





*“Atacamos desde las sombras de la oscuridad pues nuestra es la oscura
venganza que caerá sobre los ¿oscuros malvados?... eso...”*

Un juego ligero sobre pinpines en pijama y las misiones que intentan llevar a cabo.
Con fichas de dominó porque... porque si.
Creado por **José Manuel Sánchez, Roberto Alhambra y Oscar Iglesias.**

Todo el texto (no ilustraciones) publicado bajo licencia **Creative Commons**.
Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International
([CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))



Las ilustraciones son propiedad de sus respectivos autores y han sido utilizadas sin ánimo de lucro.

Todos los *unstealthtiest ninjas* son obra de [DoOomcat](#).

Índice de movimientos secretos

Intro	5
Preparación	5
Los NinjaZ	5
La misión	9
¡A jugar!	11
Reservas de fichas	11
Generación de escenas	12
Resolución de escenas	13
Ayudar a otros NinjaZ	15
Ruido	16
Barra de energía	17
Fase de bonus: lanzamiento de Shurikens	17
Referencias	18
Anexos	18
Descripción organizaciones antagonistas	18
Ejemplos de escenas	21

1. Intro

NinjaZ es un pequeño juego de rol inspirado en los videojuegos de 8 bits de ninjas y las películas de artes marciales de los años 80s, nuestros amados “pimpines con pijama” (otra forma de denominar a los “masillas”, y no me hagas sentir viejo si tampoco sabes qué es eso).

Ligero tanto en reglas como en tono.



Este juego está pensado para 4/5 participantes, donde 1 persona asumirá el rol de Sensei (lo que en otros juegos de rol se conoce como Director/a de Juego o Master) y el resto llevará a un ninja integrante de un comando de asalto o infiltración.

El juego está estructurado para facilitar la narración y gestión del mismo, de modo que sea lo más sencillo posible para todos los participantes.

Eso incluye unas pequeñas escenas de receso entre actos para marcar el final de cada fase de juego, relajar el ambiente, y dar la oportunidad de ir a por algo que picar o “visitar al señor Roca”.

2. Preparación

Para jugar una partida de NinjaZ necesitaremos juntar un grupo de 4 o 5 personas con ganas de pasárselo bien y varias horas de tiempo libre.

Una de estas personas llevará el control de la partida, actuando como Sensei. Vamos a asumir que esta persona se ha leído el reglamento antes de la partida.

El resto (3 o 4) interpretarán a los diferentes NinjaZ asignados a la misión.

El Sensei necesitará una copia de las hojas de ayuda y cada uno de los jugadores una copia de la ficha de personaje. No olvidéis tener a mano algo para escribir, rellenar la ficha, tomar notas, dibujar mapas o garabatear monigotes.

Y, como este juego no utiliza dados no vamos a necesitarlos, pero cómo resolvemos los encuentros con fichas de dominó si que vamos a necesitar un juego de dominó.

Si ya tenemos todo este material a mano vamos a empezar por crear nuestro fantabuloso grupo de NinjaZ y luego veremos a qué misión les mandamos.

- *Los NinjaZ*

Repartid una ficha de Ninja a cada jugador.

Tienen esta pinta:

o Negro o Blanco		o Verde o Morado		o Azul o Gris		o Amarillo o Rosa		o Rojo o Naranja		
ACERCAMIENTOS	1. Escoge Luna	Sigiloso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	2. Escoge kimono	Astuto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3. Puntúa tus Acercamientos	Técnico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	4. Puntúa tus Capacidades	Místico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5. Puntúa tus Habilidades	Violento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>La Luna indica tu Acercamiento principal. Tendrá valor 4. Reparte +3,2,1 entre los demás.</p>										
				HABILIDADES						
								<p>La Capacidad de tu Luna tiene valor 4. Reparte 7 entre las demás Capacidades sin superar el valor del Acercamiento correspondiente</p>		
								<p>Tienes una Habilidad especial en función de tu Luna.</p>		
								<p>Técnica del camflajeo: Gasta tantos puntos de Sutilidad como Acto cuando el Sensei revela la escena para ignorar esa ficha y revelar una diferente de la reserva de fichas. La ficha original vuelve a la reserva.</p>		
								<p>Susuro de la Serpiente: Cuando el Sensei presenta una nueva escena puedes gastar 2 puntos de Concentración para añadir elementos adicionales que sean coherentes con la ficción y permitir un acercamiento adicional.</p>		
								<p>Garra del Halcón: Gasta 1 punto de Artífugos para intercambiar 2 fichas cualesquiera en los siguientes lugares: mas allá, reserva general, shurikens u objetivos.</p>		
								<p>Aliento del Dragón: Gasta tantos puntos de Chi como Acto al colocar una ficha en la barra de energía para modificar uno de sus números en +/-1.</p>		
								<p>Golpe del Tigre: Si has utilizado un acercamiento Violento puedes gastar 1 punto de Aguante para conseguir 1 éxito adicional.</p>		
								<p>Gasta 1 punto de la Capacidad relacionada para usar un Acercamiento no favorecido.</p>		
								<p>Ayudar: gasta 1 punto de la Capacidad asociada al Acercamiento que usa el otro Ninja. Mira tantas fichas como tu Acercamiento y aparta las que desees.</p>		

La creación de los personajes se hace simultáneamente para aprovechar las ideas de todo el grupo.

- **La Luna.** Elige la Luna más influyente para tu personaje. La elección influirá en varios factores importantes como sus Acercamientos, Capacidades y Habilidad especial. Estas lunas son:
 - Luna nueva
 - Cuarto Creciente
 - Media Luna
 - Cuarto Menguante
 - Luna llena

En un grupo de NinjaZ no pueden repetirse lunas.

