

NINJAS: SEÑORES DE LA NOCHE

Por Igor Arriola Fernández

"Cuando cae la noche, cuando los señores duermen, los centinelas se mueven para escapar del frío y los búhos observan el bosque en busca de una presa surgen las figuras, silenciosas, ágiles y rápidas. Son como el viento, nada los detiene, son como la cobra, una vez has sentido su mordedura nada puedes hacer, su nombre significa muerte...ninjas"

El ninjutsu o "el arte del triunfo" era la técnica utilizada por uno de los clanes más místicos y temidos del japon feudal, los guerreros-ninja. Pero, ¿Quiénes son? ¿Por qué obtuvieron tanta fama?, que ha perdurado hasta nuestros días. Podríamos hacer mil preguntas más, en este artículo no trataremos de responderlas, pero incluiremos un comentario sobre su historia.

NINJAS O LOS SEÑORES DE LA NOCHE

El ninjutsu nació a comienzos del Siglo XII, son muchas la leyendas que hablan de sus orígenes; una, por ejemplo, habla de ellos como descendientes de los Tengu, espeluznantes demonios mitad hombre, mitad cuervos que poseían la capacidad de modificar las leyes de la naturaleza e introducirse en la mente de los hombres; otra leyenda sitúa su origen en Susano no Mikoto, hermano de Amaterasu, diosa del sol en la religión Shinto, quien transformó a su mujer, Kushinada Hime, en un peine y la camufló en su cabello.

Aunque todas las leyendas tienen su porción de autenticidad, la teoría más posible parece ser que el ninjutsu llegó de China a través de los guerreros como Ikai Cho Busho que se establecieron en la península de Kii. Grupos errantes de samurais de la provincia de Iga, cerca de Kyoto y de la de Koga, región de Omi, fueron los primeros en perfeccionar la técnica del Ninjutsu, a través de las enseñanzas de sacerdotes místicos chinos como Kain Doshi o Cho Gyoko, creando las familias ninjas.

ESCUELAS NINJA

Son muchas y muy variadas las escuelas ninjas que se formaron a partir del nacimiento de este mortal arte, a continuación encontrarás una lista de las más importantes y famosas.

Las dos escuelas líderes fueron las Iga-ryu y la Koga-ryu, consideradas como progenitoras de todas las familias ninja, las cuales abarcaban a más de 49 familias ninja de gran poder. Por supuesto existían

más escuelas menores, pero estas se dedicaban a una especialización, siendo las más importantes:

Koto-ryu: especialistas en la técnica de quebrantar huesos.

Fudo-ryu: especializados en el uso de Shuriken (ver sección armas).

Kusunoki-ryu: especializados en espionaje y camuflaje.

Kukishin-ryu: especializados en nuevas técnicas de manejo de armas.

Gyokko-ryu: especializados en la técnica de golpear y pinchar los centros nerviosos.

Togakure-ryu: especializados en el uso del Shuko (ver sección armas).

Las escuelas ninja vivían en el anonimato, en zonas montañosas y apartadas de las grandes urbes, camuflados bajo la apariencia de familias campesinas. Los clanes estaban divididos en rangos, los cuales eran tres:

Jonin: Como maestro y cabeza de la escuela, controlaba todas las acciones de su escuela, tomando decisiones a la hora de los contratos o de repartir cometidos. Conocían bien los acontecimientos políticos y militares de la zona que cubrían e incluso del país. El jonin siempre permanecía en el anonimato, y ninguno de sus subordinados conocía su identidad; de esta forma un ninja capturado jamás podría delatar a su jefe y la escuela permanecía a salvo.

Chunin: lugartenientes del Jonin. Eran los encargados de ejecutar las ordenes del Jonin, estudiando las acciones pertinentes para la realización de la misión y seleccionando a los agentes ninja más adecuados para llevarla a cabo con éxito. Como portavoces del Jonin, rara vez participaban en la realización de la misión, sino que planificaban la estrategia a seguir. Eran los estrategas de campo.

