

Tablas de Consulta Rápida

VALOR DE DESTREZA	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Nº DE ACCIONES	1	2	3	4	5

NIVEL	Ejecucio. Perfectas	Armas / Equipo	Técnicas Chorras	Técnicas Legenda.	Informantes
Nokato	0	6	6	1	1
Sikato	20	+3	+3	+1	+1
Maskato	50	+3	+4	+1	+2
Totemando	80	Todo	+10	+2	+3
Yalomato	0	12	13	3	4

TABLA DE CÓDIGO NINJA

+150PdL	Misión primaria: por cumplir íntegramente una misión principal encomendada por el Totemando. El Sensei puede sustituir los 150PdL de premio por restituir los Puntos de Leyenda del NJ a 550, en el caso de tener una puntuación más baja y siempre que lo considere conveniente.
+50PdL	Misión secundaria: por completar una misión de menor enjundia, considerada no primaria.
+40PdL	Información clave: por conseguir información de relevancia para el Totemando en el transcurso de una misión, ya tenga que ver con la misión o con otro asunto distinto.
-100PdL	Incompetente: no cumplir —como de costumbre— la misión asignada por el Totemando o por el Sensei.
-100PdL	Matar a otro chinobi: el matar a otro chinobi sin deshacerse del cadáver es una gran cagada. Esto es de cajón. Otra cosa sería no dejar ni rastro del pobre miserable.

Tablas de Consulta Rápida

-50PdL	Matar a un personaje: matar a un personaje no ninja y no ocultar o deshacerse de su cadáver. Tal chapuza deja un rastro que evidencia la existencia «de lo ninja». En ocasiones, el ocultar el asesinato no será suficiente, a criterio del Sensei.
-50PdL	Ineficaz: por no ser capaz de cumplir una misión considerada como secundaria.
-50PdL	Sin traje: no llevar el traje negro de rigor al realizar cualquier actividad chinobi será motivo de pérdida de puntos, salvo que la técnica especifique lo contrario. El chinobi debe lucir siempre el traje, sin cubrir, para realizar las técnicas. De estar cubierto por otras prendas, se aplicará un mod de +2 a cualquier acción ninja —trae mal fario—. Se podrán ejecutar técnicas chinobi que lo permitan sin llevar el traje puesto, pero siempre que se porte en una mochila, bolsa de mano o similar.
-40PdL	A cara descubierta: realizar una técnica ninja mostrando la jeta, salvo que la técnica lo permita.
-40PdL	Matar a un agente: matar a un agente informador propio es una maniobra vil y rastrera que siempre acarrea consecuencias, da igual lo bien que se esconda el cadáver.
-35PdL	Pérdida: perder el traje ninja o cualquier herramienta, objeto o arma chinobi. Dejas un tufo a ninja como pocos. Si es un objeto de especial importancia, el Sensei determinará si se pierden PdL adicionales.
-30PdL	Nada de pistolas: por utilizar o portar una pistola o similar. Un chinobi sólo utiliza armas ninja, compatibles o sucedáneos de éstas, ningún otro tipo de arma, y mucho menos de fuego.
-25PdL	Oportunista: utilizar un arma u objeto perteneciente a un nivel de chinobi superior. Por cada arma u objeto se pierden 25 puntos.
-20PdL	Testigo: por cada persona que vea al NJ vestido de ninja y realizando sus técnicas más descaradas.
-15PdL	A tu bola: realizar actividades ninja por asuntos personales, sin relación con los intereses del clan o de la misión.
-10PdL	Pifia: obtener Pifia en cualquier acción implica que, aparte de ser un friki con traje de ninja, el chinobi está delatando la existencia «de lo ninja». Pierde 10 PdL además de los puntos indicados en la técnica por tan torpe maniobra.
-10PdL	Ruidoso: hacer ruido, gritar, tirar o romper objetos, o bien que le escuchen al moverse en plena actividad furtiva como ninja.

