

CHINOBIK

por

J. F. JOYA



CHINOBIS

por

J. F. JOYA



www.jfjoya.com

Chinobis

Copyright © 2017 J. F. Joya. All rights reserved.



® Marca registrada.

Primera Edición: Marzo de 2017. Autor: J. F. Joya. Edición: J. F. Joya. Corrección: Juan José del Castillo Abad. Referencia de obra impresa/digital: 1703I / 1703D. Obra bajo Registro Territorial de la Propiedad Intelectual de Andalucía: AL-94-16 / AL-34-17. ISBN para edición impresa asignado por CreateSpace. ISBN: 1543138357 / ISBN-13: 978-1543138351. Impreso por CreateSpace, a DBA of On-Demand Publishing, LLC.

Tipografía utilizada en la obra impresa y digital. Bajo SIL Open Font Licence: Ceviche One, EB Garamond, Liberation Serif, Shojumaru y Xoloium.

Imágenes utilizadas en esta obra. Bajo Licencia Vector Extendida de Fotolia: Samurai half mask © armo. Bajo Licencia XXL Estándar de Fotolia: Recycled paper texture with copy space © flas100. Bajo Licencia Vector de Fotolia: Icon man ninja © LABELMAN Ninja icons set cartoon style © ylivdesign, Set of Japan Ninjas Logo © gromovpro. Bajo Licencia Estándar de Shutterstock: ID 482397460, ID 481821379, ID 432114697, ID 482397280, todos de © chingachgook.

Para Yorch,
por ser el único chinobi que conozco que se ha dado cuenta
que el occidental tiende a pervertir la esencia de todo.

CHINO BIS

por
J. F. JOYA





FILOSOFÍA DE JUEGO

«Chinobis» es un juego de rol ligero e hilarante, que orbita en torno a una única premisa: ¡los ninjas —pronúnciese con la jota castellana, nada de anglicismos, so modernos— existen, pero hay que mantener el secreto oculto a toda costa! Los jugadores interpretan a los flipados miembros de un supuesto clan ninja actual, defienden los intereses del mismo y tratan de no descubrir el estrambótico velo que oculta el mundo «de lo ninja»: una suerte de pamplinas adaptadas a una pseudocultura en la sombra que bebe de la ignorancia de décadas más ingenuas... ¡Pero que alguien ose cambiar una sola coma de su culturilla! Los personajes ninja tienen que cumplir las misiones encomendadas por sus maestros Totemando, desbaratar los planes de otros clanes, cumplir las exigencias de los poderosos Chogunes, luchar contra los integristas opositores a la *World Federation of Clans*, y evitar la llegada del Chogún de la Maldad y el consiguiente fin del mundo. Además, deberán conservar el trabajo que les sirve de tapadera, esquivar la indigencia e intentar subir de rango para convertirse en Maestros de las Sombras o eludir los linchamientos por causar demasiado ruido, pues poner en jaque la leyenda de lo ninja no es del agrado de los jefazos que manejan el cotarro.

El jugador se sumergirá en un mar de esperpénticos conceptos chinobi propios de la alocada trama contemporánea que sustenta el mito de los hombres de kimono oscuro. Tendrá a su alcance un elenco de Técnicas Chorras de Ninyisu con las que poder sentirse un ninja de pura cepa —o por lo menos dar el pego—. Podrá invocar el inmenso poder de las Técnicas Legendarias de Ninyisu reservadas a los grandes maestros, las más poderosas de cuantas se conocen. Dispondrá de una cantidad variopinta de armas ninja y de elaboración casera —si el chinobi es buen manitas—. Utilizará un «sofisticado» equipo de sabotaje, adecuado para realizar las maniobras más pérfidas o para animar fiestas de carnaval y tejerá una exhaustiva red de informantes, prácticos, pero con caprichos difíciles de satisfacer en ocasiones.

Por si esto fuera poco, el jugador experimentado podrá emprender nuevas andaduras y fundar su propio Clan Ninja, lo que supone un marrón curioso: impuestos, deudas, coartadas, atracos torticeros faltos de elegancia para subsistir, sindicatos de ninjas que claman más derechos, y la inestimable ayuda del resto de clanes hastiados de tanta competencia y deseosos de acabar con la mediocridad del nuevo clan. Una situación estimulante que no tardará en reventar por algún sitio. El entretenimiento está servido a golpe de lunchako de bazar chino.



Índice

CAPÍTULO I EL SECRETO DE "LO NINJA" Pag. 8

- La Leyenda (Pag. 9)
- La *World Federation of Clans* (Pag. 10)
- Los Chogunes (Pag. 11)
- Secta Tontai (Pag. 11)
- El Chogún de la Maldad (Pag. 12)
- Lo Clandestino, un Valor Seguro (Pag. 13)
- Organización del Clan (Pag. 13)
- Chinobis sin Clan (Pag. 14)
- Maestro de las Sombras (Pag. 15)
- El Yenabuche (Pag. 16)
- Las Fórmulas Mágicas (Pag. 17)

CAPÍTULO II EL KÓDIGO DE REGLAS Pag. 18

- Conceptos Generales (Pag. 19)
- Características y Otras Habilidades (Pag. 20)
- Las Acciones (Pag. 21)
- Los Turnos (Pag. 22)
- Los Chequeos (Pag. 23)
- Dificultad en las Acciones (Pag. 24)
- Iniciativa al Actuar (Pag. 24)
- Puntos de Vida (Pag. 25)
- Combate (Pag. 25)
- Distancia de Combate (Pag. 27)
- Modificadores al Combate (Pag. 27)
- Daños en las Caídas (Pag. 28)
- Ejecuciones Perfectas y las Pifias (Pag. 28)
- Experiencia y Subida de Nivel (Pag. 29)
- Creación del Novato Nokato (Pag. 31)
- Ejemplos de Combate (Pag. 31)

CAPÍTULO III PUNTOS DE LEYENDA Pag. 36

- El Ruido y los Puntos de Leyenda (Pag. 37)
- El Kiki (Pag. 37)
- El Código Ninja (Pag. 38)
- Niveles de Leyenda y su Pérdida (Pag. 40)



Índice

CAPÍTULO IV EL NINYISU Pag. 42

- Técnicas Churras de Ninyisu (Pag. 43)
- El Arte del Brinco (Pag. 43)
- El Arte del Suplante y el Sabotaje (Pag. 45)
- El Arte Marcial de la Mano Abierta (Pag. 49)
- El Arte Marcial de la Japuna Discreta (Pag. 52)
- Técnicas Legendarias de Ninyisu (Pag. 55)

CAPÍTULO V ELECCIÓN DE EQUIPO, INFORMANTES Y ARMAS NINJA Pag. 61

- Elección Según Nivel (Pag. 62)
- Armería y Botica Chinobi (Pag. 63)
- Armas para Nokato (Pag. 63)
- Armas para Chinobis Avezados (Pag. 67)
- Equipo de Sabotaje Ninja (Pag. 69)
- Agentes Informantes (Pag. 70)

CAPÍTULO VI CREAR TU PROPIO CLAN DE PAKOTILLA Pag. 72

- El Clan (Pag. 73)
- El Código del Clan (Pag. 75)
- Las Misiones (Pag. 76)
- Las Armas y el Equipo (Pag. 78)
- Elección de un Buen Tato (Pag. 78)
- El Clan y los Puntos de Leyenda (Pag. 78)
- El Sindicato Shinobi (Pag. 79)

CAPÍTULO VII ESCENARIO PARA PARTIDAS Pag. 81

- Un Toque Oriental (Pag. 82)
- Conociendo el Barrio (Pag. 82)
- Los Tongos y la Asamblea (Pag. 84)
- Italianos, Judíos y Chinobis (Pag. 86)
- Mapa de Chinatown (Pag. 88)

FILOSOFÍA DE JUEGO Pag. 5

FICHAS DE NJ Pag. 90

TABLAS DE CONSULTA RÁPIDA Pag. 94



EL SECRETO DE "LO NINJA"

CAPÍTULO I

El Secreto de "lo Ninja"

LA LEYENDA

Es probable que los ninjas nunca hayan existido, o por lo menos de la forma en que los hemos idealizado en nuestras mentes. Hace varios siglos, en el corazón del nipón más traicionero, un tal Iga y un tal Koga se erigieron en guerreros capaces de dar muerte a sus enemigos sin dejar rastro alguno. Estos hábiles asesinos y las historias de aldea que les han sucedido han ayudado a crear una fantástica leyenda sobre el asesino de las sombras o ninja. Las leyendas se han transmitido de generación en generación y nuestro imaginario las ha hecho evolucionar hasta adquirir su actual forma. Tipos vestidos de negro con los rostros tapados, dejando ver únicamente una aviesa mirada, agazapados entre las sombras, deslizándose con sigilo por cornisas y paredes, versados en el arte de la muerte rápida, equipados con armas que sólo ellos pueden manejar con singular destreza, asesinos silenciosos que despiertan el temor en sus víctimas, maestros de la muerte fría, que no comenten errores ni titubean, conocedores de las técnicas sobrehumanas más mortales. Todas estas características que supuestamente adornaban a estos letales guerreros no son ni por asomo las cualidades a las que pueden llegar a aspirar los Chinobis aficionados que hoy nos ocupan. Estos no son sus herederos directos; un poco de tradición, un poco de confusión, un poco de misterio con mucho desvarío, toneladas de flipaduras y listo, el cóctel del ninja contemporáneo está servido. Sólo unos pocos elegidos saben apreciar el papel del ninja moderno y de su supuesto legado. Son los únicos pardillos que se visten de negro, sin miedo al ridículo ni a la transpiración estival. Creen defender los secretos místicos del mundo de lo ninja. No hay nada mejor que ocultar y honrar algo que quizás nunca haya existido, un fin tan noble como absurdo.

Pero no estamos aquí para materializar una nueva y trasnochada idea sacada del cine de serie B de los ochenta, más bien todo lo contrario. Los Chinobis —o lo que es lo mismo, los flipados que se ocultan bajo oscuros trajes— tienen una gran responsabilidad: estar a la altura de la leyenda de lo ninja, esa gran falacia que se nutre con cada película o videojuego nuevos poniéndole las cosas aún más difíciles al ocioso colectivo de los pagafantas. «En qué mal momento vimos el *“Guerrero Americano”*», pensarán muchos de ellos; resignados, pero haciendo gala de una voluntad inquebrantable.

El Secreto de "lo Ninja"

LA WORLD FEDERATION OF CLANS

Todo comenzó con la *World Federation of Clans*. En el siglo XX, lo que eran un conjunto de técnicas marciales multidisciplinarias y muy especializadas de unos antiguos gurús japoneses pasaron a estudiarse de manera cada vez más concienzuda en pequeñas escuelas con un alumnado muy selecto. Al principio todo parecía ir bien, pero en cuanto se corrió la voz en Japón, la cuna del frikismo, el asunto se descontroló y, en pocos años, empezó a evolucionar por sí solo: proliferaron las escuelas por gran parte del país y más allá de sus fronteras, y unos cuantos frikis con delirios de grandeza decidieron crear una federación y establecer unas normas, un «código ninja», para hacer de esta modo de vida. Se estableció una federación internacional en la que se convirtió en auténticos clanes de lo ninja. Las películas en torno a estos asesinos de leyenda ayudaron mucho a la eclosión de esta moda. Cualquiera que quisiera formar parte del cotarro tendría que dar cuenta a la *World Federation of Clans* y seguir sus mandatos en lo que respecta a la discreción o prepararse para ser atacado por todo un ejército de tíos ataviados con trajes negros y miradas coléricas.

La *World Federation of Clans* está compuesta por el conjunto de los maestros de cada clan, los Totemando, que se reúnen varias veces al año para analizar cada nuevo clan que se une, abordar nuevas misiones clandestinas y satisfacer las exigencias de los Chogunes que requieran de sus servicios. La federación tiene un máximo dirigente, el Poyaka, en teoría el ninja con mayores conocimientos, experiencia y actitudes. Su palabra es ley y ostenta plenos poderes dentro de la federación. Sólo el Poyaka puede nombrar a un heredero. En el caso de fallecer sin haber designado uno, los Totemando más antiguos se disputan el puesto en una votación secreta —y a veces sangrienta—.





El Secreto de "lo Ninja"

LOS CHOGUNES

Este título hace referencia a los antiguos señores de la guerra japoneses, hombres con gran poder, incluso mayor que el del propio emperador. Ellos se disputaban el país y gobernaban al pueblo con mano de hierro, de ahí que quienes ostentan esta dignidad sean muy temidos y respetados. En la actualidad, estos señores de la guerra se han transformado en los amos del cotarro gracias a las finanzas y al capitalismo, son los líderes de las más poderosas multinacionales y consorcios empresariales. Combinan el poder de los mercados con las antiguas tradiciones y, cuando tienen algún problema, aquellos que no recurren a las mafias o a los gobiernos complacientes, acuden a los herederos de lo ninja y a la *World Federation of Clans* para solucionar discretamente cualquier eventualidad. La organización atiende a un Chogún como a un señor autoritario que paga bien, y trata de satisfacer sus demandas con todos sus medios. Cualquier Totemando que aprecie su cuello hará cuanto esté en su mano para no decepcionar a un Chogún, pues tenerlos como enemigos equivale a transitar una tortuosa penitencia que conduce a la muerte.

Los Chogunes que se sirven en mayor medida de la federación y los clanes son aquellos que rigen las multinacionales orientales más poderosas —las marcas conocidas que lideran el mercado—. No obstante, en los últimos tiempos también han aparecido algunos Chogunes occidentales al mando de grandes consorcios que recurren a estos colectivos para competir en igualdad de condiciones con sus homólogos del lejano oriente.

SECTA TONTAI

Se trata de una organización de monjes guerreros diseminada por todo el mundo que defiende la pureza de las enseñanzas budistas japonesas y trata de llegar al poder aplastando a otras organizaciones y escuelas marciales de menos alcurnia. Se podría decir que son una especie de «clan de inquisición religiosa budista-taoísta», una amalgama exótica de radicalismo y mala leche. De origen ancestral, esta secta nunca ha tenido la más mínima afinidad con el mundo de lo ninja. Actualmente, esta organización representa un enemigo declarado tanto de la *World Federation of Clans* como de cualquier clan dependiente. Sus guerreros también son hábiles asesinos que operan en las

El Secreto de "lo Ninja"

sombras, por lo que los propios ninjas llegan a confundirlos con iguales debido a que conocen sus técnicas y, en ocasiones, también se enfundan el típico traje



negro. Estos fanáticos no son unos recién llegados y pueden suponer un rival muy duro para los Chinobis con más callo. Los diversos clanes deben tener los ojos muy abiertos ante la posible aparición de una célula de la Secta Tontai. De darse el caso, será su obligación acabar con ella e informar a la federación.

EL CHOGÚN DE LA MALDAD

Todo Chinobi conoce la maldición del Chogún de la Maldad. Según cuenta la leyenda, el maestro del maestro del maestro de un tal Jansi, el primer Poyaka del mundillo de lo ninja, guardaba celosamente un manuscrito extraído de un ancestral libro —su nombre es irrelevante— que versaba sobre mitología y deidades niponas. En este fragmento se narra cómo un antiguo Chogún del Japón feudal se adentró en la oscura tierra de los muertos. Según cuenta la leyenda, no pudo aceptar el hecho de ser derrotado en batalla y ver morir a su familia. En tan inhóspito lugar entregó su alma a una diosa, la Señora de la Muerte, a cambio de regresar con un poderoso ejército para acabar con sus enemigos. Ésta lo convirtió en un gran demonio y lo nombró guardián del inframundo y Chogún de la Maldad. Desde entonces, trata de llevar a cabo lo que se conoce como «el Chogunazo», esto es, regresar a la tierra de los vivos abriendo las puertas que separan ambos mundos con el fin de dominar a los humanos y aplastar tanto a sus enemigos como a sus descendientes.

Los chinobis temen a este mítico personaje como la gacela al león. Saben que si el Chogún de la Maldad consiguiera acceder a la tierra de los vivos, todo cambiaría drásticamente. Debido a esto, en nuestro mundo se libra una gran lucha clandestina contra sus lacayos, que tratan de propiciar el Chogunazo como sea. Incluso se cree que ciertos demonios y criaturas escapan del inframundo para controlar a los humanos y favorecer este advenimiento. La *World Federation of Clans* tiene un ojo y un oído puestos en esta fantásica historia —que le viene un poco grande, todo sea dicho— y hará cualquier cosa para evitar que la muerte se extienda por la tierra de los vivientes.

El Secreto de “lo Ninja”

LO CLANDESTINO, UN VALOR SEGURO

Un Chinobi lo hace todo de forma clandestina —hasta ir al baño, el muy flipado—. Si no puede tirarse un pedo, se lo guarda para después. Así operan estos frikis del engaño, no se andan con chiquitas. Cualquier clan reconocido por la *World Federation of Clans* actúa en el anonimato, sin llamar la atención, siguiendo unas normas establecidas que nunca debe infringir y respetando la estructura de clan establecida. Es parte de las reglas del juego y, de no acatarlas, no podrían hacerse llamar ninjas.

La inmensa mayoría de los clanes utiliza una tapadera, un negocio falso que enmascara sus actividades, como puedan ser un restaurante, un *pub*, una papelería o incluso una planta siderúrgica, en las que se desarrolla una actividad aparentemente normal mientras, entre bambalinas, los miembros planean y ejecutan misiones vestidos con las indumentarias oficiales de ninja, se embarcan en actividades clandestinas e ilícitas, o luchan contra rivales de la zona por la supremacía y el control territorial.

La *World Federation of Clans* se sirve de cualquier método de subterfugio para enviar información a cada clan, desde mandar mensajeros disfrazados a su sede hasta dejar extraños maletines en la puerta o sobres en el buzón del negocio con las instrucciones pertinentes. En muchos casos, una simple llamada o un discreto mensaje a través de redes sociales también resulta suficiente.

ORGANIZACIÓN DEL CLAN



Todo Clan Chinobi posee una organización sencilla y de tipo piramidal. La base del clan la forman los ninjas menos experimentados y los recién llegados, a los que se conoce como los recaderos de las sombras, los que menos catan y pintan en el clan: los Chinobis Nokato. Por encima de estos, con cierto nivel de experiencia, se encuentran los Sikato, que han conseguido progresar gracias a su persistencia y a no meter demasiado la pata. En un nivel superior aparecen los Maskato, los pocos privilegiados que han adquirido grandes conocimientos de lo ninja y gozan de la confianza del maestro. En el estrato inmediatamente superior se encuentra el



El Secreto de “lo Ninja”

Totemando —o «Tote» a secas—. Líder y maestro del clan, se trata del chinobi con mayor conocimiento dentro del mismo, conocedor de todos los secretos de la organización y responsable de arreglar los desaguisados que causan su incompetentes subordinados. El Tote es quien determina si un chinobi sube de rango, es el encargado de que el negocio tapadera siga a flote y está en contacto con la *World Federation of Clans*.

Además de la estructura expuesta, dentro de cada clan existen otras dos figuras ninja dignas de mención. Por un lado, nos encontramos con las Chinobis Chochín, a saber, las féminas que deciden entrar en la familia ninja y que pueden utilizar ciertas Técnicas Churras de Ninyisu que no están al alcance de los miembros del género masculino. La denominación de Chochín no hace referencia a un rango. Así pues, se es Chochín Nokato, Chochín Sikato o Chochín Maskato. Por otro lado, está la figura del Tato. Este título representa un cargo que el Totemando otorga a un chinobi cercano, con independencia de su rango, aunque suele ostentarlo uno de los chinobis más experimentados. El Tato es algo más que el delegado de clase, es como el hermano mayor que lo supervisa todo, el preferido del maestro, y posiblemente a quien el resto de sus compañeros miran con más recelo. Es la mano derecha del Tote, sus ojos y oídos, y el jefe en su ausencia. También puede ser el más cuestionado por los Chinobi Maskato. Si el Tato obra a gusto del Totemando, obtendrá recompensas; de no ser así, puede incluso ser destituido del cargo.



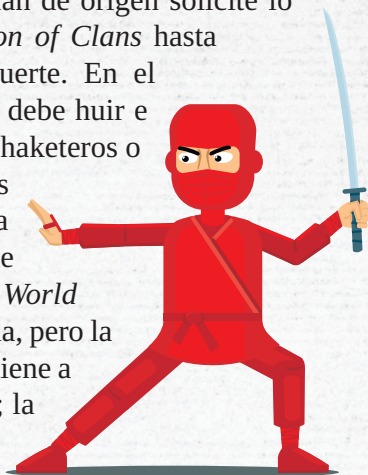
CHINOBIS SIN CLAN

Existen unos ninjas independientes que no pertenecen a un clan establecido. Estos chinobis reciben el nombre de Yalomato, trabajan exclusivamente para la *World Federation of Clans* y poseen unos conocimientos marciales equiparables a los propios de los Maskato. Son los agentes directos de la Federación, miembros de plena confianza utilizados por los más poderosos maestros para espiar a otros clanes, para perseguir a los chinobis díscolos de un clan o para enviar un ultimátum a cualquier Tote que se esté pasando de la raya. A diferencia del resto de ninjas, estos visten de rojo —o azul, en el caso de los más peligrosos—. Encontrarse con un asesino de esta índole representa un mal presagio y un foco de futuros problemas.

Cuando un chinobi trata de dar un golpe de estado dentro del clan y es

El Secreto de "lo Ninja"

descubierto, abandona el mismo sin permiso o traiciona a la organización, inmediatamente pasa a considerarse un Chaketero. Éste término identifica al ninja como un traidor y un paria. Salvo que su clan de origen solicite lo contrario, será perseguido por la *World Federation of Clans* hasta darle caza y castigarlo, generalmente con la muerte. En el momento en que un chinobi adquiere este estatus, debe huir e intentar buscar aliados como sea, bien sean otros Chaketeros o bien buscando amparo clandestino en clanes rivales a cambio de proporcionar información de la organización a la que ha traicionado. Una opción de salvación para un Chaketero es ofrecerse a la *World Federation of Clans* para cumplir una misión suicida, pero la Federación rara vez acepta tal proposición pues ya tiene a cientos de Chinobis Nokato para estos menesteres; la caza de un ninja desleal resulta mucho más divertida.



