

Ninjitsu Ampliado

Por Pedro J. Ramos

Advanced Ninjitsu

Special Maneuvers

Punch

100 Hand Slap (5)

Spinning Back Fist (1)

Monkey Grab (1)

Katana Punch (3)

Kick

Backflip Kick (2)

Flying Thrust Kick (4)

Foward Flip Knee (3)

Foward Slide Kick (3)

Slide Kick (2)

Hurricane Kick (5)

Block

Missile Reflect (1)

Grab

Back Roll Throw (1)

Choke Throw (1)

Suplex (1)

Athletics

Air Smash (1)

Fly Heel Stomp (3)

Light Feet (3)

Wall Spring (1)

Focus

Ghost Form (5)

Initial Chi: 3

Initial Willpower: 4

Nueva Special Maneuver: Katana Punch

Prerequisitos: Punch 4

Power Points: Samurai Wrestling 3, Any 4

El luchador describe con uno de sus brazos una trayectoria similar a la que recorrería el filo de una espada. Cuando el brazo impacta contra el rival el brazo está tan duro como la roca.

Coste: 1 Willpower

Velocidad: +1

Daño: +3

Movimiento: 1

Los clanes ninja

Una Crónica que gire en torno (o que tenga un fuerte componente de) ninjas y sus tramas debería introducir el tópico del clan ninja. A continuación se proporcionan unos cuantos recursos de juego que podrían facilitarte el introducir dichas organizaciones en una partida, así como tres pequeños ejemplos listos para su uso.

¿Qué es un clan ninja?

Un Clan Ninja es una organización, seguramente con cientos de años de antigüedad, muy cerrada y basada en el silencio (“la primera norma del clan ninja es no hablar del clan ninja...”). Probablemente, el clan tiene sus raíces en un momento de la historia en el cuál una familia noble se vio abocada a actuar en la clandestinidad o algún otro recurso similar, lo cuál desembocó en la creación del clan, el cuál habrá ido sufriendo transformaciones hasta la actualidad (ejemplos: el clan está formado exclusivamente por mujeres de sangre noble, los altos cargos del clan deben ser directivos de una importante empresa de tecnología, etc.). Los clanes suelen estar peleados entre sí y libran sus batallas entre bambalinas, lo cuál es un buen recurso para partidas de Street Fighter; de hecho, también hay prófugos, ninjas sin clan y cualquier otro recurso que sea necesario.

Nuevo Rasgo: Alineamiento

También es posible que los clanes estén agrupados según su alineamiento, su tendencia al bien, al mal o a la neutralidad. Para comprender la naturaleza de este nuevo rasgo que puedes incorporar a tus partidas con ninjas, escuchen a un miembro del clan Kurosawa:

En el comienzo de los tiempos, la raza humana guerreaba entre sí por las tierras, el abrigo y el alimento. Nuestro pueblo era débil, y se encontraba próximo a la muerte. De todos nosotros, los poseedores del corazón más oscuro descendieron a las profundidades de la tierra y pactaron con ellos en busca del poder. Juraron servirles y ayudarles en su ascensión a la tierra y su conquista del mundo. Así nacieron los hijos de las Tinieblas.

De los restantes, unos se recogieron en sí mismos, volviéndose hacia la búsqueda espiritual y la lucha con su yo interno, aprendiendo sus habilidades de quién quisiera enseñárselas. Ellos son los hijos de la Balanza.

Los que quedamos escogimos la senda de la paz, utilizando nuestros dones para ayudar a quién lo necesitare, y siempre combatiendo a los malvados hijos de las Tinieblas. Nosotros somos los últimos guerreros, somos los hijos de la Luz.

Cuando un joven se inicia en este Estilo de lucha, comprende que si quiere obtener el verdadero poder debe elegir su alineamiento. Los seguidores de las Tinieblas buscan el poder a cualquier coste, los de la Balanza buscan el equilibrio en el mundo y ellos mismos, mientras que los seguidores de la Luz son paladines que buscan entuertos que deshacer mientras recorren su rígida visión del Honor. Todos creen que si alcanzan el máximo poder en su Alineamiento conseguirán una especie de Nirvana o Trascendencia que les permitirá ser más poderosos aún, si cabe.

En una Crónica que utiliza este concepto, los clanes ninja no son sino familias o sociedades que surgieron de los distintos Alineamientos. Un miembro de un clan debe seguir, en un principio, el Alineamiento del Clan, si se descubre que no lo hace, será destituido y se declarará una Caza de Sangre (hmm sí, como en vampiro).

En términos de juego, un Alineamiento u otro otorga las siguientes ventajas:

Tinieblas: 2 puntos en Tinieblas.

Neutralidad: 1 punto en Tinieblas, 1 punto en Luz.

Luz: a 2 puntos en Luz.

El Rasgo de Alineamiento está medido en la ficha por una reserva de 10. Los puntos de Luz se apuntan en la izquierda, y los de Tinieblas en la derecha. Tu reserva de Alineamiento nunca puede superar tu Honor

(así, un seguidor de las Tinieblas con Honor 4 nunca podrá superar Tinieblas 4 salvo que aumente su honor). Esta restricción no se aplica para el Alineamiento negativo (en el caso anterior, el ninja de las Tinieblas podría tener Luz 6). Los efectos en juego de esta reserva otorgan habilidades especiales según el grado de poder del personaje:

1-2: No ocurre nada especial

3-4: Sentir alineamiento. Igual que con el Chi pero con el Alineamiento

5-6: Transferencia

7: +1 al damage de todas las maniobras

8: +1 al move de todas las maniobras

9: +1 al speed de todas las maniobras

10: Nadie sabe a ciencia cierta que ocurre en este nivel

Sentir Alineamiento: el personaje puede hacer una tirada de Perception+Blindfighting para detectar el alineamiento de otro ninja.

