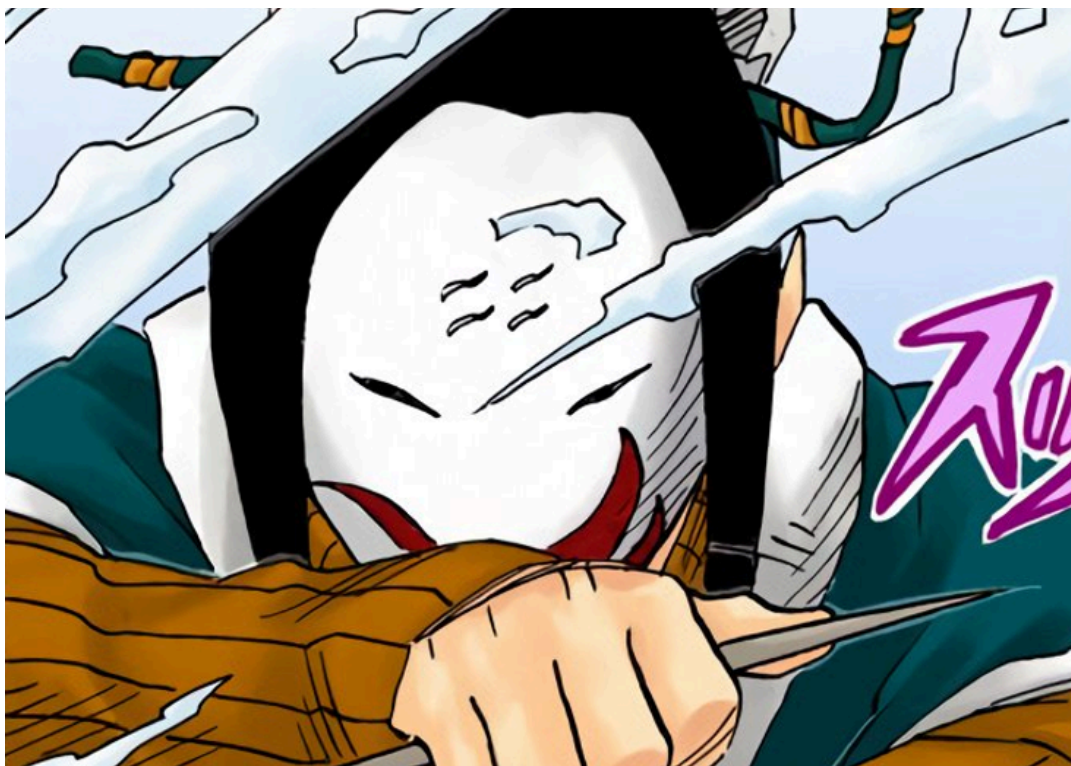


情報



Yuki Ichizoku (雪一族, Clan Yuki)



Clan perteneciente al **País del Agua** cuyos miembros poseen el **Kekkei Genkai: Hyōton**. Los ninjas de este clan tienen la capacidad de enfriar el agua de la atmósfera y formar estructuras de hielo.

Características

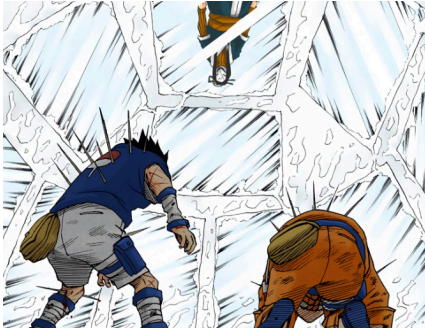
- ❖ Estilo de combate enfocado en coberturas de hielo y ofensivas de armas arrojadas o armas de contacto para desgastar al oponente.
- ❖ Escala por **Ninjutsu (NIN)**, **Taijutsu (TAI)** y **Sellos Manuales (SM)**.

Rasgos

- ❖ Obtención del rasgo **Equilibrado o Atlético**.

Entrenamientos

- ❖ **Entrenamiento Yuki·Hyōshin (氷心, Corazón de Hielo)**: Entrenamiento enfocado en potenciar la duración, alcance y control del elemento hielo.
- ❖ **Entrenamiento Yuki·Tenketsu (点穴, Puntos Vitales)**: Entrenamiento enfocado en potenciar la versatilidad del elemento hielo para mejorar el combate a corta y media distancia.