MAESTRO DE LAS SOMBRAS

Maestro de las Sombras es el apelativo que recibe el auténtico ninja, aquel que domina el arte como ninguno, aquel que se confunde con la noche y el viento, que trasciende al hambre y la necesidad, y se erige como señor de la vida y la muerte a voluntad. No es un rango, es más bien una idea que todo flipado chinobi tiene entre ceja y pasta: convertirse en el ninja definitivo. Cuando se menciona a un Maestro de las Sombras se está hablando de un ninja legendario de facultades sobrehumanas y cualidades excepcionales. Cualquier chinobi aspirará fútilmente a convertirse en uno y deberá huir como de la peste cuando su camino se cruce con alguno.

Se conocen pocos casos de Maestros de las Sombras, tal vez el más flagrante sea el del Poyaka de turno que dirija la *World Federation of Clans*. El simple hecho de soportar el peso de tal corona y no ser asesinado está al alcance de muy pocos. El primer Maestro de las Sombras constatado fue Jansi Poyaka, el primer chinobi reconocido por la federación, un auténtico sabio en lo marcial y un viejo maestro acosador por lo penal. En la actualidad, a otros asesinos de tal destreza se les conoce por sus falacias y leyendas. El primero,



El Secreto de “lo Ninja”

«el Mandarín», tan oriundo de china como Chuarchenaguer de EEUU, se ha ganado la fama no por el idioma —que no conoce— sino por el imperio de mandarinas a bajo coste levantado a golpe de amenaza en el levante español. El siguiente en la lista es «Menos-cero»; de extraordinaria destreza en los combates mortales de los recreativos de los noventa, se convirtió en un hábil asesino que encaja a sus víctimas como si fueran piezas del *Tetris* en su furgón de reparto a los negocios de venta de alimentos congelados. Por último, el más cabroncete de los chinobis y quizás el más genuinamente *ninja* —con anglicismo— de todos: el «Chaolín». Cuenta la leyenda que de niño se pidió ser kung fu y emularlo lo hizo pasto de las collejas. Años después, un error lo llevó a acabar de extra en una peli de monjes —de ahí su apodo— y no a prota en una de ninjas; tal hecho lo encabritó tanto que perdió el norte y se convirtió en el despiadado artista marcial del que todos huyen.



EL YENABUCHE

En el pasado, los Yenabuches eran monjes y ermitaños que decidían apartarse de la sociedad para cultivar las disciplinas de lo espiritual, de la magia y, en algunos casos, la marcial. Muchos de ellos eran —y siguen siendo— filósofos esperpénticos que buscaban captar algún alumno para enseñarle su arte mediante pamplinas y con cuentagotas mientras estos les hacían la vida más cómoda. Por lo general son viejos sabios, pozos de conocimiento espiritual. Viven resguardados en antiguos santuarios, en templos, en la propia calle como indigentes, o acumulando pérdidas en negocios en declive, aunque se ha constatado la existencia de algún alto ejecutivo.

Estos personajes ven más allá de la fachada del chinobi y su conocimiento es mucho mayor de lo que pueda parecer. Un Yenabuche puede enseñar fórmulas mágicas prohibidas y raras, trucos de prestidigitación, además de orientar sobre actividades o leyendas ancestrales. También son hábiles cuentacuentos y pueden engañar incluso al chinobi más pintado. Son obstinados y enredadores aunque, de ser esa su voluntad, se tornan jueces imparciales en los conflictos surgidos en el mundo de lo ninja. Raro será que no pidan algo a cambio de su ayuda, bien de índole espiritual o bien para saciar el buche.

El Secreto de "lo Ninja"

! LAS FÓRMULAS MÁGICAS

El mundo espiritual de oriente está envuelto en un halo de misterio y misticismo no menos rico que el propio del mundo occidental, pero las artes místicas orientales, de existir, tienen un origen milenario. No hay escuelas de magia japonesa ni nada por el estilo, por más que le pese a más de uno, ni tampoco existe un compendio de hechizos y conjuros. A esto hay que sumar que aquellos dotados para hacer uso de una fórmula mágica resultan muy escasos.

Los *yenabuches* forman parte de los pocos privilegiados capaces de utilizar magia. También pueden enseñarla, en casos muy puntuales y siempre que el aprendiz esté muy dotado para ello. Las fórmulas pueden consistir en oraciones, salmodias, la lectura de un pergamino con garabatos incomprensibles o bien mudras, esos gestos que se ejecutan con las manos y que despiertan la envidia de los más hábiles pianistas.



Los Kojoneri —nombre por el que los chinobis denominan a los demonios tradicionales japoneses—, además de poseer un gran poder, son conocedores de muchas fórmulas mágicas, aunque jamás se las enseñarían a un simple mortal, y mucho menos a un flipado disfrazado de ninja. Sólo el *Sensei* conoce el verdadero poder y la magnitud de una fórmula mágica y es él quien debe procurar que se haga un uso adecuado de la misma. La búsqueda de una fórmula mágica concreta puede convertirse en un periplo vital y fatal, toda una odisea.





EL KÓDIGO DE REGLAS

CAPÍTULO II



El Kódigo de Reglas

CONCEPTOS GENERALES

Pese a que, a estas alturas, todos sabemos qué es un juego de rol y, de no ser así, la Wikipedia supone una espléndida herramienta para esclarecer el misterio, el bushido nos exige aclarar algunos términos propios de este juego y otros tantos que, a veces, se dan —erróneamente— por sentados. De manera elemental, un juego de rol es una reunión de jugadores en la que cada uno interpreta el papel de un personaje ficticio y el director de juego los guía a través de una historia narrada y abierta que se desarrolla en un contexto específico, como el expuesto en este manuscrito. En este ambiente, los personajes deciden libremente las acciones de sus personajes y el azar de los dados —por lo general— determina la consecución de las mismas. Una vez dicho esto, cabe aclarar algunos términos empleados en el presente manual.

Todo empieza por la gran cabeza pensante, el director de orquesta, el tejedor de sueños; en Chinobis, el Director de Juego recibe el nombre de *Sensei*, «el jefazo», el que hace, deshace y rehace. Los Personajes Jugadores, que todos conocemos como PJ, reciben una nueva nomenclatura a medida: NJ, que viene a ser Ninja Jugador —también leído como Ninja J—. De manera general, a cualquier individuo que aparezca en una partida se le denominará personaje, sea un NJ o un individuo interpretado por el propio *Sensei*. Por otro lado, la hoja donde se apuntan las cualidades del personaje recibe el nombre de Ficha de Personaje o Ficha de NJ.

Con respecto a los dados y las tiradas, un dado de seis caras será referido como 1d6, un dado de ocho caras, como 1d8, y así sucesivamente. Del mismo modo, al hablar de dos dados de diez —por ejemplo— se indicará como 2d10. Para efectuar una tirada con 1d3, se utilizará 1d6 aplicando los siguientes resultados: 1-2 equivale a uno, 3-4 equivale a dos y 5-6 equivale a tres. Si el efecto de una habilidad supone realizar una tirada con un dado de sesenta minutos (1d60), se tratará de una tirada de 1d6 por diez minutos. Por último, cuando se realice una tirada para llevar a cabo una acción, técnica u otros supuestos, lo denominaremos «realizar un chequeo» o «chequear».



El Kódigo de Reglas

CARACTERÍSTICAS Y OTRAS HABILIDADES

Los personajes cuentan con seis atributos para realizar todas las acciones, tanto las cotidianas como aquellas de carácter más extraordinario. Estos atributos reciben el nombre de Características y se describen en la siguiente tabla:

CARACTE.	DESCRIPCIÓN / ÁREA DE ACCIÓN
Cuerpo	Determina la fuerza, resistencia y vitalidad del chinobi.
Destreza	Determina la pericia a la hora de emplear objetos, la agilidad del NJ, su velocidad y el número de acciones que se pueden realizar por turno.
Marcial	Determina los conocimientos en artes marciales, la pericia para ejecutar técnicas de combate y en el uso de armas.
Subterfugio	Determina las aptitudes del chinobi para esconderse, hurtar, abrir cerraduras, confundirse con el entorno, andar sigilosamente, disfrazarse o similares.
Percepción	Determina la capacidad del NJ para observar, escuchar, orientarse y percibir lo que sucede a su alrededor.
Mente	Determina la inteligencia, el conocimiento, así como la capacidad para la meditación, el aprendizaje y la comunicación emocional.

Será menester del *Sensei* determinar la naturaleza de cada acción que quiera realizar el NJ y qué Característica debe emplear para ello. No existe una lista de habilidades comunes; pese al ambiente general de flipadura, aquí debe imperar la lógica. Los valores de las Características oscilan entre 1 y 10.

Ejemplo: cuando un NJ decide correr, saltar, agacharse, tirar a canasta o enhebrar una aguja para remendarse el kimono tiene que utilizar la Característica Destreza. Si desea resolver un problema de lógica, recordar la

El Kódigo de Reglas

conversación que mantuvo con un compañero, seducir al Tato, acordarse de una dirección o reconocer a alguien, tiene que realizar un chequeo de Mente. Si lo que pretende es esconderse detrás de unas cortinas, caminar sin hacer ruido o permanecer oculto en la oscuridad aguantando la respiración, deberá utilizarse Subterfugio.

Aparte de las habilidades comunes, los NJ pueden realizar habilidades ninja, esto es, una suerte de acciones especiales denominadas «Técnicas de Ninyisu» y diferenciadas en dos grupos: «Técnicas Chorras de Ninyisu» y «Técnicas Legendarias de Ninyisu». Cada técnica determina la Característica con que se lleva a cabo dicha acción.

Ejemplo: si un NJ quiere utilizar la técnica «Karrerilla del Galgo» para huir de un adversario enfurecido, debe utilizar la Característica de Destreza. Si trata de emplear «Abrir Kandao» para profanar la mochila de un colegial, se empleará Subterfugio —tal y como indica la propia técnica en ambos casos—.

LAS ACCIONES

Para llevar a cabo una maniobra común como correr, leer, saltar, escuchar, cocinar, esconderse, nadar, trepar o disfrazarse, entre otras muchas, debe invertirse una Acción aunque, por regla general, no será necesario contabilizar todas las acciones comunes y chorradas varias que haga un NJ, salvo que entre en competencia directa con otros personajes.

Ejemplo 1: un NJ con cuatro Acciones se encuentra en la habitación del piso superior de una casa. Decide registrar el armario y olisquear debajo de la cama. Mientras tanto, su compañero chinobi, que dispone de dos Acciones, baja corriendo a la cocina, se zampa un bollo y husmea en los armarios y el frigorífico. Como no hay una competencia directa, el Sensei les da el mismo tiempo de interpretación o interacción con el entorno tanto a uno como a otro.

Ejemplo 2: un NJ con tres Acciones persigue a otro NJ que dispone de dos. El Sensei determina que realicen un chequeo de Destreza, adelantándose el que obtenga el resultado más bajo; esto es, tirarán un dado por cada Acción

El Kódigo de Reglas

invertida. Si ambos deciden utilizar todas sus Acciones para correr, entonces el NJ1 tendrá una oportunidad más de obtener un resultado más bajo y poder así atrapar al NJ2. Si el NJ2 fuese el vencedor, entonces daría esquinazo a su perseguidor.

Ejemplo 3: un NJ con una Acción se encuentra en el balcón de un primer piso, preparado para lanzarle con saña una Estrella Ninja a su enemigo NJ. El NJ2 cuenta con tres Acciones. Podrá correr hasta la fachada —primera Acción— trepar hasta el balcón —segunda Acción— y atacar a su rival —última Acción—. Por su parte, el NJ1 dispondrá de una única Acción para lanzarle la estrella antes de que el NJ2 actúe, o bien huir o defenderse del ataque.

Las Acciones ostentan una gran importancia en combate. Durante el mismo, debe contabilizarse el número de acciones que utilice cada NJ implicado. Realizar técnicas ninyisu siempre cuesta una Acción, a menos que la descripción de la técnica indique otro valor.

Las Acciones no son una Característica, pero se derivan de manera directa de una de ellas. La Destreza del NJ determina de cuántas Acciones dispone el chinobi, entre una y cinco. A este respecto, debemos consultar la siguiente Tabla de Número de Acciones y anotar dicho valor en la Ficha de Personaje.

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

LOS TURNOS

Cada NJ dispone de un turno para realizar todas las actividades que vea convenientes, como dar la brasa a otros personajes, corretear de un punto a otro de la escena, utilizar técnicas para ocultarse o espiar con mirada aviesa, vigilar a su objetivo, etcétera. El Sensei deberá ofrecer a cada NJ un periodo de tiempo similar para interpretar y actuar, por mucho que le duela. No se tendrán en cuenta el número de Acciones de cada NJ a la hora de determinar la cantidad de



El Kódigo de Reglas

acciones por turno; esto deberá determinarlo el Sensei —sin favoritismos— según se produzca el transcurso de los acontecimientos y la importancia de cada situación. Evidentemente, las situaciones críticas o momentos álgidos de la historia merecerán una inversión de tiempo mayor.

Ejemplo: en su turno, un chinobi con una única acción decide acercarse a la tienda del chino Fumanchú para investigar si hay alguien en la trastienda. Utiliza Subterfugio para disfrazarse de repartidor de pizza y entrar afirmando que han pedido una de anchoas con extra de queso. Como es normal, Fumanchú niega haber pedido nada, y el NJ se enzarza en una disputa acalorada por el pago, situación que le permite utilizar Percepción para otear el interior de la trastienda. En el turno del NJ se han sucedido varias acciones, muchas más de las que tenía. El Sensei ha dado un tiempo razonable de interpretación al jugador, sin importar las Acciones empleadas.



LOS CHEQUEOS

Cada vez que un NJ realiza una acción —como correr, saltar, esconderse, o cualquier Técnica Chorra de Ninyisu— se efectuará un chequeo de dificultad si el Sensei lo estima oportuno. Esto implica determinar qué Característica rige la acción y superar la correspondiente tirada con éxito. Si nuestro NJ Nokato quisiera saltar la verja de una casa o trepar por la fachada con cierta gracia, debería utilizar la Característica Destreza, tirar el 1d12 —el dado correspondiente a su nivel chinobi— y obtener un resultado igual o inferior al valor de su Destreza. De ser así, llevará a cabo la acción con éxito. En el caso de errar, el Sensei se ocupará de narrar el tortazo.

Existen distintos niveles de chinobi. Los personajes comienzan en el nivel básico, Nokato, e irán progresando con el transcurso de las partidas hasta alcanzar el nivel de Sikato, Maskato, o incluso el de Totemando. En cada nivel se utiliza un dado distinto para realizar los chequeos, por lo que cuanto más elevado sea el nivel del NJ más sencillo le resultará realizar la misma técnica o acción. Un Nokato utilizará 1d12; un Sikato, 1d10; un Maskato, 1d8; y un Totemando, 1d6.

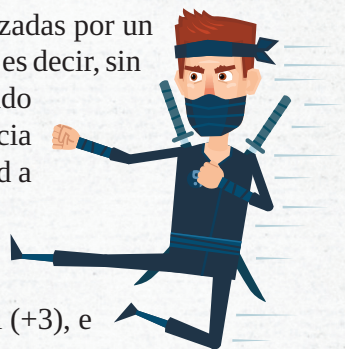
Ejemplo: un Nokato con un valor 5 de Percepción decide de forma impulsiva

El Kódigo de Reglas

saltar por una ventana utilizando la técnica «Kamikaze». Esta técnica especifica que su ejecución depende de Percepción como Característica. Por ello, el NJ deberá chequear con Percepción utilizando 1d12 y obtener un resultado igual o inferior a 5. Un Maskato con el mismo valor de Percepción para la misma acción chequearía —sin arrugarse el traje— con 1d8, con lo que tendría muchas más posibilidades de éxito que el infeliz Nokato.

! DIFICULTAD EN LAS ACCIONES

Por regla general, a la mayoría de las acciones realizadas por un NJ se les atribuye un nivel de dificultad Normal (+0), es decir, sin modificadores al resultado obtenido en el dado correspondiente. No obstante, si en su infinita sapiencia el Sensei lo cree conveniente, puede añadir dificultad a cada acción antes o después de que el personaje declare su intención de efectuarla —según le haya sentado el desayuno—. Estos niveles de dificultad añadida son los siguientes: Difícil (+2), Muy Difícil (+3), e Imposible (+5).



Ejemplo: un Nokato con un valor de Destreza 6 pretende comerse el mundo y coronar un muro vertical de una planta de altura utilizan la técnica Trepapisos. El Sensei declara que se trata de una maniobra Difícil (+2). El NJ realiza la tirada de 1d12 y obtiene un resultado de 5 que, tras sumarle el modificador +2, pasa a ser un 7 —¡falló por muy poco!—. El Sensei relata cómo el NJ se da un espaldarazo de campeonato y recibe 1d3 heridas por la caída.

! INICIATIVA AL ACTUAR

A la hora de actuar, el valor de Subterfugio determina el orden de intervención de los chinobis. Aquel que tenga un valor más elevado actuará en primer lugar, y el resto de personajes actuarán en orden decreciente. Por lo general, los personajes no jugadores interpretados por el Sensei que no sean chinobis tendrán un valor de Subterfugio bajo, por lo que habitualmente actuarán en

El Kódigo de Reglas

último lugar. En caso de que varios personajes cuenten con el mismo valor de Subterfugio, se realizará una tirada sin modificadores para decidir el orden de actuación.

PUNTOS DE VIDA

El estado de salud de un personaje se cuantifica con los Puntos de Vida. Cada vez que un NJ reciba daño o sufra técnicas de ninyisu le harán heridas, es decir, perderá Puntos de Vida de su reserva. Los Puntos de Vida se calculan sumando los valores de Cuerpo y Mente. Nunca se podrán acumular más puntos de los que suman ambas Características. Estos puntos se recuperarán con descanso, alimentación, atención médica, una tarde sin disgustos y quizás con algún mejunje ninja conseguido de estraperlo. Cada vez que un NJ pierda la totalidad de sus Puntos de Vida, se desplomará inconsciente y quedará fuera de juego durante 1d10 minutos. Mientras no recupere puntos, permanecerá con cero Puntos de Vida y cualquier técnica ninja que trate de realizar se considerará Difícil (+2). A su vez, si le hacen más heridas, por cada golpe o ataque que sufra deberá realizar un Chequeo de Vida. Tirará 1d12 y deberá obtener un resultado igual o inferior a su Característica de Cuerpo o morirá en el acto, sin haberse fundido la paga de la semana.

COMBATE

Cada combate está compuesto por una sucesión de Turnos de Combate. Un turno de combate se divide en dos asaltos, el del personaje atacante y el del personaje defensor. El Turno de Combate empieza con el asalto del atacante cuyo valor Marcial sea mayor, que llevará a cabo sus Acciones, reservando las que considere conveniente para responder a las Acciones del rival. Tras esto, intervendría el defensor utilizando todas sus Acciones. Una vez concluidos los dos asaltos, se volvería a empezar otro Turno de Combate, con idéntica mecánica, y así sucesivamente hasta que uno de los dos combatientes quede fuera de juego, se rinda o huya. En el caso de enfrentarse más de dos contrincantes, el procedimiento es el mismo, cada uno actuará por orden Marcial y el que se encuentre en desventaja podrá utilizar sus Acciones —si ha reservado las suficientes— para responder a los ataques de sus oponentes. En



El Kódigo de Reglas

el caso de que los luchadores tengan el mismo valor Marcial, actuaría en primer lugar el personaje con mayor nivel chinobi y, en caso de volver a tener el mismo nivel, se realizará una tirada sin modificadores para decidir el orden de actuación.

Existen seis posibles acciones que pueden realizarse durante un Turno de Combate, además de la opción pasiva de quedarse quieto y poner la otra mejilla. Dentro del combate, los personajes pueden llevar a cabo casi la totalidad de las Técnicas Marciales y Técnicas Legendarias de Ninyisu. También hay otras técnicas que, sin ser de combate, pueden utilizarse durante una refriega. La mayoría de las Técnicas Marciales podrán emplearse en las acciones de Atacar y Contraatacar que a continuación se describen. Habrá algunas que determinarán en su descripción en qué acción se pueden o no utilizar de manera concreta.

- ✦ **Atacar:** es la acción básica y se realiza en el asalto del NJ. El chinobi puede realizar varios ataques en su asalto. El NJ utiliza una técnica marcial u otra habilidad de ninyisu, invierte las acciones que requiera la técnica —siempre que tenga suficientes— y realiza un chequeo con la Característica que ésta determine.
- ✦ **Esquivar:** se lleva a cabo como respuesta a un ataque. Se utiliza en el asalto del rival tras la Acción del atacante. Tras declararlo, el NJ dedica una Acción y realiza un chequeo Marcial. El personaje podrá esquivar una vez por cada ataque siempre que tenga Acciones suficientes para ello y la voluntad de seguir de una pieza.
- ✦ **Huir:** se realiza en el asalto del NJ y nunca como respuesta a un ataque. Consume todas las acciones del personaje. El chinobi, resolutivo, decide no atacar. En su lugar, se da la vuelta y corre. Debe realizar un chequeo de Destreza. Se puede intentar la huida tras realizar un ataque, aunque esto ofrece a su adversario la posibilidad de efectuar un «ataque de oportunidad» con cualquier técnica, sin consumir Acciones ni posibilidad de respuesta.
- ✦ **Contraatacar:** se realiza como reacción a un ataque. De fallar el chequeo, la técnica recibida duplica el daño y los efectos que produce. Cualquier técnica de combate puede utilizarse durante un contraataque, salvo que en su descripción se especifique lo contrario. De superarse el chequeo, el ataque del rival queda hábilmente anulado y se ejecuta la técnica elegida. Contraatacar es una acción Difícil y, por ende, requiere un par bien puesto ya que se aplica un

El Kódigo de Reglas

+2 al resultado de la tirada.