- **El color de tu kimono** está asociado a tu influencia lunar. Como verás en tu hoja de Ninja, cada Luna te dará dos opciones para elegir el kimono. Son meramente estéticas y sólo sirven para referirse o llamar a tu ninja. Por supuesto también puedes ponerle nombre, pero por muy chulo que suene Kate Nakamura o Jack Yagami todos sabemos que terminarán llamándote Ninja Rojo o Ninja Verde.
- **Tus Acercamientos.** Igual que con el color de tu kimono, la influencia lunar será determinante para elegir tus Acercamientos. Los Acercamientos son la manera que

emplea tu Ninja para afrontar las dificultades que se encontrará en cada escena. No sólo expresan tu modo de superar retos, también hablan de tu forma de ser y de cómo te relacionas con el resto del grupo y el entorno. Existen 5 Acercamientos, pero tu luna determina cuál es el más propicio para ti. Esto no quiere decir que sea el que debes usar, sino el modo de actuar en el que te desenvuelves con más comodidad.

- El Acercamiento determinado por la luna, tu Acercamiento principal, tendrá un valor de 4.
- Para el resto de Acercamientos tendrás que repartir los siguientes valores: 4, 3, 2 y 1. Por lo que al final tendrás dos Acercamientos con valor 4 (el de la luna y otro elegido por ti), uno con valor 3, otro con 2 y un último con 1.

Los Acercamientos con los que podrás afrontar cualquier escena son:

- *Sigiloso*. Supera los peligros sin que se den cuenta que estás ahí.
- *Astuto*. Engaña o confunde a tus oponentes sin que te descubran.
- *Técnico*. Utiliza todo tipo de aparatos y de herramientas a tu disposición
- *Místico*. Usa la fuerza de tu Chi para manejar la energía del cosmos.
- *Violento*. Elimina los problemas haciendo uso de tu entrenamiento marcial, con o sin armas. ¡Tú eres el arma!

➤ **Tus Capacidades.** Las Capacidades te ayudan a definir mejor a tu Ninja y, sobre todo, te dan una serie de recursos para gestionar los conflictos de las escenas.

Existen 5 Capacidades. Cada una está asociada a un Acercamiento.

- La Capacidad asociada a tu Acercamiento principal (el que te viene dado por tu luna) tendrá un valor de 4.
- Reparte 7 puntos entre el resto de Capacidades. Ninguna Capacidad puede superar (no puede tener mayor puntuación) que el Acercamiento al que está asociado.
- Puedes dar un máximo de 4 puntos a una Capacidad (si su Acercamiento asociado es 4 también) y dejar con 0 puntos las Capacidades que no quieras.
- Marca cuantos puntos tiene cada Capacidad con una línea dentro de tantos shurikens como puntos hayas asignado.
- Por cada punto que gastes en una Capacidad para activarla, tacha uno de los *shurikens* marcados previamente en tu ficha.
- Gastar un punto de Capacidad te permite:
 - Usar en una escena un Acercamiento no favorecido, asociado a la Capacidad.
 - Ayudar a otro Ninja con un Acercamiento. Gasta un punto de la Capacidad asociada al Acercamiento que quiere usar.
 - Activar tu habilidad especial.
- Las Capacidades son (y están relacionadas con el Acercamiento...):
 - *Sutileza* (Sigiloso): para mantener la discreción.
 - *Concentración* (Astuto): para mantener la mente enfocada en tu tarea.
 - *Artilugios* (Técnico): para manejar todo tipo de herramientas.
 - *Chi* (Místico): para manipular y fluir con la energía del universo.

- *Aguante* (Violento): para resistir físicamente y mantener el control sobre tu cuerpo.

➤ **Tu Habilidad Especial** viene determinada por tu luna. Son habilidades únicas que hacen de tu Ninja alguien único. Según tu luna, tu habilidad especial será:

- [Luna nueva] *Técnica del Cambiazo del Mono Borracho*: Gasta tantos puntos de Sutileza como el número del Acto en el que estéis. Cuando el Sensei revela la escena, ignora esa ficha y revela una nueva de la reserva de fichas. La ficha original vuelve a la reserva.
- [Cuarto Creciente] *Susurro Sibilino de la Serpiente Sosegada*: Cuando el Sensei presenta una nueva escena, gasta 2 puntos de Concentración para añadir elementos adicionales que sean coherentes con la ficción y permitir así un Acercamiento favorecido adicional a la escena.
- [Media Luna] *Garra del Halcón Argenteo Brillando al Mediodía*: Gasta 1 punto de Artilugios para intercambiar 2 fichas cualesquiera en los siguientes lugares: más allá, reserva general, shurikens u objetivos.
- [Cuarto Menguante] *Aliento de Dragón de las Nubes Solares*: Gasta tantos puntos de Chi como el número del Acto en el que estéis jugando cuando vayas a colocar una ficha en la barra de energía. Puedes modificar uno de sus números en +/-1 para esta acción.
- [Luna llena] *Golpe de Piedra del Tigre Feliz*: Si has utilizado un acercamiento Violento gasta 1 punto de Aguante para conseguir 1 éxito adicional.

Y ya está, tan sencillo como esto para tener tu Ninja listo para salir a tirar shurikens y esconderse en las sombras.

Venga, un ejemplo para entenderlo mejor.

Olaia quiere que su ninja esté bajo la influencia de la media luna. Tras comentarlo con el resto del grupo no hay ningún problema con su elección.

- *El color de su kimono será azul y su nombre Ryo.*
- *Olaia reparte los siguientes valores entre los Acercamientos de Ryo: Sigiloso 3, Místico 1, Técnico 4 (puesto que le influencia la media luna), Astuto 4 y Violento 2.*
- *Su reserva de Artilugios pasa a ser de forma automática 4 (puesto que Técnico es su Acercamiento principal), y, para el resto, Olaina reparte 7 puntos de este modo: Sutileza 3, Chi 0, Concentración 3, Aguante 1.*

Quería asignar 4 puntos a Sutileza, pero el Sensei le recuerda que como su valor en Sigiloso es 3, no puede superar ese número.



