

The cover features a large, stylized tree in the background with a soft, greenish glow. On the left side, there is a vertical strip of intricate black and white line art, densely packed with various symbols, icons, and characters from the Naruto universe. The title 'NARUTO' is written in a large, bold, bubbly font with a color gradient from orange to red and a blue outline. Below it, 'JDR' is written in a smaller, red, stylized font.

# NARUTO

JDR

*Compendium final d'une aventure incroyable.*

*« Notre richesse, ce sont nos souvenirs. »*

*François Hertel*



## Sommaire

I.	L'univers des ninjas .....	12
	Qu'est-ce qu'un ninja: .....	12
	Histoire des ninja:.....	13
	Le Ninjutsu et l'Education: .....	16
	La vie quotidienne:.....	17
	Le Monde de Naruto: .....	18
	Les rangs:.....	18
	Les missions:.....	20
	Les disciplines:.....	22
	Situation économique: .....	23
	Situation scientifique: .....	23
	Situation géographique:.....	24
	<i>Hi no Kuni (le pays du feu)</i> .....	24
	Le village: KONOHA gakure no sato (village caché de la Feuille) .....	26
	<i>Kaze no Kuni (le pays du vent)</i> .....	26
	Le Village: SUNA gakure no sato (village caché du sable) .....	28
	<i>Tsuchi no Kuni (pays de la terre)</i> .....	28
	<i>Kaminari no Kuni (pays de la foudre)</i> .....	29
	<i>Mizu no Kuni (pays de l'eau)</i> .....	30
	<i>Autres pays :</i> .....	31
II.	Clans, Ecoles et Indépendants.....	32
	CLANS: .....	34
	<i>Clan Aburame:</i> .....	34
	<i>Clan Akimichi:</i> .....	36
	<i>Clan Hyuuga:</i> .....	38
	<i>Clan Inuzuka:</i> .....	40
	<i>Clan Nara:</i> .....	42
	<i>Clan Uchiwa:</i> .....	44
	<i>Clan Yamanaka:</i> .....	47
	ECOLES:.....	49
	<i>Ecole de Goken:</i> .....	49
	<i>Ecole de Médecine Ninja:</i> .....	51
	INDEPENDANTS: .....	53

III.	Création de personnage .....	54
	COMMENT CREER UN PERSONNAGE: .....	56
	<i>Première étape : Concept de personnage</i> .....	56
	<i>Seconde étape : Choix des Caractéristiques</i> .....	57
	<i>Troisième étape : Calcul des Constantes Vitales</i> .....	58
	<i>Quatrième étape : Choix des Capacités</i> .....	59
	<i>Cinquième étape : Techniques imposées</i> .....	60
	<i>Sixième étape : Clans, Ecoles et Indépendants</i> .....	60
	<i>Septième étape : Insectes et Familier</i> .....	61
	EXEMPLE DE CREATION DE PERSONNAGE: .....	62
	<i>Première étape : Concept de personnage</i> .....	62
	<i>Seconde étape : Choix des Caractéristiques</i> .....	62
	<i>Troisième étape : Calcul des Constantes Vitales</i> .....	63
	<i>Quatrième étape : Choix des Capacités</i> .....	63
	<i>Cinquième étape : Techniques imposées</i> .....	64
	<i>Sixième étape : Clans, Ecoles et Indépendants</i> .....	64
IV.	Système de jeu .....	65
	Le jet de talent ou de Caractéristique:.....	65
V.	Les Caractéristiques .....	68
	Les Caractéristiques de Ka : .....	68
	Les Caractéristiques de Ki : .....	70
	Les constantes vitales : .....	72
VI.	Les Capacités .....	76
	Les Capacités de Combat .....	76
	<i>Arme de lancer</i> : .....	76
	<i>Arme de contact</i> .....	77
	<i>Arme à projectile</i> .....	77
	<i>Arme articulée</i> .....	78
	<i>Corps à corps</i> .....	78
	<i>Esquive</i> .....	79
	<i>Acrobatie</i> .....	80
	<i>Athlétisme</i> .....	80
	<i>Escalade</i> .....	81
	<i>Natation</i> .....	81
	Les capacités Ninja .....	83
	<i>Dissimulation</i> : .....	83
	<i>Ambidextrie</i> : .....	83
	<i>Premiers soins</i> : .....	84
	<i>Camouflage</i> : .....	85
	<i>Subterfuge</i> : .....	86
	<i>Estimation</i> : .....	87
	<i>Survie</i> : .....	88
	Les Capacités Autres.....	89
	<i>Stratégie</i> : .....	89

<i>Commandement</i> :	90
<i>Eloquence</i> :	91
<i>Etiquette</i> :	92
<i>Tactique</i> :	93
<i>Connaissance</i> :	94
<i>Crochetage</i> :	95
<i>Jeu</i> :	96
<i>Don artistique</i> :	97
<i>Déguisement</i> :	98
Les capacités de préparation	99
<i>Préparation d'arme</i> :	99
<i>Préparation drogues de combats et médicaments</i> :	102
<i>Préparation de rouleau</i> :	109
VII. Combat:	113
REGLES BASIQUES DE COMBAT:	114
L'initiative :	114
Le tour et l'action :	115
<i>Effectuer une action</i> :	115
<i>Les actions standards</i> :	115
<i>Les actions de vitesse</i> :	115
L'attaque :	116
L'esquive:	116
Les blessures :	117
<i>Tableau des dégâts lors d'une attaque standard</i> :	118
REGLES AVANCEES DE COMBAT:	119
Etats handicapants :	119
Attaques multiples :	120
Positions de combat :	121
<i>Taijutsu</i> :	121
<i>Goken</i> :	121
<i>Jyuken</i> :	122
Manœuvres de combat :	122
<i>Parade</i> :	122
<i>Viser</i> :	124
<i>Défendre</i> :	125
<i>Bloquer</i> :	125
<i>Désarmer</i> :	126
<i>Action acrobatique</i> :	126
<i>Renversement</i> :	127
Attaques Spéciales :	127
<i>Projeter</i> :	128
<i>Etourdir</i> :	128
<i>Affaiblir</i> :	128
Enchaînements :	129

VIII. Talents .....	130
DOJUTSU:.....	131
Sharingan:.....	131
<i>Sharingan à une branche : Sharingan de niveau 1</i> .....	133
<i>Sharingan à deux branches : Sharingan de niveau 2</i> .....	134
<i>Sharingan à trois branches : Sharingan de niveau 3</i> .....	135
<i>Mangekyou Sharingan : Sharingan de niveau 4</i> .....	137
Byakugan: .....	140
<i>Byakugan de niveau 1 :</i> .....	141
<i>Byakugan de niveau 2 :</i> .....	142
<i>Byakugan de niveau 3 :</i> .....	143
<i>Byakugan de niveau 4 :</i> .....	143
Taijutsu:.....	144
Jyuken: .....	144
<i>Jyuken de niveau 1 :</i> .....	146
<i>Jyuken de niveau 2 :</i> .....	147
<i>Jyuken de niveau 3 :</i> .....	148
<i>Jyuken de niveau 4 :</i> .....	149
Goken : .....	151
<i>Goken de niveau 1 :</i> .....	153
<i>Goken de niveau 2 :</i> .....	154
<i>Goken de niveau 3 :</i> .....	154
<i>Goken de niveau 4 :</i> .....	155
NINJUTSU: .....	156
Contrôle des Insectes : .....	156
<i>Règles spéciales :</i> .....	157
<i>Contrepartie du Contrôle des Insectes :</i> .....	159
<i>Contrôle des Insectes de niveau 1 :</i> .....	160
<i>Contrôle des Insectes de niveau 2 :</i> .....	161
<i>Contrôle des Insectes de niveau 3 :</i> .....	162
<i>Contrôle des Insectes de niveau 4 :</i> .....	162
Symbiose Animale : .....	164
<i>Symbiose Animale de niveau 1 :</i> .....	165
<i>Symbiose Animale de niveau 2 :</i> .....	166
<i>Symbiose Animale de niveau 3 :</i> .....	167
<i>Symbiose Animale de niveau 4 :</i> .....	168
Contrôle de l'Ombre : .....	169
<i>Contrôle de l'Ombre de niveau 1 :</i> .....	171
<i>Contrôle de l'Ombre de niveau 2 :</i> .....	172
<i>Contrôle de l'Ombre de niveau 3 :</i> .....	172
<i>Contrôle de l'Ombre de niveau 4 :</i> .....	173
Médecine Ninja : .....	174
<i>Médecine Ninja de niveau 1 :</i> .....	176
<i>Médecine Ninja de niveau 2 :</i> .....	177
<i>Médecine Ninja de niveau 3 :</i> .....	178
<i>Médecine Ninja de niveau 4 :</i> .....	178

IX. Techniques Héritées:	180
JYUKEN:	181
Techniques:	181
<i>Hakkeshou Kaiten (Tourbillon Divin):</i>	181
<i>Hakke Kuushou (Paume du Hakke):</i>	183
Enchaînements:	183
<i>Hakke Rokujuu Yonshuu (64 Points du Hakke):</i>	183
<i>Hakke Hyaku Ni Ju Hashou (128 Points du Hakke):</i>	185
GOKEN:	186
Techniques:	186
<i>Ouverture des Porte Célestes:</i>	186
<i>Hachimon Tonkou (Libération de la Barrière des 6 Portes):</i>	192
Enchaînements:	192
<i>Omote Renge (Lotus Initial):</i>	193
<i>Ura Renge (Ultime Lotus):</i>	194
<i>Asa Kujaku (Paon Matinal):</i>	194
CONTROLE DE L'OMBRE:	196
Techniques:	196
<i>Kage Mane no Jutsu (Technique d'Emprisonnement de l'Ombre):</i>	196
<i>Kage Kubishibari no Jutsu (Technique d'Etranglement de l'Ombre):</i>	197
<i>Kage Nui no Jutsu (Technique de Broderie des Ombres):</i>	199
CONTROLE DE L'ESPRIT:	200
Techniques:	201
<i>Shintenshin no Jutsu (Technique de Transfert d'Esprit): niveau 1</i>	201
<i>Shintenshin no Jutsu (Technique de Transfert d'Esprit): niveau 2</i>	202
<i>Shintenshin no Jutsu (Technique de Transfert d'Esprit): niveau 3</i>	202
<i>Simanshin no Jutsu (Technique de Confusion Mentale):</i>	203
SYMBIOSE ANIMALE:	204
Techniques:	204
<i>Gijyuu Ninpo (Technique d'Imitation de la Bête):</i>	204
<i>Gijyuu Ninpo, Shikyaku no Jutsu (Technique d'Imitation de la Bête, les 4 griffes):</i>	205
<i>Inuzuka Ryuu Jinjuu Henge (Transformation en Mi-Homme Mi-Bête):</i>	206
Enchaînements:	206
<i>Tsuuga (Crocs Destructeurs):</i>	207
<i>Gatsuuga (Doubles Crocs Destructeurs):</i>	207
<i>Garouga (Crocs Destructeurs): pour Soutourou</i>	208
DECUPLEMENT DU POIDS:	209
Techniques:	209
<i>Baika no Jutsu (Technique de l'Augmentation du Poids): niveau 1</i>	209
<i>Baika no Jutsu (Technique de l'Augmentation du Poids): niveau 2</i>	210
<i>Baika no Jutsu (Technique de l'Augmentation du Poids): niveau 3</i>	210
<i>Baika no Jutsu (Technique de l'Augmentation du Poids): niveau 4</i>	211
<i>Bubun Baika no Jutsu (Technique de Multiplication Partielle):</i>	211
<i>Chô Bunbun Baika no Jutsu (Technique de Décuplement Ultime):</i>	212
Enchaînements:	212
<i>Nikudan Sensha (Tank Boulette de Viande):</i>	212
CONTROLE DES INSECTES:	213

Techniques: .....	213
<i>Mushi Bunshin no Jutsu (Clone d'Insectes):</i> .....	213
<i>Mushiyose no Jutsu (Invocation des Insectes):</i> .....	213
<i>Mushikame no Jutsu (Technique de l'Amphore d'Insectes):</i> .....	214
X. Techniques .....	215
Comment faire une Technique: .....	216
Liste des Techniques: .....	219
Techniques de niveau 1:.....	219
<i>Bushin no Jutsu (Technique de Clonage):</i> .....	219
<i>Henge no Jutsu (Technique de Transformation):</i> .....	219
<i>Kawarimi no Jutsu (Technique de Substitution):</i> .....	220
<i>Doton : Doroku Gaeshi no Jutsu (Technique du Rempart de Terre):</i> .....	221
<i>Fuuton : Daitopa no Jutsu (Technique de la Bourrasque):</i> .....	221
<i>Katon : Gokakyuu no Jutsu (Technique Suprême de la Boule de Feu):</i> .....	222
<i>Katon : Kasumi Enbu no Jutsu (Technique de la Danse du Brouillard):</i> .....	223
<i>Suiton : Sujin Heki no Jutsu (Technique de la Barrière d'Eau):</i> .....	223
<i>Raiton : Raikyuu no Jutsu (Technique de la Boule de Foudre):</i> .....	224
Techniques de niveau 2:.....	225
<i>Doton : Doryo Dango no Jutsu (Technique de la Motte de Terre):</i> .....	225
<i>Doton : Doryuutaiga (Technique du Fleuve du Dragon de Terre):</i> .....	225
<i>Doton : Kekkai Doroudoumu no Jutsu (Technique de la Geôle de Terre):</i> .....	226
<i>Fuuton : Kamaitachi no Jutsu (Technique de la Tempête de Vent):</i> .....	227
<i>Fuuton : Zankuuha no Jutsu (Technique du Cisaillement Aérien):</i> .....	227
<i>Katon : Haisekisho no Jutsu (Technique de la Brûlure des Nuages de Cendres):</i> .....	228
<i>Katon : Housenka no Jutsu (Technique de la Fleur de Feu):</i> .....	228
<i>Katon : Karyuudan no Jutsu (Technique du Souffle de Dragon de Feu):</i> .....	229
<i>Suiton : Suikoudan no Jutsu (Technique du Requin Élémentaire Aqueux):</i> .....	229
<i>Suiton : Suirou no Jutsu (Technique de la Prison Aqueuse):</i> .....	230
<i>Raiton : Raikurai no Jutsu (Technique du l'Éclair Foudroyant):</i> .....	230
Techniques de niveau 3:.....	232
<i>Biransei no Jutsu (Technique du Nuage Empoisonné):</i> .....	232
<i>Chakra Kyuushuu (Absorption du Chakra):</i> .....	232
<i>Chidori (Les Mille Oiseaux):</i> .....	233
<i>Kage Bushin no Jutsu (Technique du Clonage de l'Ombre):</i> .....	233
<i>Touton no Jutsu (Technique de l'Invisibilité):</i> .....	234
<i>Doton : Doryuudan no Jutsu (Technique du Souffle du Dragon de Terre):</i> .....	234
<i>Doton : Shinjuuzanshou no Jutsu (Technique de la Décapitation Fatale):</i> .....	235
<i>Doton : Tsuchi Bushin no Jutsu (Technique du Clone de Terre):</i> .....	235
<i>Fuuton : Kaze no Yaiba (Lame de vent):</i> .....	236
<i>Fuuton : Mugen Saijin Daitoppa no Jutsu (Technique de la Déferlante de Vent):</i> .....	237
<i>Katon : Karyuu Endan no Jutsu (Technique de l'Embrasement Infernal du Dragon):</i> .....	237
<i>Suiton : Bakutadan Mizu Bunshin no Jutsu (Technique du Clone Aqueux Explosif):</i> .....	238
<i>Suiton : Daibakufu no Jutsu (Technique de la Grande Cataracte):</i> .....	238
<i>Suiton : Goshoku Zake no Jutsu (Technique des 5 Requins Affamés):</i> .....	239
<i>Suiton : Kirigakure no Jutsu (Technique de la Dissimulation dans la Brume):</i> .....	239
<i>Suiton : Mizu Bushin no Jutsu (Technique du Clonage Aqueux):</i> .....	240

<i>Raiton : Raigeki no Yoroi (Armure Foudroyante):</i> .....	241
<i>Raiton : Rairyuu no Tatumaki no Jutsu (Technique de la Tornade du Dragon Foudroyant):</i>	241
Techniques de niveau 4:.....	242
<i>Rasengan (Orbe Tourbillonnante):</i> .....	242
<i>Doton : Doryuuheki no Jutsu (Technique du Mur de Roche):</i> .....	243
<i>Doton : Yumi no Numa no Jutsu (Technique du Marécage de l'Autre Monde):</i> .....	243
<i>Fuuton : Fuuryuudan no Jutsu (Technique de la Tornade du Dragon):</i> .....	244
<i>Katon : Ryuuka no Jutsu (Technique du Feu du Dragon):</i> .....	244
<i>Suiton : Suiryuudan no Jutsu (Technique du Dragon Aqueux):</i> .....	244
<i>Suiton : Bakushouha no Jutsu (Technique du Raz de Marée):</i> .....	245
<i>Raiton : Rairyuudan no Jutsu (Technique du Dragon Foudroyant):</i> .....	246
XI. Genjutsu .....	247
Les sens que l'on peut affecter : .....	248
Les effets que l'on peut faire : .....	248
Créer un Genjutsu : .....	249
Lancer un Genjutsu : .....	250
Les dégâts dûs aux illusions : .....	251
Comment briser un Genjutsu : .....	251
Exemples de vecteurs de Genjutsu : .....	253
Le Sharingan et les illusions : .....	254
Genjutsu Gaechi ou Reflet d'Illusions: .....	254
XII. Evolution.....	255
DOMAINE D'EVOLUTION: .....	256
<i>Les Caractéristiques de corps:</i> .....	256
<i>Les Caractéristiques d'esprit:</i> .....	256
<i>Les Capacités:</i> .....	257
<i>Les Techniques:</i> .....	257
<i>Les Talents:</i> .....	257
QUELQUES GENERALITES SUR L'ENTRAINEMENT:.....	258
L'EXPERIENCE: .....	259
<i>Comment gagne-t-on de l'expérience:</i> .....	259
<i>Comment utilise-t-on son expérience:</i> .....	260
<i>Conséquences de l'entraînement:</i> .....	260
CARACTERISTIQUES: .....	261
CONSTANTES VITALES: .....	263
<i>Réserve de Ka:</i> .....	263
<i>Réserve de Ki:</i> .....	263
<i>Réserve de Chakra:</i> .....	263
CAPACITES: .....	264
<i>Forcer son entraînement:</i> .....	264
TECHNIQUES:.....	266
<i>Forcer son entraînement:</i> .....	267
ENSEIGNEMENT:.....	268
<i>Capacité dépendant d'une Caractéristique de ki:</i> .....	268
<i>Capacité dépendant d'une Caractéristique de ka:</i> .....	268



<i>Technique (Professeur):</i> .....	268
<i>Technique (Rouleau):</i> .....	269
TALENTS:.....	270
<i>Byakugan:</i> .....	270
<i>Contrôle des Insectes:</i> .....	271
<i>Contrôle de l'Ombre:</i> .....	271
<i>Goken:</i> .....	271
<i>Jyuken:</i> .....	271
<i>Médecine Ninja:</i> .....	271
<i>Sharingan:</i> .....	272
<i>Symbiose Animale:</i> .....	273
Pré-requis et dépendances: .....	274
<i>Capacités:</i> .....	274
<i>Techniques:</i> .....	274
<i>Byakugan:</i> .....	274
<i>Contrôle des Insectes:</i> .....	274
<i>Contrôle de l'Ombre:</i> .....	274
<i>Goken:</i> .....	275
<i>Jyuken:</i> .....	275
<i>Médecine Ninja:</i> .....	275
<i>Sharingan:</i> .....	275
<i>Symbiose Animale:</i> .....	276
Cas spéciaux: .....	277
<i>Entraîner son Familier:</i> .....	277
<i>Entraîner ses Insectes:</i> .....	277
XIII. Historiques .....	278
HISTORIQUES GENERAUX:.....	279
<i>Apprécié:</i> .....	279
<i>Connaissances développées:</i> .....	279
<i>Elève studieux:</i> .....	279
<i>Leader Né:</i> .....	280
<i>Famille Prestigieuse:</i> .....	280
<i>Amour promis:</i> .....	281
<i>Mentor:</i> .....	281
<i>Garnement:</i> .....	281
<i>Elève dissipé:</i> .....	282
<i>Disparu en mission:</i> .....	282
<i>Famille déshonorée:</i> .....	282
<i>Kinjutsu :</i> .....	283
<i>Ninja déserteur:</i> .....	283
HISTORIQUES DE CLAN OU D'ECOLE: .....	284
Clan Hyuuga:.....	284
<i>Membre de la Sokke:</i> .....	284
<i>Membre de la Bunke:</i> .....	284
Clan Uchiwa:.....	285
<i>Puissance du Sharingan:</i> .....	285

<i>Sharingan endormi:</i> .....	285
Clan Inuzuka: .....	286
<i>Instinct de survie:</i> .....	286
<i>Esprit de meute:</i> .....	286

# Bienvenue dans le monde de Naruto !

Vous allez rentrer dans un monde fantastique et impitoyable, où se trament coups d'état et meurtres, où se créent de fabuleuses histoires sentimentales et où se battent des milliers de personnes aux facultés extraordinaires. Ces personnes sont des ninja, parfois doués de la plus grande compassion, et parfois capable des plus grandes folies.

Ces ninja évoluent dans un univers médiéval oriental, entre forêt de chêne et forêt de bambou. Entre désert persistant et désert éphémère. Entre vie et mort. Leur lot quotidien est de contribuer à la pérennité de leurs villages, restés cachés, en marge des sociétés, afin de servir au mieux leurs familles et leurs clients. Ces clients sont le plus souvent des personnes qui, se trouvant en danger, requièrent des protections, des informations ou des assassinats. Les ninja sont formés et sont efficaces dans ce genre de travail, puisqu'il s'agit pour la majeure partie d'entre eux, de toute leur vie, de la vie de leurs ancêtres, et de leurs descendants.

Mais malgré tout, il reste un faible pourcentage de ces braves combattants, qui n'est pas destiné à devenir de simples soldats. Ces ninja exceptionnels, s'entraînent durement, apprennent les techniques les plus implacables, et perdurent dans le monde dangereux qui les entourent.

Ils tirent leur puissance du plus profond d'eux même pour exécuter les exploits les plus incroyables. Boule de feu ou invocation d'animaux gigantesques, rien ne leur est impossible. La volonté de survivre et d'accomplir leurs rêves leur permet de repousser, toujours plus loin, les limites connues.

Aujourd'hui ne soyez plus les simples spectateurs de cet univers profond et passionnant. Prenez place aux côtés de vos héros préférés dans ce monde qui n'attend plus que vous. Vous pensiez connaître l'œuvre de Masashi Kishimoto comme si vous y viviez ? Prouvez le, revêtez votre tenue de ninja, arborez fièrement le bandeau de votre village, et battez-vous vaillamment.

*Bienvenue dans le monde de Naruto Jdr !*

*Créateurs du Prismatic System et fondateurs du groupe VLAP :*

*Vincent Pottier  
Laurent Beauval  
Antoine Kerbage  
Philippe Champ*



## I. L'univers des ninjas

Longtemps les ninja ont permis de nombreux changements dans les royaumes féodaux, et la crainte qu'ils inspiraient a permis à bien des seigneurs de vaincre et de se faire respecter. Mais qui sont ces guerriers qui ont fait le malheur des plus puissants impériaux? D'où viennent ces hommes de noir vêtus qui sont capables de disparaître avec le vent de ces contrées médiévales? Et pourquoi ces espions terrifiaient-ils autant les peuples et les suzerains?

### Qu'est-ce qu'un ninja:

On appelle souvent un ninja par le nom shinobi. Cela est un abus de langage. L'idéogramme "shinobi" a deux sens distincts en japonais. Le premier, s'il est employé seul, se lit "shinobi" et signifie "furtif, persévérant, anonyme". Le deuxième, s'il est accompagné par un autre idéogramme, se lit "nin" et signifie "supporter ou subir quelque chose". Le mot "ninja" se décompose en deux syllabes, représentables par les deux idéogrammes japonais "nin" et "ja". L'idéogramme "ja" exprime et caractérise la personne.

On peut donc en déduire que le mot "ninja" a pour sens "la personne qui endure quelque chose", et on ne s'étonnera pas de trouver d'autre dérivés, comme avec l'idéogramme "jutsu" qui veut dire "technique, méthode", et qui forme avec la syllabe "nin" le mot "ninjutsu" (technique de substitution).

De par la définition même du mot ninja, on peut comprendre facilement leur façon de s'habiller, de se mouvoir, et de disparaître car un ninja est un guerrier-espion (ou une guerrière-espionne appelée konoichi): une personne très entraînée capable de maîtriser, à l'extrême, son corps et son esprit, et de pouvoir obtenir des effets extraordinaires. Dans la civilisation japonaise, le corps est appelé le KA, et l'esprit est appelé le KI. Ce KA et KI sont des éléments essentiels dans la culture orientale, puisque, représentés par le symbole du ying et du yang, un maintien correct de cette balance, donne une vie longue et prospère. Selon les croyances, l'équilibre délicat entre le ying et le yang serait une représentation du Bien et du Mal, dans leurs combats incessants, pour gagner l'ascendant sur l'autre.

En bref, en se concentrant, et en méditant, si le ninja arrive à mettre en osmose son ka et son ki, il produit une énergie d'origine mystique, qui est appelée chakra. Ce chakra lui permet de réaliser des techniques offensives et défensives. Rappelez-vous comment est obtenu le chakra : c'est le ninja qui crée cette énergie, en mélangeant son KA et son KI. En

clair, en coordonnant son corps et son esprit, le ninja arrive à se concentrer suffisamment pour se surpasser, repousser les limites de son corps et transcender les barrières de son esprit. Le chakra est donc une visualisation de la concentration d'un ninja. Evidemment, plus le ninja se concentre, plus son chakra est important.

Au vue des exploits accomplis, les témoins de tels prouesses ont vite embellit leurs anecdotes, et déformé la réalité. Les ninjas sont devenus des combattants au pouvoir exceptionnel, sachant manipuler les énergies spirituelles. On attribut donc, souvent aux ninjas des exploits surhumains, qu'ils réalisent grâce à l'utilisation d'énergies mystérieuses. Toutes ces manœuvres sont, en réalité, acquises par des entraînements intensifs, qui sont dangereux et parfois mortels. Durant ces entraînements, le ninja doit passer maître dans de nombreux arts, et maîtriser de multiples disciplines afin d'assurer sa survie et l'aboutissement de son travail.

En voici quelques exemples:

- Le TAIHEN-JUTSU (technique d'intensification) : faisant partie d'un ensemble de techniques de combat à mains nues, pouvant servir contre un ou plusieurs adversaires, les techniques de taihen-jutsu permettent de se mouvoir en silence, de rouler, sauter, chuter sans crainte et sans mal et de manière à se réceptionner intelligemment. Ainsi, le ninja devient "invisible" lorsqu'il se déplace.
- Le SHURIKEN-JUTSU (technique d'utilisation d'arme de lancer): Cette discipline regroupe tous les procédés d'utilisation d'armes de jet, tels que les shurikens (étoiles métalliques) ou shakken (sortes de fines aiguilles métalliques d'une dizaine de centimètres).
- Le HENSO-JUTSU (technique de déguisement)): Exprime tout ce qui concerne l'art de la supercherie. Une grande maîtrise de cette discipline, permettait au ninja de se confondre dans la population, lors de mission d'infiltration, ou de disparaître dans l'environnement, lors de mission d'espionnage.
- Le SHINOBI-JUTSU (technique du ninja): Concerne l'art de pénétrer par effraction chez une personne, de voler des biens ou encore de tuer si cela se révélait impératif.

Evidemment, toutes les disciplines et techniques connues par les ninjas ne furent pas maîtrisées du jour au lendemain, et il a souvent était très difficile pour ce peuple de prospérer et de transmettre ses connaissances à sa descendance.

## Histoire des ninja:

Le peuple ninja, souvent bouleversé, et durant plusieurs siècles, tire ces origines très loin dans le passé. C'est en remontant jusqu'en l'an de grâce 660 avant Jésus Christ que l'on peut retrouver l'une des premières traces de l'utilisation d'agents infiltrés au Japon, et qui pourra s'apparenter au style ninja. Le premier empereur Jimmu Tenno demanda à Shinetsuhiko et à Otokasi (deux guerriers) de s'infiltrer en territoire ennemi, pour lui rapporter une argile précieuse. Le succès de cette mission permit à l'empereur de vaincre son ennemi.

Au cours du 5ème siècle, l'empereur Ohnin lança une invitation à Iga à tous les immigrants du pays, afin de former un clan de guerrier (le clan Hattori) et c'est ainsi que débuta réellement l'histoire des ninjas.

Répondant à l'invitation de l'empereur Ohnin, une multitude d'immigrants, favorisée par l'état impérial japonais, et venue des autres pays asiatiques, comme la Corée, et surtout la Chine, se sont réfugiés dans les montagnes comme indiquait par l'empereur Ohnin. Habitué au travail de force, et à vivre dans des conditions extrêmement difficiles, ceux-ci ont apporté une volonté d'existence et de survie à la culture ninja.

L'instabilité du Japon avait conduit de nombreux guerriers à fuir les champs de bataille, suite à des blessures, des défaites, ou à la mort de leur maître. Tous ces guerriers (dont beaucoup de samouraï) ont pu rejoindre les troupes combattant dans les montagnes. Ceux-ci ont apportés aux ninjas, la persévérance, et la capacité d'adaptation, car la rigueur est une des vertus les plus importantes dans les doctrines samouraï.

Des moines, opposés à l'autorité de l'empereur qui tentait d'imposer des conceptions religieuses "officielles", trouvèrent également refuge dans les montagnes, et devinrent des moines combattants. De nombreux ascètes, religieux, prêtres, ou chamans ont eu contribué à l'essor du mouvement ninja en amenant, des connaissances spirituelles et guerrières, des méthodes de contrôle de soi, ainsi que diverses croyances.

Pour finir, beaucoup de groupes de nomades, de saltimbanques et d'artistes sont venus se joindre à ces colonies. Spécialisés dans le spectacle, la plupart se distinguent dans des exercices d'habiletés et d'endurance tels que l'illusionnisme, le tir à l'arc, le lancer de couteau. D'autres traditions, ont permis l'utilisation de la prestidigitation, d'acrobatie, de jonglerie. De tels groupes ont aussi imposés par leur nature, le vol et la volonté d'autonomie des hommes, la séduction et la prostitution des femmes.

Malgré leur nombre, toutes ces personnes vivaient en général en autonomie, à l'écart des villes, afin de ne pas répandre leurs savoirs, et pour garder une grande part de mystère pour la population. De tels groupes avaient souvent pour but de continuer à vivre au contact de la nature, en restant indépendants du pouvoir en place, et de se spécialiser dans la récolte de renseignements, d'élaboration de stratégie, et de méthode d'espionnage.

Les familles ninjas se tenaient à l'écart des villes, et vivaient comme des paysans normaux. Contrairement à ce que l'on peut penser, les ninjas ne passaient leurs temps à s'entraîner ou en mission, loin de là. Tout en restant alertes et disponibles à tout moment, ils devaient se faire passer pour de simples paysans ou commerçants, afin de ne pas éveiller les soupçons des autorités, peu enclines à les laisser exercer une activité illicite.

La prolifération de toutes ces personnes avait complètement investies les régions montagneuses d'Iga et de Koga (deux provinces voisines, situées à côté de Kyoto, étant approximativement les préfectures japonaises de Mie et de Shiga, du côté du lac Biwa), mais aussi de Nagano, et de Tochigi.

Ainsi les ninja sont aussi parfois nommés «homme d'Iga»(Iga no mono) ou «homme de Koga» (koga no mono), ou encore «troupe d'Iga»(Iga shu) ou «troupe de Koga»(Koga shu). Ces provinces étant indépendantes, les ninjas n'étaient redevables d'aucune taxe et jouissaient d'une liberté de mouvement que n'avaient pas les samourais, qui étaient eux inféodés aux seigneur.

Ce sont l'ensemble de tous ces immigrés, leurs savoirs, et façon de vivre totalement différentes, qui ont façonné la culture ninja, et qui la caractériseront par ses arts et ses techniques.

On distingue à partir de là deux types de groupes et donc deux types de ninjas : l'un fidèle à un seigneur qui s'en est attaché les services en échange de rémunération et sécurité, et l'autre préférant vendre ses services aux plus offrants et donnant bien souvent dans le banditisme.

C'est ainsi que les premiers ninjas furent formés, puis recrutés parmi la puissance du clan qu'il constitués: le clan hattori. Vers l'an 600 de notre ère, Otomo no Saijin (un puissant combattant) reçut le premier le qualificatif de "Shinobi", pour avoir réussi avec brio une mission d'espionnage, pour le compte du prince impérial Shotoku, qu'il lui donna ce surnom.

L'apparition des ninjas n'est donc pas vraiment chiffrable sur une échelle chronologique, puisqu'il s'agit sans doute d'une évolution progressive, émergeant d'un mélange culturel. De plus l'éducation et la transmission des connaissances ne se faisait que par transmission orale, et à des groupes restreint de une à deux ou trois personnes, afin d'éviter le vol de connaissances.

Une des premières traces écrites date de 1487, et qui nous dit que des troupes d'iga et de koga ont été utilisé par le seigneur Ashikaga, pour l'attaque du château du seigneur Rokkaku à Magari. C'est à ce moment-là, pendant les terribles guerres féodales, que les ninjas émergèrent vraiment et furent reconnus comme étant des combattants redoutables, travaillant librement contre rémunération, en louant leurs aides aux seigneurs locaux ou aux gouvernements militaires.

L'attitude du pouvoir à leur égard était donc plutôt versatile, utilisant leurs services en période de guerre, ou cherchant à les exterminer à d'autres moments, car la menace qu'il présentait était grande.

Devant le danger potentiel que représentait ce contrepuvoir, le général Oda Nobunaga tenta de séparer les clans Ninja d'Iga, vers 1580. Ceux-ci ne voulant pas obéir, le générale Nobunaga Oba mena une action d'extermination avec 12 000 hommes, et qui se termina par un échec cuisant, face aux 4 000 combattant de la province d'Iga. Après cette défaite, c'est avec 46 000 hommes, munis d'armes à feu (arquebuse et mousquet) qu'il se fit justice, dans une soumission sanglante. La bataille dura une semaine et le général eut finalement raison des hommes d'iga. Beaucoup d'entre eux moururent (et les écoles ninjas avec eux), mais certains parvinrent à s'échapper et purent perpétuer l'enseignement et les traditions ninja.

Le pouvoir des Ninja se conforta à nouveau quelques années plus tard, quand Ieyasu Tokugawa (pourtant ancien bras droit de Nobunaga) fut aidé par Hanzo Hattori, chef Ninja de Iga, alors qu'il était sur le point d'être capturé par son ennemi. Ieyasu Tokugawa fut plus tard daimyo (seigneur féodal) et eut fréquemment recours à ces mercenaires sans pitié. Lorsque qu'il devint Shogun (dictateur militaire du Japon) en 1603, il n'oublia pas son fidèle allié et lui confia la gestion de la sécurité du pays. Les Ninja de Iga furent ainsi employés par les autorités et ils purent continuer de se développer, en tant que peuple indépendant.

Finalement, c'est l'empereur Meiji, qui en supprimant le Shôgunat et le régime féodal, et en introduisant au Japon le modèle politique occidental, précipitera définitivement le retour à l'anonymat des Ninja devenus alors inutiles, sinon dangereux dans un Japon en paix, bien que leur connaissance soit encore enseignée aujourd'hui dans des écoles spécialisés au Japon.

## Le Ninjutsu et l'Education:

Comme on a pu le voir précédemment, les techniques de ninja sont fortement redoutées, et leurs efficacités n'est plus à prouver. Ayant en commun le déracinement et la défaite, la communauté ninja développa des techniques de survie dans les contrées sauvages où il logeait, ainsi que des techniques de combat pragmatiques provenant d'origines diverses (Japon, Chine, Corée).

L'ensemble des disciplines et facultés propres aux ninjas sont nommés "ninjutsu" (ou "shinobi jutsu"), et sont acquis très jeune. Dès l'âge de cinq ou six ans, les personnes, étant destinés à devenir des ninjas, commencent un entraînement intensif afin d'acquies au plus vite, toutes les capacités requises pour la pratique du ninjutsu.

Cette formation rigide et sévère se compose de trois domaines déterminants:

**Mi wo shinobu :** Cette catégorie regroupe toutes les disciplines concernant le développement corporel, à savoir un entraînement physique extrême, afin d'étendre au maximum la résistance musculaire et la souplesse.

**Kokoro wo shinobu :** un bon ninja se devait d'observer en même temps qu'il agissait, puisant dans ses techniques, au même moment où il identifiait un danger ou une possibilité. La confiance en soi lui venait alors de cette formation psychique et mentale, lui conférant un mental d'acier, et à toute épreuve.

**Shiko wo shinobu :** La connaissance des principes de la vie et des lois de la nature, incluant de la météorologie, de l'astronomie, de la médecine, des mathématiques, et surtout permettant au ninja d'atteindre le satori, sorte d'éveil spirituel proche de la sagesse.

Le satori devait permettre au ninja de voir la réalité des choses, c'est à dire (et sans rentrer dans le mysticisme) d'analyser son environnement, de jauger la force de ses adversaires, de repérer les éventuels pièges, bref, de se préparer à l'action. Selon le satori et l'évangile ninja, tout être et toute chose sur terre sont constitués de cinq éléments primaires et fondamentaux: la terre (chi), l'eau (sui), le feu (ka), le bois (moku), et le métal (kin). Chacun de ces éléments correspond à une discipline de base que tout ninja se doit de maîtriser.



Chi (la terre) réfère aux techniques de déplacement, soit une bonne dizaine de types de mouvement, silencieux, rapide, ou furtif.

Sui (l'eau) comporte les techniques de projection et de prise au corps à corps.

Ka (le feu) comprend toutes les techniques de maîtrise de l'énergie vitale, autrement dit la concentration et l'utilisation du chakra.

Moku (le bois) s'attache à détailler toutes les techniques de frappe et de protection à pieds et mains nus.

Kin (le métal) rassemble les techniques de combats à armes blanches, que ce soit avec des armes à courtes comme à longue portées.

Dès l'enfance, l'apprenti ninja apprend aussi à maîtriser son corps(physique) et son esprit(mentale) dans des conditions extrêmes: douleur, faim, soif, sommeil, froid, chaleur, afin de rester concentré en toutes circonstances, que ce soit en combat, en déplacement, en attente, ou en méditation. Ainsi un bon ninja peut, après son apprentissage, percevoir dans l'obscurité, grimper à cheval, se contorsionner, et surtout ne jamais avoir honte de ces actes ou de ces pensées, car la conscience est une ennemi souvent fatale au brave ninja qui si sont confronté et c'est pourquoi, le ninpô (philosophie ninja) est contraire à celle des samouraïs, ou à l'éthique des gens. Aucune pitié n'est toléré et tous les moyens ou presque sont bons pour terrasser un ennemi, et il n'est pas rare, que l'employeur de la veille, soit la cible de demain.

## La vie quotidienne:

Quand les immigrés eurent élus domicile dans les montagnes, ils leurs as tout de suite fallu construire des habitations, puis de petit village, et les maigres ressources qu'ils possédaient les ont obligés à cultiver la terre et à développer l'élevage. Ainsi le peuple, qui avait conçus de la montagne sont refuge, était devenu bâtisseur, éleveur et agriculteur. Habitant sur une terre indépendante et libre, les simples paysans ont très vite commencé à exploiter les matières dérivés de leurs labeurs, et tous ce qui ne servait pas pour leurs prospérités étaient vendu sur des charrettes ambulantes, puis sur des marchés, et les fermiers sont devenus commerçants.

Le problème est que cette richesse as attiré beaucoup de mauvaises personnes, qui ont voulu mettre à mal ce peuple florissant, et celui-ci as du, a mainte et mainte reprise se défendre des assauts qui lui était portés. Et c'est le mélange des cultures et des arts diverses qui a donné au peuple de quoi se protéger: les ninjas. Inspirant la crainte et la terreur, ses guerriers ont rapidement étaient sollicités par les seigneurs sachant a quel points leurs compétences et leurs résultats étaient admirables.

Ainsi les ninjas tant convoités, vendaient leurs services de combattants, mais restaient avant tout un peuple rural et solidaire, qui continuait d'élever ses familles en cultivant la terre qui l'a accueilli.

## LE MONDE DE NARUTO:

Dans le monde de naruto, les ninjas ne sont pas des fermiers, ou des éleveurs. Issus en générale de famille de ninja, les jeunes enfant suivent un entrainement très tôt, afin de devenir au plus vite un guerrier-espion qui fera des missions, tout au long de sa vie, pour le compte de son village.

Lorsque le ninja n'est pas en mission, il s'entraine et améliore ses techniques par des entrainements vigoureux. Etre un ninja est une véritable carrière, qui demande un dévouement total, et seul les meilleurs ont une chance de survie suffisante, pour espérer fonder une famille. Ainsi, les ninjas habitent dans des villages cachés du monde, ou vivent des personnes exclusivement paysannes, commerçantes, médecins, artisans,...

Les villages sont de petites villes caché ou inaccessible par des transports traditionnels, ou vit une micro-économie assuré par les habitants et surveillé par le chef (kage). Dans chaque village ninja, on peut trouver une école, des magasins, un forgeron, un grenier, ou un hôpital, ainsi qu'une administration ninja, une banque,...

Dans l'univers de ce jeu de rôles, Nous avons gardé la grande part de mysticisme qui règne autour de la personne du ninja, et c'est pourquoi, comme dans le monde de naruto, ils sont redoutés, impitoyables, mais organisés.

### Les rangs:

Selon leurs forces et leurs capacités de réussite, les ninjas sont classés par "ordre de puissance". Ainsi, on peut distinguer 5 sortes de catégories:

**Aspirant ninja:** Les aspirants sont en totalités des enfants de 6 à 14 ans, étant encore à l'école, pour apprendre les bases du ninjutsu, du combat, et de la survie. Cet formation, donné par un chûnin professeur, se déroule en classe, et se clôtur par un examen, ou l'aspirant ninja doit réaliser à la perfection une technique qu'il aura apprise. Evidemment, la façon d'éduquer et les enseignements sont différents, selon les pays, et les dirigeants. Si ce test est réussi, l'aspirant reçoit un bandeau, symbole du ninja, et devient genin.

**Genin:** Un genin(grade le plus bas pour un ninja) est un ancien aspirant ninja qui vient de passer avec brio son épreuve de fin d'école. En général l'année suivante, les genins sont regroupés par équipe de trois personnes, et sont mis sous la tutelle d'un maître d'arme Jônin. Ce ninja est censé leurs apprendre comment réagir et se battre en équipe. Ainsi, c'est avec ce professeur que les genins vont faire leurs première mission, et gagner une véritable expérience de la vie en mission. Tous les six mois, un grand tournoi est organisé pour les genins, afin de passer à l'échelon supérieur. Ce tournoi est très difficile et peu de personne arrive à le passer du premier coup. Ainsi, un entrainement excessif est souvent un passage obligatoire, afin d'approfondir ses habilités, et pouvoir devenir chûnin.

Chûnin: Correspondant à un niveau moyen, les chunins reçoivent en générale, une tenue caractéristique des armées du pays qu'ils servent. Reconnu comme ninja performant, ils peuvent être recrutés pour agir en leader sur des missions avec des genins.

Jônin: Réserve au ninja le plus efficace du village, ce grade élevé procure une place hiérarchique importante dans la force du pays. Devant faire des missions difficiles, seul les ninjas les plus performants peuvent espérer obtenir cette distinction. La plupart du temps, c'est grâce à un coup d'éclat qu'un chûnin reçoit cette promotion. Beaucoup de jônins reçoivent chaque année, une équipe de trois genins qui deviennent leurs disciples. Le jônin devra les éduquer et les préparer au mieux pour les missions et pour l'examen chûnin.

Kage: Le kage est le chef du village, et c'est le ninja étant reconnu le plus puissant. C'est lui qui détient le pouvoir décisionnel. Souvent entouré par un conseil, il doit gérer tout le pays, l'attribution des missions, l'organisation des affaires étrangères, organiser les lois, ou entrer en guerre,... Ainsi, c'est le dernier rempart à franchir avant de pouvoir détruire un village, mais attention, sa puissance est colossale, et il est rare que ce ninja meurt dans un combat, mais beaucoup plus souvent par un sacrifice, en vue de protéger les habitants du village. Il existe un kage par pays, et l'entente entre les différents kage est primordiale afin d'assurer une paix durable.

Néanmoins, certains groupe de ninja se distingue des autres, à cause de leurs fonctions. Ainsi il existe 6 catégories supplémentaires, qui répertorie les ninjas qui effectuent un travail particulier, ou remplissent une fonction non-commune:

Tokubetsu jônin: Ces ninjas exceptionnels sont des jônins à part entière, à qui a été attribué un rôle très spécifique, comme chef médical, responsable d'interrogatoire, ou professeur particulier.

Anbus: Les anbus sont de même niveau que les jônin, à la différence qu'ils sont employés comme garde, et qu'ils doivent avertir, et défendre, de tous dangers guettant le village. En période de guerre, ce sont eux qui sont envoyés en éclaireur grâce aux nombreuses techniques de reconnaissance qu'ils possèdent. Pour les reconnaître, ces ninjas portent un masque unique et blanc sur le visage.

Mukenin: Certains ninjas se détournent ou fuient leur village natal, pour diverses raisons. La plupart du temps, étant des criminels hautement dangereux, ces ninjas, sans attaches et hors la loi, sont poursuivis et traqués jusqu'à leurs arrestations ou leurs morts. Ils sont souvent recherchés car ils sont coupables de meurtre ou de trahison, mais certains ayant juste fui, sont recherchés à cause des informations qu'ils pourraient transmettre à l'ennemi, en cas de capture.

Oinin: Ces ninjas sont des chasseurs qui sont en charge de rapporter, mort ou vif, les mukenins à leur village d'origine. Les oinins sont peu nombreux chez eux, et doivent sans cesse poursuivre leur cible quand ils en ont enfin repéré les traces.

Konoha Keimu butai: Cette brigade, de ninjas appartenant presque exclusivement au clan des uchiwa, a été mise en place afin d'assurer une force de police dans le village de

konoha. Son pouvoir judiciaire est immense et seul le kage peut poser un droit de veto contre ses décisions. Agissant dans la majeure partie des enquêtes intérieures au village, cette brigade doit néanmoins respecter le système et les procédures d'enquêtes des Anbus.

Le conseil: Le conseil des anciens est un pouvoir décisionnel qui remplace le kage ou cas où il ne serait pas apte à remplir son rôle de dirigeant. Par exemple seul le conseil a le pouvoir de décider qui seront les nouveaux kage, ou a imposés quand il faut déclarer un état d'alerte maximum. Le conseil est composé de diverses personnes, plutôt âgés (possédant une grande sagesse), ayant des liens étroitement liés au monde des ninjas, au monde de la justice, de la guerre ou de l'économie.

+-----+	
	Grade ninja :
+-----+	
	Genin
	Chûnin
	Jônin
	Kage
+-----+	

+-----+	
	Place hiérarchique :
+-----+	
	Aspirant ninja
	Genin
	Chûnin
	Jônin, Tokubetsu Jônin, Anbus, Oinin
	Konoha Keimu Butai
	Kage, conseil des anciens
+-----+	

Le but des ninjas est d'assurer la pérennité de leur village, en réalisant le maximum de service demandé au kage (chef du village). C'est comme ça que la puissance des différents pays dans le monde de naruto est comparée. En général, plus les ninja sont efficaces, plus les missions et les clients sont nombreux. En fonction du nombre de missions effectuées, et de la difficulté de celles-ci, le ninja se voit attribué un salaire.

## Les missions:

Le village est un service qui doit répondre aux demandes qui lui sont faites. Ainsi, tous les jours des clients (ou des missions) viennent au village afin de demander de l'aide, allant de la garde d'enfant, à l'assassinat, sans oublier les sauvetages ou les récoltes d'informations.

Ainsi en fonction de la difficulté de chaque requête, les missions résultantes sont triées en 5 catégories. Plus la mission est importante, plus celle-ci rapporte de l'argent au

village (les prix sont négociés entre le kage et le client), et mieux le ninja est payé et reconnu (le salaire est fixé par la durée et la difficulté de la mission). De plus, les missions sont confiées aux ninja qui sont disponible lors de la demande, et dont le grade est suffisant pour l'accomplissement du travail. C'est pourquoi, par exemple, jamais un Genin n'aura une mission diplomatique instable à gérer. Chaque mission est soigneusement notée, listée, répertoriée et gardée par le kage sur des rouleaux de comptes. Ainsi le responsable d'une mission ne peut pas délègue sont travail, ou nié un échec. Les listes sont énumérées selon les 5 catégories qui sont identifiables par les lettres suivantes: D,C,B,A, et S.

Les missions sont donc donnés à faire au ninja suivant les grades comme décrit dans le tableau ci-dessous:

Missions D	Genin	X	X	X	
Missions C	Genin	Chûnin	X	X	
Missions B	X	Chûnin	X	X	
Missions A	X	X	Jônin	X	
Missions S	X	X	Jônin	Kage	

Description des types de missions:

Les missions de classe D : Ce sont en général des missions réalisable par n'importe quelle personne normalement constitué, allant du nettoyage, a l'accompagnement de personne faible ou handicapé.

Les missions de classe C : Ce sont les missions qui peuvent être soumis à des affrontements mineurs, ou qui peuvent être sujet à des difficultés particulières, comme la protection d'une personne ou d'un transport.

Les missions de classe B : Ce sont des missions de garde du corps, d'espionnage, ou plus communément, des missions sensibles ou des personnes devront être tuées, ou tout du moins fortement maitrisées.

Les missions de classe A : Ce sont les missions de premières importances, qui peuvent se dérouler dans un pays étranger. Il s'agit souvent de mission d'assassinat ou d'espionnage qui ont une répercussion majeur sur les politiques ou les économies environnantes.

Les missions de classe S : La lettre "S" pour "spéciales" désignent les missions d'urgences, qui sont décrété par le conseil ou le kage lui-même, et qui le plus couramment, mettent la vie du peuple ou la paix du village en péril.

Afin de pouvoir réaliser correctement tous ces missions, les ninjas ont développés des disciplines défiant l'imaginaire, et toutes plus redoutables les unes que les autres si elles sont correctement mise à contribution.

## Les disciplines:

Un des points importants à retenir est que, contrairement à leur homologue ayant réellement vécu, les ninjas du monde de naruto sont véritablement capables de produire des effets extraordinaires. Ils n'ont pas eu besoin de se construire une image pour inspirer la terreur, puisque par exemple, créer une boule de feu ou marcher sur l'eau, leurs est possible. Pour cela ils utilisent leurs chakra. Dans cet univers, le chakra ne représente pas seulement la concentration du ninja. Il s'agit en fait d'une énergie que détiennent tous les ninjas, obtenu en malaxant son ka et son ki (corps et esprit), et qu'ils peuvent utilisés pour invoquer des animaux gigantesques, ou créer des illusions. En bref, un ninja peut réaliser tous ce qu'il lui est possible d'imaginer dans une certaine mesure, et nous avons classé toutes les possibilités réalisables selon 7 types de techniques différentes, en accord avec le manga de masashi kishimoto:

-Le ninjutsu: les techniques de ninjutsu sont celles propres au ninja. Elles regroupent toutes les techniques qui servent en générale à combattre, à infiltrés, à espionner, et la plupart du temps utilisant du chakra.

-Le genjutsu: les techniques de genjutsu sont immatérielles. Ce sont les illusions plus ou moins persistantes, et qui permettent au ninja de tromper les sens de ces adversaires, jusqu'à lui faire croire la réalité de son imaginaire.

-Le taijutsu: les techniques de taijutsu regroupe l'ensemble des attaques au corps à corps, comme les coups de pieds, poings, prise au corps, gestion de l'équilibre, prise et projection, déplacement et vitesse.

-Le fuuinjutsu: les techniques de fuuinjutsu sont peu répandues car elles utilisent des sceaux, souvent défensifs, aux fonctions très variés. Un sceau est généralement un morceau rectangulaire de papier, sur lequel est inscrite une incantation à l'encre.

-Le doujutsu: Certains ninjas disposent de pouvoirs spéciaux issus de leurs lignées. Ils ont hérités de pupilles hors du commun qui leurs donnent une augmentation accrue de leurs vues, ainsi que d'autres performances propre à chaque clan.

-Le kinjutsu: Sous cette catégorie a été rassemblé toutes les techniques qui ont été exclus de l'apprentissage des ninjas car elles ont été jugées trop dangereuses, à la fois pour le ninja qui l'utilise que pour son entourage. Néanmoins, beaucoup de mauvais esprits désirent les connaître afin de gagner plus de puissance. Nombre de ninjas utilisent des techniques de kinjutsu, car bien que celle-ci soit interdites, leurs efficacités est indéniable.

-Les invocations: D'autres ninjas utilisent leurs chakras et leurs sangs pour quérir l'aide d'animaux ou de démons, plus ou moins sous contrôles, ils leur suffit dans la majeure parties des cas de signer un contrat avec l'invoqué pour pouvoir obtenir une aide. Une technique d'appel est alors utilisée par le ninja pour faire apparaître la ou les créatures.

Malgré tous, le ninja reste un personnage qui évolue dans un univers souvent hostile et inconnu. Il lui faut donc pouvoir parer à toutes éventualités, et l'argent est souvent une source de pouvoir et de persuasion non négligeable.

## Situation économique:

Les prix s'évaluent avec le Ryos qui est la monnaie mondiale. Pour donner un ordre d'idée, 30 Ryos sont suffisants pour s'assurer une journée de vivre et de couvert dans des conditions minimales pour une personne. Le Ryos ne connaît qu'une seule et unique forme qui est la pièce, dont la couleur est proche du jaune or; il est donc rare que des personnes se déplacent avec beaucoup d'argent sur eux. C'est pourquoi les banques ont développés un système de livret de compte par personne, ou est répertorié le montant des économies du détenteur du livret. Ce livret est infalsifiable et identifié sur la page d'en tête à la personne à laquelle il appartient. Ainsi, il est possible de retirer juste la somme désiré, au guichet bancaire de chacune des villes existantes.