✦ **Cambiar de arma o desenfundar:** se realiza en el asalto del NJ. Cambiar de arma o enzarzarse en un combate sin estar armado es propio de chinobis temerarios. Se requieren dos Acciones para cambiar de arma sobre la marcha o sacarla para combatir. Recoger un arma del suelo a una distancia máxima de dos metros sólo cuesta una Acción.

✦ **Parlamentar:** se puede realizar en cualquier asalto de combate. Si el NJ tiene la genial idea de pararse a dialogar, puede hacerlo invirtiendo una o varias Acciones. Todo dependerá de cuánto quiera hablar y de su tolerancia a los golpes.

Al final del capítulo se muestran varios ejemplos de lucha que ayudarán a entender la dinámica de combate.

DISTANCIA DE COMBATE

Para simplificar las cosas, sólo existirá una distancia en el combate, lo que denominaremos «estar en distancia de combate cuerpo a cuerpo» o, si se es amante de la terminología chinobi, «estar a distancia de torta». Esta distancia comprende de cero a dos metros entre adversario y adversario. La práctica totalidad de las técnicas marciales se utilizarán en esta distancia. Aquellas que se realicen a una distancia distinta lo especificarán en su descripción.

MODIFICADORES AL COMBATE

Siempre que un personaje se enfrente a un chinobi de nivel superior al suyo, la acción de combate contará con un modificador de Difícil (+2) al resultado final de la tirada. En caso de enfrentarse a un Totemando, se aplicará el modificador Muy Difícil (+3) a la tirada, salvo para un Maskato o un Yalomato, cuya dificultad cuando se enfrente a un maestro quedará reducida simplemente a Difícil (+2). Luchar contra dos contrincantes a la vez incrementa la dificultad en +1 para cualquier tirada del adversario en inferioridad, y aporta -1 a los rivales en superioridad. Luchar contra tres modifica en +2 y -2, y así sucesivamente.

El Kódigo de Reglas

DAÑO EN LAS CAÍDAS

Sabemos que los NJ van a jugar con las alturas y, aunque «nadie quiere que pase nada», hay que contemplar la posibilidad de que se produzcan desafortunados tropiezos. Cada piso de un edificio equivale aproximadamente a unos tres metros de altura; cuando un NJ se precipita al vacío, recibirá tres heridas por cada piso. De este modo, si un chinobi cae desde un quinto piso sufrirá quince heridas de manera directa, aparte de emitir los lloros y lamentos típicos. Caer desde una altura inferior a tres metros supondrá una pérdida de 1d3 Puntos de Vida.

EJECUCIONES PERFECTAS Y PIFIAS

Siempre que el NJ obtenga un resultado de 1 en el dado al chequear una Característica, bien sea para llevar a cabo una técnica ninyisu o para un simple chequeo común como correr o escuchar, se considerará que es una acción propia de un maestro, una Ejecución Perfecta. No importará el nivel del NJ, el tipo de dado que se tire, ni si el NJ apretó el culo esperando que la diosa fortuna le sonriera, un 1 siempre equivaldrá a una Ejecución Perfecta, con independencia de posibles modificadores a la tirada. Estas maniobras reflejan la experiencia y perfección del personaje en sus acciones, por lo que deberán ir sumándose en el apartado correspondiente de la ficha de personaje. Cuantos más puntos acumule, más rápido podrá subir de nivel e incrementar sus conocimientos.

Realizar una Ejecución Perfecta conlleva una serie de ventajas. Cualquier respuesta por parte de un adversario, como pueda ser Esquivar o Contraatacar a un ataque perfecto, deberá obtener como respuesta otra Ejecución Perfecta o resultará ineficaz. Tratar de escuchar a alguien que se mueve con mucho sigilo y que ha sacado una Ejecución Perfecta requiere de otra Ejecución Perfecta por parte de quien quiere descubrirlo o seguirá con la oreja entaponada por la cera. Cuando se realice un ataque y se obtenga este resultado, el daño del ataque y la duración de sus efectos se duplicarán salvo que la técnica empleada especifique un efecto distinto para la Ejecución Perfecta.





El Kódigo de Reglas

De manera opuesta, cuando un NJ Nokato o Sikato obtenga el resultado más alto del dado al efectuar un chequeo, no sólo habrá errado la acción, sino que además habrá obtenido una Pifia. La Pifia representa una actuación penosa que el propio *Sensei* puede narrar con mofa si eso le complace. Los modificadores no afectan a la hora de determinar una Pifia: si por ejemplo se obtiene 11 en 1d12 y se aplica un modificador de +1 para esa tirada, este resultado no se considera Pifia. Más adelante se explicará qué son los Puntos de Leyenda y cómo afectan las Pifias a estos.

Debido al nivel de maestría del que hacen gala los Maskato, Totemando y Yalomato, cuando obtengan el resultado más alto del dado en un chequeo, habrá que realizar otra tirada para concretar si se trata de una Pifia o de un fallo normal. En este segundo chequeo bastará una tirada al 50% para dirimir si finalmente se considera Pifia o fallo. La suerte siempre favorece a los maestros.



EXPERIENCIA Y SUBIDA DE NIVEL

Todo NJ empieza siendo Nokato y, gracias a las Ejecuciones Perfectas de sus acciones, irá acumulando puntos a razón de uno por cada una de estas ejecuciones. En el momento en que alcance veinte puntos, subirá de nivel y pasará a considerarse Sikato, y así sucesivamente. Cada subida de nivel podrá representarse ceremonialmente por parte del Totemando y el clan, o será algo tan inmediato como una simple anotación en la ficha, según le de la vena al *Sensei*.

Estas Ejecuciones Perfectas son acumulativas, pero pueden invertirse en aprender nuevas Técnicas Chorras de Ninyisu o en adquirir Agentes Informantes sin la necesidad de llegar al siguiente nivel, restándose del cómputo. Aprender una nueva Técnica Chorra de Ninyisu o reclutar a un nuevo Agente Informante tiene un coste de cuatro puntos. También se podrá incrementar el valor de una Característica determinada aleatoriamente —nunca podrá elegirse cuál— a razón de seis puntos por el incremento de un punto en una de las Características. Estas inversiones deberán realizarse al final de la partida o justo antes de su comienzo.

Una vez se llega al nivel Totemando tras mucho sudar y tragar se adquieren todos los conocimientos de este nivel pero no el rango como tal.

El Kódigo de Reglas

Sólo puede haber un Totemando por clan. Llegados a este punto, existen tres posibilidades: el Tote, antes de poner rumbo a su retiro dorado, puede elegir al NJ como heredero del cargo, o bien éste decide confabular para acabar con el Totemando actual y usurpar su lugar, o bien el NJ decide abandonar el Clan para formar uno propio, todo ello consensuado con el *Sensei*. En la siguiente Tabla de Subida de Nivel se puede consultar la evolución del NJ por niveles.

NIVEL	Ejecucio. Perfectas	Armas / Equipo	Técnicas Chorras	Técnicas Legenda.	Infor- mantes
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

Existen dos formas de interpretar a un NJ Yalomato, aunque ambas se desaconsejan y esta posibilidad debería hacerse efectiva en muy contadas ocasiones. Los casos en que se permita a un jugador despreciar las bondades del tortuoso camino del chinobi serán muy excepcionales. Un personaje puede hacerse Yalomato o bien desde un principio utilizando los valores de la Tabla de Subida de Nivel, o bien si el NJ declara en cualquier momento de una campaña que decide actuar por libre, abandonando su clan. Ésta última opción acarreará muchos problemas al chinobi, tales como dar explicaciones al clan que abandona y cumplir con las directrices de la *World Federation of Clans*, siempre que no termine siendo el objetivo de un Yalomato de verdad —el supuesto más probable— para acabar con esta pretenciosa insubordinación. En el segundo caso, el NJ será un Yalomato de boquilla, y tendrá que seguir acumulando Ejecuciones Perfectas para subir de nivel como Sikato o Maskato, pero no más allá. Cabe aclarar que un Yalomato posee el mismo nivel que un Maskato, y puede utilizar las mismas armas. En muchos casos, la osadía de intentar dejar el clan para ejercer como Yalomato convierte al chinobi directamente en un Chaketero.



El Kódigo de Reglas

CREACIÓN DEL NOVATO NOKATO

Lo primero que tiene que hacer el jugador es ajustarse las gafas de pasta, coger la calculadora y repartir las puntuaciones de las Características de su personaje ninja con mucho mimo. Tendrá que repartir treinta puntos, teniendo en cuenta que debe asignar a cada una un valor comprendido entre uno y diez y que ninguna puede quedarse sin puntuación. Acto seguido, deberá calcular y anotar las Acciones y los Puntos de Vida. Otra modalidad en la creación de Características sería la aleatoria: el jugador tendrá que tirar ocho dados de diez caras, descartar los dados con los resultados mayor y menor y distribuir el resto, uno por Característica, a voluntad.

Lo siguiente será completar los apartados más mundanos de la Ficha de Personaje, tales como el nombre del chinobi, el clan al que pertenece, el trabajo tapadera que tengan él o su clan, su historia personal, el nombre de pila de la novia, y todo aquello que crea imprescindible apuntar.

Llegados a este punto, se debe consultar la Tabla de Subida de Nivel que hemos visto con anterioridad. Gracias a la misma sabemos que un Nokato comienza con un máximo de seis objetos a elegir entre armas y equipo ninja, seis Técnicas Chorras de Ninyisu de todo el repertorio de técnicas, una Técnica Legendaria de Ninyisu elegida al azar y un Agente Informante que podrá utilizar o contextualizar en el momento oportuno. El jugador debe consultar los capítulos IV y V, en los que se explican con detalle las técnicas ninyisu, el Equipo, los Informantes y las Armas Ninja.

EJEMPLOS DE COMBATE

A continuación se expone un ejemplo práctico de combate con distintos supuestos. No cubre todas las posibilidades que pueden darse, pero ayuda a entender cómo se desarrolla una contienda y da solución a algunas situaciones no explicitadas en el manual.

Ejemplo 1: un NJ Nokato se enfrenta a un adversario Maskato. El Nokato cuenta con 3 Acciones, valor 5 en Destreza, valor 5 en Marcial y valor 6 en Subterfugio. El Maskato cuenta con 4 Acciones, valor 7 en Destreza, valor 6 en Marcial y valor 5 en Percepción. El Nokato, que estaba escondido, decide

El Kódigo de Reglas



desplazarse sigilosamente por detrás hasta alcanzar a su oponente por la espalda. Si conociera la técnica Andares Furtivos la podría utilizar, pero no es el caso. Tira 1d12 utilizando Subterfugio y obtiene 5. Consigue realizar la acción con éxito. El Maskato chequea con Percepción para determinar si se percata de la llegada de su agresor. Para ello, tira 1d8 y saca un 7: ni se entera. Puesto que su víctima no es consciente, el Nokato tiene la opción de realizar su primer ataque sin esperar respuesta. Lleva un Palako como arma y va a utilizar Atake Vulgar. Tira 1d12 y obtiene un 5, lo justo para atizarle. El Palako produce 1 herida, a lo que hay que sumar 1d3 heridas de la técnica: tira el dado y saca un 4, 2 heridas, por lo que el Maskato sufre 3 heridas en el ataque sorpresa, de gratis. Una vez alertado el Maskato, se pasaría al primer Turno de Combate. Se comienza con el asalto del Maskato dado que posee un valor de Marcial mayor. Éste decide propinarle a su contrincante un iracundo puntapié, por lo que realiza la acción Atacar, utilizando la técnica Hostia Limpia. Tira 1d8 y obtiene 4, le suma el modificador (+1) de la técnica, obteniendo un resultado final de 5: suficiente. El Maskato le propina una buena patada y le inflige una herida. Con las siguientes dos Acciones saca su Espada Ninja y reserva la última como respuesta a las acciones de su rival. El Nokato vuelve a Atacar, utiliza Atake Vulgar y tira 1d12. Obtiene 5 pero, como enfrentarse con un nivel Maskato modifica (+2) la tirada, el resultado final es 7, falla el golpe. El Palako proporciona un ataque adicional en el primer Turno de Combate, así que el novato tira el dado y obtiene un 10 que con el +2 totaliza 12, vuelve a fallar. Por tercera vez lo intenta con otro Atake Vulgar, lanza el dado y saca 3, se le suma el modificador y obtiene un resultado final de 5: ¡bingo, en toda la testa! Sin embargo, el Maskato declara la acción Esquivar y gasta su última Acción. Tira 1d8 y obtiene 6, suficiente para esquivar el vil intento. El Nokato, al ver frustrado su ataque sorpresa decide utilizar su última acción en Huir, una jugada arriesgada. Tira 1d12 y obtiene un 2, que queda en un 4 final tras sumarle el citado modificador. ¡Increíble! Consigue huir, pero antes el Maskato tiene derecho a un ataque de oportunidad de gran carga emocional. Utiliza Atake Vulgar, tira el dado, obtiene 4 y le atiza un último golpe con la Espada Ninja. El Nokato recibe 1d3 heridas por la técnica y 1d3 heridas por el



El Kódigo de Reglas

arma en la chepa, se tiran los dados y se obtiene un 2 y un 4, el ataque de oportunidad produce 3 heridas, aunque el Nokato huye para contar su gran proeza de agredir a un Maskato y salir de una pieza.

Ejemplo 2: el Maskato del ejemplo anterior no quedó satisfecho, así que ha perseguido al chinobi. Para alcanzarlo ha realizado un chequeo de Destreza con 1d8 y ha obtenido un 3. El Nokato ha tenido que chequear también con su Destreza para evitar que su perseguidor le dé caza, ha tirado 1d12 y ha obtenido un 4. Se han superado ambos chequeos, pero el Sensei decide que el Maskato lo alcanza dado que ha conseguido el resultado más bajo. Empieza un nuevo Turno de Combate. El Maskato, elucubra, guarda la Espada Ninja y desenfunda un Trinchako, invirtiendo dos Acciones para ello, y ataca con la tercera Acción utilizando la técnica Atake Vulgar. Tira 1d8 y obtiene un 5, acierta de lleno. El Nokato decide Esquivar. Tira 1d12 y obtiene un 4, al que se le suma el modificador (+2) por enfrentarse a un nivel superior, con lo que el resultado final es un 6: falla la maniobra. El ataque produce 1d2 heridas por el Trinchako y 1d3 heridas por la técnica. El Maskato tira los dados y hace un total de cuatro heridas. Como perro viejo que es, su última acción la reserva para defenderse de su adversario. Es el momento del asalto del Nokato. Le quedan dos Acciones. Como no guardó su arma al huir, decide realizar un Atake Burro y emplear en él todas sus Acciones: si consigue golpear, producirá a su contrincante 2d3 heridas más el daño del Palako. Tira el dado y obtiene un 3, más el mod (+2), consigue un resultado final de 5, ¡por los pelos, pero impacta! El golpe va directo a la cara según narra el Sensei, pero el Maskato decide utilizar la Acción que le quedaba para efectuar un Contraataque. Utilizará la técnica Desarme Sorpresa para desarmar a su adversario. Tira el dado y obtiene un 2, se le suma +2 por la dificultad de ser un Contraataque, y el resultado final es 4. El Sensei describe como el Palako, ante el asombro del Nokato, sale despedido por los aires a un punto aleatorio situado a 2 metros de él. Con su mejor ataque perdido y sin arma en la mano, mal pintan las cosas para el siguiente Turno de Combate.

Ejemplo 3: en el fragor de la batalla, otro flipado con traje de negro que se encontraba escondido aparece en escena y se suma a la fiesta. Lo denominaremos «Nokato 2». Aliado del anterior Nokato –desde ahora «Nokato 1»–, se ha mantenido oculto y el Maskato no ha chequeado



El Kódigo de Reglas

Percepción para detectarlo ya que el Sensei lo ha visto demasiado enfrascado a causa del combate. El Nokato 2 cuenta con 3 Acciones, valor 5 en Destreza, valor 6 en Marcial y valor 6 en Subterfugio. Antes de que comience otro Turno de Combate, el nuevo chinobi entra en acción. Se encuentra a varios metros de los combatientes y decide disparar utilizando la técnica Disparo al Bulto. Emplea dos de sus Acciones para lanzar dos Estrellas Ninja, una «idea brillante». Tira 1d12 para la primera y obtiene un 5: consigue impactar. Cómo dispara a dos contendientes de niveles distintos que están combatiendo, se desprecia el modificador por nivel. Sin embargo, ahora hay que determinar a cual de ambos impacta, 50% de posibilidades. Tira un dado y el resultado indica que le da al Maskato, produciéndole una herida y provocando un quejido inesperado. Tira 1d12 para la otra Estrella Ninja y obtiene un 1, ¡una Ejecución Perfecta! Tira otra vez el dado para determinar a quién le da e impacta a su compañero, el Nokato 1, que parece tener la negra. Puesto que es una Ejecución Perfecta, se anota el punto de experiencia. Debido a la maestría de la acción, el daño que produce se duplica. El Nokato 1 sufre 2 heridas gracias al espabilado de su compinche. Con la última Acción, el Nokato 2 sale de su escondrijo y se lanza hacia ellos para entrar en combate cuerpo a cuerpo. Ahora sí, comienza el siguiente Turno de Combate.

Ejemplo 4: ahora hay tres combatientes. El orden de acción se resuelve igual, actuando los chinobis en orden decreciente de valor en Marcial. Primero se efectuará el asalto del Maskato, después el del Nokato 2 y por último el del Nokato 1. A partir de este momento, el Maskato se andará con mucho ojo. Decide Atacar con Atake Vulgar al recién llegado. Ahora cuenta con un modificador de +1 por estar en inferioridad numérica. Tira 1d8 y obtiene un 4 que pasa a ser un 5 al sumar el mod. ¡Consigue impactar! El Nokato 2 emplea una Acción y trata de Esquivar. Tira 1d12 y aplica el +2 de rigor por enfrentarse a un nivel superior y -1 por estar en superioridad. Obtiene un 4, que tras aplicar los modificadores queda en 5, lo consigue y esquiva el golpe. El Maskato, astuto, se guarda sus 3 Acciones restantes. El Nokato 2 ha cometido la imprudencia de no portar un arma, por lo que decide no sacar ninguna y atacar con una técnica Marcial de la Mano Abierta: Atake de Coskillas. Tira el dado y obtiene un 4, que con los modificadores queda en 5. El Maskato trata de Contraatacar con otro Atake Vulgar, pero obtiene un 8 en 1d8, vuelve a tirar el dado y obtiene un 6 —regla del 50% de los Maskato,

El Kódigo de Reglas

Yalomato y Totemando para Pifias—, ¡Obtiene Pifia! Mala suerte, durante el siguiente turno y debido a la técnica sufrida, contará con +2 a todas sus tiradas de combate, pero como también ha fallado un Contraataque, padecerá un efecto aún peor: el Sensei decide que el ataque de risa y el modificador le afectarán durante las Acciones que le quedan en éste y los siguientes dos Turnos de Combate. El Nokato 2 decide gastar su última Acción con la técnica Hostia Limpia. Tira el dado y obtiene un 11, que con los modificadores queda en 12, pero no es Pifia. El Nokato 1 ve su oportunidad de dar cera. Decide invertir una Acción en coger el Palako caído. Tras recuperarlo, declara que va a Atacar con un Atake Burro en el que gasta las acciones que le restan. Tira 1d12 y obtiene un 1, ¡Ejecución Perfecta! Se la apunta y el Maskato trata de Esquivar. Tiene que obtener otra Ejecución Perfecta o no podrá evitar el golpe. Tira el dado y saca un 6 que con el +1 por inferioridad y el +2 por Pifia queda en 9, por lo que falla la acción y Se come un golpe muy potente. El Nokato 1 tira 2d3 y calcula las heridas, 4 heridas más 1 del Palako hacen 5 heridas, pero al tratarse de una Ejecución Perfecta se duplica. ¡El Maskato sufre 10 heridas! No ha quedado fuera de combate —Puntos de Vida a 0— pero poco le falta. Gastadas todas las acciones de los Nokato, el Maskato podría utilizar su última Acción guardada para Parlamentar, o bien perderla. Al no Parlamentar, se pasa al siguiente Turno de Combate. El Maskato actúa primero. Decide utilizar Arrojar al Kareto para lanzar una Bola de Humo al suelo y así poder escapar. Lanza la bola y tira 1d8, obtiene un resultado de 3 que, tras los modificadores de +2 por la risa tonta y +1 por la inferioridad, queda en 6. ¡Por los pelos! No se lo piensa y realiza la Acción Huir, tira el dado y obtiene un 2, que con los modificadores queda en 5: se da la vuelta y pone pies en polvorosa. Esta huida genera un ataque de oportunidad para cada Nokato. El Nokato 2 utiliza una Hostia Limpia, lanza el dado y obtiene un 6 que se modifica con -1 por superioridad, +2 por atacar a un rango superior, +1 por hacérsela a otro chinobi —modificador descrito en la habilidad— y con +2 por el humo reinante, por lo que el resultado final se queda en 10, un fallo. El Nokato 1 utiliza un Atake Burro, lanza el dado y obtiene 9, que con -1 por superioridad, +2 por rango superior, y +2 por humo se queda en 12, otro fallo. Ambos chinobis le han dado una buena al Maskato, que huye entre risas malévolas y bien cargado de moratones.