- *Por último, su habilidad especial será La Garra del Halcón Dorado. Podrá gastar 1 punto de Artilugios para intercambiar 2 fichas cualesquiera de entre las reservas.*

- **La misión**

Para generar la misión volcamos todas las fichas de dominó sobre la mesa, boca abajo. Por turnos, cada Ninja del equipo elige una ficha y la gira hasta un total de 3 fichas en total. Si hay más de 3 Ninjas en el equipo el 4º decidirá en qué orden se leen las fichas reveladas.

- **Primera ficha:** indica cual es la Organización contraria, la oposición.

00, 01: **Æthernautas**
 02, 03, 04: **Clan del Cuervo**
 05, 06, 11: **Samuráis Cromados**
 12, 13, 14: **El Círculo**
 15, 16, 22: **KaOs**
 23, 24, 25: **El Ojo Invisible**
 26, 33, 34: **Sílices**
 35, 36, 44: **La Sangre de Danna**
 45, 46, 55: **La Estirpe del Demiurgo**
 56, 66: **La Rosa Blanca**

- **Segunda ficha:** indica cual es el tipo de misión y el lugar donde se va a llevar a cabo.

- 0: Robar un objeto importante
 - 0: En la sede del clan en una ciudad.
- 1: Sabotear las instalaciones
 - 1: En una base del clan escondida en la selva
- 2: Dar el cambiazó a un documento
 - 2: En una plataforma petrolífera
- 3: Asesinar a alguien importante
 - 3: En una base submarina.
- 4: Espiar una reunión
 - 4: En una fortaleza del clan en las montañas
- 5: Destruir los planos de un arma secreta
 - 5: En la casa original del clan en una vieja aldea remota.
- 6: Interceptar una comunicación secreta
 - 6: En una base abandonada en el desierto

De este modo un 1-6 podría ser *“Sabotear las instalaciones de la organización objetivo situadas en una base abandonada en el desierto”* o *“Interceptar una comunicación secreta realizada por la organización objetivo en su base escondida en la selva”*.

- **Tercera ficha:** muestra la fase lunar, lo cual tendrá diferentes efectos en la misión.

- Cada tipo de luna indica quien es el jugador inicial y como se debe proceder en sentido de lunas (de forma creciente o menguante)
- Doble 0, o suma total 1, 2 o 3 sin dobles: Luna nueva
 - La luna oculta del sigilo
 - Entre todos los NinjaZ pueden gastar tantos puntos de Sutileza como el Acto en curso para añadir Sigiloso como Acercamiento favorecido durante toda una escena.
 - Iniciativa: creciente
- Doble 1, 2, 3, 4, o 5: Media luna
 - La luna equilibrada de la tecnología
 - Entre todos los NinjaZ pueden gastar tantos puntos de Artilugios como el Acto en curso para añadir Técnico como Acercamiento favorecido durante toda una escena.
 - Iniciativa: 2, 4 o 6 creciente. 8 o 10 menguante.
- Suma total 4 o 5 sin dobles: Cuarto creciente o Cuarto menguante
 - La luna misteriosa de la magia.
 - Entre todos los NinjaZ pueden gastar tantos puntos de Chi como el Acto en curso para añadir Místico como Acercamiento favorecido durante toda una escena.
 - Iniciativa: 5 creciente. 4 menguante.
- Suma total 7 u 8 sin dobles: Gibosa creciente o Gibosa menguante
 - La luna brillante del engaño.
 - Entre todos los NinjaZ pueden gastar tantos puntos de Concentración como el Acto en curso para añadir Astuto como Acercamiento favorecido durante toda una escena.
 - Iniciativa: 7 creciente. 8 menguante.
- Doble 6, o suma total 9, 10 u 11 sin dobles: Luna llena
 - La luna llamativa del combate.
 - Entre todos los NinjaZ pueden gastar tantos puntos de Aguante como el Acto en curso para añadir Violento como Acercamiento favorecido durante toda una escena.
 - Iniciativa: menguante.
- 06: Eclipse
 - La luna ha desaparecido del firmamento y con ella su influencia sobre los NinjaZ.
 - Los NinjaZ no tienen beneficios lunares en esta misión, además sufrirán una Consecuencia adicional por utilizar Acercamientos no favorecidos.
 - Iniciativa: comenzando en nueva y creciente.
- 15: Luna de sangre
 - La luna se tiñe de un rojo brillante anunciando el derramamiento de sangre.
 - Todos los NinjaZ afrontan la misión con +1 en todos sus Acercamientos. Esto no afecta a las Capacidades.

- Cualquier fallo aplica 2 Consecuencias (con lo cual una ficha con 2 fallos son 4 consecuencias).
- Durante esta misión los NinjaZ no podrán ayudarse unos a otros.
- Iniciativa: comenzando en llena y menguante.
- 24: Luna azul
 - La luna traidora inunda la misión con sus energías caóticas.
 - Todos los NinjaZ afrontan la misión con -1 en todos sus acercamientos.
 - Sin embargo tendrán 5 puntos adicionales para Atributos.
 - Durante esta misión los NinjaZ solo tendrán que pagar el coste de la ayuda si se falla completamente.
 - Iniciativa: se decide aleatoriamente el jugador inicial y a partir de ahí en sentido horario.

Con el equipo de NinjaZ creado y conociendo la misión, ¿a que esperáis?

3. ¡A jugar!

Ninjaz es un juego para partidas autoconclusivas. Una partida de Ninjaz se denomina Incursión y está compuesta de 5 fases:

- **Acto 1:**
 - 3 escenas iniciales de aproximación al objetivo (acercarse a...)
- **Minijuego**
- **Acto 2:**
 - 2 escenas intermedias de infiltración (infiltrarse en...)
- **Minijuego**
- **Acto 3:**
 - 1 escena final de enfrentamiento / consecución del objetivo (enfrentarse a...)