Quelques exemples:

Afin de pouvoir donner un ordre d'idée des prix en rigueur, vous pouvez vous référer au guide ci-dessous, mais attention, tous ces prix ne sont que des indications de moyenne, et d'estimation. Il est fort possible que ceux-ci soit différents et variés, selon les personnes, les lieux, l'accessibilité de l'article, ou de la culture locale.

Les prix ont beaucoup variés au cours du temps, avec le développement technologique qui a considérablement modifié le quotidien.

## Situation scientifique:

Une des grandes particularités du monde de naruto est que l'univers n'est pas tiré directement du japon médiéval. En effet, contrairement à l'histoire de notre planète, le système de shogunat n'as pas été banni, et le monde a continué à évoluer tels quel, ce qui fait que les ninjas, étant toujours indépendant, ont pris le contrôle du pouvoir, et le développement a permis la recherche de nouvelle technologie. Le monde ninja dans lequel évoluent les personnages connaît beaucoup d'objets de notre vie courante, comme les téléviseurs ou les assistances médicales, en gardant quand même une grande part de ce qui fait le charme du japon traditionnel, les vêtements, la nourriture ou les moyens de transports.

Détail des technologies connues:

Maitrise du feu (fourneau, forge,...)

Electricité (réseaux électrique à domicile, éclairage public,...)

Eau courante (plomberie domestique, pompe à eau, machine à laver le linge,...)

Divertissement (Machine à sou,...)

Armement basique (mousquet, piège à loup,...)  
Informatique 'médicale uniquement'(terminaux basique, écran bicolore,...)  
Médecine automatisée ( Assistance médicale ou respiratoire 'par sceau et rouleau',...)  
Machinerie mécanique à ressort, ou manuel (horlogerie, temporisation,...)  
Energie naturel (charbon, bois, eau, vent,...)

Détail des technologies inconnues:

Communication (internet, téléphone, satellite, télévision,...)  
Armement évolué (fusil mitrailleur, missile,...)  
Equipement spécialisé (lunette de visée, de vision nocturne ou thermique, pare-balle,...)  
Electronique de pointe ou miniature (laser, radar, robotique,...)  
Système de surveillance évolué (système d'alarme, détecteur de tous types: mouvement, pression, thermique,...)  
Médecine automatisée évolué (défibrillateur, pace maker, pompe rénale,...)  
Moteur à explosion (voiture, avion,...)  
Machinerie mécanique évolué (chambre froide, serrure à code,...)  
Energie transformé (fuel, nucléaire,...)

Néanmoins, il faut bien garder à l'esprit que le milieu dans lequel se trouvent les populations, reste très accoutumé. Les rivières sont surmontés par des ponts de bois, chaque entrée de village est prévenues par une arche de bois ou sont gravés des prières, la sandale est la chaussure par excellence, le kimono est la tenue la plus porté, les défunts sont honorés par une tablette funéraire, le bœuf est le meilleur moyen pour tirer les charrettes, les anciens sont le symbole de la sagesse, et les bains publics attirent des foules avec leurs sources chaudes.

Evidemment, toutes les cultures et environnement urbain dépendent du lieux où l'on se trouve.

## **Situation géographique:**

Le monde de naruto est très différent du nôtre, c'est pourquoi en voici une description précise, car chaque pays est caractérisé par son climat, ses reliefs, et ses populations animales et végétales qui lui sont propre.

### **Hi no Kuni (le pays du feu)**

Description:

Hi no kuni est un des pays les plus importants politiquement. Placé au centre du monde, il est une plaque tournante pour l'économie. C'est ainsi qu'il est devenu, aujourd'hui, un passage obligatoire pour la circulation, les échanges et que sa puissance s'est accrue au fil des années.



La géomorphologie:

Le pays du feu arbore, sur une superficie titanesque, une forêt parsemée de clairière et de rivière sur quasiment l'ensemble de son territoire. Seuls quelques marais vers le nord du pays dénotent dans le paysage monotone. Dans sa totalité, le territoire reste plat sans aucune réelle évolution du paysage, mis à part quelques vallons et ravins, disséminés de-ci de-là. L'eau est plutôt courante, et il n'est pas rare de trouver des sources chaudes, ou de petites étendues d'eau.

Le climat:

Il faut bien voir que le pays se découpe en deux zones, l'une avec un climat tempéré subtropical et l'autre tempéré continental.

La zone tempérée subtropicale regroupe toutes les zones côtières, soit en prenant la partie inférieure d'une diagonale tracée du sud-ouest au nord-est du pays. Les températures oscillent en moyenne entre 25°C et 5°C, et les pluies sont abondantes l'été mais l'hiver reste relativement sec (mis à part quelques pluies cycloniques).

La zone tempérée continentale vient recouvrir la partie supérieure de la diagonale, du sud-ouest au nord-est, sans oublier tout l'intérieur du pays se situant sur cette diagonale. Les températures oscillent beaucoup suivant la période de l'année; l'été, elles dépassent les 25°C alors que l'hiver étant plutôt rude, elles vont jusqu'à diminuer sous le 0°C, provoquant de temps à autre des jours de gel. Les pluies sont moyennement foisonnantes, environ 500 à 600 mm par an, car le maximum de pluviométrie est atteint en été, sous forme orageuse, alors que l'hiver, seuls les rares chutes de neige humidifient le sol.

La faune et la flore:

-Les fortes densités de verdure ont attiré énormément d'espèces d'oiseaux et d'herbivores (biches, sangliers, bœufs,...) et par la suite de prédateurs carnivores (rapaces, pumas, loups, renards,...). Mais les conditions d'humidité et de protection végétale ont permis aux insectes et aux invertébrés (punaises, scarabées, escargots, limaces,...) de s'émanciper rapidement à travers tout le pays. Ainsi, l'apparition de parasites ou de nuisibles (sangues, rats, moustiques,...) est fréquente dans les endroits où la forêt est plus dense. Les reptiles et batraciens (pythons, vipères, boas, crapauds, grenouilles,...) se consentent aussi à vivre près des réserves de nourriture que fournit la diversité animale des marécages et des cours d'eau.

-L'océan végétal, qui recouvre le pays, ressemble à une étendue sans limite et siègeant comme un mur infranchissable, qui se découpe horizontalement en trois parties distinctes:

+le sous-bois humide et ombragé, est composé d'un épais tapis de feuilles, de mousse, et de champignons (à cause du peu de lumière qui filtre au travers de la voûte verdoyante), et laisse parfois, quelques arbustes et des buissons, pousser sans encombre.

+un étage inférieur, avec des arbres, d'environ 20 mètres de hauteur, au feuillage désinvolte, où les branches sont larges et solides.

+la coupole de la forêt, située entre 20 et 40 mètres du sol, avec quelques rares arbres, pouvant atteindre jusqu'à 70 mètres de haut. Le feuillage y est dense et concis, mais les branches sont trop souples et fines, pour s'y accrocher.

### Le village: KONOHA gakure no sato (village caché de la Feuille)

Konoha se trouve en plein milieu du pays, bien caché au milieu des arbres. De l'ouest au nord, protégé par une paroi rocheuse, où est sculpté le visage des précédents Hokage (chef de Konoha), de l'est au sud, dissimulé par une haute muraille de pierre.

Le peuple:

Les habitants de Konoha et des alentours sont plutôt des paysans et des commerçants, tirant beaucoup de leurs ressources de la forêt qui les abrite, certains sont devenus mineurs, ou chasseurs.

Les clans et familles reconnues:

Beaucoup de familles issues de Konoha ont marqué l'histoire (en bien ou mal) par leurs compétences extraordinaires et de nombreuses lignées formidables ont pris leurs origines et leurs déclinés ici, comme le clan Uchiwa qui fait partie intégrante de la vie de Konoha, car c'est d'eux que l'on doit la brigade de police de Konoha, le Konoha Keimū Butai.

Histoire et dirigeant:

La création de Konoha remonte aux hauts faits de celui qui devint le premier Hokage. Le nom de Konoha provient de la technique unique de Shodaime Hokage, le Mokuton ou Art de manipuler le Bois. Shodaime put ainsi créer une unité dans le village avec l'aide de son frère qui devint plus tard Nidaime Hokage (le Second), expert dans le Suiton. Les deux premiers Hokage développèrent dans le village un esprit de communauté où chacun mérite d'être sauvé. Les deux premiers Hokage furent les Sensei de l'Hokage actuel, Sandaime Hokage. C'est ce dernier qui gère le village et prend les décisions garantissant la pérennité du village.

### Kaze no Kuni (le pays du vent)

Description:

Kaze no Kuni occupe l'ouest du monde et est le pays possédant la plus grande superficie, mais les populations sont très nomades ou restreintes dans des villes, en petites quantités. L'étendue de son territoire est presque stérile à toutes vies.

La géomorphologie:

Le pays du vent est entièrement recouvert par un désert de sable des frontières nordique (ou les précipitations laisse place à la verdure) jusqu'à la plage du sud (ou il vient mourir au pied des vagues). Il est plutôt rare de trouver de l'eau en surface, bien qu'il y existe quelques oasis. En générale, il faut creuser profond pour trouver de l'eau potable. Même sur les zones côtières, le désert est omniprésent puisque seul la marée l'empêche de progresser vers le large.

Le paysage peut revêtir trois aspects principaux:

-un plateau caillouteux, balayé par les vents violents, qui retire progressivement les particules de sable existantes. Il ne reste alors plus que les blocs de roc, trop lourds et trop

ample pour être déplacés, et qui constitue le dallage des villes, à cause de leurs résistances éprouvés.

-Une plaine de pierrailles, résultant d'un glacis d'érosion, au pied des hauteurs survivantes au sable, résultant d'une accumulation au centre d'une cuvette, ou résultant d'un ancien lit de rivière (apparaissant exceptionnellement en cas de pluie, et qui se remplit d'un flot boueux et impétueux). Le soubassement est souvent fait de cailloux et de gravier, mais la surface est constituée de sable parsemé d'amas de petites pierres.

-Une étendue infinie de sable très fin vallonnées de dunes, sur lesquelles il est très difficile de se mouvoir, accablé par la chaleur, et ralenti par la densité dévorante du sol.

Le climat:

Kaze no kuni est un pays très chaud, aux pluies accidentelles, correspondant à un climat tropical aride. Les températures peuvent atteindre facilement 50 degrés en journée, et diminuer de 20 à 30 degrés en pleine nuit, dû à l'extrême sécheresse de l'air, qui facilite le rayonnement très rapide de la chaleur diurne. Le vent provoque souvent de violentes tempêtes de sables qui sont très destructrices, et le manque de pluie conditionne la venue des populations, car toute la zone recueille moins de 200 mm de précipitations par an. Les ondées atmosphériques se font rares à cause de la haute pression des lieux, qui rend l'air sec, et impose un taux d'évaporation très élevé.

La faune et la flore:

-Malgré ce que l'on peut penser, la faune est très présente dans cette partie du monde, s'étant habituée et trouvant refuge dans le désert. La plupart de ses animaux sont nocturnes (renards, batraciens,...), et beaucoup d'entre eux passent les périodes de grandes chaleurs en léthargie, enterrés dans le sol à de basses profondeurs. Quelques-uns sortent le jour, comme les reptiles (lézard, serpent, scorpion,...), les chacals, les hyènes, ou encore les gazelles, et vivant dans le désert, tous se déplacent avec une très grande rapidité, afin de lutter contre les canicules. Dans les villes, on trouve aussi beaucoup d'animaux comparables au dromadaire ou au chameau afin de faciliter les échanges de marchandises à travers le désert.

-La flore, elle aussi, est très présente et variée. L'on compte environ 1500 espèces de végétaux (plantes herbacées, acacias épineux, verveines des sables, palmier-dattier, et même céréales sur les surfaces irriguées). Dans les endroits arides sableux, seuls les cactus ou les palmier-dattiers (hormis quelques rares fleurs du désert) sont capables de résister à des variations thermiques aussi grandes avec si peu d'eau.

### Le Village: SUNA gakure no sato (village caché du sable)

Suna se situe dans le désert à une vingtaine de kilomètres de la frontière orientale, à égale distance entre la cote et la frontière nord. Cette ville est construite sur un plateau rocheux, qui a pour fonction de stabiliser les fondations des maisons, qui ne sont alors plus soumis à l'humeur des sables. Ces maisons sont plutôt petites et bâties en terre cuites, ce qui permet de préserver la fraîcheur des nuits, et de lutter contre les fortes températures du jour. Cet endroit a été choisi car une nappe d'eau abondante affleurait le sol, et sert maintenant à lutter contre l'aridité du désert. Les rues sont en permanence recouvertes de sables qui s'infiltrent partout malgré l'épaisse muraille de la périphérie du village, qui protège les habitants. Ce village est difficile à trouver, car perdu au milieu des dunes, aucune route ne peut être empreinte, et aucune trace ne peut être laissée derrière soi.

Le peuple:

Les rares personnes ayant décidé de s'installer en villes sont en permanence vêtues de voiles fins, pour les protéger du sable, et en tenue légère à cause de la chaleur et doivent en permanence rationner les faibles quantités d'eau que produisent un ou deux puits, afin de ne pas en manquer.

### Tsuchi no Kuni (pays de la terre)

Description:

Tsuchi no kuni est un immense pays, prenant place sur tout le nord-ouest du monde. Il ne possède pas de frontière avec les autres grandes puissances mondiales, car il est séparé sur toutes ses frontières terrestres, par au total, six petits pays à l'influence dérisoire.

La géomorphologie:

La particularité de ce pays vient de son relief ingrat, dont la plus importante partie est impraticable. En effet, le territoire est entièrement recouvert de montagnes, au sommet élevé et à la vallée modeste. Du nord à l'est, les cimes rocheuses sont très escarpées et il est difficile de se trouver un chemin carrossable, alors que de l'ouest au sud du pays, les monts érodés revêtent des routes taillées dans le roc par la nature elle-même. L'homme a pu s'y installer sans difficultés.

Le climat:

Tsuchi no kuni est un pays qui détient un climat montagneux, humide sur les pentes ombragées, plaisant sur les faces ensoleillées, très froid sur les hauteurs du nord, acceptable dans les vallées du centre, et chaud sur les versants du sud. En effet, le pays est divisé en trois bandes horizontales. La plus au nord est une région froide et hostile, où l'hiver règne toute l'année, et où les monts revêtent, en permanence, une dangereuse robe scintillante. Au milieu, le temps y fait bon vivre, entre lac d'altitude et plateau fécond, la population a su tirer profit de la terre cultivable, et des herbages nourriciers. Au sud, le désert semé à distance sa terreur et sa tristesse, de fait que, les entraves rocailleuses des monts sont, constamment, gorgés de soleil, et que seul les profondes galeries, creusées dans les falaises,

rendent accessible les sources aquatiques souterraines; vengeance de cette chaîne montagneuse, qui prive le désert de son trésor le plus recherché: l'eau.

La faune et la flore:

-La faune est très diversifiée, et il est courant de rencontrer des animaux sauvages à base comme à haute altitude. Dans les bois, on rencontre énormément d'espèces d'oiseaux (pies, hiboux, passereaux, pigeon, perdrix,...), sur les versants, des animaux hibernâtes (marmotte, ours,...), dans les vallées, des animaux de pâturage (mouton, chèvre, vache,...), et leurs prédateurs naturels (loup, rapace,...). Néanmoins plus l'ascension est grande, moins les espèces sont présentes. Seul quelques bouquetins, lamas, ou alpacas s'aventurent en haut des sommets.

-La flore est elle aussi affecté par l'altitude, ce qui signifie que les vallées sont très verdoyantes, abondante de plantes, et possèdent énormément de famille de fleur différentes. Au nord du pays, quand l'air se raréfie, et que la fraîcheur est mortelle, seul une fleur ou deux résiste a de telle condition extrême. Au centre du pays, par contre, on y trouve, jusqu'à des altitudes élevées, des bois de hêtres, de pins, de cyprès et dans certains vallées de haute altitude, des caroubiers, des cactus et même des tournesols. Au sud, la proximité du désert marque de sa chaleur les pentes rocheuses, qui semblent désolées et privés de flore.

### **Kaminari no Kuni (pays de la foudre)**

Description:

Kaminari no kuni est le pays qui se situe nord-est du continent. Possédant peu de frontière terrestre, ses étendues côtières étant interminables, on pourrait affirmer que ce pays est une presqu'île à la taille gigantesque. Plus proche de hi no kuni (pays du feu), que des autres puissances mondiales, il n'as pourtant aucune frontière avec lui, ce qui montre que kaminari no kuni reste un pays discret, et à l'écart des conflits.

La géomorphologie:

Sa géologie s'étant structurée sur plusieurs centaines de million d'année, le territoire porte l'empreinte des volcans et la marque des glaciers, lui donnant cette aspect très varié. Ce pays possède, à 90%, des frontières maritimes, dont les contours sont perpétuellement ronger par la mer. Le caractère brutal de ce pays, l'empêche d'avoir de longues plages de sable, mais à la place, lui a offert des côtes rocheuses, composés, selon les régions, de multiples falaises, de plages de galet, ou de grandes étendues de roche compact, car ce pays n'est autre qu'une énorme plaque de roche, amenuisé par les vagues et par les pluies, laissant les massifs montagneux se recouvrir de forêts, et creusés de vallées et de cirque. Ses contours, perpétuellement ronger par la mer, et son relief, très variant, sont sans cesse éroder par les pluies, ce qui donne accorde au paysage, de nombreuses collines et plaines, se succédant, recouvert de prairies humides et de lac d'un bleu profond, unique à ces lieux.

Le climat:

Ce territoire est aussi accueillant que son climat océanique: froid et humide. Certains jours, le soleil, et la chaleur qu'il émet, sont suffisant pour réchauffer les habitants, alors que d'autres jours, les humeurs aqueuses provenant des cieux font appréciés la douceur d'un feu

de cheminée. Le temps est un réel problème dans ce pays puisqu'il reste imprévisible. Les températures atteignent en moyenne, 15°C lors des mois les plus chaud, et approche des 5°C lors des mois les plus froid, ce qui correspond à des étés frais et des hivers doux. La pluviométrie est généreuse en toutes saisons de l'année, et parvient à ces optimums pendant les périodes froides. Le total des précipitations avoisine les 900 mm par an. L'atmosphère étant très moite, il est anodin de ne pas voir le soleil percer de ses rayons le ciel gris, pendant des jours durant. Ainsi les moindres jours ensoleillés sont fortement appréciés.

La faune et la flore:

-La faune de ce pays est très forestière. Elle est composée de cerfs, de loup, de sanglier, et autres petits animaux arboricole (écureuil, serpent...). Quelques d'espèces sont exclusivement nocturne, comme les rongeurs (souris, mulot,...), ou certains rapaces (chouette, hiboux,...), alors que beaucoup reste fidèle à l'astre lumineux, qui perce quelques rare fois le feuillage de ces rayons. Il n'est pas aisé d'apercevoir ces espèces qui restent très discrètes, et n'ose approcher de la bordure des bois.

-La flore est composé de grande forêt d'arbre à feuilles caduques (chênes, hêtres, charmes, châtaigniers,...), et de landes d'ajoncs, de bruyères, ou de genêts, grâce au caractère humide de ses régions. Les sols sont en majorités recouvert de mousse. On trouve dans les plaines des tourbières, sortes de marais, composés à 90% de matière organique morte. Ainsi il est facilement possible de les repérer, au couleur sombre de végétaux, et a l'humidité débordante de ces lieux. Dans les tourbières, certaines espèces se sont développés comme les sphaignes, sortes de mousses qui forment des coussins verts, parfois rougeâtre, et gorgés d'eau, et qui sont caractérisable par leurs petites feuilles en écailles, ou comme les carex, semblable à de petites touffes comportant de nombreuses espèces de feuilles coupantes, et à fleurs en épis, recherchant les lieux très humide.

### **Mizu no Kuni (pays de l'eau)**

Description:

Mizu no kuni est un pays fondé sur un archipel de petite île, dont la plus grande exerce une suprématie sur les autres. C'est sur cette petite surface que se trouvent le gouvernement et les principaux lieux d'habitation.

La géomorphologie:

Ce pays est constitué d'une multitude d'îles aux tailles minimales. Leurs nombres exactes est inconnus, et leurs implantations provoquent des détournement naturels des courants maritimes, qui a la singularité de prendre chaque année, la vie de personne inexpérimentée, qui tente de se frayer un chemin, à travers cette myriade d'îlot, se détachant des flots. D'ailleurs, il est presque impossible de faire une carte détaillé de toutes ces îles puisque beaucoup disparaître sous les eaux, ou surgissent des entrailles de la terre. Effectivement, la zone étant plutôt volcanique, il n'est pas rare de voir émerger un îlot, ou disparaître un atoll de corail. Aucune de ses îles n'atteint une altitude dépassant les 50 mètres de hauteur, et beaucoup se retrouve, en partie, sous les flots, durant les fortes marées.

Le climat:

L'ensemble de l'archipel est soumis à un climat équatorial, entravé par quelques violentes tempêtes. Ce climat, et la proximité de la mer, cause tous les matins, d'épais manteau de brume, qui ne se dissipe que difficilement, et parfois pas du tout de la journée. Les températures moyenne à l'année tourne autour de 25°C, car l'écart entre le mois le plus chaud et le mois le plus froid est inférieur à 5°C. Ce pays, malgré la chaleur, est très humide, et reçoit des pluies quotidiennement. La pluviométrie n'est jamais inférieur à 100 mm par mois, mais ne prend pas toujours la forme d'une pluie; parfois, elle s'impose sous forme de brume ou de pluie fine mais continu, parfois sous forme d'orage violent et bref. La chaleur et l'humide sont en milieu de journée d'une extrême intensité, et est difficile à supporter pour les personnes non-habituées.

La faune et la flore:

-La faune est magistralement aquatique (poissons, mammifères, invertébrés,...), composée d'oiseaux de bord de mer (mouette, goéland,...) et quelques animaux fermiers parqués sur les îles d'élevage, auquel viennent se rajouté des espèces inattendu dans des terres aussi isolés, comme le varan, le rhinocéros à une corne, ou le buffle sauvage.

-La flore est dense et toujours verte, d'aspect impénétrable, grâce à la fertilisation très riche des terres produites par les volcans. De plus, l'humidité permet une croissance rapide des plantes, et une abondante profusion d'essence rare comme les fougères arborescentes, ou les figuiers sauvage. Cette grande richesse se retrouve dans les nombreuses cultures des îles, car il est presque possible de faire deux récoltes de riz par an, mais on retrouve aussi la production de maïs, noix de coco, café, cacao, tabac, caoutchouc, et diverses épices odorantes.

### Autres pays :

Taki (village caché de la cascade)

Ce village est caché dans le pays indépendant au nord-nord-ouest de Hi no kuni, mais ne fait pas partie des 5 grandes puissances. Bénéficiant de la retenu des eaux montagnardes de Tsuchi no kuni, de nombreuses cascade dévalent les pentes rocheuses du pays. Taki a été fondé à l'intérieur de la montagne, sur les berges d'un lac souterrain, et est complètement cerné par les racines de la foret de la surface. Le village caché de Taki tire son nom de la seule entré du village, qui est une cascade (le village se situe derrière les flots descendants).

Kusa (village caché de l'herbe)

Nord-ouest entre tsuchi no kuni et hi no kuni, 100% frontière terrestre

Ame (village caché de la pluie)

ouest-nord-ouest entre kaze no kuni, tsuchi nu kuni et hi no kuni, 100% frontière terrestre



## **II. Clans, Ecoles et Indépendants**

Au sein d'un même Village caché, il y a toujours eu plusieurs sortes de ninja : ceux qui appartiennent à un clan particulier, ceux qui pratiquent une école ninja spéciale, et ceux qui n'appartiennent ni à la première ni à la seconde catégorie. Ces trois groupes vivent généralement en une certaine symbiose au sein du Village caché, même si les clans sont souvent en compétition les uns par rapport aux autres et que ceux qui pratiquent des écoles spéciales essaient de valoriser leur art par rapport à ceux qui appartiennent à un clan. Et les Indépendants, ceux qui ne spécialisent pas dans quelque chose de particulier, doivent trouver leur place au milieu.

Les clans ninja sont souvent très fermés, cela venant de leur nature même. Car ils sont les dépositaires de savoirs ancestraux ou bien de particularités génétiques incroyables. Et ces secrets sont généralement farouchement gardés, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, de nombreux autres Villages cachés aimeraient pouvoir percer ces secrets, soit pour pouvoir posséder eux aussi ces particularités propres aux clans, soit afin de pouvoir les neutraliser en combat, s'assurant ainsi une victoire quasi-certaine. La deuxième raison est que les clans cherchent grâce à leurs capacités à s'assurer une place influente au sein de leur Village caché. Car tous ceux qui font partis de ces clans sont prédestinés à devenir des ninja, ce qui leur donne une importance particulière. En cachant leurs capacités et notamment leurs faiblesses, ils ont de meilleures chances de briller en tant que ninja. Une des contreparties de cette façon de faire est que les clans sont très élitistes, surtout parmi ceux qui sont considérés comme les plus puissants. Ils se coupent donc peu à peu du reste du Village et adoptent une attitude hautaine vis-à-vis des autres ninja, les considérant comme inférieur à eux. Une autre contrepartie est que ceux qui appartiennent à ces clans risquent d'avoir trop confiance en eux et ainsi de s'appuyer excessivement sur leurs dons héréditaires, ce qui peut les mettre en difficulté dans un combat, face à un autre pouvoir héréditaire plus puissant, par exemple. Mais dans tous les cas, il ne faut jamais sous-estimer un ninja ayant des dons héréditaires, les clans considérés comme les plus puissants l'étant généralement pour de bonnes raisons. Et s'ils n'occupent que rarement les postes prestigieux comme celui de Kage, c'est généralement dû à une politique conservatrice de leur clan.

En opposition à ceux qui sont dotés à la naissance de particularités leur assurant un grand avenir en tant que ninja, les shinobi se spécialisant dans une école doivent travailler dur pour briller dans leur voie. Non pas que les membres des clans ne doivent pas travailler leurs dons, mais ceux qui veulent maîtriser une école doivent d'abord la trouver, ce qui peut



prendre du temps. Et en plus de cela, il faut trouver un maître de cette école qui voit du potentiel dans le ninja qui veut suivre ce chemin difficile. Mais une fois que cela est fait, il est généralement plus facile de progresser, les maîtres dispensant alors toutes leurs connaissances. Il n'est pas rare de voir ces maîtres prendre un jeune ninja en tant qu'élève particulier, afin de lui apprendre tous les secrets de son art. Car tout comme les clans, les écoles cultivent des particularités spécifiques, qui découlent de générations d'expérience. Et tout comme les clans, il s'agit d'une spécialité dans laquelle le ninja sera un maître, en négligeant forcément au moins un peu les autres domaines ninja. Ils n'enseignent ainsi leur savoir qu'à un petit cercle d'initiés, formant une sorte de groupe fermé. Il est difficile d'entrer dans un tel cercle, et il faut alors généralement taire ce qui y est enseigné. Là encore, il s'agit d'une pratique analogue à celles des clans. Il est donc presque normal de voir les clans et les écoles se comparer sur leurs niveaux respectifs, afin de voir lequel est le plus puissant. Mais contrairement aux membres des clans, les ninja pratiquant une école n'ont que rarement des signes distinctifs, ce qui fait qu'on les sous-estime généralement, jusqu'au moment fatal où ils révèlent leur art. Les adeptes des écoles ont une force insoupçonnée qui ne demande qu'à être révélée, au combat comme dans la vie de tous les jours.

Au milieu de tout cela, il y a ceux qui n'ont pas choisi d'école et qui n'ont pas de dons héréditaires. Pour eux, il sera difficile de briller en tant que ninja, car ils devront trouver leur propre voie. Paradoxalement, ce sont souvent les ninja les plus connus. Car cela les force à explorer des facettes inconnues des pouvoirs ninja, leur permettant ainsi de créer leurs propres Techniques. Ils ne sont pas limités à un type particulier d'art, comme les membres des clans et des écoles, et ils peuvent donc briller dans le domaine qui leur plaît ou bien pour lequel ils ont une affinité particulière. Leur force vient aussi du fait que personne ne peut se douter de leurs réels pouvoirs, et leurs incroyables Jutsu sont souvent décisifs dans un combat. Ainsi d'un côté, ils auront plus du mal à trouver leur voie en tant que ninja, et de l'autre, malheur à ceux de leurs ennemis qui manqueraient de discernement face à eux. Il faut donc toujours être méfiant face à un ninja qui semble normal, car une force terrible peut se cacher en lui.

## CLANS:

### Clan Aburame:

Parmi tous les clans de Konoha, les Aburame font partie des plus mystérieux shinobi. Très peu social de nature, ceux qui les connaissent personnellement savent qu'ils sont de bons combattants et que leurs capacités de clan sont très mystérieuses. Le clan Aburame conserve une tradition ancestrale, l'union symbiotique avec la nature. Peu de temps après sa naissance, le corps du jeune Aburame est offert aux insectes, généralement des punaises. Le corps du ninja devient alors une ruche pour les insectes, grâce à une sorte de sceau connu seulement des hauts membres du clan. Avec le temps, le lien entre le ninja et les insectes grandit. Le shinobi commande aux insectes et en échange les insectes se nourrissent du Chakra de l'hôte. On comprend ainsi pourquoi les Aburame sont si peu sociaux, ils préfèrent le contact de la nature à celui de l'homme. En plus cela, les autres ninja trouvent généralement cette symbiose peu ragoutante.

Les Techniques des Aburame sont uniquement basées sur le contrôle des insectes. Ces derniers servent pour tout, l'attaque, la défense et même la filature. Une femelle insecte subtilement placée permettra au shinobi de suivre sa proie à la trace grâce aux phéromones sécrétées. Un essaim fera office de clone pour prendre l'ennemi par surprise. Les insectes prendront également soin de leur hôte, lui recousant ses plaies. Sur le plan défensif, les insectes formeront un bouclier, protégeant le shinobi. Sur le plan offensif, les insectes suivront leur proie à la trace et pour ensuite lui drainer son Chakra. Dans certains cas extrêmes, les insectes absorberont même un poison présent dans le corps du ninja. Les insectes sont donc le cœur même des tactiques des ninja de ce clan. Il faut donc les utiliser avec parcimonie et discernement.

#### En jeu :

Un Aburame a un contrôle parfait de ses insectes. Il peut les commander à distance par la pensée, et ils obéiront instantanément. Ensuite, c'est au ninja de savoir bien les utiliser. Car l'ennemi risque de très vite se rendre compte de la particularité du ninja, et ainsi de prendre des mesures en conséquences, comme lancer des kunai explosifs sur les insectes. Il faut donc être prudent, et préparer à l'avance des tactiques pour différentes situations. En développant son affinité avec les insectes, il augmente la quantité d'insectes présents dans son corps, et peut même les stocker dans des sacs ou des jarres.

#### Création :

- Points de Caractéristiques de départ : 52.
- Talent : Maîtrise des Insectes au niveau 1.

### **Conseils de création et d'interprétation :**

Au vu de votre don héréditaire, il est clair que vous ne pourrez que difficilement aller au corps à corps. En effet, afin d'utiliser vos insectes de façon intelligente, une bonne vue d'ensemble sera nécessaire. Vous serez donc beaucoup plus efficace en soutient, ce qui nécessitera une bonne Perception mais aussi une bonne Intelligence, afin de prévoir les meilleurs tactiques. Votre Coordination sera somme toute secondaire, vu que votre don ne nécessite pas de jet de Coordination. Vous pourrez néanmoins utiliser quelques Techniques à côté, mais elles devraient généralement servir à vous cacher ou bien à terminer un ennemi vidé de son Chakra. Un bon score de Précision sera aussi indispensable. Des points dans les Capacités Tactique et Stratégie ne seront jamais perdus. Pour finir, subtilité et patience devront être vos maître-mots.

Plus que tout autre clan, vous êtes extrêmement dépendant de votre don. Il faut donc le cacher le plus possible. D'autant plus que les autres ninja que vous croiserez seront assez effrayés par ce don. En plus de cela, votre style vestimentaire, étudié pour cacher au plus vos insectes, vous donnera un air mystérieux qui risque d'intimider vos amis comme vos ennemis. Vous devrez donc redoubler d'effort pour vous faire accepter parmi votre équipe. Mais une fois intégré, vous remarquerez très vite que vous serez indispensable. Aidez vos amis, montrez-vous patient avec ceux qui vous entoure, et vous deviendrez alors un ninja intègre et apprécié de ses semblables.

## **Clan Akimichi:**

Dans la tradition des clans de Konoha, le clan Akimichi est lui aussi légendaire. Le kanji « Shoku » sur le symbole du clan signifie nourriture. Les membres de ce clan sont de bons vivants, ne rechignant jamais sur la nourriture en général. C'est l'un des clans les plus pacifistes mais ils savent tout de même se défendre. Ne vous fiez donc pas à leur apparence pataude, ce sont de féroces ninja, utilisant leur masse grasseuse pour stocker du Chakra. S'ils mangent continuellement, c'est pour accumuler la quantité de Chakra nécessaire à l'utilisation de leurs Techniques Héréditaires, dont le Baika no Jutsu ou Technique du Décuplement.

En plus de ce genre de Technique, les Akimichi se sont spécialisés dans la fabrication de drogues de combat, décuplant le Chakra, augmentant la force ou la résistance et bien d'autres effets divers et variés. Les plus puissantes de ces pilules ont des effets incroyables, mais les contrecoups sont généralement aussi conséquents.

Le Baika No Jutsu constitue une Technique de Ninjutsu pratiquée uniquement par le clan Akimichi. Ces membres sont les seuls à pouvoir l'utiliser puisqu'elle requiert une quantité phénoménale de Chakra et qu'elle est extrêmement gourmande en calories. Lorsqu'il utilise le Baika No Jutsu, un Akimichi peut décupler la totalité de son corps. L'utilisation de cette Technique consomme beaucoup de Chakra, faisant ainsi perdre de sa masse au shinobi. Lorsqu'il n'a plus de graisse à brûler, un Akimichi tombe alors d'épuisement. L'utilisation de certaines pilules fabriquées par le clan permet au shinobi de prendre des proportions titanesques. Lorsqu'il grossit, un membre du clan Akimichi acquiert une force immense, pratiquant alors un Taijutsu dévastateur mais néanmoins maladroit, du fait de sa taille gênante.

Depuis toujours, le clan Akimichi entretient d'étroites relations avec les Clans Nara et Yamanaka, formant une équipe ninja polyvalente et efficace. Cette tradition se perpétue depuis de nombreuses années, renforçant la puissance du village grâce à une cohésion entre trois des plus grands clans de Konoha.

### **En jeu :**

Lorsqu'il utilise le Baika No Jutsu, un Akimichi gagne un bonus dans sa Caractéristique de Force, variant suivant son niveau de maîtrise de la Technique. Il peut aussi avoir accès à d'autres Techniques Héréditaires qui peuvent lui permettre de n'augmenter qu'une certaine partie de son corps. En plus de cela, grâce à la tradition familiale en matière de drogues militaires, il a également accès à des drogues spéciales faites par sa famille (à l'appréciation du Maître de Jeu).

### **Création :**

- Points de Caractéristiques de départ : 54.
- Technique Héréditaire : Baika no Jutsu au niveau 1.

### **Conseils de création et d'interprétation :**

Lorsque vous créez un Akimichi, n'oubliez pas qu'il est avant tout imposant physiquement. Il n'est pas rare qu'il ait un score très élevé de Force (qui augmente encore lorsqu'il effectue le Baika No Jutsu). Il possède aussi généralement un score élevé en Préparation de drogues et dans le Don artistique Cuisine. Un Akimichi est bien souvent peu charismatique, malgré sa réputation de bon vivant. Une bonne Dextérité sera aussi préférable, pour contrebalancer la gêne occasionnée par l'augmentation de la taille. N'oubliez pas non plus que vos Techniques de clan vous rendent beaucoup plus résistant que la normale aux dégâts. N'hésitez donc pas à prendre des risques pour aller au corps à corps, dans la limite du raisonnable.

Ayant une réputation de « Gros Balourd », un Akimichi n'aime généralement pas que l'on aborde son poids ou sa masse. Cela pourrait même le rendre agressif. Lorsque vous incarnez un Akimichi, rappelez-vous que vous avez une surcharge pondérale considérable et donc que les autres vous regardent en conséquence, du moins lorsqu'ils ne vous connaissent pas. Ce regard des autres peut être vraiment gênant, car ils pensent souvent que vous n'avez pas l'intelligence ni la condition physique pour être un bon ninja. A vous de prouver qu'il ne faut vraiment pas se fier aux apparences, et que vous sous-estimer est une grave erreur. Pour finir, ce genre de personnage ne rechigne jamais à manger, allant parfois jusqu'à piquer dans l'assiette de son voisin. Mais malgré cet aspect un peu rebutant, un Akimichi sera bien souvent un ami fidèle et chaleureux, toujours bon vivant.

## Clan Hyuuga:

Parmi toutes les familles de Konoha, le noble clan Hyuuga est probablement le plus respecté. Il est considéré comme le clan le plus ancien de Konoha. La principale particularité de ses membres est de posséder le Byakugan, l'« Œil Blanc ». Dès la naissance, tous les membres du clan possèdent cette fantastique pupille, qui permet de voir à travers tous les obstacles, et dont on dit que le pouvoir est encore plus pénétrant que celui du Sharingan. Au-delà de cette particularité physique, le clan Hyuuga se différencie par une organisation particulière. Il est subdivisé en 2 familles aux traditions et rôles différents : la Soke (ou Branche principale) et la Bunke (ou Branche secondaire). La principale raison de cette séparation est la protection du secret du Byakugan. Derrière chaque membre de la Soke se trouve un membre de la Bunke, prêt à le protéger au péril de sa vie. Ainsi, le secret du Byakugan sera intact. Dès l'âge de 6 ans, chaque membre de la Bunke se voit marquer d'un sceau sur le front : L'Oiseau en Cage. Ce sceau permet à la Soke de limiter la puissance de la Bunke et également de sceller les informations récoltables sur le ninja après sa mort. En plus de cela, chaque membre de la Soke peut, par le biais de ce sceau, détruire les cellules du cerveau d'un membre de la Bunke, pour le rappeler à son devoir : protéger le membre de la Soke qui lui a été assigné.

Un tel système a été mis en place uniquement à cause du Byakugan, le joyau des Hyuuga. Car le Byakugan ne s'acquiert pas avec de l'entraînement. On naît avec ou pas. Plus qu'un simple effet de style, l'Œil Blanc est une pupille particulière donnant à son possesseur une vision bien supérieure à celle du commun des ninjas. Lorsque l'utilisateur active son Byakugan, sa perception augmente, ainsi que son champ de vision. Il voit ainsi à 360° dans une sphère de taille variante, habituellement de quelques dizaines de mètres de rayon. Seul un cône d'ombre n'est pas couvert par son champ de vision, partant de la base de la deuxième vertèbre cervicale, mais ce secret est connu des seuls Hyuuga.

L'utilisateur peut également voir les flux de Chakra avec une précision incroyable. Il utilise cela afin d'en savoir plus sur le Chakra de l'adversaire, et c'est la base du style de combat propre aux Hyuuga. En plus de cela, une fois activé, le Byakugan permet aussi de voir à travers les humains ou les choses, permettant ainsi d'avoir une grande portée de vision. Point culminant de cette merveilleuse pupille, elle permet de voir les Tenketsu. Ce sont de petites cavités sous-cutanées permettant la circulation du Chakra dans le corps. En injectant du Chakra dans les Tenketsu, un utilisateur de Byakugan peut stopper l'écoulement du Chakra de l'adversaire et ainsi bloquer ses capacités.

Mais le clan Hyuuga ne se résume pas à une pupille extraordinaire. Il sait aussi utiliser les informations qu'elle lui fournit de manière efficace. Le clan Hyuuga s'est donc spécialisé dans un style de Taijutsu bien particulier : le Jyuken ou Poing Souple. Ce style consiste à frapper son adversaire en visant précisément les Tenketsu afin de l'incapaciter ou bien en ciblant les organes, parfaitement visibles grâce au Byakugan, pour provoquer des lésions internes souvent mortelles. Les Hyuuga peuvent aussi, avec de l'entraînement, expulser du Chakra par n'importe quelle partie de son corps, repoussant ainsi toutes les attaques et formant une sorte de défense impénétrable. Ainsi, le Jyuken est considéré comme le style de Taijutsu le plus efficace et le plus dangereux de tout Konoha.

### **En jeu :**

Lorsqu'il active son Byakugan, un Hyuuga peut voir parfaitement son environnement sur 360°, et il voit aussi parfaitement au travers de tous les obstacles matériels. En plus de cela, le fait qu'il puisse voir les flux de Chakra et les Tenketsu est un pré requis indispensable à sa pratique du Jyuken. Il peut donc empêcher son adversaire d'utiliser des Techniques, lui causer de terribles blessures internes, ou bien encore détourner ses attaques grâce à son Chakra. Il s'agit donc d'un puissant pratiquant du combat au corps à corps, et les Hyuuga sont très craint pour cela.

### **Création :**

- Points de Caractéristiques de départ : 50.
- Talent : Byakugan au niveau 1 et Jyuken au niveau 1.

### **Conseils de création et d'interprétation :**

Créer un Hyuuga n'est pas chose facile. Il doit exceller dans de nombreux domaines pour pouvoir prétendre au respect du clan. Une Dextérité et une Coordination élevée sont nécessaires afin de pratiquer un Jyuken efficace. La Force quant à elle peut être délibérément négligée, car les Hyuuga misent beaucoup sur le côté défensif du Jyuken. Les Capacités de base seront le Corps à Corps, l'Esquive et l'Ambidextrie, pré requis indispensables pour ce style de Taijutsu. Une ou deux Capacités de distance devrai(en)t être choisie(s), afin de pouvoir se débrouiller un peu autre part qu'au corps à corps.

Reconnu comme un clan noble aux pouvoirs dangereux, les Hyuuga sont généralement imbus d'eux-mêmes. L'interprétation la plus courante est une personne plutôt froide, impression accentuée par le regard blanc du personnage. C'est un clan plutôt secret et mystérieux, peu enclin à parler de son système Bunke/Soke. Mais même si votre personnage est froid en apparence, rien ne vous empêche d'en créer un qui aura finalement une grande profondeur et du respect pour les autres. La politique élitiste qui prime dans ce clan ne doit en effet pas vous forcer à créer quelqu'un d'antisocial, bien au contraire. Il est tout à fait possible (et même conseillé) de faire un personnage recherchant en dehors de son clan des amis qu'il ne pourra pas avoir parmi les siens.

## Clan Inuzuka:

Si chaque clan possède son style de combat, les Inuzuka ont certainement celui qui est le moins commun. Cherchant une perpétuelle union avec leurs instincts animaux, un Inuzuka s'appuie principalement sur des capacités canines développées depuis son enfance pour rallier les animaux et les faire combattre à ses côtés. Dès le plus jeune âge, un Inuzuka reçoit un animal de compagnie, le plus souvent un chien mais quelques fois un loup. Cet animal lui servira à la fois de meilleur ami et d'auxiliaire de combat. Un Inuzuka et son chien développent une telle complicité que le maître comprend son animal mieux que n'importe quel être humain. De chaque côté, les deux coéquipiers acquièrent des compétences proches de leur compagnons. Alors que le maître développe son odorat et sa vitesse, le chien développe des aptitudes pour le Ninjutsu et apprend à utiliser son Chakra. Un membre du clan Inuzuka est aisément reconnaissable aux deux triangles rouges sur les joues ainsi qu'au chien qui l'accompagne partout, tout le temps.

Durant les combats, maître et animal attaquent ensemble et s'unissent pour venir à bout de leurs adversaires. En cas de besoin, un Inuzuka peut redonner sa force à son compagnon grâce à des pilules de combat fabriquées spécialement par le clan. Mais la relation qui lie le ninja et le chien devient de plus en plus tangible grâce à une combinaison de Techniques Héritaires, le maître faisant alors ressortir son côté animal et le chien son côté humain, formant ainsi un duo d'Hommes Bêtes. Ces Techniques déstabilisantes pour l'adversaire décuplent alors la force et la vitesse des deux combattants, dont les griffes et les crocs provoquent de graves blessures, bien souvent mortelles.

A un niveau supérieur, le maître et l'animal ne font plus qu'un, au sens propre comme au sens figuré. En effet, si la relation entre un ninja et son chien est suffisamment forte, alors ils peuvent utiliser une des plus redoutables Techniques de métamorphose que soit, l'Inuzuka Ryuu Jinjuu Henge, la fameuse Transformation en Mi-Homme Mi-Bête. Ils ne font alors plus qu'une seule et unique bête énorme et monstrueuse : Soutourou, le Loup Bicéphale. Durant cette métamorphose, chaque entité conserve son indépendance et une symbiose parfaite entre le chien et le maître est nécessaire pour maintenir cette forme. Mais bien peu de ninja peuvent prétendre faire face à une telle créature.

### En jeu :

Un Inuzuka n'est pas un mais deux personnages en même temps. Il possède un chien avec ses propres statistiques qu'il contrôle complètement. Lorsque qu'il augmente sa Maîtrise du Familier, il peut plus facilement effectuer des Techniques avec son chien. Mais au départ, l'animal est plutôt petit, et n'est pas apte à se battre. Il faudra donc s'entraîner avec, et le protéger jusqu'à ce qu'il devienne l'égal du ninja.

### Création :

- Points de Caractéristiques de départ : 52.
- Talent : Maîtrise du Familier au niveau 1.
- Atout supplémentaire : un Familier, chien ou loup.



### **Conseils de création et d'interprétation :**

Un Inuzuka sera plus généralement un personnage plus physique que mental. Il aura souvent des scores de Force et de Dextérité élevés. Son Charisme animal ne plaira sûrement pas à tout le monde, mais il impressionnera à coups sûr amis comme ennemis. Il possèdera aussi une Perception animale, basée sur l'odorat, qui augmentera au fur et à mesure que le ninja développera ses instincts animaux. Contrairement aux idées reçues, un Inuzuka est souvent intelligent. Bien que la majorité de ses Capacités soient orienté vers le combat rapproché, il peut posséder des aptitudes dans la Tactique et la préparation de Drogue, mais aussi en Survie, du fait de son affinité naturelle avec la nature.

Lorsque vous interprétez un Inuzuka, ne perdez pas de vue le caractère impulsif et animal du clan. Bien souvent traités comme des bêtes par les autres ninja à cause de leur apparence, les Inuzuka sont également de fidèles compagnons pleins de vie, peu enclin à la lâcheté et à la trahison. Ils sont féroces au combat, mais néanmoins subtils. Mais pour ceux qui voudraient approcher votre personnage, souvenez-vous qu'il leur faudra d'abord plaire à votre Familier. D'ailleurs, n'hésitez pas à faire confiance à ses sens d'animal pour vous prévenir du danger. Au final, ce seront des personnages de premiers choix pour forger un bon esprit d'équipe.

## Clan Nara:

Le Clan Nara est un des clans les plus redoutable de Konoha, mais probablement aussi l'un des moins connus, car ils ne font presque jamais parler d'eux. En tout cas, les membres du clan Nara ne sont pas extravagant, toujours paisibles, modestes, vivant dans l'ombre des autres. Ils semblent être complètement démotivés et, à part mener une vie tranquille et s'occuper de leurs cerfs, on pourrait croire que rien ne les intéresse. Ceci n'est qu'une façade puisque lorsque les Nara font quelque chose, ils le font avec une efficacité totalement incroyable. Malgré leur apparent manque de volonté, les Nara possèdent un esprit fin, doué pour la stratégie et la tactique. Cela les amène souvent à être des chefs d'unités très appréciés, calculant tout pour arriver au meilleur résultat possible, et ce de la meilleure manière qui soit. Leur détachement leur permet de voir les situations avec le maximum d'objectivité pour être en mesure d'avoir tous les éléments nécessaires à l'établissement d'une stratégie.

Une autre facette méconnue de ce clan est leurs compétences dans le domaine de la Médecine Ninja. En effet, que ce soit à force de côtoyer des membres du clan Akimichi, réputés pour leurs expériences des pilules de combat, ou bien grâce à leur intelligence incroyable, les Nara ont acquis au fur et à mesure des générations de très fortes connaissances sur le corps d'un ninja, et sur les façons de le soigner, notamment pour guérir les contrecoups parfois dévastateurs des pilules de combat. Presque tout leur savoir est consigné dans un énorme livre, qui doit sans doute être un des secrets les mieux gardé du clan.

Si les Nara restent généralement dans l'ombre des autres, c'est bien dans celle-ci qu'ils sont performants. En effet, les Nara peuvent malaxer un Chakra spécial, qui leur permet de manipuler leur ombre à leur guise. Cette capacité est propre aux membres de ce clan, et est un de leurs secrets. Ils ont donc mis au point toute une série de Techniques Héréditaires afin de pouvoir utiliser cela. Ils peuvent ainsi piéger un adversaire rien qu'en touchant son ombre avec la leur. L'ennemi devient alors l'ombre du Nara, effectuant exactement les mêmes gestes que lui. A un niveau de maîtrise supérieur, un membre du clan Nara peut même donner une consistance tangible à son ombre, pouvant ainsi réaliser de terribles Jutsu qui étranglent les ennemis du ninja, ou bien qui les perforent.

Depuis toujours, le clan Nara entretient d'étroites relations avec les Clans Akimichi et Yamanaka, formant une équipe ninja polyvalente et efficace. Cette tradition se perpétue depuis de nombreuses années, renforçant la puissance du village grâce à une cohésion entre trois des plus grands clans de Konoha.

### En jeu :

Le Nara utilise un Chakra spécialisé pour déformer son ombre. Plus sa Contrôle de l'Ombre est élevé, plus la surface de son ombre est extensible. Il peut même détacher des parties de son ombre pour les projeter sur ses adversaires. Lorsqu'il attrape l'ombre de quelqu'un avec la sienne, la personne prisonnière effectuera exactement les mêmes mouvements que le Nara. Ce type de Technique Héréditaire est puissant, mais est surtout

utilisée en soutien. En effet, manipuler son ombre est très gourmand en Chakra, et ne doit donc être utilisé qu'avec parcimonie.

**Création :**

- Points de Caractéristiques de départ : 52.
- Talent : Contrôle de l'Ombre au niveau 1.
- Technique Héritaire : Kage Mane no Jutsu.

**Conseils de création et d'interprétation :**

Un Nara est avant tout un personnage de soutien, il doit donc être performant dans le Ninjutsu (bon score en Coordination), d'autant plus que ses Techniques Héritaires consomment beaucoup de Chakra. Une Intelligence élevée sera aussi la bienvenue, ainsi que les Capacités Tactique et Stratégie, le Nara étant souvent un leader et devant donc élaborer des plans efficaces. Les autres atouts du ninja seront souvent en rapport avec la logistique et l'aide qu'il peut apporter au reste de son équipe, comme les Premiers Soins ou bien la Préparation de drogues de combat.

Les Nara sont souvent connus pour être flegmatique, pour ne pas dire pire. Ils ont la réputation d'être fainéants de la pire espèce. Mais quand il s'agit de missions ninja, ils sont d'une efficacité redoutable, et les membres de ce clan sont réputés pour être des stratèges hors du commun, pouvant prévoir l'issue d'un combat avant même qu'il commence. Vous devrez donc faire preuve d'ingéniosité constante, afin de maintenir la réputation du clan. Jouer un Nara ne veut pas forcément dire ne rien faire, bien au contraire, car tout le monde attendra l'« idée lumineuse » de votre part !

## Clan Uchiwa:

Parmi tous les clans de Konoha, le clan Uchiwa est le seul sur lequel tout le monde s'entend : il est probablement le clan le plus puissant. En effet, certains de ses membres possèdent une pupille particulière, le Sharingan, l'« Œil Copieur ». Au-delà de cette pupille, ce clan s'est spécialisé dans l'utilisation de Jutsu basés sur le feu. Cet art, nommé le Katon, détermine l'âge de la majorité au sein du clan. C'est plus précisément lorsqu'il maîtrise le Goukakyuu no Jutsu, ou Technique Suprême de la Boule de Feu, qu'un membre du clan Uchiwa est considéré comme un adulte.

De plus, la crainte générée par ce clan leur a permis de créer la brigade des forces policières de Konoha, le Konoha Keimu Butai. Uniquement composée de membres du clan Uchiwa, cette brigade possède un pouvoir judiciaire immense, réglant elle-même la majorité des litiges du village. Les seuls à pouvoir outrepasser leur autorité sont le Hokage lui-même et les Anbus, les ninjas gardiens du village, et dépendant uniquement du Hokage en personne.

Pourquoi le Sharingan passe pour le Dojutsu le plus puissant ? Parce qu'il possède de multiples capacités, rendant potentiellement son utilisateur incroyablement puissant dans les 3 Arts ninja que sont le Ninjutsu, le Genjutsu et le Taijutsu. Il s'active la première fois durant un combat intense, où la vie du shinobi est en jeu. Une fois ce moment passé, le ninja pourra l'activer quand il le voudra. La puissance de ce Dojutsu réside dans sa capacité d'analyse. En effet, elle est telle que le ninja peut percer certains Genjutsu, selon la puissance du Sharingan. A haut niveau, la capacité hypnotique est telle que le shinobi qui le possède a des affinités avec le Genjutsu, lui permettant d'en faire ou d'en contrer avec beaucoup de facilité. Mais le pouvoir du Sharingan ne s'arrête pas là. Il s'agit d'un œil capable de voir les flux de Chakra, tout comme le Byakugan, mais avec moins de précision que ce dernier. Néanmoins, sa capacité d'analyse est supérieure à l'« Œil Blanc », ce qui lui permet d'analyser les Techniques adverses et de les apprendre, en plein combat. A haut niveau, le ninja peut même les faire en même temps que son adversaire, comme un miroir. Il s'agit probablement de la capacité la plus connue du Sharingan : copier et reproduire les Techniques de l'ennemi. Et ce n'est pas tout. Le ninja peut aussi utiliser son œil pour analyser le combat. Les Uchiwa sont donc aussi des combattants hors pair dans l'art du Taijutsu. Ils peuvent même prévoir les gestes de leurs adversaires, à haut niveau, ce qui leur donne un avantage décisif en combat rapproché.