Genin: Agentes de campo. Son el orden más bajo de la escuela, los encargados de realizar la misión impuesta por el Jonin. Cuando no tenían que realizar ninguna, vivían en zonas montañosas de difícil acceso bajo la apariencia de una modesta familia granjera o agricultora. De esta forma podían practicar y enseñar a sus hijos el arte de Ninjutsu.

En las escuelas ninja, a diferencia de muchas otras escuelas de artes marciales, se entrenaban tanto hombres como mujeres, a los primeros se les denominaban Ninjas, a estas últimas Kunoichi. Las Kunoichi unían su destreza en el arte de Ninjutsu a los encantos propios de su sexo, introduciéndose como concubinas, bailarinas, sirvientes o geishas, siendo utilizadas principalmente para el espionaje o el asesinato.

ARMAS NINJA

A continuación podrás encontrar una relación de las armas más famosas utilizadas por los ninjas. Cada una de ellas tendrá uno o más usos especiales aquellos personajes que quieran utilizarlas deberán conocer, al menos a grandes rasgos.

NINJA-TO

Esta es el arma principal de los guerreros-ninja, la Ninja-to o Katana ninja es un arma de filo que puede ser utilizada tanto con una mano como con dos, pero obteniendo de esta forma una mayor potencia en el ataque.

Su filo es recto, lo que la diferencia notablemente de las empleadas por los Samurais, las cuales eran curvas. También son más cortas, permitiéndoles maniobrar con mayor soltura en distancias cortas, consiguiendo de esta forma una mejor movilidad que la obtenida por los samurais.

Para conseguir una parada más contundente, era costumbre de estos guerreros el apoyar la parte trasera del filo en la mano que no sostenía el mango y anclarse bien en el suelo, de esta forma conseguían parar la totalidad de ataques dirigidos contra ellos, pero también perdían gran parte de la velocidad que otorga este arma al utilizarla correctamente. Para simular este hecho, un personaje puede declarar el uso de la parada especial de la ninja-to, obteniendo los siguientes efectos: La parada se realizará de la forma descrita en el juego base, capítulo 9 "Combates en la sombra", página 62, con la excepción de que si la parada tiene éxito, se detendrá la totalidad del ataque, sin considerar la potencia final, pero sufrirá una penalización a la iniciativa en el próximo ataque de -5.

KUSARI-GAMA

Esta es una de las armas más utilizadas, después de la Ninja-to. Formada por una media-hoz, una cadena finalizada en un peso, tiene su origen en una de las herramientas de trabajo más usuales entre los campesinos japoneses, la hoz, siendo de ésta forma un arma barata y muy útil, aunque originariamente no poseía una cadena, sino que en su lugar se empleaba una cuerda, ya que ésta era más asequible para los pobres campesinos del japon feudal.

Este arma posee 3 funciones principales: Atacar y producir daño físico, derribar a un oponente y desarmarlo.

Atacar y producir daño físico: Para ello se utiliza uno de los extremos del arma terminado en una media-hoz. Se puede tanto lanzar como atacar con ella en la mano, tiene un alcance máximo de 3 metros.

Derribo del oponente: en esta forma de ataque se emplea el otro extremo del arma, que es una larga cadena finalizada en un peso. Se lanza contra las piernas del oponente con la intención de enrollar la cadena a su alrededor para posteriormente realizar un tirón y derribarlo. Para ello, cuando se obtenga éxito en el ataque, el agresor y el agredido harán una tirada de fuerza a dificultad normal y difícil respectivamente, quien saque mayor C.E. será el vencedor del chequeo. Si es el atacante, el atacado caerá al suelo, y sufrirá un nivel de dificultad más a cualquier acción que emprenda mientras esté atrapado entre las cadenas y perderá automáticamente las iniciativas, además de las penalizaciones propias de la caída. Pero si es el agredido quien gana la tirada tan solo sufrirá la penalización del nivel extra de dificultad y un -10 a su iniciativa.

Desarme del oponente: para esta forma de ataque también se emplea la cadena y el peso, pero se enrolla en el brazo del arma del atacado en vez de en las piernas, también se realizarán las tiradas de Fuerza, de la misma forma que en el derribo. Un éxito significa que el agredido pierde su arma y tendrá un -10 a su iniciativa hasta que se libere de la cadena, pero si el agredido supera la tirada tendrá dos niveles de penalización al uso de su arma o cualquier acción que requiera la utilización de su brazo, más el -10 a la iniciativa de rigor.