● Reservas de fichas

Las fichas de dominó pueden estar en varios lugares a lo largo de la partida.

- **Reserva General.** Compuesta inicialmente por 18 fichas. Las fichas con las que se intentan superar las dificultades de las escenas y que a su vez plantean los tipos de escenas que jugarás.
- **Reserva de Dificultad.** Compuesta inicialmente por 10 fichas. Sirve para ir rellenando la Reserva General según se vaya gastando.
- **Más allá.** Donde van a parar las fichas gastadas de la Reserva General o las fichas Objetivo eliminadas en la fase de bonus por los Shuriken.

Una vez generada la misión se juntan las 3 fichas utilizadas con el resto de fichas del dominó, de forma que tendremos el juego completo de 28 fichas. Con estas fichas vamos a crear 2 reservas de juego:

- Aparta todas las fichas con un 6, salvo el 0-6. Y el equipo ninja selecciona 4 fichas adicionales para retirar. Estas 10 fichas retiradas forman la Reserva de Dificultad.
- Las otras 18 forman la Reserva General. Esta reserva se usará para generar las escenas.

- **Generación de escenas**

Cada vez que haya que generar una nueva escena muestra una ficha de la *Reserva General*. Esta indica el tipo de escena como una mezcla de 2 tipologías:

- 0 - tipo de escena en función de la *organización objetivo*. Cada facción tiene 2 aproximaciones predilectas, el Sensei indicará cual en función de que resulte más interesante para la misión.
- 1 - *sigilo*, un problema que debe ser evitado sin llamar la atención.
 - Aproximación por defecto: Sigiloso.
- 2 - *engaño*, un problema que no puede ser evitado ni afrontado.
 - Aproximación por defecto: Astuto.
- 3 - *tecnología*, un problema de tipo tecnológico.
 - Aproximación por defecto: Técnico.
- 4 - *magia*, un problema de tipo mágico.
 - Aproximación por defecto: Místico.
- 5 - *combate*, un problema que debe ser enfrentado directamente.
 - Aproximación por defecto: Violento.
- 6 - *especial* o enfrentamientos finales. Ningún acercamiento es del todo correcto en este caso.



En función de esto se pueden tener las siguientes combinaciones:

- *Facción + X* : se puede usar el acercamiento de X y el asociado al tipo de escena seleccionado por el Sensei. La escena incrementará su dificultad tanto como el acto que se está jugando.
- *X + Y* : los acercamientos favorecidos son los asociados a los tipos de escena, otros acercamientos estarán penalizados.
- *X + Especial* : solo tendrá un acercamiento favorecido.
- *doble X* : solo tendrá un acercamiento favorecido y cualquier otro acercamiento tiene el doble de penalizaciones.
- *Facción + Especial* : solo se puede usar el acercamiento asociado a la escena seleccionado por el Sensei y la escena tendrá +Acto dificultad.
- *doble Facción* : tendrá los 2 acercamientos asociados a la Facción, y la escena incrementa su dificultad en 2xActo.
- *doble Especial* : no tiene acercamiento favorecido, todos los acercamientos están penalizados.

● Resolución de escenas

Una vez seleccionado el tipo de escena y los Acercamientos apropiados el Sensei presenta la escena a los NinjaZ.

Cada escena tiene un nivel de complejidad dependiendo del Acto en el que se encuentre la partida. Este nivel indica el número de éxitos necesarios para superar la escena.

- Acto 1.
 - Escenas 1, 2 y 3: complejidad 3 cada escena.
- Acto 2.
 - Escenas 4 y 5: complejidad 5 cada escena.
- Acto 3.
 - Escena 6: complejidad 10.

ACTO 1	<i>Tipo 1:</i> _____	<i>Tipo 1:</i> _____	<i>Tipo 1:</i> _____	 
	<i>Tipo 2:</i> _____	<i>Tipo 2:</i> _____	<i>Tipo 2:</i> _____	
	<i>Descripción:</i> _____	<i>Descripción:</i> _____	<i>Descripción:</i> _____	
	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	
	ESCENA 1	ESCENA 2	ESCENA 3	
ACTO 2	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	 	ACTO 3
	<i>Tipo 1:</i> _____	<i>Tipo 1:</i> _____		
	<i>Tipo 2:</i> _____	<i>Tipo 2:</i> _____		
<i>Descripción:</i> _____	<i>Descripción:</i> _____	<i>Descripción:</i> _____		
	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
	ESCENA 4	ESCENA 5	ESCENA 6	

Durante la escena, los ninjas del equipo intentarán superar los peligros.

Por turnos en función de la iniciativa indicada por la Luna, el Ninja al que le toque en ese momento explica cómo hace frente a la situación. Indica que Acercamiento está tratando de utilizar, a continuación toma una de las fichas de la Reserva General y la muestra.

Se comparan ambos números de la ficha con el valor de de su Acercamiento en la ficha de personaje.