Transferencia: se puede transformar un punto temporal de tu alineamiento para recuperar uno temporal de Willpower o Chi.

Sobre el cómo ganar puntos en Alineamiento...tú mismo. Cada Narrador debería justificar que acción se merece un punto temporal de Alineación, pero a la vez hacer cada vez más difícil su obtención. Personajes con altos valores en su Alineación pueden desequilibrar el juego. Los puntos de un Alineamiento contrario (por ejemplo, si eres de la Luz y ganas puntos de Tinieblas) comparten la Reserva, y pueden eliminar tus puntos de tu alineamiento verdadero, pero no a la inversa (para eliminarlos, deberás hacer algún tipo de purga o búsqueda espiritual).

Nuevo Trasfondo: Posición en Clan

Este Trasfondo determina tu rango dentro de tu Clan.

X Recién llegado

XX Uno más

XXX Uno de los ninjas de primera dentro del clan

XXXX Alto mando del Clan

XXXXX Eres el líder de tu Clan

Nuevas Habilidades

Nueva Técnica: Venenos

Conoces los venenos usuales entre los ninjas y como neutralizarlos (¡o usarlos!).

X Sabes que no debes tomarte algo que ha matado a tus compañeros.

XX Has leído alguna que otra novela de espías...

XXX Sabes encontrar las hierbas correctas.

XXXX Conoces la realización de numerosos venenos y antídotos.

XXXXX Alguna vez una Khoga te ha preguntado sobre tus conocimientos del veneno.

Nuevo Conocimiento: Conocimiento del Clan

Indispensable para los altos mandos del Clan, este Conocimiento te otorga nociones de historia de tu Clan, sus líderes, sus efectivos...

X Oíste hablar a un superior el otro día.

XX Sabes buscar entre los informes.

XXX Los superiores te conocen como el listillo que sabe un par de cosillas...

XXXX Conoces los efectivos del Clan, y eres capaz de citar a todos sus líderes.

XXXXX Te has alzado hasta el puesto de consejero del Venerable Maestro.

Clanes Ninja de ejemplo

A continuación presentamos ejemplos de tres clanes ninja: las misteriosas Khoga, los honorables Kimagure y los siniestros Hayabusa.

Clan de la luz: Kimagure

Los Kimagure es uno de los clanes luminosos más numerosos. No se encuentran ligados a ninguna familia noble, sino que la única exigencia para entrar es ceñirse a un código de Honor aún más extremo que el de los propios Street Fighter. Saben que todos los clanes, sea cual sea su alineamiento, tiene su lugar en el mundo, y por ello se alían con frecuencia con clanes neutrales como las Khoga. Sin embargo, son enemigos de los Hayabusa desde hace generaciones, cuando un ataque de éstos estuvo a punto de desencadenar una guerra entre todos los clanes de Japón. Recientemente, un antiguo miembro de los Kimagure llamado Guy Kawajhiri, recuperó su lugar en el clan ayudando al Venerable Maestro a evitar un conflicto interno y al ayudar a la Guardiania Sagrada de las Khoga a recuperar su juego de Té ceremonial que había sido robado por un clan sicario de los Hayabusa. Los Kimagure suelen especializarse en técnicas de patada (Kick).

Clan Neutral: Khoga

Las Khoga son un clan formado exclusivamente por féminas, las cuáles se consagran a su clan tatuándose todo el cuerpo; dichos tatuajes no son como los demás, ya que cualquiera que entre en contacto con ellos sufre los efectos de su potente veneno (salvo las propia Khoga, que son inmunes a todos los venenos conocidos, y los Engho, de los cuáles se hablará más adelante). El clan Khoga es muy rico en ceremonias, y normas, por ejemplo cada año se celebra una ceremonia del té muy especial en la que se emplea un juego de té muy especial, de hecho tiene su propia guardiana. Este año, el juego fue robado tres días antes de la ceremonia y fue recuperado gracias a la ayuda de Guy Kawajhiri y un grupo de street fighters anónimos. El clan Engho es el opuesto de las Khoga, un clan neutral formado exclusivamente por hombres que, al ser también inmunes al veneno de las mujeres, son los únicos que pueden unirse a ellas, de tal forma que ambos clanes mantienen una estrecha relación. Las Khoga suelen especializarse en técnicas atléticas (Athletics).

Clan de la Oscuridad: Hayabusa

El clan Hayabusa puede encontrarse en gran parte del mundo civilizado. Ligado fuertemente a una de las familias nobles japonesas reconvertidas en magnates de la tecnología, los Hayabusa son además responsables de al menos cinco clanes ninja menores, que les sirven como sicarios en sus malignas acciones. Se desconoce los planes de este clan, pero sí se sabe que parte de ellos implica la destrucción del clan Kimagure. Los Hayabusa, gracias a sus contactos con sus clanes subyugados y con otras organizaciones criminales (que implican al menos a la mafia rusa y a Shadowloo) han conseguido aprender muchas técnicas de lucha al margen de las estrictamente ninjitsu, por lo que es frecuente encontrarse con guerreros Hayabusa capaces de lanzar bolas de fuego o de realizar un puño del dragón con soltura.