PUNTOS DE LEYENDA

CAPÍTULO III

Puntos de Leyenda

EL RUIDO Y LOS PUNTOS DE LEYENDA

La leyenda de la existencia de los ninja es la idea en torno a la que gira el juego. Tanto los clanes como cada uno de sus miembros trabajan para evitar que se desvele la verdad y poder seguir llevando a cabo sus actividades clandestinas. Cuando un chinobi no es precavido, deja rastro de sus andanzas y se deja ver con facilidad se dice que está haciendo «ruido». El ruido es como el hedor que deja tras de sí una mofeta, inconfundible.

Los Puntos de Leyenda o PdL sirven para determinar en qué nivel se encuentra un NJ con respecto al ruido que genera. En el momento de su creación, cada NJ tendrá una reserva de 1000 PdL. Durante las partidas, estos puntos irán disminuyendo si el NJ realiza acciones ruidosas o se incrementarán si ejecuta con éxito las misiones encomendadas por su clan. En el Código Ninja —que describiremos más adelante— se fijan las normas que debe cumplir cualquier Chinobi. Lo que un NJ debe evitar a toda costa es llegar a niveles bajos de PdL o podrá darse por muerto. Rozar la puntuación de 0 es un índice de incompetencia total por parte del chinobi, y tanto su clan como la *Word Federation of Clans* tomarán medidas inmediatas y muy dolorosas para solucionar este despropósito.

EL KIKI

El Kiki es el poder interior surgido de la concentración, la capacidad de todo chinobi de proyectar su energía y realizar habilidades excepcionales como la de soltar, cual friki solterón, todo el mojo contenido que lleva dentro —aunque sea una vez al año—. La totalidad de las técnicas ninja que se describen en el Capítulo IV, El Ninyisu, cuentan con un valor de Kiki. Esta energía no se acumula, pero sí determina la magnitud del fracaso de un chinobi en caso de realizar una torpe ejecución. Si se efectúan las técnicas con éxito querrá decir que el personaje hace un buen uso de su energía y está más cerca de convertirse en un auténtico Maestro de las Sombras. Sin embargo, si el personaje falla la tirada a la hora de realizar una técnica se crea un desequilibrio de energía, un mal uso, o lo que es lo mismo: ruido. Justo lo que más detestan los puntilleros miembros de la *World Federation of Clans*.

De esta forma, cuando se falle el chequeo de una técnica ninyisu, los puntos de Kiki indicados en la técnica se restarán a los Puntos de Leyenda del NJ. Otro motivo más para andarse con cuatro ojos.

Puntos de Leyenda

EL KÓDIGO NINJA

Al igual que ocurría con los samuráis de la época y su estricto código de honor, los Chinobis en sus inicios como organización desarrollaron su propio código, aunque menos estricto y sin haraquiri mediante. Muchas de estas normas están enfocadas a mantener el velo de misticismo y leyenda que acompaña a la existencia «de lo ninja». Tanto los clanes como la *World Federation of Clans* suscriben estas normas que les han permitido prosperar en el más profundo anonimato como una suerte de «frikis en la sombra». El chinobi debe cumplir este código de buenas prácticas ninja y compaginarlo con su vida vulgar de repartidor de pizza, técnico de lavadoras, vendedor de tienda de cómics, bloguero conspiranoico, sepulturero, chico de la fotocopiadora o vete tú a saber lo que quiera que haga los miércoles por la mañana. Incumplir el código conlleva la pérdida inmediata de los Puntos de Leyenda que el chinobi acumula con tanto esmero. A continuación se muestran todas las acciones que podrían influir en el sagrado equilibrio entre la leyenda de los ninja y la realidad de su esperpéntica existencia.

TABLA DE KÓDIGO NINJA

+150PdL	Misión primaria: por cumplir íntegramente una misión principal encomendada por el Totemando. El <i>Sensei</i> 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 <i>Sensei</i> .
-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.

Puntos de Leyenda

-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 <i>Sensei</i> .
-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 <i>Sensei</i> 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.

Puntos de Leyenda

NIVELES DE LEYENDA Y SU PÉRDIDA

Existen distintos Niveles de Leyenda para determinar el ruido que hacen los NJ descuidados. El nivel más alto es «como la seda» que se aplica a los chinobis que cuentan con 1000 PdL o más. Los puntos se incrementan o se pierden en el acto, durante la partida. Si el personaje falla la ejecución de una acción, esto hará disminuir su puntuación en el mismo instante. Del mismo modo, cumplir una misión encomendada por el Totemando o superar una dificultad impuesta por el *Sensei* incrementará la puntuación de PdL *ipso facto*.

Cabe aclarar que hay vida más allá de los 0 PdL, aunque un tanto más complicada para el NJ. Llegar a nivel 0 no impide seguir utilizando técnicas ninyisu, ni convierte al NJ en otra cosa, sólo lo señala como a un auténtico proscrito «de lo ninja», un paria del gremio, un Chaketero. A partir de entonces, la vida del ninja será un auténtico frenesí de lucha por la supervivencia. Tanto la *World Federation of Clans* como la totalidad de los clanes tratarán de cazarlo y los peligros serán mayores a cada esquina que se doble, cornisa que se brinque o callejón que se cruce. A continuación se muestran los Niveles de Leyenda.



Puntos de Leyenda

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.





EL NINYISU

CAPÍTULO IV

El Ninyisu

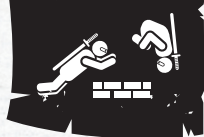
TÉCNICAS CHORRAS DE NINYISU



Las Técnicas Churras de Ninyisu son las habilidades marciales y de subterfugio básicas de todo chinobi. Se encuentran a caballo entre lo viejuno de la tradición ancestral y mística y lo friki del mundo contemporáneo, una extraña conjunción que hace del ninja actual una caja de sorpresas tanto para sus adversarios como para él mismo. Estas técnicas son la antesala de un poder superior y exquisito, las Técnicas Legendarias de Ninyisu, aquel que sólo los ninjas más expertos pueden llegar a dominar. Las Técnicas Churras de Ninyisu están divididas en varios artes, unos enfocados a las maniobras de subterfugio y agilidad y otros al tortazo diestro tanto con arma como sin ella. Los diferentes tipos son el Arte del Brinco, el Arte del Suplante y Sabotaje, el Arte Marcial de la Mano Abierta, y el Arte Marcial de la Japuna Discreta.

En el momento de la creación de un Chinobi Nokato, éste conoce seis Técnicas Churras de Ninyisu de libre elección por el jugador, más la técnica Hostia Limpia.

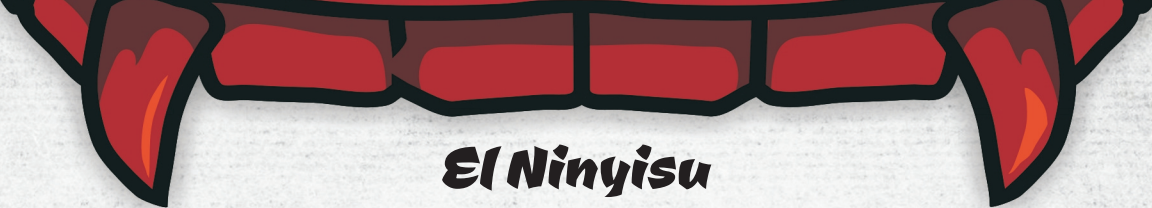
◆ El Arte del Brinco



Este arte es el apropiado para aquellos Chinobis intrépidos, deseosos de encaramarse a la primera cornisa con la que se crucen o de saltar al vacío esperando que esta vez la cuerda no les parta sus ya maltrechas vértebras. Se convertirán en auténticos monos de las alturas capaces de colarse por cualquier lugar por imposible que parezca.

Karrerilla del Galgo (Kiki 5, Destreza): ante la duda, corre y vive otro mísero día. Lo que viene siendo salir por patas de una situación peliaguda. El NJ copia la técnica del galgo español, sólo que con unos cuantos kilos de más, para tratar de escapar tan rápido como el viento y tan grácil como el perro. Proporcionará un -1 al chequeo de Destreza para correr.

Eskibalas (Kiki 35, Marcial): el NJ podrá emplear una Acción de las que disponga para realizar un intento de Esquivar proyectiles de armas de fuego utilizando la técnica Eskibalas. La técnica consiste en tirarse al suelo, levantar los brazos en cruz, ponerse en posición fetal o apretar el culo y rezar. Para evitar el impacto, deberá superar una tirada de Marcial. Con un resultado de



El Ninyisu

Ejecución Perfecta, llegará a coger el proyectil con la mano, aunque lo soltará corriendo por la alta temperatura del mismo. Aun si se falla la técnica, la bala nunca alcanzará un órgano vital del cuerpo del chinobi, éste sabrá acomodarse para sufrir el impacto.

Pisapozas (Kiki 15, Destreza): gracias a su calzado especial, mitad raqueta de nieve mitad plástico de invernadero, el NJ podrá andar sobre el agua, alcanzando la velocidad requerida para no hundirse. Esta técnica requiere el equipo especial Kalzado de Pozas. Con un buen impulso y superando un chequeo de Destreza, el NJ podrá recorrer hasta cinco metros de agua en reposo. Para cruzar un río o agua en movimiento se aplica un modificador de +2 al resultado del chequeo. Recorrer distancias superiores a cinco metros se considerará una acción Difícil, y superiores a diez metros, una acción Imposible. Si el NJ se hunde con el Kalzado de Pozas le resultará Difícil abrirse paso nadando.

Saltatejas (Kiki 30, Destreza): el sueño de todo flipado disfrazado de ninja es saltar de tejado en tejado atentando contra las leyes de la gravedad como si su cuerpo fuera tan liviano como una pluma. Obviamente, la capacidad de semejante alucinado no llegará a tanto, pero sí habrá desarrollado una técnica especial que mitigue un posible tortazo y amortigüe el estruendo de la sonora caída. El NJ se habrá convertido en la garrapata humana de los salientes, cornisas y balcones y podrá intentar saltar de tejado en tejado chequeando con su Destreza. De fallar el chequeo se aplicará el efecto siguiente: cualquier caída utilizando esta técnica restará la mitad del daño normal y permitirá realizar un chequeo de Andares Furtivos para no causar ruido por el testarazo.

Saltoloco (Kiki 20, Destreza): gracias a esta técnica el NJ se precipita desde una gran altura hacia el suelo como en las pelis chinas de serie B en las que los personajes flotan con cables invisibles. Para ello se necesita de una cuerda elástica atada a la cintura: Guita Elástica. El NJ atará el otro extremo de la cuerda a algún saliente del punto desde el que se arroje al vacío. Si consigue superar el chequeo, se lanzará sin miedo y, una vez en el punto más bajo, podrá tirar de la cuerda para soltar el nudo. Fallar el chequeo de esta técnica provocará que el NJ se caiga o quede colgado, a discreción del Sensei.

Trepapisos o "Spiderninja" (Kiki 35, Destreza): qué sería de un chinobi sin su capacidad para subir tapias mientras varios dóberman esperan un traspié o para encaramarse a la cornisa de un rascacielos con cristales blindados.

El Ninyisu

Trepapisos permite al NJ trepar superficies sin importar la altura. Para emplear esta técnica será necesario contar con el Ekipo de Tregar. Además de otorgar una capacidad extraordinaria para ascender por fachadas y estructuras, el NJ podrá abrir ventanas rayando el cristal con un punzón y dando un certero golpe de auténtico ninja. Lo malo es que esta técnica únicamente está enfocada al ascenso. Para descender, deberá utilizar alguna otra técnica de Brinco o escoger muy bien las ocasiones en que se desafía a la gravedad. Éste es el espíritu del *Spiderninja*.

✦ El Arte del Suplante y el Sabotaje ✧



Este arte recoge una cantidad de técnicas variopintas que permiten al NJ desarrollar sus facultades a las mil maravillas. Pasar desapercibido caminando de puntillas, entrar sin llamar, vigilar desde la webcam de manera indiscreta, manipular la mente de los incautos, saltar al vacío sin tapujos invocando a la muerte, manosear o dejarse manosear para conseguir una entrada para algún evento, improvisar una respuesta absurda para prosperar en la vida. ¿Qué más se puede pedir?

Abrir Kandao (Kiki 15, Subterfugio): no hay cerradura que se te resista, eres todo un as en los trabajos manuales. Con el Juego de Ganzúas, podrás abrir prácticamente cualquier tipo de cerradura —siempre con el beneplácito del *Sensei*—. Incrementando la dificultad en un +1 a la tirada, podrás incluso dejar echada la cerradura como si hubieses utilizado la llave.

Andares Furtivos (Kiki 10, Subterfugio): la más esencial de las artes para los chinobis. Consiste en caminar de puntillas, aguantar la respiración y andar con mucho cuidadito. Permite al personaje moverse sin hacer ruido o reduciéndolo al mínimo. Podría caminar pegado a la espalda de alguien, moverse entre objetos voluminosos e incluso correr sin dejar de ser sigiloso. Cualquiera que trate de descubrir al NJ deberá aplicar un modificador de +2 al chequeo correspondiente. Al correr con Andares furtivos el NJ tendrá que chequear con Subterfugio y aplicar un modificador a la tirada de +2 por la dificultad adicional que esto implica.

Don Nadie (Kiki 20, Subterfugio): el NJ pondrá un ademán anodino cuando camine entre multitudes y pasar desapercibido para aquellos que lo busquen, confundiéndose entre el bullicio como un cualquiera sin relevancia. Esta

El Ninyisu

compleja técnica sólo se puede llevar a cabo cuando el NJ transita por un lugar muy concurrido o, de no ser así, con una Ejecución Perfecta. Fallar el chequeo equivaldrá a un error estrepitoso que hará que sea detectado en el acto. Esta técnica debe utilizarse sin que el traje ninja esté visible, a menos que se estén celebrando los carnavales o *Halloween*.

Houdininja (Kiki 15, Subterfugio): esconderte detrás de una cortina, bajo la cama, contorsionarte en un armario, reptar por el conducto de ventilación del baño, acomodarte en una maleta, meterte bajo el fregadero, cualquier escondite absurdo será un buen lugar para desaparecer. Tendrás la misma agilidad y maña que todo un Houdini cuando estés desesperado por evitar ser pillado *in fraganti* por un iracundo marido.

Kambio de Identidad (Kiki 25, Subterfugio): un chinobi puede disfrazarse de lo que quiera siempre que lleve su traje ninja debajo de la ropa, o bien en una bolsa que porte consigo. Para ello necesitará el equipo Disfraces Varioninpos. Se trata de un armario ropero con varios trajes y un kit de maquillaje, prótesis de látex, bigotes y demás. Si supera un chequeo de Subterfugio, el NJ habrá conseguido que el disfraz cuele. Dependiendo de lo que luego diga y cómo se comporte, el *Sensei* determinará si se deben realizar nuevos chequeos para mantener el engaño.

Kamikaze (Kiki 50, Percepción): esta técnica se empleará en los casos que requieran realizar locuras extremas: cuando haya que arrojararse desde una azotea sin mirar, cuando haya que saltar por una ventana sin saber qué espera abajo, cuando haya que atravesar una puerta desconociendo lo que hay al otro lado, cuando haya que meterse en una trituradora en marcha, cuando haya que precipitarse a un pozo oscuro, cuando haya que probar un plato de *sushi* en mal estado, cuando haya que inhalar gas nervioso, cuando haya que saltar desde un avión sin paracaídas y en toda una miríada de situaciones similares. Legado directo del poder del mañoso Jackie Chan y toda su experiencia con los tortazos extremos, Kamikaze permite evitar una muerte segura gracias a una maniobra de última hora, imprevisible y afortunada. El NJ debe decidir afrontar una determinada acción con Kamikaze, no puede intentar invocar este poder una vez está cayendo o surge el peligro. Si el chinobi obtiene una Ejecución Perfecta en el chequeo, saldrá de la





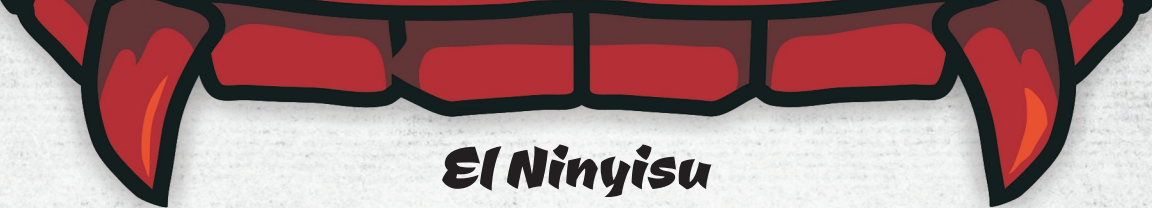
El Ninyisu

situación fatal hecho un dandi. Si supera la tirada de manera normal, el *Sensei* se reservará la potestad de decidir cómo queda de impedido el personaje; pese a salvar la vida, sufrirá un buen tortazo, lesiones físicas y/o traumas psicológicos. Si falla el chequeo, sufrirá todas las consecuencias del golpe o situación, y las probabilidades de perder la vida serán elevadas.

Sordoninjadas (Kiki 25/100, Mente): son aquellos gestos realizados con los dedos y las manos que el NJ utiliza para concentrarse justo antes de efectuar una técnica o para invocar el misterioso poder de una fórmula mágica: el símbolo de la paz, el índice acusador, el pulgar del autoestopista o la peineta de rigor. Cuando se utiliza para mejorar la ejecución de otra técnica, cualquiera, no debe realizarse un chequeo adicional, directamente se declara que el NJ emplea una *sordoninjada* al realizar la técnica. De este modo, la técnica en cuestión requerirá de una Acción adicional para ejecutarse, y se aplicará un -1 al resultado. También es posible que el conocedor de esta técnica se tope con una fórmula mágica en el transcurso de una aventura, en cuyo caso podrá hacer efectivas las de menor complejidad —siempre con el visto bueno del *Sensei*— con un chequeo con Mente e invirtiendo las Acciones que la fórmula requiera. Al utilizar Sordoninjadas con una técnica y fallar el chequeo, se perderán 25 PdL adicionales. En el caso de fallar cuando se activa una fórmula mágica, el NJ perderá 100 PdL.

Ninhaker (Kiki 15, Mente): obtener un código de seguridad, visitar webs marranas sin que aparezca en el historial, seguir el rastro de un teléfono móvil por la ciudad, obtener algunas fotos comprometidas de una cuenta de correo electrónico, apagar las luces de una casa domotizada, mirar a través de las cámaras de seguridad de la pizzería del barrio. Todo ello es posible si el NJ conocedor de esta técnica tiene acceso a internet y el *Sensei* lo estima oportuno. Las acciones más complejas requerirán de obtener una Ejecución Perfecta en el resultado del chequeo. Con otras bastará con superar el chequeo de esta técnica. Fallar la tirada puede llevar a la pérdida de información personal, a que alguien detecte al NJ en sus movimientos por Internet o a que le vacíen su cuenta de ahorros personal.

Ninjetizar (Kiki 70, Mente): lo que viene siendo hipnotizar pero al estilo Chinobi. El NJ embelesa a la víctima con un péndulo, con el sonido de una casete de los años ochenta o con una maniobra similar. Al entrar en este estado, la víctima hará todo lo que le ordene el NJ y le contará lo que le pida. Si el NJ lo desea, podrá también sacarle ideas de la cabeza o inducirle otras para cuando



El Ninyisu

despierte. El chinobi podrá incluso Ninjotizar durante el transcurso de una refriega, pero sólo si obtiene como resultado una Ejecución Perfecta, lo que viene siendo jugarse el tipo. Ninjotizar requiere gastar todas las Acciones del personaje para conseguir hipnotizar a la víctima, que debe encontrarse a distancia de combate cuerpo a cuerpo. La víctima estará bajo el influjo de la técnica durante 1d60 minutos o hasta que se dé —o le den— un buen testarazo.

Respuesta Absurda (Kiki 25, Mente): cuando no se sabe que decir y el NJ la ha cagado bien cagada, el personaje puede someterse a la voluntad del *Sensei*. Éste responderá a su incompetencia haciendo que el personaje argumente un comentario que lo salvará o lo dejará con el agua al cuello —aún más si cabe—. Superar el chequeo permitirá enmendar la situación del NJ con una respuesta apropiada en el momento apropiado. De fallarse, el *Sensei* le dará otra vuelta de tuerca a la situación del NJ para jolgorio del personal.

Sombra y Uno Son (Kiki 30, Subterfugio): el chinobi se lanza a una sombra donde poder ocultarse, tan quieto como un depredador paciente esperando su presa. Mientras esté cubierto por ella no podrá ser visto bajo ninguna circunstancia. Sin embargo, tampoco podrá moverse o dejará de estar bajo el amparo de la técnica. Desde la sombra podrá escuchar o lanzarse contra un enemigo, atacando siempre en primer lugar.

Toketeo (Kiki 35, Mente): manosear a la víctima o utilizar movimientos sensuales para llevarla al huerto suele ser una buena opción de seducción. Los hombres son animales en un estado perenne de celo que suelen saltar al primer estímulo. Esto lo saben muy bien las ninjas féminas, y se valen del Toketeo para librarse de un guardia, sonsacar información o seducir a alguien para matarlo discretamente. Sólo puede ser utilizada por un Chinobi Chochín. El NJ puede realizar esta técnica sin llevar puesto el traje chinobi. Si obtiene una Ejecución Perfecta, habrá conseguido seducir al objetivo, que quedará a su merced deseoso de entrar en terrenos más íntimos; cualquier ataque o técnica sobre él contará con un mod de -2 a la tirada. Si sencillamente se supera el chequeo, el objetivo se mostrará receptivo pero desconfiado, se requerirán argumentos fuertes por parte del NJ para terminar el trabajo de seducción. El fallo implica malas caras, mofas o un ataque de oportunidad en el acto por parte de la víctima.