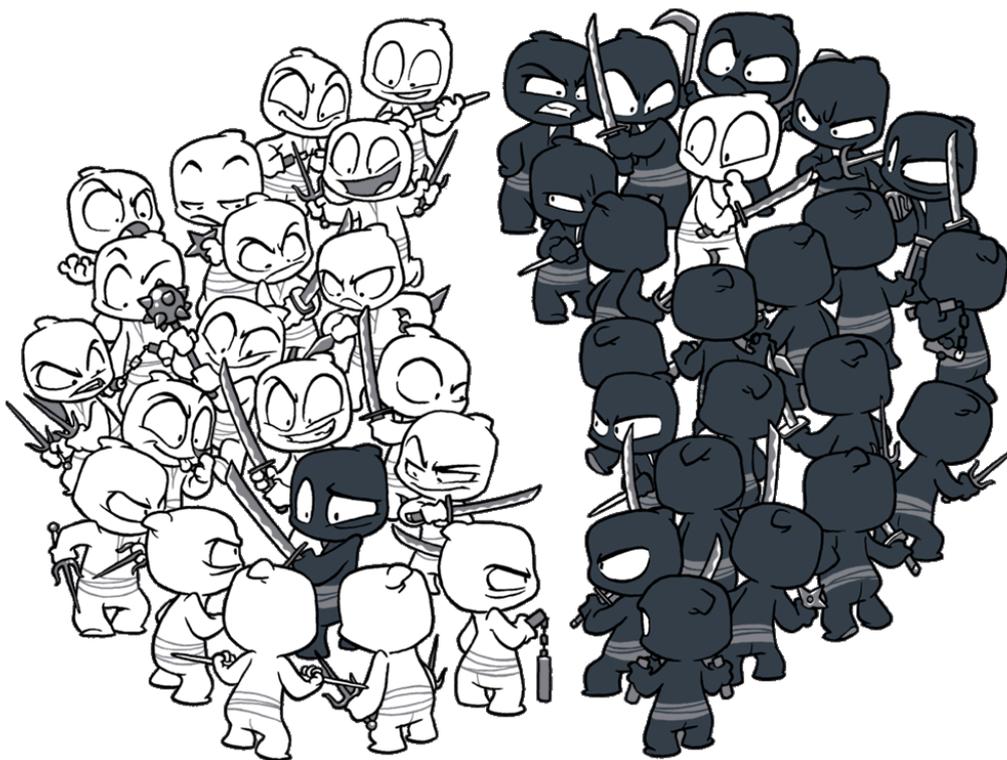
Cada valor igual o menor al Acercamiento es un **éxito**. Cada valor mayor al Acercamiento es un **fallo**. De este modo se pueden obtener 2 éxitos, 2 fallos o 1 éxito y 1 fallo.

Éxitos:

- Cada éxito avanza el marcador de la escena 1 punto. Tachando 1 shuriken en la hoja de seguimiento de la misión.

Fallos:

- Cada fallo le hará perder 1 punto de la Capacidad asociada al Acercamiento que utilizó.
- Si no le quedan puntos de Capacidad aumentará en uno el marcador de Ruído.



Cuando se utiliza un Acercamiento diferente al favorecido en la escena la acción tendrá un coste adicional y previo de 1 punto de Capacidad (la asociada al Acercamiento que se pretende utilizar). Si el Ninja no puede gastar puntos de esa Capacidad se reduce en 1 punto su puntuación de Acercamiento antes de realizar la tirada. Esta penalización dura hasta el final de la misión.

Una vez resuelta la acción si todavía no se ha completado la escena será el turno del siguiente Ninja por orden de iniciativa. El Sensei avanza la escena en función de los acontecimientos.

Si se han conseguido todos los éxitos necesarios para completar la escena el Sensei finaliza la escena. Si quedan escenas pendientes se pasará a la siguiente escena o minijuego y se añadirán 2 fichas de la Reserva de Dificultad a la Reserva General. Estas fichas las escogen los jugadores, no pudiendo escogerse el 6 doble salvo que sea la única ficha pendiente de añadir a la reserva.

- Ayudar a otros NinjaZ

Aunque la partida se resuelve por turnos, siendo el responsable de la narración en cada turno el Ninja al que le toque por iniciativa, el resto de jugadores pueden aportar ideas e indicar qué hacen sus NinjaZ. ¡No seáis una panda de aburridos y dadle algo de vidilla a la partida!. Estas descripciones son meramente narrativas y su objetivo es enriquecer la

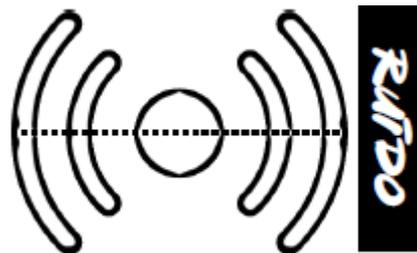
historia que se está jugando. Sin embargo, si lo desean, pueden ayudar mecánicamente al jugador activo.

- Para ayudar el jugador describe cómo ayuda al Ninja activo en la tarea que está realizando.
- Coge tantas fichas de la Reserva General como el valor del Acercamiento con el que ha descrito la ayuda.
- Examina las fichas y aparta las que desea que no vuelvan a la Reserva General para superar ese problema. Reduciendo de este modo las posibilidades de fracaso.
- Una vez resuelta la tirada del Ninja activo las fichas apartadas por la ayuda se devuelven a la Reserva General.
- Solo un Ninja puede ayudar mecánicamente al Ninja activo.

● Ruido

A medida que los NinjaZ se infiltran en territorio enemigo y tratan de sortear los peligros presentes, sus acciones podrán llamar la atención de sus adversarios.

Para representar esta amenaza, el Sensei cuenta con el marcador de Ruido.



Este marcador varía:

- en partidas con 3 NinjaZ, el marcador contará con 10 “avances”. 5 por encima de la línea divisoria, y otros 5 debajo.
- en partidas con 4 NinjaZ tendrá únicamente 5 “avances”. El círculo central y las 4 ondas.

Cada vez que un Ninja debe gastar un punto de una Capacidad que ha agotado, el marcador avanza en uno. Tacha una de las zonas según corresponda.

Cuando el marcador se completa, los enemigos descubren a los NinjaZ y la misión terminará inmediatamente. Oleadas de enemigos aparecen para detener al comando: ¡Abortad la misión y huid!



- **Barra de energía**

A lo largo de cada Acto los NinjaZ irán rellenando su barra de energía. Estarán cargando su habilidad especial de grupo.

- Cada vez que un Ninja muestra una ficha para superar una escena no la devuelve a la Reserva General. La coloca en el centro de la mesa intentando crear una figura cerrada junto al resto de fichas de tiradas anteriores que se hayan apartado para este objetivo.
- Esta figura o figuras son El Laberinto.
- Los NinjaZ colocan las fichas siguiendo las reglas del dominó. No se pueden cambiar fichas colocadas anteriormente.
- Si una ficha no se puede juntar con ninguna ficha del Laberinto se colocará aparte iniciando una nueva figura.
- Al cerrarlo, cada ficha usada será un avance en el marcador de shurikens de la escena. Por lo tanto, como mínimo, un laberinto de 4 fichas avanzará 4 shurikens en la escena.
- En la mesa puede haber tantos laberintos como sea necesario.
- Algunas habilidades especiales pueden modificar estas reglas.

