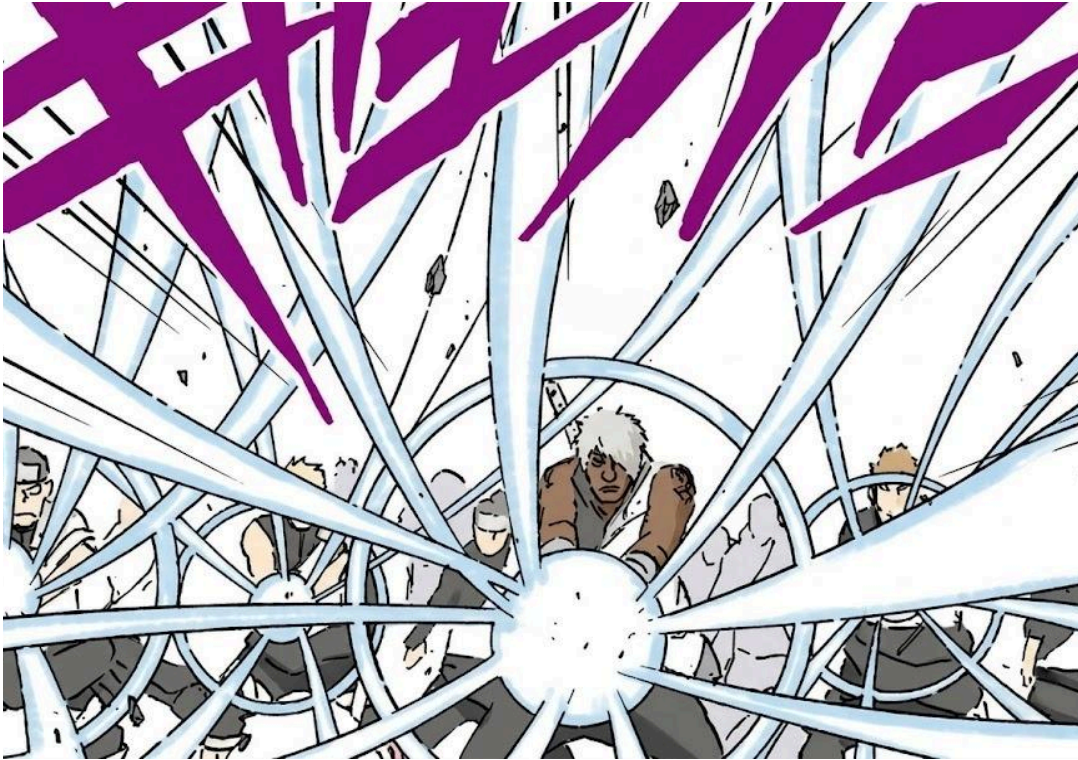


情報



Kekkei Genkai: Ranton [Reizā] (血継限界・熔遁 [光斬], Línea Sanguínea: Elemento Tormenta [Láser])

嵐

Miembros perteneciente al **País del Rayo** que han heredado el **Kekkei Genkai: Ranton**. Los ninjas poseen la capacidad de utilizar el elemento avanzado **Ranton** pudiendo generar láseres que, con un buen control de chakra, permiten perseguir y eludir cualquier obstáculo hasta alcanzar su objetivo.

Características

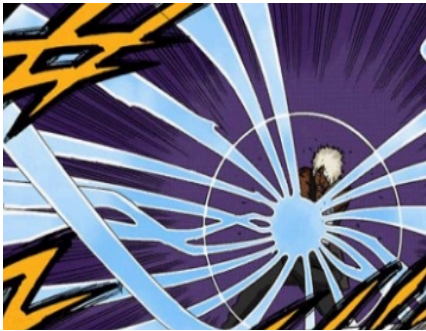
- ❖ Estilo de combate versátil enfocado en el uso de **Raiton** y **Suiton** que refuerzan la técnica de área insignia de **Ranton**.
- ❖ Escala por **Ninjutsu (NIN)** y **Sellos Manuales (SM)**.

Rasgos



Entrenamientos

- ❖ **Entrenamiento Ranton•Seikaku (正確, Precisión):** Entrenamiento enfocado en potenciar la puntería y capacidad persecutoria de las técnicas.
- ❖ **Entrenamiento Ranton•Ryūdō (流動, Fluidez)** Entrenamiento enfocado en potenciar la alteración y la versatilidad de las técnicas.



Kekkei Genkai: Ranton (血継限界・嵐遁, Línea Sanguínea: Elemento Tormenta)

Rango: B

Tipo: Pasiva (Suplementario)

Requisito: Rango D (Desbloqueada)

El **Kekkei Genkai: Ranton [Reizā]** es un elemento avanzado creado a partir de la combinación de **Raiton** y **Suiton**. Permite al usuario generar haces de luz capaces de perseguir al oponente.

Efectos: El jugador obtiene el elemento **Ranton**.