Tablas de Consulta Rápida

NIVELES DE LEYENDA

1000+	Como la seda	Has inventado el arte del sigilo. Sigue así, llegarás a Poyaka como mínimo.
999-800	Dentro de lo razonable	Tienes margen de mejora.
799-500	Semiruidoso	Ándate con ojo que ya no eres tan invisible como piensas.
499-300	Ruidoso	Un Sikato ha sido enviado por un clan enemigo para aleccionarte. Quiere hablarte de un no sé qué del cuello.
299-100	Muy ruidoso	Tu propio clan te ha enviado un Maskato para explicarte el arte de morir.
099-050	Escandaloso	La <i>World Federation of Clans</i> está hasta los testículos de ti. Mandarán a 1d3 Yalomato con el fin de guiarte en el apasionante camino hacia la otra vida.
049-000	Proclama a gritos	Ya es oficial, has sido declarado Chaketero por la <i>World Federation of Clans</i> . Todos quieren acabar contigo, eres el enemigo número uno de los ninjas. No van a permitir que por tu culpa se descubra el pastel.



Tablas de Consulta Rápida

TÉCNICA DE BLOKEO MAÑOSO (Kiki 25, Marcial)

Armas que pueden utilizarse con esta técnica: Espalo, Palako, Palo de la Risa Floja, Espada Ninja, Kuchico, Trinchako y Wadañaka.

ARMA	MODS	EFFECTO AL BLOQUEAR / SER BLOQUEADO
-Palo de la Risa Floja -Palako	+1	Modificador contra otras armas. Entre ellas no se aplican.
-Espada Ninja	-1	Modificador contra Espalo, Palako, Palo de la Risa Floja y Kuchico. Cuando estas armas bloquean a la Espada Ninja sufren un +1 a sus tiradas.
-Trinchako	-1	Modificador contra cualquier arma. Cualquier arma que trate de bloquearlo sufrirá un +1 a su tirada.
-Wadañaka	-	Cada vez que bloquea produce 1d2 heridas al oponente.
-Lunchako -Kadenaka	-	Anulan cualquier modificador para ser bloqueadas.
Cualquier arma de Bloque Mañoso	-1	Contra cualquier técnica de Mano Abierta, produce el daño propio del arma.

TÉCNICA DE TRONCHAR ARMA (Kiki 50, Marcial)

Armas que pueden utilizarse con esta técnica: Espada Ninja, Palo de la Risa Floja, Trinchako y Wadañaka.

ARMA	ARMA QUE PUEDE TRONCHAR
-Palo de la Risa Floja	Espada Ninja y Kuchico.
-Espada Ninja	Espalo y Palako.
-Trinchako	Espada Ninja, Espalo, Palako, Palo de la Risa Floja y Kuchico.
-Wadañaka	Espalo y Palako.

Tablas de Consulta Rápida

TABLA DE CÓDIGO DE CLAN

Plantilla: salvo que el Sensei diga lo contrario, el clan comenzará con un mínimo de tres NJ Nokato como miembros.

Salario: cada NJ Nokato tiene un salario de 150€ a la semana, más 50€ semanales por cada nivel de ninja superior, es decir, 200€ para los Sikato y 300€ para los Maskato.

Tapadera: la tapadera del clan conlleva unos gastos semanales de entre 500 y 1000€. El Tote deberá negociar la cantidad exacta con el Sensei, prevaleciendo siempre la palabra de este último.

Caja: en el momento de la creación del clan, el Totemando cuenta con un fondo de 1d10 x 100€.

Pagos: los lunes por la mañana será el momento fijado para pagar a la plantilla y para determinar si las misiones se han llevado a cabo con éxito. El día de ajustar cuentas a puerta cerrada.

Agentes: el clan ostenta el derecho a tener Agentes Informantes propios, además de los de cada NJ integrante. Estos podrán contextualizarse en cualquier momento bajo la supervisión del Sensei. Cada vez que suministren información al clan, éste tendrá que pagar por ella entre 300 y 1000€.