Cependant, ces incroyables pouvoirs ont un prix, et ne sont pas absolus. Tout d'abord, ils nécessitent beaucoup de Chakra de la part du ninja, ce qui est un handicap pendant un combat. Il faut donc utiliser le Sharingan avec prudence. Il est aussi préférable de terminer les combats rapidement, afin d'éviter de trop se fatiguer pour pouvoir battre son adversaire. En plus de cela, le ninja risque d'avoir tendance à trop se reposer sur son Dojutsu, au détriment de son entraînement ninja. Mais un shinobi intelligent sait cela, et ne se laisse donc que rarement piégé par de telles idées. Le Sharingan donne la puissance aux membres du clan Uchiwa, et ceux-ci savent comment l'utiliser.

Mais en plus de cela, certains mythes Uchiwa parlent d'un Dojutsu exceptionnel, d'un niveau bien supérieur au simple Sharingan. Il paraît qu'il n'apparaît qu'une fois par génération, chez les membres les plus doués du clan. Il se nommerait Mangekyou Sharingan, ou Sharingan Kaléidoscopique, et donnerait à son possesseur d'incroyables pouvoirs, comme celui de faire des Genjutsu que l'on ne peut pas briser. Il paraît aussi qu'il faut une terrible condition pour le révéler, mais peu de personnes savent quelque chose dessus. Jusqu'à ce jour, aucun Uchiwa n'a été formellement reconnu comme en ayant révélé un.

Pour finir, ce clan orgueilleux qu'est le clan Uchiwa a aussi une mentalité élitiste, tout comme les Hyuuga, avec qui ils sont considérés comme étant les deux clans les plus puissants de Konoha. Ainsi, les ninja au Sharingan sont toujours considérés comme étant l'élite, juste par le fait de leur appartenance à ce clan. Ils doivent travailler dur pour honorer cette réputation, et cela au détriment de leurs relations avec les autres ninja, bien souvent. La vie d'un Uchiwa n'est jamais simple de ce côté, et il est bien difficile d'avoir des amis quand ceux-ci vous considèrent comme étant un ninja d'exception par définition. Telle est la contrepartie du Sharingan.

### **En jeu :**

Lorsqu'il active son Sharingan, un Uchiwa peut tenter de percer des Genjutsu de bas niveau. Il percera automatiquement les Genjutsu d'un niveau inférieur à son niveau de Sharingan. Il peut voir toutes les actions des autres personnages et pourra donc choisir lesquelles il voudra éviter. Il possède de plus au départ une Technique supplémentaire de Katon, le Gokakyuu no Jutsu. Un ninja de ce clan doit pouvoir d'appuyer sur son Dojutsu, sans pour autant négliger les disciplines ninja qui sont à côté. Il lui faudra aussi choisir dès le départ, parmi les 3 Arts ninja, l'ordre dans lequel il excellera dans chacun d'entre eux. Il ne peut en effet pas être aussi performant dans le Ninjutsu, le Genjutsu et le Taijutsu. Il lui faudra donc choisir un Art primaire, un Art secondaire et un Art tertiaire. A long terme, il pourra entraîner ses Arts autres que le primaire, quand il aura atteint les sommets dans ce dernier.

### **Création :**

- Points de Caractéristiques de départ : 50.
- Talents : Sharingan au niveau 1.
- Technique : Gokakyuu no Jutsu.

### **Conseils de création et d'interprétation :**

La création d'un Uchiwa est quelque chose de très difficile. En effet, il doit dès le début savoir dans quel Art ninja il excellera le plus, et mettre ses points en fonction. Pour un spécialiste du Ninjutsu, l'Intelligence, la Coordination et la Précision seront à privilégier, dans le cas d'un spécialiste du Genjutsu, ce sera l'Intelligence, la Coordination et le Charisme, et dans le cas d'un spécialiste du Taijutsu, il faudra privilégier la Dextérité, l'Intelligence et la Précision. Toutes les Capacités peuvent être intéressantes pour un Uchiwa, tout dépend de sa spécialité.

Interpréter un Uchiwa est un juste dosage entre le mystère et la fierté. Il est généralement préférable de ne pas révéler trop vite son atout principal mais il ne faut pas oublier qu'il fait aussi la fierté de votre personnage. Il sera parfois respecté mais souvent craint ou détesté pour son Sharingan. C'est pourquoi un Uchiwa reste généralement mystérieux et hautain dans ses rapports avec les autres ninja. En plus de cela, le Sharingan est aussi connu dans les autres Villages cachés, et certains Jounin de ces Villages savent comment tromper l'« Œil Copieur ». Il faut donc toujours faire preuve de prudence. Mais dans tous les cas, n'oubliez pas que c'est ce Dojutsu qui a fait la puissance du clan Uchiwa, et que sa réputation est très probablement justifiée.

## Clan Yamanaka:

Sous ses apparences raffinées et élégantes, le clan Yamanaka est un clan puissant mais discret, comme leurs amis du clan Nara. Depuis toujours, ils mettent l'accent sur l'esthétique et sur le mental plutôt que sur la force brute. La plupart des Yamanaka ont une passion et une grande connaissance des plantes en général et des fleurs en particulier. D'ailleurs, les Yamanaka, en plus d'être des ninja performants, tiennent une échoppe traditionnelle de fleuriste. C'est probablement cette passion qui les pousse vers ce goût prononcé pour l'esthétique du corps. Malgré le fait qu'ils n'aient pas de symbole propre à leur clan, les Yamanaka se distinguent principalement par leur longue chevelure blonde.

Les membres de ce clan sont généralement de piètres combattants physiques, car leur principal atout réside dans une Technique devenue Héritaire, le Shintenshin no Jutsu ou Technique du Contrôle de l'Esprit. En utilisant cette Technique, le shinobi projette son esprit dans le corps de son adversaire, en prenant ainsi le contrôle, provoquant donc un émoi dans le camp adverse. Cependant, lorsque le shinobi utilise cette Technique, il quitte son propre corps, le laissant ainsi sans défense face à d'éventuelles attaques. De plus, si le corps possédé subit de dommages, le corps du Yamanaka subira lui aussi des dommages, de nature différente certes, mais des dommages tout de même. Cette Technique est principalement employée pour des missions d'espionnage mais n'est pas réellement adaptée au combat, puisque si le Yamanaka rate sa cible, son esprit pourrait se perdre sans jamais revenir dans son corps.

A un niveau supérieur, les membres du clan Yamanaka développent une Technique bien plus redoutable, toujours basée sur le contrôle de l'Esprit, le Simanshin no Jutsu ou Technique de la Grande Confusion. Cette Technique héréditaire permet au Yamanaka de prendre le contrôle du corps d'un adversaire sans pour autant quitter son propre corps. Cette Technique est particulièrement redoutable en combat puisqu'elle permet de changer de prendre le contrôle d'un adversaire sans pour autant être exposé à une contre-attaque d'un de ses coéquipiers. Peu des ninja connaissent l'existence de ce Jutsu, et ceux qui l'ont vu ne sont souvent plus là pour en parler.

Depuis toujours, le clan Yamanaka entretient d'étroites relations avec les Clans Nara et Akimichi, formant une équipe de ninjas polyvalente et efficace. Cette tradition se perpétue depuis de nombreuses années, renforçant la puissance du village grâce à une cohésion entre trois des plus grands clans de Konoha.

### En jeu :

Un Yamanaka ne sera généralement pas un expert du combat rapproché mais plutôt du combat à mi-distance, en tant que soutien à ses équipiers. Son niveau de Shintenshin no Jutsu détermine jusqu'à quel point il transfère son esprit dans le corps de l'autre. Si au début il subit des dégâts sur le Ka, il ne subira à la fin que des dégâts que sur le Ki. S'il arrive à prendre le contrôle d'un adversaire, il peut devenir un combattant redoutable. Mais la principale difficulté réside dans le fait de pouvoir piéger l'adversaire avec cette Technique

Héréditaire. C'est pour cela qu'une équipe est nécessaire pour aider le ninja, jusqu'à ce que le Yamanaka possède la Technique ultime de son clan, le Simanshin no Jutsu.

**Création :**

- Points de Caractéristiques de départ : 57.
- Technique Héréditaire : Shintenshin no Jutsu.

**Conseils de création et d'interprétation :**

Un Yamanaka a généralement des Caractéristiques de Ka faibles mais une Intelligence et une Coordination élevées. Même s'il est peu résistant physiquement, rien ne l'empêche d'être habile ou même beau au regard. Pour les Capacités, toutes conviennent puisqu'elles correspondent au concept du personnage, même s'ils auront généralement un score de Premiers Soins élevé. Le Yamanaka étant un personnage de soutien, il peut être intéressant de lui mettre quelques points en Tactique et Stratégie, tout comme en Préparation de drogue de combat et en Préparation d'armes.

Un membre du clan Yamanaka est généralement assez porté sur l'apparence physique, et il ne se gêne pas pour le faire savoir. Par conséquent il peut être approprié de lui donner un air hautain envers ceux qui ne sont pas d'une beauté égale à la sienne, ce qui est souvent le cas. Mais en faire quelqu'un d'uniquement superficiel serait une erreur. Car au-delà des apparences physiques, un Yamanka fait souvent preuve d'un grand cœur et n'hésite souvent pas à risquer sa vie pour sauver celles de ses amis. Ce n'est pas pour rien qu'ils sont depuis longtemps amis avec les Nara et les Akimichi.



## ECOLES:

### Ecole de Goken:

Les 3 Arts ninja sont le Ninjutsu, le Genjutsu et le Taijutsu. Un ninja se doit d'en maîtriser au moins 2 d'entre eux pour pouvoir tracer sa voie en tant que shinobi. Et comme le Ninjutsu et le Genjutsu sont intimement liés à la maîtrise du Chakra, il faut pouvoir maîtriser les subtilités de ce dernier pour pouvoir utiliser ces 2 Arts. Mais certains ninja ne montrent qu'une capacité médiocre à utiliser leur Chakra. Pour eux, il est presque impossible de devenir de véritables shinobi. A moins de se consacrer uniquement au Taijutsu, l'Art du combat au corps à corps. C'est le rôle de l'Ecole du Goken.

Un ninja pratiquant le Goken doit durement entraîner son corps, afin de le rendre plus résistant et plus fort, pour pouvoir produire un Taijutsu de niveau supérieur. Mais tout entraînement a ses limites, et tous les exercices physiques ne pourront pas donner un pouvoir capable de rivaliser avec le Ninjutsu ou le Genjutsu. C'est pour cela que le Goken ne consiste pas seulement à entraîner son corps. Pour maîtriser ce style de Taijutsu, il faut savoir acquérir un mental suffisamment fort afin de pouvoir se dépasser et outrepasser les limites qui brident la véritable puissance du corps d'un ninja. Ainsi, sous les ordres d'un professeur, l'élève du Goken va apprendre, petit à petit, à dépasser ses limites, pour pousser ses capacités toujours plus loin. Grâce à cela, ceux qui pratiquent ce style de combat peuvent se déplacer plus vite que l'éclair et détruire n'importe quoi, grâce à leur force surhumaine. Il est donc très difficile de battre un tel pratiquant du Taijutsu.

Mais la principale force de Goken ne réside pas seulement dans l'entraînement du corps. En effet, les maîtres de cette Ecole ont mis au point des Jutsu terriblement dévastateur, bien plus même, que certains Dojutsu. En effet, le cerveau bride le corps d'un ninja à 10% de ses réelles capacités. Au final, 8 Portes Célestes régulent la puissance du Chakra qui circule dans le corps du ninja. Les adeptes du Goken apprennent à ouvrir ces Portes, afin d'augmenter de façon spectaculaire la puissance de leur corps. Chacune des Portes ouvertes provoquent des effets particuliers lors de leur ouverture en plus du déversement de Chakra :

- 1 - Kai-Mon, la porte de l'Ouverture : suppression des limites imposées par le subconscient afin de bouger plus vite.
- 2 - Kyu-Mon, la porte de l'Energie : augmentation de la quantité de Chakra.
- 3 - Sei-Mon, la porte de la Vie : guérison instantanée totale.
- 4 - Sho-Mon, la porte de la Douleur : insensibilisation à la douleur
- 5 - To-Mon, la porte de la Forêt : augmentation de la vitesse.
- 6 - Kei-Mon, la porte de la Vue : perce tous les Genjutsu.
- 7 - Kyo-Mon, la porte de la Folie : galvanise l'esprit jusqu'à l'extrême.
- 8 - Shi-Mon, la porte de la Mort : donne un pouvoir ultime, puis provoque la mort.

La grande quantité de Chakra libérée lors des différentes ouvertures provoque en contrepartie des graves lésions au niveau musculaire. C'est pourquoi la Technique pour ouvrir ces Portes est considérée comme interdite, car elle est extrêmement dangereuse. C'est pourquoi les maîtres du Goken ne l'enseignent qu'à leurs plus brillants élèves.

En plus de cela, ceux qui pratiquent le Goken ont mis au point de terribles Enchaînements qui utilisent au mieux leur vitesse et leur force incommensurable. Ces mouvements mettent souvent fin prématurément à un combat, tellement leur efficacité est spectaculaire. Bien souvent, ils utilisent la puissance libérée par l'ouverture des Portes Célestes, ce qui en fait donc des mouvements très dangereux, pour l'ennemi comme pour celui qui les fait.

### **En jeu :**

Un ninja adepte du Gôken possède un modificateur de Force supérieur à celui des autres ninja, grandissant de manière continue avec l'augmentation de son niveau de maîtrise. Il peut également dépenser du Chakra pour frapper ses ennemis avec une puissance destructrice. En plus de cela, la dépense de Chakra peut aussi augmenter le nombre d'actions du ninja. Malgré tout, s'il augmente trop ses dommages ou ses actions, le ninja prendra des dégâts non absorbables. En effet, le corps du shinobi a ses limites, et trop les outrepasser peut se révéler fatal.

### **Création :**

- Points de Caractéristiques de départ : 53.
- Talent particulier : Maîtrise du Gôken au niveau 1.
- Limitation : minimum de 0 et maximum 2 en Coordination, à la création.

### **Conseils de création et d'interprétation :**

Un adepte du Gôken aura généralement des Caractéristiques de Ka élevées, notamment la Force et la Dextérité. Il aura également un bon score d'Intelligence pour posséder un total d'actions correct. Même s'il est plus souvent orienté dans les Capacités de combat, rien n'empêche un adepte du Gôken d'avoir des connaissances diverses dans tout type de Capacités. Il est donc conseillé de palier la grande faiblesse dans le Ninjutsu et le Genjutsu par des connaissances étendues, ou bien par un grand sens de la stratégie par exemple. L'élève du Goken doit savoir faire autre chose que du corps à corps, sinon, il ne fera jamais un ninja correct.

L'interprétation d'un adepte du Gôken ne se résume pas un combattant sans tête. Ce genre de situation arrive mais rien ne vous oblige à créer une brute sans cervelle. Vous devez cependant toujours garder à l'esprit que votre personnage sera inférieur aux autres dans la maîtrise de son Chakra et donc dans l'utilisation des Techniques. Il lui faudra donc pouvoir palier à cela grâce à une bonne analyse de la situation. Il est donc impératif de jouer autrement qu'en fonçant dans le tas. L'art du ninja se trouve dans la dissimulation et dans la subtilité. Aller droit sur son ennemi est la meilleure façon de périr rapidement.

## **Ecole de Médecine Ninja:**

La plupart des ninja se spécialisent dans le combat, car leur fonction première est de représenter une force militaire, souvent offensive. Il est donc important pour eux d'avoir une puissance suffisante afin de pouvoir protéger leur pays. Mais dans un monde tel que celui-là, le combat n'est pas tout. Car pour une équipe en mission, il est impératif de pouvoir être efficace. Or le corps, même d'un ninja, a besoin de temps pour récupérer. Et les imprévus ne manquent pas en mission. C'est pour cela qu'il existe un corps de Médecin Ninja, dont le rôle est de soigner les ninja qui se battent.

Généralement, ces ninja restent dans le Village, car ils sont trop précieux pour être exposés au combat. Mais ils sont aussi trop spécialisés dans les Techniques de soins pour savoir se battre en plus. Mais certains shinobi décident de faire un compromis entre être un ninja offensif et être un Médecin Ninja. Pour ceux-là, la voie est dure. Car il leur faut apprendre les très nombreuses connaissances nécessaires à tout bon Médecin, une maîtrise du Chakra proche de la perfection, tout en sachant aller sur le champ de bataille. Car même si le Médecin Ninja va au combat, il n'ira pas directement au milieu de l'affrontement, car son rôle stratégique est bien trop important. Il lui faut rester en dehors du combat pour éviter d'être blessé, et conserver son Chakra afin de soigner ses coéquipiers.

Ainsi, les Médecins Ninja sont des shinobi utiles en tant que soutien. Mais ils peuvent aussi maîtriser des Arts ninja qui ne nécessitent pas beaucoup de Chakra. Le Taijutsu et le Genjutsu 2 Arts de ce type. Souvent, les ninja de cette Ecole privilégient le Genjutsu, car il est moins dangereux que le combat au corps à corps, et car il nécessite une finesse d'esprit qui correspond parfaitement à leurs capacités. C'est ainsi que ces ninja arrivent très vite à se rendre indispensable dans une équipe, et leurs Jutsu médicaux sont souvent une des raisons du succès d'une mission.

### **En jeu :**

En tant que Médecin Ninja, vous n'aurez au début pas de rôle dans l'équipe autre que celui de soigner les blessés. Mais très vite, vous allez apprendre à vous diversifier, en maîtrisant le Genjutsu, par exemple. Vous pourrez aussi développer vos connaissances en Préparation de drogues de combat, afin de compléter ou bien renforcer les capacités de vos équipiers. Pour finir, vous pourrez aussi préparer des stratégies et des tactiques efficaces, grâce à votre détachement par rapport aux combats.

### **Création :**

- Points de Caractéristiques de départ : 55.
- Talent particulier : Médecine Ninja au niveau 1.

### **Conseils de création et d'interprétation :**

En tant que Médecin Ninja, vous devrez avoir une grande Intelligence, et une forte maîtrise de votre Chakra, reflétée par un fort score en Coordination. Les autres Caractéristiques à favoriser sont la Dextérité pour éviter d'être touché, sans oublier

l'Apparence et le Charisme, afin de faire de vous un ninja social, ce que vous pouvez vous permettre d'être. Des Capacités comme la Préparations de drogues de combat sont suffisamment intéressantes pour que vous les choisissiez. La Capacité Connaissances peut aussi se révéler judicieuse, tout comme l'Esquive afin que vous ne soyez pas blessée pendant le combat.

Vous êtes le Médecin du groupe, et les autres ninja risquent de ne pas voir tout de suite votre utilité pour la réussite de vos missions. Après quelques combats, ils devraient comprendre votre importance primordiale. Vous ne devez donc pas vous laisser faire par ceux qui combattent à vos côtés, et leur faire comprendre que c'est votre voie en tant que ninja, et qu'un jour, ils vous devront probablement la vie. Donnez donc une forte personnalité à votre personnage si vous le voulez, et n'oubliez pas que le succès ou l'échec de la mission repose en partie sur vos épaules.

## **INDEPENDANTS:**

Ceux qui choisissent de ne pas se spécialiser dans une école particulière et qui ne font pas partis d'un clan possédant un don héréditaire sont considérés comme étant indépendants. Ils ne dépendent de rien ni de personne, et peuvent décider de briller où et comme ils le veulent.

Mais cette voie est difficile, car les ninja qui ont choisi une telle voie ne sont pas guidés, et doivent trouver eux-mêmes leurs Techniques et leur style. Et pour cela, une grande recherche est nécessaire. Généralement, les Indépendants essayent de trouver une voie différente que celle de ceux qui les entourent. Ils ont cependant le plus grand potentiels parmi les autres ninja, qui appartiennent à une Ecole ou à un clan spécial.

Les Indépendants sont les plus imprévisibles de tous les ninja, et les Techniques qu'ils mettent au point ont généralement une puissance incroyable, et prennent une forme surprenante. C'est pour cela que ceux qui sont aux plus hauts postes dans la hiérarchie des ninja sont des Indépendants. En plus de cela, il n'y a aucune politique de clan qui les briderait, et ils peuvent donc vivre leurs rêves en toute liberté. C'est probablement un des points les plus enviable de leur position, et au final, un ninja indépendant pourra quand même surpasser un autre qui fait partie d'une école ou d'un clan. C'est pourquoi grand nombre de ninja sont indépendants, éternellement en train de chercher leur voie, à découvrir de nouvelles choses, à perfectionner leurs Techniques personnelles.

### **En jeu :**

En tant que ninja Indépendant, vous pouvez faire ce que vous voulez, il n'y a aucune espèce de limite qui pourrait vous brider. Vous pouvez jouer un spécialiste du Ninjutsu, comme un assassin silencieux. Cependant, soyez créatif dans l'élaboration de vos Techniques, afin de toujours surprendre vos ennemis.

### **Création :**

- Points de Caractéristiques de départ : 60.
- Technique : une Technique de niveau 1, au choix.

### **Conseils de création et d'interprétation :**

Il n'y a pas de réels conseils de création et d'interprétation à donner. N'oubliez pas qu'à la création, vous êtes un peu plus puissant que ceux qui se sont spécialisés dans une Ecole ou bien qui font partis d'un clan. Soyez créatifs et travaillez dur afin de garder cette avance.



### III. Création de personnage

En surface, **Naruto JdR** parle d'affrontement entre différents pays par ninja interposés, ces derniers faisant partis de Villages cachés. Ils obéissent aux ordres de leurs supérieurs et sont confrontés à d'autres ninja obéissant à d'autres ordres. Pour cela, ils rôdent, espionnent, tuent, torturent, etc ... Les ninja sont des militaires avant tout et doivent obéir pour le bien de leur pays et de leur Village.

Tout ceci est vrai, mais affirmer que **Naruto JdR** s'y résume serait réducteur. Lorsque vous jouez à **Naruto JdR**, vous incarnez un personnage qui n'est pas seulement une arme militaire, mais bien une personne à part entière dans l'univers fictif de Naruto. Ce personnage sera donc votre Avatar dans le jeu. Vous déciderez de ces actions comme s'il était vous, vous lui donnerez une philosophie à lui, un style de vie particulier, des préférences culinaires ou tout simplement une manière de parler. Pour tout cela, pas besoin de crayon ou de feuille, il s'agit simplement d'interprétation théâtrale. Mais puisque votre personnage interagira probablement avec un monde physique, il faudra déterminer si votre alter ego dans le jeu est capable de telle ou telle action. C'est pour gérer ce genre de choses que sont faites les règles numériques (cf. Règles). Et pour pouvoir les appliquer à votre personnage, il existe une étape obligatoire : la Création de personnage.

Cette dernière sert à coucher sur le papier des valeurs, utilisées pour les règles. Par exemple, un dialogue avec un équipier ou un supérieur se fera naturellement en parlant avec un interlocuteur réel jouant son rôle. Mais pour une scène de combat par exemple, il devient nécessaire de savoir qui est le plus agile ou le plus résistant. Lors d'un bras de fer, on opposera probablement la force physique des deux personnages. Vous comprenez bien qu'il faille une valeur, même arbitraire, pour départager les protagonistes. Ainsi, les valeurs inscrites sur votre Feuille de personnage quantifient les différentes forces et faiblesses de ce dernier. Les Caractéristiques d'un personnage vont généralement de 1 à 20 et les Capacités de 0 à 4. Considérez ces scores comme les étoiles d'un restaurant : 1 est un score incroyablement bas, 20 en est un totalement inhumain. Ces scores deviennent importants lorsqu'on jette les dés pour accomplir une action.

La création d'un personnage de **Naruto JdR** se fait en 5 étapes. Gardez-les toujours à l'esprit lorsque vous créez un personnage que vous incarnerez dans l'univers de Naruto. Avant cela, voici 5 préceptes à respecter pour vous amuser au maximum.

- Vous pouvez créer un personnage de n'importe quel âge ou presque, provenant de n'importe quelle famille du village de Konoha, avec l'accord du maître. Toutefois, tous les personnages débutent comme shinobi novices à la sortie de l'Académie Ninja, nouvellement Genin. Il serait donc préférable de créer un personnage jeune. Ils ne connaissent que relativement peu de choses sur les ninja des autres villages et parfois même sur les clans du leur, à part peut-être sur ceux de leurs coéquipiers. Ceci leur permet de découvrir le monde au fur et à mesure, plutôt que d'avoir directement toutes les connaissances sur tout le monde...

- Le système de création de personnage est plus un outil servant à développer une personnalité qu'un carcan dans lequel vous devez vous enfermer. Il est sans intérêt d'incarner un personnage se limitant à des chiffres sur une feuille. Vous ne jouez pas des chiffres mais bel et bien un personnage avec des amis, une histoire et une personnalité.

- Les joueurs disposent d'un certain nombre de points à dépenser dans les Caractéristiques et Capacités qu'ils souhaitent attribuer à leur personnage. Malgré le paragraphe précédent, cette partie ne doit pas être prise à la légère puisqu'elle déterminera également le plaisir que vous aurez à incarner votre personnage. Il doit correspondre à l'image mentale que vous avez de lui.

- Un score faible dans une Caractéristique ou une Capacité ne signifie pas que vous êtes complètement impotent, cela signifie simplement que vous débutez dans ce domaine. Le système d'expérience permet à votre personnage de s'améliorer et d'augmenter ses scores.

- Il est de votre responsabilité de jouer un rôle qui ne soit pas systématiquement préjudiciable à votre troupe, vos amis joueurs. Il s'agit principalement de travailler en équipe pour mener à bien des missions pour le bien de votre village. Les ninja ont plus de chances lorsqu'ils travaillent ensemble et mettent les possibilités en commun. Cela ne signifie pas qu'ils sont les meilleurs amis du monde, mais les personnages devraient au moins être capables de se tolérer.

## **COMMENT CREER UN PERSONNAGE:**

Lors de la création d'un personnage, il est recommandé au Maître de guider, ou tout du moins de suivre les joueurs. Il pourra ainsi s'assurer qu'ils comprennent le processus, mais également se faire une idée des personnages en création (la création de personnages peut donner au Maître des idées de scénarii qu'il n'aurait peut-être pas eu seul). De plus, si les joueurs ne connaissent pas les règles (personne n'est parfait), le Maître devrait utiliser la création de personnage comme introduction au jeu en lui-même, expliquant à ses joueurs comment il fonctionne et donnant des exemples basés sur les personnages en cours de création. Si besoin est, faites un tour complet de la feuille de personnage avant de commencer, répondez aux questions et aidez vos joueurs durant le processus plutôt que de les laisser livrés à eux-mêmes, au moins les premières fois. Lorsque vous les sentirez en confiance avec le système de création, vous pourrez les laisser se débrouiller seuls.

Nous conseillons au Maître de consacrer une séance entière à la création des personnages (vous comprendrez pourquoi ensuite). Consacrer le temps nécessaire à la création permet aux joueurs de bien cerner leurs personnages et ainsi de les incarner de façon réaliste, et non de simples listes de chiffres sans épaisseur.

### **Première étape : Concept de personnage**

Si vous êtes habitué au Jeu de Rôle, il se peut que vous connaissiez ce dont nous allons parler dans cette partie (bien qu'il y ait quelques nuances). Si c'est votre première partie de Jeu de Rôle, ne soyez pas découragé par la feuille de personnage qui semble complexe à première vue. Ce qui suit est là pour vous aider à y voir plus clair.

Pour commencer, votre personnage possède un patronyme, autrement dit un nom. Vous êtes totalement libre dans son choix, même si un à consonance asiatique sera probablement préféré par le Maître.

Ensuite votre personnage a un âge. Là encore vous êtes libre à moins que le Maître n'impose des maxima et minima. Votre personnage peut être indifféremment un homme ou une femme, avoir n'importe quelle taille, poids, couleur de cheveux, etc. Vous êtes totalement libre de son apparence.

Peut-être désirerez-vous créer un personnage sans aptitude exceptionnelle. Vous incarnerez alors un ninja tout ce qu'il y a de plus « normal ». Mais bien souvent, les joueurs préféreront incarner un ninja en provenance d'un clan particulier pour une raison quelconque (accord avec ses traditions, etc.). Dans ces cas-là, vous n'aurez même pas besoin de choisir votre nom de famille, il vous sera imposé par votre orientation. Ce livret ne contient pas les talents liés à chacune des grandes familles de Konoha, mais ces règles sont toutes prêtes. Avec votre soutien une édition beaucoup plus complète de ce jeu pourrait voir le jour. Pour le jeu avec ce livret, considérez que vos personnages ne font partie d'aucune grande famille. On dit de ces ninja qu'ils sont indépendants.



Une fois ces petites choses déterminées, vous devez désormais réfléchir au concept profond de votre personnage. Serez-vous un ninja se jetant tête baissée dans le combat ou plutôt un stratège restant en arrière ? Serez-vous un leader ou un suiveur ? Quel style de combat préfère votre personnage ? Est-il un adepte des Kunai ou se spécialisera-t-il dans l'exécution de Techniques élémentaires ? Basera-t-il son style de combat sur les clones ? Sera-t-il direct ou manipulateur ? Sera-t-il un amuseur de galerie ou un rabat-joie chronique ? C'est ce que nous nommerons « L'Étincelle de Vie ». Lorsque vous créez un personnage, vous devez réfléchir à ce qui l'attire, ce qui le révolte, ce qui le fait vibrer, ce qu'il apprécie de manger, ce qu'il n'aime pas ressentir, pourquoi pas aussi son/sa partenaire type, etc. Pour vous faire une idée, créez votre personnage comme si vous créiez un personnage de roman. Tout l'intérêt du Jeu de Rôle réside dans cette partie, définissant le caractère profond de votre personnage. Si vous ne prenez pas cette partie au sérieux, vous pourriez gâcher votre plaisir et même celui des autres. Ne perdez jamais non plus de vue le fait qu'il se peut que vous utilisiez votre personnage plusieurs fois, donc si dès le début vous ne vous sentez pas à l'aise avec lui, vous vous lasserez très vite. C'est pourquoi nous suggérons au Maître d'être particulièrement attentif à cette étape.

Avec le temps, les joueurs se roderont à la création de personnage. Par simplicité, certains oublieront cet aspect du personnage ou l'utiliseront pour abuser de certaines astuces de règles. Même si vos joueurs commencent à acquérir de l'expérience, il est toujours préférable de jeter un coup d'œil à la création des personnages, l'idéal étant bien sûr de faire une création personnalisée à chaque fois.

### Seconde étape : Choix des Caractéristiques

Une fois que vous avez une idée de votre personnage, il est temps d'attribuer des valeurs aux Caractéristiques. Elles sont des mesures des aptitudes générales de votre personnage (est-il fort, réfléchit-il vite et bien, quel charme est-il capable d'user dans une situation embarrassante). Les Caractéristiques sont divisées en deux catégories : le Ka et le Ki.

Le nombre de points de Caractéristiques que vous pouvez dépenser est défini à l'avance, par votre clan, votre école, ou bien par votre absence d'appartenance à un clan où une école. Voici cette répartition de points (que vous pourrez aussi trouver dans le Chapitre Clans, Ecoles et Indépendants) :

- Clan Aburame	: 52.
- Clan Akimichi	: 54.
- Clan Hyuuga	: 50.
- Clan Inuzuka	: 52.
- Clan Nara	: 52.
- Clan Uchiwa	: 50.
- Clan Yamanaka	: 57.
- Ecole du Goken	: 53.
- Ecole de Médecine Ninja	: 55.
- Indépendants	: 60.

Les Caractéristiques de Ka sont la Force (les muscles), la Dextérité (la rapidité et la grâce), la Précision (la justesse des mouvements) et l'Apparence (le charme). Les Caractéristiques de Ki sont la Perception (la maîtrise des 5 sens), le Charisme (la présence imposante), l'Intelligence (la perspicacité et la vivacité d'esprit) et la Coordination (l'aptitude à maîtriser son Chakra). Reportez-vous à la partie Caractéristiques pour plus d'informations.

### Troisième étape : Calcul des Constantes Vitales

Lorsque vous avez réparti tous vos points de Caractéristiques, vous pouvez calculer vos Constantes Vitales. Sous ce terme se regroupent toutes les valeurs variant de manière régulière au cours du jeu, comme les points de vie.

Le Ka représente la santé physique du personnage. Plus votre Ka est faible, plus votre état physique s'aggrave. Lorsque vous faites trop d'efforts sans vous reposer ou que vous prenez des coups, votre Ka diminue. Le score maximal de Ka de votre personnage est égal à la somme de ces Caractéristiques de Ka. Un personnage commence le jeu avec sa réserve de Ka au maximum.

Le Ki représente la santé psychique du personnage. Plus votre Ki est faible, plus votre état psychique s'aggrave. Lorsque vous faites trop d'efforts mentaux ou que vous forcez votre concentration, votre Ki diminue. Le score maximal de Ki de votre personnage est égal à la somme de ces Caractéristiques de Ki. Un personnage commence le jeu avec sa réserve de Ki au maximum.

La Rage correspond à la colère que le personnage intériorise. C'est l'énergie qu'il peut déployer pour se surpasser sur le plan physique. Lorsque vous laissez votre Rage sortir, vous pouvez infliger plus de dommages ou récupérer du Ka. Le score maximal de Rage est égal à la moitié de la Force pure du personnage arrondie à l'inférieur. Un personnage commence le jeu avec sa réserve de Rage égale à sa réserve maximum divisée par deux, arrondie à l'inférieur.

La Volonté correspond au désir d'avancer du personnage. C'est l'énergie que votre personnage peut déployer pour se surpasser sur le plan psychique. Lorsque vous faites appel à votre Volonté, vous pouvez agir avec plus de précision ou récupérer du Ki. Le score maximal de Volonté est égal à la moitié de l'Intelligence pure du personnage arrondie à l'inférieur. Un personnage commence le jeu avec sa réserve de Volonté égale à sa réserve maximum divisée par deux, arrondie à l'inférieur.

Le Chakra correspond à « l'énergie magique » contenue dans le corps de votre personnage. Cette énergie est présente en toute chose. Grâce à sa formation de ninja, votre personnage sait canaliser cette énergie pour créer des Techniques ninja (voir la section Technique).

Viennent ensuite les autres valeurs telles que le nombre d'actions par tour et les modificateurs de Caractéristiques.

Le nombre d'actions de votre personnage est défini par la somme de vos Caractéristiques de Dextérité et d'Intelligence selon le tableau suivant :

Entre 0 et 9 : 1 action par tour. Entre 10 et 17 : 2 actions par tour. Entre 18 et 25 : 3 actions par tour. Entre 26 et 40 : 5 actions par tour.
---

Les modificateurs de Caractéristiques représentent un bonus à la Marge de Réussite d'un jet en fonction de votre Caractéristique. Les modificateurs sont déterminés selon le tableau suivant :

Caractéristique comprise entre 0 et 4 : <i>Niveau 1 : Modificateur de +0.</i>
Caractéristique comprise entre 5 et 8 : <i>Niveau 2 : Modificateur de +1.</i>
Caractéristique comprise entre 9 et 12 : <i>Niveau 3 : Modificateur de +2.</i>
Caractéristique comprise entre 12 et 20 : <i>Niveau 4 : Modificateur de +4.</i>

### **Quatrième étape : Choix des Capacités**

Lorsque vous aurez fini la répartition des points de Caractéristiques, vous pourrez vous atteler à la répartition des points de Capacités. Tandis que les Caractéristiques mesurent les aptitudes innées de votre personnage, les Capacités sont les aptitudes qu'il a apprises dans sa vie.

Pour cette étape, vous possédez un capital de 15 points à répartir parmi toutes les Capacités, sous quelques restrictions.

Pour commencer, vous aurez probablement remarqué que vous possédez déjà un point dans certaines Capacités, à savoir : Arme de Lancer, Arme de contact, Corps à Corps, Esquive, Athlétisme, Premiers soins, Camouflage, Estimation, Survie, Etiquette, Tactique, Connaissance. Si vous vous demandez pourquoi votre personnage possède obligatoirement ces Capacités, c'est tout simplement parce qu'elles sont requises pour avoir son diplôme de l'Académie Ninja. Cela fera des points de gagnés pour la suite de la création.

La répartition des points de Capacités est, comme nous l'avons déjà spécifié, soumise à quelques restrictions. Tout d'abord, une Capacité ne peut pas avoir un niveau supérieur à celui de sa Caractéristique associée. Pour les niveaux de Caractéristiques, remontez un peu au-dessus. C'est-à-dire que si vous désirez avoir une Capacité au niveau 2, la Caractéristique associée doit être au moins de niveau 2. Si, par exemple, vous voulez avoir le niveau 2 de Déguisement, il vous faudra avoir au moins 5 en Apparence. Cette règle s'applique tout au long du jeu, même lors de gain de niveau ultérieur à la création. Mais il existe une autre limitation, valable uniquement lors de la création de personnage. Aucune de vos Capacités

ne peut dépasser le niveau 2. Cette limite évite donc d'avoir des personnages trop évolués alors qu'ils sortent à peine de l'Académie Ninja. Une fois cette tâche accomplie, votre personnage est presque terminé.

### **Cinquième étape : Techniques imposées**

Puisque, comme précédemment indiqué, vous sortez de l'Académie Ninja, vous avez eu une formation plus spécifique dans la manipulation du Chakra. Vous possédez donc trois Techniques de base, connues de tous les ninja :

- Henge no Jutsu : Technique de métamorphose.
- Bushin no Jutsu : Technique de clonage immatériel.
- Kawarimi no Jutsu: Technique de substitution.

Ces trois Techniques sont décrites plus loin dans le chapitre Technique. Ce sont toutes des Techniques basiques, donc de niveau 1.

### **Sixième étape : Clans, Ecoles et Indépendants**

Tous les ninja n'ont pas le même passé et ne viennent pas de la même famille. Certains d'entre eux appartiennent à un clan qui possèdent des dons héréditaires, d'autre ont décidé de pratiquer une école ninja spéciale, et d'autre ont choisi de choisir une voie qui leur sera propre. Ainsi, chacun d'entre eux possèdent quelque chose de différent, les uns par rapport aux autres.

#### **Clans et écoles :**

Ceux qui appartiennent à un clan héritent de ses traditions ancestrales, et même parfois de certains dons génétiques héréditaires, qui n'apparaissent qu'au sein de ce clan. Pour ceux qui choisissent une école, ils apprennent un savoir mis au point et affiné au fil des siècles. Ainsi, chaque clan ou école a ses particularités et ses propres secrets. Ils sont donnés pour chaque clans et écoles dans le Chapitre Clans, Ecoles et Indépendants, et peuvent avoir deux formes :

- Talents : ce sont des dons héréditaires génétiques ou bien des traditions spéciales. Quoiqu'il en soit ce sont des choses propres à chaque clan ou école, et il n'est pas possible de les copier ou de les voler.
- Techniques Héréditaires : ces Techniques ont été développées par et pour le clan ou l'école qui l'ont. Il n'est pas possible de les apprendre et encore moins de les maîtriser pour quelqu'un qui n'y appartient pas.

### **Indépendants :**

Ceux qui n'appartiennent ni à un clan ni à une école n'ont pas de Talent ou de Technique Héritaire. En contrepartie, ils ont passé du temps à apprendre un Jutsu de niveau 1 à la place. Ainsi, ils peuvent en choisir un de ce niveau dans le Chapitre Techniques.

### **Genjutsu :**

Certaines fois, lorsqu'un étudiant de l'académie présente certaines dispositions pour, un Jounin le prend sous son aile pour lui apprendre le Genjutsu. Il s'agit de quelque chose de rare, et cela doit se faire avec l'approbation du Maître de Jeu. Seul un Indépendant peut faire cela, et au lieu de choisir une Technique de niveau 1, il aura à la place la Capacité Genjutsu à 1 (se référer au Chapitre Genjutsu pour plus d'indications).

### **Septième étape : Insectes et Familier**

Seuls deux clans sont concernés par cette étape : les Aburame et les Inuzuka. En effet, ce sont les deux seuls à être en telle communion avec la nature qu'ils peuvent avoir des Insectes ou un Familier, selon le clan.

#### **Clan Aburame :**

A la création, les Aburame peuvent avoir jusqu'à 1000 punaises en lui. Ces insectes ont les Capacités suivantes au niveau 1 : [à compléter]. Pour les Caractéristiques, ils ont une Dextérité à 5, et une Perception à 5 (pour plus d'informations sur les Caractéristiques qu'ont les insectes, regardez le Chapitre Talents à Contrôle des Insectes).

#### **Clan Inuzuka :**

A la création, les Inuzuka peuvent avoir un Familier (chien ou loup). Cet animal possèdera des Caractéristiques, des Capacités, et des points de ka, ki, Chakra, Rage, Volonté comme pour un ninja normal, sauf qu'ils seront à des niveaux différents.

Les Caractéristiques du Familier sont associées deux à deux : Force avec Charisme, Dextérité avec Intelligence, Précision avec Perception. Le joueur doit choisir un couple dont le score des deux Caractéristiques sera de 7, un dont il sera de 5, et un dont il sera de 3.

Le Familier a donc une réserve maximum de 15 points de ki et de 15 points de ka, et il a une réserve de 30 points de Chakra. Son maximum de points de Rage est égal à sa Force divisée par deux, arrondie à l'inférieure, et pour sa Volonté, son Intelligence divisée par deux, arrondie à l'inférieure

Il a comme Capacités au niveau 1 : Corps à Corps, Esquive, Natation, Camouflage, Survie, Acrobatie, Athlétisme, Estimation. Le joueur doit répartir en plus de cela 2 points dans ces Capacités, à répartir de la même façon que pour la création d'un ninja. Le niveau maximum d'une de ces Capacités est donc de 2.

## **EXEMPLE DE CREATION DE PERSONNAGE:**

Laurent, le Maître de Jeu de Philippe, veut se lancer dans une grande aventure, où se mêleront Honneur et Félonie, Passion et Déception, Grandeur et Décadence. Durant les guerres ninja, aucune force ne peut faire confiance aux autres. Les relations avancent de rupture d'alliance en rupture d'alliance. Seuls les combattants connaissent encore quelques restes d'honneur. Dure est la vie du ninja.

Laurent n'est pas trop réducteur. Il donne à Philippe une totale liberté dans l'incarnation de son personnage. N'importe quel ninja peut être emporté par des complots de grande ampleur. La Malchance peut frapper n'importe où. Il lui impose tout de même une limite mineure : son ninja doit être originaire de Konoha.

### **Première étape : Concept de personnage**

Philippe décide qu'il veut rompre avec les personnages qu'il joue habituellement. Il incarne généralement des personnages plutôt physiques, adeptes du combat. Pour changer et briser la monotonie, il incarnera un personnage qui réfléchira avant de se battre. Il incarnera donc quelqu'un d'assez social, éloquent et pourquoi pas dirigeant. Voilà pour le type de personnage. Pour le caractère, il voit bien une femme au physique assez engageant, timide, mais fine, contrairement à ce que pourrait laisser penser son Apparence. Elle cherchera toujours à ménager tout le monde et à favoriser le bien-être global par rapport au sien. Elle a pris l'habitude de toujours tout comparer aux fleurs et bien qu'elle ne se mette pas d'elle-même en avant, ses conseils sont toujours pertinents et avisés. Son style de combat se rapproche plus d'une danse, utilisant des kunaï accrochés à des rubans pour se battre à mi-distance. Elle préférera généralement désamorcer les conflits plutôt que de les affronter. Elle fera un piètre leader, mais un excellent conseiller. Elle a obtenu son diplôme de Genin avec une moyenne suffisante.

Ce personnage se nomme Shinobu Somaki. Elle est âgée de 12 ans, mesure 1m48, pèse 49 Kg, a les yeux bleus et les cheveux longs et blonds. Elle est originaire du village de Konoha.

### **Seconde étape : Choix des Caractéristiques**

Après avoir décrit son personnage au maître du jeu et après avoir obtenu son accord, Philippe constate qu'il dispose d'un capital de 60 points de Caractéristiques à répartir pour son personnage.

Puisqu'elle est intelligente et pertinente, le personnage de Philippe possède un score élevé en Intelligence. Il semble que 10 points dans cette Caractéristique soit plus que correct pour l'instant. Puisqu'elle n'est pas spécialement charismatique, elle possède un score moyen en Charisme, Philippe lui donne au hasard 6, de même qu'en Force. L'utilisation

récurrente de sa Technique lui a permis d'avoir une Coordination très bonne. Un score de 10 paraît vraisemblable. Malgré son manque de Charisme, elle a un physique avantageux et donc possède un score de 8 en Apparence. Son entraînement à la danse et son style de combat ont développé sa Dextérité, ce qui explique un score de 9 dans cette Caractéristique. Elle n'a pas spécialement de facilité pour les lancers ou encore pour les actions demandant de la minutie. Son score de Précision s'en ressent avec 4 points. Malgré tout, afin de pouvoir promulguer de bons conseils, il faut un sens fin de l'observation. Shinobu aurait donc un score de 6 en Perception. Il reste alors 1 points à répartir. Philippe met ce dernier 1 point de plus en Perception ce qui augmente son score à 7.

### Troisième étape : Calcul des Constantes Vitales

Philippe doit à présent calculer son Ka, son Ki, sa Rage, sa Volonté, son Chakra et ses actions :

- Ka : 27.
- Ki : 33.
- Rage : 3.
- Volonté : 5.
- Chakra : 60.
- Actions par tour : 3.

### Quatrième étape : Choix des Capacités

Shinobu commence déjà à prendre forme. Il ne lui reste plus que le choix de ses Capacités. La création dispense au joueur 15 points de Capacités.

D'après son concept, elle utilise des rubans, classés dans Arme Articulée. Philippe met donc 2 points dans cette Capacité. Elle danse, elle aura donc 2 points en Don Artistique (Spécialisation Danse). Pour parachever sa technique de combat, elle utilise parfois ses deux mains en même temps pour avoir un champ d'actions plus grand, elle aura donc 2 points en Ambidextrie. Elle est intelligente et possède alors probablement de vastes connaissances, donc 1 point supplémentaire en Connaissances. Elle a sûrement appris à nager (c'est toujours utile). Elle possède 1 point en Natation. Puisqu'elle connaît la flore, elle sait confectionner plus facilement des onguents à base de plantes. Elle a 1 point de plus en Premiers Soins. Vu qu'elle n'est pas très résistante physiquement, elle a appris à esquiver les coups (1 point de plus en Esquive). Elle n'est pas trop idiote ce qui fait qu'elle comprend aisément les règles de jeux qu'on pourrait lui apprendre, elle a donc 2 points en Jeu. Elle est aussi performante en élaboration de stratégie, même si personne ne l'écoute jamais (2 points en Stratégie). Il reste 1 point qui va aller en Subterfuge. Puisqu'elle travaille avec ses parents dans une boutique de fleuriste, il faut parfois savoir bluffer et enjoliver les choses.

Et voilà 15 points de Capacités répartis, non sans mal.

### *Cinquième étape : Techniques imposées*

Comme tout ninja sortant de l'Académie Ninja de Konoha, Shinobu connaît les trois Techniques de base : Henge no Jutsu, Bushin no Jutsu et Kawarimi no Jutsu.

### *Sixième étape : Clans, Ecoles et Indépendants*

Shinobu est une Indépendante, elle n'appartient donc pas à un clan ou à une école particulière. De ce fait, pendant que certains de ses camarades apprenaient et perfectionnaient des Talents ou des Techniques Héréditaires, elle a appris une Technique de niveau 1. Philippe a regardé la liste des Techniques de ce niveau qui lui était proposées, et a trouvé que le Fuuton : Daitopa no Jutsu (Technique de la Bourrasque), correspondait parfaitement à l'esprit de Shinobu, étant une Technique à la fois offensive et défensive.

Shinobu Somaki est à présent entière et peut évoluer dans un monde de ninja où la trahison est plus courante que la loyauté, et où le moindre détail peut être fatal. Bienvenue, Shinobu, dans un monde en guerre...





## **IV. Système de jeu**

Le Prismatic System est un moteur de jeu pour le jeu de rôle conçu et développé par le groupe VLAP. Si en théorie ce système pourrait être utilisé pour n'importe quel jeu de rôle, ces règles ont été spécialement imaginées pour l'univers de Naruto.

Ces règles ne sont pas une prison absolue, en fait elles ne sont là que pour assurer que chaque personnage agit de manière égale dans le monde. Pas de favoritisme, ce sont les dés qui décident si oui ou non une action tentée réussit.

### **Le jet de talent ou de Caractéristique:**

Devant n'importe quelle situation, le ninja peut réagir en fonction de ses aptitudes. Néanmoins, pour ne pas que le personnage ait toujours les mêmes réactions et/ou attitudes face aux situations auxquelles il est exposé, le joueur doit faire un jet de dé. Ce jet traduit le côté aléatoire des situations et le déroulement hasardeux de celles-ci.

Ainsi quand un joueur décide que son personnage va utiliser une de ses compétences (Caractéristiques, capacités, talents, techniques), il doit lancer un dé en fonction du niveau ou du rang de la compétence qu'il souhaite utiliser.

#### ***Le jet de dé et la marge de réussite:***

Pour une Caractéristique, le dé à lancer dépend du rang de la Caractéristique:

Au rang 1 (compris entre 0 et 4), il faut lancer un dé à quatre faces.

Au rang 2 (compris entre 5 et 8), il faut lancer un dé à huit faces.

Au rang 3 (compris entre 9 et 12), il faut lancer un dé à douze faces.

Au rang 4 (compris entre 13 et 20), il faut lancer un dé à vingt faces (il est conseillé d'utiliser la somme de deux dés à dix faces, pour augmenter les chances de réussites).

Pour une capacité, le dé à lancer dépend du niveau de la capacité :

Au niveau 1, il faut lancer un dé à quatre faces.

Au niveau 2, il faut lancer un dé à huit faces.

Au niveau 3, il faut lancer un dé à douze faces.

Au niveau 4, il faut lancer un dé à vingt faces (il est conseillé d'utiliser la somme de deux dés à dix faces, pour augmenter les chances de réussites).

Les jets pour les techniques se traitent de la même façon que pour les Caractéristiques, à la différence près que la Caractéristique associée est toujours la coordination.

Le résultat qu'indique le dé montre si la situation en cours de résolution est une réussite.

Pour un jet de Caractéristique :

Si le jet est inférieur ou égal à la Caractéristique, le jet est réussi.

Si le jet est supérieur à la Caractéristique, le jet n'est pas un échec, mais le résultat du dé est considéré comme étant zéro.

**Pour un jet de Capacité :**

Si le jet est inférieur ou égal à la Caractéristique associée à la Capacité, le jet est réussi.

Si le jet est supérieur à la Caractéristique associée à la Capacité, le jet est un échec.

Si la résolution de la situation est une réussite pour le joueur, il peut calculer sa marge de réussite. Cette marge indique dans quelle mesure la réussite est grande (ou l'échec est écrasant). La marge de réussite est égale au résultat du dé additionné au modificateur de la Caractéristique associée.

***Le jet en opposition:***

On parle de jet en opposition dès qu'un événement vient s'opposer à ce que le joueur veut faire. Ainsi, on compare les résultats obtenus par chacun. Attention il est possible que l'un ou l'autre des participants à cette résolution de situation reçoivent des malus et/ ou bonus, dû à ce jet.

*Déroulement:*

L'attaquant fait son jet:

Si l'attaquant échoue, la résolution est rapide: rien ne se passe.

S'il réussit, le défenseur fait un jet:

S'il échoue, la résolution est, elle aussi, rapide: le défenseur ne peut rien faire et subit la situation.

S'il réussit, on regarde la différence entre le jet de l'attaquant et celui du défenseur:

Si la différence est positive: la marge de réussite final obtenu est égale à la différence des deux jet, la situation tourne à l'avantage de l'attaquant

Si la différence est nulle: rien ne se passe, la situation est bloquée et/ou instable.

Si la différence est négative: l'attaquant ne peut rien faire de plus, la situation tourne à l'avantage du défenseur

***Le jet de dégât :***

Lors d'un combat entre deux personnages, si l'attaquant réussit un jet de combat avec une marge de réussite suffisante, il inflige des dégâts à sa cible.

Si l'attaque était portée au corps à corps (à mains nues), les dégâts infligés sont égaux à la marge de réussite obtenu plus le modificateur de force.

Si l'attaque était portée avec une arme, les dégâts infligés sont égaux à la marge de réussite obtenu plus le modificateur de la Caractéristique associée plus le modificateur de l'arme.

Attention certains dégâts sont absorbables. Pour ceux-ci, la victime peut retirer la moitié de sa force au nombre de dégâts qu'elle reçoit, afin de traduire sa résistance naturelle au coup qui lui est porté.



## V. Les Caractéristiques

Les personnages du jeu possèdent tous des Caractéristiques, obtenues à la naissance et développées ensuite par l'entraînement, qui définissent leurs potentiels de base dans différents domaines. Ce score varie entre 1 et 20, un score faible représentant une lacune ou un handicap et un score très élevé pouvant traduire une aptitude surhumaine.

Les Caractéristiques sont divisées en deux catégories :

La catégorie physique définit la condition physique d'un personnage, s'il est fort, résistant, agile, beau. Les Caractéristiques Physiques sont la Force, la Dextérité, la Précision et l'Apparence et devraient être plus importantes chez un personnage orienté vers l'action. Elles sont appelées Caractéristiques de Ka.

La catégorie mentale définit les capacités mentales d'un personnage, son intelligence, sa mémoire, sa perception, son charme. Les Caractéristiques mentales sont la Perception, le Charisme, l'Intelligence et la Coordination et devraient être plus importantes chez un personnage orienté vers la réflexion et l'usage de Techniques. Elles sont appelées Caractéristiques de Ki.

### Les Caractéristiques de Ka :

#### **La Force :**

La Caractéristique de Force représente la puissance du ninja, soit à la fois sa vigueur, sa résistance musculaire, son endurance, sa vivacité, sa robustesse, sa vitalité et son dynamisme. Elle est utilisée pour les dégâts à mains nues sur des objets ou des personnes, pour soulever ou lancer des poids, briser des choses, absorber des dégâts ou faire des efforts sur la durée.

Pour une Force,

Entre 1 et 4 : Vous êtes faible, peu endurant, souvent enclin à la maladie.

Entre 5 et 8 : Moyennement fort et ayant une santé normale, vous vous situez dans la norme.