Kekkei Genkai: Hyōton (血継限界・氷遁, Línea Sanguínea: Elemento Hielo)

Rango: B

Tipo: Pasiva (Suplementario)

Requisito: Rango D (Desbloqueada)

El Kekkei Genkai: Hyōton es un elemento avanzado creado de la combinación de Suiton y Fūton.

Efecto 1 - Elemento Heredado: El jugador obtiene los elementos Suiton, Fūton y Hyōton.

- ❖ Si escoge **Ninjutsu** como rama adicional está obligado a escoger **Suiton** y/o **Fūton**.
- ❖ **Hyōton** es fuerte ante **Suiton** y **Fūton**.
- ❖ **Hyōton** es débil ante elementos avanzados: **Yōton**, **Futton**, **Shakuton** y **Enton**.
- ❖ **Entrenamiento Yuki • Hyōshin**
 - Las técnicas **Suiton**, **Fūton** y **Hyōton** provocan una reducción del **50% [x0.5] VEL** y **-1 AGI** durante la ronda actual y la siguiente tras dañar por segunda vez al mismo objetivo. Dañar nuevamente al objetivo durante este estado renueva su duración. No se acumula.
- ❖ **Entrenamiento Yuki • Tenketsu**
 - Las técnicas **Shurikenjutsu** o **Bujutsu** provocan el efecto de condición **inutilizado** durante **1 acción** en una extremidad a escoger tras dañar por segunda vez al mismo objetivo.
- ❖ Ambos **entrenamientos** requieren que los **dos golpes** se realicen en un plazo de **2 rondas**.

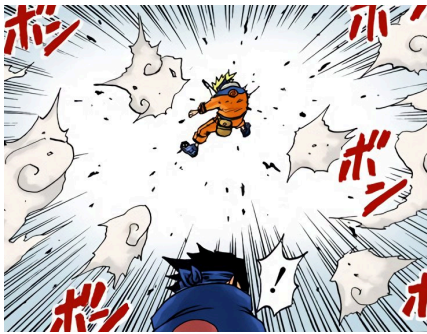
Efecto 2 - Compatibilidad: El jugador debe escoger una de las siguientes ramas: **Ninjutsu Suiton**, **Ninjutsu Fūton**, **Shurikenjutsu** o **Bujutsu** adicionalmente a sus dos ramas obteniendo los siguientes beneficios.

- ❖ Obtiene las primeras **2 técnicas de Rango D** de la rama escogida.
- ❖ Si desbloquea **Hyōshin** se considera que posee el **primer entrenamiento** de la rama escogida.
- ❖ Si desbloquea **Tenketsu** se considera que posee el **segundo entrenamiento** de la rama escogida.

Efecto 3 - Espejos: En **Makyō Hyōshō**, o una técnica derivada, el jugador en el interior de los espejos, obtiene las siguientes características:

- ❖ **No** es **afectado** por **modificaciones** del **terreno**, **climas** o **técnicas** u **objetos** que requieran ser **inhalados**.
- ❖ **No** puede **recibir daño**, excepto **daño mental** o **intangible**, hasta que finalice la técnica.
- ❖ **Recibe daño** si es **anticipado** o **contraatacado** durante un **ataque de contacto**.
- ❖ Oponentes que posean un **STAT** de **AGI** inferior al usuario no pueden **anticipar** o **contraatacar** al usuario.





Rantsuki (乱突き, Estocadas Caóticas)

Rango: C
Alcance: Alcance 4
Clasificación: Bujutsu (Ofensivo)
Sellos: No
Chakra: 15 CH
CD: 1 Ronda
Requisitos: Rango D (Bloqueada)

Rantsuki es un Taijutsu que permite desplazarse sin un patrón claro y golpear al oponente. Esta técnica alcanza su máximo potencial mientras se utiliza en **Makyō Hyōshō**.

Efectos: Permite **desplazarse** hasta **4 casillas** sin consumo de **VEL** y dañar **TAI * 90 + Daño Arma**.

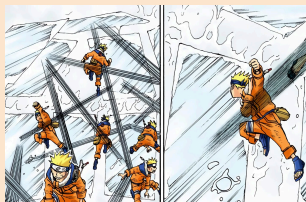
- ❖ Si se utiliza un **Senbon** el ataque **no** puede ser **contraatacado**.