- ❖ Si el oponente es impactado por una técnica **Raiton** y luego una técnica **Suiton**, o viceversa, el usuario adquiere una **carga**. Las técnicas **Ranton** generan una **carga**.
- ❖ Cada **carga** aumenta el siguiente daño o defensa de una técnica **Suiton** o **Raiton** en **NIN * 5** (Máximo **NIN * 10**). Máximo **2 cargas**.
- ❖ Las cargas se reinician si el usuario utiliza dos técnicas seguidas del mismo elemento o una técnica **Ofensiva** que no pertenece a ninguno de los elementos.
- ❖ Permite utilizar ***Suirai (水雷, Trueno de Agua)** junto a **Suiton** o **Raiton** una vez cada **2 rondas**. Las técnicas utilizadas obtienen los siguientes beneficios:
 - Las técnicas **Suiton** no adquieren desventaja elemental. Es posible provocar el efecto de condición **inutilizado** durante **1 acción** en una extremidad a escoger. Consume **5 CH** adicionales.
 - Las técnicas **Raiton** se consideran en **terreno mojado** y requieren defender **suelo**.
 - Permite consumir 1 carga y aumentar en **+1 casilla** su alcance. No afecta a las Áreas, solo Alcances.
 - Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Ranton • Seikaku**
 - Aumenta hasta **3 cargas** (Máximo **NIN * 15**).
 - A cambio de consumir **2 cargas** las técnicas **Raiton** o **Suiton** ignoran cualquier defensa colocada previamente a la técnica utilizada, excepto si cubre 360° y cielo, durante la **ronda actual** y las **2 rondas siguientes**. No es posible acumular cargas hasta finalizar la duración.
- ❖ **Entrenamiento Ranton • Ryūdō**
 - Una vez por ronda las cargas no se reinician si el usuario utiliza dos técnicas del mismo elemento. En la ronda siguiente debe utilizarse otro elemento o las cargas se reiniciarán.
 - Es posible consumir **1 carga** para reducir **5 CH** el coste de una técnica **Suiton**, **Raiton** o **Ranton**. No es posible consumir más de 1 carga por ronda.

Notas:

- ❖ Técnicas que usen **recubrimientos** de **chakra** asociados a **Raiton** o **Suiton** (por ejemplo, **Chakra Nagashi Raiton**) se tienen en cuenta para la generación de **cargas** y sus efectos asociados.



Seishitsu (変化, Naturaleza Elemental)

Rango: B

Tipo: Pasiva (Suplementario)

Requisito: Rango D (Desbloqueada)

Los miembros del **Kekkei Genkai: Ranton [Reizā]** poseen 2 naturalezas elementales.

Efecto 1 - Elemento Heredado: El jugador obtiene los elementos **Raiton** y **Suiton**.

- ❖ Si escoge **Ninjutsu** como rama adicional está obligado a escoger **Raiton** y/o **Suiton**.

Efecto 2 - Compatibilidad: El jugador adquiere la posibilidad de personalizar esta rama mediante las técnicas de **Ninjutsu Raiton** y **Suiton**. Se debe escoger uno de estos elementos como principal, únicamente se pueden aprender técnicas avanzadas, por esta rama, del elemento escogido.

- ❖ Puede escoger **3 técnicas de Rango D** y **2 técnicas de Rango C** en total de entre los elementos mencionados previamente. Las técnicas desbloqueables también se tienen en cuenta para el límite por rango, elige con paciencia.
- ❖ Si desbloquea **Seikaku** se considera que posee el **primer entrenamiento** de la técnica escogida.
- ❖ Si desbloquea **Ryūdō** se considera que posee el **segundo entrenamiento** de la técnica escogida.

Notas:

- ❖ Únicamente es compatible con **Ninjutsu I**. Si escoge **Ninjutsu I** como rama adicional está obligado a escoger **Suiton** o **Raiton**.
- ❖ Si se escoge **Ninjutsu** como rama adicional y previamente se ha escogido una técnica que pertenece a dicha rama y elemento, esta técnica puede beneficiarse de ambos entrenamientos, siempre que en cada rama se haya seleccionado un entrenamiento distinto.
- ❖ Al disponer de ambos entrenamientos el jugador debe **escoger** qué **entrenamiento** utilizar. No es posible aplicar los efectos de ambos entrenamientos a la vez.
- ❖ El usuario solo obtiene **Shihai** en caso de elegir **Ninjutsu I** y se aplica únicamente sobre el elemento seleccionado en esta rama.





Ranton: Reizā Sākasu (嵐遁・励挫鎖苛素, Elemento Tormenta: Circo de Láser)

Rango: A
Alcance: Área 5x5
Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)
Sellos: Sí
Chakra: 40 CH
CD: 3 Rondas
Requisitos: Rango B (Bloqueada)

Ranton: Reizā Sākasu es un Ninjutsu Ranton que permite crear una multitud de haces de luz hacia el oponente. Es posible cambiar la dirección ignorando obstáculos en el camino.

Efectos: Daña **NIN * 120** y es posible seleccionar hasta **3 objetivos** dentro del área de efecto.

- ❖ Por cada objetivo seleccionado el daño se reduce en **NIN * 10**.
- ❖ Cualquier defensa colocada previamente a la técnica es ignorada, excepto si cubre 360º y cielo.
- ❖ Si el oponente utiliza **Bougyo (Defender)** o **Buki Bougyo (Defender con arma)** la defensa es ignorada. Si un oponente utiliza **Tachifusagaru (Interponerse)** es posible decidir quien es dañado.
- ❖ Si el oponente utiliza **Kaihi (Evasión)** y se **desplaza** únicamente **1 casilla**, recibe el **25% [x0.25]** del daño total. **Evadir 1 casilla adicional** evita completamente el daño.

❖ Entrenamiento Ranton • Seikaku

- Es posible seleccionar hasta **5 objetivos**. Consume **5 CH** adicionales por cada objetivo extra (Máximo **10 CH**).
- El daño por objetivo seleccionado se reduce en **NIN * 5**.
- Es posible volver el ataque **persecutorio** para **1 objetivo**. Consume **10 CH** adicionales.
- Consume **5 CH** adicionales.

❖ Entrenamiento Ranton • Ryūdō

- Es posible alterar el alcance de la técnica a: Alcance 8, Área 3x8 o Área 8x3. El daño es reducido a **NIN * 110**.
- Únicamente es posible seleccionar hasta **2 objetivos** dentro del área de efecto.
- Consume **5 CH** adicionales.