Entre 9 et 12 : Vous êtes une force de la nature, puissant et tombant rarement malade.

Entre 13 et 20 : Briser la pierre à mains nues est un jeu d'enfant pour vous, et si vous tombez malade c'est qu'on vous a empoisonné.

Le personnage de Robert va essayer de défoncer une porte pour pouvoir sortir de la maison en proie aux flammes. Le MJ lui demande de tester sa Force. Son personnage a une Force de 7 et Robert pense que ce sera suffisant pour réussir à passer à travers le bois. Il jette un dé à 8 faces et obtient un 5. Ce chiffre est inférieur à sa Caractéristique de Force aussi le jet est-il réussi; à ce 5, Robert ajoute un +1, dû à son modificateur de Force, il obtient ainsi une Marge de Réussite de 6. Le MJ estime que ce n'est pas suffisant pour forcer la porte, mais que cette dernière a toutefois, presque cédé à l'assaut du personnage de Robert. Ce dernier n'a plus qu'à réessayer en espérant faire plus vite que les flammes.

### **La Dextérité :**

La Caractéristique de Dextérité désigne l'agilité du ninja à réaliser des mouvements, dans une zone limitée à ce qu'il peut atteindre au corps à corps. Sous la Dextérité sont regroupées: l'agilité, la vitesse, l'élasticité, l'adresse et la maestria des coups portés au contact. Elle est associée à l'esquive, aux chances de toucher au corps à corps, à la gymnastique ou encore au jonglage.

Pour une Dextérité,

Entre 1 et 4 : Terriblement maladroit et peu vif, vous avez deux mains gauches.

Entre 5 et 8 : Vous êtes assez adroit, avec un équilibre normal.

Entre 9 et 12 : Très agile, rapide, avec de très bon réflexes, vos gestes ont la fluidité de ceux d'un danseur.

Entre 13 et 20 : Une grâce incroyable accompagne chacun de vos mouvements, il est presque impossible de vous faire perdre l'équilibre.

Shizuka, le personnage de Sophie, essaye de s'infiltrer dans un cirque dont le directeur est soupçonné de trafic d'enfants. Elle a réussi à obtenir un entretien et doit prouver ses talents de jongleuse. Sophie lance pour Shizuka un jet de Dextérité, et ayant un score de 6, elle lance donc un dé à 8 faces. Aïe ! Elle obtient un 7 ! Ce résultat est mauvais puisque le score de son dé sera considéré comme étant zéro. En additionnant ce zéro et son modificateur de Dextérité de 1, la Marge de Réussite du jet est de 1 et Shizuka laisse tomber toutes les balles avec lesquelles elle avait commencé à jongler. Elle ne sera pas engagée et devra trouver un autre moyen d'infiltrer le cirque.

### **La Précision :**

La Caractéristique de Précision exprime tous les potentiels de justesse et d'exactitude du personnage, exigées pour pouvoir utiliser correctement une arme à distance, lancer au plus juste un kunaï ou autre projectile mortel, ou de reproduire un élément servant de camouflage. Elle est utilisée pour les jets de lancer ou encore de précision pour les cinq sens.

Pour une Précision,

Entre 1 et 4 : Vous feriez mieux de vous entraîner avec des fléchettes avant tout...

Entre 5 et 8 : Doté d'une précision normale, vous ne touchez pas à tous les coups, mais savez-vous débrouiller.

Entre 9 et 12 : Vous avez une très bonne précision.

Entre 13 et 20 : En plein dans le mille ! Dix fois de suite qui plus est...

Le personnage de Pierre a repéré sa cible, et décide de lui lancer un kunai avant que celle-ci ne le voie. Il lance son jet d'arme de lancer, et devra faire un score en dessous de sa Précision, à savoir 7. Sur un dé 8, il obtient 6, et après application de son modificateur de +1, obtient une Marge de Réussite de 7. Il lance avec perfection son kunai... qui vient se planter dans ce qui était en réalité un mannequin. Pierre s'inquiète et décide que son personnage va préférer se camoufler, cherchant ses éventuels observateurs.

### **L'Apparence :**

La Caractéristique d'Apparence révèle la beauté physique du personnage, ses manières, et son attitude. En général, une personne avec beaucoup de points en Apparence s'avoue être un mannequin, ou un tombeur. Plus que le simple aspect extérieur, cette Caractéristique représente la grâce, la beauté et le charme d'un personnage. La beauté reste cela dit toujours à double tranchant...

Pour une Apparence,

Entre 1 et 4 : Certains rats sont moins laids que vous.

Entre 5 et 8 : Comme tout le monde, ni vraiment laid, ni totalement beau. Mettez-vous en valeur et ça ira mieux.

Entre 9 et 12 : Les gens se retournent sur votre passage, vous attirez les regards.

Entre 13 et 20 : Même les plus beaux des anges doivent envier votre apparence divine.

Sylvia reconnaît son erreur, elle n'aurait jamais dû chercher à faire de son personnage un combattant hors pair, mais avec un visage horriblement laid. Elle admet, un peu tard, qu'elle aurait dû mieux équilibrer les Caractéristiques de Kikujiro, qui ne se retrouvent qu'avec un score de 3 en apparence. Il est laid. Pour le Maître de Jeu, pas besoin de jet de dés, on ne le laissera jamais entrer à cette réception... A moins d'utiliser la ruse.

## **Les Caractéristiques de Ki :**

### **La Perception :**

La Caractéristique de Perception désigne l'aptitude du personnage à discerner son environnement le plus distinctement possible. Cela touche la vision, l'ouïe, le goût, l'odorat, le toucher, mais également le 6e sens (à un haut niveau de Perception). La Perception est également utilisée pour les jets concernant l'estimation de son environnement.

Pour une Perception,

Entre 1 et 4 : Il vous faut des lunettes, vous entendez mal, en tant que ninja c'est handicapant.

Entre 5 et 8 : Vous percevez le monde comme tout un chacun, vos sens ne sont ni un atout, ni un inconvénient pour vous.

Entre 9 et 12 : voilà un allié puissant : vos sens sont fins et vous aident à trouver vos proies.

Entre 13 et 20 : Oui oui, vous aviez bien estimé la force du vent et la distance malgré l'effet d'optique du brouillard un peu trompeur pour un débutant.

Le personnage de Pierre, Hideto, a de nouveau perdu la trace de sa cible, mais il sait qu'elle n'est pas loin. Le joueur décide que son personnage va se concentrer sur ce qu'il entend pour essayer de retrouver l'individu en fuite. Le Maître de Jeu demande à Pierre de lancer un dé à 8 faces, le score de Perception de son personnage étant de 6. Pierre obtient un 4, il y ajoute son modificateur de +1, sa Marge de Réussite est donc de 5. Le Maître de Jeu demande d'appliquer à ce résultat un malus de -1, étant donné l'état de stress du personnage de Pierre. Avec une Marge finale de 4, Hideto entend des bruits sur sa gauche, et se prépare à dégainer son arme.

### **Le Charisme :**

La Caractéristique de Charisme affirme le caractère du personnage et la façon dont il est perçu par le monde extérieur. Un Charisme trop faible montre un dégoût des personnes que côtoie le personnage, alors qu'un Charisme trop fort peut être la source d'une jalousie permanente. Généralement un bon orateur ou un chef de groupe possède un assez haut score en Charisme.

Pour un Charisme,

Entre 1 et 4 : Vous êtes repoussant, une étrange aura se dégage de vous, et il n'y a aucun moyen d'en tirer avantage.

Entre 5 et 8 : Charisme moyen, pas celui d'un grand orateur, mais vous savez être crédible.

Entre 9 et 12 : Très élégant, les gens vous aiment bien.

Entre 13 et 20 : Un véritable artiste, vous avez un style, une classe, on ne vous désobéit jamais.

Le Maître de Jeu a donné au personnage de Guillaume un groupe de trois hommes qui resteront sous ses ordres jusqu'à la fin de la mission. Seulement Aoi, le chétif personnage de Guillaume, n'a pas vraiment la carrure du chef de guerre. Pour donner une meilleure impression à ses troupes, le MJ demande à Guillaume de faire un jet de charisme pour Aoi. Guillaume jette un dé à 8 faces et doit obtenir 5 ou moins dessus. Le dès s'arrête sur un 5 ! Avec son modificateur, Guillaume obtient donc une Marge de Réussite de 6 pour Aoi. Le MJ lui explique qu'il a réussi à remettre un peu d'ordre, mais que cela va vite se dissiper s'il n'y prête pas attention.

### **L'Intelligence :**

La Caractéristique d'Intelligence transcrit la perspicacité mentale du personnage. Il s'agit de déterminer ici la vivacité d'esprit, le discernement, une réflexion plus complexe, la lucidité et la sagesse du personnage, trait indispensable à la survie.

Pour une Intelligence,

Entre 1 et 4 : Réfléchir n'est visiblement pas votre tasse de thé. Prenez donc cette massue et allez jouer.

Entre 5 et 8 : Si vous savez tenir un raisonnement de bout en bout, certaines choses vous échappent encore.

Entre 9 et 12 : Vous possédez une excellente mémoire et un esprit vif, à l'école on vous appelait « l'intello ».

Entre 13 et 20 : Vous êtes un génie. Un stratège hors pair, vous n'oubliez rien, prenez tout en compte, et personne ne vous a encore mis échec et mat.

Shizuka, le personnage de Sophie, s'est faite agresser hier au soir, et si elle a réussi à voir le visage de son assaillant, il lui reste tout de même à en faire la description aux autorités pour en faire un portrait-robot. Le Maître de Jeu demande à Sophie de faire un jet d'Intelligence pour voir si Shizuka se souvient des traits de son agresseur. Elle jette donc un dé à 12 faces et doit faire en dessous de 9. Elle obtient un 7, auquel elle ajoute son modificateur d'Intelligence qui est de +2. Sa Marge de Réussite est donc de 9. Shizuka donne donc une description très précise de son agresseur, et son portrait est diffusé dans tout le village quelques heures plus tard.

### **La Coordination :**

La Caractéristique de Coordination représente le degré de maîtrise des flux de Chakra du personnage, sa capacité à lancer des Techniques ninja, appelées jutsu, ainsi que la possibilité de les apprendre. Un personnage avec un score faible en Coordination ne pourra jamais apprendre de jutsu de haut niveau, et par opposition, une forte Coordination lui ouvrira la porte à de nombreuses Techniques.

Pour une Coordination,

Entre 1 et 4 : Vous ne savez pas très bien malaxer votre Chakra, vos Techniques sont coûteuses et longues à effectuer.

Entre 5 et 8 : Votre niveau de malaxage est celui d'un ninja moyen, vous avez accès aux Techniques de niveau 2.

Entre 9 et 12 : Vous avez un don en ce qui concerne les Techniques, vous pouvez apprendre celles de 3ème niveau.

Entre 13 et 20 : Les plus grands ninja vous envient votre talent, vos Techniques sont presque gratuites et instantanées.

Pour plusieurs exemples chiffrés de jet de Coordination, nous vous conseillons de vous reporter au chapitre « Techniques ». Vous y trouverez tout ce que vous devez savoir pour apprendre et lancer une Technique. Il s'y trouve également une liste de Techniques.

## **Les constantes vitales :**

En plus des Caractéristiques, votre personnage possède une volonté propre, un esprit, un corps et une envie de se battre pour un idéal, bon ou mauvais. Ceci est défini par les Constantes Vitales. Le Ka et le Ki représentent l'état d'épuisement de votre santé physique et mentale. Leur score maximum est défini par les Caractéristiques. La Rage et la Volonté sont votre fureur de vaincre et votre force mentale face à l'adversité. Leur score maximum est de 10.

Les Constantes Vitales ne sont pas aussi fixe que les Caractéristiques. Leur score fluctue énormément durant une partie, c'est pour cela que pour chacune de ces Constantes il y a un maximum et une réserve. La réserve ne peut pas dépasser le score maximum, et une réserve basse n'est jamais bon signe pour le ninja.



**Le Ka :**

Le Ka représente, en termes de jeu, la vie du personnage. Un score de Ka élevé montre une explosion de dynamisme, tandis qu'un score faible révèle un épuisement ou une exténuation physique.

Le score maximum de Ka est égal à la somme des Caractéristiques de Ka. La réserve de Ka fluctue au gré des dégâts et des soins que reçoit le personnage. On peut également dépenser des points de Ka pour obtenir plusieurs effets.

La dépense 5 points de Ka donne un bonus de +2 points à toutes les Caractéristiques de Ka pour un tour.

La dépense de 10 points de Ka donne 1 point de Rage. Un score de Ka trop faible entraîne les malus suivants :

Ka = 5 : -1 à toutes les Caractéristiques de Ka.

Ka = 4 : -2 à toutes les Caractéristiques de Ka.

Ka = 3 : -3 à toutes les Caractéristiques de Ka.

Ka = 2 : -4 à toutes les Caractéristiques de Ka.

Ka = 1 : -5 à toutes les Caractéristiques de Ka.

Ka = 0 ou moins : le personnage tombe dans un coma pour un nombre de jours égal à 12 moins son score de Force, avec un minimum de 1.

Après une nuit reposante de sommeil (environ 7 heures), le personnage récupère un nombre de points de Ka égal à son score de Force. Un repas ou une sieste permet de récupérer un nombre de points de Ka égal à son score de Force divisé par 2 arrondi à l'inférieur.

**Le Ki :**

Le Ki représente, en termes de jeu, la résistance mentale du personnage. Un score de Ki élevé montre une ardeur et une tonicité d'esprit, alors qu'un score de Ki faible révèle une faiblesse psychique ou un surmenage.

Le score maximum de Ki est égal à la somme des Caractéristiques de Ki.

La dépense de 5 points de Ki donne un bonus de +2 points à toutes les Caractéristiques de Ki pour un tour.

La dépense de 10 points de Ki donne 1 point de Volonté.

Un score de Ki faible entraîne les malus suivants :

Ki = 5 : -1 à toutes les Caractéristiques de Ki.

Ki = 4 : -2 à toutes les Caractéristiques de Ki.

Ki = 3 : -3 à toutes les Caractéristiques de Ki.

Ki = 2 : -4 à toutes les Caractéristiques de Ki.

Ki = 1 : -5 à toutes les Caractéristiques de Ki.

Ki = 0 ou moins : le personnage tombe dans un coma cérébral pour un nombre de jours égal à 12 moins son score d'Intelligence, avec un minimum de 1.

Après une nuit reposante de sommeil (environ 7 heures), le personnage récupère un nombre de points d'Esprit égal à son score d'Intelligence. Une méditation de deux heures permet de récupérer un nombre de points de Corps égal à son score d'Intelligence divisée par 2 arrondie à l'inférieur.

### **La Rage :**

La Rage traduit la colère du personnage, c'est-à-dire la manifestation d'une fureur que le personnage a intériorisée. Au bout d'un certain temps, si le personnage ne se défoule pas, la Rage atteint son maximum et le personnage entre en frénésie, devenant incontrôlable et imprévisible. Une Rage faible n'implique rien de particulier, cela représente simplement une sérénité d'esprit.

La réserve maximale de Rage est égale à la moitié du score de Force du personnage arrondie à l'inférieur. La dépense de point de Rage est limitée à la moitié de la réserve maximale de Rage arrondie à l'inférieur.

La dépense d'un point de Rage accorde :

∅ Une augmentation de 10 points des dégâts portés lors d'une attaque à mains nues ou avec une arme.

∅ Une annulation des malus dus à un score de Ka faible.

∅ Un gain de 10 points de Ka.

Si un personnage gagne un point de Rage alors qu'il est déjà au maximum de sa réserve, il perd immédiatement un point de Volonté. Le personnage rentre alors en furie, perdant ainsi conscience de ses actes. Il ignore les malus dus à un Ki et/ou à un Ka faible durant un tour. Les dégâts qui lui sont infligés durant sa Furie ne sont comptabilisés qu'à la fin du tour.

Un personnage peut gagner un point de Rage par l'interprétation du joueur dans le cas où un obstacle ou une personne se présente comme allant clairement à l'encontre de son Nindo. Dans un cadre plus général, un personnage peut se voir attribuer un ou plusieurs points de Rage lorsqu'il va tenter une action particulièrement risquée ou bien lorsqu'il retourne une situation à son avantage.

### **La Volonté :**

La Volonté montre la persévérance du personnage, c'est-à-dire sa détermination. Une Volonté élevée montre un désir profond de réussite alors qu'une Volonté faible révèle un abattement, une lassitude. Si un score de Volonté forte n'a pas de réelle influence sur le jeu, un score nul incite le personnage à ne rien faire et à rester inactif.

La réserve maximale de Volonté est égale à la moitié de l'Intelligence du personnage arrondie à l'inférieur. La dépense de point de Volonté est limitée à la moitié de la réserve maximale de Volonté arrondie à l'inférieur.

La dépense d'un point de Volonté accorde :

∅ Une augmentation de 5 points à la Marge de Réussite d'un jet.

∅ Une annulation des malus dus à un score de Ki faible.

∅ Un gain de 10 points de Ki.

Un personnage peut gagner un point de Volonté par l'interprétation du joueur s'il agit ou reçoit de l'aide afin de progresser dans sa Voie. Dans un cadre plus général, un personnage peut se voir attribuer un ou plusieurs point(s) de Volonté lorsqu'il vient d'établir une stratégie cohérente, lorsqu'il sort par lui-même de l'adversité ou quand il prend des décisions fermes et difficiles pour sa personne.



## VI. Les Capacités

Durant la création de personnage, vous choisissez des Capacités. Ces traits représentent des compétences et connaissances apprises ou innées. Pour les tests, vous effectuerez un jet en fonction du niveau de la Capacité jouée comparée au niveau de la Caractéristique associée à cette Capacité (cf. chapitre règles). Les trente Capacités listées ici dans trois catégories (combat, ninja et autre) proposent un point de départ pour rendre votre personnage unique. De plus, avec l'approbation du Maître du Jeu, vous pouvez créer toutes les Capacités que vous souhaitez et qui ne sont pas indiquées dans ce chapitre.

### Les Capacités de Combat

#### Arme de lancer :

Cette capacité associée à la Précision, permet de lancer à distance un kunaï, un shuriken ou tout autre objet, en un point précis choisi par le ninja, qui doit faire preuve de la plus grande exactitude possible dans son mouvement. Cette capacité s'applique aussi au filet, fumigène, et shakes. Un jet échoué contre que le ninja n'a pas touché sa cible. Un jet d'arme de lancer réussit ne signifie pas forcément que celui-ci doit être élevé, bien que ce soit fortement lié. Ce sera la furtivité de ce lancé qui primera sur son succès. La marge de réussite indique la précision du lancer, mais aussi la vitesse de l'arme, ainsi que sa sonorité.

Entre 0 et 4: l'arme peut être perçu et déviée sans aucun problème.

Entre 5 et 8: l'arme est lancée correctement, et dans bien des cas il atteindra sa cible.

Entre 9 et 12: il deviendra difficile d'éviter l'arme et la précision avec laquelle elle est lancée est redoutable.

Entre 13 et 20: la cible sera touchée à coup sûr, méticuleusement, et ne verra pas l'arme arriver sur elle.

Célestin et son équipe se sont postés en embuscade, afin de stopper et de récupérer des informations sur un convoi gardé par huit hommes. Le convoi arrive, et passe. Célestin fait son jet d'arme de lancer. Célestin à 3 niveaux en arme de lancer, il jette 1D12 et obtient un 10. Sa précision est de 11. Son jet est réussi ( $10 < 11$ ). Le modificateur de sa précision est +2. Sa marge de réussite est donc 12 ( $10+2=12$ ). Célestin est parvenu à neutraliser un des gardes à la tête.

## Arme de contact

Cette capacité associée à la dextérité sert à utiliser une arme au corps à corps au lieu de se battre à mains nues. Les armes concernées sont celles à la main pour le combat rapproché, comme les kunaï, les katana, les épées, et pas obligatoirement constituées d'une lame, comme les naginata ou les nekote. Un niveau élevé dans ce domaine exprime la facilité et la finesse du personnage à se battre avec une arme entre les mains, ainsi que la façon souveraine de se mouvoir avec. Un jet échoué montre que le ninja n'a pas mis assez de force ou de vitesse dans son mouvement alors que si la marge de réussite est comprise :

Entre 0 et 4: le personnage sait se battre avec une arme ou deux mais sans maîtrise réel de celles-ci.

Entre 5 et 8: le personnage connaît quelques armes de contact avec lesquelles il sait se battre efficacement.

Entre 9 et 12: le personnage s'improvise une arme de contact avec une simple planche de bois et devient redoutable avec n'importe quelle chaise.

Entre 13 et 20: le savoir et la maîtrise dans ce domaine devient un art martial applicable en tous combat, avec tout objet disponible.

Marie veut utiliser sa matraque pour se protéger du chien qui veut la mordre. Lorsque il lui sautera dessus, marie veut lui donner un coup violent sur la tête. Elle fait son jet d'arme de contact. Elle a 2 niveaux en arme de contact, elle lance 1D8 et obtient un 8. Sa dextérité est de 5. Son jet échoue ( $8 > 5$ ). Au moment de donner le coup, la matraque lui glisse des mains et tombe sur le côté. Son personnage tombe à terre sous la force exercée par l'animal, et elle finit par se faire mordre sévèrement par le chien enragé.

## Arme à projectile

Cette capacité associée à la Précision permet de connaître, créer ou utiliser correctement des armes servant à envoyer un ou des projectiles, tels que, par exemple, les frondes, les arcs, les arbalètes, ou encore les fusils. La marge de réussite de se jet révèle la faculté du personnage à viser juste, et quelques fois à doser correctement sa force, car si le jet est en rapport avec une arme telle qu'une arbalète, la vitesse du projectile dépend de l'arme et non du tireur. Un jet échoué montre une mauvaise visée ou utilisation de l'arme, alors que pour un jet réussit, si la marge de réussite est comprise :

Entre 0 et 4: le personnage est maladroit, ou n'a pas tenu compte de la force du vent car le projectile n'a pas atteint sa cible ou trop faiblement.

Entre 5 et 8: le personnage sait correctement utiliser la majeure partie des armes à projectiles, et effectue souvent des tirs acceptables.

Entre 9 et 12: le personnage devient particulièrement doué, et serait capable de toucher une hirondelle en plein vol.

Entre 13 et 20: le personnage arrive même à dévier son propre tir, une fois qu'il a été tiré, car il garde un contrôle permanent sur le projectile.

Vivien poursuit un homme masqué à cheval. Celui-ci vient de lui voler de l'argent, et a tenté de le tuer. Ne pouvant pas le rattraper, Vivien décide de prendre son arc et de décocher une flèche sur le cheval. Il fait son jet d'arme à projectile. Vivien a 1 niveau en arme à projectile, il jette 1D4 et obtient un 4. Sa précision est de 9. Son jet est réussi ( $4 < 9$ ). Le modificateur de sa précision est +2. Sa marge de réussite est donc 6 ( $4+2=6$ ). Vivien a touché le cheval à la cuisse. Pas suffisamment pour l'arrêter, mais assez pour le freiner et le rattraper.

### Arme articulée

Cette capacité associée à la Dextérité sert à manipuler sans contrainte des objets ou armes à l'architecture mobiles et/ou élastiques. Ce type d'arme s'étend de la simple combinaison d'un kunai attaché à un filin, jusqu'à la lame fouet, en passant par le fléau, la chaîne, la corde ou la canne à pêche. Un jet échoué montre une mauvaise utilisation de l'arme, alors que pour un jet réussit, si la marge de réussite est comprise :

Entre 0 et 4: le personnage a du mal à tirer parti des armes articulés mais arrive quand bien même à s'en servir correctement.

Entre 5 et 8: le personnage sait faire claquer son fouet sans s'infliger un coup, mais les dégâts et la portée reste raisonnable.

Entre 9 et 12: les coups envoyés sont difficilement prévisibles et leurs trajectoires sont à la fois complexes, et pleine de virtuosités.

Entre 13 et 20: le personnage a une maîtrise parfaite de son arme de prédilection.

Larry veut pénétrer dans le château du comte, en passant par-dessus la grande muraille. Il pense que plus il est difficile d'entrer par un endroit, et moins il y a de garde à donner l'alerte. Larry a donc opté pour un long grappin, mais faut-il encore le lancer assez fort pour l'accrocher en haut de la palissade. Larry fait son jet d'arme articulée. Son personnage a 4 niveaux en arme articulée. Il lance 1D20 et obtient un 3. Sa dextérité est de 16. Son jet est réussi ( $3 < 16$ ). Le modificateur de sa dextérité est +4. Sa marge de réussite est donc 7 ( $3+4=7$ ). Le maître de jeu estime que pour atteindre le haut de la muraille, Larry aurait dû avoir une marge de réussite d'au moins 10. Larry n'a pas lancé son grappin assez fort, il n'a plus qu'à recommencer.

### Corps à corps

Cette capacité associée à la Dextérité permet de se battre correctement à mains nues contre une personne, et regroupe le déplacement, les coups, et les prises en combat. Néanmoins c'est cette capacité qui est pris en compte si le personnage utilise des armes d'appoint comme les shuko, ou les gantelets. Un jet échoué montre une mauvaise posture de combat, un manque de force, de vitesse ou de dextérité, alors que pour un jet réussit, si la marge de réussite est comprise :

Entre 0 et 4: le personnage connaît les rudiments du combat à mains nues, mais ses mouvements sont incertains, et ses coups manquent de puissance.

Entre 5 et 8: le personnage est capable d'asséner de violente prises en combat rapproché, son équilibre est surprenant et ses coup sont ravageurs.

Entre 9 et 12: le personnage a acquis une vitesse époustouflante dans ses mouvements, et ses enchaînements de coup sont puissants.

Entre 13 et 20: le personnage dépasse de loin ses adversaires, il est difficile en combat de l'apercevoir et encore plus de l'esquiver.

Le personnage de Rosabella s'est fait prendre dans le piège qui lui était tendu. Ses coéquipiers ont descendu le filet qui la retient prisonnière. Néanmoins il faut encore s'en dépêtrer et elle ne possède aucune lame. Rosabella fait un jet de corps à corps. Son personnage a 2 niveaux en corps à corps. Elle lance 1D8 et obtient un 4. Sa dextérité est de 6. Son jet est réussi ( $4 < 7$ ). Le modificateur de sa dextérité est +1. Sa marge de réussite est donc 5 ( $4+1=5$ ). Le maître des jeu estime que pour se libérer du filet, elle doit faire au moins 5. Rosabella arrive à se délier de son entrave.

### Esquive

Cette capacité associée à la Dextérité sert à changer de position de combat afin d'éviter une attaque visant à toucher le ninja, que ce soit un coup comme un projectile. N'importe quelle attaque peut être esquivée, à partir du moment qu'elle soit vu avant l'esquive. Un jet échoué décèle une vitesse de réaction ou de mouvement trop lente, alors que pour un jet réussi, si la marge de réussite est comprise :

Entre 0 et 4: le personnage sait esquiver une attaque s'il l'a perçu. En plein action, une esquive réussit signifiera sûrement une perte d'équilibre

Entre 5 et 8: le personnage esquive correctement sans aucune gêne, en se basant sur chacun de ses sens.

Entre 9 et 12: quand le personnage esquive une attaque, il s'offre de nouvelles ouvertures qui lui permettent d'attaquer sous un meilleur angle.

Entre 13 et 20: l'esquive est instinctive, et la plupart des attaques passe très loin du ninja.

René est en plein combat. Il s'entraîne contre une machine au combat rapproché. Cette machine est constitué d'un gros cylindre en bois semblable a un gros tronc d'arbre, et qui tourne sur lui-même. Sur ce rondin de bois sont fixés une multitude de bâton. Le personnage de René pense que grâce à cette machine, il va pouvoir tester son agilité. René donne un coup de poing au tronc central, et voit arriver au niveau de ses genoux un bâton René décide de faire un jet d'esquive. Son personnage a 3 niveaux en esquive. Il lance 1D12 et obtient un 11. Sa dextérité est de 12. Son jet est réussi ( $11 < 12$ ). Le modificateur de sa dextérité est +2. Sa marge de réussite est donc 13 ( $11+2=13$ ). Le personnage de René se dégage sans encombre de la machine qu'il estime trop dangereuse.

## Acrobatie

Cette capacité associée à la Dextérité est nécessaire lorsque le ninja fait un mouvement hasardeux et/ou précipité. Un jet d'acrobatie réussit montre au ninja qu'il a fait face à une situation dangereuse en se mouvant avec brio. Un jet échoué exprime une mauvaise réception, ou encore une perte d'équilibre, alors que pour un jet réussi, si la marge de réussite est comprise :

Entre 0 et 4: le personnage se jette généralement au sol ou se réceptionne mal.

Entre 5 et 8: le personnage essaye de faire au mieux et réalise son acrobatie sans gênes, douleurs, et/ou dégâts

Entre 9 et 12: le personnage est en perpétuel recherche de la meilleure façon de se récupérer, et tire un élan et une force de chaque acrobatie.

Entre 13 et 20: le personnage maîtrise son équilibre Tous ces mouvements deviennent acrobatie et toutes ces acrobaties deviennent mouvement.

Jeanne essaye de convaincre son maître de jeu que le vélo n'est pas plus difficile à pratiquer sur un chemin boueux que sur une plage de sable fin. Le personnage de Jeanne fait justement du vélo sur un chemin caillouteux, lorsque ce chemin devient soudainement, à la fois boueux et sableux. Le vélo est pris dans ce gouffre et le personnage chute. Jeanne décide de faire un jet d'acrobatie, pour se réceptionner. Ce personnage a 3 niveau en acrobatie. Jeanne jette 1D12 et obtient un 8. Sa dextérité est de 9. Son jet est réussi ( $8 < 9$ ). Le modificateur de sa dextérité est +2. Sa marge de réussite est donc 10 ( $8+2=10$ ). Le personnage de Jeanne se réceptionne parfaitement, mais dans la boue dont elle est à présent couverte de la tête aux pieds.

## Athlétisme

Cette capacité associée à la Force exprime l'endurance du ninja face à une situation qui lui demande un effort continu et intense, tels que la course. De plus la marge de réussite d'un jet d'athlétisme multiplié par deux indique la distance en mètres parcourus en course. Un jet échoué montre un problème d'endurance ou une faible condition physique, alors que pour un jet réussi, si la marge de réussite est comprise :

Entre 0 et 4: le personnage parcourt jusqu'à 8 mètres en une action et ressentira déjà une pointe de côté.

Entre 5 et 8: le personnage parcourt jusqu'à 16 mètres en une action mais son souffle sera trop court pour continuer.

Entre 9 et 12: le personnage parcourt jusqu'à 24 mètres en une action sans aucun problème.

Entre 13 et 20: le personnage parcourt jusqu'à 40 mètres en une action. A ce rythme, presque personne ne peut le dépasser.

Le personnage de Maurice se lève de bonne heure comme tous les matins, et par faire son triathlon quotidien. Après avoir parcouru quinze kilomètres, il se tord la cheville après une mauvaise chute. Il décide donc de rentrer chez lui. Il doit donc parcourir quinze kilomètres



dans l'autre sens. Ce personnage a 4 niveau en athlétisme Maurice lance 1D20 et obtient un 18. Sa force est de 14. Son jet échoue ( $18 > 14$ ). Le personnage de Maurice n'arrive pas à rentrer chez lui, il est préférable qu'il pense d'abord à ce faire un garrot.

### Escalade

Cette capacité associée à la Dextérité permet de grimper sur un arbre, de franchir un mur, ou rend accessible au ninja l'ascension d'une falaise. De plus la marge de réussite d'un jet d'escalade indique la distance parcourue lors d'un saut. Un jet échoué montre une mauvaise prise ou perte d'équilibre, alors que pour un jet réussi, si la marge de réussite est comprise :

Entre 0 et 4: le personnage arrive à grimper là où il le désire mais avec beaucoup de difficulté.

Entre 5 et 8: le personnage gravit les obstacles sans aucune gêne et se sent à l'aise lorsqu'il se déplace.

Entre 9 et 12: le personnage aime la hauteur et l'escalade est pour lui un moment de grande liberté.

Entre 13 et 20: le personnage se retrouve dans son élément naturel quand il escalade. Sa vitesse et son aisance dans l'ascension est admirable.

Le personnage d'Alphonse a soif et vient malencontreusement de rompre la corde du puits qui retenait le seau d'eau. Plus qu'une solution descendre dans le puits, récupérer de l'eau et le seau. Ce personnage a 2 niveaux en escalade. Alphonse jette 1D8 et obtient un 6. Sa dextérité est de 6. Son jet est réussi ( $6=6$ ). Le modificateur de sa dextérité est de +1. Sa marge de réussite est donc 7 ( $6+1=7$ ). Le personnage d'Alphonse descend s'en problème dans le puits. Il ne tient plus qu'à Alphonse de refaire un jet pour remonter du puits avec le seau.

### Natation

Cette capacité associée à la Force sert à nager correctement dans des eaux plus ou moins agitées, efficacement, et rapidement. De plus la marge de réussite d'un jet de natation indique la distance parcourue lors de la nage dans l'action ou le jet est effectué. Un jet échoué montre une faible condition physique, une perte de souffle ou une crampes due à la fraîcheur de l'eau, alors que pour un jet réussi, si la marge de réussite est comprise :

Entre 0 et 4: le personnage sait nager mais a dû mal à avancer rapidement. Il lui arrive d'absorber de l'eau malgré lui lorsqu'il nage.

Entre 5 et 8: le personnage est capable de parcourir jusqu'à 8 mètres en une action, ce qui est respectable.

Entre 9 et 12: le personnage est comme un poisson dans l'eau lorsqu'il nage. Rien ne l'empêche d'avancer, il sait prendre beaucoup de vitesse.

Entre 13 et 20: le personnage est très doué et sait tirer parti des courants d'eau presque imperceptibles pour limiter ses efforts.

Le personnage de Francis est accablé par la chaleur de l'été, et il décide d'aller se rafraîchir dans la rivière non loin d'où il se trouve en abandonnant sa mission. Un fois dans l'eau, le maître de jeu (qui n'aime pas Francis) lui demande de faire un jet de natation à cause du fort courant qui règne dans la rivière. Son personnage a 1 niveau en natation. Francis fait rouler 1D4 et obtient un 2. Sa force est de 4. Son jet est réussi ( $2 < 4$ ). Le modificateur de sa force est +0. Sa marge de réussite est donc 2 ( $2+0=2$ ). Le personnage de Francis barbotte non sans mal en direction de la berge, mais le maître de jeu (qui n'aime vraiment pas Francis) exige au moins un 14 pour se sortir du courant. Le personnage de Francis est emporté et se noie.

## Les capacités Ninja

### Dissimulation :

Surgissant de nulle part, un assassin bondit sur Célia qui tenait entre les mains un rouleau nacré, quelle venait de dérober à un groupe de bandit, comme l'indiquait son ordre de mission de classe B. Mais prise de court par l'ennemi et sans plus attendre, elle le fit pivoter dans sa main gauche, le fit virevolter discrètement dans sa main droite, le passa dans son dos et le recouvrir avec son après l'avoir laissé tomber dans la neige encore fraîche, ce qui le dissimula entièrement du a sa couleur, très proche de celle du sol. L'assassin se mit empressement à lui demander ou se trouvait le rouleau mais n'eut comme seule réponse que la vue des mains vide de Célia, suivit d'un haussement d'épaule sarcastique.

Cette capacité associée à la dextérité sert à effectuer des tours de passe-passe. Le personnage peut faire disparaître des objets, de pouvoir escamoter n'importe quelle chose ou de la soustraire à la vue des autres. La dissimulation peut être déjouée par un jet de perception en opposition à celui de cette capacité. Un jet échoue montre que le personnage n'a pas pu cacher assez rapidement ce qu'il détenait, ou que ses manipulations n'était pas assez habile. Si le jet est réussi et que la marge de réussite est comprise:

Entre 0 et 4, Le personnage sait dissimuler un objet mais si prend mal. En situation rapide, ça ne lui sera d'aucune utilité.

Entre 5 et 8, Le personnage arrive bien souvent à dissimuler des objets à ses adversaires, mais ses manipulations sont maladroit.

Entre 9 et 12, Le personnage aime jouer avec ses mains, et devient maitre dans l'art du vol.

Entre 13 et 20, Le personnage est un prestidigitateur. Il ne se cache pas pour prendre des objets car il sait attirer l'attention là où il faut.

Isidore veut que son personnage ferme le magasin dans lequel il travaille à clef, car souvent il se fait voler du matériel. Après avoir fermé les locaux, Isidore décide qu'il vaut mieux planquer la clef près de la porte au cas où il se ferait attaqué. Le personnage d'Isidore a 1 niveau en dissimulation. Isidore lance 1D4 et obtient un 1. Sa dextérité est de 3. Son jet est réussi ( $1 < 3$ ). Le modificateur de sa caractéristique est de +0. Sa marge de réussite est donc 1 ( $1+0=1$ ). Le personnage d'Isidore retire la clef de la serrure et arrive à la cacher sous le pot de fleur le plus proche, malgré que le fond de celui-ci soit plat.

### Ambidextrie :

Il ne reste plus qu'une seule solution à Tayuki pour en finir avec ses adversaires. Elle doit les arrêter maintenant, de la manière la plus efficace qu'elle connaisse, et qui est de faire front. Sachant qu'ils doivent être plusieurs, elle veut mener une attaque avec la plus grande ouverture possible. Tayuki saisie fermement, dans sa poche à shuriken, 6 kunaï, qu'elle logea dans les interstices entre ses doigts. Elle se lança, sauta de l'arbre où elle était

caché directement à la vertical sur ses ennemi, et décocha une rafale fulgurante de 6 kunai qui fut impossible à éviter pour deux d'entre eux. Malheureusement pour elle, ses ennemis étaient au nombre de 5.

Cette capacité associée à la dextérité permet au ninja d'utiliser ses deux mains en même temps afin de faire deux actions simultanément. Si le joueur réussit son jet, en une action, les attaques de chacune des mains doivent être considérées comme distinctes, et doivent être résolues séparément. Une esquive demande alors deux actions (une action par attaque). Le joueur ne peut pas, alors lancer un dé pour une des deux attaques, supérieur à son niveau en Ambidextrie. Un jet échoué, fait perdre l'action. Selon le niveau de cette capacité, un malus sera appliqué à la dextérité de la manière suivante:

Un niveau de 1 induit un malus de 3 points.

Un niveau de 2 induit un malus de 2 points.

Un niveau de 3 induit un malus de 1 point.

Un niveau de 4 n'induit pas de malus de points et permet de réaliser des sceaux de malaxage à une seule main.

Le personnage de Julienne adore la cuisine et aujourd'hui elle s'attaque à un plat particulièrement difficile à réaliser. Au bout de quelque heure de préparation, le personnage de Julienne mit à cuire une sauce, alors que les légumes étaient en train de frémir dans la poêle. Alors que Julienne se rendit compte de son erreur, Elle doit s'occuper de remuer la poêle et de mélanger sa sauce en même temps. Le personnage de Julienne a 1 niveau en Ambidextrie. Julienne jette 1D4 et obtient un 4. Sa dextérité est de 2. Son jet échoue. La sauce devint noire, tout comme les légumes qui devinrent eux un peu trop croquant.

### Premiers soins :

Ce matin Nami vient de recevoir une mission urgente et de la plus haute importance. Il s'agit d'un petit enfant d'après ce que lui annonce son assistante. De la manière la plus professionnelle qui soit, Nami s'habilla et se lance à vive allure. Arrivé au grand bloc opératoire, elle vit l'enfant qui venait de se faire renverser par un cheval au galop. Son torse était gravement touché et beaucoup de sang s'écoule de la plaie béante, mais Le docteur Nami avait l'habitude de ce genre d'intervention rapide et, d'après elle, la petite victime s'en remettra bien vite.

Cette capacité associée à l'intelligence est requise lorsque le ninja doit prodiguer des soins courants et réalisables par un humain commun. Il peut selon le niveau, soigner des blessures ou sauver la vie de quelqu'un s'il possède le matériel nécessaire. Un jet échoué montre que le personnage n'a pas les compétences nécessaires afin de soigner correctement la blessure auquel il fait face. Si le jet est réussi et que la marge de réussite est comprise:

Au niveau 1, la médecine connue par le ninja lui permet d'arrêter les hémorragies externes, de faire des garrots, des bandages, ou encore de désinfecter une plaie.

Au niveau 2, la médecine connue par le ninja lui permet d'extraire du poison, de faire un massage cardiaque, une auscultation rapide, ou encore de suturer une blessure.

Au niveau 3, la médecine connu par le ninja lui permet de faire une anesthésie, une opération simple et sans danger immédiat, mais aussi d'utiliser les points d'acupuncture. Au niveau 4, la médecine connue par le ninja lui permet de pratiquer des opérations complexe et dangereuse, de la chirurgie de pointe, ou encore de pouvoir amputer avec un kunaï sur un champ de bataille sans provoquer d'infection.

Lors de son rude combat contre le disciple privilège de son chef, le personnage a perdu beaucoup de confrère ninja. Le disciple git maintenant à terre mais quelque ninja est encore agonisant. Une ultime mission reste à effectuer. Epargner la douleur au mourant, et soigner au plus vite ceux qui peuvent encore l'être, et justement un de ses proches camarade a était blessé à la jambe par un piège. Le personnage de Louis a 3 niveaux en Premiers soins. Louis jette 1D12 et obtient un 10. Son intelligence est de 12. Son jet est réussi ( $10 < 12$ ). Le modificateur de son intelligence est de +2. Sa marge de réussite est donc 12 ( $10+2=12$ ). L'os cassé est remis en place, et la blessure est bandée par un garrot. Louis n'as plus qu'à le ramener au village.

### Camouflage :

Jango est jeune et aime espionner les filles lorsqu'elles se baignent à la crique. Mais Jango sait qu'il ne peut pas y aller. Il a donc eu l'idée miraculeuse de se déguiser, ou tout du moins de se confectionner une tenue afin de ne pas se faire remarquer. Jango revêt sa combinaison de mousse d'arbre, recouvert de branchage et de feuille, et rampe sur 200 mètres en direction de la crique. Hélas Jango n'avait pas prévu que les filles serait protégée par une ninja spécialisé dans la garde rapprochée.

Cette capacité associé à la précision permet au ninja de se soustraire à la vue de son adversaire. Cela veut aussi bien se cacher juste derrière un arbre que d'aménager son environnement avec soins afin de bien se cacher. Le camouflage peut être déjoué par un jet de perception en opposition à celui de cette capacité. Un jet échoue montre que le personnage n'a pas pu se cacher assez vite, ou qu'il a mal fait. Si le jet est réussi et que la marge de réussite est comprise:

Entre 0 et 4, le personnage arrive à se cacher, mais de justesse, ou partiellement.

Entre 5 et 8, Il faut regarder à deux fois avant de repérer le personnage, mais votre odeur est portée par le vent...

Entre 9 et 12, On peut passer devant le ninja sans le remarquer. Vous êtes parfaitement tapis dans votre ancre, mais vous avez négligé vos empreinte.

Entre 13 et 20, Rien ne peut vous dénicher, ni le vent, ni le feu, et aucun détail derrière vous ne pourrait trahir votre présence.

Simone fait courir son personnage depuis déjà 15 minutes et celui-ci va finir pas perdre son souffle. Durant cette course poursuite effréné, il a fallu a mainte reprise faire preuve de génie afin de prendre les routes les moins encombrées par la population de cette ville au aspect de fourmilière. Au bout de la rue, le personnage de Simone aperçoit, comme présent par un don du ciel, des jarres en terre, servant à la conservation des alcools. Ni une, ni deux, voilà que le personnage de Simone se lance dans l'une d'entre elles. Ce personnage

a 2 niveau en Camouflage. Simonne jette 1D8 et obtient un 5. Sa précision est de 8. Son jet est réussi ( $5 < 8$ ). Le modificateur de sa précision est de +1. Sa marge de réussite est donc 6 ( $5+1=6$ ). Le personnage se plonge dans une jarre, en évitant le plus possible de renverser le liquide, ou la jarre elle-même. Mais évidemment elle ne fut pas aussi rapide que prévu, et ses poursuivants la prennent sur le fait.

### Subterfuge :

Zack avait l'habitude de ce genre de traitement de faveur et ce n'est pas la première fois qu'il y était confronté. Cela fait 3 jours qu'il est maintenu sur un tronc d'arbre en pleine forêt sans boire ni manger, mais ce n'est rien comparé à la douleur qu'il éprouve. Les nombreuses tortures qui lui ont été faites ne lui fera jamais révélé la position de son maître, et cela ses détenteurs l'ont bien compris. Ainsi le voilà le lendemain matin en face de sa femme qui fut enlevé dans la nuit. Aucun mauvais traitements ne lui as encore était infligées mais ça ne saurait tarder. A ce moment la Zack n'a plus le choix et trahir son maître est tout simplement hors de question. Il doit mentir afin de gagner le peu de temps qui lui servira, il l'espère a pouvoir les sortir tous les deux de cette situation désastreuse.

Cette capacité associé à l'intelligence sert au ninja à mentir correctement a une ou plusieurs personne, et à tenir des propos cohérents et convainquant lors de ses inventions trompeuses. Un jet échoue montre que le personnage n'a pas su convaincre son opposant, ou que le mensonge était trop adhérent. Si le jet est réussi, si la marge de réussite est comprise:

Entre 0 et 4, Le personnage est loin de prétendre avoir un bon alibi, mais sème le doute et l'incertitude chez ceux qui l'écoute.

Entre 5 et 8, Le personnage arrive à se défendre par des mensonges, mais difficilement imposés son point de vue. Il persuade sans être convaincant.

Entre 9 et 12, Le personnage visualise les limites de ses propos qui sont probant sans exagérer.

Entre 13 et 20, Le personnage as une tel assurance qu'il va presque jusqu'à manipuler les pensées et les sentiments.

Le personnage d'Yvette ira encore à l'école de ninja l'année prochaine car elle vient d'être refusée à l'examen de fin de formation. Mais le véritable problème est que la mère de son personnage était très fier d'elle et était sûr qu'elle réussirait cette examen. C'est pourquoi la rencontre qui se déroule entre les deux protagonistes ne se passe pas très bien. Le personnage d'Yvette va essayer de la convaincre que l'examen était très compliqué. Le personnage d'Yvette a 1 niveau en Subterfuge. Yvette jette 1D4 et obtient un 4. Son intelligence est de 3. Son jet est échoué ( $4 > 3$ ). Le personnage de Yvette sera interdit de sortie, devra s'entraîner dur pendant toute la durée des vacances, et devra faire deux fois plus de tâche ménagère.

## Estimation :

Yoko analyse le terrain. Elle est caché derrière un buisson, 12 mètres 56 la sépare de son objectif et une tempête se lève. D'après elle, le temps se désagrège très rapidement et le vent ne va pas tarder à souffler fort. Néanmoins, Yoko n'a pas l'avantage de la force contre son adversaire puisqu'elle affectionne de préférence le combat à distance. Un kunaï bien placé devrait régler le problème mais il faut être précis et plus le temps passe, plus cela va devenir difficile. En observant les feuillages et la pression des bourrasques sur les branches, les masses d'airs déplacés doivent avoir acquis une vitesse d'environ 75 kilomètres par heures, mais en tenant compte de la chaleur de la journée qui a approché des 42 degrés et en tenant aussi rigueur de la dépression causés par les courants ascendants de la tempête, Yoko estime que la vitesse du vent doit plutôt environner les 82 kilomètres par heure ce qui aura pour effet de dévier son kunaï de 13,4 centimètres sur sa droite puisque le vent lui arrive à 21 degrés dans le dos par la gauche. Yoko corrige alors son tir en conséquence et lance.

Cette capacité associée à la perception permet d'apprécier pleinement les forces, de pouvoir les observer, les calculer, ou les comparer. Toutes les forces estimables peuvent l'être, qu'elle soit visible ou non, comme la hauteur d'une falaise, la largeur d'une rivière, la longueur d'une faille, la force du vent, la vitesse d'un courant, le réglage d'un mécanisme, la pente d'un toit, etc... Un jet échoué montre que le personnage n'a pas retenu tous les critères dont il avait besoin ou qu'il n'a pas jugé correctement ce qu'il voulait déterminer avec précision. Si le jet est réussi et que la marge de réussite est comprise:

Entre 0 et 4, Le personnage fait une estimation floue, les grandeurs chiffrables sont erronées. Son erreur s'étend jusqu'à +/- 80%.

Entre 5 et 8, Le personnage fait une estimation probable, ses indications sont justes mais montre des incertitudes ou une prise de risque. Son erreur s'étend jusqu'à +/-50%.

Entre 9 et 12, Le personnage fait une estimation correcte, ses informations sont exactes et l'incertitude est négligeable. Son erreur s'étend jusqu'à +/- 20%.

Entre 13 et 20, Le personnage fait une estimation précise à 100% et va jusqu'à obtenir des renseignements supplémentaires dû au sens aigu de déduction dont il fait preuve.

Auguste a décidé que son personnage ira boire au puits qu'il vient d'apercevoir. Il repère que la corde du sceau est coupée. Il prend donc le sceau et l'accroche à la corde qu'il détient dans son paquetage. La corde qu'il a fait 8 mètres de long et il est possible qu'il ne puisse pas faire descendre le sceau assez profondément. Il inspecte alors l'intérieur du puits. Le personnage d'Auguste a 2 niveaux en Estimation. Auguste jette 1D8 et obtient un 7. Sa perception est de 8. Son jet est réussi ( $7 < 8$ ). Le modificateur de sa précision est de +1. Sa marge de réussite est donc 8 ( $7+1=8$ ). Le personnage d'Auguste sait qu'il est 16H40 grâce à la position du soleil qui forme un angle de 37 degrés avec le sol. Il voit aussi que dans le puits, la lumière du soleil forme un demi-cercle sur la surface intérieure de 60 cm de haut. En comparant cette distance avec celle formée par l'eau et le sol, le personnage d'Auguste calcul que la surface de l'eau est à 7m50 du sol: sa corde sera juste assez grande.

## Survie :

Rika devait se rendre dans un village caché du pays du vent, mais elle a du se perdre et se retrouve seul perdu dans un désert de sable. La température est intenable et Rika n'a pas bu depuis plus de 4 heures. Complètement déshydraté, elle se met en quête d'un peu d'eau, mais elle n'aperçoit que du sable à perte de vue. Elle pivote quelques temps sur elle-même et aperçoit un espace de verdure s'apparentant à une oasis. Rika se doute d'un mirage ou d'une illusion mais elle n'a plus le choix, elle se dirige vers la source miroitante qui lui sauvera peut être la vie. Arrivé non loin de l'oasis celle-ci se défie du sol et plus Rika avança plus l'oasis s'approche du ciel, jusqu'à disparaître et laissait apparaître l'origine de se reflet: un magnifique jardin d'éden, un paradis jamais trouvé, une marre fatigué par la chaleur mais persistant entre deux cocotier. La flaque d'eau était taris mais les cocotiers possédait chacun trois noix de coco qui contiennent un lait nourrissant et désaltérant.

Cette capacité associé à l'intelligence sert au ninja a ce nourrir, de boire, de trouver un abri dans un milieu hostile, sans aucune aide, au péril de sa vie. La marge de réussite du jet indique la quantité des réserves minimum, en nombre de jours, que le ninja a réussi à récupérer afin de se maintenir en vie. Un jet échoue montre que le personnage n'a pas pu assouvir ses besoins de survie comme manger ou boire. Si le jet est réussi et que la marge de réussite est comprise:

Entre 0 et 4, Le personnage a réussi à trouver un peu d'eau potable qu'il devra économiser.

Entre 5 et 8, Le personnage a pu chasser un petit gibier, trouver un peu d'eau, et surtout a réussi à ce confectionner un abri misérable.

Entre 9 et 12, Le personnage a réussi à trouver suffisamment de nourriture et un point d'eau conséquent.

Entre 13 et 20, Le personnage ne veut plus retourner à l'hôtel, il a tout ce qu'il lui faut là où il est, et se fabrique ce qu'il n'a pas.

Perdu en pleine Jungle, Jean se doit de faire un jet de survie afin de trouver un refuge avant la nuit humide et hostile qui se prépare. Les arbres ne sont pas plus sûrs que la terre ferme, en raison des serpents et des pumas qui apprécierait un bon repas de ce ninja extenué. Le personnage de Jean a 3 niveau en Survie. Jean jette 1D12 et obtient un 8. Son intelligence est de 11. Son jet est réussi ( $8 < 11$ ). Le modificateur de son intelligence est de +2. Sa marge de réussite est donc  $10(8+2=10)$ . Jean coupe quelque branche avec lequel il se construit une petite cabane rudimentaire au creux d'un arbre mort pour passer la nuit protégé.



## Les Capacités Autres

### Stratégie :

Ichimaru a mené presque tous ces hommes jusqu'au pied du fort ou est enfermé un haut émissaire dans son village. Celui-ci a été capturé alors qu'il menait des négociations pour le développement d'une caravane de commerce avec le pays voisin. Afin de récupérer l'otage, Ichimaru a pu recruter 5 groupes de 3 ninjas. Maintenant que cette armée est arrivée à destination, le plus gros du travail reste à faire: Ichimaru réfléchit et ordonne à 1 groupe de partir en éclaireur droit devant pour faire diversion pendant que 2 autres groupes passeront chacun par un côté afin de prendre le bâtiment d'assaut. Les 2 groupes restants devront rester en couverture pour assurer à la fois la sécurité de la progression du groupe éclaireur et une retraite protégée pour les groupes latéraux en cas de pépin. Pour sa part Ichimaru fera partie du groupe d'éclaireur afin d'aviser une autre stratégie au cas de problème majeur.

Cette capacité associée à l'intelligence permet d'être assez compétent pour gérer un groupe d'homme ou une armée. Le ninja doit donc avoir une autorité suffisante pour se faire obéir, et un sens du devoir affûté pour tirer le meilleur parti de ses armées en minimisant les pertes humaines. La stratégie peut être discutée par un jet d'intelligence en opposition. Si le jet est un échec, le ninja n'a pas trouvé un plan convenable à lui et/ou à ses hommes. Si le jet est réussi, le nombre de succès indique le nombre de groupe d'homme qui est pris en compte pour réaliser l'action. Le nombre de groupe nécessaire aura été fixé et annoncé préalablement par le maître de jeu. Par succès supplémentaire, le ninja qui a fait le jet pourra gagner un bonus sur la préparation des hommes ou pouvoir exécuter les phases d'actions avec un groupe d'homme en moins.