Si se utiliza en **Makyō Hyōshō** el jugador puede mejorar la técnica:

- ❖ Es posible dañar hasta **2 objetivos** en el interior de **Makyō Hyōshō**, cada uno recibe **TAI * 45**.
- ❖ Es posible dañar **TAI * 100 + Daño Arma** a cambio de seleccionar **1 objetivo**.
- ❖ Todos los oponentes en el interior de **Makyō Hyōshō** reciben un daño **TAI * 25** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Yuki • Hyōshin**
 - Los impactos cuentan como elemento **Hyōton**.
 - Aumenta el daño adicional en **TAI * 50** al utilizarse en **Makyō Hyōshō**.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Yuki • Tenketsu**
 - Permite dañar hasta **3 objetivos**.
 - Los impactos de esta técnica cuentan como **dos acumulaciones** para el entrenamiento **Tenketsu**.
 - Consume **15 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Únicamente pueden hacerse uso de **Armas de Contacto**. Permite utilizar **Senbon** como **Arma de Contacto**.
- ❖ El **arma** utilizada **aplica** sus **efectos** a esta técnica.
- ❖ El **daño adicional** puede ser **evadido** o **defendido** mediante defensas **360º** y **cielo**.





Sekiu (赤雨, Lluvia Roja)

Rango: C

Alcance: Alcance 6

Clasificación: Shurikenjutsu (Ofensivo)

Sellos: No

Chakra: 25 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

Sekiu es un Taijutsu que permite lanzar armas arrojadizas sin un patrón claro y golpear al oponente. Esta técnica alcanza su máximo potencial mientras se utiliza en Makyō Hyōshō.

Efectos: Daña **TAI * 95 + Daño Arma** hasta **2 objetivos**.

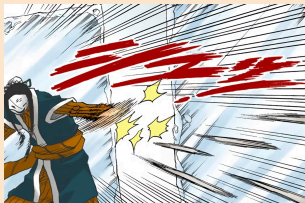
- ❖ Si se utiliza un **Senbon** es posible utilizar esta técnica como **anticipación** anulando una acción ofensiva. Añade **+2 rondas de CD**.

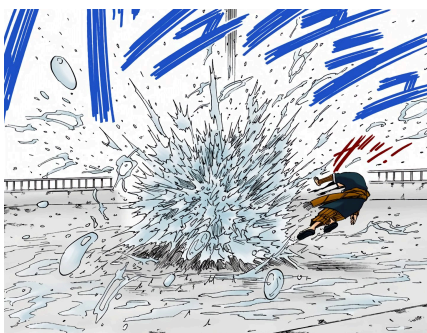
Si se utiliza en **Makyō Hyōshō** el jugador puede mejorar la técnica:

- ❖ Pasa a afectar generar un área que cubre todo el interior del aprisionamiento **dañando a todos los oponentes**. Reduce su daño a **TAI * 75**.
- ❖ Requiere defender **360** y **cielo**.
- ❖ **Entrenamiento Yuki • Hyōshin**
 - Provoca el efecto de condición **inmovilizado** durante **1 acción**. Solo es posible provocar este efecto sobre un oponente al mismo tiempo.
 - Consume **10 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Yuki • Tenketsu**
 - Si el efecto pasivo de este entrenamiento se activa con esta técnica pasa a provocar el estado **inutilizado** durante **2 acciones** en una extremidad a escoger
 - Consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Únicamente pueden hacerse uso de **Armas Arrojadizas**.
- ❖ El **alcance** **no** se ve **modificado** por el **arma utilizada**, pero **aplica** sus **efectos** a la técnica.
- ❖ El **daño adicional** puede ser **evadido** o **defendido** mediante defensas **360º** y **cielo**.





Sensatsu Suishō (千殺水翔, Mil Agujas de Agua Voladoras de la Muerte)

Rango: B

Alcance: Alcance 4, Área 1 (Objetivo)

Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 20 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango C (Bloqueada)

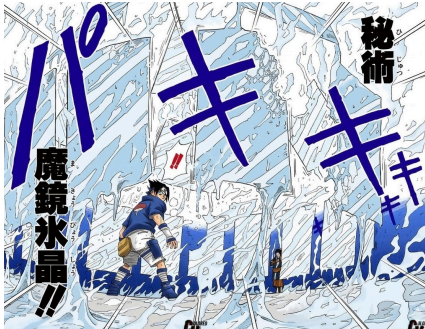
Sensatsu Suishō es un Ninjutsu Suito que permite utilizar el agua de los alrededores, o del ambiente, y transformarla en múltiples agujas que rodean al oponente y posteriormente colisionan contra el oponente.