Este arma también es de gran ayuda para reventar candados, ya que la fuerza que toma el arma tras dar algunos giros permite la suficiente potencia como para arrancarlos automáticamente si son pequeños, una tirada de fuerza en normal si son medianos y finalmente una tirada en muy difícil si es grande.

SAIE

Este arma posee dos funciones principales: Empalar y detener armas de filo. Similar en apariencia al clásico estilete, posee sin embargo dos extremidades que forman una U con las que detienen la practica totalidad de ataques dirigidos contra su dueño (siempre y cuando éste sepa utilizarla), siendo muy útil contra uno o dos oponentes, aunque bastante ineficaz contra más enemigos al no poseer filo.

ACTUALIDAD MUTANTE

Empalar: la hoja que forma este arma es un cilindro finalizado en punta, careciendo de filo, consecuentemente no puede realizar cortes, pero si empalamientos, produciendo mayor daño, aunque sean más difíciles de ejecutar.

Parada: hay dos factores que la determinan como una de las armas de parada más perfectas que ha diseñado el hombre medieval. Gracias a los 2 filos en forma de U permite realizar paradas sin apenas perder efectividad en el ataque, y si a esto le añadimos que usualmente se utiliza una en cada mano debido a su bajo peso, nos encontramos con un arma con la que podrás atacar y parar prácticamente al mismo tiempo. Para simular esto, el personaje con la habilidad en el manejo de Saie que emplee dos a la vez dispondrá de una parada extra sin penalizaciones y el efecto de la parada (tanto de la gratuita como de la normal) será la anulación de cualquier daño, es decir, si tiene éxito habrá detenido totalmente el ataque.

SHUKO

También más conocido como "las garras del tigre", es tanto un arma de ataque y parada como un utensilio de escalada.

Arma de ataque y parada: Gracias a las cuatro afiladas protuberancias que posee le permite golpear con gran éxito a sus oponentes, y debido a su pequeño tamaño y a la facilidad para esconderla, gana +8 la iniciativa contra un oponente confiado, ya que puede ser atacado sin necesitar movimientos ofensivos o bruscos. La lamina de acero que une las garras metálicas a la mano también es utilizada para detener katanas, por lo cual, el poseedor de este arma podrá parar cualquier ataque de armas de filo.

Los shukos también son excelentes utensilios de escalada, ya que los hay tanto para las manos como para los pies, ganando una mayor sujeción en las superficies rugosas, aunque son bastante difíciles de usar sobre superficies pulidas y resistentes, tales como las de los edificios en su mayor parte metálicos. Cuando un personaje utilice los Shukos para escalar por superficies rugosas bajará un nivel su dificultad, pero si lo hacen en superficies pulidas resistentes la dificultad subirá en un nivel.

SHIMOBIZUE

Esta no era un arma propiamente dicha, sino un palo de madera hueco donde escondían numerosas armas de pequeño tamaño, tales como dagas o shuriken (ver más abajo). Este elemento era utilizado cuando utilizaban el disfraz de monje.

METSUBUTSHI

Este "arma" está diseñada para cegar al oponente, formada por los siguientes elementos: ceniza, pimienta molida y arena. Hay dos formas tradicionales de proyectarla sobre el enemigo, la primera es a través de la vaina de la Ninja-to, la cual está agujereada para este fin y la segunda en un envoltorio que era arrojado al cuerpo del enemigo, hacia la cara principalmente.

Para reflejar los efectos de esta mezcla "explosiva" en el sistema de juego, se realizará una tirada normal de lanzar (ver reglas de "armas arrojadas", página 74), si tiene éxito la víctima deberá realizar una tirada de voluntad en muy difícil para poder mantener los ojos abiertos, si la fallan, el personaje quedará cegado durante una cantidad de asaltos igual a la cantidad por la que ha fallado y semicgado un número de asaltos igual 10-percepción; si por el contrario ha superado tu tirada de voluntad, permanecerá semicgado un número de asaltos igual a 10-percepción.