Anonimato: el clan debe mantenerse en el anonimato y tratar de acumular todos los Puntos de Leyenda que le resulte posible.

Misiones: cada semana, el Tote debe tratar de cumplir una Misión o varias Misiones Cotidianas, pudiendo compaginarlas con sus propias actividades e iniciativas independientes.

Remuneración: el clan obtiene beneficios económicos por cumplir Misiones y por los asuntos clandestinos que el Tote efectúe por iniciativa propia.

Némesis: todos los clanes deben tener a otro clan como enemigo declarado. Los detalles, como puedan ser el nombre del clan antagonico y su área de influencia se acordarán con el Sensei.

Tablas de Consulta Rápida

TABLA ALEATORIA DE MISIONES COTIDIANAS

1	Atracar: robarle la cartera a un pringao en la calle. Lo justo para sacar unas perrillas con las que ir tirando y sobreponerse a los últimos reveses.
2	Ajuste de cuentas: el clásico «te sacudo la osamenta hasta que tomes el suelo por cama». Siempre hay alguien que se ha propasado y necesita un buen correctivo.
3	Dar un palo: robar en el estanco o en la tienda de la esquina, robar el bolido del chuleta del barrio, afanar en la casa del vecino, atracar al pizzero que tiene turno los miércoles, profanar la tumba de una tía muy rica, o hurtarle al panadero de enfrente. Operaciones de pequeña monta.
4	Secuestro: sólo hay que elegir bien a quien secuestrar, y luego saber hacerlo como es debido. Que te paguen o que se olviden de la víctima es otra historia. La pega es la posibilidad de que la policía —o tal vez la mafia rusa— se inmiscuya en estas transacciones.
5	Gran golpe: robar en un banco, atracar un furgón blindado o limpiar la caja de una gran superficie comercial. Cámaras, guardias de seguridad, y muchos ojos vigilantes pondrán difícil la empresa.
6	Debilitar a la competencia: siempre hay tiempo para ponerle las cosas difíciles a la competencia. Atacar al clan enemigo, dar una paliza a los pandilleros de la calle de atrás, entrar en el garito de la mafia china de Markettown, quitar de en medio a unos cuantos ñetas molestos, o declarar la guerra a la mafia rumana del barrio de enfrente son acciones que harán que la notoriedad del clan suba como la espuma.



Tablas de Consulta Rápida

TABLA DE EXIGENCIAS DEL SINDICATO CHINOBI

1-3	El Totemando gana la negociación. Esa semana el sindicato aparca sus exigencias.
4	Asuntos ninjas. Uno de los chinobis de la plantilla se pide 1d6 días no remunerados de permiso.
5	Mejora de seguro. Se contrata un seguro laboral que cubre más situaciones peligrosas y absurdas del gremio ninja. El Totemando tendrá que pagar 10€ semanales por ninja.
6	Baja laboral. Un miembro de la plantilla chinobi sufre un accidente. Estará de baja remunerada por el clan durante 1d6 días.
7	Subida de sueldo. Plus salarial para esta semana de 50€ por ninja.
8	Cena de empresa. Toda la plantilla se reúne para cenar y el Totemando corre con los gastos. Coste de 1d6 x 50€. Esa noche no se trabaja, se disfruta de la vida.
9	Curso formativo. 1d3 ninjas estarán ausentes por asistencia a un curso formativo de escasa utilidad. El curso tiene un periodo de cinco días de duración y un coste de 50€ por asistente.
10	Ampliación de plantilla. El clan ficha a una joven promesa, pero que resulta ser tan pardillo como cualquier novato. Tendrá un sobre coste de contratación de 200€.
11	Vacaciones remuneradas. La mitad de la plantilla de ninjas se va de vacaciones pagadas una semana.
12	Viaje de hermanamiento. Toda la plantilla se va de viaje dos días para intimar y limar asperezas. El coste se eleva a 2d6 x 60€.

