

# SISTEMA DE MISIONES



Las **Ninmu** (任務, **Misiones Ninja**) son esenciales para el desarrollo de cada ninja y para la estabilidad económica de donde pertenecen. Este sistema establece las misiones ninja para cualquier jugador.

## Índice de contenidos

1. ¿Cómo funcionan las misiones?
2. Recompensas
3. Límite de Misiones
4. Misiones Ninja: Interpretación, localización y duración
5. Lista de Misiones Ninja
  - 5.2. Misiones de Rango D
  - 5.3. Misiones de Rango C
  - 5.4. Misiones de Rango B
6. Intervenciones

\*Si deseas buscar una palabra en concreto utiliza **Ctrl + F** para encontrarla.

## 1. ¿Cómo funcionan las misiones?

- 1.1. Desde el **Lunes** desde las **00:00 HPE** hasta el **Domingo** hasta las **29:59 HPE** un ninja puede realizar una cantidad de **misiones ninja** limitadas (Ver apartado [Límite de misiones](#)).
- 1.2. El [Rango Jerárquico](#) determina las misiones que puede realizar un jugador en solitario o en [Equipo Ninja](#):
  - ❖ **Genin**: Puede acceder a **Misiones D, C y B** en solitario.
  - ❖ **Chūnin**: Puede acceder a **Misiones D, C, B y A** en solitario.
  - ❖ **Kage/Jōnin**: Puede acceder a **Misiones D, C, B, A y S** en solitario.
- 1.3. El **Rango Jerárquico** del líder del equipo determina las misiones que puede realizar su equipo, siempre que este participe.
- 1.4. El **Kage** es el encargado de coordinar las misiones de su aldea. Puede obligar a decidir a qué lugar y qué misiones serán realizadas por un jugador.
- 1.5. Una misión únicamente podrá estar conformada por el número máximo de un Equipo Ninja.
- 1.6. Explicar cómo hacer una misión en la web

Imagen

## 2. Recompensas

- 2.1. Las recompensas por las misiones son las monedas para utilizar en el [desarrollo ninja](#).
- 2.2. El jugador obtiene una recompensa al completar una **misión ninja**:

| Rango de Misión | EXP | PA | Ryō (両) |
|-----------------|-----|----|---------|
| D               | X   | X  | X       |
| C               | X   | X  | X       |
| B               | X   | X  | X       |
| A               | X   | X  | X       |
| S               | X   | X  | X       |

- 2.3. A partir de **Misiones de Rango B** la aldea del jugador recibe un ingreso de **Ryō** en base al rango de la misión.
- 2.4. Explicar cómo registrar las misiones en la web
- 2.5. Las recompensas obtenidas por el jugador o el Equipo Ninja, una vez completado en el formulario de la web, se **registran automáticamente** en la ficha ninja y en las arcas.

### 3. Límite de Misiones

- 3.1. El jugador debe escoger uno de los siguientes formatos de **Misiones de Rango D y C** para realizar de forma semanal:
- ❖ 3 Misiones de Rango D
  - ❖ 2 Misiones de Rango D y 1 Misión de Rango C
  - ❖ 2 Misiones de Rango C
- 3.2. Únicamente es posible realizar **1 Misión B** durante la semana, **1 Misión A** por mes y **1 Misión S** cada mes y medio.
- 3.3. Un jugador no puede acumular misiones entre semanas. Aquellas que no han sido completadas durante la semana en curso se pierden.
- 3.4. Explicar el límite de las misiones de feudal

### 4. Misiones Ninja: Interpretación, localización y duración

- 4.1. Las **misiones ninja son flexibles** y es el jugador, o jugadores, los que deciden un roleo que se adapte al objetivo de la misión y al universo de Naruto.
- 4.2. No es posible repetir el mismo **bloque genérico** de un tipo de misión ya realizada durante la misma semana.
- 4.3. Se debe **registrar el momento de inicio y final de la misión** con un globo de diálogo de Hobba: **\*Inicio Misión [Código de la misión]\*** y **\*Finalizo Misión [Código de la misión]\***.
- 4.4. Cada misión posee una localización en el mapa y una duración específica:

| Rango de Misión | Localización                     | Duración                 |
|-----------------|----------------------------------|--------------------------|
| D               | Sala de la Aldea                 | 10 bocadillos de diálogo |
| C               | Salas del País de la Aldea       | 10 bocadillos de diálogo |
| B               | Salas ajenas al País de la Aldea | 15 bocadillos de diálogo |
| A               | Variable                         | Variable                 |
| S               | Variable                         | Variable                 |

## 5. Lista de Misiones Ninja

5.1. No es necesario limitarse únicamente a los ejemplos expuestos en cada bloque de misión, siempre que el roleo de la misión escogida se adapte a la temática.

### 5.2. Misiones de Rango D



#### ❖ D001 - Asistencia civil y logística

**Descripción:** Ayuda a los habitantes de la aldea en sus tareas diarias o en problemas puntuales.

**Ejemplos:**

- ☐ Entrega de correspondencia.
- ☐ Búsqueda de mascotas.
- ☐ Mantenimiento de equipamiento y armas.