Cegado: El personaje pierde la iniciativa y obtiene una penalización adicional a sus ataques de 1 nivel y su habilidad de combate correspondiente se reduce a la mitad tanto para atacar como para defenderse.

Semicgado: El personaje tiene un -4 a su iniciativa y obtiene una penalización de un nivel a su ataque y su habilidad de combate queda reducida en -1.

SHURIKENS

También conocidas por "las estrellas de la muerte", son una de las armas arrojadas más utilizadas por los ninjas, la principal diferencia entre los shurikens que se puede encontrar entre el armamento de un ninja es el número de puntas que posee. Antiguamente el número y forma de las puntas eran representativas de cada clan.

Para este arma seguiremos las reglas dadas en el juego base ("armas arrojadas", página 72).

NINJAS EN MUTANTES EN LA SOMBRA

CARACTERISTICAS Y HABILIDADES DE LOS NINJAS

JONIN	HABILIDADES
FUE: 5 DES: 6 VOL: 7 PER: 7 INT: 6 CAR: 5	Armas improvisadas -7/ Combate sin armas -8/ Lanzar -5/ Nadar -5/ Saltar -7/ Tregar -6/ Armas blancas -6/ Armas de fuego (arma corta) -6/ Katana -8/ Resto de armas ninja -7/ Convencer -5/ Disfraces -5/ Sigilo -9/ Supervivencia -7/ Buscar -6/ Camuflaje -8/ Conducir (todo) -6/ Intuición -6/ Orientación -6/ Antropología -5/ Arquitectura -4/ Audiovisuales -4/ Cartografía -4/ Electrónica -4/ Geografía -4/ Informática -4/ Liderazgo -9/ Teatro -6

CHUNIN	HABILIDADES
FUE: 5 DES: 5 VOL: 6 PER: 6 INT: 5 CAR: 4	Armas improvisadas -6/ Combate sin armas -7/ Lanzar -4/ Nadar -4/ Saltar -6/ Tregar -5/ Armas blancas -6/ Armas de fuego (arma corta) -6/ Armas de fuego (Subfusil) -5/ Armas de fuego (fusil) -4/ Armas ninja -6/ Convencer -5/ Disfraces -4/ Sigilo -8/ Supervivencia -6/ Buscar -6/ Camuflaje -7/ Conducir (todo) -5/ Intuición -5/ Orientación -6/ Cartografía -4/ Liderazgo -7

GENIN	HABILIDADES
FUE: 5 DES: 5 VOL: 5 PER: 5 INT: 3 CAR: 3	Armas improvisadas -5/ Combate sin armas -6/ Lanzar -4/ Nadar -4/ Saltar -5/ Tregar -5/ Armas blancas -5/ Armas de fuego (arma corta) -5/ Armas de fuego (subfusil) -4/ Armas de fuego (fusil) -4/ Armas ninja -5/ Disfraces -4/ Sigilo -7/ Supervivencia -5/ Buscar -5/ Camuflaje -/ Conducir (todo) -4/ Intuición -5/ Orientación -6

TABLA DE ACCIONES EN COMBATE CUERPO A CUERPO: ARMAS NINJA

Tipo de ataque	+9 +10	+7 +8	+5 +6	+3 +4	+1 +2	0	-1 -2	-3 -4	-5 -6	-7 -8	-9 -10	INI.	POT.
Ninja-to	F+3	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	+1	+14*
Saie	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+2	+18**
Shuko	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+10

KUSARI-GAMA

Corte	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+1	+16***
Desarmar	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	-
Derribo	N+2	N+1	N	N-1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+1	-

* Cuando esta arma sea empuñada con ambas manos la potencia de impacto será de +17.

** En el juego base encontrarás otras estadísticas para este arma, emplealas sino quieres utilizar las reglas especiales descritas en este artículo, pero si vas a emplearlas, entonces utiliza las de esta nueva tabla.

*** Cuando el personaje que utilice este arma la gire durante un asalto, el modificador de potencia será de +21