



Ninjutsu - Arte della furtività

Questa antica arte marziale, tramandata quasi esclusivamente per via orale o al massimo attraverso la successione degli scritti originali ereditati dai vari Soke della disciplina praticata, rappresenta una delle più tradizionali e segrete arti del mondo orientale che ci siano mai pervenute. In realtà, ad oggi, ci sono derivazioni moderne ed applicazioni sportive oltre che sviluppatori stranieri che ne hanno modificato lo spirito primario, allontanandosi dal mondo che invece ne ha rappresentato la fondazione.

Nel nostro modesto intento di cercare di rappresentarla nel modo più originale e veritiero possibile, faremo riferimento all'organizzazione mondiale Bujinkan, "La casa del guerriero divino", ed alla sua fondazione per la pratica e la sponsorizzazione dell'arte marziale in questione. Per comodità ometteremo tutte le parti di questa tradizionale arte marziale che non si attengono al confronto fisico diretto, ricordando che lo studio, nella sua interezza, comprende nove scuole di pensiero (i 9 Ryu Ha), alcune delle quali appartengono anche alla tradizione dei samurai, e ben 18 discipline in cui addestrarsi per poter essere veri e propri shinobi.

Specializzazioni:

Armi Bianche: spade, bastoni, catene, lance, alabarde; **Armi da Lancio:** proiettili a mano.

Yakomen Uchi:

fendente laterale portato col taglio della mano.

PA/DEX: 5/0

Tipo: Attacco Diretto.

Hiji dori:

presa al gomito, che forzando la rotazione articolare verso l'esterno piega il braccio ed il torso avversari.

PA/DEX/AEx:

0/0/2

Tipo: Parata.

Simboli: Disarma.

Effetti: Vincolata ad attacco armato.

Hasami tsuki:

pugni a forbice, doppio colpo laterale che comprime il bersaglio su entrambi i fianchi.

PA/DEX: 15/2

Tipo: Attacco Diretto.

Simboli: Combo x2.

Effetti: l'Avversario non può essere a terra.

Arai Uke: letteralmente "carezzare", questa difesa si concentra sullo spostamento laterale del corpo, offrendo solo il braccio su cui far scivolare il colpo avversario.

PA/DEX/AEx: 10/-1/0

Tipo: Schivata.

Simboli: Contrattacca, l'Avversario cade.

Nidan geri: doppio calcio in successione eseguito in volo, con un movimento aereo simile al percorso dei pedali di una bicicletta.

PA/DEX: 16/1

Tipo: Attacco Diretto.

Simboli: Combo x2.

Effetti: Bonus +3, l'Avversario non può essere a terra.

Presentiamo ora le discipline che si occupano del combattimento armato di questa arte marziale. Possiamo descrivere solamente un paio di Tecniche per ogni tipologia di arma, considerandole più dei suggerimenti che vere e proprie Tecniche complete. La realtà è che ognuno di questi metodi di addestramento si traduce in una vera e propria arte marziale a sé stante, per cui potreste decidere di personalizzare il vostro ninjutsu a seconda delle armi che preferirete, o dello stile di combattimento che vorrete adottare. Ricordiamo che, trattandosi di tecniche armate, dovrete sommare i PA e i DEX delle armi che sceglierete per il vostro personaggio, in aggiunta a quelli elencati di seguito.

Kenjutsu: arte della spada.

Estrazione

Fulminea: estraendo con velocità e destrezza la spada, si esegue un fendente crescente che colpisce fulmineo.

Vincolata a Livello: 2°

PA/DEX: 10/2

Tipo: Attacco Diretto.

Effetti: Bonus +3, se l'avversario è colto di sorpresa +3 DEX.



Difesa e stoccata: impugnando la spada a presa rovesciata, cioè con la punta verso il basso ed il filo della lama verso il nemico, si esegue una Parata scivolando in avanti e Contrattaccando il colpo.