Se espera que describais el efecto de vuestra habilidad, especialmente si al utilizarla habéis finalizado la escena.

- **Fase de bonus: lanzamiento de Shurikens**

Este minijuego se juega entre actos, es decir, después de la 3ª escena (entre el 1er y el 2º Acto) y tras la 5ª escena (entre el 2º y el 3er Acto).

Para ello proceded de la siguiente forma:

- Al acabar un acto, juntad todas las fichas de los Laberintos con las del inicio de la escena.
- Divide el total de fichas en 2 grupos, según su valor: la suma de todos los puntos en la ficha.
- Las fichas de mayor valor serán Shurikens. Las de menor valor serán Objetivos.
- En caso de tener fichas impares habrá un Shuriken más que Objetivos.
- Juntad las fichas Objetivos y haced una fila en un borde de la mesa. Colocadlas en vertical, separadas entre sí por, al menos, el ancho de una ficha.
- Por orden de iniciativa según la luna, el siguiente Ninja que fuera a jugar será el que actuará en primer lugar, y a partir de ahí se seguirá el orden habitual.
- El jugador toma uno de los Shurikens que no se haya utilizado todavía para intentar derribar Objetivos. El lanzamiento se realiza desde el otro extremo de la mesa, golpeando la ficha con los dedos como si fuera una chapa.
- Después de cada lanzamiento, el Shuriken se devuelve a la Reserva General, así como todos los Objetivos derribados.
- Si al terminar toda la ronda de lanzamientos quedan Objetivos en pie, esas fichas se acumulan en la reserva llamada Más allá y no se utilizarán lo que queda de partida.

Este juego sirve para restaurar la Reserva General. Por defecto, a la Reserva General se devolverán todas las fichas altas. Por eso, el equipo NinjaZ intentará devolver también las fichas bajas.

De su habilidad dependerá que el siguiente Acto sea más o menos complicado.

A nivel narrativo, esto representa una escena de combate rápido contra una marabunta de secuaces.

4. Referencias

Algunas referencias que han influido especialmente en la creación de este juego.

➤ Películas

Shaolin Soccer
Kung Fu Sion

➤ Series

Power Rangers
Samurai Pizza Cats

➤ Videojuegos

Shinobi
Mark of the ninja
Turtles in time

➤ Cómics

Teenage Mutant Ninja Turtles



5. Anexos

- Descripción organizaciones antagonistas

Un breve resumen de las diferentes facciones a las que se van a enfrentar los NinjaZ, indicando cuales son los tipos de escenas preferentes en cada caso.

➤ **Æthernautas**

Expertos en: tecnología y magia.

Los hackers místicos autodenominados Æthernautas son auténticas contradicciones vivientes. Son agentes solitarios e independientes que utilizan métodos antagónicos en un mundo de grandes organizaciones... y sin embargo no solo sobreviven, sino que medran en la Guerra en las Sombras, algo que sorprende a propios y extraños. En realidad, la mayoría duda a la hora de encuadrarlos en la categoría de organización, ya que muchos de ellos afirman trabajar para y por sí mismos; es sabido que mantienen foros digitales y mágicos para compartir información y métodos, pero no hay un órgano o un grupo de individuos que

dicte el rumbo del colectivo. Lo que sí se sabe con certeza es que tienen varias líneas rojas, la más importante de ellas que nunca compiten entre ellos, y que se prestan toda la ayuda posible, compartiendo información y recursos.

➤ **Clan del Cuervo**

Expertos en: sigilo y combate.

El mito en torno al Clan del Cuervo postula su origen como oriental, y lo proclama como la organización más antigua existente, enlazando su origen con los legendarios *hassassin*. Sus integrantes son maestros en el empleo de venenos y sustancias psicoactivas, que utilizan tanto a distancia o desde el abrigo de las sombras y la noche, hasta abiertamente en combate cuerpo a cuerpo, en el que también demuestran un total dominio de técnicas y artes marciales desarrolladas por el mismo clan durante siglos.

➤ **Samuráis Cromados**

Expertos en: combate y tecnología.

Los Samuráis Cromados son la encarnación moderna de esta casta del antiguo Japón, y reflejando el espíritu de su cultura de origen, aúnan la tradición y el progreso más puntero de las tierras de Korea. Son expertos en las artes marciales armadas de sus ancestros, combinadas con las tecnologías más avanzadas a su alcance. Se guían por un reglamento extremadamente estricto, que estratifica la organización en diversos niveles a los que se accede por rigurosos exámenes, supervisados por los grandes maestros, auténticos sabios ancianos. Son ellos los que conforman el consejo que dirige la organización, con un complejo juego de alianzas y negociaciones, siempre con una imagen cortés y diplomática que puede esconder una maraña de engaños, mentiras y traiciones.

➤ **El Círculo**

Expertos en: magia y engaño.

Herederos de las culturas indígenas de Norteamérica y Mesoamérica, unión de las sectas de sacrificios humanos y dioses embaucadores como el Coyote.

Las últimas células de practicantes de las antiguas religiones y cultos místéricos terminaron confluyendo y mezclándose, dando origen a esta organización de practicantes de las artes oscuras, que utilizan sus sirvientes demoníacos y sus ilusiones para lograr sus objetivos.



➤ **KaOs**

Expertos en: tecnología y engaño.

Solo se sabe que se originaron en las guerrillas, traficantes, piratas y terroristas del centro de África, sobre todo en Nigeria y El Congo, especialistas en reciclar y adaptar la tecnología que les llegaba como basura del resto del mundo.