El Ninyisu

♦ El Arte Marcial de la Mano Abierta ♦



Golpear con la mano abierta —o a tortazo limpio— pero de manera sofisticada, de eso va este arte chinobi. Salvo que se especifique lo contrario, todas las técnicas de este arte se llevan a cabo a distancia de combate cuerpo a cuerpo, es decir, a un máximo de dos metros del oponente. Aparte del valor de *Kiki* y de la Característica que se utilice para realizar la técnica, también se indicará si se llevan a cabo con una o dos manos. Algunas se efectúan con otra parte del cuerpo, como pueden ser las piernas.

Acomodo de Trákea (*Kiki 40, Marcial, con una mano*): un golpe seco y directo al cuello, lo llaman el «acomodacorbata». Si se consigue asestar este golpe con éxito, el objetivo sufrirá una herida y además perderá el habla y la mitad de sus Acciones mientras dure el combate. Si éste concluye inmediatamente —por la huida del NJ, por ejemplo—, el objetivo no podrá correr ni hablar y apenas será capaz de respirar durante 1d10 minutos.

Arrojar al Kareto (*Kiki 5, Marcial, con una mano*): esta técnica permite lanzar cualquier tipo de Bombeta, incluso una Bola de Humo, a la cara de un objetivo situado a una distancia máxima de cinco metros. Si se está a una distancia de dos metros o inferior, el NJ deberá chequear con Destreza para determinar si el proyectil también le afecta a él —justicia poética pura y dura—. Esta técnica también permite lanzar una Bola de Humo contra el suelo, justo a los pies del NJ que ejecuta la acción, para huir o reducir la visibilidad en el emplazamiento. Si esto se realiza justo antes de huir o de un ataque sorpresa, el NJ que lo arroja no sufrirá penalizaciones a su capacidad de visión.

Atake de Coskillas (*Kiki 15, Marcial, con dos manos*): al presionar los puntos de la risa, el adversario comenzará a reírse de manera incontrolable. Durante el siguiente turno, cualquier acción de combate por su parte se considerará una acción de ejecución Difícil (+2). Si se utiliza el Palo de la Risa Floja con esta técnica, se aplicará un modificador de -1 al resultado del chequeo.

Golpe Traicionero (*Kiki 30, Marcial*): lo que viene siendo un sutil puntapié en el culo o un rodillazo criminal a la altura de la columna, con ganas. Atacar por la espalda es la prioridad de todo chinobi y este ataque es el máximo exponente de dicho estilo. Tras el inesperado trastazo, la red nerviosa del oponente queda afectada de caderas para abajo. Produce una herida al objetivo y provoca que

El Ninyisu

éste se arrastre como un gusano. Cualquier acción de lucha por parte del objetivo se considerará Muy Difícil (+3). El efecto perdura durante todo el combate o bien 1d10 minutos. Esta técnica sólo puede utilizarse si el rival no se ha percatado de la presencia del NJ.

Hostia Limpia (Kiki 0, Marcial): es la técnica básica que todo ninja conoce sin necesidad de haber estudiado a ningún maestro oriental ni arte milenaria. Esta técnica es gratuita, no se requiere la inversión de puntos para aprenderla ni consume puntos de Kiki. El NJ, con el poder de sus puños calientes, patadas y escupitajos, infligirá una herida a su rival cada vez que golpee con Hostia Limpia. Cuando alguien no perteneciente al gremio ninja utilice esta técnica producirá 1d3 heridas debido al uso de algún tipo de arma o golpe poco academicista. Utilizar esta técnica contra otros chinobis siendo uno implica un modificador de +1 al resultado de la tirada y supone una ofensa al gremio.



Llave de Pulpo (Kiki 20, Marcial, con dos manos): también

conocida como «técnica del pulpo enganchao». El NJ podrá

realizar una presa para inmovilizar a su adversario. Si

utiliza un Palo de la Risa Floja para ejecutarla, el NJ

aplicará un -1 al resultado del chequeo. También puede

utilizarse una Kadenaka para hacer más daño en el

momento de la estrangulación. En el caso de ambas

armas, el NJ debe estar esgrimiéndola antes de empezar

la técnica. Si la víctima no Esquiva, Huye o Contraataca y

el atacante realiza la técnica con éxito, quedará sometida a

la presa inmovilizadora. Mientras el atacante no declare que

suelta al objetivo, la llave prosigue. En cada turno de la víctima,

ésta podrá realizar un chequeo de Cuerpo o Destreza para

liberarse. Este chequeo podrá competir, si el Sensei así lo decide,

con otro chequeo de Marcial del chinobi atacante. Aquel que

obtenga la tirada más baja —sin fallar el chequeo— conseguirá su propósito.

El objetivo perderá una herida por cada turno que se encuentre apresado, más

otra herida más si emplea Kanedaka. Además, si la víctima no consigue

soltarse, el NJ podrá combinar esta acción con la técnica Pinchar Veneno en su

turno, siempre y cuando tuviera un dardo preparado en la boca.

Pellizko del Sueño (Kiki 50, Marcial, con una mano): esta técnica, extraída

de cierta saga de películas de ciencia ficción, ha sido adoptada como propia

por estos flipados del kimono negro. Para realizarla, el NJ debe invertir tres



El Ninyisu

Acciones. Si se lleva a cabo con éxito el pellizco, el rival se desplomará y quedará inconsciente durante 1d10 minutos. Si no se consigue dormir al objetivo, éste dispondrá de un ataque de oportunidad que podrá llevar a cabo en ese mismo instante, pudiendo realizar cualquier técnica para escarmentar al osado ninja cinéfago. Tras esto, el NJ podrá proseguir con su turno si aún le quedan ganas y acciones.

Pinchar Veneno (Kiki 10, Marcial, con una mano): una sutileza ninja que puede meter en un verdadero embolado tanto al objetivo del ataque como al propio chinobi que la ejecuta. El NJ llevará en alguna parte de su traje —quizás en una manga o en el calzado— una aguja oculta, seguramente un dardo de cerbatana, impregnada en veneno con la que podrá pinchar a su rival. También podrá esconderla en la boca para pinchar a un rival inmovilizado con la técnica Llave de Pulpo. En este caso, el NJ deberá tirar 1d10 al principio de cada turno de combate. Si se obtiene un resultado de 8 o más, se habrá pinchado con la aguja envenenada debido a un forcejeo o a un golpe. Consultar los venenos para conocer su efecto y duración.

Pikete Clásiko (Kiki 25, Marcial, con una mano): esta técnica también es conocida como «el cambio de lentillas». El NJ decidirá si hace el piquete con el índice o con dos dedos en forma de uve. En el segundo supuesto, el resultado del chequeo contará con un modificador de +1. Si se lleva a cabo con éxito esta técnica, la pobre víctima perderá temporalmente el uso de uno o los dos ojos, según la modalidad empleada. El efecto dura 1d10 minutos. Si pierde la facultad de utilizar uno de sus ojos, el personaje aplicará un modificador +1 a cualquier acción relacionada con la vista. En el caso de quedar impedido de ambos, el personaje está jodido: cualquier tirada relacionada con la vista se considerará Imposible (+5) o no se podrá realizar.

Puntos Gatiyo (Kiki 15, Marcial, con dos manos): el NJ utiliza sus índices como rígidos y letales instrumentos de presión para golpear a su rival. Si consigue realizar la técnica con éxito, el NJ presionará los puntos más dolorosos del cuerpo de su enemigo provocándole una herida. Además, debido al dolor agónico producido por la presión, la víctima perderá una Acción, bien en el asalto en curso o bien en el próximo si ya las había agotado.

Tratamiento Testikular (Kiki 35, Marcial): lo que viene siendo —dicho en plata— un patadón a los cojones. Se trata de una técnica tan poco sutil como dolorosa. Esta maniobra deja fuera de combate rápidamente a un adversario,

El Ninyisu

que se quejará amargamente de la mala leche que se gastan algunos. La víctima recibe una herida y pierde la mitad de sus Acciones mientras dure el combate. Si el NJ decide marcharse y da por terminado el combate, el objetivo de esta técnica caerá al suelo quejumbroso y dolorido durante 1d10 minutos.

♦ El Arte Marcial de la Japuna Discreta



Se trata de las técnicas más peligrosas y sofisticadas de los chinobis, aptas sólo para ser ejecutadas con armas ninja o con sus versiones frikis contemporáneas. Salvo que se especifique lo contrario, todas las técnicas de este arte se llevan a cabo a distancia de combate cuerpo a cuerpo, es decir, a un máximo de dos metros del oponente. Cada técnica indica en su descripción con qué arma debe ejecutarse.

Atake Burro (Kiki 30, Marcial): no es que sea un ataque muy sofisticado para los amos del sigilo, la infiltración y la acción ofensiva selectiva, pero puede hacer mucha pupa. Esta técnica es como un Atake Vulgar, con la diferencia de que se deben utilizar todas las Acciones que le resten al NJ —requiriendo un mínimo de dos Acciones para realizarse—. El personaje hará acopio de toda su maldad y concentración ninja para asestar un golpe alucinante a su objetivo. El ataque produce 2d3 heridas más el daño que determine el arma con el que se golpea. Armas que pueden utilizarse con esta técnica: Espalo, Palako, Espada Ninja, Trinchako y Wadañaka.

Atake Vulgar (Kiki 10, Marcial): se trata un ataque cuerpo a cuerpo genérico con el arma. Es la técnica más utilizada con armas, aunque el jugador puede describir la peripecia que realiza su NJ en la acción si esto le ayuda a conciliar el sueño. De acertar, todo Atake Vulgar produce 1d3 heridas más el daño del arma que se esgrime en el ataque. Armas que pueden utilizarse con esta técnica: Espalo, Palako, Palo de la Risa Floja, Lunchako, Espada Ninja, Pinchako, Kuchico, Kadenaka, Trinchako y Wadañaka.

Bloqueo Mañoso (Kiki 25, Marcial): es una técnica que se utiliza exclusivamente como Contraataque. El NJ cierra los ojos, se muerde la lengua y reza para que funcione esta vez. Requiere dos Acciones. Esta técnica permite bloquear cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo con Espalo, Palako, Palo de la Risa Floja, Espada Ninja, Kuchico, Trinchako y Wadañaka. Algunas ofrecen modificadores especiales: el Palo de la Risa Floja y el Kuchico bloquean con +1 a la tirada cuando se enfrentan a otras armas, entre ellas no se

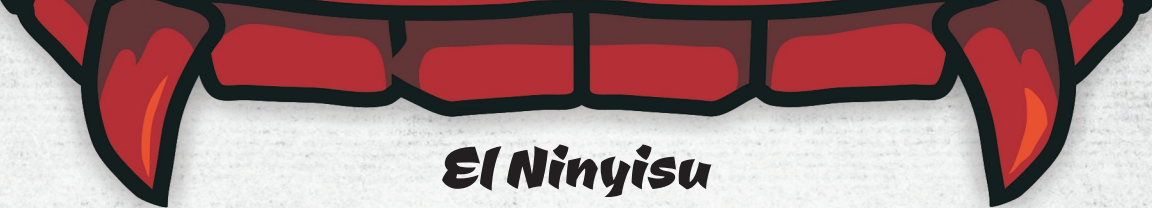
El Ninyisu

aplican modificadores. La Espada Ninja bloquea con -1 a la tirada cuando se enfrenta al Palo de la Risa Floja, al Kuchico, al Espalo, y al Palako, y estos con +1 cuando tratan de bloquear a la Espada Ninja. El Trinchako bloquea cualquier arma con -1 al resultado de la tirada. Cualquier arma que trate de bloquear al Trinchako contará con un +1 al resultado de la tirada. La Wadañaka bloquea cualquier arma y produce 1d2 heridas al bloquear. El Lunchako y la Kadenaka anulan cualquier modificador para ser bloqueadas de cualquier arma. El Bloqueo Mañoso también puede utilizarse para bloquear con un arma cualquier técnica de la Mano Abierta, aplicando un modificador de -1 al resultado. Además, al bloquear a un rival desarmado, cada arma producirá el daño que especifique en su descripción, como si se tratara de un ataque.

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.



El Ninyisu

-Desarme Sorpresa (Kiki 30, Marcial): esta técnica permite al chinobi desarmar a su adversario en un abrir y cerrar de ojos siempre que esgrima un Palo de la Risa Floja o un Trinchako. El Palo de la Risa Floja podrá desarmar al adversario si éste porta armas a una mano. El Trinchako permite desarmar cualquier tipo de arma, sea de una o dos manos. Al llevarse a cabo con éxito esta técnica, el arma del oponente caerá a una distancia de dos metros en una dirección aleatoria. Si se obtiene un resultado de Ejecución Perfecta, el NJ arrebató el arma a su contrincante. Un NJ con Palo de la Risa Floja que trate de desarmar a un adversario con Trinchako deberá aplicar un modificador de +1 a su chequeo debido a la dificultad de la maniobra.

-Disparo al Bulto (Kiki 15, Marcial): esta técnica es muy utilizada por los chinobis cuando no quieren dar la cara —o sea, prácticamente siempre—. Permite disparar tanto Estrellas Ninja, como Pinchakos y dardos con la Cerbatana de Papelera a una distancia no superior a veinte metros. Esta técnica sólo puede utilizarse a distancia, nunca en combate cuerpo a cuerpo. El personaje podrá disparar a cualquier zona del cuerpo del objetivo. El impacto producirá una herida por proyectil que acierte. El NJ podrá lanzar tantas Estrellas Ninja, Pinchakos o dardos como Acciones y proyectiles tenga. Lanzar cualquiera de estos proyectiles requiere una Acción. Disparo al Bulto también permite arrojar una Bombeta a un objetivo situado a larga distancia, con un modificador de +3 al resultado de la acción. Con esta técnica, el chinobi también podrá arrojar al suelo una Bola de Humo sin modificador a la tirada.

-Tronchar Arma (Kiki 50, Marcial): sólo unas pocas armas tienen la maravillosa cualidad de poder partir o torcer otras. La correcta ejecución de esta técnica inutiliza el arma del rival en el acto, volviéndose inservible. Tronchar Arma no puede utilizarse como Contraataque. Es una técnica que requiere todas las acciones del personaje para realizarla, si ya se ha gastado alguna Acción en el asalto en curso no podrá utilizarse hasta el siguiente. No puede emplearse por personajes que dispongan de una única Acción por turno. Únicamente el Palo de la Risa Floja, la Espada Ninja, el Trinchako y la Wadañaka pueden utilizarse para Tronchar Arma. Utilizando esta técnica el Palo de la Risa Floja tronchará a una Espada Ninja o a un Kuchico. Una Espada Ninja podrá partir un Espalo o un Palako. Un Trinchako inutilizará un Palo de la Risa Floja, un Espalo, un Palako, una Espada Ninja o un Kuchico. Por su parte, una Wadañaka es capaz de partir un Espalo o un Palako.

El Ninyisu

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.

TÉCNICAS LEGENDARIAS DE NINYISU



Las técnicas más estrambóticas y poderosas son conocidas como Técnicas Legendarias de Ninyisu. La gran mayoría de estas técnicas ancestrales han sido heredadas y estudiadas por los maestros ninja y enseñadas a sus discípulos durante generaciones.

Muchas de ellas han ido degenerando hasta llegar a su mal uso actual por parte de los Chinobis, que bastante tienen con sacar su curro adelante y vestir de riguroso negro siempre que se les requiere. Sin embargo, bien empleadas son capaces de convertir a uno de estos aficionados en un ninja de pro.

En el momento de la creación del NJ, éste sólo puede aprender una Técnica Legendaria de Ninyisu. Todo Nokato tiene derecho a poder aprender una, por mucho que le pese a la *Word Federation of Clans* y al Totemando. Saborear una pizca de este poder dará al personaje aliento en sus largos y duros días de ninja a tiempo parcial mal remunerado, la esperanza de, en un futuro, alcanzar finalmente la perfección del arte y convertirse así en el guerrero definitivo, en un verdadero Maestro de las Sombras. Cuando el NJ alcance el nivel de Sikato podrá aprender otra técnica, y una más cuando llegue a Maskato. La elección de la técnica es siempre aleatoria: el jugador tendrá que tirar 1d12 y ver qué poder se le otorga. Se dice que es el poder el que escoge al guerrero o, en este caso, el resto de poderes los que rehuyen del flipado.

El Ninyisu

(1)-Atake de Kiki (Kiki 150, Marcial): esta técnica hace brotar un fulgor azulado similar a las llamas del cuerpo del personaje. No se te pondrá el pelo amarillo, pero casi. Se trata de la energía interior, de la expresión de todo el mojo contenido por cualquier chinobi. El NJ lanza un golpe de brazos o piernas con todo su *Kiki* concentrado. La técnica requiere un mínimo de dos Acciones para ser ejecutada y consumirá todas las acciones que resten al NJ en ese turno. Cada *Atake de Kiki* produce 1d10 heridas a su azorado enemigo.



(2)-Bloqueo Zen (Kiki 60, Marcial): esta técnica se puede utilizar durante un combate en lugar de la Acción Esquivar. El ninja pierde el resto de sus acciones, pero el ataque de su adversario resulta desviado o parado en seco a un centímetro de impactar debido a la mirada estrábica del personaje clavada en el arma enemiga mientras se concentra para obrar el milagro de que se detenga sola. La técnica aporta un modificador de -2 al chequeo de Marcial para esquivar el ataque. Puede utilizarse para Esquivar tanto armas como otro tipo de ataque u objeto lanzado, y puede realizarse sin llevar puesto el traje ninja.

(3)-Kambiazio (Kiki 70, Destreza): técnica desarrollada por los chinobis más incompetentes y que más tortazos recibían al cabo del día. El NJ utilizará el ardid de colocar un bulto próximo en el punto en el que se encontraba él mismo para evitar un golpe. Justo en el instante anterior a recibir un golpe certero, colocará en su lugar cualquier cosa que tenga a mano —un máximo de dos metros— y de cierta envergadura: un tronco, un mueble, una lámpara de pie, o incluso a otro individuo. El NJ se colocará detrás del elemento de sustitución, aguardando sonriente el inesperado desenlace. Para ejecutar esta técnica, el NJ deberá superar un chequeo de Destreza. Si obtiene una Ejecución Perfecta, el reemplazo será el propio adversario que golpea —si se trata de un ataque cuerpo a cuerpo— y éste recibirá su propio ataque, por imposible o aparatoso que resulte. Realizar esta técnica requiere dos Acciones.

(4)-Golpe del Dragón (Kiki 120, Cuerpo): cuando el ninja golpea con el puño invoca el poder ancestral del Sagrado Dragón. Un fulgor verdoso brota de sus brazos y un dragón etéreo parece enroscarse alrededor del miembro que golpea. Alucinante, lo sabemos. Se dice que el guerrero del dragón podría cambiar el curso de una cascada o parar el movimiento del viento. Este *Ataque* se ejecuta sin armas, es un puñetazo dirigido al cuerpo del objetivo, pero que



El Ninyisu

también conmociona lo más profundo de su alma. Requiere tres Acciones para realizarse. En caso de éxito en la ejecución, se tira 1d12 y el objetivo padece el resultado correspondiente: 1-5, produce las heridas indicadas en el dado; 6, paraliza al enemigo durante 1d6 horas; 7, el objetivo pierde la vista durante 24 horas; 8, pierde la memoria durante 24 horas; 9-12, ambos contendientes se ven abocados a un intercambio de cuerpos durante 24 horas. En este último resultado, se intercambian tanto el alma como las habilidades y los conocimientos de cada uno. En caso de fallar la tirada al ejecutar la técnica, es el chinobi que realiza la misma quien recibirá los efectos, pues habrá enfurecido al dragón por invocarlo para ejecutar un ataque con tan poca maestría.

(5)-Hablar con la Rata (Kiki 40, Mente): ésta es una técnica ancestral, posiblemente heredada de los sabios ermitaños yenabuche. A veces los roedores, insignificantes, repudiados y portadores de grandes enfermedades, pueden aportar algún tipo de beneficio. Allá donde haya un hombre, habrá una rata. Para llevar a cabo esta técnica, el NJ deberá tener una rata como mascota. Con una orden del personaje, el roedor se infiltrará, espiará y luego volverá para contarle a su amo todo lo descubierto, siempre a cambio de una sabrosa porción de queso. El NJ entenderá el dialecto de la rata, sus gestos e inquietudes. En los casos en que se falle el chequeo de Mente necesario, la rata sacará a relucir su lado caprichoso y le exigirá a su dueño manjares y juguetes que deberá conseguirle o, de lo contrario, se acabará la simbiosis entre hombre y rata y ésta se marchará. De producirse esta situación, el *Sensei* debe dar su beneplácito para que el NJ pueda sustituir a la rata obstinada por otra.

(6)-Invocar Demonio Kojoneri (Kiki 200, Percepción): se trata de una técnica ancestral y muy peligrosa que permite traer al plano terrenal a un demonio del pasado. Convocar a un Kojoneri para pedirle ayuda supone una maniobra muy arriesgada. Estos traicioneros seres son capaces de cualquier cosa, y no hacen nada si no obtienen algo a cambio. Son indisciplinados y muy caprichosos. El demonio puede tener apariencia humana, la piel roja con cuernos, un cuerpo de mujer con varias mamas y cola, tal vez lengua de serpiente, o quizás cuerpo de niño siniestro, incluso replicar la apariencia del personaje que lo invoca; cualquier forma o estereotipo puede ser posible. Si el NJ obtiene una Ejecución Perfecta en la tirada de esta técnica, el demonio le servirá como a su señor el tiempo que esté invocado, aunque antes de irse se llevará consigo algo preciado para el personaje. Si el NJ simplemente supera la tirada de Percepción, el Kojoneri será invocado, pero actuará según su propia

El Ninyisu

voluntad: podrá colaborar con el NJ a cambio de algo, pedirle explicaciones por ser invocado, o incluso acabar con su vida. Si el NJ saca Pifia en la tirada, el demonio será invocado pero se convertirá en su peor pesadilla y enemigo. El demonio aparecerá en un punto aleatorio en un radio de cincuenta metros en torno al NJ que lo invoca. Por regla general, un Kojoneri tiene una media de seis puntos en todas las Características y veinte Puntos de Vida. Domina la Hostia Limpia y cuantas técnicas considere conveniente el *Sensei*. El demonio se alimenta y se apropia de todo el poder espiritual, conocimientos y recuerdos de cada enemigo al que liquida. En cuanto pierda todos los Puntos de Vida, regresará al plano infernal. Una vez invocado, el Kojoneri podrá permanecer en el plano terrenal durante 1d10 días. Invocarlo requiere gastar todas las acciones del NJ en ese turno, con un mínimo de cuatro. El *Sensei* determinará si se invoca a un demonio ya conocido o a uno cualquiera.