Efectos: Daña **NIN * 95** y provoca daño indirecto por **hemorragia del 10% [x0.1]**, del daño causado, durante **2 acciones**.

Si hay **terreno mojado** el jugador puede consumir **10 CH** adicionales y añadir **+1 ronda de CD** para mejorar la técnica:

- ❖ Aumenta el daño a **NIN * 100**.
- ❖ Aumenta el alcance a **Alcance 4, Área 2 (Objetivo)**.
- ❖ Requiere defender **360º** y **cielo**.
- ❖ Aumenta **1 ronda** más la duración del **terreno mojado**.
- ❖ **Entrenamiento Yuki • Hyōshin**
 - Esta técnica no puede anticiparse si hay **terreno mojado** consumiendo **5 CH** adicionales.
 - Es posible utilizar esta técnica como **contraataque** consumiendo **10 CH** adicionales y **+1 ronda de CD**.
- ❖ **Entrenamiento Yuki • Tenketsu**
 - Permite utilizarse como **acción de interferencia** si el oponente utiliza **Bougyo (Defensa)** o **Buki Bougyo (Defensa con Arma)** ante una técnica de tipo **Bujutsu (Ofensivo)**.
 - Consume **10 CH** adicionales.





Makyō Hyōshō (魔鏡氷晶, Espejos Demoníacos de Cristal de Hielo)

Rango: A

Alcance: Alcance 5, Área 4 (Objetivo)

Clasificación: Ninjutsu (Ofensivo)

Sellos: Sí

Chakra: 30 CH

CD: 3 Rondas

Requisitos: Rango B (Bloqueada)

Makyō Hyōshō es un Ninjutsu Hyōton que permite crear una cúpula de espejos que rodean al oponente. Al introducirse en el interior de los espejos es posible desplazarse entre ellos y aumentar la capacidad ofensiva.

Efectos: Provoca el efecto de control **aprimado** con una **defensa degradable** de **NIN * 115**. El aprisionamiento cubre **360°** y **cielo**.

Si el jugador se **introduce** en los espejos obtiene las siguientes **características**:

- ❖ Puede desplazarse hasta **4 casillas** alrededor del aprisionamiento sin consumir **VEL** o colocarse en **posición alzada** si decide salir.
- ❖ No puede **defender**, **anticipar** o **contraatacar** ataques provenientes de jugadores situados fuera del aprisionamiento a menos que se encuentre fuera de este.
- ❖ Las técnicas del usuario **dañan** al **aprimado**, excepto si son **Hyōton**, **Suiton** o **Fūton**. Técnicas que **modifiquen terreno**, **clima** o de **área** no afectan fuera del aprisionamiento.
- ❖ Es posible añadir el requisito de defender **360°** y **cielo** a una **técnica de contacto** o **Shurikenjutsu** consumiendo **5 CH** adicionales. **2 rondas de CD**.
- ❖ Al atacar objetivos fuera del aprisionamiento no obtiene ninguna de las ventajas anteriores ni del **Efecto 3 - Espejos de Kekkei Genkai: Hyōton**.
- ❖ **Entrenamiento Yuki • Hyōshin**
 - Aumenta la **defensa degradable** a **NIN * 120**.
 - Aumenta el **máximo** de rondas a **5**.
 - Consume **5 CH** adicionales.
- ❖ **Entrenamiento Yuki • Tenketsu**
 - Se requiere **2 DET** o una técnica/habilidad que permita **detectar** por **visión avanzada**.
 - Si el oponente **evade** una técnica **Bujutsu** o **Shurikenjutsu** y no cumple los requisitos anteriores recibe **Daño Arma [x2]**.
 - Consume **5 CH** adicionales.

Notas:

- ❖ Se considera uso de **chakra constante** de **5 CH** por ronda, pudiendo desactivarse en cualquier momento sin consumo de acción. **Mínimo 1 ronda** activada y **máximo 4 rondas**.
- ❖ El jugador puede **introducirse sin consumir turno** tras situarse a una **casilla adyacente** del **aprimado**.
- ❖ El **CD** empieza a contabilizarse en el momento que **finaliza** el efecto de la técnica.

