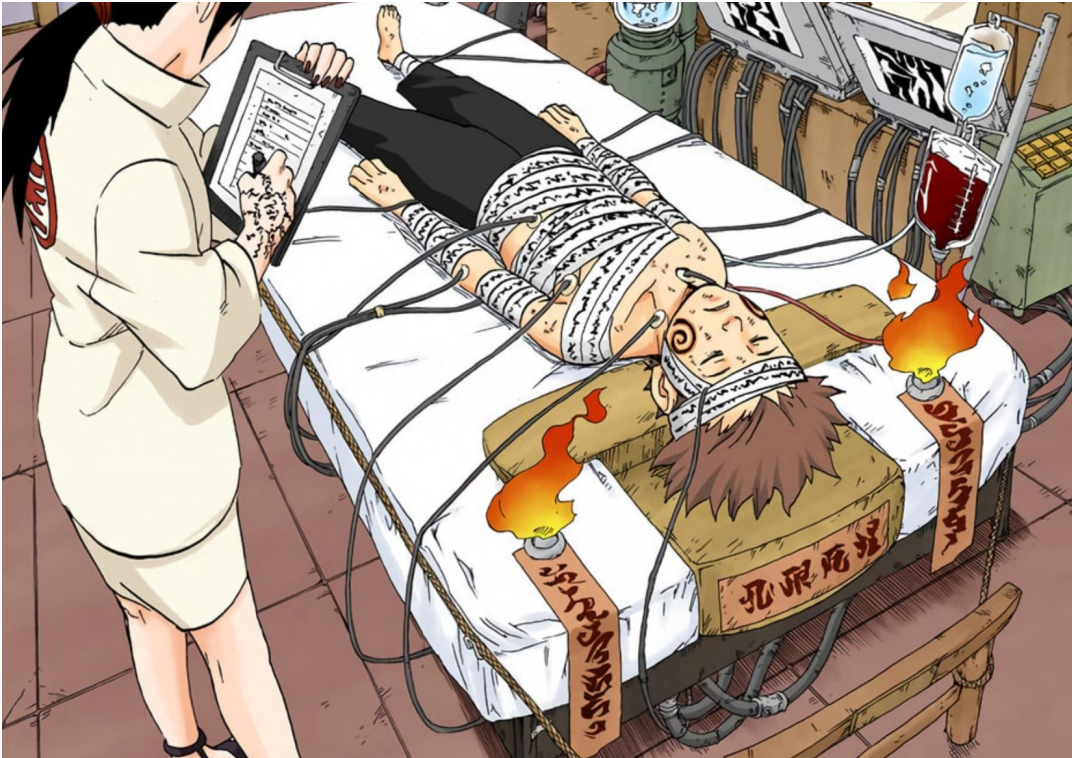


情報



La rama **Iryō-nin** (医療忍, **Ninja Médico**) se enfoca en la utilización de Ninjutsu especializado en el tratamiento médico o la utilización tanto de drogas como venenos. Poseen un vasto conocimiento del cuerpo humano y las distintas plantas medicinales.

Características

- ❖ Estilo de combate enfocado en apoyar a los aliados mediante curaciones y envenenar al oponente otorgando condiciones desfavorables.
- ❖ Escala por **Inteligencia (INT)** y **Sellos Manuales (SM)**.

Entrenamientos de Rango C

- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin-Seimei Seigyo** (生命制御, **Control Vital**): Entrenamiento enfocado en potenciar las curaciones.
- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin-Dokusei Seigyo** (毒性制御, **Control Tóxico**): Entrenamiento enfocado en potenciar el alcance y duración de los venenos.

Entrenamientos de Rango B

- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin-Iryō Kanri** (医療管理, **Control Médico**): Entrenamiento enfocado en adaptar la curación a distintas situaciones.
- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin-Dokugaku** (毒学, **Toxicología**): Entrenamiento enfocado en añadir efectos adicionales a los venenos.



Shousen no Jutsu (掌仙術, Palma Mística)

Rango: A
Alcance: Alcance 1
Tipo: Ninjutsu (Suplementario)
Sellos: Sí
Chakra: 10 CH
CD: 1 Ronda
Requisitos: Rango D

Shousen no Jutsu es un Ninjutsu que permite acumular chakra en la mano y al transmitirlo por una herida, se acelera el proceso de cicatrización de la misma, logrando detener hemorragias internas o externas.

Efectos: Restaura **INT * 25** de **VIT** al objetivo y sana un **daño indirecto** si la **VIT** restaurada es, como mínimo, **igual** al daño indirecto.