(7)-Lagartija de las Sombras (Kiki 150, Subterfugio): el cuerpo del NJ se sumerge en una sombra lo suficientemente grande como para abarcar su cuerpo y se funde en ella, pudiendo moverse por el área umbría a voluntad—incluso atentando contra las leyes de la gravedad—. El chinobi debe estar en contacto con la sombra cuando ejecute la técnica. Desde ella no podrá atacar o materializarse, para hacerlo deberá abandonarla y sólo entonces su cuerpo volverá a surgir de la oscuridad. Esta Técnica Legendaria requiere tres Acciones para introducirse en la sombra. Salir de ella requiere una Acción. Dentro de la sombra, el NJ no podrá desplazarse más rápido que cuando corre.





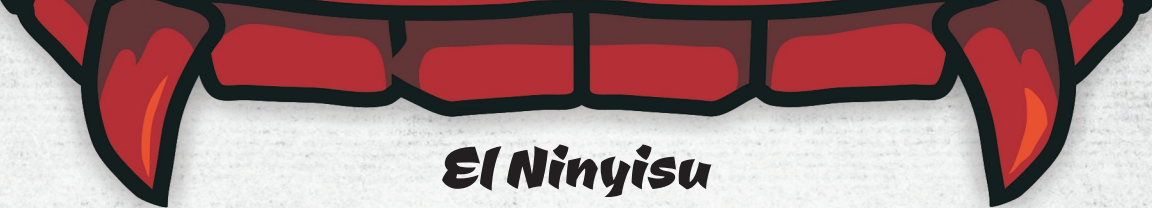
El Ninyisu

(8)-Me Desaparezco (Kiki 180, Subterfugio): esta técnica permite al flipado hacerse invisible por unos segundos. Desaparecerá ante la mirada de otro personaje y reaparecerá como surgido de la nada, todo en cuestión de un segundo y sin drogas psicotrópicas de por medio, en otro punto situado a no más de veinte metros de su emplazamiento original. Este punto podrá ser a elección del jugador —con el visto bueno del *Sensei*— o aleatorio. Esta Técnica Legendaria requiere tres Acciones para ejecutarse.

(9)-Onda Vital (Kiki 180, Mente): el ninja coloca la palma de una mano frente a la otra y concentra ante él una bola de energía interior que podrá arrojar contra un adversario —mientras grita el nombre de la técnica, si se quiere dar el gusto—. Esta bola de fulgor azulado se lanzará a una velocidad considerable en línea recta contra su objetivo. Deberá calcularse la fuerza de *Kiki* vital concentrada tirando 1d6. El resultado equivaldrá al daño producido al objetivo. Si el chinobi obtiene Pifia al lanzarla, la energía estallará en sus manos y recibirá una herida. El objetivo sólo tendrá dos opciones, esquivarla o lanzar él mismo otra Onda Vital para que ambas ondas colisionen —siempre que conozca esta técnica—. Si el objetivo esquiva la onda, ésta se perderá siguiendo su trayectoria rectilínea hasta que choque contra algo. Si colisiona contra otra Onda Vital, ambas se fusionarán y la onda resultante seguirá la trayectoria de aquella que tuviera más fuerza vital concentrada hasta impactar sin remedio al ninja enemigo, en cuyo caso el objetivo sufrirá la totalidad del daño combinado de ambas. Lanzar una Onda Vital requiere cuatro Acciones. El objetivo que recibe la Onda Vital caerá al suelo vencido por tanto mojo interior no aliviado.

(10)-Tercer Ojete (Kiki 100, Percepción): no se refiere al ojo que todos tenemos en el trasero, se refiere al ojo espiritual que hay justo en el centro de la frente. En el momento de utilizarse, de una arruga de la frente surgirá un ojo parecido al de un gato para contemplar lo que el chinobi tiene delante. Este ojo permite ver a través de los muros y las puertas, saber si el individuo que el NJ tiene delante le acaba de mentir o si tiene intención de agredirle en breve, reconocer a un demonio o descubrir si alguien se encuentra bajo el influjo de una fórmula mágica. Esta Técnica Legendaria requiere tres Acciones para ejecutarse.

(11)-Pitoninja (Kiki 100, Mente): al realizar esta técnica, el chinobi adoptará la posición del loto mientras recita una interminable letanía. De esta forma, entrará en un estado de completa meditación y podrá ver acontecimientos



El Ninyisu

venideros de relevancia para su vida o sus compañeros. Tendrá la capacidad de prever lo que le deparará el futuro en las próximas horas o incluso días. La premonición será tan clara o confusa como el *Sensei* determine. Hay que tener en cuenta que poder ver el futuro no garantiza que luego los acontecimientos en cuestión se produzcan tal y como se han precognizado. De obtenerse una Ejecución Perfecta, la visión se cumplirá exactamente, pero obtener un fallo o Pifia puede hacer que el ninja de pacotilla de por buena una previsión errónea. Por ello, se recomienda que el *Sensei* realice el chequeo oculto, para mayor sorpresa y deleite de los jugadores. Esta técnica requiere un mínimo de cuatro Acciones, no pudiendo realizar más Acciones en lo que le reste de turno al chinobi. En este estado de trance, cualquier técnica aplicada sobre el NJ se ejecuta de manera satisfactoria salvo que se saque Pifia. Además, esta técnica puede capacitar al chinobi para recitar las oraciones sagradas necesarias para activar una fórmula mágica recogida en un pergamino —siempre que el *Sensei* lo permita—, aunque únicamente en casos muy excepcionales.

(12)-Zen de la Vida (Kiki 60, Cuerpo): el NJ se concentrará en la posición del loto y entrará en un estado de meditación completa. Alcanzará tal nivel de abstracción que no podrá ver ni percibir su entorno con facilidad. Se fundirá con el universo, la materia y la vida. Su estado de meditación durará 1d60 minutos, en los que recuperará todos los Puntos de Vida perdidos. Mientras medite, cualquier chequeo relacionado con los sentidos dispondrá de un modificador de +2 al resultado. Si el chinobi no completa el tiempo de meditación estipulado con la tirada, no recuperará ni un mísero Punto de Vida y habrá decidido que no es necesario disponer de tanta vitalidad para acometer su misión y cuantas vengan después.





**ELECCIÓN DE EQUIPO,
INFORMANTES**

Y

ARMAS NINJA

CAPÍTULO V

Equipo, Informantes y Armas

ELECCIÓN SEGÚN NIVEL



En el momento de la creación del chinobi, o bien cuando el clan le asigna una nueva misión al NJ, éste debe escoger el equipo que estime oportuno para cumplir su cometido ninja. De base, se elegirá equipo de la Armería y Botica Chinobi, así como del Equipo de Sabotaje Ninja. Otra cosa es que el jugador y el *Sensei* acuerden que el NJ disponga de equipo adicional o distinto.

Todo Nokato comienza sus andanzas con seis armas y/u objetos. Cabe aclarar que cada cinco Estrellas Ninja o dardos de cerbatana se contabilizan como un objeto, al igual que cada frasco de veneno, Bola de Humo o Bombeta.

El resto de rangos dispondrán de un número de objetos más elevado según su nivel. Un personaje Sikato podrá disponer de nueve objetos, mientras que el Maskato contará con doce, también a elegir libremente. Si el personaje ostenta la categoría del Tato del clan, podrá elegir dos objetos adicionales de las listas de equipo y armas. Un NJ Totemando dispone de toda la estructura de su clan y deberá atender a las reglas determinadas en el Capítulo VI, que determinan cómo gestionar el clan y a cuántos objetos tiene acceso el mismo. Un Yalomato podrá elegir doce objetos sin restricción alguna por niveles, aunque a él se las proporciona la *Word Federation of Clans*.



Equipo, Informantes y Armas

ARMERÍA Y BOTICA CHINOBI



A continuación se muestra la lista de armas y venenos que pueden emplear nuestros ninjas aficionados. La mayor parte del equipo chinobi posee nombres cuya raíz procede del más académico japonés tradicional, plagado de garabatos ininteligibles e innecesarios, por lo que han sufrido una exquisita adaptación a su equivalente exacto en nuestros lenguajes occidentales. Aparte de las cualidades especificadas en cada arma, en su descripción se determina si se utilizan con una o dos manos. Algunas de estas armas están reservadas exclusivamente para niveles de chinobi superiores al inicial —el Nokato—. Por ello existen dos tipos de armas: las Armas para Nokatos, que pueden utilizar todos los chinobis, y las Armas para Chinobis Avezados, cuyo uso está restringido a niveles superiores.

Si el NJ decide crearse sus propias armas ninja al estilo casero y no utilizar las suministradas por el clan —siempre con la aprobación del *Sensei*—, el arma en cuestión contará con un modificador de +1 o +2 al resultado del chequeo, dependiendo de lo cutre o pretenciosa que pueda llegar a ser la creación.

♦ Armas para Nokatos

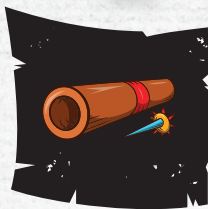
Bola de Humo (una mano): la clásica. Es como un pelotita que, al arrojarla contra el suelo, estalla y provoca una humareda que el NJ aprovechará para huir o iniciar un ataque sorpresa. En el caso de lanzar la bomba para realizar una acción con algún Arte Chorra de Ninyisu, el NJ obtendrá un modificador de -1 al resultado de tal acción. Cualquier personaje que trate de ver a través del humo aplicará un +2 al resultado de cualquier tirada de Percepción. Además, si se arroja contra el rostro de un oponente, le producirá ceguera durante 1d2 turnos.



Bombeta de Polvos Picaninja (una mano): ya sea rellena de pimienta molida o de polvos comestibles, esta bolsita bomba producirá al objetivo escozor en las mucosas y un torrente de lágrimas. El afectado aplicará un modificador de +2 a la tirada de cualquier acción relacionada con la vista o con el combate durante 1d60 minutos. Lavar con agua la zona afectada por los polvos picaninja reducirá este tiempo.



Equipo, Informantes y Armas



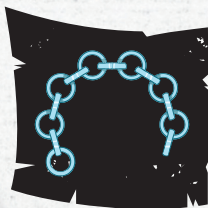
Cerbatana de Papelera (dos manos): la cerbatana es un arma muy práctica, manejable, y silenciosa. Puede tratarse de una cerbatana tradicional de caña de bambú, o bien de una menos ortodoxa hecha con tubos de rotulador o bolígrafo al más puro estilo gamberro escolar. Al elegir la Cerbatana de Papelera como objeto, ésta incluye cinco dardos. La cerbatana no produce ningún daño adicional y significativo al objetivo salvo que el dardo acierte en un ojo, en cuyo caso producirá una herida y una posible pérdida de visión. En el resto de casos, el objetivo sólo sufre el daño que determine la técnica empleada. Cada dardo puede impregnarse con un veneno, aplicando sus efectos en caso de que el objetivo resulte herido.



Espada (dos manos): sólo los expertos pueden manejar con destreza las Espadas Ninja, para el resto de chinobis están las espadas de madera. En el mejor de los casos, tienen la forma de una Espada Ninja y únicamente cambia el material. Produce un punto de daño adicional al especificado por la técnica utilizada.



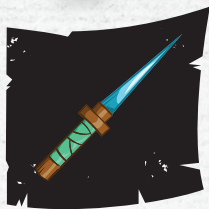
Estrella Ninja (una mano): el arma básica de todo ninja. La Estrella Ninja es al chinobi lo que la muleta al torero. Utilizando la técnica Disparo al Bulto, el chinobi podrá arrojar una estrella por Acción. Cada Estrella Ninja restará al objetivo un Punto de Vida adicional a los de la propia técnica. Además, el chinobi podrá aplicar un veneno al filo de la estrella, causando los efectos correspondientes si consigue herir.



Kadenaka (una o dos manos): quizás estemos ante el arma menos sofisticada de cuantas utilizan los chinobis. El NJ sacará su lado más macarra cuando golpee con esta cadena. Puede emplearse o bien enrollada en el puño o bien golpeando con ella a latigazo limpio. Produce una herida adicional al daño de la técnica empleada. Con la Kadenaka no se puede bloquear. Si se utiliza con Llave de Pulpo —requiere ambas manos—, produce una herida por turno mientras se mantenga la presa. Una Pifia utilizando la kadenaka como látigo hará que el chinobi sufra una herida a causa del golpe descontrolado.

Equipo, Informantes y Armas

Kuchico (una mano): sirve para acuchillar, para preparar gustosos platos de *shushi* o cortar una pizza congelada. Es un arma muy práctica, básica en el equipo de todo Chinobi y en el catálogo de la teletienda —¿quién no querría cortar el pan con un filo capaz de atravesar limpiamente la suela de un zapato?—. Desenvainarla no requiere el gasto de ninguna Acción, es automático, pero hay que declararlo de antemano. Produce una herida adicional al daño de la técnica empleada.



Lunchako (dos manos): a pesar de no ser un arma empleada originariamente por los ninjas, es una de las predilectas de cualquier friki occidental. Todo chinobi amante de Bruce Lee tiene la obligación moral de portarla. El Lunchako se compone de dos extremos de madera en forma cilíndrica de color negro unidos por una cuerda. Produce una herida adicional al daño de la técnica empleada. Una Pifia utilizando el Lunchako hará que el chinobi sufra una herida a causa del golpe descontrolado.



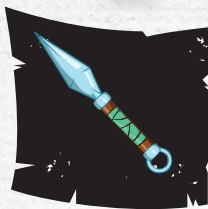
Palo de la Risa Floja (una mano): este arma recuerda en apariencia a un consolador escuálido. Se trata de una vara corta de metal o madera con un saliente pequeño para enganchar colocado en el borde de la empuñadura. Permite desarmar al adversario, romper armas concretas, facilitar las técnicas de presa, golpear como una pequeña arma punzante o presionar los puntos de la risa tonta si el NJ gusta. Cuando se usa para golpear no produce daño adicional, sólo las heridas de la técnica empleada. Si se utiliza para realizar una presa, aportará un -1 al resultado del chequeo.



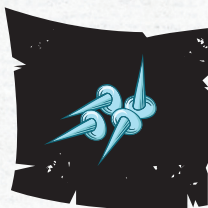
Palako (dos manos): lo que viene siendo un palo con unas dimensiones especiales, templado a fuego y barnizado para que el golpe sea más preciso, aunque los restos de un mueble viejo encontrado en la calle, un poste astillado o el palo de unas cortinas de salón pueden servir como Palakos improvisados. El Palako aporta un ataque adicional en el primer turno de combate al NJ que lo esgrime debido a la longitud del arma. Produce una herida adicional al daño de la técnica empleada. Utilizar un palo improvisado implica un modificador de +1 al chequeo de la Técnica.



Equipo, Informantes y Armas



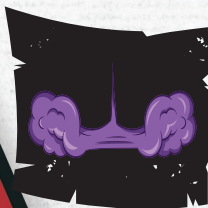
Pinchako (una mano): se trata de un hierro con una punta muy afilada que puede ser empuñado como arma de mano para asestar buenas puñaladas traperas o ser lanzado como arma arrojadiza gracias a su gran equilibrio. Los hierros oxidados están muy cotizados entre los chinobis de andar por casa. Tanto si se utiliza como arma de cuerpo a cuerpo como si es lanzado, producirá el daño de la técnica empleada en la Acción. La posibilidad de pillar el tétanos se determinará consultando la cartilla de vacunación del atacado.



Pinchetas (una mano): las Pinchetas son un abrojo que el chinobi podrá arrojar en grandes cantidades con la medida estándar de los chinobis: el manojo. Ya sean pequeños abrojos como dios manda o chinchetas de punta larga, el ninja podrá soltarlas en el suelo para producir daños en los pies a sus perseguidores en el momento de su huida. Pasar por encima de estos abrojos sin apartarlos producirá 1d3 heridas e implicará un chequeo de Destreza para evitar caer al suelo. Fallar este chequeo acarreará 1d3 heridas adicionales al afectado. Una bolsa de Pinchetas permite cubrir una superficie de unos cuatro metros cuadrados.



Potingue Ninja Sake de Vida: este elixir secreto, con un sabor similar al de la leche agria, permite a un NJ recuperar Puntos de Vida perdidos debido a golpes, caídas o ataques. Tras ingerirlo, el NJ tirará 1d12 y recuperará tantos puntos como indique el resultado. Si obtiene un 1 en la tirada, repondrá toda su reserva de vida. No obstante, de obtener un 12 el mejunje le sentará tan mal como tomar leche pasada de fecha, en cuyo caso sufrirá una herida por indigestión, retortijones varios, y alucinaciones durante 1d6 horas.



Veneno Ninja Chate Siesta: emulando las buenas costumbres de los sureños de la península ibérica, este veneno consigue sumir en la inconsciencia más plácida al afectado, que quedará sumergido en un sueño profundo del que no podrá despertar hasta que pase el efecto de la sustancia. Sin embargo, el envenenado despertará reconfortado y fresco como una rosa. La duración de la plácida cabezada será de 1d60 minutos. Tarda 1d6 minutos en actuar.

Equipo, Informantes y Armas

Veneno Ninja Tate Tranki: tal y como lo haría un cigarrito bien aliñado o una seta de tonos brillantes, este veneno permite amansar a las fieras y quita las ganas de gresca. El afectado no querrá luchar, deseará apalancarse para disfrutar de su colocón. Cualquier intento por su parte de combatir o realizar otra actividad contará con un modificador de +2 a la tirada. También se deberá superar un chequeo de Mente con un modificador de +2 para reunir la determinación necesaria para realizar otra Acción que no sea disfrutar del estado en que se encuentra sumido. El efecto de este veneno dura 1d60 minutos. Tarda 1d6 minutos en actuar.



❖ Armas para Chinobis Avezados

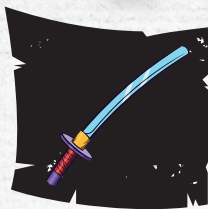
Bombeta Nitro (una mano): un poco de nitroglicerina bien empaquetada es todo lo que necesita un chinobi para provocar una pequeña explosión en el momento oportuno. Esta pequeña bolsita de mano es muy volátil, por lo que hay que tener mucho cuidado cuando se lleva encima. Sólo puede ser utilizada por flipados de rango Sikato o superior. Cualquiera que se halle a una distancia de entre uno y tres metros de la bomba cuando ésta estalle sufrirá 1d6 heridas. Si la bomba es arrojada al cuerpo de un personaje, producirá 1d6+2 heridas. El lugar en el que estalle la bomba —incluyendo el cuerpo de un personaje— será susceptible de ser incendiado, a criterio del *Sensei*. Debido a su volatilidad, el chinobi deberá superar un chequeo de Destreza cada vez que se caiga o reciba un golpe. De no superar el chequeo, la bomba le estallará encima causando los mismos efectos que si le hubiese sido arrojada.



Bombeta Viscosa (una mano): una especie de bolsita cerrada con una guita rellena de una suerte de pringue al que se le puede añadir un veneno ninja. Esta Bombeta sólo podrá ser utilizada por chinobis de nivel Maskato o superior. Una vez se arroja e impacta contra el objetivo —generalmente a la cara o a partes descubiertas del adversario—, el pringue entra en contacto con la piel y ésta absorberá el veneno, que tardará en actuar el doble de tiempo que si se ingiriera de la manera habitual. Si la bomba es arrojada al rostro, el objetivo sufrirá un modificador de +1 a cualquier acción durante su próximo turno.



Equipo, Informantes y Armas



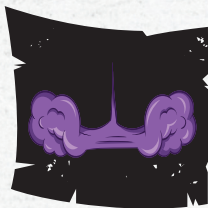
Espada Ninja (dos manos): el arma por excelencia de todo chinobi experimentado. Se trata de la letal y silenciosa Espada Ninja, capaz de herir a cualquier enemigo sin que éste llegue a verla. Sólo un Sikato o superior pueden portar y utilizar esta arma. El clan no la proporciona a un NJ Nokato ni permite que la utilice en el caso de que se haga con una. Al golpear, produce 1d3 heridas adicionales al daño producido por la técnica empleada en la acción de combate.



Trinchako (una mano): cuando un Chinobi porta un tridente de mano se siente como una especie de gladiador oriental pero sin la incomodidad de portar armadura y casco o del rugir de las miles de personas clamando sangre y muerte en la arena. Manejar este trinchante de metal sólo está al alcance de los chinobis de nivel superior; sólo un Maskato o Tote puede equiparse con un Trinchako. Produce 1d2 heridas adicionales al daño producido por la técnica empleada.



Wadañaka (una mano): esta hoz de mano es tan eficaz para arar una campiña de cereales como para hincársela a un individuo deseoso de camorra. Se trata de un arma de gran versatilidad que permite incluso herir mientras se bloquea. El clan no proporciona esta arma a un NJ de rango inferior ni permite que la utilice en el caso de que se haga con una. Sólo los Maskatos y los Totemandos puede equiparse con esta temible segadora de trigales. Produce 1d2 heridas adicionales al daño producido por la técnica empleada.



Veneno Ninja Kuenta Karajo: una pequeña dosis del líquido de la verdad que ayudará al NJ a sonsacar información a aquel al que interrogue. Sólo al alcance de chinobis de rango Sikato o superior. Durante 1d60 minutos, el afectado responderá con la verdad a aquello que le pregunten, no podrá mentir u ocultar información. Tarda 1d6 minutos en actuar.