Quand la marge de réussite est:

Entre 0 et 4, Le personnage peut gérer jusqu'à 4 groupes d'hommes. En générale, la stratégie ne prévoit pas de retraite, ou de progression différenciée les uns des autres.

Entre 5 et 8, Le personnage sait comment effectuer une progression globale en plusieurs phases d'approche, d'attaque et de défense en fonction de la durée de déplacement, et de la santé des hommes. Le personnage peut gérer jusqu'à 8 groupes d'hommes.

Entre 9 et 12, Le personnage organise ces groupes de manière à ce que chaque homme soit un rôle important mais pas unique en fonction de leurs potentiels. Le personnage peut gérer jusqu'à 12 groupes d'hommes.

Entre 13 et 20, Le personnage connaît les moindres failles de ses plans et peut les résoudre en temps de combat. Les progressions sont indéterminables à l'avance par un observateur, et les pertes sont quasi-inexistantes. Le personnage n'a pas de limite à la gestion du nombre de groupe d'homme.

Le personnage de Mathias fait partie d'un raid qui aujourd'hui s'entraîne au attaque de front. Il dispose de 10 groupes de 3 hommes chacun. Le personnage de Mathias a 3 niveau en stratégie. Mathias jette 1D12 et obtient un 9. Son intelligence est de 12. Son jet

est réussi ( $9 < 12$ ). Le modificateur de son intelligence est de +2. Sa marge de réussite est donc  $11(9+2=11)$ . Mathias a une idée, il va organiser ses hommes en deux lignes parallèles. La première va faire front protégé par la deuxième. Quand elle sera en difficulté, elle se séparera en deux groupes qui ira se réfugié derrière la deuxième ligne en la contournant par les extrémités, et se reformant derrière elle. Ainsi la première ligne devient la deuxième, et inversement. Si la nouvelle première ligne est en difficulté, on recommence le processus.

### Commandement :

Natsume a horreur du désordre et en voyant l'état de la forge, elle n'eut plus qu'une seule idée en tête, faire le ménage au grand complet. Elle recruta 12 personnes et les mis au parfum de la tâche qu'il les attendait. Nettoyer tous la forge de fond en comble, tous ranger, et signaler, d'ici à la fin de la semaine. Elle rassembla les personnes en groupes de deux et leur assigna une tache et le temps qu'il devait y mettre. Quelqu'un uns aurai voulu esquiver cette corvée mais le caractère trempé de Natsume leurs rappela vite à qui ils avaient à faire.

Cette capacité associé au charisme sert au ninja à pouvoir donner des ordres clair et précis, et de se faire comprendre au mieux.

Avec un niveau élevé, le ninja donne des ordres beaucoup plus complexe et compréhensible. Quand un ninja reçoit un ordre, il peut ne pas l'accepter.

Le chef fait un jet de commandement avec un bonus à sa marge de réussite de: +1 s'il est genin, +2 s'il est chûnin, +3 s'il est Junin ou +5 s'il est kage. Le perturbateur fait un jet de charisme en opposition avec un bonus a la marge de réussite de: +1 s'il est genin, +2 s'il est chûnin, +3 s'il est Junin ou +5 s'il est kage. La marge de réussite la plus élevé prend le commandement. Si elles sont égales, c'est le chef qui garde le commandement. Un jet de commandement échoué montre que le personnage n'arrive pas à faire front à la situation à laquelle il est confronté, ou que le nombre de groupe d'homme n'est pas gérable. Si le jet est réussi et que la marge de réussite est comprise:

Entre 0 et 4, le personnage équivaut à un capitaine de bateau.

Entre 5 et 8, le personnage équivaut à un chef de milice.

Entre 9 et 12, le personnage équivaut à un leader de commando.

Entre 13 et 20, le personnage équivaut à un général de l'armée.

Le personnage d'Honorine fait partie d'une équipe qui a reçu pour mission de poursuivre un ninja déserteur. En route, ils furent attaqués par une troupe de ninja inconnus. Le leader du groupe est mort et le ninja déserteur doit impérativement être arrêté. Honorine voudrai envoyer un ninja à sa suite pendant que le restant et elle-même retienne les ninjas inconnus. Le personnage d'Honorine a 0 niveau en commandement. Honorine ne pourra pas jeter de dés. Le MJ l'autorise tout de même à faire un jet de charisme pour influencer ses coéquipiers. Le personnage d'Honorine a 10 en charisme. Honorine lance 1D12 et obtient un 11. Le jet est un échec ( $11 > 10$ ). Malgré tous son bon vouloir, le personnage d'Honorine ne pourra pas éviter à son équipe une défaite écrasante et la perte du ninja poursuivi.

## Eloquence :

Obito n'est pas un grand guerrier, mais il a un grand sens de l'honneur et de grande valeur comme le courage et la modestie. Pourtant, Obito sent bien que ses camarades de misère sont, tout comme lui, complètement exténué de ce qu'ils sont en train d'endurer. En effet, les combats à répétition, et les assauts sans cesse renouveler par les pays limitrophes vont bien finir par venir à bout de tous les hommes en Age de ce battre sur ce front. Si cela continu, leur patrie n'existera plus en tant que tel, et ne sera plus qu'une région annexé d'un grand tout économique. Les ninjas de son petit pays seront a jamais connus, comme ceux qui ont cédait sous l'adversité, et qui n'ont pas su contenir la violence des combats venant de l'extérieur, et ça, Obito ne peut l'accepter. C'est alors qu'avec le plus grand désespoir, mais aussi avec la plus grande confiance en soi, qu'il entame, haut et fort, un hymne traditionnel de joie et de bonheur, venant de son village d'enfance, de ce pays que tous défendaient avec tant d'acharnement autrefois. Les sentiments refoulés à la surface, ses camarades de misère se relevèrent un par un, et se mirent tous en route pour rentrer à jamais dans l'histoire, comme ceux qui n'ont jamais baissé les bras.

Cette capacité associée au charisme permet au ninja de s'exprimer correctement, et d'arborer un langage soutenu ainsi que des paroles concises, ou tout simplement de faire passer un message clair. L'éloquence sert aussi à parler devant une foule, et a savoir tenir un discours cohérent pour la population.

Un jet échoue montre que le personnage n'a pas su se faire comprendre correctement, par sa faute, ou celle de ses interlocuteurs. Si le jet est réussi et que la marge de réussite est comprise:

Entre 0 et 4, le personnage parle normalement devant les foules avec un langage familier, ou emploi parfois du patois.

Entre 5 et 8, le personnage sait mettre en valeur son point de vue et ses arguments de faon très compréhensible.

Entre 9 et 12, le personnage parle avec un langage soutenu et sait faire passer presque n'importe quel message, ou imposer ses opinions à ses locuteurs.

Entre 13 et 20, le personnage est très doué pour faire des discours et arrive à détourné les pensées des gens pour gagner de l'influence après d'eux.

Le personnage d'Ermont est un ninja jeune et en très bonne santé, surtout depuis qu'il a eu l'autorisation de fondé un nouveau centre d'accueil au ninja invalidé et qui n'ont plus de famille. Le personnage d'Ermont était un ninja avant d'avoir perdu une jambe en mission. Mais aujourd'hui le personnage d'Edmond se retrouve devant une foule de personne très ravie et heureuse qu'il y a au moins une personne qui s'intéresse à la vie des ninjas plutôt qu'a les faculté de destruction. Ermont fait diriger son personnage devant un grand ruban, sur une tribune construite pour l'occasion sur la place du village, et s'apprête à inaugurer le bâtiment. Le personnage d'Ermont a 2 niveau en Eloquence. Ermont jette 1D8 et obtient un 3. Son charisme est de 6. Son jet est réussi ( $3 < 6$ ). Le modificateur de son charisme est de +1. Sa marge de réussite est donc  $4(3+1=4)$ . Le personnage d'Ermont essaye de s'exprimer avec des termes compliqués mais fort mal, il se résigne alors à parler simplement. Et de toutes façon, le personnage d'Ermont est plus doué pour construire des centres d'accueil.

### Etiquette :

Au cours d'une réception organisé par un grand émissaire du pays voisin, Yacht veut établi quelques relations afin d'étendre son commerce d'épice et de plantes médicinales. Il commença donc à discuter par ci par là avec de multiples personnalités qu'il lui était jusqu'alors inconnu. Au bout de quelques heures il rencontra une jeune princesse qui était venu accompagner ses parents. Yacht pensa pouvoir utiliser cette charmante personne afin d'atteindre son père qui, il l'avait appris peu de temps auparavant, était le patron de la gestion des routes commerciales de son pays. Une aubaine pour Yacht qui s'empessa beaucoup trop vite et qui finit par commettre un lapsus révélant ses intentions à la princesse. Yacht fini la soirée dans une geôle humide correspondant plus à la place qu'il occupe maintenant dans les sphères brillantes de la haute société.

Cette capacité n'est associée à une caractéristique particulière. Le maitre du jeu devra donner la caractéristique la plus approprié à être associé, en fonction de l'utilité du jet, et avant celui-ci. Cette capacité sert au ninja afin de briller dans la haute société, de savoir se tenir correctement lors de réception, et de savoir quelle sont les aptitude et les propos à adopter, en fonction des circonstances auxquelles il est confronté. Par exemple, la caractéristique associé sera le Charisme pour saluer une dame, ou la dextérité pour arriver à porter le morceau de poisson jusqu'à sa bouche, sans le faire tomber, avec l'instrument s'apparentant à une fourchette. Un jet échoue montre que le personnage n'as pas su se comporté comme une personnage respectable vis à vis d'une discussion ou d'une prostituer attentatoire. Si le jet est réussi et que la marge de réussite est comprise:

Entre 0 et 4, Le personnage sait se conduire en haute société, mais préfère reste en retrait pour ne pas faire un faux pas.

Entre 5 et 8, Le personnage est à son aise au sein des réceptions et des galas ou il se trouve.

Entre 9 et 12, Le personnage n'as plus aucune retenu dans les discussions qui l'opposent a des hautes personnalités, sans être désagréable.

Entre 13 et 20, Le personnage s'est fait une place dans la haute société, et il y est indispensable.

Le personnage d'Agathe est en train de prendre le thé avec un noble dame propriétaire d'un grand château non loin d'un village caché. L'équipe dont Agathe fait partie doit assassiner un homme qui a, semble-t-il, décidé de laisser divaguer ses penchants psychopathes, et à massacrer une dizaine de paysans, alors qu'ils cultivés les champs pour la semence de l'avoine pour les animaux. Malheureusement, l'équipe n'a pas encore trouvé le village qui est caché, et Agathe est en charge de demander l'hospitalité, à la propriétaire de la grande demeure qu'ils ont trouvé par hasard au milieu des bois. Après avoir rencontré la maitresse des lieux, Agate demande poliment un abri pour la nuit. Le personnage d'Agathe a 2 niveau en Etiquette. Agathe jette 1D8 et obtient un 3. Son charisme est de 7. Son jet est réussi ( $3 < 7$ ). Le modificateur de son charisme est de +1. Sa marge de réussite est donc 4 ( $3+1=4$ ). La propriétaire n'est pas très confiante mais leur donne quand même un espace pour dormir au sec, à l'étage, dans l'écurie.

## Tactique :

Kerria est méfiante, elle n'arrive pas à retrouver la moindre trace de son ennemi. Pourtant celui-ci ne devrait pas être loin car elle a pris soin de piéger tout le périmètre, et à la moindre précipitation de son adversaire, Kerria sera immédiatement au courant de sa position. Elle s'est laissée amadouer par son opposant afin de l'attirer plus facilement dans ses pièges, tels une veuve noire, en chasse. Maintenant, il est presque impossible pour lui de s'échapper de sa toile, bien qu'il ne soit pas encore victime d'une explosion ou d'un kunai empoisonné. Kerria est très sûre d'elle, elle lui a fallu de nombreux jours d'entraînement acharné pour mettre au point cette tactique qui a déjà fait ces preuves, et bien qu'elle ait une confiance aveugle dans son travail, l'ennemi n'est toujours pas maîtrisé. Une chose reste à faire, se mettre en traque pour pousser son adversaire à commettre un faux pas vers un traquenard aux conséquences irréversibles.

Cette capacité associée à la perception permet au ninja d'établir des plans d'attaques, de défense, ou de fuite, en fonction de son environnement et de la situation présente. Il peut aussi être utilisé pour établir un piège sur plusieurs niveaux, ou une embuscade. Contrairement à la stratégie, cette capacité ne sert pas à la gestion d'une équipe (attention à ne pas confondre). Un jet échoué montre que le personnage n'a pas établi une tactique suffisante ou que des paramètres n'ont pas été pris en compte lors de son élaboration. Si le jet est réussi et que la marge de réussite est comprise :

Entre 0 et 4, Le personnage sait se créer des occasions pour déstabiliser ses ennemis et les faire tomber dans ses pièges.

Entre 5 et 8, Le personnage conçoit des procédés sur trois niveaux successifs, mais ceux-ci sont facilement décelables.

Entre 9 et 12, Le personnage peut aller jusqu'à créer des tactiques sur quatre niveaux. Ses pièges sont redoutables.

Entre 13 et 20, Le personnage arrive à concevoir des tactiques, en prévoyant les modifications hypothétiques à apporter pendant son déroulement.

Le personnage de Théodore est en plein duel et il est en difficulté. Théodore veut tenter un coup de bluff. Son personnage va créer un clone immatériel afin de semer la confusion chez son adversaire. Ensuite, il veut que le clone parte loin de là où il se trouve pour faire croire à son adversaire qu'il fuit. Théodore n'aura plus qu'à envoyer son personnage attaquer son ennemi qui croit que le vrai s'est plus là, or il aura la surprise de se faire battre.

Le personnage de Théodore a 3 niveaux en tactique. Théodore jette 1D12 et obtient un 11. Sa perception est de 9. Son jet est un échec ( $11 > 9$ ). Le personnage de Théodore fait un clone qui s'enfuit mais il n'arrive pas à berner son opposant qui le bat à plat de couture.

## Connaissance :

Idaté est devenu professeur depuis la rentrée scolaire à l'école de ninja et le cours d'aujourd'hui porte sur les fortifications du village pour la protection et la sécurité des habitants. IL se trouve justement qu'un des élèves est un passionné des constructions de ce genre et il se mit en plein milieu du cours à bombarder Idaté de question toutes plus pertinentes les unes que les autres. Idaté y répond sans trop faire attention mais plus le temps passe, plus il se fait assaillir et moins il arrive à garder sa patience jusqu'au moment où l'élève en question lui demande où les habitants ont trouvé la roche nécessaire à bâtir la muraille qui entoure le village pour qu'il n'y a aucune carrière de roche dans les environs. Idaté est pris au dépourvu car il n'en sait absolument rien. Il décide d'esquiver la question et de mettre fin au cours qu'il reprendra le lendemain, en s'étant beaucoup plus documenté au cas où.

Cette capacité associée à l'Intelligence gère le savoir du ninja. Un ninja avec un talent connaissance à 4 possède une grande culture générale ou un savoir particulier dans ses moindres détails (comme le monopole de la gastronomie rapide dans les cultures paysannes). Un ninja avec un talent connaissance à 1, ne veut pas dire que le ninja est ignorant, mais qu'il sera vite à court d'argument lorsqu'il devra s'exprimer sur un sujet qu'il ne connaît pas. Un jet échoué montre que le personnage ne maîtrise pas le sujet qu'il est en train de traiter et que ses propos ou ses raisonnements sont nullement justifiés ou convenables. Si le jet est réussi et que la marge de réussite est comprise:

Entre 0 et 4, Le personnage invente car il n'en connaît rien.

Entre 5 et 8, Le personnage en a entendu vaguement parler.

Entre 9 et 12, Le personnage a lu plusieurs textes en traitant.

Entre 13 et 20, Le personnage est incollable sur le sujet.

Margueritte est embêté puisque son personnage est perdu en pleine forêt, et son sens de l'orientation lui fait défaut. Elle commence alors à avancer tout droit en espérant trouver un lieu ou une route qui lui permettrait de rejoindre son village avant la nuit. Margueritte fait avancer son personnage pendant quelques heures jusqu'à être rendu sur la rive d'un torrent qu'elle ne s'efforcera pas de traverser en vue de la puissance du courant. Elle est complètement bloquée mais a souvenir de la carte des courants d'eau de son pays. Margueritte fait un jet de Connaissance sur la demande du maître de jeu. Son personnage a 2 niveau en connaissance. Margueritte jette 1D8 et obtient un 1. Son intelligence est de 7. Son jet est réussi ( $1 < 7$ ). Le modificateur de son intelligence est de +1. Sa marge de réussite est donc 2 ( $1+1=2$ ). Le personnage de Margueritte ne se souvient pas de la carte assez précisément pour déterminer dans quelle direction ce trouve son village, et de quelle rivière il s'agit. Elle décide donc que son personnage va suivre la rivière en attendant de trouver un village.

## Crochetage :

Kimi est une voleuse d'exception. Quand elle veut une chose, elle l'obtient à n'importe quel prix, en dépit des enjeux. Si elle ne peut l'avoir par la ruse ou l'argent, elle le prend par le vol, et ce soir une magnifique pierre précieuse à la valeur inestimable attend Kimi bien à l'abri des regards, dans le coffre très bien protégé d'un compte au trésor inépuisable. Kimi s'est déjà introduit plus d'une fois dans cette demeure, mais cette fois-ci la sécurité avait été renforcée, malgré que ça n'ait posé aucun problème majeur à notre voleuse expérimentée. Arrivé devant le coffre à la taille gigantesque, Kimi reconnut la frappe de l'artisanat qui avait construit ce coffre puisqu'il ne s'agissait de personne d'autre qu'elle-même. Elle ouvrit donc le coffre à l'envergure impressionnante à une vitesse extraordinaire en exploitant une faille dans le système de fermeture métallique. Kimi prit la pierre, mais n'avait pas prévu qu'elle était surveillée depuis l'intérieur du coffre par deux ninjas plutôt coriaces.

Cette capacité associée à la Dextérité permet d'ouvrir les verrous, de forcer les sécurités mécaniques, les portes ou les cadenas. Avec cette capacité, le ninja peut aussi essayer de désamorcer les pièges ou les détournés de leurs fonctions premières. Un jet échoué montre que le personnage a effectué une mauvaise manipulation qui l'a conduit dans une situation dangereuse versatile. Si le jet est réussi et que la marge de réussite est comprise:

Entre 0 et 4, Le personnage ne sait pas trop bien contourner les systèmes de sécurités et les déjoue souvent par la force ou dans le bruit.

Entre 5 et 8, Le personnage connaît le fonctionnement de la plupart des systèmes, mais a du mal à les défaire correctement sans déclencher d'alerte.

Entre 9 et 12, Le personnage est arrivé à désactiver ou ouvrir tous les verrous qu'il rencontre. Il lui faut juste un peu de temps pour y arriver.

Entre 13 et 20, Le personnage est passé maître dans l'art de l'ouverture et aucune sécurité ne peut lui résister dans des laps de temps très courts.

Le personnage d'Emile est enfermé dehors, alors qu'il sortait de chez lui alerté par des bruits suspects, la porte se referma et évidemment il oublia de prendre les clés de sa maison. Il ne lui reste plus qu'à essayer de l'ouvrir en utilisant ses capacités d'infiltration. Le personnage d'Emile a 2 niveaux en crochetage. Emile jette 1D8 et obtient un 8. Sa dextérité est de 7. Son jet est un échec ( $8 > 7$ ). Non seulement Emile ne peut pas rentrer chez lui, mais il casse la serrure de la porte, et va vite se rendre compte que les bruits suspects venaient d'une bande de casseurs qui vont finir par lui faire la peau s'il reste dans le coin.

## Jeu :

Maya est très joueuse et ceci lui as souvent était reproché, mais c'est ce qu'elle préfère. Les seules montées de stress et d'adrénalines qu'elle peut espérer, elle les obtient par la mise et le gain et quand Maya joue beaucoup d'argent le stress est à son comble. Favorablement pour elle, Maya détient une grande connaissance du hasard et grande maîtrise des jeux, mais un jour en cours de partie de poker, alors que le bluff de son adversaire était redoutable, Maya misa tous ce qu'elle avait, c'est à dire une quinte flush. Son opposants n'avait pas l'air de faiblir le moins du monde est misa aussi tous ce qu'il possédait. Malheureusement pour Maya, l'argent fait trop vite tourner la tête, et elle perdit une très grosse somme d'argent. Dépitée elle se préparait à quitter la table de jeu, et au moment précis où elle se releva, elle aperçut du coin de l'œil que le nombre de cartes que possédait son adversaire était supérieur au sienne, ce qui est complètement invraisemblable. C'est depuis ce jour, que Maya dispose d'une richesse incommensurable, et qui lui as couté d'un œil.

Cette capacité associée à l'intelligence sert au ninja à connaître la plupart des jeux existants et un grand nombre de règle. Il sert aussi à savoir gérer son stress dans des parties ou des mises d'argents sont effectués, et où le bluff est épatant. La capacité de jeu est aussi applicable dans le marchandage d'objet et d'arme, ou autre car le ninja arrive plus facile à obtenir des prix intéressants pour l'achat, comme pour la revente. La capacité de jeu est nécessaire si le personnage veut négocier, même pour une prise d'otage. Un jet échoué montre que le personnage s'est fait avoir, au cours d'une partie de jeu d'argent, ou sur des prix concurrentiels. Si le jet est réussi et que la marge de réussite est comprise:

Entre 0 et 4, Le personnage sait déterminée la valeur d'un objet à +20% pour l'achat ou la vente. Les mises d'une partie sont encore excessives par rapport à l'enjeu.

Entre 5 et 8, Le personnage sait avec précision, la valeur et le prix des choses, à +-5%, et arrive à prendre un bénéfice sur ces négociations d'environ 10%.

Entre 9 et 12, Le personnage sait déceler avec une très grande précision, le prix d'un objet à +-2%, et à se faire des bénéfices allant jusqu'à 50%.

Entre 13 et 20, Le personnage ne se fait jamais avoir dans des négociations, et tire toujours le maximum partie des choses qui lui arrive, dans une affaire commerciale comme personnel.

Hubert est en plein stress, car contrairement à lui, son personnage est un ninja et un négociateur, et il essaye d'obtenir la plus marge de temps qu'il peut. En effet, le personnage d'Hubert est en pleine prise d'otage et lui-même est un otage. Hubert voudrait que son personnage arrive à convaincre ses ravisseurs de les laisser au moins en vie, et pourquoi pas partir les 26 autres otages et le garder lui comme garantie de sortie. Le personnage d'Hubert a 1 niveau en Jeu. Hubert jette 1D4 et obtient un 3. Son intelligence est de 4. Son jet est réussi ( $3 < 4$ ). Le modificateur de son intelligence est de +0. Sa marge de réussite est donc 3 ( $3+0=4$ ). Hubert n'as pas du tout réussi à convaincre ses ravisseurs, mais a réussi à leurs faire perdre patience.



## Don artistique :

Korasu n'est pas un ninja de renommé, pourtant, il possède une agilité hors du commun. Sa souplesse et sa grâce ont fait de lui un gymnaste de haut niveau. Ce qu'il préfère est de loin enchaîner des flips et divers saltos arrière à des vitesses affolantes. En combat, presque rien ne peut l'atteindre, alors qu'il esquive, on dirait qu'il dance, alors qu'il attaque, on dirait qu'il s'exerce à un sport pas encore découvert. Tous ce qu'il fait, il le fait avec force et volupté. Son corps tout entier est un instrument de flexibilité. Mais récemment, korasu s'est brisé le bassin. En es fini des acrobaties délicates, des enchaînements subtils, seul sa volonté de vivre et sa passion pour la gymnastique pourra le dire.

Cette capacité n'est pas associée à une caractéristique en particulier. La caractéristique associé sera déterminée par le maitre de jeu qui jugera en fonction du don artistique choisi par le personnage. Cette capacité regroupe les loisirs artistiques pouvant être pratiqué pendant son temps libre et pourquoi pas en combat... Ici sont regroupés, le chant, la danse, la sculpture, la peinture, la comédie, la musique, la cuisine, et bien d'autre...Un jet échoue montre que le personnage n'as réussi à faire ce qu'il voulait. Si le jet est réussi et que la marge de réussite est comprise:

Entre 0 et 4, le personnage fait ce qu'il voulait faire, mais avec difficulté ou lenteur.

Entre 5 et 8, le personnage réussit parfaitement est sans accroc ce qu'il voulait faire.

Entre 9 et 12, le personnage est un original reconnu dans son art, et le maitrise complètement.

Entre 13 et 20, le personnage est considéré comme le meilleur, et est en perpétuel recherche de sa perfection.

Le personnage d'André est un ninja qui as du subir milles et milles tortures pendant de longues heures quand on voit les traces de blessures et les plaies qui recouvrent entièrement son corps. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle il est aveugle depuis deux jours, mais malgré son désespoir, il est le seul à avoir aperçu le traître qui est responsable de sa situation et de celle des 247 cadavres qui n'ont pas la chance de survivre. La description de l'assassin faite par le personnage d'André est trop confuse. Il décide donc de faire un portrait-robot grâce à ses talents de dessinateur et grâce à ses souvenirs encore récent. Le personnage d'André a 4 niveaux en Don artistique. André jette 1D20 et obtient un 16. Sa dextérité est de 20 (dans le cas du dessin, le maitre de jeu a estimé que la caractéristique associée est la dextérité). Son jet est réussi ( $16 < 20$ ). Le modificateur de sa dextérité est de +4. Sa marge de réussite est donc 20 ( $16+4=20$ ). Le portrait-robot du tueur est une véritable œuvre d'art est-il sera difficile aux ninjas engagés sur sa piste de ne pas le reconnaître quand ils le croiseront.

## Déguisement :

Akané n'est encore qu'une enfant et elle adore le festival qui lieu chaque année, au début du printemps, annoncé par la floraison des cerisiers. Cette année Akané est assez grande pour y aller sans ses parents. Deux amies à elle l'accompagneront et pour cette occasion, les trois filles veulent se déguiser. Akané a choisi un très jolie costume de chat, qu'elle a arrangé à sa façon avec l'aide de sa mère. Ses deux amies ont choisi un costume de chien et de souris mais quand l'heure de partir pour le festival fut annoncé, Akané tomba et déchira son jolie costume. Triste et honteuse, elle voulut annuler sa sortie avec ses amies, mais sa mère, très généreuse, lui répara aussitôt en ajoutant quelques dentelles rouges. Elles purent enfin partirent bras dessus, bras dessous pour un carnaval qu'elles n'oublieront pas de sitôt.

Cette capacité associé à l'apparence permet au ninja de se mettre dans la peau de quelqu'un d'autre. Cela peut se faire par un changement de tenu ou un maquillage, mais aussi tout simplement par une imitation vocale. Cette capacité est primordiale dans des missions d'infiltration sur de longues durée. Le déguisement peut être percé par un jet de perception en opposition. Un jet échoue montre que le personnage n'as pas imité correctement la victime ou qu'il a négligé quelques petits détails (comme une réaction, ou des paroles). Si le jet est réussi et que la marge de réussite est comprise:

Entre 0 et 4, Le personnage ne se pas repérer immédiatement mais il ne devra pas trop d'attarder de peur d'être démasquer.

Entre 5 et 8, L'imitation du personnage est réaliste, mais quelques brouilles peuvent le percer à jour.

Entre 9 et 12, Le personnage est parfaitement rentré dans la peau de ce qu'il voulait paraître et il sera difficile de découvrir son identité.

Entre 13 et 20, Personne ne peut savoir qu'elle est la véritable personnalité de votre personnage, car son art du déguisement est insaisissable.

Le personnage de Bernadette est déjà infiltré depuis 2 mois dans le conseil décisionnel du chef du village ennemi, et sa mission est de recueillir le maximum d'information et de renseignement sur la politique du chef, puisque celui-ci n'est autre qu'un ninja déserteur du village du personnage de Bernadette. Or aujourd'hui Le conseil se réunit exceptionnellement sur ordre du chef qui annonce l'ordre du jour: "un traître se cache parmi nous, et je vais le tuer ici et maintenant". Le chef commence alors à poser tout une série de question à chaque membre du conseil jusqu'à parvenir au personnage infiltré de Bernadette qui a 3 niveau en Déguisement. Bernadette jette 1D12 et obtient un 7. Son apparence est de 10. Son jet est réussi ( $7 < 10$ ). Le modificateur de son apparence est de +2. Sa marge de réussite est donc 9 ( $7+2=9$ ). Le personnage de Bernadette ne s'en sort pas trop mal malgré son stress a fait émettre un doute au chef qui s'est finalement laissé persuader.

## Les capacités de préparation

### Préparation d'arme :

Tamoe n'aime pas les combats qui durent et qui s'éternisent. Rien ne la réjouit dans le fait de se battre et seul la victoire compte. Alors autant l'avoir le plus rapidement possible. Pour ce faire, Tamoe va en finir avec son rival une bonne fois pour toute avec un piège à base de sceau explosif qu'elle va parsemer dans la zone où elle combat actuellement. Elle n'aura plus qu'à attirer son adversaire dans la zone pour lui régler son compte. Tamoe prépare donc une multitude de sceaux explosifs qu'elle colle sur divers branches et troncs, à la fois au sol et en hauteur. Au total, la bagatelle de 18 sceaux ont été posés. Tamoe lance un kunai explosif vers son ennemi qui se dirige droit dans la zone explosif pour esquiver. Au moment même où celui-ci pénètre dedans une multitude d'explosifs retentissent dans un bruit d'effroi incroyablement puissant. De la fumée virevoltante aux grés des vents et de la poussière retombante aux grés de la gravité, les restes de son rival furent dès lors un cratère d'une cinquantaine de mètres de diamètre.

Cette capacité associée à l'intelligence permet de connaître et fabriquer des armes explosives et empoisonnées de toutes sortes, ainsi que de pouvoir s'en servir correctement. La préparation d'arme se décompose en trois parties distinctes qui regroupent les armes explosives, empoisonnées et munies de sceaux offensifs.

### **Explosives :**

Au niveau 1 :

Le ninja peut créer une arme explosive à déclenchement immédiat en associant un kunai avec un sceau explosif. Cette arme cause 10 points de dégâts sur le KA, requiert une action entière de fabrication et n'a pas de latence à l'explosion (Elle explose au contact).

Au niveau 2 :

Le ninja peut créer une arme explosive à déclenchement différé en associant un kunai avec un sceau explosif. Cette arme cause 15 points de dégâts sur le KA, requiert une action de fabrication et peut avoir une latence à l'explosion de 3 actions au maximum (Elle explose au contact ou plus tard. Le retard est prédéterminé par le fabricant à la création. En terme de rôle, le sceau brûle à l'identique d'une mèche d'allumage).

Au niveau 3 :

Le ninja peut créer une arme explosive à déclenchement différé en associant n'importe quel instrument avec un sceau explosif. Cette arme cause 20 points de dégâts sur le KA, requiert une action de fabrication et n'a pas de latence prédéterminée (Elle explose au passage de tous corps plus gros qu'un kunai. Ce déclenchement est valable une demi-journée, au-delà, l'arme est périmée et ne fonctionne plus. En terme de rôle, le sceau explose quand quelqu'un passe à côté).

Au niveau 4 :

Le ninja peut appliquer l'effet d'explosion à plusieurs armes (ou tout autre instrument) en même temps, pour obtenir un effet d'amplification ou de zone. L'explosion cause 10 points de dégâts sur le KA multipliable par 2 pour chaque arme ou sceau supplémentaire créé étant associé à la première, requière une action de fabrication au total, n'as pas de latence prédéterminée (Ce déclenchement est valable jusqu'à explosion, en d'autre terme, l'arme fonctionne en permanence, soit jusqu'à sa destruction) et possèdent une zone maximum d'effet d'une portée de 2500 mètres carrée (soit environ un carré de 50 mètres de côté ou un cercle de 30 mètres de rayon). Cette En terme de rôle, les sceaux explosent simultanément quand quelqu'un passe dans la zone qu'ils délimitent. Pour délimiter une zone trois kunai sont au moins nécessaires.

### **Empoisonnées :**

Au niveau 1 :

Le ninja connait et sait prendre les précautions nécessaires pour l'utilisation des poisons provocants des gênes mineurs, mais ne sait pas les fabriqués. Les effets du poison sont en général une vue floue, l'ouïe diminuée, l'adorât affaibli, un mauvais équilibre,... Ces poisons sont extraits de la sève végétale, provoque un malus de ... et cause points de dégâts.

Au niveau 2 :

Le ninja sait comment fabriquer les poisons niveau 1. Le ninja connait et sait prendre les précautions nécessaires pour l'utilisation des poisons provocants un handicap gênants et/ou paralysant. Les effets du poison sont en général la perte de la vue, de l'ouïe, de l'équilibre,...Ces poisons sont extraits du venin d'insecte, provoque un malus de ... et cause points de dégâts.

Au niveau 3 :

Le ninja sait comment fabriquer les poisons niveau 2. Le ninja connait et sait prendre les précautions nécessaires pour l'utilisation des poisons mortels à effets lents. Les effets du poison sont en général des saignements, la perte des cheveux, les réouvertures des plaies,...) Ces poisons sont extraits du venin animal, provoque un malus de ... et cause points de dégâts.

Au niveau 4 :

Le ninja sait comment fabriquer tous les poisons existants. Le ninja connait et sait prendre les précautions nécessaires pour l'utilisation des poisons mortels à effets instantanés. Les effets du poison sont en général l'arrêt du cœur, du système nerveux, la décomposition visible et lentes des membres secondaires (mains, pieds,...), le refroidissement de la chair,...Ces poisons sont synthétiques, provoque un malus de ... et cause points de dégâts.

## **Munies de sceaux offensifs :**

Au niveau 1 :

Le ninja détecte l'unicité d'un sceau, c'est à dire qu'il peut déterminée s'il agit seul ou a plusieurs pour des effets amplifiés ou de zone. Le ninja reconnaît le type de sceau (piège, explosif, barrière de protection, effet médical, contrat,...) et peut créer des sceaux avec des techniques de niveau 1. Pour créer un sceau, le ninja doit impérativement avoir appris à le faire.

Au niveau 2 :

Le ninja est capable de reconnaître l'origine du support (encre, papier, écriture,...) et de créer des sceaux avec des techniques de niveau 2. Pour créer un sceau, le ninja doit avoir appris au faire, ou au moins l'avoir déjà vu.

Au niveau 3 :

Le ninja peut désormais modifier un sceau non posé s'il en connaît l'utilisation, et créer un sceau avec des techniques de niveau 3. Pour créer un sceau, le ninja doit au moins l'avoir déjà vu.

Au niveau 4 :

Le ninja a la possibilité de désamorcer des sceaux dangereux déjà posé et créer un sceau avec des techniques de niveau 4. Pour créer un sceau, le ninja n'as besoin d'aucun pré requis et peut l'inventer en cours de jeu pour ses besoins.

Un ninja qui possède un niveau 1 en préparation d'arme de combat obtient tous les niveaux 1 correspondant de cette capacité, soit la préparation d'arme explosive, empoisonnées, munies d'un sceau offensif, et ainsi de suite pour les autres niveaux.

Batiste sait que son personnage est surveillé depuis peu par des ninjas mercenaires, mais il a un rapport urgent à faire a son chef. Après avoir mis sa famille en sécurité, il décida de sortir de chez lui et de fermer sa maison à clef. Néanmoins une fois mis en route en direction du village, il senti très nettement la présence des mercenaires. Il s'empresse alors d'accrocher un fumigène à un kunaï et l'envoya à toute vitesse sur la branche en face de lui afin de pouvoir semer ses opposants. Ce personnage a 3 niveaux en préparation d'arme. Batiste jette 1D12 et obtient un 10. Sa dextérité est de 9. Son jet est échoué ( $10 > 9$ ). Le ninja de Batiste accroche mal son fumigène et celui-ci se déclenche avant que le kunaï ne soit lancé.

## Préparation drogues de combats et médicaments :

Tanika ne pouvait presque rien faire pour son ami qui venait de tomber de la falaise. Sa chute de plus de 300 mètres l'a presque tué sur le coup. Le village est trop loin de là ils se situent pour le ramener, or comme Tanika a une grande maîtrise dans la préparation d'onguent, elle va pouvoir soulager sa douleur et commencer à le soigner. Pour ce faire Tanika a besoin de quelques plantes et racines qu'elle trouve assez rapidement. Avec son matériel de préparation, elle commence à piler les racines pour en extraire un puissant anesthésiant puis les mélanger à une bouillie de feuille pour rendre la mixture crémeuse. Elle commença à partir de ce moment à faire des catogans avec sa préparation et des grandes feuilles ainsi que des multiples bandages et garrots.

Cette capacité associée à l'intelligence permet au ninja de savoir comment créer une drogue de combat ou un médicament. Evidemment, une connaissance des plantes et de leurs effets est préférable pour utiliser correctement ce talents. Les préparations peuvent être sous forme de pilules, avantageuses en combat, sous forme d'onguent, en cas de soin urgent, ou sous forme de tisane, à siroter en se reposant. Pour chaque catégorie décrite ci-dessous, quand un jet est réussi, le joueur peut utiliser les points de sa marge de réussite afin d'améliorer sa préparation pour qu'elle soit plus efficace.

Une pilule est obtenue en préparant les plantes, en les laissant sécher puis en les broyant afin d'obtenir une poudre à avaler sous forme de pilule.

La tisane est obtenue en préparant les plantes, puis en les laissant sécher pour obtenir du foin à boire (comme par exemple le thé).

L'onguent est obtenu en préparant les plantes, puis en les broyant avec un amalgame pour en tirer une pâte applicable directement sur les plaies.

Un jet est nécessaire et diffère en fonction de la préparation voulu. Quand un jet est réussi, le joueur peut utiliser les points de sa marge de réussite afin d'améliorer sa préparation pour qu'elle soit plus efficace.

Le nombre de succès d'un jet de préparation de drogue de combat peut exprimer la qualité ou la rapidité de l'élaboration du produit. Un jet qui est échoué indique que la préparation a été mal faite, que les effets attendus sont manquants et que les ingrédients utilisés sont perdus.

Les ingrédients nécessaires aux préparations sont essentiellement des plantes plus ou moins rares. (Voir l'annexe en fin de ce supplément : « liste des plantes »)

Une plante se caractérise par 5 choses :

- Son nom, (par exemple: Aubépine).

Nous n'irons pas plus loin dans la description de la plante afin d'alléger le tableau, mais rien n'empêche le maître de jeu ou les joueurs de faire des croquis pour un scénario !

- Son niveau, (niveau 4).

Le niveau indique à la fois la qualité de la plante, sa rareté, la difficulté de la reproduire en serre, et son prix. (Bien que celui-ci dépend des régions). Aussi plus une plante possède un niveau élevé, plus celle-ci est cher, rare, ou permet de réaliser des préparations puissantes. Certaines plantes ne possèdent pas de niveau pour la simple raison qu'elles sont unique (elles correspondent pour le jeu à des plantes de niveau 4 spéciales), il peut s'agir d'un spécimen expérimental en serre comme d'une fleur seule en haut d'une montagne. Leurs valeurs est inestimable.

- Ses effets primaires, (+50 points de chakra).

Ces effets sont tous bénéfiques au ninja, agissent dès la prise de la préparation, et continu à avoir une incidence pendant le tour d'action au complet. A la fin du tour ces effets disparaissent définitivement.

- Ses effets secondaires, (-8 points en coordination).

Ces effets sont obligatoirement nocifs au ninja, agissent dès la prise de la préparation et continu à avoir une incidence pendant le tour d'action au complet. A la fin du tour, ces effets disparaissent définitivement.

- Ses effets latents, (-50 points de chakra).

Ces effets sont également nocifs au ninja. Néanmoins ceux-ci ne sont pas des effets de la plante en eux même, puisque qu'ils reflètent la réaction du corps du ninja lorsque les effets de la plantes disparaissent, à savoir la dépendance. Ces effets latents apparaissent exactement et immédiatement au moment où les effets primaires et secondaires disparaissent. Ces effets latents agissent en permanence, jusqu'à ce que le ninja se soigne. (Une perte de points de ka se récupère avec du repos, une perte de points de caractéristiques nécessite un séjour en hôpital !)

Un jet de la capacité "préparation de drogue de combat" représente la préparation d'une plante, à savoir, la durée de la préparation et les effets de celle-ci.

Pour chaque jet (ceux-ci peuvent être cumulé), la préparation a nécessité une demi-journée entière (soit environ 12 heures) de préparation supplémentaire obligeant la présence du ninja. Ainsi, si pour créer une plante, un joueur a du faire 3 jets, la préparation à durée un total de 32 heures, soit une journée et demi !

Attention si un jet de préparation de drogue de combat servant à améliorer une préparation (soit un jet cumulatif) est échoué, alors la préparation est terminée et ne peut plus être affiné.

Lorsque le premier jet est réussi, la préparation prend pour attribut de base tous les effets de la plante utilisé. Ensuite l'affinement de la préparation vise à ajouter ou diminuer les effets de la plante sur celle-ci de la manière suivante :

### **Création de Pilule :**

Au niveau 1 :

- La confection d'une pilule requière juste un jet réussit.

- Pour un total de 4 points de la marge de réussite dépensé (marge de réussite qui peut être cumulée), Le joueur ne peut effectuer qu'une seule et unique des différentes possibilités s'offrant à lui par préparation :

- soit ajouter une nouvelle fois tous les effets de la plante aux attributs de base de la préparation.

- soit soustraire une fois les effets secondaires de la plante aux attributs de la préparation.

- soit soustraire une fois les effets latents de la plante aux attributs de la préparation.

- soit augmenter de 1 tour la durée de la pilule. (Dans ce cas, les effets primaires et secondaires prennent immédiatement effet à la prise de la pilule, et dure un tour supplémentaire que prévu. Les effets latents qui devrait normalement survenir à la fin du premier tour sont ajoutés une nouvelle fois aux attributs de la préparation) et n'auront lieu qu'une fois que la pilule n'a plus d'effet.

Au niveau 2 :

- La confection d'une pilule requière juste un jet réussit.

- Pour un total de 8 points de la marge de réussite dépensé (marge de réussite qui peut être cumulée), Le joueur peut effectuer une des possibilités s'offrant à lui (Ceci peut être reconduit 1 fois):

- soit ajouter une nouvelle fois tous les effets de la plante aux attributs de base de la préparation.

- soit soustraire une fois les effets secondaires de la plante aux attributs de la préparation.

- soit soustraire une fois les effets latents de la plante aux attributs de la préparation.

- soit augmenter de 2 tour la durée de la pilule. (Dans ce cas, les effets primaires et secondaires prennent immédiatement effet à la prise de la pilule, et dure un tour supplémentaire que prévu. Les effets latents qui devrait normalement survenir à la fin du premier tour sont ajoutés une nouvelle fois aux attributs de la préparation) et n'auront lieu qu'une fois que la pilule n'a plus d'effet.

Au niveau 3 :

- La confection d'une pilule requière juste un jet réussit.

- Pour un total de 12 points de la marge de réussite dépensé (marge de réussite qui peut être cumulée), Le joueur peut effectuer une des possibilités s'offrant à lui (Ceci peut être reconduit 2 fois):

- soit ajouter une nouvelle fois tous les effets de la plante aux attributs de base de la préparation.

- soit soustraire une fois les effets secondaires de la plante aux attributs de la préparation.

- soit soustraire une fois les effets latents de la plante aux attributs de la préparation.

- soit augmenter de 3 tour la durée de la pilule. (Dans ce cas, les effets primaires et secondaires prennent immédiatement effet à la prise de la pilule, et dure un tour supplémentaire que prévu. Les effets latents qui devrait normalement survenir à la fin du premier tour sont ajoutés une nouvelle fois aux attributs de la préparation) et n'auront lieu qu'une fois que la pilule n'a plus d'effet.



Au niveau 4 :

- La confection d'une pilule requière juste un jet réussit.
- Pour un total de 20 points de la marge de réussite dépensé (marge de réussite qui peut être cumulée), Le joueur peut effectuer une des possibilités s'offrant à lui (Ceci peut être reconduit 3 fois):

- soit ajouter une nouvelle fois tous les effets de la plante aux attributs de base de la préparation.

- soit soustraire une fois les effets secondaires de la plante aux attributs de la préparation.

- soit soustraire une fois les effets latents de la plante aux attributs de la préparation.

- soit augmenter de 4 tour la durée de la pilule. (Dans ce cas, les effets primaires et secondaires prennent immédiatement effet à la prise de la pilule, et dure un tour supplémentaire que prévu. Les effets latents qui devrait normalement survenir à la fin du premier tour sont ajoutés une nouvelle fois aux attributs de la préparation) et n'auront lieu qu'une fois que la pilule n'a plus d'effet.

### **Concoction de tisane :**

Au niveau 1 :

- Le personnage peut faire une tisane avec une plante de niveau 1, et utilisé ainsi leurs effets primaires. La tisane doit être chaude pour que ces effets s'appliquent.

- Par succès, le personnage qui boit la tisane annule 1 point de maladie. (Voir les règles supplémentaires sur les maladies)

- Par 10 succès, le personnage qui boit la tisane gagne 1 point de volonté (il est possible de dépasser son maximum autorisé, mais celui-ci sera perdu à la fin de la scène s'il n'est pas utilisé).

- Après absorption, la personne se sent en meilleur forme et gagne l'effet primaire de la plante pour quelques minutes: (une plante qui a pour effet primaire "+1 point de résistance", permet au ninja de gagner 1 point de résistance supplémentaires pour quelques minutes (~5min). Ce bonus permet d'aller au-delà des limites imposées par la fiche de personnage mais sera considéré comme perdu à la fin du tour).

Au niveau 2 :

- Le personnage peut faire une tisane avec une plante de niveau 2, et utilisé ainsi leurs effets primaires. La tisane doit être chaude pour que ces effets s'appliquent.

- Par succès, le personnage qui boit la tisane annule 2 point de maladie et gagne 1 point en ka et en ki. (Voir les règles supplémentaires sur les maladies)

- Par 8 succès, le personnage qui boit la tisane gagne 1 point de volonté (il est possible de dépasser son maximum autorisé, mais celui-ci sera perdu à la fin du tour s'il n'est pas utilisé).

- Après absorption, la personne se sent en meilleur forme et gagne l'effet primaire de la plante pour une dizaine de minutes: (une plante qui a pour effet primaire "+20 points de chakra", permet au ninja de gagner 20 points de chakra supplémentaires pour une dizaine de minutes. Ce bonus permet d'aller au-delà des limites

imposées par la fiche de personnage mais sera considéré comme perdu à la fin d'environ 10 min).

Au niveau 3 :

- Le personnage peut faire une tisane avec une plante de niveau 3, et utilisé ainsi leurs effets primaires. La tisane doit être chaude pour que ces effets s'appliquent.

- Par succès, le personnage qui boit la tisane annule 3 point de maladie et gagne 2 points en ka et en ki. (Voir les règles supplémentaires sur les maladies)

- Par 6 succès, le personnage qui boit la tisane gagne 1 point de volonté (il est possible de dépasser son maximum autorisé, mais celui-ci sera perdu à la fin du tour s'il n'est pas utilisé).

- Après absorption, la personne se sent en meilleur forme et gagne l'effet primaire de la plante pour la scène: (une plante qui a pour effet primaire "+3 points de dextérité", permet au ninja de gagner 3 points de dextérité supplémentaires pour toutes la scène en cours (entre 10min et 1heures). Ce bonus permet d'aller au-delà des limites imposées par la fiche de personnage mais sera considéré comme perdu quand la tisane n'aura plus d'effets).

Au niveau 4 :

- Le personnage peut faire une tisane avec toutes les plantes et utilisé ainsi tous leurs effets primaires. La tisane doit être chaude pour que ces effets s'appliquent.

- Par succès, le personnage qui boit la tisane annule 4 point de maladie et gagne 3 points en ka et en ki. (Voir les règles supplémentaires sur les maladies)

- Par 4 succès, le personnage qui boit la tisane gagne 1 point de volonté (il est possible de dépasser son maximum autorisé, mais celui-ci sera perdu à la fin du tour s'il n'est pas utilisé).

- Après application, la personne se sent en meilleur forme et gagne l'effet primaire de la plante pour quelques heures: (une plante qui a pour effet primaire "+5 points de volonté", permet au ninja de gagner 5 points de volonté supplémentaires pour une durée entre 1 et 2 heures. Ce bonus permet d'aller au-delà des limites imposées par la fiche de personnage mais sera considéré comme perdu quand la tisane n'aura plus d'effets).

### **Elaboration d'onguent :**

Les onguents servent majoritairement à faire des cataplasmes, afin d'être appliqués directement sur les plaies à l'aide de bandages. Ceci a pour effet de protéger les blessures, et d'assurer un soulagement à la victime, en apaisant un peu ses souffrances. Il est possible de préparer ses onguents avec de multiples plantes, ce qui permet d'apporter un petit plus à la préparation. Ainsi, il est tout à fait possible qu'un onguent redonne un peu d'intelligence, ou de chakra.

Au niveau 1 :

- Le personnage peut créer un onguent avec les plantes et leurs effets primaires, de niveau 1.

- Par succès, l'onguent empêche la perte de 1 point de ka par action du à une hémorragie.

- Après application, la personne récupère mieux et gagne l'effet primaire de la plante : (une plante qui a pour effet primaire "+1 point de résistance", permet au ninja de gagner 1 point de résistance supplémentaire, à la condition que ceci ne dépasse pas les maximum établi sur la feuille de personnage).

Au niveau 2 :

- Le personnage peut créer un onguent avec les plantes et leurs effets primaires, de niveau 2.

- Par succès, l'onguent empêche la perte de 1 point de ka par action du à une hémorragie et redonne 1 point de ka (fermeture de la plaie).

- Après application, la personne récupère mieux et gagne l'effet primaire de la plante : (une plante qui a pour effet primaire "+20 points de chakra", permet au ninja de gagner 20 points de chakra supplémentaires, à la condition que ceci ne dépasse pas les maximum établi sur la feuille de personnage).

Au niveau 3 :

- Le personnage peut créer un onguent avec les plantes et leurs effets primaires, de niveau 3.

- Par succès, l'onguent empêche la perte de 2 point de ka par action du à une hémorragie et redonne 2 point de ka (fermeture de la plaie).

- Après application, la personne récupère mieux et gagne l'effet primaire de la plante : (une plante qui a pour effet primaire "+3 points de dextérité", permet au ninja de gagner 3 points de dextérité supplémentaires, à la condition que ceci ne dépasse pas les maximum établi sur la feuille de personnage).

Au niveau 4 :

- Le personnage peut créer un onguent avec les plantes et leurs effets primaires, de niveau 4.

- Par succès, l'onguent empêche la perte de 3 point de ka par action du à une hémorragie et redonne 3 point de ka (fermeture de la plaie).

- Après application, la personne récupère mieux et gagne l'effet primaire de la plante : (une plante qui a pour effet primaire "+5 points de volonté", permet au ninja de gagner 5 points de volonté supplémentaires, à la condition que ceci ne dépasse pas les maximum établi sur la feuille de personnage).

Le personnage d'Audette s'entraîne durement par gagner le respect de son clan. Dans son clan, tous ninja qui atteint la majorité doit savoir réaliser une technique qui consiste à utiliser son chakra, l'extraire et l'intensifier pour faire apparaître l'enseigne du clan, une orchidée jaune. C'est pourquoi le personnage d'Audette s'entraîne déjà depuis plus de vingt jours. Néanmoins, celui-ci commence à sérieusement fatiguer et à manquer considérablement de chakra et il ne reste plus que deux jours au ninja d'Audette. Plus qu'une solution pour y arriver à temps : prendre une pilule d'augmentation de chakra. Cette pilule qui a pour effet d'anesthésier la douleur et de redonner du chakra à la personne qui la consomme sans aucun effet secondaire a demandé au personnage d'Audette plus de 4 mois de recherche et de confection en associant plusieurs plantes et des dizaines d'effet afin de

soigner les effets secondaires de chacune, elle a fini par y arriver en une petite pilule jaune. Le personnage d'Audette a 4 niveaux en préparation de drogue de combat. Audette avait jeté 1D20 et obtenu un 18. Son intelligence était de 20. Son jet était réussi ( $18 < 20$ ). Le modificateur de son intelligence était de +4. Sa marge de réussite est donc 22 ( $18 + 4 = 22$ ). Or comme la préparation a demandé 4 mois, plusieurs jets ont été requis pour obtenir la marge de réussite cumulée de 235 points nécessaire à la découverte et préparation de cette véritable drogue de combat.

## Préparation de rouleau :

Ichimaru est professeur dans une école de ninja et aujourd'hui est un grand jour puisque l'examen écrit pour passer chûnin a lieu. Des genin de plusieurs pays limitrophes sont présents et la sûreté ainsi que la correction des copies doit être assuré par Ichimaru. L'examen touche à sa fin, les candidats sortent de la pièce et Ichimaru commence un travail d'envergure. Tous d'abord ramassé toutes les feuilles, protégé toute les copies par un scellement des textes qu'elles contiennent avec son chakra. De cette manière seul lui pourra lire et corriger ses copies. Il se met alors à débiter une série de sceau avec ses mains et les apposer ensuite sur chacune des copies. Les textes s'effacent au contact de ses mains. Désormais les copies sont scellés et Ichimaru sera le seul à pouvoir leurs faire délivrer leurs secrets.

Cette capacité associé à l'intelligence permet de sceller et protéger des informations, des techniques, du matériel, de reconnaître les types de scellements ainsi que les faire, et de gérer les invocations. La marge de réussite n'a pas de qualités propres mais montre en termes de jeu, le niveau des protections, scellement et invocations. Pour déjoué une protection ou un scellement issue de cette compétence, il faut réussir un jet de préparation de rouleau en opposition ou avec une marge de réussite supérieur à celle de la protection. Ici par rouleau ou support, on entend tous ce que peut servir à contenir des informations (rouleau, lettre, feuille de papier, planche de bois, plaque d'argile,...)