#### ❖ D002 - Mantenimiento y ocultación

**Descripción:** Trabajos para mantener instalaciones.

**Ejemplos:**

- ☐ Limpieza de monumentos y lugares públicos.
- ☐ Organización de archivos y almacenes.
- ☐ Construcción de trampas defensivas.

#### ❖ D003 - Gestión de conflictos y control Territorial

**Descripción:** Mantén el orden, resuelve disputas o ejerce control sobre una zona específica.

**Ejemplos:**

- ☐ Control de multitudes durante eventos públicos o festividades.
- ☐ Mediación en disputas vecinales.
- ☐ Identificación de posibles fuentes de conflicto.

#### ❖ D004 - Recolección y suministros internos

**Descripción:** Tareas de recolección, preparación o distribución de recursos.

**Ejemplos:**

- ☐ Recolección de hierbas medicinales.
- ☐ Distribución de suministros básicos a familias necesitadas.
- ☐ Caza para provisiones de comida.

#### ❖ D005 - Vigilancia y Reconocimiento Local

**Descripción:** Vigilancia de personas, lugares o actividades dentro del territorio.

**Ejemplos:**

- ☐ Vigilancia para detectar comportamientos sospechosos.
- ☐ Reconocimiento de los límites del territorio en busca de intrusos.
- ☐ Control de visitantes recién llegados a la aldea.

### 5.3. Misiones de Rango C



#### ❖ C001 - Protección y escolta

**Descripción:** Garantizar la seguridad de personas, bienes o información.

**Ejemplos:**

- ☐ Protección de mercaderes.
- ☐ Custodia de cargamentos.
- ☐ Protección de clientes influyentes que viajan por zonas hostiles del país.

#### ❖ C002 - Gestión de recursos y acuerdos estratégicos

**Descripción:** Negociación, administración y distribución de recursos.

**Ejemplos:**

- ☐ Negociación de tratados comerciales.
- ☐ Mediación de conflictos entre clanes o familias influyentes del país.
- ☐ Mediación de contratos con clientes hostiles.

#### ❖ C003 - Neutralización de amenazas

**Descripción:** Eliminación o dispersión de grupos hostiles que provocan el caos o representan una amenaza.

**Ejemplos:**

- ☐ Eliminación de bandidos que atacan rutas comerciales.

- ☐ Caza de bestias descontroladas.
- ☐ Eliminación de cazadores de recompensas.

#### 5.4. Misiones de Rango B



**5.4.1.** Las **Misiones de Rango B** pueden utilizarse como **Misión de Rango C extra** si el jugador, o Equipo Ninja, prefieren realizar la misión en **salas del País de la Aldea**. La recompensa, duración y característica de la misión pasa a ser la de una **Misión de Rango C**.

**5.4.2.** Las **Misiones de Rango B** se realizan en **salas ajenas al País de la Aldea** como se especifica en el apartado **Misiones Ninja**. Automáticamente la misión debe seguir lo especificado en el apartado **Intervenciones**.

##### ❖ **B001 - Protección o reconocimiento del terreno**

**Descripción:** Protección de un cliente durante una ruta o espionaje de lugares, o actividades, en un territorio.

**Ejemplos:**

- ☐ Reconocimiento del territorio donde se realiza la misión.
- ☐ Espionaje de un poblado del territorio donde se realiza la misión.

##### ❖ **B002 - Intercepción y recuperación de objetos**

**Descripción:** Recuperación de objetos o documentos de un territorio.

**Ejemplos:**

- ☐ Recuperación de pergaminos que contienen conocimientos valiosos del país.
- ☐ Localizar e interceptar suministros antes de que lleguen a su destino.

##### ❖ **B003 - Asalto**

**Descripción:** Sabotaje o ataque encubierto sin dejar rastro de tu presencia.

**Ejemplos:**

- ☐ Sabotaje de arsenales, provisiones o infraestructuras del enemigo.
- ☐ Diseña emboscadas a fuerzas enemigas. Planta trampas o acaba con cualquier incauto que tuvo la mala fortuna de pasar por allí.

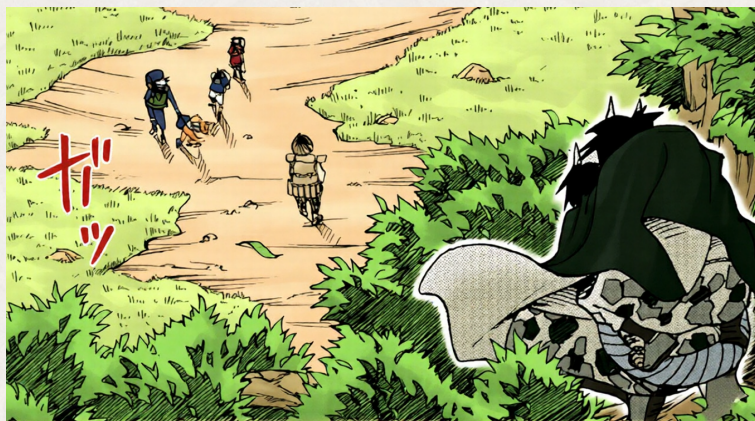
##### ❖ **B004 - Búsqueda**

**Descripción:** Búsqueda de un lugar, un objetivo o información.

**Ejemplos:**

- ☐ Investigación de una cueva para estudiar su cartografía.
- ☐ Rastreo de una bestia errante. Enfréntala antes de que cause más daños.