- ❖ Permite mantener la técnica (se considera uso de **chakra constante** de **5 CH** por cada acción aplicando la técnica). Por cada **acción propia** restaura **VIT (únicamente durante la acción propia)** a un jugador (**Máximo 3 acciones propias**). Realizar una acción distinta, desplazarse o ser dañado **anula** la técnica.
- ❖ Fuera de combate permite sanar el estado **Herido** una vez al día.
- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin-Seimei Seigyo**
 - Añade **INT * 50** de **VIT** y **+1 ronda de CD**.
 - Permite sanar el efecto de control **inutilizado** de un aliado.
 - **Permite anular un Genjutsu aplicando CH extra igual al coste de CH del genjutsu.**
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin-Iryō Kanri**
 - Añade **INT * 25** de **VIT**.
 - Aumenta el alcance a **Alcance 2**.
 - Es posible ignorar el **CD** de la técnica **1 vez por combate**. Añade **+2 rondas de CD** al siguiente uso.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin Adicional-Seimei Seigyo + Iryō Kanri**
 - La técnica no requiere sellos.
 - Permite sanar a **2 objetivos a la vez** sanando un **50% [x0.5]** a cada objetivo.
 - Aumenta la sanación fuera de combate a **2 Heridos** al día.

Notas:

- ❖ No es posible sanar el **daño indirecto** de **veneno** o **Genjutsu**.
- ❖ Si el usuario posee los **dos entrenamientos** puede aplicar **uno** de los dos o **ambos consumiendo** el **CH** adicional. El entrenamiento **adicional** se aplica **siempre**.



術



Fukumi Hari (含み針, Aguja Preparada)

Rango: D
Alcance: Alcance 3
Tipo: Shurikenjutsu (Ofensivo)
Sellos: No
Chakra: 20 CH
CD: 1 Ronda
Requisitos: Rango D

Fukumi Hari es un Shurikenjutsu que permite lanzar con gran precisión agujas por la boca. Un médico habilidoso aplica veneno en cada aguja.

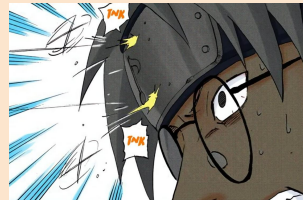
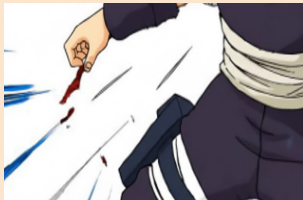
Efectos: Daña INT * 95 y provoca daño indirecto por **veneno** de 10 VIT por cada acción.

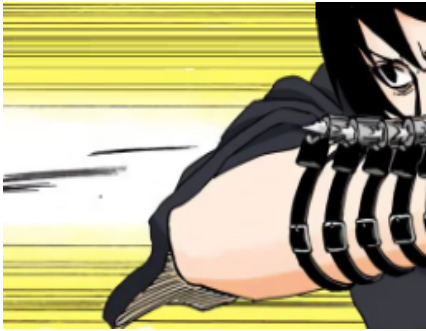
Si el usuario posee la **Rama Shurikenjutsu / Bujutsu**, la técnica obtiene los siguientes efectos:

- ❖ Añade **Daño Arma** del arma *Senbon* a la técnica.
- ❖ Aumenta el alcance a **Alcance 4**.
- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin·Seimei Seigyo**
 - Es posible utilizar esta técnica como **anticipación** y **anular** la acción del oponente.
 - Consume **10 CH** adicionales y **+1 ronda de CD**.
- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin·Dokusei Seigyo**
 - Aumenta el daño indirecto por **veneno** a **20 VIT** y reduce **1 VEL**.
 - Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin Adicional·Dokusei Seigyo + Dokugaku**
 - Permite añadir un **Doku (Veneno)** al efecto de la técnica.

Notas:

- ❖ El veneno base se considera veneno de **Rango D**. El veneno mejorado por el entrenamiento se considera de **Rango B**.
- ❖ El **daño indirecto** del **veneno** provocado siempre es el de **mayor daño**.
- ❖ Los **efectos** de los **dos venenos** se **acumulan**.





Shikomi Shindan (仕込針弾, Disparo Preparado de Aguja)

Rango: C

Alcance: Alcance 4

Tipo: Shurikenjutsu (Ofensivo)

Sellos: No

Chakra: 20 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango C

Shikomi Shindan es un Shurikenjutsu que, mediante *Hassha Souchi*, permite disparar múltiples agujas. Un médico habilidoso aplica veneno o drogas en cada aguja.

Efectos: Daña INT * 95 y provoca el efecto de condición **inutilizado** durante **1 acción** en una extremidad a escoger.

Si el usuario posee la **Rama Shurikenjutsu / Bujutsu**, la técnica obtiene los siguientes efectos:

- ❖ Añade **Daño Arma** del arma *Senbon* a la técnica.
- ❖ Aumenta el alcance a **Alcance 5**.
- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin-Iryō Kanri**
 - Permite dañar a un **objetivo adicional**.
 - Consume **10 CH** adicionales y **+1 ronda de CD**.
- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin-Dokugaku**
 - La técnica pasa a dañar INT * 100.
 - Permite añadir un **Doku (Veneno)**.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin Adicional-Seimei Seigyo + Iryō Kanri**
 - Permite añadir un **Kusuri (Droga)**.