Au niveau 1 :

- Le ninja peut protéger ses rouleaux avec des techniques de niveau 1 qui ne fonctionne qu'une seule fois à l'ouverture du rouleau oumissive.
- Aucun scellement n'est accessible au ninja à ce niveau.
- Le ninja peut reconnaître les origines des supports (encre, papier, écriture,...).
- Le ninja peut signer un document de façon unique avec son sang en dépensant 1 point de ka.
- Le ninja peut modifier les données non scellé d'un rouleau s'il y a accès.

Au niveau 2 :

- Le ninja peut protéger ses rouleaux avec des techniques de niveau 2 qui ne fonctionne qu'une seule fois à la lecture des informations contenu.
- Le ninja peut sceller des renseignements qui sont alors ineffaçable et non modifiable.
- Le ninja peut déterminer une signature de sang autre que la sienne
- Le ninja peut aussi déterminer les protections existantes sur un support.

Au niveau 3 :

- Le ninja peut distinguer les filagrammes et/ou les données sous-jacentes.
- Le ninja peut protéger ses rouleaux avec des techniques de niveau 3 qui fonctionne à chaque lecture des supports.
- Le ninja peut sceller du matériel, voir règles supplémentaires sur le scellement de matériel.
- Le ninja peut masquer des informations contenu dans un rouleau pour 1 point de chakra.

- Le ninja peut signer un document de façon unique avec son chakra en dépensant 1 point de chakra.

Au niveau 4 :

- Le ninja peut protéger ses rouleau avec des techniques de niveau 4 et qui fonctionne en permanence.
- Le ninja peut sceller des techniques et/ou des êtres vivants.
- Le ninja peut créer des contrats (par exemple d'invocation).
- Le ninja peut marquer et reconnaître un rouleau ainsi que les signatures autre que la sienne de façon gratuite.
- Le ninja peut aussi s'il obtient sur un jet une marge de réussite supérieur à celle ayant servi à sceller des informations, modifié les données scellé d'un rouleau.

Le village du personnage d'Odile mène une guerre sans merci contre un autre village qui réclame la suprématie et le pouvoir décisionnel sur le pays. C'est pourquoi cela fait déjà 20 jours qu'ils sont entrés tous les deux en conflit. Le ninja qu'incarne Odile est employé comme éclaireur par son village dans un groupe de quelque homme, et elle vient de finir son rapport journalier sur l'état des hommes et l'avancement des opérations. Odile a choisi d'écrire sur un rouleau qui est plus facile a transporté et a protégé par des techniques. Une fois son rapport fini, Odile veut protéger ses écrits par une technique d'explosion. Si quelqu'un force le rouleau, celui-ci explosera. Le personnage d'Odile a 2 niveaux en préparation de rouleau. Odile jette 1D8 et obtient un 5. Son intelligence est de 7. Son jet est réussi ( $5 < 7$ ). Le modificateur de son intelligence est de +1. Sa marge de réussite est donc 6 ( $5+1=6$ ). Odile esquisse une série de sceau puis appose ses mains sur les rouleaux qui prennent une couleur noirâtre dans une détonation presque inaudible. Le rouleau est maintenant protégé, il ne reste plus qu'à l'emmené au chef des opérations.

#### Liste des plantes

Nom	Niveau	Effet Primaire	Effet secondaire	Effet latent		Description effet
ALCHEMILLE	1	+5 ka	-1 dextérité	-5 ka		instantanée à la prise
ARNICA	2	+10 ka	-2 dextérité	-10 ka		instantanée à la prise
BISTORTE	3	+25 ka	-3 dextérité	-25 ka		instantanée à la prise
BOURSE A PASTEUR	3	+50 ka	-5 dextérité	-50 ka		instantanée à la prise
CONSOUDE	4	ka+max	dextérité/2	ka restant/5		instantanée à la prise
MYRTE	4	ka*2	dextérité=>4	ka restant/10		instantanée à la prise
HOUBLON	1	+5 ki	-1 intelligence	-5 ki		instantanée à la prise
CAMOMILLE	2	+10 ki	-2intelligence	-10 ki		instantanée à la prise
NENUPHAR	3	+25 ki	-3 intelligence	-25 ki		instantanée à la prise
VIGNE ROUGE	3	+50 ki	-5 intelligence	-50 ki		instantanée à la prise
ROMARIN	4	ki+max	intelligence/2	ki restant/5		instantanée à la prise
MATÉ	4	ki*2	intelligence=>4	ki restant/10		instantanée à la prise
CORIANDRE	1	+1 Rage	-2 Force	-1 rage	-1 volonté	instantanée à la prise
BERCE	2	+2 Rage	-3 Force	-2 rage	-2 volonté	instantanée à la prise
SALSEPAREILLE	3	+3 Rage	-6 Force	-3 rage	-3 volonté	instantanée à la prise
DAMIANA	4	+5 Rage	-10 Force	-5 rage	-5 volonté	instantanée à la prise
BASILIC	1	+1 Volonté	-2 Intelligence	-1 volonté	-1 rage	instantanée à la prise

MILLEPERTUIS	2	+2 Volonté	-3 Intelligence	-2 volonté	-2 rage	instantanée à la prise	
PLANTAIN	3	+3 Volonté	-6 Intelligence	-3 volonté	-3 rage	instantanée à la prise	
PASSIFLORE	4	+5 Volonté	-10 Intelligence	-5 volonté	-5 rage	instantanée à la prise	
QUINQUINA	1	+1 Force	-2 ka	-1 force	-2 resist	instantanée à la prise	
ONAGRE	2	+2 Force	-3 ka	-2 force	-4 resist	instantanée à la prise	
GINSENG	3	+3 Force	-6 ka	-3 force	-6 resist	instantanée à la prise	
MACA	4	+5 Force	-10 ka	-5 force	-10 resist	instantanée à la prise	
NOYER	1	+1 Dextérité	-2 ka	-1 dextérité	-1 action	instantanée à la prise	
FRAGON PETIT HOUX	2	+2 Dextérité	-3 ka	-2 dextérité	-2 action	instantanée à la prise	
VIORNE OBIER	3	+3 Dextérité	-6 ka	-3 dextérité	-3 action	instantanée à la prise	
PRÊLE	4	+5 Dextérité	-10 ka	-5 dextérité	-5 action	instantanée à la prise	
ORIGAN	1	+1 Précision	-2 ka	-2 précision	-2 ka	instantanée à la prise	
AGRIPAUME	2	+2 Précision	-3 ka	-4 précision	-4 ka	instantanée à la prise	
AVOINE	3	+3 Précision	-6 ka	-6 précision	-6 ka	instantanée à la prise	
SCUTELLAIRE	4	+5 Précision	-10 ka	-10 précision	-10 ka	instantanée à la prise	
FRAMBOISIER	1	+1 Perception	-2 ki	-2 perception	-2 ki	instantanée à la prise	
SARRIETTE	2	+2 Perception	-3 ki	-4 perception	-4 ki	instantanée à la prise	
GUARANA	3	+3 Perception	-6 ki	-6 perception	-6 ki	instantanée à la prise	
EUPHRAISE	4	+5 Perception	-10 ki	-10 perception	-10 ki	instantanée à la prise	
BÉTOINE	1	+1 Intelligence	-2 ki	-1 intelligence	-1 action	instantanée à la prise	
GINKGO BILOBA	2	+2 Intelligence	-3 ki	-2intelligence	-2 action	instantanée à la prise	
AUNEE	3	+3 Intelligence	-6 ki	-3 intelligence	-3 action	instantanée à la prise	
CALAMENT	4	+5 Intelligence	-10 ki	-5 intelligence	-5 action	instantanée à la prise	
ORTIE	1	+1 Coordination	-2 ki	-1 coordination	-10 chakra	instantanée à la prise	
PETASITE	2	+2 Coordination	-3 ki	-2 coordination	-20 chakra	instantanée à la prise	
GUI	3	+3 Coordination	-6 ki	-3 coordination	-30 chakra	instantanée à la prise	
VALERIANE	4	+5 Coordination	-10 ki	-5 coordination	-50 chakra	instantanée à la prise	
BOLDO	1	+1 action	-5 ka	-10 ki	-10 ka	-5 ki	instantanée à la prise
AUBEPINE	2	+2 action	-10 ka	-20 ki	-20 ka	-10 ki	instantanée à la prise
SERPOLET	3	+3 action	-15 ka	-30 ki	-30 ka	-15 ki	instantanée à la prise
VERVEINE	4	+5 action	-30 ka	-50ki	-50 ka	-30 ki	instantanée à la prise
CARLINE	1	+1 resist	-2 Force	-1 resist	-1 rage	instantanée à la prise	
BUSSEROLE	2	+2 resist	-3 Force	-2 resist	-2 rage	instantanée à la prise	
EGLANTIER	3	+3 resist	-6 Force	-3 resist	-3 rage	instantanée à la prise	
GENTIANE JAUNE	4	+5 resist	-10 Force	-5 resist	-5 rage	instantanée à la prise	
PIMPRENELLE	1	+10 chakra	-2 Coordination	-10 chakra		instantanée à la prise	
ESCHOTZIA	2	+20 chakra	-3 Coordination	-20 chakra		instantanée à la prise	
GRIFFONIA	3	+30 chakra	-6 Coordination	-30 chakra		instantanée à la prise	
SAUGE	3	+50 chakra	-8 Coordination	-50 chakra		instantanée à la prise	
SCEAU DE SALOMON	4	chakra+max	-10 Coordination	chakra restant/5		instantanée à la prise	
COQUELICOT	4	chakra*2	-10 Coordination	chakra restant/10		instantanée à la prise	
MENTHE POIVREE	2	Anesthésiant	/	/		instantanée à l'application	
ARTICHAUT	1	désinfectant	/	/		instantanée à l'application	
GINGEMBRE	2	antidouleur	plus de malus de ka faible	/		instantanée à la prise	

ECHINACEE	3	dynamisant (regen ka)	+regen ka	/	instantanée à la prise
LUZERNE	3	énergisant (regen ki)	+ regen ki	/	instantanée à la prise
ACORE AROMATIQUE	2	calmant	-1 rage	/	instantanée à la prise
AIGREMOINE	1	dégage les voies respiratoires	/	/	instantanée à la prise
ARGANE	1	annule le froid	/	/	instantanée à la prise
ARISTOLOCHE	3	provoque trouble intestinal	/	/	mal de ventre
ACHE	3	soigne trouble intestinal	/	/	mal de ventre
IRIS DES MARAIS	1	vomitif	/	/	instantanée à la prise
CARRAGAHEN	1	laxatif	/	/	instantanée à la prise
BRUYERE	2	somnifère léger	/	/	cause somnolence
ANIS VERT	2	stimulant anti-sommeil léger	/	/	cause somnolence
ASPERULE ODORANTE	3	somnifère puissant	/	/	cause sommeil profond
BOURRACHE	3	stimulant anti-sommeil puissant	/	/	cause sommeil profond
KONJAC	1	coupe-faim	/	/	pour 1 repas
CAROTTE	1	nutriment alimentaire	/	/	pour 1 repas
CAROUBIER	2	+calories +sucres +graisse	/	/	nécessaire au corps pour 1 journée
ARBOUSIER	3	+sang	/	/	+1litres
HYSOPE	2	+oxygénation	/	/	= 1 prise d'apnée, 1 profonde respiration
BOUCAGE	2	coagulant	/	/	instantanée à la prise
HIBISCUS	2	anticoagulant	/	/	instantanée à la prise
GOMPHRENA	2	sérum de vérité	/	/	pour 1 heure
ALOE VERA	3	filtre d'amour	/	/	pour 1 heure
JUSQUIAME	4	régénération cellulaire accéléré	+regen ka	/	instantanée à la prise





## VII. Combat:

Le Taijutsu est l'art ninja d'utiliser les techniques de combat au corps à corps. Dans ce chapitre, vous serez expliquées les différentes façons pour un ninja de se battre avec ou sans arme, ainsi que les possibilités d'utilisation des armes de combat à distances. Car un shinobi peut toujours mettre au point *le* ninjutsu qui lui permettra de vaincre ses adversaires, il y aura toujours des imprévus, car les combats de ninja ne se déroulent jamais comme on l'attend. Choisir de ne pas maîtriser le Taijutsu est un choix compréhensible certes, mais qui peut s'avérer fatal dans le monde des ninja. Car en effet, que faire quand on a aucune idée sur la façon dont l'adversaire se bat? Lancer directement sa technique secrète, ou tester son ennemi au corps à corps? Le Taijutsu est la réponse par excellence pour ceux qui utilisent des techniques gourmandes en Chakra, car il permet de créer l'ouverture nécessaire.

## REGLES BASIQUES DE COMBAT:

Vous découvrirez ici les bases qui doivent être maîtrisées pour pouvoir mener les combats de ninja les plus basiques : attaquer avec une arme, esquiver, etc ... Il est très important de bien comprendre ce qui est expliqué ici, car une confusion à ce niveau provoquera une incompréhension pour les Règles avancées de combat.

### L'initiative :

Avant même de commencer un combat, il est essentiel de savoir quelle joueur va débiter, et donc quel personnage va commencer la bataille. C'est le rôle de l'initiative. Avoir l'initiative dans un combat est un grand avantage tactique, car il permet de prendre les opposants par surprise et détermine aussi la forme que prendra le combat. Pour déterminer qui commence, chaque joueur qui prend part au combat compare son nombre d'action avec ses concurrents, et le joueur qui a le chiffre le plus grand commence, ce qui signifie que c'est le plus rapide des personnages qui agit en premier.

Si plusieurs personnages ont le même nombre d'action, ils comparent alors leurs sommes de Dextérité plus Intelligence. Ici il faut regarder la rapidité des personnages (la Dextérité traduit la vitesse de réaction, l'Intelligence traduit la vivacité d'esprit).

Si des personnages se retrouvent encore à égalité, les concernés doivent lancer 1D20, et celui qui obtient le chiffre le plus grand commence. Ce jet vient traduire le facteur chance, qui peut intervenir en début de combat.

Ensuite les autres personnes jouent à tour de rôle, en considérant l'ordre établi par la suite décroissante des résultats d'initiative obtenus.

#### Exemple :

Considérons que trois PJs (Roger, Victor et Bernard) veulent se battre. Ils comparent le nombre d'action de tous les protagonistes. Roger en a 5, Victor en a 3 et Bernard en a 5. Roger et Bernard sont à égalité, on compare donc les sommes de Dextérité plus Intelligence. Roger a  $12+15=27$ , Bernard a  $14+13=27$ . Roger et Bernard sont encore à égalité. Chacun lance un dé à 20 faces. Roger obtient un 6 alors que Bernard tombe sur un 13. L'ordre établi par la suite décroissante des résultats dit que c'est Bernard qui jouera en premier, que le deuxième à jouer sera Roger, et que le dernier sera Victor.

## **Le tour et l'action :**

Afin de pouvoir découper un combat en plusieurs scènes distinctes les unes des autres, vous utiliserez le tour et l'action.

L'action est la plus petite phase de temps possible. Dans une action, un ninja peut faire un mouvement comme porter un coup ou encore esquiver. Chaque ninja a un nombre d'action, prédéterminé par sa Dextérité et son Intelligence, qui exprime sa rapidité physique et sa vitesse de réflexion. Le nombre d'action d'un ninja est donné pour un tour.

Le tour est la période qui regroupe les actions des personnages, c'est-à-dire qu'il dure jusqu'à ce que toutes les actions soient résolues. On considère qu'un tour dure environ 3 secondes, ce qui en fait une période de temps assez courte. Pendant un tour tous les personnages doivent utiliser leurs actions, même s'ils ne font rien pendant, car il est interdit de cumuler des actions sur plusieurs tours. Ainsi le nombre d'action jouée par un ninja est toujours le même. Par contre, comme ce nombre d'action dépend des personnages, il peut être différent d'un combat à l'autre.

### **Effectuer une action :**

Durant un tour, le ninja voit ce qui se passe autour de lui, jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'action. Les actions se décomposent en deux types: les actions standards et les actions de vitesse. A chaque nouveau tour, chaque personnage dispose de toutes ces actions standards et, s'il en a, de vitesse.

### **Les actions standards :**

Pendant une action standard, le ninja peut faire ce qu'il veut. Il peut, par exemple, attaquer, esquiver, faire une Technique, utiliser une de ses Capacités ou Talents, il peut même se cacher ou fuir. Chaque personnage doit jouer une action standard, à tour de rôle, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'action à jouer par personne, et ce dans l'ordre défini par l'initiative. Il peut arriver qu'il ne reste qu'une seule personne à jouer à la fin du tour, car elle dispose d'un plus grand nombre d'action. Les autres ninjas ne peuvent alors plus réagir, et le dernier joueur peut faire toutes ses actions d'affiler. Il existe donc des actions de vitesse pour éviter cela.

### **Les actions de vitesse :**

Elles sont déterminées par le nombre d'action(s) supplémentaire(s) détenue(s) par un personnage, par rapport au score du ninja détenant le nombre d'action le plus faible. Les actions de vitesse expriment donc la rapidité de certains personnages par rapport à d'autres. Ainsi le nombre d'action standard est le même pour tous.

### Exemple :

Le joueur 1 dispose de 5 actions.

Le joueur 2 dispose de 3 actions.

Le joueur 3 dispose de 2 actions.

Le joueur 3 est celui qui a le plus faible nombre d'action par tour, ce sera lui qui sera pris pour référence.

Le joueur 1 à 3 actions de vitesse ( $5-2=3$ ), et deux actions standards.

Le joueur 2 à 1 actions de vitesse ( $3-2=1$ ), et deux actions standards.

Le joueur 3 à 0 actions de vitesse ( $2-2=0$ ), mais deux actions standards.

Les actions de vitesse sont régies par plusieurs règles, qu'il faut appliquer à la lettre :

Règle N°1 :

Une action de vitesse peut être déclarée et jouée seulement après n'importe quelle action standard déjà résolue, ce qui veut dire qu'un combat ne peut pas commencer par une action de vitesse, mais obligatoirement par une action standard.

Règle N°2 :

Chaque joueur ne peut jouer qu'une seule et unique action de vitesse entre deux actions standard.

Règle N°3 :

Un joueur ne peut pas jouer une action de vitesse après une de ses propres actions, et ce jusqu'à la résolution de la prochaine action standard.

Règle N°4 :

Si plusieurs actions de vitesse sont déclarées, les différents joueurs doivent les résoudre, dans le même ordre que le sens déterminé par l'initiative, même si celui-ci diffère du sens de déclaration des actions de vitesse.

## L'attaque :

Pour attaquer, un ninja dispose de plusieurs possibilités : à mains nues, avec une arme ou avec une technique, au corps à corps comme à distance.

Pour lancer une attaque, il faut d'abord déterminer la façon dont le personnage va le faire : un coup de poing nécessitera un jet de la Capacité Corps à Corps, alors que lancer un kunai demandera un jet d'Arme de lancer. Une fois cela défini, il suffit de lancer le jet. La Marge de Réussite de ce jet sera prise en compte pour l'Esquive et pour la répartition des dégâts.

## L'esquive:

Pendant un tour, si le ninja se fait attaquer, il peut utiliser une des actions qu'il lui reste pour l'esquiver, à la seule condition qu'il la voit. Il va effectuer un mouvement rapide afin de se soustraire à un coup porté contre lui et qu'il a vu. Pour ce faire, le joueur doit réussir un jet d'Esquive en opposition au jet d'attaque (la Marge de Réussite du jet d'Esquive

doit être supérieure ou égale à celle de l'attaque qui est portée). S'il réussit, le personnage se sera mis à l'abri du coup.

## Les blessures :

Si l'attaque n'a pas voulu ou pu être esquivée, alors il faut comptabiliser les dégâts que subira la cible. Il y a 2 facteurs à prendre en compte dans ce cas : la Résistance du ninja et le jet d'Esquive, s'il a eu lieu.

- La Résistance du ninja : il s'agit de la capacité du ninja à encaisser les attaques qu'on lui porte. Elle est égale au score de Force divisé par deux arrondi à l'inférieur.

- Un jet d'Esquive n'a pas été fait :

- Si c'est une attaque à main nue : alors les dommages seront égaux à la Marge de Réussite de l'attaque + le modificateur de Force de l'attaquant - la Résistance du défenseur.

- Si c'est une attaque avec une arme : alors les dégâts seront égaux à la Marge de Réussite de l'attaque + le modificateur de Force de l'attaquant + le modificateur de l'arme - la Résistance du défenseur.

- Un jet d'Esquive a été fait :

- Si c'est une attaque à main nue : alors les dommages seront égaux à la Marge de Réussite de l'attaque + le modificateur de Force de l'attaquant - la Marge de Réussite de l'Esquive - la Résistance du défenseur.

- Si c'est une attaque avec une arme : alors les dégâts seront égaux à la Marge de Réussite de l'attaque + le modificateur de Force de l'attaquant + le modificateur de l'arme - la Marge de Réussite de l'Esquive - la Résistance du défenseur.

Remarque : les seules armes où il ne faut pas tenir compte du modificateur de Force sont les armes à mécanisme, comme les arbalètes par exemple.

**Tableau des dégâts lors d'une attaque standard :**

<b><u>Résistance</u></b> = Force / 2 (arrondi à l'inférieur)	<b><u>Avec Esquive</u></b>	<b><u>Sans Esquive</u></b>
<b><u>Attaque à main nue</u></b>	MR attaque + mod Force attaquant - MR Esquive - Résistance défenseur	MR attaque + mod Force attaquant - Résistance défenseur
<b><u>Attaque avec une arme</u></b>	MR attaque + mod Force attaquant + mod arme - MR Esquive - Résistance défenseur	MR attaque + mod Force attaquant + mod arme - Résistance défenseur

## REGLES AVANCEES DE COMBAT:

Vous allez tout d'abord découvrir ici les subtilités des manœuvres de combats de ninja : viser, parer une attaque pour la retourner contre son agresseur, etc ... Puis vous verrez les techniques de combat dont peuvent disposer les ninja aguerris. Et enfin, vous serez révélées les enchaînements, suites de coups se terminant généralement par une attaque dévastatrice.

Remarque : cette partie nécessite de bien maîtriser les notions d'actions, de combat, ainsi que des Capacités en général. Veuillez-vous reporter aux chapitres appropriés si besoin est, mais avant de lire ce qui est écrit ici. En plus de tout cela, les Règles avancées de combat traitent de forme de combat relativement évoluée. Entraînez-vous d'abord à vous battre sans ce qui est décrit ici. Si vous voulez ensuite vous perfectionner, ceci devrait répondre à certaines de vos attentes.

### Etats handicapants :

Dans un combat, les ninja ne sont pas toujours dans une position avantageuse, c'est-à-dire bien en face de leur adversaire et sur leur deux jambes. Ils peuvent être à terre, renversé, attaqué de dos, etc ... Vous allez pouvoir ici trouver quelques indications sur les positions désavantageuses dans lesquelles peuvent se trouver vos ninja. Les malus dus aux Etats Handicapants sont cumulables les uns avec les autres, comme par exemple si vous êtes à terre et que l'on vous attaque de dos.

**A terre** : d'une façon ou d'une autre, vous avez été renversé. Une action vous sera nécessaire pour vous relever. Toutes les actions physiques dans cet état se feront avec un malus de -4. Se relever de façon acrobatique demandera un jet d'Acrobatie.

**Attaques multiples** : lorsque vous êtes victime de plusieurs attaques, un simple jet d'Esquive risque de ne pas suffire. Il faut comparer la Marge de Réussite de ce jet avec celles des attaques dont vous êtes la cible. Par tranche de 5 attaques simultanées que vous esquivez, vous aurez un malus de -2 à la Marge de Réussite de votre esquive pour la comparaison avec les autres attaques (ex.: vous subissez 10 attaques dont la Marge de Réussite pour toucher est de 10. Celle de votre esquive est de 10. Vous esquiverez les 5 premières, mais après, votre Marge de Réussite pour esquiver les autres ne sera plus que de 8, et vous sera donc toucher par les 5 attaques restantes). Vous choisissez quelles attaques vous voulez esquiver. Si vous tentez une esquive acrobatique, il faut que sa Marge de Réussite soit strictement supérieure à celle de la plus haute attaque. Si vous réussissez, vous ne bénéficierez cependant pas du bonus octroyé par une action acrobatique réussie.

**Attaques non frontales** : les attaques dont vous êtes la cible vous arrivent souvent de face. Par contre, si elles viennent de dos, il est alors difficile voire impossible de les éviter. Il faut alors traiter les choses en deux parties : si le ninja défenseur remarque l'attaque ou non, et que faire en conséquence de cela.

- Détecter l'attaque : pour une attaque au corps à corps, il faut comparer le niveau de Camouflage de l'attaquant à celui de Perception du défenseur. En cas d'égalité, comparer alors la Dextérité de l'attaquant à la Perception du défenseur. En cas d'égalité, faire un jet en opposition de Camouflage et de Perception. Pour une attaque à distance, il faut que la Marge de Réussite de l'attaque soit supérieure au score de Perception du défenseur.

- Les malus en conséquence : si le défenseur ne remarque pas l'attaque, celle-ci touchera automatiquement. Si le ninja attaqué remarque quelque chose, alors il aura à son esquivage un malus égal à la deux fois le niveau de la Capacité associée à l'attaque.

## Attaques multiples :

Les attaques multiples sont des attaques permettent d'occasionner plus de dégâts, tout en étant plus difficiles à esquiver. Elles sont donc idéales à faire quand un ennemi ne peut pas ou presque pas les éviter. En contrepartie, ce type d'attaque est plus difficile à faire qu'une attaque basique.

- Attaques d'Ambidextrie : ce sont les attaques qui sont faites grâce à la Capacité Ambidextrie. Cela permet de faire deux attaques en une seule. Il n'est possible de faire ce type d'attaque qu'avec des armes, exception faite du Jyuken. Ainsi, l'ennemi aura à esquiver non pas une, mais deux attaques simultanées, ce qui se révèle généralement quasiment impossible. Ce type d'attaque se fait de façon très simple. Il suffit de lancer le dé de la Capacité d'attaque, avec pour condition que le niveau de ce dé soit inférieur ou égal à celui de l'Ambidextrie. Par la suite, il faudra considérer l'attaque d'Ambidextrie comme deux attaques normales distinctes, à ceci près qu'il sera appliqué à l'attaque de la main non-directrice un malus basé sur le niveau d'Ambidextrie (niveau 1 : malus de -3, niveau 2 : malus de -2, niveau 3 : malus de -1, niveau 4 : malus de 0). Il est possible de viser deux cibles différentes avec une attaque d'Ambidextrie.

- Attaques avec une seule main : les attaques multiples à une seule main ne peuvent être utilisées que pour des attaques à distance. Délivrer une attaque multiple à une main est aussi simple que de faire une attaque d'Ambidextrie. Il suffit de lancer le dé de la Capacité d'attaque, et d'ajouter un malus cumulatif de -1 par arme utilisée en plus de la première. (Ex.: lancer 3 kunaï avec une seule main avec une Marge de Réussite initiale de 10 donnera au final le résultat suivant : 1er kunaï, 10 de MR, 2ème kunaï, 9 de MR, 3ème kunaï, 8 de MR). Le MJ est invité à comptabiliser les réserves en armes de ses PJs, afin d'éviter les abus. Il devrait aussi délimiter le nombre d'arme que peut lancer un ninja, avec une seule main. Un maximum de 4 par main serait raisonnable.

- Cumuler ces deux types d'attaques : il est possible de cumuler ces deux types d'attaques, ce qui peut donner lieu à des actions offensives d'une grande efficacité. Il suffit de procéder comme indiqué, en cumulant les atouts et les malus de chaque type d'attaque (ex.: lancer 3 kunaï par main. Avec une MR initiale de 11, pour un droitier ayant une Ambidextrie de 2. Main droite : 1er kunaï, MR 11, 2ème kunaï, MR 10, 3ème kunaï, MR 9. Main gauche : 1er kunaï, MR 9, 2ème kunaï, MR 8, 3ème kunaï, MR 7).



## Positions de combat :

Dans le combat au corps, il est possible de se mettre dans certaines postures qui permettent de prendre un avantage certain lorsque l'on veut faire une action particulière. Evidemment, la contrepartie est que vous serez désavantagé si vous devez entreprendre une autre action. Se mettre en position de combat n'est pas considéré comme une action, mais doit être déclaré en fin d'action pour que les bonus/malus soient valables pour la prochaine action. Il est aussi possible d'utiliser une action entière pour se mettre en position de combat. Ces postures ne peuvent être utilisées que pour le combat au corps à corps.

Il existe différentes postures, selon les types de combat qui existent. Il n'est pas possible d'apprendre les postures de tous les types de combat. Si vous pratiquez le Jyuken, vous n'aurez accès qu'aux postures du Jyuken. Et si vous n'avez pas de style de combat particulier, les postures du Taijutsu vous seront accessibles. Vous avez accès aux positions de combat d'un style, dès que vous maîtrisez ce style au niveau 1. Une fois que le ninja se décide à apprendre les postures d'un style de combat, il le fait de façon définitive.

### Taijutsu :

**Position d'attaque** : cette posture donne un bonus égal au niveau de Corps à Corps à la prochaine action si c'est une attaque, mais lui donne un malus 4 - le niveau d'Esquive si c'est une esquive.

**Position de défense** : cette posture donne un bonus égal au niveau d'Esquive à la prochaine action si c'est une esquive, mais lui donne un malus 4 - le niveau de Corps à Corps si c'est une attaque.

### Goken :

**Position d'attaque** : cette posture donne un bonus égal au niveau de Corps à Corps +1 à la prochaine action si c'est une attaque, mais lui donne un malus 3 - le niveau d'Esquive si c'est une esquive.

**Position de défense** : cette posture donne un bonus égal au niveau d'Esquive -1 à la prochaine action si c'est une esquive, mais lui donne un malus 5 - le niveau de Corps à Corps si c'est une attaque.

## Jyuken :

**Position d'attaque** : cette posture donne un bonus égal au niveau de Corps à Corps -1 à la prochaine action si c'est une attaque, mais lui donne un malus 5 - le niveau d'Esquive si c'est une esquive.

**Position de défense** : cette posture donne un bonus égal au niveau d'Esquive +1 à la prochaine action si c'est une esquive, mais lui donne un malus 3 - le niveau de Corps à Corps si c'est une attaque.

## Manœuvres de combat :

Les manœuvres sont des mouvements ou des coups spéciaux qui permettent de faire autre chose qu'esquiver ou attaquer bêtement. En effet, par exemple, pourquoi se contenter d'esquiver un adversaire rapide mais peu précis, alors qu'une parade efficace peut déboucher sur une contre-attaque dévastatrice? Il faut donc mesurer avec attention quelle manœuvre utiliser pour quelle situation.

**Remarque** : il est possible d'utiliser les manœuvres de combat offensives en opposition à une attaque (ex.: bloquer l'attaque d'un ennemi afin de l'immobiliser). Dans ce cas, il faudra faire la manœuvre de combat avec un malus égal au niveau de la Capacité utilisée par l'attaquant. Ce malus est cumulable avec celui ou ceux inhérent(s) à la manœuvre. En plus de cela, la Marge de Réussite de cette manœuvre devra être strictement supérieure à celle de l'attaque.

**Autre remarque** : il y a deux types de manœuvres de combat : offensif ou défensif. Dans le premier cas, faire une manœuvre de ce type sera considéré comme une attaque, et dans le deuxième cas, comme un esquive. Toutes les règles qui s'appliquent à l'attaque et à l'esquive s'appliquent donc à ces manœuvres (ex.: il est donc possible de faire une action défensive à tout moment où l'on pourrait esquiver une attaque). Les manœuvres de combat ne prennent pas d'action supplémentaire pour les effectuer.

## Parade :

**Type de manœuvre de combat** : défensif.

La parade est une manœuvre qui ne peut s'utiliser uniquement que pour des attaques au corps à corps, que l'on soit armé ou non. Un ninja se battant à mains nues peut parer l'attaque d'un adversaire armé, et vice-versa. Cette manœuvre a pour but de pouvoir retourner l'attaque d'un ennemi à son avantage, tout en évitant de se faire toucher. Elle se passe en deux parties :

Calcul du malus à appliquer au jet : en effet, tenter une parade est bien plus qu'une simple esquive, et par conséquent, entraîne une difficulté plus élevée pour la réaliser. Le ninja qui veut effectuer une parade doit choisir dès le début la Capacité de combat appropriée à sa parade : Corps à Corps, Armes de Contact, Armes Articulées. En fonction du niveau de cette Capacité utilisée par celui qui veut tenter la parade, les malus suivant sont à appliquer :

Capacité de niveau 1 : malus de -4 au jet.

Capacité de niveau 2 : malus de -3 au jet.

Capacité de niveau 3 : malus de -2 au jet.

Capacité de niveau 4 : malus de -1 au jet.

Le résultat du jet de parade : le jet de la parade s'effectue dans les mêmes conditions qu'un jet d'esquive standard. Par contre, au lieu de faire un jet d'esquive, il faudra faire un jet de la Capacité de combat utilisée (Corps à Corps, Armes de Contact, Armes Articulées), avec le malus correspondant. Ensuite, 3 cas peuvent se présenter :

- Si la Marge de Réussite de la parade est inférieure à celle de l'attaque, alors l'adversaire touche et ajoute à sa Marge de Réussite : +4 si le défenseur a sa Capacité de combat au niveau 1, +3 s'il l'a au niveau 2, +2 s'il l'a au niveau 3, et +1 s'il l'a au niveau 4.

- Si les deux marges de réussites sont égales, la parade n'a aucun effet particulier, et est considérée comme une esquive standard.

- Si la Marge de Réussite du défenseur est strictement supérieure à celle de l'attaquant, alors la parade est un succès. Tout d'abord, il prend automatiquement l'initiative de la prochaine action par rapport à l'adversaire. Et en plus de cela, il gagnera un bonus à la Marge de Réussite de sa prochaine action, mais seulement s'il s'agit d'une action physique. Ce bonus est tout d'abord de +1 si sa Capacité de combat est de 1, +2 si elle est à 2, +3 si elle est à 3, et +4 si elle est à 4. Il faut ensuite ajouter la différence entre la Marge de Réussite du défenseur et celle de l'attaquant.

Exemple :

Un ninja ayant une Dextérité de 10 et Arme de Contact à 2 en attaque un autre ayant aussi Dextérité à 10, et Corps à Corps à 2. L'attaquant obtient une Marge de Réussite de 3 sur son jet pour toucher (1 sur 1D8 + modificateur de +2 en Dextérité). Le défenseur tente alors une parade, au vu du faible résultat de l'attaquant. Il obtient une Marge de Réussite de 6 (5 sur 1D8 + modificateur de Dextérité de +1, car il a un malus de -3 en Dextérité pour son jet, du fait qu'il tente une parade). La manœuvre de combat est réussie, et la différence entre la Marge de Réussite de l'attaquant et du défenseur est de 3. Ce dernier prend alors automatiquement l'initiative de la prochaine action par rapport à son adversaire, et ajoutera 5 (2, car il a Corps à Corps à 2, +3, différence entre la Marge de Réussite de l'attaquant et du défenseur) à la Marge de Réussite de sa prochaine action, s'il s'agit d'une action physique.

## Viser :

**Type de manœuvre de combat** : offensif.

Cette manœuvre permet de cibler précisément une zone lors d'une attaque ou bien encore lors d'une technique à distance. Il s'agit généralement de points stratégiques suffisamment petits pour gêner l'adversaire ou bien encore le paralyser. Il est possible de viser dans beaucoup de situations, et le MJ devrait accorder des bonus dans certains cas. Le fait de viser se fait en même temps que l'attaque, et n'est donc pas considéré comme une action à part. Voici tout d'abord quelques exemples de situations qui pourraient se présenter et dans lesquelles viser seraient intéressants :

Jyuken :

- viser le cœur avec une attaque blessante cause beaucoup plus de dommages : doubler les dégâts infligés par le Chakra sur le coup, mais aussi sur la durée.
- empêcher l'ennemi de concentrer son Chakra dans une partie de son corps : 5 points de malus en Coordination dus à une attaque incapacitante, peut empêcher l'adversaire de concentrer son Chakra dans son bras, pour 10 points de malus dans ses deux bras, ou bien dans le torse, etc ...

Goken et Taijutsu :

- viser les bras ou les jambes peut les briser, si les attaques sont suffisamment puissantes.
- toucher l'adversaire à la tête peut le sonner et lui faire perdre sa prochaine action.

Armes perforantes :

- viser les yeux peut être extrêmement utile si l'on affronte l'utilisateur d'un Dôjutsu ou bien d'un Genjutsu basé sur la vue.
- viser les points vitaux, comme le cœur ou les poumons, peut causer plus de dommages ou bien encore faire mourir la cible à petit feu. Ces points vitaux ne sont généralement enseignés qu'aux membres des unités d'assassinat.

Armes tranchantes :

- viser les muscles pour incapaciter l'adversaire.
- viser la gorge ou la nuque pour tuer son adversaire en un seul coup.

Viser lors d'une attaque inflige un malus à la Caractéristique associée pour le jet, en fonction de la taille de la zone visée. Il est plus difficile de viser à distance qu'au corps à corps.

Malus pour viser au corps à corps :

- pour une zone moyenne (torse, etc ...) : -1 à la Caractéristique associée pour le jet.
- pour une zone petite ou mince (tête, bras, etc ...) : -2 à la Caractéristique associée pour le jet.
- pour une zone très petite ou très mince ( œil, cœur, etc ...) : -3 à la Caractéristique associée pour le jet.

### Malus pour viser à distance :

- pour une zone moyenne (torse, etc ...) : -2 à la Caractéristique associée pour le jet.
- pour une zone petite ou mince (tête, bras, etc ...) : -3 à la Caractéristique associée pour le jet.
- pour une zone très petite ou très mince ( œil, cœur, etc ...) : -4 à la Caractéristique associée pour le jet.

### Défendre :

**Type de manœuvre de combat** : défensif.

Il y a quelques fois des attaques que l'on ne veut ou peut pas esquiver, car elles ne font pas bien mal ou qu'elles sont plus faciles à dévier, mais aussi quand elles sont trop massives, ce qui est des fois le cas de certains ninjutsu. C'est pour cela que vous pouvez choisir de défendre sur une attaque plutôt que de l'esquiver : vous ne l'éviterez alors en aucun cas et l'attaque touchera donc automatiquement, mais au lieu de prendre le coup de plein fouet, vous pourrez l'amortir avec un bras ou encore le dévier avec votre arme. Mais attention, si le coup est trop puissant, il risque de briser ce avec quoi vous avez défendu.

Défendre nécessite un jet d'Esquive, à la Marge de Réussite duquel on ajoute la Caractéristique de Force divisée par deux arrondi à l'inférieur. Le résultat final sera soustrait aux dégâts subis par le ninja défenseur. Ensuite, l'absorption du défenseur se déroulera normalement. Défendre peut se faire à la place d'une action d'Esquive.

### Exemple :

Un jet d'Esquive dont la Marge de Réussite est de 5 et un score de Force de 10, donnent une Marge de Réussite de 10 pour défendre. Les dix premiers dégâts d'une attaque seront donc absorbés ainsi.

### Bloquer :

**Type de manœuvre de combat** : défensif.

Cette manœuvre est à utiliser pour empêcher l'ennemi de pouvoir s'enfuir ou bien de contrer, ou même d'utiliser une technique. Plus cette manœuvre gêne l'adversaire, plus elle sera difficile à effectuer. Une des seules façons de s'en libérer est de se débattre, afin de faire lâcher prise à l'ennemi.

Pour cette manœuvre, il faut d'abord décider quelle partie du corps de l'adversaire vous voulez bloquer. Une fois cela défini, il vous faudra faire un jet de Corps à Corps, avec un malus selon l'échelle suivante :

- Malus de -1 : bloquer une main ou un avant-bras.
- Malus de -2 : bloquer tout un bras ou une jambe.
- Malus de -3 : bloquer la partie supérieure ou inférieure du corps.
- Malus de -4 : immobiliser totalement l'adversaire.

La seule façon de sortir d'une telle prise, est de faire un jet de Force en opposition (sauf cas exceptionnel). Celui qui fait la prise est considéré dans ce cas comme le défenseur. Bloquer est considéré comme une action d'attaque.

Il est possible de chercher à blesser l'adversaire une fois celui-ci bloqué. Cela prend une action. Le ninja bloqué subira alors autant de dégâts que la différence entre le score de Force de l'attaquant et le sien. Ces dégâts ne peuvent pas être encaissés. Faire cela prend une action et aucun jet pour toucher est nécessaire.

### **Désarmer :**

**Type de manœuvre de combat** : offensif.

Désarmer un adversaire est une manœuvre simple mais pourtant assez difficile à faire : elle consiste à frapper l'arme ou la main qui la tient. Ainsi, il est possible de faire lâcher l'arme d'un ennemi. Ceci peut être extrêmement intéressant, si cette dernière est empoisonnée, ou bien si elle est utilisée pour une dangereuse technique.

Il faut exécuter une attaque en visant l'arme ou la main qui la tient. Cela nécessite un jet de la Capacité associée à cette arme, mais avec le malus correspondant au fait de viser une zone petite ou mince (-2 au corps à corps, -3 à distance). L'adversaire peut bien évidemment essayer d'esquiver cette attaque. Il faut que la Marge de Réussite finale pour toucher soit supérieure à la Force de l'adversaire divisée par 2, arrondi à l'inférieur. Dans ce cas, l'ennemi laissera tomber l'arme. Sinon, l'attaque a été lancée pour rien. Dans les deux cas, l'ennemi ne subira aucun dommage.

### **Action acrobatique :**

**Type de manœuvre de combat** : variable.

Un combat de ninja se résume rarement à une successions de coups de poing et d'esquives banals. En effet, étant des guerriers souples et aguerris, ils ont souvent tendance à faire des actions dites acrobatiques. Il faut entendre par cela une esquive prenant la forme d'une suite de salto arrière, ou bien encore une attaque en cloche en sautant au-dessus de l'adversaire.

Les actions susceptibles d'être acrobatique sont toutes les actions physiques, dans un combat (ex.: attaque, esquive, parade, désarmer, etc ...). Faire cela est extrêmement simple, et ne nécessite pas de jet à part. Les deux seules limitations à ces actions acrobatiques sont que vous ne pouvez pas en faire plus que votre niveau en Acrobatie, par tour (ex.: un ninja

ayant Acrobatie au niveau 3 ne pourra pas faire plus de 3 actions acrobatiques en un tour), et que votre action se fait avec un malus de -1. Si vous réussissez votre action acrobatique, alors vous aurez un bonus égal à votre niveau d'Acrobatie à votre Marge de Réussite. Il est possible d'enchaîner plusieurs mouvements acrobatiques à la suite, tant que vous ne dépassez pas la limite qui vous est imposée. A l'appréciation du Maître de Jeu, des actions acrobatiques peuvent permettre à un ninja de se sortir de situations périlleuses. Dans ces cas-là, il serait judicieux d'annuler le bonus dû à l'action acrobatique.

### Renversement :

**Type de manœuvre de combat** : offensif.

Renverser son adversaire est une action simple qui peut donner l'avantage de façon considérable, en combat. En effet, un ennemi à terre ne peut que difficilement esquiver ou attaquer (cf. Etats Handicapants : A terre). Une attaque réussie est nécessaire. Si c'est le cas, il faudra alors comparer les scores de Force de l'attaquant et du défenseur. Si celui de l'attaquant est supérieur, le défenseur est renversé. Sinon, l'attaque n'aura aucun effet. En cas d'égalité, un jet en opposition de Force sera nécessaire. Dans tous les cas, l'attaque n'inflige aucun dégât.

### Attaques Spéciales :

Certaines attaques ne rentrent pas dans la catégorie des Manœuvres de combat, car même si elles ne causent pas de dégâts dans l'ensemble, elles entrent dans un cadre beaucoup moins spécifiques que dans les Manœuvres de combat. En plus de cela, elles ont pour particularité d'être la base des suites d'attaques que l'on appelle Enchaînements.

Ces Attaques Spéciales ont pour but de provoquer certains effets plus ou moins importants sur les ennemis qu'elles touchent. Elles ne causent pas de dégâts. Elles ont toutes un malus à leur exécution, qui est fonction de leur effet. Il faut un certain niveau de Corps à Corps pour pouvoir maîtriser une Attaque Spéciale, mais il ne faut pas pour autant les apprendre. Les niveaux de Corps à Corps comprennent les Attaques Spéciales. Il n'est pas possible de faire plus d'Actions Spéciales que son niveau en Corps à Corps.

Remarque : il est possible de cumuler plusieurs effets en une attaque. Mais les malus associés à ces effets se cumuleront aussi. En plus de cela, il n'est pas possible de cumuler ainsi plus de 2 malus à la fois.

### **Projeter :**

Les attaques de ce type ont pour but d'expulser l'adversaire, et ce soit afin de l'éloigner de soi-même, soit en vue de lui assener un autre coup spécial, comme dans le cas d'un enchaînement. Il y a 2 façons de projeter l'adversaire : soit vers la verticale, soit vers l'horizontal. La première est la plus difficile à exécuter.

**Niveau** : attaque spéciale de niveau 2.

**Malus** : -2 pour une projection horizontale, -3 pour une projection verticale.

**Pré requis** : Corps à Corps de niveau 2.

**Effets** : si l'attaque touche, l'adversaire sera projeté et aura à sa prochaine action un malus égal à la différence de la Marge de Réussite entre l'attaque et l'esquive. Il sera en l'air jusqu'à la fin de sa prochaine action. En plus de cela, un jet d'Acrobatie réussi lui sera nécessaire lors de sa prochaine action, pour qu'il retombe sur ses pieds. S'il ne fait pas cela, il tombera à terre, avec les malus qui en découlent.

### **Etourdir :**

Cette attaque a pour but de secouer l'adversaire grâce à un coup plus puissant que la normale, et ainsi, l'étourdir. Ce type d'attaque extrêmement dangereux est généralement le coup qui précède l'attaque finale. Car l'ennemi perd ainsi les précieuses secondes qui lui auraient été nécessaire pour esquiver son adversaire.

**Niveau** : attaque spéciale de niveau 2.

**Malus** : -3.

**Pré requis** : Corps à Corps de niveau 2.

**Effets** : cette attaque vise à incapaciter l'adversaire pour un petit moment. Ainsi si l'attaque touche, l'ennemi perdra sa prochaine action.

### **Affaiblir :**

Cette Attaque Spéciale a pour but de frapper l'adversaire de telle façon qu'il ne puisse que plus difficilement encaisser les coups. Ce genre d'attaque est très efficace dans un Enchaînement, car cela peut grandement affaiblir un adversaire, même s'il est particulièrement endurant.

**Niveau** : attaque spéciale de niveau 2.



**Malus** : -2.

**Pré requis** : Corps à Corps de niveau 2.

**Effets** : si l'adversaire est touché par cette attaque, il aura un malus de -3 en Force (avec un minimum de 1), jusqu'à la fin de sa prochaine action.

## **Enchaînements :**

Les enchaînements sont des suites d'attaques au corps à corps, qui ont pour but d'avoir un effet spécifique quand ils se terminent, comme par exemple infliger beaucoup de dégâts, ou bien encore affaiblir énormément l'adversaire. Ce ne sont pas des séries d'attaques à prendre à la légère, car elles sont souvent établies afin d'avoir des effets maximum. En plus de cela, l'avantage de performer un enchaînement est que cela annule les malus des Attaques Spéciales et des attaques acrobatiques.

Les Enchaînements sont cependant soumis à plusieurs restrictions quant à leur utilisation et leur mise au point :

- Les attaques qui composent un Enchaînement sont des attaques soient normales, soient acrobatiques, soient Spéciales.
- Un Enchaînement ne peut pas contenir plus d'attaques successives que le niveau de Corps à Corps de celui qui le fait + 2.
- Le niveau de l'Enchaînement dépend du nombre d'action qu'il comprend : entre une et trois actions, il s'agira d'un Enchaînement de niveau 1, entre une et quatre, de niveau 2, entre une et cinq, de niveau 3, entre une et six, de niveau 4.
- Si une attaque de l'Enchaînement venait à échouer, tous les effets et malus (comme affaiblir un adversaire) seraient instantanément annulés.
- Créer un Enchaînement et/ou le maîtriser est considéré comme l'apprentissage d'une Technique, avec la Dextérité comme Caractéristique associée, au lieu de la Coordination. Et cela ne donne que de l'expérience ka.



## VIII. Talents

Les Talents sont des capacités propres à un clan ou à une école d'apprentissage. Il est difficile voire impossible d'apprendre un Talent d'une école sans se spécialiser dedans, car les professeurs qui l'enseignent ne dispensent pas leur savoir à n'importe qui, mais seulement aux élèves de cette école. Pour les Talents claniques, il est tout simplement impossible de les maîtriser sans faire partie du clan concerné, car ils nécessitent une aptitude génétique qui est héréditaire ou bien l'apprentissage de traditions et rituels ancestraux.

## DOJUTSU:

Remarque : les Dôjutsu donnent généralement des bonus en Perception. Ce bonus est applicable uniquement pour le côté visuel de la Perception : il faut prendre cette Caractéristique sans le bonus s'il est demandé un jet faisant appel aux autres sens. Ce n'est pas parce que vous mettez des lunettes que vous entendez mieux.

Autre remarque : les Dôjutsu ont un coût d'activation faible. Il est donc possible d'avoir toujours son Sharingan ou son Byakugan activé. C'est parfaitement stupide. C'est comme si vous vous baladiez avec votre téléphone portable collé à l'oreille sans arrêt au cas où on vous appellerait, ou bien si vous aviez constamment votre arme à feu dans la main prêt à tirer au cas où on vous attaquerait. Cela n'a pas de sens. Et une qualité du ninja est de pouvoir surprendre son adversaire, pas de lui montrer vos points forts avant même qu'il n'attaque. Et même si votre ennemi ne connaît pas le Byakugan (c'est très fortement probable), ni le Sharingan (c'est beaucoup moins probable), il se rendra compte que vous avez peut-être une technique spéciale et qu'il devrait se méfier. N'activez donc vos dons que quand vous en avez besoin, pas pour l'hypothétique "au cas où quelqu'un m'attaque pendant que je prends ma douche".

Autre remarque : tous les pouvoirs des Dôjutsu nécessitent que ceux-ci soient actifs : il n'y a pas de pouvoirs "passifs" quand le Sharingan ou le Byakugan sont désactivés.

## Sharingan:

Shanto Uchiwa était à présent entouré par 5 adversaires du village caché de l'eau. Cette simple mission de reconnaissance prenait décidément une tournure assez désagréable. Il inspira à fond, et activa son Sharingan. Le ninja de Konoha retint alors un petit sourire. Des Kage Bushin uniquement. Il ne restait plus qu'à repérer celui qui les contrôlait. Il força son Sharingan à lui montrer ce qu'il voyait avec un maximum de détail : un oiseau qui donnait à manger à ses petits, un lapin blottit dans son terrier, et ... une ombre juste à sa gauche, très légère certes, mais parfaitement visible pour son "Œil Copieur". Les Bushin attaquèrent comme un seul homme. Shanto les ignora, fit les sceaux du Gokakyu no Jutsu, et dirigea sa boule de feu droit sur son adversaire caché, qui ne l'esquiva que de justesse. Une fraction de seconde et un kunaï explosif plus tard, et le ninja de Konoha se trouvait en face de lui, coupant toute retraite. Un ennemi qui n'était autre que Hayate Tenohira, un ninja de Konoha qu'il connaissait bien. Et un traître. En apparence tout du moins. La circulation du Chakra dans sa tête, ainsi que le montrait son Sharingan, était celle de quelqu'un qui est contrôlé par un Genjutsu. Sans son œil, Shanto serait parvenu à la mauvaise conclusion, et en plus d'avoir tué un innocent, le véritable coupable se serait enfui. Il ne lui restait donc qu'à repérer très vite où était le vrai ninja adverse, et vite. Il n'allait pas tenir éternellement face à 2 ennemis, dont un qu'il devait éviter de blesser.

Exclusivité du clan Uchiwa du village de Konoha, le Sharingan ("Œil Copieur") est probablement le plus puissant Dôjutsu existant du monde des ninja : il peut copier les techniques, percevoir les Genjutsu ou en faire, voir les mouvements du plus rapide des adversaires, et même percevoir la circulation du Chakra dans un corps. En bref, cet œil permet à son possesseur d'analyser, de copier et de percevoir les défenses et les attaques de n'importe quel adversaire.

Cependant comme tout Dôjutsu héréditaire, cet "Œil Copieur" a ses limites et ses défauts. Evidemment il pourra voir le plus rapide des utilisateurs du Goken, ou copier puis reproduire les techniques les plus puissantes, mais uniquement pour un certain laps de temps. En effet le Sharingan est un grand consommateur de Chakra. Chaque pouvoir demande une dépense peu importante sur l'instant, mais qui se fait sentir sur la durée. Un utilisateur intensif de cet œil ferait donc bien d'abrèger ses combats le plus rapidement possible, ce qui ne pose généralement pas de problème ...

Lorsqu'il est activé, le Sharingan colore en rouge l'iris de son possesseur, et ajoute aux abords de la pupille une virgule noire, pour un Sharingan de niveau 1, 2 pour le niveau 2, et 3 pour le niveau 3. On appelle ces différents niveaux "Sharingan à une branche" pour l'œil copieur de niveau 1, "Sharingan à deux branches" pour le niveau 2, etc ... Il existe une quatrième forme de Sharingan, qu'on appelle le Mangekyou Sharingan. Cette forme ultime de Sharingan diffère des autres dans le sens où tous les pouvoirs qu'il confère sont d'une puissance démesurée : que ce soit des Genjutsu impossible à briser de quelques manières que ce soit, ou bien des pouvoirs de destruction inouïs, le possesseur de cet forme du Sharingan est probablement l'un des pires adversaires qu'un ninja peut rencontrer. Néanmoins cet œil semble consommer une quantité de Chakra à l'égale de la démesure des pouvoirs qu'il confère. Pour le légendaire Mangekyou Sharingan donc, l'iris devient bien rouge mais les motifs, qui apparaissent dessus et autour, sont propre à chacun de ses possesseurs, et bougent ou partent en vrille quand le Uchiwa fait appel à ses pouvoirs d'une incroyable puissance.