Vincolata a Livello: 2°
PA/DEx/AEx: 10/0/2
Tipo: Parata.
Simboli: Contrattacca.
Effetti: Bonus +3.

Bojutsu: arte del bastone.

Turbine del cielo: fintando un colpo alto, atto a concentrare l'attenzione del nemico verso il cielo, si esegue una rotazione su sé stessi e si colpisce l'avversario alle gambe, atterrandolo.

Vincolata a Livello: 4°
PA/DEx: 10/3
Tipo: Attacco Diretto.
Simboli: l'Avversario cade.
Effetti: Bonus +1.

Impatto Neutralizzante: opponendo il bastone perpendicolarmente al colpo ricevuto, si distribuisce l'impatto verso i lati, azzerandolo.

Vincolata a Livello: 4°
PA/DEx/AEx: 5/0/2
Tipo: Parata.
Simboli: Neutralizza.
Effetti: Bonus +1.

Shurikenjutsu: arte della lama nascosta.

Doppio miraggio: con entrambe le mani si impugnano 2 Senban shuriken (stelle segrete a 4 punte), e si lanciano quasi in simultanea, dal basso verso l'alto con un braccio, e in verso opposto con l'altro.

Vincolata a Livello: 6°
PA/DEx: 10/4
Tipo: Attacco Diretto.
Simboli: Combo x4.

Kusarigamajutsu: arte della catena con falce.

Trappola assassina: roteando l'arma al proprio fianco si induce l'avversario al timore ed all'errore. Si attende l'attacco nemico che viene intercettato dalla catena che si attorciglia all'arto conficcandosi in esso. Da qui si lancia la parte più pesante attorno al collo, stringendolo: buttandosi a terra di schiena, si soffoca il nemico fino allo svenimento.

Vincolata a Livello: 6°
PA/DEx/AEx: 12/0/1
Tipo: Parata.

Simboli: Contrattacca, Neutralizza, Disarma, Stordisce, il PG cade.

Yarijutsu: arte della lancia.

Affondo di tuono: avanzando con l'arma spianata si esegue un affondo diretto seguito da un passo lungo, che dopo aver infilzato l'avversario lo scaglia a distanza.

Vincolata a Livello: 8°
PA/DEx: 12/5
Tipo: Attacco Diretto.
Simboli: Lancia lontano.
Effetti: Bonus +2.

Parata turbinante: brandendo sempre l'arma per mantenere la distanza, si arretra mentre si subisce l'attacco dell'avversario, e si esegue un doppio movimento rotatorio a spirale con la lancia in modo da fermare l'avanzata nemica e ferirlo al contempo stesso.

Vincolata a Livello: 8°
PA/DEx/AEx: 8/0/1
Tipo: Parata.
Simboli: Combo x2, Contrattacca, Neutralizza, Acceca.
Effetti: Bonus +2.

Naginatajutsu: arte dell'alabarda.

Onda impetuosa: avanzando verso il nemico facendo roteare attorno a sé l'arma, si esegue un fendente circolare montante che solleva il bersaglio dal terreno, proseguendo la rotazione del corpo e la traiettoria dell'arma si esegue un secondo colpo circolare che colpisce in aria il nemico e dopo averlo agganciato lo accompagna violentemente al suolo, infilzandolo al terreno.

Vincolata a Livello: 10°
PA/DEx: 10/4
Tipo: Attacco Diretto.
Simboli: Combo x3, Scaglia in aria, Scaraventa al suolo.

Luna rovesciata: si esegue una Parata deviante verso l'alto con un movimento circolare che ritorce l'energia cinetica e la forza centrifuga contro l'aggressore che ha attaccato.

Vincolata a Livello: 10°
PA/DEx: 10/1
Tipo: Parata.
Simboli: Riflette, Contrattacca.
Effetti: Bonus +2.



Destino Oscuro



Acchiappa Sogni
Dipingiamo nuovi MONDI

www.acchiappasogni.org

www.cielocremisi.com

www.destino-oscuro.com