Expertos en sabotaje y altamente imprevisibles, dados a cambiar de bando incluso en medio de un trabajo, pero tan eficientes que siguen siendo contratados.

➤ **El Ojo Invisible**

Expertos en: sigilo y engaño.

Legatarios de las agencias de información y espionaje estadounidenses, las más avanzadas de la historia de la humanidad antes del gran cambio.

Han sabido adaptarse perfectamente al nuevo orden mundial, y son famosos por tener activos infiltrados en otras organizaciones actuando como agentes dobles o incluso triples.

➤ **Sílices**

Expertos en: sigilo y tecnología.

Provenientes del resultado de la confluencia de las culturas asiáticas milenarias y las despiadadas megacorporaciones de la tecnología puntera, son disciplinados hackers y ladrones sigilosos.

Emplean sistemas avanzados de camuflaje óptico, drones, *malware*, etc.

➤ **Sangre de Danna**

Expertos en: magia y combate.

Los mitos celtas y las tradiciones animistas del norte de Europa se unen a los cultos de la madre tierra en este grupo que utiliza las fuerzas místicas para potenciarse físicamente.

Cambiaformas, berserkers, y magos de sangre, pocas organizaciones pueden desplegar semejante poder destructivo.



➤ **La Estirpe del Demiurgo**

Expertos en: magia y sigilo.

Más cercanos a la estructura y forma de pensamiento de un culto que una organización propiamente dicha, este grupo de conspiradores utiliza sus habilidades adivinatorias para conocer el mejor curso de acción y avanzar su agenda desde Oriente Próximo.

➤ **La Rosa Blanca**

Expertos en: engaño y combate.

Esta organización europea son los herederos espirituales de todos los ladrones de guante blanco, o al menos de la idea romántica que se creó de estos.

Duelistas burlones, descarados bardos, dicharacheros acróbatas... los miembros de La Rosa Blanca han llevado su oficio más allá del arte hasta convertirlo en un espectáculo.

● **Ejemplos de escenas**

A continuación un listado con ejemplos de posibles escenas en función de la combinación de valores en la ficha de dominó:

- **0-0, antagonista-antagonista.** La escena utiliza los dos Acercamientos favorecidos por la organización objetivo y se incrementa la dificultad en el doble de niveles que el Acto en curso.
 - **Æthernautas (tecnología + magia):** una simulación virtual en la que se introducen mágicamente los cuerpos de los NinjaZ.
 - **Clan del Cuervo (sigilo + combate):** un desfiladero montañoso, muy pedregoso y propenso a pequeñas avalanchas, repleto de nidos de sanguinarios cuervos amaestrados por el clan.
 - **Samuráis Cromados (combate + tecnología):** un monasterio tradicional japonés custodiado por robots enfundados en armaduras samurais.
 - **El Círculo (magia + engaño):** una pirámide mesoamericana en la que se está celebrando una fiesta local donde entre el público civil hay escondidos cultistas ocultos por magia ilusoria.
 - **KaOs (tecnología + engaño):** una emboscada en una planta de reciclaje donde los guerrilleros aparecen entre la chatarra, y los artilugios más inofensivos o destartados son peligrosas armas.
 - **El Ojo Invisible (sigilo + engaño):** una fiesta de la alta sociedad en un lujoso rascacielos donde entre los invitados se ocultan los agentes del Ojo realizando sus operaciones.
 - **Sílices (sigilo + tecnología):** el acceso al objetivo está franqueado por un jardín tradicional, sin embargo entre las plantas y estatuas se esconden todo tipo de drones y trampas mortales.
 - **La Sangre de Danna (magia + combate):** una montaña alejada de la civilización custodiada por patrullas de grandes depredadores (osos, tigres...) que resultan estar mutados para el combate por La Sangre y comandados por cambiaformas.
 - **La Estirpe del Demiurgo (magia + sigilo):** un oscuro ritual frente a un pozo insondable donde los encapuchados van realizando sacrificios y reaccionan a las actividades de los NinjaZ como si conocieran lo que van a hacer con antelación.
 - **La Rosa Blanca (engaño + combate):** un baile de máscaras donde los agentes de La Rosa se enfrentan a los NinjaZ con estilo y donaire en espectaculares duelos singulares que son el centro de atención de la fiesta como un espectáculo más.
- **0-1, antagonista + sigilo.** La escena utiliza uno de los Acercamientos favorecidos de la organización objetivo y sigilo, además se incrementa la dificultad en tantos niveles como el Acto en curso.
Utiliza como referencias de escenas las asociadas a 0-0 o 1-1.
- **0-2, antagonista + engaño.** La escena utiliza uno de los Acercamientos favorecidos de la organización objetivo y engaño, además se incrementa la dificultad en tantos niveles como el Acto en curso.
Utiliza como referencias de escenas las asociadas a 0-0 o 2-2.
- **0-3, antagonista + tecnología.** La escena utiliza uno de los Acercamientos favorecidos de la organización objetivo y tecnología, además se incrementa la dificultad en tantos niveles como el Acto en curso.

Utiliza como referencias de escenas las asociadas a 0-0 o 3-3.

- **0-4, *antagonista + magia***. La escena utiliza uno de los Acercamientos favorecidos de la organización objetivo y magia, además se incrementa la dificultad en tantos niveles como el Acto en curso.

Utiliza como referencias de escenas las asociadas a 0-0 o 4-4.

- **0-5, *antagonista + combate***. La escena utiliza uno de los Acercamientos favorecidos de la organización objetivo y combate, además se incrementa la dificultad en tantos niveles como el Acto en curso.

Utiliza como referencias de escenas las asociadas a 0-0 o 5-5.

- **0-6, *antagonista + especial***. La escena solo utiliza uno de los Acercamientos favorecidos de la organización objetivo, además se incrementa la dificultad en tantos niveles como el Acto en curso.