Le Sharingan n'est pas actif dès la naissance d'un membre du clan Uchiwa. Il ne se déclenche que lors d'un moment de stress intense, généralement pendant un combat à mort. Activé pour la première fois, le Uchiwa se rend compte qu'il peut voir parfaitement l'ennemi qui bougeait plus vite que l'éclair l'instant d'avant, et a presque l'impression de le voir au ralenti, avec un luxe de précision. Généralement la fatigue se fait sentir peu de temps après, du fait de la forte consommation en Chakra du Sharingan. Après cette première activation, le Uchiwa pourra activer son Sharingan quand il le voudra, et pourra s'entraîner à l'utiliser, acquérant ainsi de nouvelles capacités comme copier les techniques, faire des Genjutsu avec, etc ...

**Coût d'activation** : 1 point de Chakra active instantanément le Sharingan. Ce n'est pas une action. Cela ne nécessite pas de sceau. Il reste activé jusqu'à ce que son possesseur veuille le désactiver.

**Caractéristique associée** : Coordination.

Remarque : quel que soit le niveau du Sharingan, il est strictement impossible d'apprendre une Technique héréditaire, ou encore un Talent (sauf cas particulier). Tout simplement parce qu'ils demandent en plus de savoir les utiliser, un matériel génétique indispensable ou bien des sceaux ancestraux sur le corps, ou encore de solides connaissances dans le cas de la Médecine. Donc un Uchiwa ne pourra pas copier un Byakugan, ne pourra pas maîtriser des insectes, et ne pourra pas manipuler son ombre rien qu'en voyant quelqu'un le faire. Il ne pourra copier ou reproduire que les techniques que tout le monde peut apprendre, ce qui est déjà un atout incommensurable qui fait la force du clan Uchiwa.

Autre remarque : les actions supplémentaires que peut voir le Sharingan sont des actions de vitesse. Le malus subi par le Uchiwa attaqué par une action de vitesse est annulé par le Sharingan, s'il dépense le Chakra pour.

Autre remarque : chaque niveau de Sharingan donne accès automatiquement à certains pouvoirs. Ils seront précédés d'un "(\*)". Il faudra s'entraîner pour pouvoir utiliser les autres (c.f. : Chapitre Evolution).

Autre remarque : le Sharingan offre de nombreux pouvoirs. Néanmoins, chacun a sa particularité, et il est donc impossible de tous les utiliser en même temps. Il n'est donc pas possible d'utiliser plus de deux pouvoirs du Sharingan en même temps. Cela est valable pour tous les pouvoirs, ceux qui ne durent qu'un instant (comme le fait de copier une technique), comme ceux qui perdurent sur la durée (comme augmenter sa Perception pour un ou plusieurs tour(s)).

### **Sharingan à une branche : Sharingan de niveau 1**

C'est le tout premier niveau du Sharingan, et il permet donc juste de voir un peu mieux son environnement, d'avoir une chance de percevoir les illusions de bas niveau, de se forcer à mieux voir, et même de percevoir les mouvements des adversaires plus rapides que lui, dans la limite du raisonnable. Bien que basique, cette forme de l' "Œil Copieur" donne quand même à son possesseur la possibilité de percevoir si l'adversaire en face de lui s'est substitué ou non, ou si c'est un clone immatériel ou non. Bien utilisé, il permet déjà de donner un avantage non négligeable au Uchiwa qui l'utilise. Le Sharingan reste très rarement à ce stade, ne serait-ce même qu'un court moment, et le ninja s'entraîne pour que son œil copieur évolue très vite au niveau supérieur.

- (\*) Le Sharingan permet au ninja de mieux voir, et donne +1 en Perception quand il est activé. Le ninja peut en plus utiliser 1 point de Chakra pour augmenter sa Perception de +1 pour 1 tour, avec un maximum de 3 points dépensés de cette manière. (Ex.: 2 points de Chakra donne +2 en Perception pour 2 tours)

- (\*) Le Uchiwa peut aussi voir les adversaires plus rapides que lui. Il peut voir les actions au-delà du nombre d'actions visibles standard (cf. Chapitre Combat : Les actions de vitesse), avec au maximum son nombre d'action multiplié par 2. Il faut dépenser un point de Chakra par action vue de cette manière.

- Grâce à la vision perçante du Sharingan, le ninja peut percer les Genjutsu de bas niveau. Le ninja doit pour cela dépenser 1 point de Chakra et faire un jet de Perception. La Marge de Réussite du jet de Perception doit être supérieur ou égale à celle du Genjutsu. Faire cela coûte un point de Chakra. Seuls les Genjutsu de niveau 1 peuvent être percés de cette manière. Percer les Genjutsu ne dure qu'un tour. Il faut repayer le coût pour rallonger la durée de cet effet.

- A ce niveau, le Uchiwa ne peut que discerner grossièrement les flux de Chakra. Mais cela lui permet quand même de voir quand son adversaire concentre son Chakra dans une partie de son corps, par exemple quand un ninja en concentre dans ses pieds pour marcher sur l'eau, ou bien quand un adepte du Goken concentre du Chakra dans ses muscles pour frapper plus fort. Faire cela coûte un point de Chakra par tour.

- Pour peu que le Uchiwa le veuille, le Sharingan peut analyser les gestes de l'adversaire, et ainsi offrir une vision très précise du combat. Ainsi, par tranche de 2 points de Chakra par tour, le ninja aura un bonus de +1 à toutes ses attaques physiques (kunaï, shuriken, corps à corps, etc ...), ses esquives et ses manœuvres de combat. Un maximum de 4 points de Chakra peut être dépensé de cette manière.

### **Sharingan à deux branches : Sharingan de niveau 2**

C'est le niveau qu'ont généralement les membres du clan Uchiwa quand ils révèlent leur Sharingan. Il permet de mieux voir son environnement, et est encore plus perçant : le ninja peut donc percer automatiquement les faibles Genjutsu, et voit même si bien les techniques adverses qu'il peut les apprendre puis les reproduire en plein combat (même s'il devra s'entraîner à les perfectionner plus tard). Dès ce niveau, le Sharingan devient une arme dangereuse pour ses adversaires. Tromper un ninja avec le Sharingan à 2 branches demande une bonne dose de finesse, et il est impossible de savoir si le Uchiwa a ou non percé les artifices de ses opposants pour les retourner contre eux ...

- (\*) Le Sharingan permet au ninja de mieux voir son environnement, et donne +2 en Perception quand il est activé. Le ninja peut en plus utiliser 1 point de Chakra pour augmenter sa Perception de +1 pour 1 tour, avec un maximum de 5 points dépensés de cette manière. (Ex.: 5 points de Chakra donne +5 en Perception pour 5 tours)

- (\*) Le ninja peut à présent voir les actions des adversaires beaucoup plus rapide que lui. Comme au niveau 1, il peut voir les actions au-delà du nombre d'actions visibles standard (cf. Chapitre Combat : Les actions de vitesse), avec au maximum son nombre d'action multiplié par 2. Il faut dépenser un point de Chakra par action vue de cette manière. En plus, maintenant, il peut voir les actions entre son nombre d'action \*2, et son nombre d'action \*3. Chaque action vue de cette manière coûte un point de Chakra.

- Un Sharingan de ce niveau perce automatiquement les Genjutsu de niveau 1 pour 1 point de Chakra (ex.: clones immatériels, substitution). Il peut aussi percer les Genjutsu de niveau 2. Pour cela, le ninja doit dépenser 1 point de Chakra, et faire un jet de Perception dont la

Marge de Réussite est supérieur ou égale à celle du Genjutsu. Percer les Genjutsu ne dure qu'un tour. Il faut repayer le coût pour rallonger la durée de cet effet.

- Le fait qu'il puisse voir avec exactitude les sceaux d'une technique, et la façon dont le Chakra doit circuler pour qu'elle puisse être réalisée, permet au ninja de pouvoir apprendre un technique, atout incommensurable dans un combat, et qui a par ailleurs donné son nom au Sharingan ("Œil copieur). Le Uchiwa peut donc copier une technique (ninjutsu), les Attaques Spéciales de Taijutsu, et les Enchaînements de niveau 1 ou 2 pendant un combat. Il lui faut pour cela voir constamment les sceaux formés pour la technique, et une concentration complète (ce qui peut l'exposer à une attaque). Si la technique est dirigée contre lui, il lui sera difficile (voire impossible même) de l'éviter. Pour apprendre une technique de cette façon, il faut faire un jet d'Intelligence avec une Marge de Réussite de 4 et dépenser 2 points de Chakra pour une technique de niveau 1, et une Marge de Réussite de 8 et dépenser 4 points de Chakra pour une technique de niveau 2. Si le jet est réussi, le ninja copieur sera considéré comme connaissant la technique à 70% (avec le malus correspondant pour son exécution, c.f. Chapitre sur l'Evolution).

- Le ninja peut à présent voir avec plus de précision les flux de Chakra dans le corps de son adversaire. Et ce d'une telle façon que le Sharingan peut analyser quand l'ennemi va faire une technique. Faire cela coûte 1 points de Chakra par tour.

- Pour peu que le Uchiwa le veuille, le Sharingan peut analyser les gestes de l'adversaire, et ainsi offrir une vision très précise du combat. Ainsi, par tranche de 2 points de Chakra par tour, le ninja aura un bonus de +1 à toutes ses attaques physiques (kunai, shuriken, corps à corps, etc ...), ses esquives et ses manœuvres de combat. Un maximum de 6 points de Chakra peut être dépensé de cette manière.

### **Sharingan à trois branches : Sharingan de niveau 3**

Il s'agit très souvent de la forme finale que peut avoir le membre du clan Uchiwa qui le possède. Il peut tout percevoir ou presque, percer quasiment toutes les illusions, et retourner contre eux presque toutes les techniques de ses adversaires. Il est alors très difficile de battre le possesseur d'un tel œil, qui peut apprendre votre technique favorite pour la retourner ensuite contre vous. La substitution n'est désormais plus d'aucun secours face au Sharingan à trois branches : le Uchiwa repère directement qu'il a affaire à une substitution, et peut même voir où le ninja adverse s'est caché s'il veut dépenser son Chakra pour cela. A ce niveau, le ninja peut même développer les capacités d'illusions de son Sharingan : il suffit que son adversaire croise son regard pour qu'il soit pris dans un Genjutsu, et cela sans sceau. Il est généralement quasi-impossible de remarquer quand un possesseur du Sharingan lance un tel Genjutsu, et il est alors déjà trop tard. Encore plus important, ce niveau de Sharingan possède une telle capacité d'analyse que le ninja peut prédire les mouvements de son adversaire, lui conférant une victoire quasi-assurée. Avoir un Sharingan à trois branches et savoir l'utiliser avec discernement assure de faire partie de l'élite des ninja.

- (\*) Le Sharingan permet au ninja de voir parfaitement son environnement, et donne +3 en Perception quand il est activé. Le ninja peut en plus utiliser 1 point de Chakra pour

augmenter sa Perception de +1 pour 1 tour, avec un maximum de 7 points dépensés de cette manière. (Ex.: 7 points de Chakra donne +7 en Perception pour 7 tours)

- (\*) Le Uchiwa peut voir à peu près toutes les actions de son adversaire, même si celui-ci bouge plus vite que l'éclair. Il peut voir les actions de l'adversaire avec les mêmes règles que pour les niveaux précédents du Sharingan, mais il peut dorénavant voir les actions comprises entre son nombre d'action \*3 et son nombre d'action \*4, pour un point de Chakra par action vue de cette manière.

- (\*) A ce niveau, le Sharingan analyse les moindres gestes, même infimes, de l'adversaire et peut ainsi prédire ses mouvements, aussi bien les coups physiques que les techniques. Le ninja pourra donc agir en conséquence. Cela coûte deux points de Chakra de prédire les actions de son adversaire et, en plus d'avoir le luxe de savoir exactement ce que va faire son ennemi, le ninja bénéficie d'un bonus de +5 à sa Marge de Réussite pour son action.

- Le Sharingan à trois branches perce automatiquement les Genjutsu de niveau 1 et 2, pour un point de Chakra, comme par exemple les clones matériels. Pour percer un Genjutsu de niveau 3, il faut un jet de Perception avec une Marge de Réussite supérieure ou égale à celle du Genjutsu. Cela coûte un point de Chakra. Percer les Genjutsu ne dure qu'un tour. Il faut repayer le coût pour rallonger la durée de cet effet.

- Le possesseur de l'œil copieur peut désormais faire des Genjutsu de niveau 1, 2 ou 3 avec. Il suffit que son adversaire croise juste son regard, et il sera pris dans l'illusion. Cependant l'atout peut aussi être un désavantage : il suffit que l'adversaire soit au courant du pouvoir du ninja (par exemple en début de combat : "tient, le ninja en face a les yeux rouges avec 3 virgules dessus, je vais peut-être éviter de le regarder dans les yeux"). Dans ce cas, l'adversaire peut se forcer à éviter le regard hypnotisant du Uchiwa, mais au détriment de la précision de ses actions. (C.f. Chapitre Genjutsu : Eviter un Genjutsu). Un Sharingan de ce niveau octroie un bonus de +5 au jet d'Intelligence pour faire un Genjutsu ayant pour vecteur la vue (c.f. Chapitre Genjutsu : Sharingan).

- Le Uchiwa peut désormais apprendre en plein combat des techniques (ninjutsu), les Attaques Spéciales de Taijutsu, et les Enchaînements de niveau 1, 2 ou 3, s'il est parfaitement concentré dessus. Pour cela, il lui faut faire un jet d'Intelligence avec une Marge de Réussite de 4 et dépenser 2 points de Chakra pour une technique de niveau 1, une Marge de Réussite de 8 et dépenser 4 points de Chakra pour une technique de niveau 2, une Marge de Réussite de 12 et dépenser 6 points de Chakra pour une technique de niveau 3. Si ce jet est réussi, il sera considéré comme connaissant cette technique à 90%, avec le malus correspondant à son exécution, c.f. Chapitre sur l'Evolution.

- Le ninja peut aussi reproduire directement une technique d'un de ses adversaires, alors qu'il est en train de la faire, si bien que le ninja et son adversaire feront la même technique exactement au même moment. Le fait de reproduire la technique ne signifie pas que le ninja l'apprend. Il devra se concentrer exclusivement dessus pour cela, en utilisant le pouvoir du Sharingan qui lui permet d'apprendre une technique en plein combat. Reproduire la technique d'un adversaire en plein nécessite 2 jets : tout d'abord un jet d'Intelligence avec une Marge de Réussite de 4 pour une technique de niveau 1, 8 pour une technique de



niveau 2, et 12 pour une technique de niveau 3, pour ensuite faire un jet de Coordination avec une Marge de Réussite supérieure ou égale à celle que le ninja copie. Le Uchiwa devra rester concentrer sur la technique qu'il copie tout le temps qu'il lui faut pour l'exécuter. Ce pouvoir du Sharingan consomme 3 points de Chakra pour une technique de niveau 1, 5 pour une technique de niveau 2, 7 pour une technique de niveau 3, et ce en plus du coût de la technique copiée.

- Le Sharingan offre une telle vision des flux de Chakra que son possesseur peut voir quand une personne est soumise à un Genjutsu (les flux de Chakra dans sa tête sont perturbés et circulent de façon étrange) et peut remarquer les flux de Chakra incohérents. Il peut aussi déterminer quelle type de technique son adversaire va faire, et même savoir exactement de laquelle il s'agit, si le Uchiwa la connaît déjà. Utiliser ce pouvoir coûte 1 point de Chakra par tour.

- Pour peu que le Uchiwa le veuille, le Sharingan peut analyser les gestes de l'adversaire, et ainsi offrir une vision très précise du combat. Ainsi, par tranche de 2 points de Chakra par tour, le ninja aura un bonus de +1 à toutes ses attaques physiques (kunai, shuriken, corps à corps, etc ...), ses esquives et ses manœuvres de combat. Un maximum de 8 points de Chakra peut être dépensé de cette manière.

### **Mangekyou Sharingan : Sharingan de niveau 4**

Ce niveau de Sharingan est mythique. Il ne s'agit presque que d'une rumeur tellement il est rare pour un Uchiwa de l'avoir. Il s'agit d'un Dôjutsu d'un niveau supérieur au Sharingan normal, qui permet à son utilisateur de pouvoir faire des choses aussi incroyable que des Genjutsu qu'on ne peut pas briser ou bien aspirer n'importe quoi vers un autre espace-temps, à l'identique d'un petit trou noir. D'une incroyable puissance, cet œil consomme néanmoins beaucoup de Chakra, plus même que le Sharingan normal, déjà gourmand en Chakra. Faire tomber le possesseur d'un tel Dôjutsu dans un Genjutsu est certainement du niveau d'un Kage, et pas moins. Les légendaires Uchiwa qui peuvent y avoir accès sont certainement parmi les plus puissants et dangereux ennemis qu'il peut y avoir en ce bas monde. Toutefois, contrairement au Sharingan inférieur, l'entraînement ne peut pas permettre à un ninja d'avoir accès au Mangekyou Sharingan. En plus de la prédisposition (extrêmement rare) nécessaire, il faut remplir une condition incroyablement dure pour révéler ce Sharingan spécial. Tout comme la première activation du Sharingan ne se fait que dans un moment de stress intense, le Mangekyou Sharingan ne s'ouvre que si son possesseur potentiel voit mourir devant lui son meilleur ami. Une fois cette terrible condition remplie seulement, le Uchiwa aura alors accès à cet œil d'exception. Cette épreuve à réaliser n'est pas anodine, et transforme généralement de façon radicale le ninja qui l'a passé, le rendant plus inhumain ou bien rongé par le remord.

**Remarque** : le Mangekyou Sharingan est vraiment un type de Sharingan bien à part. Il ne s'agit pas de la simple évolution du Sharingan à trois branches, mais bien d'une forme à part de l'œil copieur. Ainsi, le dépositaire de cet œil mythique doit d'abord avoir son Sharingan à trois branches (c'est-à-dire maîtriser parfaitement le Sharingan) pour ensuite pouvoir activer pour la première fois le Mangekyou Sharingan. Et plus encore, il faut l'activer à part,

c'est-à-dire que l'on peut d'abord utiliser son Sharingan à trois branches, mais qu'il faut activer ensuite son Mangekyou Sharingan, séparément. Le coût d'activation du Mangekyou Sharingan est de 20 points de Chakra.

Autre remarque : chaque possesseur du Mangekyou Sharingan l'utilise d'une façon qui lui est propre : alors que l'un développera des Genjutsu destructeurs, l'autre utilisera la puissance brute pour détruire ses adversaires. A un tel niveau, il est impossible de faire autre chose que de suggérer des pouvoirs. (c.f. Chapitre des Techniques, Genjutsu et Sharingan, Sharingan)

- (\*) Le Mangekyou Sharingan offre à son possesseur une bien meilleure vue, et octroie un bonus de +4 en Perception quand il est activé. En plus, le ninja peut utiliser 1 point de Chakra pour gagner un bonus de +1 en Perception pour un tour, avec un maximum de 10 points dépensés de cette manière. (Ex.: 10 points de Chakra donne +10 en Perception pour 10 tours)

- (\*) Le Uchiwa peut désormais avoir une chance contre les meilleurs des adeptes du Goken, et leur vitesse inouïe. Le ninja peut voir les actions de ses adversaires comme pour les niveaux précédents, mais peut aussi voir les actions situées entre son nombre d'action \*4 et son nombre d'action \*5, pour un point de Chakra par action vue de cette manière.

- (\*) Le ninja peut encore mieux anticiper les mouvements de l'adversaire, et bénéficie désormais d'un bonus de +10 à la Marge de Réussite de son action, s'il a prédit l'action de l'adversaire, ce qui lui coûte 4 points de Chakra.

- Ce Sharingan permet à son possesseur de percer même les Genjutsu les plus puissants, ce qui en fait un adversaire quasi-impossible à piéger de cette manière. Il perce automatiquement les Genjutsu de niveau 1, 2, et 3 pour 1 point de Chakra. Pour percer un Genjutsu de niveau 4, il faut réussir un jet de Perception dont la Marge de Réussite est supérieure ou égale à celle du Genjutsu et dépenser un point de Chakra. Percer les Genjutsu ne dure qu'un tour. Il faut repayer le coût pour rallonger la durée de cet effet.

- Le Mangekyou Sharingan permet de faire des Genjutsu de niveau 1, 2, 3, et 4, auxquels il est très difficile de résister. Il paraîtrait même qu'il puisse plonger ses ennemis dans des illusions tellement puissantes qu'elles seraient absolument impossibles à briser. Ce Sharingan donne un bonus de +10 au jet d'Intelligence pour faire un Genjutsu. (C.f. Genjutsu : Sharingan)

- Le ninja peut désormais apprendre les techniques (ninjutsu), les Attaques Spéciales de Taijutsu, et les Enchaînements de niveau 1, 2, 3, et 4 en plein combat. Pour cela, il lui faut faire un jet d'Intelligence avec une Marge de Réussite de 4 et dépenser 2 points de Chakra pour une technique de niveau 1, une Marge de Réussite de 8 et dépenser 4 points de Chakra pour une technique de niveau 2, une Marge de Réussite de 12 et dépenser 6 points de Chakra pour une technique de niveau 3, une Marge de Réussite de 16 et dépenser 8 points de Chakra pour une technique de niveau 4. Si ce jet est réussi, il sera considéré comme connaissant cette technique à 110%, avec le bonus correspondant à son exécution, c.f. Chapitre sur l'Evolution.

- Le Uchiwa peut aussi reproduire directement une technique d'un de ses adversaires, alors qu'il est en train de la faire, si bien que le ninja et son adversaire feront la même technique exactement au même moment. Le fait de reproduire la technique ne signifie pas que le ninja l'apprend. Il devra se concentrer exclusivement dessus pour cela, en utilisant le pouvoir du Sharingan qui lui permet d'apprendre une technique en plein combat. Reproduire la technique d'un adversaire nécessite 2 jets : tout d'abord un jet d'Intelligence avec une Marge de Réussite de 4 pour une technique de niveau 1, 8 pour une technique de niveau 2, 12 pour une technique de niveau 3, et 16 pour une technique de niveau 4, pour ensuite faire un jet de Coordination avec une Marge de Réussite supérieure ou égale à celle que le ninja copie. Le Uchiwa devra rester concentrer sur la technique qu'il copie tout le temps qu'il lui faut pour l'exécuter. Ce pouvoir du Sharingan consomme 3 points de Chakra pour une technique de niveau 1, 5 pour une technique de niveau 2, 7 pour une technique de niveau 3, 9 pour une technique de niveau 4, et ce en plus du coût de la technique copiée. Il est extrêmement dangereux de faire une technique devant un Uchiwa de ce niveau, même pour un Kage ...

- Le ninja peut à présent analyser les Techniques Héréditaires et les Talents chez ses adversaires, quand ils sont actifs : il ne les apprend pas, mais il peut déterminer leur niveau, ce qui est très utile pour connaître la puissance de ses ennemis (ex.: voir le niveau d'un Byakugan ou du Contrôle des Insectes). Il en est de même pour les Ninjutsu à la différence que le Uchiwa pourra éventuellement les apprendre. Utiliser ce pouvoir coûte 1 point de Chakra par tour.

- Pour peu que le Uchiwa le veuille, le Sharingan peut analyser les gestes de l'adversaire, et ainsi offrir une vision très précise du combat. Ainsi, par tranche de 2 points de Chakra par tour, le ninja aura un bonus de +1 à toutes ses attaques physiques (kunai, shuriken, corps à corps, etc ...), ses esquives et ses manœuvres de combat. Un maximum de 10 points de Chakra peut être dépensé de cette manière.

## Byakugan:

Des clones d'ombre partout. Et pas qu'un peu. Au bas mot une cinquantaine. Le Hyuuga activa son Byakugan, et les fines lignes du Chakra circulant dans les clones apparurent. Le ninja soupira de découragement. Pas moyen de repérer le vrai parmi les répliques, le Chakra était parfaitement réparti dans chacun d'elles. A moins que ... Il inspira bruyamment pour faire le vide dans sa tête et força son Byakugan à voir à travers les arbres et la végétation luxuriante de la forêt, sur une ligne droite de 20 m, puis 30. Non, pas dans cette direction apparemment. Il tourna un peu la tête, recommença et ... bingo. Son adversaire était là, en train de reprendre son souffle après l'effort qu'avait été la création de tous ces clones, qui s'approchaient d'ailleurs en masse maintenant. Mais il avait repéré sa vraie cible, et savait donc où frapper à présent.

L' "œil blanc" est l'autre Dôjutsu héréditaire du village caché de Konoha. Sa fonction est très différente du Sharingan. Un de ses atouts est qu'il ne consomme peu ou pas de Chakra, ce qui est très intéressant dans un combat. Il permet néanmoins une vision parfaite à 360° ou presque (il existe en effet un petit angle mort en dessous de l'arrière de la tête, ce qui n'accorde "que" 359° de visibilité) pour le ninja qui le possède. Pour pallier à ce défaut de vision, le Hyuuga n'a qu'à bouger ne serait-ce qu'intimement la tête. Il est ainsi impossible de le prendre par surprise en le frappant dans le dos. Chose encore plus impossible du fait qu'il peut en plus voir à travers n'importe quel obstacle matériel. Ainsi les ennemis embusqués derrière le gros rocher là-bas ne savent pas qu'ils ont déjà été repérés, et que leur effet de surprise sera totalement raté.

Si ce n'était que cela, les Hyuuga pourraient n'être que de bons éclaireurs. Mais la force du clan vient du fait que leur Byakugan leur permet de voir l'écoulement du Chakra dans le corps de l'adversaire, mais de façon bien plus précise que le Sharingan. Là où les Uchiwa voient de grossiers flux de Chakra, les Hyuuga discernent parfaitement des "veines" de Chakra, similaires aux veines charriant le sang dans le corps. Et plus encore, ils voient les Tenketsu, les portes de Chakra. Ces portes sont extrêmement importantes car elles régulent l'écoulement du Chakra dans le corps du ninja. C'est pourquoi les Hyuuga ont développés un style de combat appelé le Jyuken ("Poing Souple"), qui leur permet de fermer les Tenketsu d'un adversaire ou bien de lui causer de graves dommages internes.

Et plus encore, ils peuvent voir la réserve de Chakra de leur adversaire, grâce à cette œil. L'avantage de cette capacité est évident : savoir si l'ennemi est à court de Chakra, s'il en utilise pour faire une technique, s'il va en concentrer dans son poing pour faire une attaque à corps à corps dévastatrice. Le Byakugan peut percer les Genjutsu immatériels, c'est-à-dire ceux qui n'influent pas sur le sens du toucher, tels que les simples Bushin. En revanche pour les Bushin matériels, le Byakugan ne peut rien faire, sinon repérer celui qui a la plus grosse réserve de Chakra comme étant le véritable ennemi parmi ses clones. Le Byakugan peut donc voir les flux de Chakra avec bien plus de précision que le Sharingan. Il peut percevoir si son adversaire concentre du Chakra dans un point de son corps, s'il va faire une technique (sa réserve de Chakra fluctue), s'il est soumis à un Genjutsu, ou si ses flux de Chakra sont perturbés.

Contrairement au Sharingan, le Byakugan n'a pas réellement de niveau. Il est néanmoins possible de l'entraîner afin d'augmenter la distance à laquelle il peut voir et affiner sa précision. Cette distance de vision en fait un atout immense pour les missions de repérage et d'infiltration, car il est en effet très difficile de prendre un possesseur du Byakugan par surprise.

Tous les membres du clan Hyuuga naissent avec des yeux dont l'iris est blanc. Il est ainsi très facile d'en reconnaître un membre, pour quelqu'un qui connaît ce détail. Et, contrairement au Sharingan, il ne nécessite pas de condition particulière pour être activé la première fois. C'est pour cela que l'on entraîne les Hyuuga à l'utiliser dès leur plus jeune âge. Lorsque que le Byakugan est activé, des veines apparaissent autour des yeux, et un cercle se forme autour de l'iris, rendant le regard du ninja quasi-insoutenable, en plus d'être effrayant.

**Coût d'activation** : 1 point de Chakra active le Byakugan. Ce n'est pas une action. Il reste activé jusqu'à ce que son possesseur veuille le désactiver. Cela ne nécessite pas de sceau.

**Caractéristique associée** : Coordination.

**Remarque** : le champ de vision du Byakugan n'est précisément que de 359°. Peu de personnes savent cela en dehors des membres du clan Hyuuga. C'est pour cela que nous considérerons ce champ à 360°. Seuls des cas exceptionnels devraient tenir compte de cette infime faille.

**Autre remarque** : Le Byakugan permet de voir les flux et la réserve de Chakra, ainsi que les Tenketsu de l'adversaire, tant que son utilisateur n'essaye pas de voir plus loin seulement en ligne droite et/ou tant qu'il ne force pas son "œil blanc" à augmenter sa distance de vision.

### **Byakugan de niveau 1 :**

C'est le Byakugan qu'ont généralement les apprentis ninja. Ils savent utiliser les particularités de leur "œil blanc", mais leur sphère de vision n'est pas encore très développée, et leur façon de se battre avec, pas encore tout à fait au point. Il est néanmoins possible de forcer son œil à voir plus loin, en ligne droite, et au travers de n'importe quel obstacle. Une fois activé, le Byakugan affine la vue de son utilisateur, au détriment de son apparence (oui, pas très sexy les grosses veines sur le bord des yeux).

- Le Byakugan, une fois actif, permet de mieux percevoir son environnement, et d'une façon beaucoup plus poussée, ce qui lui permet de mieux toucher son adversaire, au corps à corps. Il gagne, une fois son "œil blanc" activé, +3 en Perception, +1 en Dextérité mais -4 en Apparence (toujours ces veines qui ressortent).

- La vision à 360° est parfaitement nette sur un rayon de 30 m. Il est quasi-impossible de prendre par surprise le ninja sur ce rayon, car il peut voir à travers les obstacles matériels. Cette vision permet aussi de voir la circulation du Chakra dans le corps de ses adversaires. Il discerne aussi parfaitement les Tenketsu, condition sine qua non du Jyuken.

- De plus avec cette vision active, le ninja peut déterminer avec une bonne précision la réserve de Chakra de l'adversaire, à tout moment : il sait combien son adversaire a de points de Chakra, arrondi à la dizaine inférieure (ex.: 53=50, 56=60), il peut percevoir si son adversaire concentre du Chakra dans un point de son corps, s'il va faire une technique (sa réserve de Chakra fluctue), s'il est soumis à un Genjutsu, et si ses flux de Chakra sont perturbés.

- Le ninja peut aussi voir sur une ligne droite de 100 m à travers n'importe quel obstacle, mais ne percevra ni les flux de Chakra, ni les Tenketsu. En forçant son Byakugan, le Hyuuga peut augmenter cette vue en ligne droite. Cette capacité est extrêmement pratique pour explorer le chemin à parcourir, sans prendre de risque. Le fait de forcer ainsi son Byakugan coûte un point de Chakra par 10 m de distance vue. (Ex.: pour 2 points de Chakra, le ninja voit à : 100 (distance qu'il peut voir en ligne droite) + 2\*10 = 120 m)

### **Byakugan de niveau 2 :**

A présent, le Byakugan permet de voir beaucoup plus de choses, et le ninja a affiné la précision de ses coups au corps à corps, ce qui lui permet aussi de produire un Jyuken plus efficace. Il peut aussi voir plus loin plus facilement, renforçant ainsi son rôle privilégié d'éclaireur.

- Une fois actif, le Byakugan octroie désormais +5 en Perception, +2 en Dextérité, et -4 en Apparence (non, les veines ne disparaissent pas en s'entraînant).

- La sphère de vision à 360° a maintenant un rayon de 40 m.

- Sa perception de la réserve de Chakra adverse s'est affinée, et le Hyuuga peut percevoir parfaitement la réserve exacte de l'adversaire, et notamment quand elle varie (ex.: "Tiens mon adversaire vient d'utiliser 9 points de Chakra en les concentrant dans son poing gauche ..."). Il peut percevoir si son adversaire concentre du Chakra dans un point de son corps, s'il va faire une technique (sa réserve de Chakra fluctue), s'il est soumis à un Genjutsu, ou si ses flux de Chakra sont perturbés.

- La vue en ligne droite est de 175 m, et un point de Chakra octroie 25 m de vision supplémentaire ( ex.: pour 2 points de Chakra, le ninja voit à : 175 (distance qu'il peut voir en ligne droite) +2\*25 = 225 m !!).

### **Byakugan de niveau 3 :**

Un Byakugan de ce niveau est généralement entraîné ainsi par ceux qui veulent produire un Jyuken dévastateur.

- Une fois actif, le Byakugan octroie +7 en Perception, +3 en Dextérité et -4 en Apparence.
- Son rayon de vision circulaire de 50 m, une fois le Byakugan actif, assure à son possesseur d'être averti de l'éventuelle arrivée de renfort, adverse ou allié, et ce même en en plein combat. Il est de plus quasiment impossible de se cacher à un tel niveau de Byakugan, tellement son champ de vision est large.
- Le Hyuuga peut maintenant percevoir quand son adversaire malaxe de Chakra et combien il en obtient. En terme de jeu, il peut percevoir combien l'adversaire obtient lors de son jet de Coordination pour une technique, et le nombre de point qu'il répartit dans le tableau de malaxage. Une façon efficace de voir s'il a une bonne Coordination ou non, en plus de voir parfaitement la circulation du Chakra dans son corps ...
- La vue en ligne droite s'étend désormais sur 200 mètres. Et il est en plus possible de forcer son œil à voir plus loin en dépensant 1 point de Chakra pour voir 50 m plus loin, en ligne droite. ( Ex.: pour 2 points de Chakra, un ninja voit à : 200 (la distance de base en ligne droite) + 2\*50 = 300 m. Autant dire que votre distance de vision en ligne droite vous permet d'explorer une bonne partie de votre chemin d'un seul coup d'œil).

### **Byakugan de niveau 4 :**

Seul l'élite entraîne son Byakugan jusqu'à un tel niveau. Et ils deviennent très vite indispensables à l'équipe à laquelle ils appartiennent, leur vision quasi-parfaite étant un atout vital pour le combat autant que pour les infiltrations au cœur d'un pays étranger.

- Une fois actif, le Byakugan donne au final +10 en Perception, +4 en Dextérité, et toujours -4 en Perception (l'esthétique n'est pas tout dans la vie, même pour les maîtres du Byakugan).
- Le rayon de vision circulaire est de 70 m.
- Le Hyuuga perçoit les moindre changements de Chakra de son adversaire : quand celui-ci malaxe son Chakra, quand il va faire une technique, la puissance de cette technique, quelle sorte de technique est-ce (maîtrise du Tekken ou bien technique genre Katon, etc ...). Il peut percevoir si son adversaire concentre du Chakra dans un point de son corps, s'il est soumis à un Genjutsu, ou si ses flux de Chakra sont perturbés.
- La distance de vue en ligne droite est de 300 m , plus 100 m par point de Chakra dépensé. (Ex.: 2 points de Chakra donnent une vision en ligne droite de : 300 (la distance de base) + 2\*100 = 500 m)

## TAIJUTSU:

### Jyuken:

Ils étaient 6. 2 cachés derrière un arbre, 3 qui l'entouraient, et celui qui contrôlait les clones en haut d'un arbre à 20 m devant lui. Son "œil blanc" qui voyait les flux de Chakra de ses adversaires, avait permis au ninja de repérer son véritable ennemi parmi les clones à cause de sa plus forte réserve de Chakra. "Ridicule", estima Tenohira Hyuuga. Les 3 qui foncèrent vers lui s'évanouir dans un nuage de fumée alors même que le ninja de Konoha esquissait sa première attaque. Une dizaine de shuriken lancés par les clones aqueux sifflèrent. Mais son Byakugan permettait 360° de vision. Il les dévia par une vague de Chakra sans même bouger. Se sachant repérés les clones commencèrent à faire une technique, mais le Hyuuga était déjà sur eux, les dissipant comme les précédents. Le ninja de Kiri se révéla enfin, et envoya sur Tenohira la plus grosse déferlante d'eau qu'il avait jamais vue. C'était le moment. Il commença à tourner sur lui-même, en émettant du Chakra par chacun des ports de son corps. Quand la vague l'atteignit, on ne pouvait distinguer de lui qu'une boule de Chakra. Le ninja de Kiri regarda un bref instant pour voir le survivant. Personne, uniquement des arbres abattus par la puissance de sa vague. Un sourire satisfait au lèvres, il s'élança pour rapporter le précieux parchemin contenant les prochaines manœuvres militaires de Konoha. "Ainsi tu ne connaissais pas le "Tourbillon Divin" des Hyuuga ?", susurra alors une voix à son oreille tandis qu'une douleur insoutenable explosait dans sa poitrine, lui coupant le souffle. La main du ninja de Konoha lui avait pourtant à peine effleuré le thorax. La dernière chose qu'il vit fut son adversaire, absolument indemne, le regarder avec un air suffisant.

Cette forme de combat au corps à corps est interne au clan Hyuuga. Ce sont en effet les seuls à pouvoir la pratiquer, car elle est basée en grande partie sur les capacités du Byakugan à voir les Tenketsu et les flux de Chakra. De plus les Hyuuga ont la particularité de pouvoir éjecter assez facilement du Chakra par n'importe quelle partie de leur corps, ce qui est un autre impératif pour pratiquer le Jyuken. La particularité de cette forme de Taijutsu est que pour blesser l'adversaire, il n'est pas nécessaire de le toucher. L'effleurer suffit généralement, et il est même possible de le faire à distance relativement importante, pour les maîtres du Jyuken.

Un des buts du Jyuken consiste à toucher ou à effleurer les points vitaux de l'adversaire et à injecter du Chakra dedans. Les dégâts ainsi causés prennent la forme de lésions internes très graves voire mortelles à court ou à moyen terme. La grande force de ce type d'attaque est qu'elle est impossible à amortir : on peut s'entraîner à prendre des coups, pour y être plus résistant, mais il est impossible d'entraîner ses organes internes à de telles attaques de Chakra. Le Hyuuga peut viser très précisément les organes, car il peut les voir grâce à son Byakugan : les "veines" de Chakra forment des sortes de nœuds autour des organes vitaux.



Mais ce n'est pas la seule force du Jyuken. Du fait que le ninja peut voir son environnement à 360°, il peut aussi voir les attaques physiques (shuriken, kunaï, coups de poing, etc ...), et les parer ou les dévier en éjectant du Chakra par la partie du corps visée. A haut niveau, un Hyuuga peut même utiliser une technique incroyable appelée Hakkeshou Kaiten ou "Tourbillon Divin", qui consiste à émettre du Chakra par toutes les parties de son corps, et à tourner sur soi-même, parant toutes les attaques physiques normales, comme une pluie de shuriken ou de kunaï. Cette méthode de défense incroyable rend les Hyuuga difficilement atteignable.

Une autre grande force de cette forme de combat vient de la particularité du Byakugan à voir les Tenketsu. Ceux qui pratiquent le Jyuken apprennent alors à faire de petites aiguilles de Chakra au bout des doigts, et à les appliquer sur ces Tenketsu, pour les fermer. Quelques Tenketsu fermés ne représentent qu'une certaine gêne à malaxer son Chakra, mais cette gêne devient très vite problématique en combat, lorsque les Tenketsu sont fermés les uns après les autres, empêchant au final de malaxer correctement, voir tout court, son Chakra. Le Hyuuga peut aussi perturber les mouvements, les sens, la capacité de réflexion de l'adversaire en injectant du Chakra dans son organisme.

Donc au final, le Jyuken demande une grande rigueur dans le contrôle de son Chakra. Il faut apprendre à le malaxer et à l'éjecter encore mieux que les autres ninja. C'est n'est qu'au prix d'un tel entraînement que le Hyuuga arrivera à pratiquer ce type de Taijutsu de manière efficace. Tous les ninja qui veulent pratiquer assidûment le Jyuken vont d'abord devoir apprendre à bien utiliser leur Chakra pour seulement ensuite entraîner leur technique de combat.

**Caractéristique associée** : Coordination.

**Remarque** : Les attaques avec le Jyuken se font uniquement avec les mains, et pas avec les pieds, ou via une arme. C'est un technique de combat à mains nues, et dont les attaques se font en touchant ou effleurant l'adversaire avec ses mains. Il est de plus conseillé d'utiliser la capacité d'Ambidextrie pour faire des attaques avec le Jyuken : ces attaques peuvent toucher soit 2 adversaires, soit 2 fois la même cible. Presque tous les Hyuuga se battent ainsi.

**Autre remarque** : Du fait qu'ils sont causés aux organes internes, les dégâts dus à une attaque de Jyuken ne sont pas absorbables, quelle que soit la résistance du ninja touché. Les dommages sont évidemment amoindris si l'ennemi porte une armure, mais de la simple maille légère comme en porte la plupart des ninja n'arrête en rien le Chakra de l'attaque. Il est aussi préférable de comptabiliser ces attaques en 2 fois : d'abord les dégâts causés si l'adversaire est touché par la main du Hyuuga, puis les dégâts non encaissable dus au Chakra.

**Autre remarque** : Se faire couper par kunaï est certes embêtant, mais il est possible d'y survivre sans trop de problème (sauf si le kunaï en question vous a tranché la gorge évidemment). Les dommages aux organes sont eux beaucoup plus graves. Il est très inconfortable de souffrir d'une hémorragie interne, et si vous ne vous faites pas soigner rapidement, vous pourriez passer l'arme à gauche en un rien de temps. Et les attaques du

Jyuken qui infligent des dommages provoquent aussi des hémorragies internes. Par tranche de 4 dégâts dus au Chakra de l'attaque, l'adversaire touché va : soit perdre 1 point de ka à la fin de chaque action physique (se déplacer, attaquer, esquiver, etc ...), soit perdre 1 point de ka à la fin de chaque tour, s'il reste immobile. Ces dégâts sont évidemment cumulables (ex.: si un ninja prend 10 dégâts dus au Chakra d'une attaque de Jyuken, il va perdre 2 points de ka à la fin de ses esquives, attaques, etc ... ou 2 points de ka à la fin de chaque tour s'il reste immobile. S'il reprend 10 dégâts de cette manière, il perdra 4 points de ka à la fin de ses esquives, attaques, etc ... ou 4 points de ka à la fin de chaque tour s'il reste immobile, etc ...)

Autre remarque : Les attaques incapacitantes permettent de donner des malus en Force, Dextérité, Précision, Perception, Intelligence, et Coordination. Cependant, le Hyuuga ne peut choisir qu'une de ces Caractéristiques à chaque attaque (ex.: pour un Jyuken de niveau 2 ayant 11 en Dextérité, 3 points de Chakra investis occasionnent 3 points de malus, soit en Force, soit en Dextérité, soit en Précision, soit en Perception, soit en Intelligence, soit en Coordination). Ces malus sont cumulables d'une attaque à l'autre, et ne sont pas définitifs : ils ne dureront que jusqu'à ce que le ninja touché puisse se reposer et récupère des points de ki et/ou de ka selon la ou les Caractéristique(s) touchée(s). (Ex.: si la Force et la Coordination ont été touchées, le ninja devra récupérer du ka par le repos pour annuler les malus de Force, et devra récupérer du ki par le repos pour annuler les malus de Coordination). Il est impossible de donner ainsi un score négatif à la Caractéristique d'un ennemi, le minimum étant une Caractéristique à 0. Un ninja qui, suite à une attaque incapacitante de Jyuken, se retrouve avec une Force ou une Intelligence de 0, tombe dans le coma, avec une Dextérité de 0, est totalement tétanisé, avec une Précision de 0, est incapable de lancer un objet à distance, avec une Perception de 0, perd tous ses sens, avec une Coordination de 0, ne peut plus utiliser de ninjutsu ni de Chakra.

### Jyuken de niveau 1 :

C'est le niveau qu'ont les membres du clan Hyuuga quand ils sont à l'académie ninja. Néanmoins, elle utilise toutes les particularités du Jyuken : attaques incapacitantes ou blessantes, et la défense de Chakra. Dès ce niveau il est possible de causer de grands dommages à ses adversaires, et il est rare de sortir indemne d'un combat, même contre un ninja qui ne maîtrise que les bases du Jyuken.

- En émettant une vague de Chakra depuis ses mains, le ninja vise les organes vitaux de son adversaire, occasionnant ainsi des dégâts importants. Comme il ne maîtrise pas encore vraiment le Jyuken, le Hyuuga doit d'abord concentrer le Chakra dans ses mains avant de le libérer dans une pulsation destructrice. Il faut préciser dès le début de l'attaque (c'est-à-dire avant de savoir si l'attaque touche ou bien si l'adversaire esquive) combien de Chakra le ninja veut mettre dans sa main. Si l'attaque touche, alors l'adversaire prend les dégâts dû à la main, puis ceux (non encaissable), dû au Chakra. Même si l'attaque rate, l'adversaire doit avoir une Marge de Réussite suffisamment importante pour ne pas être touché du tout par l'attaque : si la Marge de Réussite de l'esquive est inférieure ou égale à celle de l'attaque + 2, il sera uniquement touché par la vague de Chakra et seule la moitié de sa Dextérité arrondie à l'inférieur comptera pour les dommages. 2 points de Chakra investi infligent Dextérité dégât de ka non encaissable. Il n'est possible de faire cela qu'une fois par main, au niveau 1

du Jyuken. Et en plus, par tranche de 4 dégâts de ka dus au Chakra, l'ennemi subira 1 dégât de ka à la fin de chaque action physique, ou à la fin de chaque tour s'il reste immobile. (c.f. Autre remarque). Ce type d'attaque est extrêmement handicapant sur la durée, l'adversaire étant véritablement miné par les hémorragies internes.

- Pour se défendre face à une attaque physique (kunai, shuriken, coups de poing, etc ...), le Hyuuga peut expulser du Chakra par la partie visée de son corps, ce qui déviera ou au moins freinera le projectile. A ce stade de maîtrise du Jyuken, le ninja ne peut pas encore arrêter sur place une attaque de puissance moyenne ou forte. De plus cette technique de défense ne peut être utilisable qu'un certain nombre de fois en un tour, et pas n'importe quand. Pour 5 points de Chakra, le ninja annule 5 succès à la Marge de Réussite de l'attaque le visant. Ce type de défense n'utilise pas d'action, ce qui est son immense intérêt, mais ne peut être utilisable qu'une fois par action (ex.: un ennemi veut vous donner un coup de poing. Vous avez le choix entre utiliser une action pour l'esquiver, ou bien le détourner grâce à votre défense de Jyuken, et utiliser votre action à autre chose. Vous ne pourrez détourner qu'une attaque comme cela, jusqu'à votre prochaine action).

- Même à ce niveau de base, le Hyuuga peut utiliser le Jyuken pour gêner le malaxage du Chakra de son adversaire en fermant les Tenketsu, ou encore gêner les mouvements, les capacités de perception ou de réflexion de l'ennemi en perturbant la circulation de son Chakra. Pour ce type d'attaque, le ninja doit préciser dès le début de l'attaque (c'est-à-dire avant de savoir si l'attaque touche ou bien si l'adversaire esquive) combien de Chakra il veut mettre dans sa main. Si l'attaque touche, alors l'adversaire subira des malus, mais si elle rate, il ne subira rien du tout, contrairement au Jyuken d'attaque : il faut un contact physique avec son ennemi, soit pour fermer ses Tenketsu, soit pour perturber la circulation de son Chakra. Si l'attaque touche, l'adversaire ne subira aucun dégâts : il faut toucher l'adversaire, et non le blesser. Pour 3 points de Chakra, il est possible d'infliger Dextérité/3 points de malus dans une de ces Caractéristiques, au choix de l'attaquant : Force, Dextérité, Précision, Perception, Intelligence, Coordination. IL ne peut cela qu'une fois par main. Ces malus sont cumulables. Néanmoins, une seule Caractéristique peut être choisie par attaque qui touche (ex.: 3 points de Chakra ont été investis dans une attaque incapacitante qui a touchée. L'attaquant a une Dextérité de 12: l'adversaire peut subir un malus -4 en Force, ou Dextérité, ou Précision, ou Perception, ou Intelligence, ou Coordination. Si une autre attaque porte, les malus pourront être appliqués à une autre Caractéristique, ou bien à la même. Un adversaire avec une Dextérité ou une Force de 0 ou 1 est très embêté)

### Jyuken de niveau 2 :

Maintenant que le ninja a compris les bases, il va pouvoir affiner ce qu'il sait, à savoir mieux investir son Chakra, viser des points plus sensibles, etc ... Il peut à présent arrêter des attaques physiques de puissance normale sans sourciller. Et s'il peut incapaciter son ennemi plus rapidement que l'éclair, il lui faut encore concentrer son Chakra dans sa main pour toucher les organes internes, mais ces attaques sont plus puissantes. A ce niveau de Jyuken, une seule attaque qui porte peut être décisive.

- Le Hyuuga sait désormais mieux concentrer son Chakra pour toucher les organes internes de sa cible, et il y a donc moins d'effet de dissipation. Et du fait de cette plus forte concentration, il est encore plus difficile d'éviter pleinement ce type d'attaque. N'étant toutefois pas encore assez expert dans l'art du Jyuken, le ninja devra encore concentrer son Chakra avant que son attaque ne touche. Il devra donc dire combien de Chakra il investit dès le début de l'attaque (c'est-à-dire avant de savoir si l'attaque touche ou bien si l'adversaire esquive). Si l'attaque touche, il subira d'abord les dégâts dus à la frappe de la main, puis ceux dus au Chakra (non encaissable). L'adversaire subira quand même des dommages si l'attaque rate mais que sa Marge de Réussite est inférieure ou égale à celle de l'attaque +4. Mais seulement la moitié de la Dextérité arrondie à l'inférieur comptera pour les dommages. Pour 2 points de Chakra, l'adversaire subira Dextérité dégâts dus au Chakra. A ce niveau, le ninja peut expulser plus de Chakra par ses mains, il peut donc faire cela jusqu'à deux fois par main. Par tranche de 4 dégâts dû au Chakra, le ninja perdra 1 point de ka à la fin de chaque action physique, ou à la fin de chaque tour seulement, s'il reste immobile.

- Du fait que le ninja sait mieux expulser Chakra, et de façon plus compact, il peut mieux se défendre contre les attaques de corps à corps ou d'arme blanche : pour 5 points de Chakra dépensé, il peut annuler 10 à la Marge de Réussite pour toucher d'une telle attaque. Comme pour tous les niveaux de Jyuken, cette façon de se défendre ne peut s'exécuter qu'une fois par action. (Ex.: un ennemi veut vous donner un coup de poing. vous avez le choix entre utiliser une action pour l'esquiver, ou bien le détourner grâce à votre défense de Jyuken, et utiliser votre action à autre chose. Et vous ne pourrez détourner qu'une attaque comme cela, jusqu'à votre prochaine action)

- L'attaque incapacitante est toujours aussi puissante, et pour 3 points de Chakra, le ninja inflige Dextérité/3 de malus, en Force, ou Dextérité, ou Précision, ou Perception, ou Intelligence, ou Coordination. Il ne peut faire cela qu'une fois par main. En plus, à ce niveau de Jyuken, le Hyuuga n'a plus besoin de déclarer dès le début de l'attaque combien de Chakra il investit. Il peut le faire quand il veut (c'est-à-dire qu'il peut le faire dès le début de l'attaque, ou quand il sait qu'il a touché son adversaire, ou bien encore ne rien investir du tout s'il se rend compte que son ennemi a utilisé une substitution). Comme toujours, ces malus peuvent être annulés si le ninja touché se repose et récupère des points de ka et/ou de ki, selon que les malus sont appliqués à des Caractéristiques de ka et/ou de ki. (c.f. Autre remarque)

### Jyuken de niveau 3 :

Maîtrisant maintenant pleinement ce style de combat, le Hyuuga inflige d'importants dégâts, et peut immobiliser son adversaire en une seule attaque. Il est de plus très difficile de le toucher avec de simples attaques au shuriken ou au kunai, tellement sa défense est solide. Il peut en plus commencer à faire dans une certaine mesure la défense absolue de maître du Jyuken, le Hakkeshou Kaiten ou "Tourbillon Divin", technique qui consiste à expulser du Chakra de l'ensemble de son corps, tout en tournant sur soi-même, créant ainsi une boule de Chakra qui détourne les attaques physiques. Cependant ce tourbillon n'est pas encore complet, et ne dévient que les attaques de puissance faible ou moyenne. (c.f. Chapitre des Techniques, Hakkeshou Kaiten ou Tourbillon Divin)

- D'une puissance redoutable, les attaques de Chakra causent des dégâts importants et sont très difficiles à esquiver totalement. Si l'attaque touche, en plus des dégâts causés par le choc de la main, par tranche de 2 points de Chakra investi, le ninja adverse subi Dextérité points de dégât de ka. Cela ne peut être fait que 3 fois par main. Si l'attaque rate, mais que la Marge de Réussite de l'esquive est inférieure ou égale à celle de l'attaque +6, seul la moitié de la Dextérité arrondie à l'inférieur comptera pour les dégâts. Et plus, par tranche de 4 dégâts dus au Chakra, l'adversaire subira 1 point de dégât de ka à la fin de chaque action physique, ou à la fin de chaque tour s'il reste immobile. Et le ninja peut désormais annoncer quand il veut le Chakra investi dans son attaque (c'est-à-dire qu'il peut le faire dès le début de l'attaque, ou quand il sait qu'il a touché son adversaire, ou bien encore ne rien investir du tout s'il se rend compte que son ennemi a utilisé une substitution).

- Pour se défendre des attaques au corps à corps ou à distance, le ninja peut utiliser 5 points de Chakra pour annuler 15 succès à la Marge de Réussite de l'attaque pour toucher. Comme pour tous les niveaux de Jyuken, cette façon de se défendre ne peut s'exécuter qu'une fois par action. (Ex.: un ennemi veut vous donner un coup de poing. vous avez le choix entre utiliser une action pour l'esquiver, ou bien le détourner grâce à votre défense de Jyuken, et utiliser votre action à autre chose. Et vous ne pourrez détourner qu'une attaque comme cela, jusqu'à votre prochaine action)

- Incapaciter un ennemi ou bien l'empêcher de malaxer son Chakra et donc de faire une technique est assez simple pour un tel niveau de Jyuken : sur une attaque réussie, pour 3 points de Chakra, le ninja inflige Dextérité/3 points de malus en Force, ou Dextérité, ou Précision, ou Perception, ou Intelligence, ou Coordination. Et le Hyuuga peut déclarer quand il veut combien de Chakra il investit, ou s'il n'en investit pas (ex.: si l'attaque a raté ou si l'ennemi s'est substitué.)