## 6. Intervenciones



- 6.1. Una **intervención** consiste en interceptar a un enemigo o a un grupo enemigo mientras este realiza una misión.
- 6.2. Una misión intervenida se considera combate atemporal bajo la [normativa de combate](#); solo pueden interactuar los participantes. El combate puede iniciar en el momento que se inicia la misión o antes si todos los participantes están de acuerdo.
- 6.3. Una misión sujeta a este sistema deberá notificarse en el canal [Misiones](#) de Discord de la siguiente forma:
  - ❖ [Quienes], [Propósito/Objetivo Estratégico claro, coherente y suficiente] [Lugar]
  - ❖ [Quienes] iniciará la [Misión] en [Sala (País)] en [Tiempo de inicio]

**Ejemplo:**

*Jiraiya se dirige hacia el Camino del País de la Lluvia con la intención de recopilar información sobre el líder de Akatsuki.*

*Jiraiya iniciará la Misión B004 en Camino (País de la Lluvia) en 15 minutos.*

- 6.4. La notificación de inicio de misión no puede eliminarse o editarse. En caso de error el jugador debe citar su mensaje anterior corrigiendo los errores.
- 6.5. Tras notificar la misión, el jugador o el grupo únicamente podrá ser retado en mapa por el jugador, en solitario o en grupo, que intervenga. Abusar de la inmunidad es sancionable.
- 6.6. Tras los 15 minutos estipulados en el anuncio de Discord los jugadores deben comenzar la misión. Si un jugador no ha comenzado la misión en el tiempo estipulado se considera misión fallida para dicho jugador, el resto de participantes pueden continuar con la misión.
- 6.7. Las intervenciones deben notificarse, respondiendo a la misión intervenida, antes del inicio de la misión de la siguiente forma:
  - ❖ [Quien/Equipo], [Contexto y/o razón de la intervención]
  - ❖ [Quien/Equipo] intervendrá/interceptará la misión

### Ejemplo:

*Konan se dirige hacia el País de la Lluvia al notar que un intruso ha entrado en los dominios de Pain.*

*Konan intervendrá en la misión.*

- 6.8. Solo el primer bando en notificar la intervención puede realizarla. Una misión debe ser intervenida en los **10 minutos previos a iniciar**, no es posible intervenir una vez iniciada
- 6.9. El bando que interviene tiene **5 minutos** para llegar a la sala de la misión. Pasado ese tiempo nadie puede unirse al combate incluso si había notificado la intervención.
- 6.10. La notificación de intervención no puede ser **eliminada o editada**. De lo contrario se considera fallida.
- 6.11. Si el bando que interviene no interpreta o combate durante la misión, la intervención se considera fallida.
- 6.12. Si un jugador no se presenta a la hora indicada, al iniciar para el bando que realiza la misión o tras 5 minutos para el bando que interviene, el bando oponente puede decidir su estado (Máximo un estado post combate). Además, pierde la misión/intervención y no recibe ningún tipo de recompensa. El resto de participantes siguen la intervención.
- 6.13. Una vez finalizada la misión los jugadores poseen **3 minutos** de inmunidad para decidir si permanecen o no en la sala. Se pierde la inmunidad si se cambia de sala.
  - 6.13.1. Si los jugadores deciden retirarse deben hacerlo utilizando la **H** y salir del mapa. No se puede acceder al mapa hasta pasados **30 minutos**.
  - 6.13.2. Durante el tiempo de inmunidad no es posible interactuar con el entorno o jugadores externos. Los jugadores externos tampoco pueden interactuar con los jugadores que han finalizado la misión. Se considera que no están físicamente en la sala hasta que termine el tiempo de inmunidad o cambie de sala.
- 6.14. El Equipo Administrativo tiene la potestad de anular cualquier mensaje que incumpla o distorsione el formato establecido para misiones o intervenciones.
- 6.15. El **bando ganador** se considera que **completa la misión realizada** y el **bando perdedor** se considera que **falla la misión realizada**. Se obtienen las ganancias o pérdidas conjuntas de la misión y combate realizado.
- 6.16. **Misiones Ninja**
  - 6.16.1. Los jugadores poseen **1 intervención semanal**.
  - 6.16.2. El número máximo de participantes en el bando que interviene es igual al del bando que realiza la misión. Los participantes deben formar parte de la misma aldea.
  - 6.16.3. Solo pueden ser intervenidas las **Misiones de rango B o superiores**.