Utiliza como referencias de escenas las asociadas a 0-0 o 6-6.

- **1-1, *sigilo-sigilo***. Sigiloso es el único Acercamiento favorecido y cualquier otro Acercamiento produce el doble de penalizaciones.
 - Una zona con un elemento o material que produce ruido (anegada por el agua, cubierta de hojas secas, un manto de nieve...) repleta de animales que alertarán de la presencia de los NinjaZ (perros, ocas).
 - Dormitorios/barracones de los guardias, con una gran cantidad de estos durmiendo.
 - Zona protegida por trampas (dardos venenosos) que saltan ante el mínimo ruido, cambio de temperatura o desplazamiento de aire.
- **1-2, *sigilo-engaño***.
 - La sala de entrenamiento, repleta de guardias/milicia; podéis intentar pasar desapercibidos, ocultándoos, o haciéndoos pasar por uno más.
 - Control de acreditaciones: mostrar documentos falsos o sortearlo de algún modo.
 - Acceso del "servicio".
- **1-3, *sigilo-tecnología***.
 - Una sala con detectores de movimiento: se puede intentar pasar por la sala sin hacer ruido, o se puede intentar desactivar los sensores temporalmente.
 - Cámaras de vigilancia.
 - Alarma acústica.
- **1-4, *sigilo-magia***.
 - Esta zona se solapa con el plano astral, donde los sonidos se amplifican exponencialmente; intentad amortiguarlos lo máximo posible o transitar en forma etérea.
 - Zona maldita, con espíritus o fantasmas.



- **1-5, sigilo-combate.**
 - La arquetípica escena de varios guardias que se mueven de forma regular por un recorrido: podéis estudiarlos y evitarlos escondiándoos, o tratar de derrotarlos.
 - Una poderosa criatura, dormida por el momento.
- **1-6, sigilo-especial.** Solo hay un Acercamiento favorecido.
 - Un enemigo ciego aunque perfectamente capaz.
 - Mecanismo que reacciona al sonido.
- **2-2, engaño-engaño.** Astuto es el único Acercamiento favorecido y cualquier otro Acercamiento produce el doble de penalizaciones.
 - Solo los miembros de la misma familia pueden pasar, y siempre hay miembros de esa familia vigilando: hacen preguntas muy íntimas.
 - Esfinge que plantea un acertijo.
- **2-3, engaño-tecnología.**
 - Lectores oculares, de huellas, de palmas.
 - Detectores de voz.
- **2-4, engaño-magia.**
 - Es necesario recitar un (conjuro o salmodia) mantra específico, o realizar un ritual, para mostrar el camino/puerta.
 - Camposanto con espíritus.
- **2-5, engaño-combate.**

- Bestias sueltas a las que se puede engañar con el olor adecuado, o tratar de derrotar a la fuerza.
- Guardias bloqueando el acceso a una puerta, una valla, una empalizada...
- **2-6, engaño-especial.** Solo hay un Acercamiento favorecido.
 - Un dragón avaricioso con el que no hace falta luchar si se le hace bien la pelota, o se le vence en un duelo de acertijos, etc...
 - Un anciano maestro de artes marciales en estado de Nirvana: no puede ser despertado a menos que se le engañe (hoy es un día concreto que no es o ha ocurrido algo que es falso), despertarlo produce el efecto necesario para la misión.
- **3-3, tecnología-tecnología.** Técnico es el único Acercamiento favorecido y cualquier otro Acercamiento produce el doble de penalizaciones.
 - El hipercubo: las salas cambian aleatoriamente, dirigidas por un programa, confundiendo y atrapando.
 - Los NinjaZ se encuentran en un vehículo que se avería sobre la marcha.
- **3-4, tecnología-magia.**
 - Un ordenador utiliza un algoritmo no-euclidiano para generar efectos mágicos peligrosos en la zona.
 - Espíritu cibernético.
- **3-5, tecnología-combate.**
 - Un mecha protege la entrada de los NinjaZ.
 - Un Bunraku (marioneta gigante de teatro) de combate se despierta cuando los NinjaZ pasan a su lado.
 - ¡Robo-ninjas!. Increíblemente numerosos y robóticamente coordinados.
- **3-6, tecnología-especial.** Solo hay un Acercamiento favorecido.
 - Todo el entorno es en realidad un gran supercomputador que genera hologramas y modifica el entorno para obstaculizar el avance a los NinjaZ.
 - En el interior de un súper robot gigantesco.
- **4-4, magia-magia.** Místico es el único Acercamiento favorecido y cualquier otro Acercamiento produce el doble de penalizaciones.
 - Los NinjaZ son transportados a otro plano a través de un portal dimensional donde no se aplican las reglas del mundo físico: deben traspasar el portal para volver a este plano.
 - Conjuro viviente.
- **4-5, magia-combate.**
 - Un hechicero ninja.
 - Criaturas mágicas invocadas.
- **4-6, magia-especial.** Solo hay un Acercamiento favorecido.
 - Un Oni defiende la caja fuerte donde están los documentos.
 - Una fuerza mágica que se desata y hay que contener o atar a un receptáculo poderoso.
- **5-5, combate-combate.** Violento es el único Acercamiento favorecido y cualquier otro Acercamiento produce el doble de penalizaciones.
 - Una orden de monjes-guerreros, con sentidos incrementados y casi imposibles de engañar o sobornar por su ética marcial.

- Un guerrero mecánico que no reacciona a palabras, hay que destruirlo a golpes.
- **5-6, *combate-especial***. Solo hay un Acercamiento favorecido.
 - Un maestro marcial protegiendo el paso.
- **6-6, *especial-especial***. No hay ningún Acercamiento favorecido en esta escena.
 - Un ser semi-divino en su entorno natural/cubil: tanto el enemigo como el entorno actúan en contra de los NinjaZ.
 - La prueba definitiva que habían indicado los maestros. Cada Ninja deberá luchar contra sí mismo.