術



Saikan Chushutsu no Jutsu (細患抽出の術, Técnica de Extracción de Veneno)

Rango: A

Alcance: Alcance 1

Tipo: Ninjutsu (Suplementario)

Sellos: No

Chakra: 25 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango C

Saikan Chushutsu no Jutsu es un Ninjutsu que permite extraer sustancias tóxicas en el cuerpo del afectado.

Efectos: Permite extraer todos los **venenos** de hasta **Rango C** fuera de combate y obtener, por cada veneno extraído, **1** de los siguientes:

- ❖ **1 unidad de Gedokuyaku (Antídoto)** de dicho veneno.
- ❖ **1 unidad** de dicho **veneno**.
- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin-Seimei Seigyo**
 - Aumenta a **2** las **unidades** de **Gedokuyaku (Antídoto)** obtenidas.
 - Permite extraer **venenos** de hasta **Rango C** en combate, pero **no** se obtiene **antídoto** ni **unidad** del veneno.
- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin-Dokugaku**
 - Permite extraer **venenos** de hasta **Rango B** fuera de combate.
- ❖ **Entrenamiento Adicional Dokusei Seigyo + Dokugaku:**
 - Aumenta a **2** las **unidades** de **veneno** obtenidas al extraerlo.

Notas:

- ❖ Esta técnica únicamente puede ser utilizada **una vez** sobre el **mismo veneno**, es decir, hasta que no sea sanado no es posible repetir la técnica para obtener más antídotos o unidades del veneno.
- ❖ Extraer el **veneno** no **sana** al jugador afectado. Se requiere hacer uso de **Gedokuyaku (Antídoto)**.





Dokugiri (毒霧, Niebla Venenosa)

Rango: B

Alcance: Alcance 4, Área 2 (Objetivo)

Tipo: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 25 CH

CD: 2 Rondas

Requisitos: Rango B

Dokugiri es un Ninjutsu que permite liberar una densa nube de veneno sobre sus objetivos.

Efectos: Provoca un **daño indirecto** por **veneno** de **20 VIT** por cada **acción** si el oponente **inhala** esta técnica.

- ❖ Los jugadores que se encuentren **dentro** del **área** de esta **técnica** adquieren el efecto de condición **ocultado** durante **2 acciones**.
- ❖ Se requiere **2 DET** o una técnica/habilidad que permita **detectar por un sentido** para detectar.

❖ Entrenamiento Iryō-nin·Dokusei Seigyo

- Aumenta el alcance a **Alcance 5, Área 3**.
- Aumenta la duración de la **ocultación** a **3 acciones**.
- Permite cambiar el veneno y añadir **Doku (Veneno)**.
- Consume **10 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Iryō-nin·Dokugaku

- Provoca el efecto de control **inhabilitado** durante **1 acción**.
- Permite cambiar el veneno y añadir **Doku (Veneno)**.
- Consume **10 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Iryō-nin Adicional·Dokusei Seigyo + Dokugaku

- Permite añadir un **Doku (Veneno)** extra.

Notas:

- ❖ Si el usuario posee los **dos entrenamientos** puede aplicar **uno** de los dos o **ambos** consumiendo el **CH** adicional. El entrenamiento **adicional** se aplica **siempre**.
- ❖ El **daño indirecto** del **veneno** provocado siempre es el de **mayor daño**.
- ❖ Los **efectos** de los **dos venenos** se **acumulan**.



術



Chikatsu Saisei no Jutsu (治活再生の術, Técnica de la Regeneración Curativa)

Rango: A

Alcance: Alcance 1

Tipo: Ninjutsu (Suplementario)

Sellos: Sí

Chakra: 40 CH

CD: 1 día

Requisitos: Rango B

Chikatsu Saisei no Jutsu es un Ninjutsu que permite restaurar células muertas mediante la utilización de células vivas del paciente, curando heridas de gravedad. Se considera una técnica avanzada que requiere distintos médicos con un control refinado del chakra, pues el procedimiento dura horas.

Efectos: Permite curar el estado **Herido Grave** y/o **Estado Alterado** fuera de combate.

- ❖ Por cada médico que participe en esta técnica se restan **2 horas** de la duración de **Herido Grave**.
- ❖ Se requiere hacer una tirada **d10** donde el valor obtenido resta dichas horas a la duración de **Herido Grave**. En caso de sacar un **1** se **añaden 5 horas** más a la duración y en caso de sacar un **10** se **restan 5 horas** adicionales a la duración del estado.
- ❖ Se requiere un médico por cada **Estado Alterado** en el jugador afectado.
- ❖ **Entrenamiento Iryō-nin Adicional-Seimei Seigyo + Iryō Kanri**
 - El jugador con este entrenamiento resta 4 horas a la duración de **Herido Grave**.
 - El jugador cuenta como 2 médicos para un **Estado Alterado**.

Notas:

- ❖ Un jugador solo puede ser **afectado** por esta **técnica una vez al día**.
- ❖ El **Estado Alterado** por **envenenamiento** requiere **Saikan Chushutsu no Jutsu**.