Veneno Ninja Tate Muerto: cianuro, ricina, veneno de fuga, cualquier cosa que mate. Sólo los chinobi Maskato o Tote pueden equiparse con el Veneno Ninja Tate Muerto. Esta dosis de veneno producirá la muerte inmediata de la víctima si entra en contacto con su organismo. Tarda 1d10 minutos en actuar y queda a criterio del magnánimo Sensei determinar si existe antídoto.

Equipo, Informantes y Armas

EQUIPO DE SABOTAJE NINJA



El Equipo de Sabotaje abarca todo lo que necesita un NJ para poder llevar a cabo con eficiencia varias técnicas de ninyisu que precisan de aperos. Este equipo lo proporcionará el clan ninja al que pertenezca el chinobi, o bien puede ser creado de manera casera por el NJ. Tal y como ocurre con las armas, cada equipo cuenta como un objeto a la hora de escoger útiles para afrontar una misión. El Equipo casero aportará un modificador de +1 o +2 al resultado de la técnica realizada debido a su calidad chapucera.

Kalzado de Pozas: es una versión de las raquetas de esquimal pero elaboradas con hojas trenzadas de bambú sagrado, aunque el hule del comedor puede hacer un apaño. Este calzado —si puede considerarse como tal— no sirve para caminar por otra superficie que no sea el agua. Es un equipo indispensable para efectuar la Técnica de Ninyisu Pisapozas.

Disfraces Varioninpos: un armario ropero de disfraces que hará las delicias de cualquier aficionado de lo ninja que se precie. El chinobi contará con cinco trajes que le ayudarán a mantener su mascarada. Estos disfraces dispondrán de todo lujo de detalles y accesorios: prótesis, melenas, bigotes, fragancias, insignias, incluso documentación acreditativa falsa. En el momento de escoger Disfraces Varioninpos, el NJ deberá elegir los cinco tipos de disfraz. El abanico de caracterizaciones será ilimitado: trajes de agente de policía, bombero, panadero, punky callejero, estrella del rock, jeque multimillonario, motero, conductor de ambulancias, luchador de *wrestling* americano, crupier y cuantos disfraces se le ocurran al chinobi —con la supervisión del Sensei—.



Ekipo de Tregar: también conocido cariñosamente como «equipo de lagartija» por su capacidad de adherencia a paramentos verticales, es el equipo apropiado para utilizar la técnica Trepapisos. Se compone de un set completo de cuerda —unos diez metros— un gancho para poder afianzar la cuerda en cornisas, terrazas y demás salientes, así como unas ventosas y un punzón para cortar cristales.

Equipo, Informantes y Armas

Guita Elástica: varios metros de cuerda extensible que harán que el personaje no se parta la columna vertebral al utilizar la Técnica de Ninyisu Saltoloco. Esta cuerda puede ser oscura o de colores chillones, según el gusto del *Sensei*. Si el NJ se lanza con un peso excesivo —quizás con otro personaje a cuestas—, ésta podrá romperse y se aplicarán los chequeos y efectos que el *Sensei* considere convenientes.

AGENTES INFORMANTES



En vez de en aprender Técnicas de Ninyisu, un chinobi puede invertir sus puntos —según se explica en el apartado Experiencia y Subida de Nivel del Capítulo II— en crear un entramado de agentes infiltrados que trabajen para él a cambio de una remuneración o algún tipo de beneficio. El NJ puede invertir puntos destinados a aprender técnicas nuevas para adquirir un Agente Informante perteneciente a un sector estratégico o una organización. De este modo, el chinobi emprendedor irá tejiendo una red de informantes que le hará ser más eficiente en su arduo trabajo de sabotaje e infiltración. Una inversión que, a la larga, reporta grandes ventajas.

Cada Agente Informante podrá ser contextualizado por el jugador en el momento de ser adquirido con la tutela del *Sensei*, esto es, el jugador podrá decidir su nombre real, falso y en clave, sus aficiones, su trabajo tapadera, la forma de comunicarse con él y sobre todo, dónde se encuentra infiltrado o qué ambiente frecuente y vigila. Otra opción es no elegir su contexto de forma inmediata y que el jugador lo caracterice cuando lo considere oportuno durante la partida, o bien guardarse esa baza para futuras partidas. Este último supuesto permitirá al NJ dar un mejor uso del agente y evitar que se quede fuera de contexto por desconocimiento de la metatrama de la partida.

Sin embargo, un Agente Informante no es una planta que crece, florece y da sabrosos frutos mientras el NJ golfea despreocupado y con actitud de haragán. Un gran poder entraña una gran responsabilidad, y mantener a un Agente Informante no es moco de pavo. A un individuo de esta naturaleza se le remunera económicamente, o bien sus servicios se retribuyen con algo que éste le pida al NJ. Si el ninja de pacotilla escoge a un Agente que forma parte del núcleo de una organización rival, éste exigirá fuertes sumas de dinero al NJ





Equipo, Informantes y Armas

por su trabajo o le pedirá algo importante a cambio de la valiosa información que puede aportar. Cuanto más útil resulte un agente más costará mantenerlo y mayores serán sus excentricidades. De hecho, puede darse el caso de que un agente comprometa con sus peticiones a un NJ y éste no pueda negarse a cumplir con su parte. Exigir el papiro que contiene una técnica, información de su propio clan o un objeto sagrado de la caja fuerte del Totemando podrían ser peticiones razonables de un Agente Informante que se juega el cuello al realizar su cometido exponiéndose demasiado. Extraña simbiosis, ¿verdad? Negarse a cumplir con un pago o petición no es nada bueno, representa una situación que el chinobi debe evitar a toda costa, pues el Agente puede quedar descontento e informar a otras facciones o individuos contrarios al ninja, incluso delatarlo. Una opción fácil es la de acabar en el acto con la vida del Agente Informante, aunque no resulta muy práctica. Por todo esto, hay que tener buen criterio a la hora de caracterizar a estos agentes para que no se conviertan en una carga más que en una ventaja.

La regla de todo Agente Informante es: pago por adelantado y acto seguido se desembucha. Pero algunos utilizan la técnica de pedir lo que quieren una vez dada la información, y de este modo, coaccionan al chinobi que debe cumplir con la otra parte del acuerdo.





**CREA TU PROPIO CLAN
DE PAKOTILLA
CAPÍTULO VI**

Crea tu Clan de Pakotilla

EL CLAN

El sueño de todo chinobi emprendedor. Cuando un ninja adquiere el nivel de Totemando tiene dos opciones, o bien quitar de en medio al Totemando de su propio clan para ocupar su lugar, ocultando toda pista que lo delate como autor, o bien marcharse para crear un clan desde cero con unos pequeños ahorros, mucha ilusión y más ingenuidad aún. Acabar con el Tote que nos ha visto crecer como flipado ninja no es tarea fácil, además de resultar una ocurrencia con muy mala sombra. Generalmente, esta idea acaba con la muerte del ninja osado o convirtiendo al atrevido chinobi en un Chaketero, repudiado y sin la posibilidad de volver a formar parte de un clan. Lo mejor es hacer las cosas bien, darle las gracias al mentor por haberte aguantado tanto tiempo y decirle que te emancipas para fundar tu propio clan chinobi. Seguro que el Totemando acompañará al chinobi hasta la puerta y le despedirá con una palmadita en la espalda y una sonrisa de oreja a oreja: el festejo por el muerto que se quita de encima lo dejará para la intimidación del clan cuando se cierre la puerta, se descorchen las botellas y se tiren los petardos.

Para montar un clan, el futuro Tote deberá buscarse un área de influencia y asentarse en ella. Puede ser un barrio, un centro comercial, un polígono industrial o cualquier otra ubicación interesante para la práctica de lo ninja. Lo más habitual a la hora de crear el clan es elegir un negocio como tapadera: una pizzería, un restaurante, una clínica dental sin licencia, una guardería, cualquier disparate podrá ser adecuado siempre que el *Sensei* dé su consentimiento. Si el *Sensei* ya ha decidido la naturaleza del negocio tapadera de antemano, se acabó la discusión, su palabra es ley. Gracias a esta tapadera, el clan podrá realizar sus actividades clandestinas y de sabotaje ninja, pero sin olvidar que la misma tiene que funcionar. El negocio tendrá gastos y pagos a los que hacer frente como sea, por lo que el Totemando se dará cuenta rápidamente de que el empresario ninja lo tiene más negro que el traje que viste. Espiar a los propios clientes dentro del negocio sin levantar sospechas puede ser una mina de oro para el clan. De dónde salga el dinero al final de la semana no importa, bien sea de una buena gestión empresarial o bien de los éxitos cosechados en las misiones. El que paga, descansa.

Aparte de la tapadera y una buena remesa de pardillos como Chinobis Nokato, un clan no sería tal si no contara con un papiro ancestral y sagrado que dé un caché místico a la pandilla de frikis de pacotilla que se han juntado. El Papiro Sagrado es el documento que guarda los secretos de las artes ocultas ninja. El Totemando de un clan lo ha heredado de su antecesor o se lo ha robado una vez muerto, su procedencia no importa. El documento se transmite de



Crea tu Clan de Pakotilla

generación en generación y tiene un valor incalculable. El Papiro Sagrado puede formar parte de un rollo aún mayor de algún Poyaka de otrora o puede ser un fragmento con fórmulas mágicas. El *Sensei* escogerá el contenido del documento y su procedencia. Si el clan no cuenta con un papiro en el momento de su creación —lo que ocurre en la inmensa mayoría de los casos—, agenciarse uno arrebatándoselo a un clan rival supondrá la primera misión obligada del Tote y su séquito. Se puede operar como clan sin disponer de un Papiro Sagrado, pero esto hará que la *World Federation of Clans* se fije cada vez más en las actividades del supuesto clan que ni siquiera tiene un papel sagrado de lo ninja, algo muy poco serio que puede derivar en un ensañamiento colectivo y sistemático si esta situación se prolonga en el tiempo. Un Totemando que posea un Papiro Sagrado bajo la almohada o en la caja fuerte siempre dormirá más tranquilo.

Un clan recién creado se encuentra en lo más bajo entre el resto de clanes, por lo que en sus inicios podrá encontrar enemigos fácilmente. Trabajar para otros clanes por una miseria es una forma de forjar alianzas, pero también una manera rápida de hacer enemistades con otros clanes. Si el clan obtiene beneficios, engrosará sus filas y subirá de rango dentro de la pirámide de clanes: cuantos más miembros tiene un clan, más respetado y peligroso resulta. Un Tote que no disponga de un Papiro Sagrado no podrá entrar en la asamblea anual de la *World Federation of Clans*, evento en el que se reúnen los Totemando de todos los clanes del mundillo ninja y deciden el futuro de la organización. Tampoco podrá soñar con la posibilidad de convertirse en el nuevo Poyaka de lo ninja. La *World Federation of Clans* mantendrá un contacto directo con el clan, bien por teléfono o carta o bien a través de un enlace ninja que se persone de manera regular en el negocio del Totemando. Cualquier orden de la federación deberá ser acatada sin la menor objeción o el clan se verá abocado a una guerra inminente contra todos los clanes por tal insurrección. Además de la *World Federation of Clans*, los Chogunes podrán solicitar los servicios del clan y éste no podrá negarse, aunque sí tendrá capacidad para negociar el pago por los servicios prestados. No llegar a un acuerdo con un Chogún resulta problemático pues, además de dirigir el mundo a través de las finanzas, los Chogunes tienen bajo su control a las mafias, y luchar contra las Triadas o ser perseguidos por alguna agencia de seguridad secreta no favorece la prosperidad de un clan pequeño.



Crea tu Clan de Pakotilla

EL KÓDIGO DEL CLAN

Los clanes en su totalidad cuentan con unas normas que deben cumplir a rajatabla. Hablamos del Código del Clan: un conjunto de preceptos que el Totemando debe acatar y por el cumplimiento de los cuales debe velar el Sensei en todo momento. Como aclaración, cabe decir que los salarios y gastos que se mencionan más abajo están ideados para un clan afincado en un país europeo. Las cantidades y divisas variarán a criterio del Sensei en el caso de que el clan desarrolle su actividad en otra región o continente. Las normas se presentan en la siguiente tabla.

TABLA DE KÓDIGO 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 $1d10 \times 100€$.

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.

Crea tu Clan de Pakotilla

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.

LAS MISIONES

Por regla general, el clan recibirá cada semana una demanda de la *World Federation of Clans* o de algún Chogún que requiera de sus servicios. El clan no debe negarse a tratar de cumplir sus exigencias y tendrá que utilizar todos sus medios y recursos para llevar a cabo la misión con éxito. Aparte de esta misión semanal, el Sensei puede exigir que el clan realice Misiones Cotidianas, por si la semana no era lo suficientemente dura. Las misiones cotidianas son actividades menores que todo clan efectúa para mantenerse en forma, obtener recursos y seguir creciendo como organización. Las Misiones y Misiones Cotidianas deben realizarse con éxito en un plazo máximo de una semana, salvo que el Sensei determine lo contrario. En ausencia de una misión importante, el Sensei podrá exigir al Totemando que el clan lleve a cabo dos Misiones Cotidianas —o más— en una misma semana. Al principio de la semana —o cuando el Sensei lo estime conveniente—, el Tote deberá hacer una tirada de 1d6 y consultar el listado de Misiones Cotidianas. Si el Totemando tiene entre manos alguna actividad clandestina interesante por iniciativa propia no se verá obligado a hacer una tirada de misión, salvo que el Sensei quiera «ponerle las cosas fáciles». ¿Acaso un clan ninja digno de respeto no puede lidiar con todo tipo de adversidades de manera simultánea?

Tal y como indica el Código Ninja, no completar una Misión conlleva la pérdida de 100 PdL y completarla otorga 150 PdL. En el caso de las Misiones Cotidianas la pérdida por fracasar será de 50 PdL y llevarla a cabo con éxito supondrá obtener 50 PdL, como si se tratara de una Misión secundaria. En la siguiente tabla se describen los distintos tipos de Misiones Cotidianas.

Crea tu Clan de Pakotilla

TABLA ALEATORIA DE MISIONES COTIDIANAS

1	Atracar: robarle la cartera a un pringao en la calle. Lo justo para sacar unas perillas 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 bólide 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 <i>Markettown</i> , 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.



Crea tu Clan de Pakotilla

LAS ARMAS Y EL EQUIPO

En el momento de la creación del clan, el Totemando contará con todo el repertorio de armas ninja que aparecen en el Capítulo V. De partida, dispondrá al menos de un par de ejemplares de cada tipo de arma o veneno. A partir de entonces, el Tote se encargará de gestionar el arsenal, comprar nuevas armas y distribuirlas entre sus chinobis como mejor estime.

ELECCIÓN DE UN BUEN TATO

Cualquier Totemando con algo de dignidad deberá contar con un Tato que le ayude en su día a día, tanto en lo que respecta a la burocracia como para los demás quehaceres del clan. El Tato será sus ojos, oídos, y su voz llegado el caso de tener que dar algún grito o tirón de orejas a algún chinobi descarriado de la organización. Será un fiel servidor que le ayudará en la ardua empresa de mantener a flote al clan. Por este motivo, el Totemando nombrará ceremoniosamente a uno de sus chinobis y le concederá los privilegios que estime oportuno dentro de la organización. Del Totemando depende tenerlo contento y evitar así que le traicione.



EL CLAN Y LOS PUNTOS DE LEYENDA

La valoración en Puntos de Leyenda del NJ Totemando es la valoración del propio Clan. Él es el responsable directo: cada misión que no se realiza con éxito, cada vez que un Tote infringe su propio Código Ninja, o cada vez que se incumple un acuerdo con el Sindicato Chinobi, disminuyen los Puntos de Leyenda del Tote, o lo que es lo mismo, los Puntos de Leyenda del clan. Para incrementar los Puntos de Leyenda del clan, el Totemando deberá hacer las cosas bien, como cuando era un ninja de rango inferior, incluso llegando a involucrarse en las misiones más mundanas si sus subordinados demuestran incompetencia. Siempre deberá velar porque su panda de ninjas incompetentes cumpla con éxito las misiones que la *World Federation of Clans* le encomiende.

Las normas del Código Ninja se aplican de manera idéntica para el Tote, hasta el punto de que, si pierde muchos PdL, incluso su propio clan

Crea tu Clan de Pakotilla

podría mandar a un chinobi para explicarle lo deficiente que es como líder. No sería la primera vez que un clan quitara de en medio de manera sutil a un Totemando incompetente.

EL SINDICATO CHINOBI

El Sindicato Chinobi es una agrupación no oficial de ninjas sindicalistas que velan por los intereses de sus compañeros. Su símbolo es una hoz sobre un tridente de mano formando una X coronada por una Estrella Ninja, armas en negro sobre fondo rojo. Es extraño, pero esta organización nunca aparece para ayudar a los NJ cuando empiezan como Nokato, pero en el momento en que un NJ se vuelve Totemando y funda su propio clan, este sindicato se manifiesta y reclama todo tipo de derechos. Cada clan tiene un enlace con el sindicato, un chinobi liberado que anda de aquí para allá, un tanto díscolo, velando por sus compañeros e increpando al Tote. A un chinobi liberado no se le puede expulsar del clan, y al Totemando le resultará más pesado soportarlo que sufrir un dolor de muelas.

Los sindicalistas exigen subidas continuas de sueldo, días de asuntos ninjas, vacaciones remuneradas, cenas de empresa, viajes para hermanar a los trabajadores, cursos formativos, o un seguro laboral de calidad, entre otras demandas. Todo esto repercute en gastos para las depauperadas arcas del clan. Al principio de cada semana el Tote deberá tirar 1d12 y rezar para que Dios le pille confesado. Antes de que termine la semana, deberá aplicarse el resultado indicado en la tabla que se incluye a continuación. De no poder cumplir, el clan perderá 100 Puntos de Leyenda al llegar el lunes de la semana siguiente.



Crea tu Clan de Pakotilla

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€.



**ESCENARIO PARA
PARTIDAS
CAPÍTULO VII**



Escenario para Partidas

UN TOQUE ORIENTAL

Podemos ubicar a nuestros Chinobis a tiempo parcial en cualquier parte del globo. No hay un lugar predeterminado, la *World Federation of Clans* se ha extendido por todo el planeta y cualquier ciudad, barrio o comuna está al alcance de sus tentáculos. Sin embargo, sí es cierto que existen lugares que, de manera natural, son más propicios para dar rienda suelta a un contexto de frikis ninjas contemporáneos. La India con sus más de mil millones de habitantes conjuga miseria, tradiciones y muchas oportunidades. Un contexto similar pero sometido por un estricto régimen político y despiadadas mafias lo tenemos en China. Si buscáramos lugares más occidentales encontraríamos un buen punto de partida en Nápoles, en la región italiana del Mediterráneo al son de la camorra. El tiempo tampoco representa un problema, las partidas se pueden ubicar en décadas pasadas como los noventa, los ochenta o los setenta, si nos sentimos nostálgicos. Quizás el lugar más natural para montar un desarrollo de campaña sea el propio Japón, cuna cultural del mundo del ninja y lugar en el que hay más frikis flipados por metro cuadrado. No obstante, no será en el país del sol naciente donde contextualizaremos a nuestros chinobis, sino en la exótica, pintoresca y masificada Chinatown de Manhattan. Más de doscientos cincuenta mil chinos nos aguardan con mirada aviesa y cara de pocos amigos. Es de entender que unos mantas vestidos de negro dándoselas de asesinos del Japón tradicional, país enemigo acérrimo en el pasado, no sean los vecinos más idóneos para instalarse en la pequeña China, y más si tenemos en cuenta que estos aficionados son unos occidentales farsantes.

CONOCIENDO EL BARRIO

Este reducto oriental localizado en New York conjuga el exotismo oriental chino con el capitalismo más abusivo de occidente. De manera oficial, en la primera década de los años 2000 se registró un cuarto de millón de chinos censados en el barrio de Chinatown, aunque con toda probabilidad actualmente la cifra se habrá disparado debido a los inmigrantes ilegales que las mafias consiguen meter con calzador cada año en la ciudad. En este barrio, el estilo de vida para la comunidad china es el de la explotación explícita: trabajos con horarios interminables y salarios bajos, en el mejor de los casos. Todas las transacciones se realizan en efectivo para evitar impuestos añadidos. Sólo unas cuantas familias, conocidas con el término *Tongos*, se enriquecen a costa de aprovecharse de la gran comunidad oriental. Es práctica habitual la



Escenario para Partidas

creación relámpago de almacenes y fábricas ilegales para producir todo tipo de falsificaciones en cadena y venderlas a muy bajo precio. Estos lugares de trabajo proliferan en sótanos y trastiendas. El tráfico de órganos, de inmigrantes, y de mujeres para la prostitución es el pan nuestro de cada día.

Chinatown no para de crecer, prueba de ello es la absorción de la zona Little Italy, el barrio italiano. El barrio chino se extiende lenta pero inexorablemente y surgen nuevos negocios en el santuario de los reyes del espagueti y los canelones. Las tensiones y grescas con la comunidad italiana son habituales y parecen sacadas del *Furor del Dragón* de Bruce Lee, rodada allá por los setenta. Otra muestra del crecimiento del barrio es la absorción de parte del Lower East, donde los pocos judíos que quedan se las ven con las mafias chinas y luchan por no ser obligados a vender sus joyerías y tiendas de préstamos. Es conocido por todos que cualquier seguidor de la Torá puede hacer negocios en los lugares más inhóspitos, de igual manera que algunas formas de vida proliferan en el Río Tinto. Mientras Chinatown crece por su parte norte y este, pierde terreno por su zona oeste y contempla el surgimiento de rascacielos que hacen desaparecer cada vez más manzanas de viviendas chinas. El avance de poderosas inmobiliarias, propiedad de un magnate japonés y gran Chogún para el mundo Chinobi, Siyora Nikaso, es toda una amenaza para la comunidad china y el futuro del barrio. No parará hasta convertirse en el dueño y principal arrendador de la pequeña China.

La Chinatown de New York se encuentra en la isla de Manhattan. Limita por su parte sur con Chambers Street y la City Hall; por su parte oeste, limita con Broadway Street y el barrio de Tribeca; por su parte norte, con Delancey Street y el barrio Soho; y por su parte este, llega hasta East Broadway Street, que limita con Lower East Side. Tiene un área de tres kilómetros de este a oeste y de kilómetro y medio de norte a sur. Las calles más importantes son Mott Street, Mulberry Street, Bayard Street, Grand Street y Canal Street. Precisamente en esta última calle se encuentra la parte más comercial y caótica, donde los vendedores ambulantes, las tiendas diminutas y desordenadas, la bisutería y las falsificaciones inundan la zona. Mott Street es donde se concentran las tiendas de verduras, fruterías, pescaderías, salones de masaje y belleza, salones de juego, los bancos chinos, y donde las tiendas de recuerdos se hacen más presentes. Tal y como cabría esperar, la comunidad china es muy fuerte en el sector de restauración: algunos de los más destacables restaurantes son «Furia Oriental», «el Dragón Rojo», «Fuego de Shangai», «el Chino Kudeiro», «la Casa del Pato Mongolés», o «el Jing y el Bang». Estos restaurantes son rivales y, en muchos casos, enemigos declarados desde hace varias décadas. Otro lugar de interés es Columbus Park,



Escenario para Partidas

donde se reúne la comunidad china —sobre todo los ancianos— a jugar al *go* y a juegos de cartas. Entre partida y partida, se comenta lo que acontece a la comunidad, las últimas trifulcas entre *tongos*, y quién está en el ojo de la Asamblea, la camarilla mafiosa más importante de Chinatown. Otro lugar de interés es el templo budista Mahayanna Buddhist Temple. Un lugar emblemático y fácilmente reconocible es la Confucius Plaza, un gigantesco edificio de más de cuarenta plantas que es casi una ciudad en sí mismo, con un centro comercial en sus bajos. El lugar alberga a miles de chinos. El festejo más significativo de la comunidad china en Chinatown es la celebración de la Fiesta de la Primavera. Celebran la entrada del nuevo año chino y su fecha aproximada es desde finales de enero hasta finales de febrero, dependiendo del calendario lunar. En tales fechas, el barrio se engalana y se llena de desfiles muy coloridos. La actividad en el lugar es frenética.

No obstante, si dejamos al margen los lugares más importantes, todavía hay en Chinatown callejones estrechos y trastiendas ocultas que dan a patios comunes donde la vida florece ajena a lo que ocurre en el resto del barrio. El tiempo ha quedado congelado para estos minúsculos guetos chinos, donde la charla salta del mandarín al cantonés y donde el *yuan* o el trueque son la única forma de transacción posible. En estos lugares, la comunidad es muy reacia a relacionarse con el exterior, teniendo siempre como intermediarios y recaderos a los chinos más jóvenes.



LOS TONGOS Y LA ASAMBLEA

Los *Tongos* son un conjunto de familias y bandas chinas que operan según su propia ley en el barrio de Chinatown. Durante décadas, los emprendedores chinos han necesitado su aprobación para la apertura de nuevos negocios y desarrollar sus actividades comerciales. No contar con el favor de un *tongo* puede significar la ruina del negocio y el abuso por parte de otros *tongos*. Al modo de la mafia siciliana, los *tongos* siempre han chantajeado a los empresarios y comerciantes chinos de su zona, reclamando para sí una sustancial suma de los beneficios del negocio, eso sí, siempre a cambio de protección y seguridad. El tráfico de personas, el de órganos, la prostitución, la importación de falsificaciones o la propia fabricación de productos en sótanos escondidos, toda actividad comercial está supervisada por un *tongo*. Cualquier negocio que se ponga en funcionamiento sin su consentimiento estará mal visto y tendrá muchas posibilidades de ser atacado y sabotado. Los *tongos* también amenazan a negocios de propietarios occidentales si se encuentran



Escenario para Partidas

dentro de su área de influencia, en este sentido no hay discriminación racial. De esta forma, quienes no dispongan del favor de un *tongo* tendrán que buscar otro tipo de protección, bien sea acudiendo a otras mafias o bien contratando a los ninjas de pacotilla; las autoridades no quieren saber nada de esta despiadada mafia oriental. Hay cerca de diez *tongos* importantes, y otras cuantas organizaciones de menor calibre que aspiran a convertirse en auténticos *tongos*. Los más conocidos son los Dragones Volantones, sus enemigos naturales los Dragones Fantasmones, el *Kumite*, y los Fumanchú. Todas estas organizaciones tienen un jerarca que las gobierna con mano de hierro.

Sin embargo, existe una organización que trata de poner paz y orden en esta caja de grillos que es Chinatown: la Asamblea Benevolente de Chinos Carismáticos, o simplemente «la Asamblea». En apariencia, median entre los *tongos* y la comunidad china, pero de puertas hacia dentro se ha vuelto un órgano de toma de decisiones en la sombra de la mafia china. Esta organización se reúne a modo de cónclave en algún lugar recóndito del barrio y en ella hablan los más ancianos y los jefes de los *tongos*. Nada bueno puede salir de ahí. La Asamblea debate estrategias comunes a la hora de enfrentarse a los problemas más serios del barrio, como las mafias italianas, los negocios judíos, la pérdida de territorio debida a la presión inmobiliaria, o la aparición de la mezquina organización secreta *World Federation of Clans*. Como grupo son muy peligrosos y su forzosa colaboración no mitiga la rivalidad entre los *tongos* por alcanzar mayores cuotas de poder. Un nombre sobresale por encima del resto en la Asamblea: Big Kong, un tipo muy gordo y tan peludo como chino. Nadie le ha escuchado nunca decir una sola palabra, una mirada suya basta para acogotar a cualquiera y, cuando rugen sus tripas, alguno de los presentes acaba pagando con su vida este desconsuelo. Su fiel mensajero y confidente es conocido con el sobrenombre de Gacela Thompson, un escuálido ser un tanto afeminado que recibe tantas palizas durante sus labores de mensajero como órdenes de parte del Big Kong transmite al resto de *tongos* o enemigos. Por lo general, las diferencias o disputas con un *tongo* se resuelven con una muerte tan dramática como necesaria, aunque la Asamblea se rige por las leyes más ancestrales: cualquier afrenta o deuda no pagada a la Asamblea se convierte en una deuda de sangre y sólo quedará saldada con la extirpación de un órgano del cuerpo del deudor. La víctima, en presencia de la Asamblea, tira un dado con varias caras cuyos dibujos representan un órgano: un pulmón, un ojo, un riñón o un corazón entre otros. El dado decide cuál se extrae como pago. Un curandero sacado de tiempos feudales ejecutará la intervención con unos estándares de higiene bastante dudosos.

Escenario para Partidas

ITALIANOS, JUDÍOS Y CHINOBIS

El resto de comunidades con presencia en Chinatown y sus inmediaciones intentan defenderse como gato panza arriba ante la amenaza oriental. La pequeña comunidad italiana de Little Italy cuenta con bandas organizadas y con ciertos grupos mafiosos que recuerdan a la camorra napolitana. Los restaurantes italianos y el resto de negocios de esta comunidad confían en estas organizaciones para hacer frente a los ambiciosos *tongos*. Las peleas callejeras entre bandas son algo habitual, hasta el punto de que han llegado a convertirse en rituales exóticos en los que los contendientes utilizan armas y atuendos más propios de los años setenta; las peleas callejeras en Chinatown destilan un aroma muy añejo. Un nombre destaca en la comunidad italiana por sus artes clandestinas: el capo Tito Luigi. Considerado el príncipe del caneloni de contrabando en la pequeña China, es un miembro de la camorra que ha desarrollado una técnica derivada del beso de la muerte para condenar con la misma a un enemigo: el espagueti de la muerte.

La comunidad judía aguanta en Lower East. Sus joyeros, prestamistas, y anticuarios compiten contra la apabullante forma de comercio chino. Los judíos se las ingenian para mitigar los efectos de la extorsión a sus negocios poniendo en práctica la usura como modelo de negocio para competir con la mano de obra barata china. Además, se gastan muy mala leche con su *Krav magá*. Son un colectivo que no se anda con chiquitas, y algunos grupos organizados patean el barrio y, en ocasiones, hacen incursiones sorpresa para atacar a los *tongos* de la zona. Saben que las autoridades neoyorkinas no harán la guerra por ellos. Si algo han aprendido los judíos a lo largo de su historia es a ser autosuficientes y a no ir nunca de farol. Un hombre destaca dentro de la

comunidad de comerciantes judíos que resiste a las extorsiones chinas: el Perro Judío. Nadie conoce su nombre, hasta su mujer

lo llama Perro, y sus secuaces, Señor Judío. Este anciano

es el maestro de la usura y sacaría beneficio hasta de las bragas sucias y sudadas de su mujer. De hecho, trafica con las braguitas usadas de jovencitas japonesas que las remiten en bolsas precintadas, un visionario donde los haya. Aprendió el arte de la tortura durante la Primera Guerra Mundial y ahora aplica toda técnica perra y judía para luchar contra sus adversarios. Tiene un ojo de diamante con el que intimida a sus víctimas, y todos los dientes de oro para evitar, según dice, «que se le calen las encías»: es una reserva bancaria en sí mismo.



Escenario para Partidas

Los chinobis llevan pocos años operando en el lugar, pero la *World Federation of Clans* está muy interesada en introducirse en un barrio con tanto tránsito de personas, mercancías, negocios turbios y riqueza cultural. Hay que saber lo que trama la mafia oriental y qué manera mejor que mimetizarse con el enemigo. La federación cree incluso que algún *tongo* puede estar colaborando con la Secta Tontai, y cualquier aliado de un enemigo se convierte tontamente en otro enemigo. Competir contra la comunidad china no es tarea fácil, pero nadie dijo que ser un ninja del siglo XXI fuera sencillo. El único clan chinobi presente en Chinatown se hace llamar los Amos del Lunchako. El clan cuenta con no más de veinte miembros y tiene como tapadera un negocio de hamburguesas y bocatas, el «Cool Burguer», con camiones de venta ambulante para estar en distintos sitios a la vez. Compiten con hamburguesas muy grasientas a bajo precio, y el negocio parece no hundirse. La hamburguesería está ubicada en Canal Street, justo en medio del caótico bullicio chino. Tienen de vecinos a varios *tongos* y eso les hace dormir intranquilos, pero la *World Federation of Clans* les exige que se comporten como ninjas profesionales y no como aficionados acojonados, que es lo que en realidad son. El Totemando del clan es Jatori Janso, muy conocido por ser un cocinero hábil con la espátula y el trinchante. Su especialidad es la tráquea a la parrilla. Adiestrado primero a través de un cursillo por correspondencia y más tarde de Internet, pasando miles de horas en los cibercafés de los años noventa, se convirtió en un maestro de aficionados de lo ninja: la vanguardia de la federación en Chinatown. Su verdadero nombre es Jacinto Sancho, aunque decidió cambiárselo tras ver que tenía una mínima oportunidad de futuro en este negocio de los flipados de las sombras. Trabajo no les falta. Además de las misiones impuestas por la federación, son contratados por miembros de la comunidad italiana, judía y china para hacer frente a los grupos mafiosos que los extorsionan. Este próspero clan recibirá a los NJs con los brazos abiertos y con toneladas de carne triturada por cocinar, o se convertirá en el némesis de un nuevo clan chinobi, de emprender los jugadores tales derroteros. Los chinobis siempre ayudándose unos a otros.

Como diría un sabio proverbio de nuestros amigos del sol naciente: «afortunado el que vive tiempos tranquilos».



Chinatown Oeste

A JERSEY CITY

SOHO

LOWER

TRIBECA

LITTLE ITALY



A FINANCIAL DISTRICT

-  Tongo importante
-  Restaurante chino importante
-  Clan chinobi Amos del Lunchako
-  Camión de venta del clan
-  Restaurante italiano
-  Casa de empeños judía

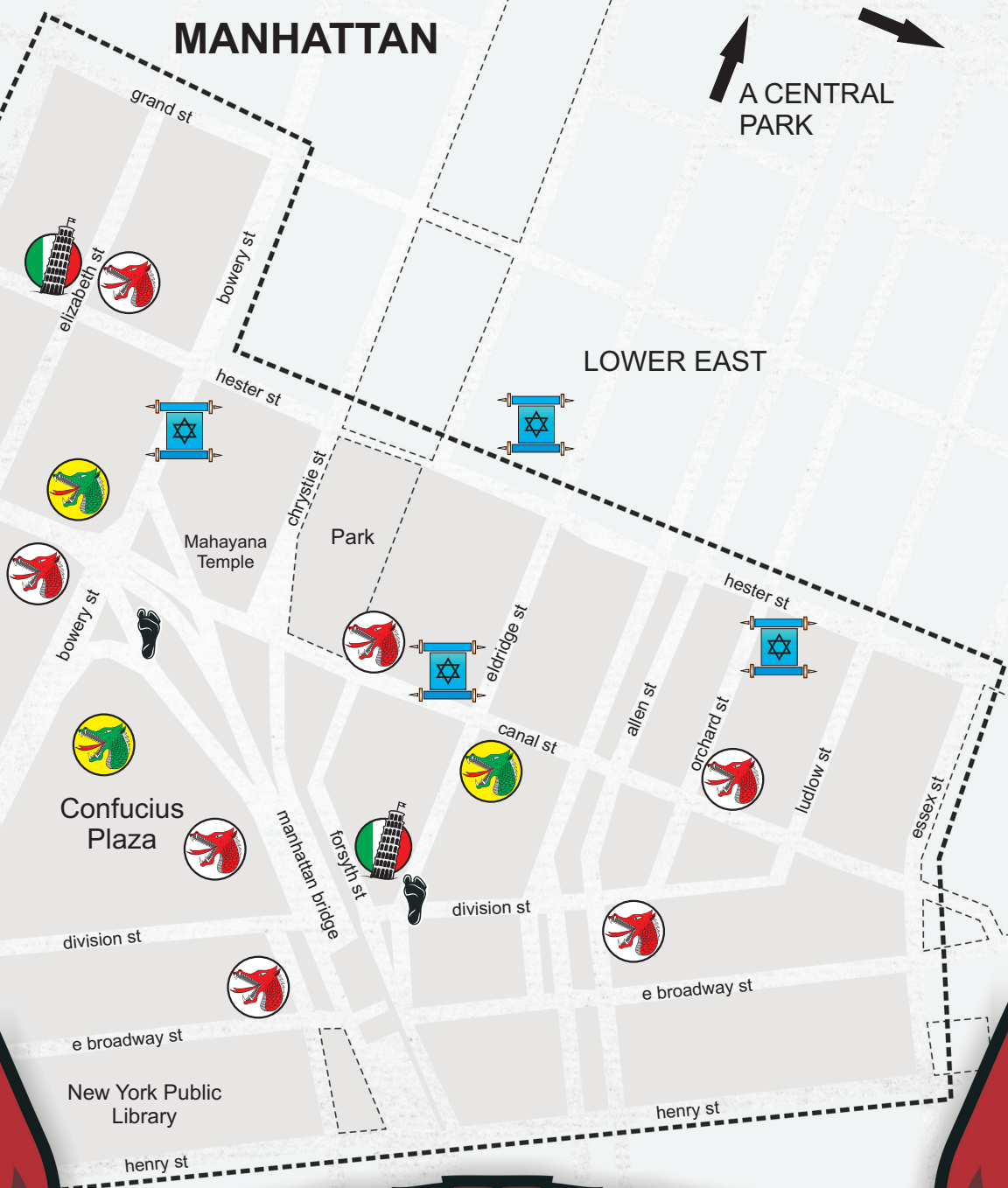
Chinatown Este

MANHATTAN

A BROOKLYN

A CENTRAL PARK

LOWER EAST





FICHAS DE NJ

Ficha de NJ

✦ Partida y Nombre del Clan

✦ Nombre del NJ y Profesión

Puntos de Leyenda

Cuerpo

Mente

Destreza

Percepción

Marcial

Subterfugio



Pifias

NOKATO

1d12

SIKATO

1d10

MASKATO

1d8

TOTEMANDO

1d6

Puntos Vida

Acciones

E. Perfectas

Tato del Clan

✦ Técnicas Churras de Ninyisu

✦ Técnicas Legendarias de Ninyisu

✦ Armas y Equipo Chinobi

✦ Agentes Informantes

✦ Notas

✦ Misión y Clan Némesis



Notas de NJ

✦ Notas y Aclaraciones

Ficha de Clan de Totemando

✦ Partida y Nombre del Clan

✦ Negocio Tapadera del Clan

✦ Clan Némesis y Clanes Enemigos

✦ Agentes Informantes

✦ Armario de Sabotaje Ninja

P. de Leyenda del Clan

Tesorería del Clan

€ \$

Tato del Clan

✦ Miembros Nokato del Clan

✦ Miembros Sikato del Clan

✦ Miembros Maskato del Clan

✦ Armería del Clan

B. de Humo



P. Picaninja



Cerbatana P.



Espalo



Estrella N.



Kadenaka



Kuchico



Lunchako



P. de la Risa



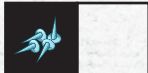
Palako



Pinchako



Pinchetas



Sake de Vida



Chate Siesta



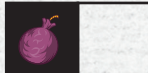
Tate Tranki



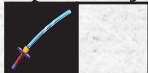
B. Nitro



B. Viscosa



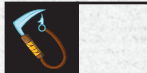
Espada Ninja



Trinchako



Wadañaka



Kuenta Karajo



Tate Muerto





TABLAS DE CONSULTA RÁPIDA

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.	Infor- mantes
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 KÓDIGO 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 <i>Sensei</i> .
-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 <i>Sensei</i> 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 perillas 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 <i>Markettown</i> , 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

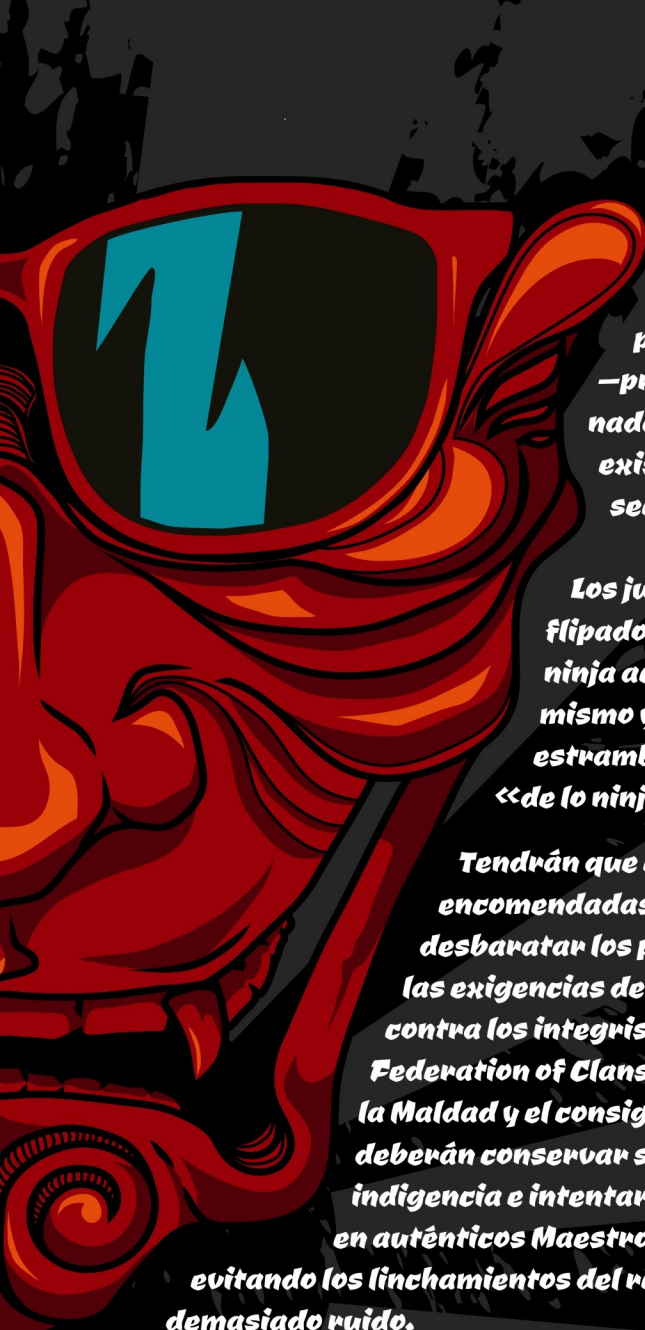
TABLA DE EXIGENCIAS DEL SINDICATO CHINOBI

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€.





www.jfjoya.com



«Chinobis» es un juego de rol ligero e hilarante, que orbita en torno a una única premisa: ¡los ninjas —pronúnciese con la jota castellana, nada de anglicismos, so modernos— existen, pero hay que mantener el secreto oculto a toda costa!

Los jugadores interpretan a los flipados miembros de un supuesto clan ninja actual, defienden los intereses del mismo y tratan de no descubrir el estrambótico velo que oculta el mundo «de lo ninja».

Tendrán que cumplir las misiones encomendadas por sus maestros Totemando, desbaratar los planes de otros clanes, cumplir las exigencias de los poderosos Chogunes, luchar contra los integristas opositores a la World Federation of Clans, y evitar la llegada del Chogún de la Maldad y el consiguiente fin del mundo. Además, deberán conservar su trabajo tapadera, esquivar la indigencia e intentar subir de rango para convertirse en auténticos Maestros de las Sombras. Todo ello evitando los linchamientos del resto de la camarilla por causar demasiado ruido.



www.jfjoya.com

CHINOBIS