- A ce haut niveau de Jyuken, le ninja peut désormais performer une défense de forme sphérique contre les attaques à distance. En effet, en émettant une certaine quantité diffuse (et donc invisible) de Chakra autour de lui, le Hyuuga peut dévier les attaques à distance passant par cette sphère. Cela prend une action à faire, et la sphère ainsi créée fait 5 mètres de diamètre. Il faut dépenser un nombre de points de Chakra fixe, pour un tour. Chaque point investi de cette manière diminue de 1 la Marge de Réussite de toutes les attaques à distance qui rentrent dans la sphère. Il est possible d'utiliser une action pour augmenter la diminution des Marges de Réussites des attaques à distance, mais cette augmentation ne sera valable que pour cette action.

### **Jyuken de niveau 4 :**

Rien n'est impossible pour un tel maître du Jyuken : il peut bloquer toutes les attaques physiques, tuer tous ses ennemis en un coup, ou bien les empêcher de faire quoi que ce soit grâce à ses attaques incapacitantes. Il est dorénavant possible pour lui de faire le Hakkeshou Kaiten ou "Tourbillon Divin" complet (c.f. Chapitre des Techniques Héritaires, Hakkeshou Kaiten ou Tourbillon Divin), et même de faire des attaques de Jyuken sans être au corps à corps (c.f. Chapitre des Techniques, Hakke Kuushou ou Paume du Hakke).

- Maintenant, les attaques de Jyuken causent, si elles touchent et en plus des dégâts de la main, Dextérité dégâts de Chakra pour 2 points de Chakra, et ce jusqu'à 4 fois par main. Si l'attaque rate, mais que la Marge de Réussite de l'esquive est inférieure à celle de l'attaque + 8, seul la moitié de la Dextérité arrondie à l'inférieur comptera pour les dégâts. Pour les lésions internes, comme toujours, par tranche de 4 dégâts dû au Chakra l'ennemi perd 1 point de ka à la fin de chaque action physique ou bien à la fin de chaque tour, s'il reste immobile. Les lésions internes sont traitées comme pour les niveaux inférieurs de Jyuken (c.f. Autre remarque).

- Défense incroyable, le Hyuuga peut décider de dépenser 5 points de Chakra pour enlever 20 succès à la Marge de Réussite pour toucher d'une attaque physique (corps à corps, kunaï, etc ... ). Comme pour tous les niveaux de Jyuken, cette façon de se défendre ne peut s'exécuter qu'une fois par action. (Ex.: un ennemi veut vous donner un coup de poing. vous avez le choix entre utiliser une action pour l'esquiver, ou bien le détourner grâce à votre défense de Jyuken, et utiliser votre action à autre chose. Et vous ne pourrez détourner qu'une attaque comme cela, jusqu'à votre prochaine action)

- Pour incapaciter vos adversaires, vous n'aurez qu'à les toucher grâce à une attaque réussie, et pour 3 points de Chakra, le ninja inflige Dextérité/3 points de malus en Force, ou Dextérité, ou Précision, ou Perception, ou Intelligence, ou Coordination. Le Hyuuga peut déclarer quand il veut combien de Chakra il investit, ou s'il n'en investi pas (ex.: si l'attaque a raté ou si l'ennemi s'est substitué).

- A ce haut niveau de Jyuken, le ninja peut désormais performer une défense contre les attaques à distance. En effet, en émettant une certaine quantité diffuse (et donc invisible) de Chakra autour de lui, le Hyuuga peut dévier les attaques à distance. Cela prend une action à performer, et la sphère ainsi créée fait 5 mètres de diamètre. Il faut dépenser un nombre de points de Chakra fixe, pour un tour. Chaque point investi de cette manière diminue de 1 la Marge de Réussite de toutes les attaques à distance qui rentrent dans la sphère. Il est possible d'utiliser une action pour augmenter la diminution des marges de réussites des attaques à distance, mais cette augmentation ne sera valable que pour cette action.

## Goken :

Il était déjà 8h du soir. Et si Hayasa continuait à s'entraîner, les portes du village seraient fermées quand il rentrerait. Et puis il serait tellement impoli de faire attendre plus longtemps ces 3 ninja qui l'espionnaient depuis le début de son entraînement d'aujourd'hui. Peut-être qu'il fallait mieux commencer par celui qui était caché derrière l'arbre. Il avait sûrement été exposé au soleil pendant une bonne partie de la journée. Un kunaï lui siffla aux oreilles pour se planter à ses pieds. Une voix lui intima de s'arrêter. Il leur avait quand même fallu une journée pour prendre l'initiative de l'attaquer. L'ouverture de la première Porte devrait suffire. Des shuriken foncèrent vers lui, mais il se trouvait déjà en face de son premier adversaire médusé. Un coup en pleine face lui permit d'en finir rapidement, et ainsi de repérer son deuxième ennemi, qui semblait sur le point de finir sa technique. Trop tard, le ninja de Konoha était sur lui en un instant. Il décida de se dépasser un peu, força les muscles de son bras à lui octroyer un peu plus de puissance, et il mit son adversaire à terre d'un coup de poing dévastateur. Le troisième était en train de filer. Mais pas assez vite. Le temps d'en finir, et il aurait même le luxe de pouvoir manger des ramens avec Ryosuke Takahashi-sensei et lui dire que son équipe n'était pas vraiment si au point que ça.

Utiliser le Taijutsu consiste à taper son adversaire suffisamment fort pour lui causer des dommages le plus important possible. Ce n'est pas tant la subtilité que la force qui est importante dans ce type de combat. Il y a toutefois un monde entre avoir suffisamment de force pour mettre un ninja à terre, et pouvoir démolir un mur à main nue. La Maîtrise du Taijutsu qu'est le Goken vise à repousser les limites du corps du ninja pour lui donner une vitesse et une force qui feront la différence en combat.

Contrairement à ce que l'on peut penser, ceux qui maîtrisent le Goken ne sont pas des brutes finies sans cervelles. Car plus qu'une spécialisation, il s'agit d'un art ninja à part entière. Peu sont capables de repousser à ce point les limites de leur corps, et d'y survivre sans passer des mois à l'hôpital. Tout l'art de cette pratique de combat consiste à obtenir de la puissance, mais sans causer des dommages irréversibles à son propre corps. Il est inutile de battre un adversaire si l'on est pas capable de finir la mission qui nous a été confiée.

Un des points forts du Goken est que le ninja bénéficie d'une très grande force physique, à force d'entraînements très rigoureux et difficiles. Par entraînement rigoureux, il faut entendre faire 2000 pompes d'affilées, puis 2000 coups de pieds contre un arbre, puis 2000 coups de poing contre un arbre, puis à nouveau 2000 pompes, etc ... Mais au final, le résultat est là : quand quelqu'un qui maîtrise le Taijutsu arrive à vous frapper, malgré vos jutsu, vous êtes broyés par sa puissance, et rares sont les adversaires qui résistent à plusieurs de leurs coups. Et plus encore, ces ninja peuvent se forcer à dépasser les limites imposés par leur subconscient, et à donner ainsi des coups à faire trembler les montagnes.

Un autre point fort de cette forme de combat est la vitesse surhumaine qu'elle donne. Vous avez beau être un maître du Genjutsu, ou avoir des techniques de feu capables de raser un village, vous ne pouvez pas toucher un ninja qui bouge plus vite que l'éclair. Ainsi, les maîtres du Taijutsu peuvent placer des coups destructeurs tellement vite qu'il est

impossible de les voir venir et de les esquiver. A ce jeu-là, seul les possesseurs d'un Sharingan peuvent tenir la comparaison, et encore. Il est même possible pour ceux qui pratiquent la Maîtrise du Taijutsu de se forcer à dépasser leur vitesse déjà incroyablement élevée.

La particularité de ceux qui pratiquent le Goken vient de leur capacité à ouvrir les Portes Célestes. Si les Tenketsu sont des portes de maisons qui laissent passer le Chakra ou non, alors les Portes Célestes sont comme d'immenses portes de cathédrale en comparaison. Ce sont ces Portes qui régulent l'impétuosité du Chakra dans le corps du ninja, afin que ce dernier ne soit pas blessé par sa propre énergie. Car il est possible de détruire un mur d'un seul coup de poing, mais les muscles se déchireraient comme de papier sous une telle tension. C'est pourquoi l'esprit bride le corps. Par l'entraînement, ceux qui pratiquent le Goken peuvent ouvrir ces Portes Célestes, qui sont au nombre de huit, et ainsi obtenir une immense puissance. Mais cette puissance est obtenue au dépend du corps, et se dépasser ainsi peut avoir de terribles conséquences physiques pour le ninja. Si toutes les Portes venaient à être ouvertes, alors celui qui l'aurait fait bénéficierait d'autant de pouvoir qu'un Kage et peut-être même plus encore. Mais cela lui serait obligatoirement fatal. Tout pouvoir à son prix, et le Goken aussi.

**Caractéristique associée** : Force.

Remarque : qui dit Goken dit combat à mains nues : les armes se brisent comme du verre dans les mains de ceux qui pratiquent cette forme de combat. Et en plus, contrairement au Jyuken, il est impossible d'utiliser l'Ambidextrie pour taper avec ses deux poings en une seule attaque. De toute façon, le ninja qui utilise le Goken n'en a certainement pas besoin : ses attaques sont bien assez rapides et destructrices pour venir à bout de son adversaire.

Autre remarque : le Goken octroie la multiplication de son modificateur de Force. Cette modification est permanente : le nouveau modificateur de Force sera celui indiqué par le niveau de Taijutsu : nouveau modificateur de Force = ancien modificateur de Force \* X. Néanmoins, à chaque fois que le ninja progresse dans le Goken, il faut procéder comme il suit pour avoir son nouveau modificateur de Force : regarder le modificateur de la Force, en faisant abstraction du multiplicateur antérieur du Goken ( Force : 0-4 : 0, 5-8 : 1, 9-12 : 2, 13-20 : 4), et ensuite multiplier par le modificateur.

Autre remarque : se dépasser pour infliger plus de dommages n'est pas sans conséquences : par nombre de fois où le ninja multiplie les dommages qu'il devait infliger normalement, en se dépassant grâce à le Goken, il perdra 2 points de ka et un point de ki, car la tension qu'il applique à ses muscles est douloureuse et destructrice. (Ex.: le ninja frappe son adversaire, et devrait infliger 15 dégâts. Il a le Goken au niveau 1 : il utilise 80 points de Chakra afin de mettre son adversaire à terre en un coup. Il inflige 40 dégâts supplémentaires, s'il touche, ce qui fait qu'il multiplie le nombre de dégâts qu'il inflige par 3, et même un peu plus. Il perdra donc 4 points de ka et 2 points de ki). Infliger des dommages supplémentaires en concentrant son Chakra dans ses muscles grâce à le Goken doit se faire au début de l'attaque (c'est-à-dire avant de savoir si son attaque touche ou si l'adversaire esquive).



Autre remarque : Un ninja qui utilise le Goken peut se forcer à bouger plus rapidement s'il a le niveau pour. Tout comme il est dangereux de forcer ses muscles pour infliger plus de dommages, il est dangereux de se forcer à aller plus vite grâce à cette forme de combat. C'est pour cela qu'à chaque fois que le ninja multiplie son nombre d'actions de base (dans la limite que son niveau en Maîtrise du Taijutsu lui impose), il perdra 2 points de ka et 3 points de ki. (Ex.: un ninja qui a le Goken au niveau 2 peut ajouter un nombre d'actions supplémentaires égales à son nombre d'action de base. S'il fait ainsi, il doublera son nombre d'action ce tour-ci grâce au Taijutsu et perdra 2 points de ka et 3 points de ki, à la fin de l'action blessante : si le ninja a 2 actions de base, et en rajoute 2 ainsi, il ne subira les blessures de ka et de ki qu'à la fin de sa deuxième action supplémentaire due à le Goken). Ces actions supplémentaires seront considérées comme des actions normales, mais le ninja peut décider quand il veut d'utiliser 5 points de Chakra pour avoir une action supplémentaire, grâce au Goken.

### Goken de niveau 1 :

Par un entraînement rigoureux, le ninja a réussi à acquérir une force supérieure à la normale. Il sait même forcer ses muscles à lui donner la puissance nécessaire à placer des attaques plus puissantes. Mais son corps lui impose encore quelques limites, qui lui sont douloureusement rappelées quand il les franchit.

- L'entraînement physique intensif du ninja porte enfin ses fruits : son modificateur de Force est augmenté de 1 de façon constante, c'est-à-dire quand il est en combat, quand il prend sa douche ou quand il dort. Ses attaques seront ainsi plus destructrices.

- En plus de cela, ceux qui maîtrisent le Taijutsu à ce niveau peuvent forcer leur muscles afin de faire des attaques plus destructrices : le ninja doit pour cela dépenser 2 points de Chakra pour infliger autant de dégâts supplémentaires que son modificateur de Force. Par nombre de fois où il fait cela après la première, il perdra 1 point de ka et 1 point de ki. (C'est-à-dire que si il devait infliger 10 dégâts de base, et qu'il dépense 6 points de Chakra afin d'infliger plus de dégâts, il perdra 2 points de ka et 2 points de ki). Cette dépense doit être déclarée avant l'attaque (c'est-à-dire avant de savoir si son attaque touche ou si l'adversaire esquive)

- Même à ce niveau basique du Goken, le ninja peut se forcer à aller plus vite. En dépensant 5 points de Chakra, le ninja peut avoir une action de plus. Cette action est considérée comme une action de base. Il ne peut faire cela qu'une seule fois par tour, mais peut déclarer cette action quand il veut.

## Goken de niveau 2 :

Tout en entraînant son corps à aller toujours plus loin dans le dépassement, le ninja apprend d'un autre côté qu'il peut aussi se forcer à aller plus vite grâce à le Goken. Dès ce niveau, il peut atteindre une vitesse fulgurante, et battre ses ennemis en un clin d'œil, sans qu'ils aient pu riposter. Un tel adversaire est très dangereux, autant à cause de ses coups destructeurs, que de sa vitesse inhumaine. En plus de cela, il peut apprendre l'existence des Portes Célestes, qui régulent la puissance de l'écoulement du Chakra dans le corps. Il a dorénavant la maîtrise suffisante pour pouvoir ouvrir la Première Porte, la Porte de l'Ouverture, ce qui peut lui permettre de se mouvoir encore plus vite, et d'infliger encore plus de dégâts. Encore faut-il trouver un maître pour lui enseigner cela.

- Maintenant qu'il commence à entrevoir la puissance de son corps, le ninja s'entraîne toujours plus à le perfectionner : il multiplie son modificateur de Force par 2. Il peut donc compter encore plus sur son nouveau modificateur de Force pour infliger des dommages sans se dépasser.

- Ceux qui maîtrisent le Taijutsu à ce niveau peuvent forcer leur muscles afin de faire des attaques plus destructrices : le ninja doit pour cela dépenser 2 points de Chakra pour infliger autant de dégâts supplémentaires que son modificateur de Force. Par nombre de fois où il fait cela après la première, il perdra 1 point de ka et 1 point de ki. (C'est-à-dire que si il devait infliger 10 dégâts de base, et qu'il dépense 6 points de Chakra afin d'infliger plus de dégâts, il perdra 2 points de ka et 2 points de ki). Cette dépense doit être déclarée avant l'attaque (c'est-à-dire avant de savoir si son attaque touche ou si l'adversaire esquive)

- Contrôlant son corps à un nouveau niveau, il pourra désormais bouger plus vite que la normale. Attention toutefois à ne pas dépasser les limites du raisonnable : il ne lui faut dépenser que 5 points de Chakra pour obtenir une action supplémentaire ce tour-ci, mais il ne pourra pas aller plus loin que doubler son nombre d'actions de base grâce au Goken. Si il va jusqu'à doubler son nombre d'action, il perdra 2 points de ka et 3 points de ki. Le corps a ses limites, même pour celui qui maîtrise le Taijutsu. (Ex.: si le ninja a 2 actions de base et qu'il en obtient 2 de plus grâce à le Goken, en utilisant 10 points de Chakra, il perdra 2 points de ka et 3 points de ki, à la fin de sa deuxième action supplémentaire due à le Goken)

## Goken de niveau 3 :

Les ninja qui ont atteint un tel niveau savent que la plupart des ninjutsu ne peuvent rien contre quelqu'un qui bouge plus vite que son ombre. Ils peuvent finir un combat contre une dizaine de ninja en un tour, et sans se dépasser de façon excessive. En plus de cela, les ninja adeptes de cette forme de combat peuvent dorénavant ouvrir les 5 premières Portes Célestes : la Porte de l'Ouverture, la Porte de l'Energie, la Porte de la Vie, la Porte de la Douleur, et la Porte de la Forêt. Ouvrir ces 5 Portes offre certes une puissance gigantesque, mais le contrecoup est souvent à la hauteur de la puissance apportée.

- Le ninja multiplie dorénavant son modificateur de Force par 3.

- Ceux qui maîtrisent le Taijutsu à ce niveau peuvent forcer leur muscles afin de faire des attaques plus destructrices : le ninja doit pour cela dépenser 2 points de Chakra pour infliger autant de dégâts supplémentaires que son modificateur de Force. Par nombre de fois où il fait cela après la première, il perdra 1 point de ka et 1 point de ki. (C'est-à-dire que si il devait infliger 10 dégâts de base, et qu'il dépense 6 points de Chakra afin d'infliger plus de dégâts, il perdra 2 points de ka et 2 points de ki). Cette dépense doit être déclarée avant l'attaque (c'est-à-dire avant de savoir si son attaque touche ou si l'adversaire esquive)

- Pour 5 points de Chakra, le ninja peut obtenir une action supplémentaire ce tour-ci, mais ne peut pas aller plus loin que tripler ses actions de bases ainsi. (Ex.: un ninja qui a 3 actions de base ne peut obtenir grâce à le Goken que 6 actions supplémentaires par tour). Ces actions sont considérées comme des actions de base, et le ninja peut décider d'en ajouter quand il veut.

### Goken de niveau 4 :

Les ninja qui pratiquent ce niveau de Goken ont enfin atteint les limites que leur corps leur impose. Ils savent pousser leurs muscles au point de rupture sans pourtant l'atteindre, et transformer leurs attaques en une succession de coups de poings et de pieds totalement flous pour qui ne possède pas au moins un Sharingan à trois branches. Ils peuvent aussi ouvrir toutes leurs Portes Célestes à savoir les 8 : la Porte de l'Ouverture, la Porte de l'Energie, la Porte de la Vie, la Porte de la Douleur, la Porte de la Forêt, la Porte de la Vue, la Porte de la Folie, et la Porte de la Mort.

- Le ninja multiplie dorénavant son modificateur de Force par 4.

- Ceux qui maîtrisent le Taijutsu à ce niveau peuvent forcer leur muscles afin de faire des attaques plus destructrices : le ninja doit pour cela dépenser 2 points de Chakra pour infliger autant de dégâts supplémentaires que son modificateur de Force. Par nombre de fois où il fait cela après la première, il perdra 1 point de ka et 1 point de ki. (C'est-à-dire que si il devait infliger 10 dégâts de base, et qu'il dépense 6 points de Chakra afin d'infliger plus de dégâts, il perdra 2 points de ka et 2 points de ki). Cette dépense doit être déclarée avant l'attaque (c'est-à-dire avant de savoir si son attaque touche ou si l'adversaire esquive)

- Pour 5 points de Chakra, le ninja peut obtenir une action supplémentaire ce tour-ci, mais ne peut pas aller plus que quadrupler ses actions de bases ainsi. (Ex.: un ninja qui a 3 actions de base ne peut obtenir grâce à la Maîtrise du Taijutsu que 6 actions supplémentaires par tour). Ces actions sont considérées comme des actions de base, et le ninja peut décider d'en ajouter quand il veut.

## NINJUTSU:

### Contrôle des Insectes :

Le ninja du clan Uchiwa que Hatake Aburame était en train d'affronter en tournoi ne ternissait pas la réputation de son clan : il interdisait à tous ses insectes de s'approcher de lui en les tenant à distance grâce à ses terribles attaques de feu, et Hatake avait dû renoncer à ce type d'approche. Et que son adversaire sache dès le début du combat qu'il était membre du clan Aburame n'avait rien fait pour améliorer ses chances de gagner. Et ce satané Sharingan lui compliquait la tâche pour son plan B. Le Uchiwa jeta un coup d'œil vers lui, et ... oui ... c'était enfin passé on dirait : son adversaire commençait à sentir quelque chose grimper dans son dos. Des insectes. Allait-il s'avouer vaincu ? Non on dirait : son ennemi venait de sortir un kunai explosif. Dangereuse comme manœuvre : en le faisant exploser, il détruirait par la même occasion ses insectes, mais subirait lui-même des dégâts. Si seulement ... l'explosion le projeta au bas de l'arbre où il s'était caché. Bien joué de sa part reconnu Hatake, si seulement ces insectes n'avaient pas été un Genjutsu. Et oui, tous ses vrais insectes se jetaient maintenant vers le Uchiwa totalement abasourdi. On ne distinguait de son adversaire plus qu'une masse informe. Ah, les Uchiwa et leur Sharingan. Ils étaient tellement persuadés d'être insensibles aux Genjutsu que quand d'aventure ils en subissaient un, ils réagissaient comme des débutants. Bon, il était peut-être temps d'aller voir si son adversaire avait eu sa dose d'humiliation pour la journée.

Lorsqu'un Aburame affronte un adversaire en un contre un, il n'est jamais vraiment seul à seul avec lui : il s'agit généralement en fait de 2000 ou 3000 contre 1. Une des particularités des Aburame est en effet leur Talent de Contrôle des Insectes. Peu après la naissance d'un membre de ce clan, son corps est préparé à devenir le réceptacle à vie d'une nuée d'insectes, dont le nombre grandira avec l'âge et la plus grande maîtrise du Contrôle des Insectes du ninja. Et plus encore, ils emportent ces Insectes constamment avec eux, ou plutôt en eux. Ils peuvent ensuite les faire sortir par des trous assez petits, mais néanmoins visibles, situés entre autre en bas des joues. D'ailleurs, ces ninja portent généralement de grandes vestes pour masquer ces trous.

Il ne s'agit évidemment pas de simples insectes, mais d'une variété spécifique comme les punaises de Konoha : ces variétés ont la capacité d'absorber le Chakra des êtres vivants. Et les Aburame ont appris à utiliser cela comme un atout important en combat, car un adversaire sans Chakra est en très mauvaise posture. D'autant plus que lorsque les insectes n'ont plus de Chakra à manger, ils peuvent s'attaquer à la chair de leur cible. La contrepartie de cette stratégie est que les Aburame doivent payer une sorte de tribut en Chakra, pour que ses insectes se battent pour eux, et restent constamment avec eux. Mais jamais ils ne se sont plaints de cette contrepartie.

Ce clan a aussi développé au fil du temps des techniques de traque et d'attaque extrêmement efficaces, comme mettre un insecte femelle sur une cible à poursuivre et laisser les insectes mâles suivre sa trace de phéromones indétectable pour un humain, ou

bien faire des Bushin d'insectes qui attaqueront l'adversaire une fois l'illusion percée, etc ... Contrôler des insectes ne signifie pas les envoyer à l'attaque de façon inconsidérée (un kunaï explosif aurait tôt fait de les détruire), mais de réfléchir au maximum à la stratégie la plus efficace et la moins dangereuse. Utiliser le Contrôle des Insectes veut dire mettre au point des tactiques avant le combat, pour ne pas réagir grossièrement, ou se faire piéger et au final regarder impuissant la destruction de sa colonie d'insectes.

Il ne faut pas s'y tromper, les insectes des Aburame sont un peu comme les familiers des Inuzuka : indispensables. Evidemment qu'ils peuvent se battre sans, mais ils en seraient grandement affaiblis, et perdraient leur principal atout. Mais ces insectes sont moins "fragiles" que les familiers chiens ou loups. Leur force est leur nombre, et il est plus difficile de les détruire. Et en plus, les ninja du clan Aburame peuvent en "récolter" d'autres, ou bien laisser les siens se reproduire pour renflouer les pertes d'un combat. A haut niveau de Contrôle des Insectes, un Aburame peut intégrer à sa ruche d'autres variétés d'insectes que ceux qu'on lui donne à la naissance et qui sont les punaises de Konoha. La difficulté pour les membres de ce clan n'est pas tant la dépense en Chakra pour leurs techniques, que l'habileté à donner des ordres à leurs insectes.

**Coût** : Donner des ordres à ses insectes coûte 1 pt de Chakra par ordre et par groupe, quel que soit le nombre d'insectes présent dans ce groupe. Il s'agit d'une compensation donnée à la ruche d'insectes en échange de son aide. Il n'est possible de donner des ordres à ses insectes que lors des actions de l'Aburame qui les contrôle. Donner un ordre ainsi n'est pas une action et ne nécessite pas de sceau.

**Caractéristique associée** : Intelligence.

### **Règles spéciales :**

Les insectes que contrôlent les membres de clan Aburame peuvent avoir de multiples fonctions, autant dans un combat que pour une traque ou bien encore pour une récolte d'information. Il convient donc de préciser ce qu'ils peuvent faire. Néanmoins, ce ne sont que des exemples des très nombreuses possibilités d'utiliser ses insectes.

- **Porter des charges** : Un insecte peut quelques fois porter une charge égale à plusieurs fois son poids, mais cela reste minime. Rassemblez en plusieurs centaines, et là, vous aurez quelque chose d'intéressant à la clé. Ainsi, les Aburame peuvent demander à leurs insectes de soulever, selon leur nombre, des charges plus ou moins importantes. Un essaim a un point de Force par tranche de 200 insectes présent dedans. (ex.: un groupe composé de 1000 insectes aura une Force de 5)

- **Dévoré le Chakra** : Une capacité spéciale des insectes peuplant le corps des Aburame est leur faculté à absorber le Chakra. Et cela est extrêmement utile, tant en combat que pour désactiver certains pièges, ou bien encore pour couper des fils de Chakra. Dans ce dernier type de cas, le ninja qui veut maintenir ses fils de Chakra devra en insuffler autant que les insectes en prennent. Par tranche de 100 insectes présent dans un groupe, ils mangent 1 point de Chakra à la fin de chaque action de l'Aburame qui les contrôle (ex.: un groupe de

1000 insectes mangera 10 points de Chakra à la fin de chaque action de l'Aburame qui les contrôle). Tant que l'adversaire a du Chakra, l'essaim ne s'attaquera pas à ses points de ka, même si la cible n'a pas assez de Chakra à se faire dévorer, à la fin de l'action de l'Aburame (ex.: Si un adversaire n'a plus que 3 points de Chakra et devrait s'en voir dévorer 5, il perdra ses 3 points de Chakra, mais ne perdra des points de ka uniquement à la fin de la prochaine action de l'Aburame, s'il n'a pas récupéré de Chakra entre temps). Si la cible n'a plus de Chakra, les insectes commenceront à le dévorer vivant : par tranche de 200 insectes, 1 point de ka est dévoré de cette manière. En effet les insectes absorbent tout le Chakra qu'ils peuvent d'un adversaire, et continueront à essayer, même si la cible n'en a plus. Ils commenceront donc à dévorer l'adversaire pour chercher la moindre miette de Chakra. Cet effet cesse si la cible récupère du Chakra (en le malaxant, par une pilule de combat, etc ...). Une des conditions pour la moins gênante de cette absorption ou bien de dévorer l'adversaire une fois son Chakra épuisé, est que le contact physique est toujours nécessaire, quel que soit le niveau de Contrôle des Insectes. Si ce contact est rompu, le Chakra ou l'ennemi ne sera pas dévoré. Une technique de substitution ne servira pas dans ce type d'attaque, les insectes étant présent sur son corps même.

- Gêner un adversaire : Avoir un insecte de la taille d'une fourmi sur la main ne pose généralement pas de problème (sauf cas de phobie *extrême*). Par contre, avoir plusieurs milliers d'insectes grouillant sur le corps peut entraîner une gêne allant du simple désagrément à l'incapacité totale de pouvoir faire un mouvement cohérent. C'est un facteur supplémentaire du danger que représentent ces insectes en combat. Par tranche de 200 insectes présent sur le corps d'un adversaire, ce dernier subira un malus de 1 pour *tous* ses jets : cette gêne est autant physique que mentale, l'essaim piquant, irritant et démangeant les zones du corps sur lequel il est. Il est aussi possible que cela entraîne certains handicaps, dans certains cas (insectes devant les yeux, dans les oreilles, etc ...). Il n'est pas possible pour un groupe d'insecte d'absorber le Chakra *et* de gêner l'adversaire.

- Attaque en essaim : Il est toujours plus facile d'esquiver quelque chose de plus gros, car on le voit généralement arriver de loin, et on peut donc se préparer à l'éviter. Ce n'est pas le cas d'un essaim. Un groupe d'insectes n'est pas un bloc uniforme, comme un rocher. On pourrait plutôt comparer cela à une vague : plus elle est grosse, plus on a de chance d'être mouillé, du fait que ce soit une masse informe et toujours en mouvement. C'est ainsi qu'il faut considérer plusieurs milliers d'insectes se ruant sur un ninja adverse. Par tranche de 500 insectes présent dans un groupe, esquiver une attaque de ce groupe se fera avec un malus de 1. (ex.: esquiver une attaque de 1000 insectes se fera avec un malus de 2)

- Récupérer des insectes : Un membre du clan Aburame peut décider de renflouer son nombre d'insectes, suite par exemple à un combat. Il peut même, selon son niveau de Contrôle des Insectes, inclure d'autre type d'insecte que les punaises de Konoha. Récupérer des insectes déjà présent dans son essaim personnel ne pose généralement pas de problème : à la fin de chaque jour, le nombre d'insectes double. Inclure d'autres types d'insectes demandera par contre un jet de Contrôle des Insectes avec au moins : 4 succès si le type d'insecte est très courant dans la région (100 insectes récupérés par succès), 8 si il est moyennement courant (100 insectes récupérés par tranche de 2 succès), 12 si il est difficile à trouver (100 insectes récupérés par tranche de 3 succès), 16 si il est quasiment impossible à trouver (100 insectes récupérés par tranche de 4 succès). Pour un type d'insecte que le ninja

a déjà dans son essaim, divisez les succès nécessaires par 2 (c'est-à-dire : 2 (très courant), 4 (moyennement courant), 6 (peu courant), 8 (très peu courant)), le nombre d'insectes récoltés par tranche de succès reste le même.

- Dégâts subis par les insectes : Couper un ninja à l'aide d'un kunaï est une chose assez aisée. Par contre trancher un essaim d'insectes est censément impossible. Il est donc impossible de trancher, ou perforer un groupe d'insectes. Le seul type d'attaque à même de détruire un essaim est l'attaque causant des dégâts de zone, c'est-à-dire les explosions (kunaï explosif, piège, etc ...), et les ninjutsu (attaque de feu principalement, les autres éléments étant assez peu appropriés dans ce cas). Il est aussi possible pour l'essaim de former une protection compacte autour de l'Aburame, mais les insectes seront alors touchés par tous les types de dégâts, comme un ninja normal (exception faite du poison, etc ...). Pour chaque dégât causé, 10 insectes sont tués.

- Caractéristiques et capacités des insectes : Les groupes d'insectes sont plus ou moins habiles et réceptives à leur environnement selon que le ninja qui les commande a un bon niveau ou non en Contrôle des Insectes. Ces Caractéristiques dépendent uniquement du niveau de Contrôle des Insectes de l'Aburame. Les Capacités des insectes sont différentes : elles sont peu nombreuses, et s'augmentent par l'entraînement, comme pour l'entraînement d'un familier pour les Inuzuka (c.f. : Chapitre Entraînement : Insectes). Un essaim a certaines capacités basiques que l'Aburame pourra augmenter par la suite : Corps à Corps à 1, Esquive à 1, et Athlétisme à 1.

### Contrepartie du Contrôle des Insectes :

Les insectes que les Aburame ont dans leur corps réclament un dû pour leur travail, qui leur est donné, par le ninja qui les héberge, sous forme de Chakra quand il leur donne des ordres. Mais le fait d'avoir une ruche à l'intérieur de son corps, en permanence, a aussi un coût. Il faut en effet nourrir ses insectes, comme ils pourraient le faire sur un ennemi si le ninja qui les contrôle le désire.

Au début de chaque jour, les insectes se nourrissent du Chakra de l'Aburame dans lequel ils sont : par tranche 200 insectes, 1 point de Chakra est dévoré de cette manière. (ex.: 1000 insectes dévorent 5 points de Chakra au début de chaque jour) Si l'Aburame n'a plus de Chakra au moment de payer son tribu, ses insectes commenceront se comporter comme s'ils attaquaient un ennemi sans Chakra, à la différence près que les insectes prélèveront leur tribu même si le ninja de clan Aburame n'a pas assez de Chakra (c.f. Règles spéciales : Dévorer le Chakra). (ex.: Un Aburame avec 1000 insectes et 3 points de Chakra en début de journée devrait voir 5 points de Chakra dévorés par ses insectes. Il perdra ses 3 points de Chakra, ainsi que la différence sur ses points de ka (à savoir 2 points))

## Contrôle des Insectes de niveau 1 :

C'est le niveau qu'ont les Aburame qui sont à l'académie ninja. Ils savent communiquer avec leurs insectes, mais ils ne peuvent pas encore les contrôler avec suffisamment de subtilité. Ces ninja peuvent néanmoins envoyer leurs insectes manger le Chakra d'un ennemi, ou encore traquer une cible sur un court rayon. Ils n'hébergent en leur corps qu'un essaim relativement petit, ce qui peut limiter les manœuvres possibles.

- Le nombre maximum d'insectes que peut héberger un Aburame ayant ce niveau de Contrôle est de 1000 insectes, et ce ne seront que des punaises de Konoha. En effet, le ninja n'est pas encore en parfaite symbiose avec sa ruche, et ne peut donc pas encore admettre plus d'insectes en lui, car il ne pourrait contrôler autant d'insectes. Il est donc impossible pour lui de récolter d'autre type d'insecte.

- La façon de donner des ordres à des groupes d'insectes est assez basique et peu subtile. Ils ne seront donc pas particulièrement agiles, et ne pourront donc pas transmettre ce qu'ils ont vu de façon précise. Chaque groupe d'insectes aura comme Caractéristiques : Dextérité à 5, et Perception à 5.

- Il est très difficile pour un ennemi de rester caché aux yeux d'un Aburame : ce clan a en effet la désagréable habitude de déposer des insectes sur leurs adversaires (ce qui est absolument indétectable), pour ensuite les traquer, ou au moins de savoir exactement où ils sont. Cette méthode consiste donc à déposer sur la cible un insecte femelle qui émettra un phéromone dont l'odeur est indétectable, même pour le plus fin limier Inuzuka, et qui permettra aux mâles de la situer précisément, et donc ainsi de savoir la position exacte de l'ennemi. Il est ainsi possible de déterminer la position d'une cible sur une distance de 50 mètres. Il s'agit d'un ordre donné à un insecte, cela coûtera donc un point de Chakra. Une fois les 50 mètres dépassés, la cible sera considérée comme définitivement perdue, ainsi que l'insecte qu'il y avait dessus.

- Les Hyuuga ont leur Byakugan pour explorer les environs, mais cela nécessite souvent du Chakra ainsi que le fait de rester immobile, ce qui peut être ennuyeux lorsqu'on est pourchassé. Les Aburame ont quant à eux mis au point la possibilité d'envoyer leurs insectes en éclaireur. Et cela représente de multiples avantages : c'est très discret (même de puissants Dôjutsu seraient incapables de les repérer), et il est en plus possible de déposer l'insecte explorateur sur une cible, afin de la traquer ensuite. Un insecte peut explorer une région jusqu'à une distance maximum de 50 mètres. Il ne pourra décrire que de façon relativement grossière ce qu'il a vu (obstacle, particularité de la végétation, forme de vie mais sans plus de précision, etc ...). Comme il s'agit d'un ordre donné à un insecte, cela coûtera un point de Chakra.

- Même à ce niveau basique de Contrôle des Insectes, l'Aburame peut se faire porter grossièrement par ses insectes. Il suffit pour cela de rassembler suffisamment d'insectes pour porter le ninja. L'utilité peut paraître discutable, mais si le ninja ne peut plus se déplacer pour une raison ou une autre (blessure, jambe arrachée, etc ...), ses insectes



peuvent prendre la relève. Cela demandera un point de Chakra par action, et les insectes peuvent se déplacer selon leur Force (c.f. Chapitre approprié).

### Contrôle des Insectes de niveau 2 :

A présent, le ninja peut insuffler une certaine subtilité dans ses ordres. Il peut ainsi mieux comprendre ce que lui rapporte un insecte d'une exploration, ou encore tracer un ennemi sur une plus longue distance. Il peut aussi utiliser plus d'insectes dans un groupe.

- L'Aburame peut désormais héberger plus d'insectes dans son corps, même si ce ne peut être que des punaises de Konoha. Ainsi il peut accueillir dans son corps jusqu'à 2000 insectes. Evidemment, la quantité de Chakra demandé en contributions par l'essaim augmente aussi (il faudra dorénavant payer 10 points de Chakra au début de chaque jour). Mais il peut aussi envoyer ses insectes en vagues destructrices. Mais le ninja peut aussi emmener d'autres insectes avec lui, en les mettant dans un sac à dos ou une jarre. Il s'agit d'une pratique courante parmi les membres du clan Aburame. Le ninja ne pourra cependant faire cela que s'il héberge le maximum d'insectes dans son corps. Il peut transporter ainsi jusqu'à 2000 insectes.

- Les ordres de l'Aburame sont plus précis, ce qui se répercute sur la précision qu'on ses insectes à réagir. Chaque groupe d'insectes possède maintenant les Caractéristiques suivantes : Dextérité à 10, et Précision à 10.

- Le ninja peut aussi traquer un ennemi en restant loin de lui, ce qui permet d'éviter de se faire repérer. Néanmoins, l'Aburame devra rester prudent et éviter de prendre trop ses distance avec sa cible, car une brusque accélération de cette dernière pourrait réduire ses efforts à néant. La distance maximale sur laquelle un ninja peut traquer quelqu'un est de 250 mètres. Après, la cible sera considérée comme perdue, même si l'insecte femelle est toujours dessus, tant que le ninja ne sera pas revenu dans un rayon de 50 mètres d'elle.

- De même que les insectes peuvent traquer un ennemi sur une plus longue distance, ils peuvent aussi explorer les alentours sur un rayon très acceptable de 250 mètres. Les informations qu'ils rapportent seront plus précises : le ninja pourra savoir s'il y a des ninja cachés (cela nécessitera un jet de Camouflage de leur part, en opposition à un jet de Perception du ou des insecte(s)), s'il y a des pièges, etc ... La perception des insectes de leur environnement est désormais suffisante pour leur permettre de trouver des formes de vie, et de préciser leur taille (humaine par exemple).

- Maintenant, le ninja peut utiliser ses insectes pour des actions rapides et précises, comme amortir sa chute avec un essaim, ou encore faire un clone matériel d'insectes (c.f. Chapitre Techniques Héritaires). Ce type d'action demande un point de Chakra pour le faire, et un point par action si cela s'étend sur la durée.

### Contrôle des Insectes de niveau 3 :

A ce niveau, l'Aburame contrôle un tel nombre d'insectes qu'il peut lancer des attaques simultanées contre plusieurs ennemis, tout en faisant des techniques à côté. Les insectes permettent maintenant de faire la différence quand le ninja est en infériorité numérique.

- Le membre du clan Aburame peut héberger 3000 insectes au maximum. Mais le ninja peut aussi emmener d'autres insectes avec lui, en les mettant dans un sac à dos ou une jarre. Le ninja ne pourra cependant faire cela que s'il héberge le maximum d'insectes dans son corps. Il peut transporter ainsi jusqu'à 3000 insectes. En plus du fait que ce nombre est considérable, il peut désormais intégrer à sa ruche des insectes spécialisés (qui absorbent les poisons, qui empoisonnent l'adversaire, etc ...), mais qui restent quand même des insectes d'un type très proche de la punaise de Konoha.

- Les insectes réagissent aux ordres du ninja au doigt et à l'œil. La coordination est donc quasi parfaite, ce qui rend ces nuages d'insectes particulièrement efficaces. Les essaims auront donc une Dextérité et une Précision de 15.

- Il est possible de traquer quelqu'un jusqu'à une distance de 500 mètres, ce qui permet de le suivre sans se faire repérer. Les Aburame ayant ce niveau de Contrôles des Insectes sont généralement des maîtres de la traque.

- Le rayon d'exploration d'un insecte est lui aussi augmenté, et est désormais de 500 mètres. Les informations que rapportent les explorateurs sont suffisamment précises pour rapporter s'il y a des ninja, de quel village ils viennent si ils ont leur bandeau, et ils peuvent même remarquer les petites formes de vie (petit animal par exemple).

- Le ninja peut utiliser ses insectes pour des actions assez ardues comme se suspendre dans le vide, ou encore drainer le poison dans le corps d'un ninja. Les insectes se déplacent vite, il est aussi possible de former des boucliers d'insectes rapidement, et le nombre important d'essaim assure une protection efficace si besoin est.

### Contrôle des Insectes de niveau 4 :

Les maîtres du clan Aburame peuvent faire ce qu'ils veulent de leurs insectes, et les combats qui les opposent à de puissants ennemis se terminent souvent par un assaut monstrueux d'insectes venant de partout. Ils peuvent aussi assimiler à leur ruche d'autres insectes que ceux du type des punaises de Konoha.

- Atteindre ce niveau de Contrôle des Insectes permet d'héberger 4000 insectes de tous types dans son corps. Mais le ninja peut aussi emmener d'autres insectes avec lui, en les mettant dans un sac à dos ou une jarre. Le ninja ne pourra cependant faire cela que s'il héberge le maximum d'insectes dans son corps. Il peut transporter ainsi jusqu'à 4000 insectes. Il faut quand même garder à l'esprit qu'il sera difficile d'inclure dans sa ruche des insectes trop

gros. Les Aburame ne sont pas uniquement constitués de vide, ils ont aussi des organes internes.

- Les groupes d'insectes dirigés par les Aburame de ce niveau ont une précision dans leurs action qui est proprement incroyable. Et ils peuvent aussi repérer les détails les plus infimes pour les rapporter à leur maître. La Dextérité et la Perception d'un groupe d'insectes est de 20.

- Il est désormais possible de traquer un ennemi jusqu'à une distance de 1000 mètres. On peut donc considérer qu'il est quasiment impossible d'échapper à de tels chasseurs. Certains environnements (comme une végétation luxuriante par exemple) peuvent cependant brouiller les pistes si le ninja pousse la distance le séparant de sa cible à la limite.

- Un insecte peut explorer une zone allant jusqu'à 1000 mètres autour d'un ninja qui le contrôle. Il peut rapporter jusqu'aux moindres détails des choses importantes qu'il a vu, et permet ainsi à l'Aburame d'être informé de ce qui se passe autour de lui.

- Les insectes réagissent en parfaite symbiose avec le ninja qui les contrôle. Ils forment un tout, et les insectes peuvent même aller jusqu'à prendre d'étonnantes initiatives qui sauvent la vie de l'Aburame, ou bien qui renverse la domination lors d'un combat.

## Symbiose Animale :

Yaochi Inuzuka était pour le moins dépité. Le combat avait pourtant bien débuté : lui et Tenchi, son chien, avaient performé la fameuse technique de l'Homme-Bête, et ils s'étaient jeté sur leur adversaire avec une vitesse et force qui auraient suffi à abattre un mur. Il les avait esquivé de justesse la première fois, mais pas la deuxième. Et une fois touché, il s'était quand même relevé, puis il avait souri d'une façon bizarre. Il avait ensuite murmuré un truc de porte et il l'avait mis à terre en un clin d'œil, lui, Yaochi Inuzuka, considéré par son clan comme un génie. Et il avait été par la suite impossible de reprendre l'avantage, malgré les drogues de combat que lui et Tenchi avait pris. C'était un sacré adepte du Taijutsu qu'il avait en face. Peut-être même un apprenti de l'école du Goken. Il allait donc falloir taper plus fort que son adversaire, et attaquer plus vite aussi. Il allait donc devoir utiliser cette technique, même si elle n'était pas toute à fait au point : lui et Tenchi avaient tendance à tomber dans le coma pour une semaine après avoir attaqué une seule fois avec. Mais bon, il ne pouvait pas perdre la face ainsi. Sans même avoir besoin de regarder son chien, il sut qu'ils étaient d'accord. Tenchi bondit sur son dos. Sentant venir quelque chose, son ennemi commença à nouveau à murmurer des trucs, alors qu'une quantité énorme de Chakra semblait émaner de lui. Il était donc temps de faire cette technique. Des veines saillantes apparurent sur le visage de son adversaire, alors que ses blessures se refermaient. Puis Yaochi et Tenchi ne firent plus qu'un. La dernière vision qu'eut d'eux leur ennemi fut celle d'un gigantesque loup à deux têtes fonçant vers lui.

La Symbiose Animale n'est pas une Capacité à caractère génétique. Pourtant, il est impossible à copier, même avec le Sharingan. Car bien plus qu'un Talent génétique, il s'agit d'une tradition clanique remontant à bien des années, et plus probablement des siècles. Cette tradition consiste à se rapprocher d'un animal (souvent un loup ou un chien), alors que le ninja et l'animal sont jeunes. Et il ne s'agit pas juste de se trouver un compagnon de jeux, ou bien même un animal de compagnie : il faut qu'une sorte de lien empathique se bâtit, aussi fort qu'un lien de sang entre deux frères ou deux sœurs. Un Inuzuka sera d'ailleurs généralement incapable d'expliquer à un ninja extérieur au clan la force de la relation qui l'unit à son frère animal. Mais au final, ils en viendront à se connaître par cœur, et quand on se lie d'amitié avec un membre du clan Inuzuka, il s'agit d'avoir la même relation avec son familier.

En raison de la très forte symbiose entre un ninja de ce clan et son frère animal, beaucoup de shinobi considèrent les Inuzuka comme bestiaux, et par la même occasion dotés d'une intelligence assez faible. Rien ne saurait être plus faux. Car ces ninja ont compris qu'ils ont beaucoup à apprendre de leur compagnon : leur instinct, leurs sens très développés (l'odorat surtout), leur esprit de groupe, etc ... Ils essayent donc d'assimiler les atouts de leur compagnon, et vice versa : le familier d'un Inuzuka n'est pas un simple animal, il s'agit d'un animal *ninja*. C'est-à-dire que cet animal est capable de pratiquer le ninjutsu, ce qui est un des atouts incomparable de ce clan. Car au lieu d'affronter un ninja, il faut en affronter deux. Et en plus, au fur et à mesure que le lien empathique se resserre entre un Inuzuka et son familier, ce dernier copieras de plus en plus le comportement de son maître, il pourra même aller jusqu'à parler comme un humain.

La contrepartie d'un tel lien est que les Inuzuka considèrent toute attaque contre leur animal comme une attaque contre eux-mêmes. En combat, même s'ils sont sûr de leur force, grâce à leur puissantes techniques de Taijutsu, ils auront quand même tendance à protéger leur familier. Cela peut même aller jusqu'à mettre en danger la mission en cours. Car perdre son familier, c'est comme perdre une partie de soi-même, et peu d'Inuzuka survivent à la destruction d'un tel lien. Si bien qu'il n'y a pas de ninja plus redoutable qu'un Inuzuka se battant pour défendre ou protéger son frère animal, et il n'y pas plus farouche gardien qu'un familier défendant son maître blessé ou inconscient. La loyauté entre un maître et son chien est souvent inébranlable, et ils n'hésiteront pas à sacrifier leur vie l'un pour l'autre.

**Caractéristique associée** : Charisme.

**Remarque** : Si le familier d'un ninja venait à mourir, ce dernier gagnerait tous ses points de Rage et perdrait tous ses points de Volonté. Il partirait aussi en frénésie meurtrière (et souvent suicidaire), envers les tueurs de son frère animal (que ce soit ou non des alliés ou amis). Choisir un autre familier est généralement une chose extrêmement dure, voire impossible. Si le ninja venait à réaliser cet exploit, son Talent de Symbiose Animale reviendrait au niveau 1.

### **Symbiose Animale de niveau 1 :**

C'est la forme de lien empathique la plus basique, généralement quand un familier et son maître ont appris à mieux se connaître, et surtout à mieux se comprendre. C'est aussi le plus difficile à acquérir, car il marque un tournant important dans la relation que le ninja et son familier ont : ils acceptent d'entremêler leur destinée, et ce n'est facile pour personne. Ils auront beaucoup de chemin à faire avant de pouvoir vivre en parfaite harmonie. Il arrive aussi que leurs différences prennent le dessus, et ils se feront un peu la tête, avant de revenir l'un vers l'autre, du fait de leur amitié.

- Un ninja ayant ce niveau de Symbiose Animale peut comprendre les aboiements de son chien comme s'il parlait un langage humain. Et il ne peut pas y avoir de mots ou d'expressions que le chien ou le loup ne peut pas exprimer, bien au contraire : le familier a un langage animal, et peut faire passer des sentiments ou des impressions de façon très forte par le biais de ses aboiements. En règle générale, le ninja peut comprendre le langage de d'un chien ou d'un loup, suivant la race de son familier, de même que ce dernier peut comprendre n'importe quel humain qui parle la langue de son maître.

- Un Inuzuka peut entraîner son familier au combat, mais aussi à bon nombre de Capacités ninja. Il lui suffit pour cela de passer le temps qu'il faut, mais à la fin, l'animal peut être aussi doué que son maître pour certaines choses, souvent le combat au corps à corps, ou l'esquive. Les Capacités qui peuvent être apprises par le familier sont : Corps à Corps, Esquive, Acrobatie, Athlétisme, Natation, Camouflage, Estimation, Survie, Etiquette, Connaissance, Jeu, Don Artistique. Le ninja ne pourra les enseigner que jusqu'au niveau 1 à son familier. (c.f. Chapitre Evolution : Familier)

- Le relation entre le ninja et son frère animal est puissante même à ce stade. Si d'une façon ou d'une autre, le familier tombe dans le coma ou bien est gravement blessé, son maître perdra 1 point de Volonté et gagnera un point de Rage. L'inverse est vrai aussi (si le maître est dans le coma ou gravement blessé, son familier perdra un point de Volonté, et gagnera un point de Rage).

- L'odorat est une forme de perception des choses extrêmement répandue et développée, parmi le clan Inuzuka. C'est pour ce sens est développé jusqu'à un rare niveau, même parmi les ninja. Même à ce niveau basique de Symbiose Animale, le ninja ajoute +2 à la Marge de Réussite de tous ses jets de Perception basés sur l'odorat. Il peut aussi repérer une personne uniquement grâce à ce sens, et le MJ devrait autoriser un jet de Perception à l'Inuzuka, lorsqu'il est suivi par exemple. Il est difficile de prendre un Inuzuka par surprise, et le MJ devrait en tenir compte.

### **Symbiose Animale de niveau 2 :**

A présent, le ninja et son familier son suffisamment proche pour s'isoler ensemble pendant des périodes plus ou moins longues, afin de mieux vivre ensemble. Ils peuvent aussi marquer les environs du village afin de mieux se repérer. Ces balades sont plutôt joyeuses, et le maître et son animal y prennent tout deux beaucoup de plaisir. Ils commencent par la même occasion à mettre au point les puissantes techniques de Taijutsu que leur clan a développé. Et même plus encore, le ninja peut apprendre à son familier toutes sortes de techniques, mais elles sont généralement très basiques, le chien ou loup ne sachant pas encore malaxer son Chakra correctement.

- Le lien empathique entre le chien ou le loup et son maître est tel que les mots sont superflus pour se comprendre entre eux : un simple échange de regard suffit généralement pour mettre une stratégie au point. Et en plus, à force de passer du temps avec son maître, le familier est désormais capable d'articuler quelques mots brefs ("aide", "blessé", par exemple), mais avec difficulté.

- Le ninja peut aussi pousser l'apprentissage des Capacités jusqu'au niveau 2 (Corps à Corps, Esquive, Acrobatie, Athlétisme, Natation, Camouflage, Estimation, Survie, Etiquette, Connaissance, Jeu, Don Artistique). (c.f. Chapitre Evolution : Familier)

- L'Inuzuka peut apprendre à son familier des techniques quelconques de niveau 1. Mais pour cela, il faut un contact physique entre le chien ou le loup, et son maître : l'animal malaxera son Chakra, mais c'est le ninja qui fera les sceaux de la technique. Il est possible de passer outre cette limitation si le familier a pris forme humaine.

- La profonde amitié qui lie un Inuzuka et son familier est suffisante pour plonger l'un ou l'autre dans une fureur noire si son compagnon est dans le coma ou grièvement blessé. C'est un phénomène d'instabilité dans un combat en groupe, car le ninja ou le chien peut aller jusqu'à perdre la tête et partir dans une fureur dévastatrice si l'autre se fait blesser gravement. Si le familier tombe dans le coma ou bien s'il est blessé de façon importante (s'il lui reste moins de 10 points de ka par exemple), son maître gagnera 2 points de Rage et

perdra 2 points de Volonté, et vice-versa. Le risque de partir en frénésie est encore plus grand que pour le niveau 1 de Symbiose Animale, et ira augmentant. C'est le risque à prendre pour se lier à un tel point avec un chien ou un loup.

- L'odorat est une forme de perception des choses extrêmement répandue et développée, parmi le clan Inuzuka. C'est pour ce sens est développé jusqu'à un rare niveau, même parmi les ninja. Le ninja ajoute +4 à la Marge de Réussite de tous ses jets de Perception basés sur l'odorat. Il peut aussi repérer une personne uniquement grâce à ce sens, et le MJ devrait autoriser un jet de Perception à l'Inuzuka, lorsqu'il est suivi par exemple. Il est difficile de prendre un Inuzuka par surprise, et le MJ devrait en tenir compte.

### **Symbiose Animale de niveau 3 :**

A un tel niveau de lien empathique entre un animal et son maître, le comportement de l'un et l'autre commencent à devenir d'une troublante similitude. En combat, ils agissent avec une parfaite coordination et arrivent à faire des techniques rivalisant avec la puissance du Goken.

- L'animal et le maître se comprennent instinctivement, grâce à la puissance de leur lien empathique. Le familier peut aussi transmettre des sentiments, et des impressions au ninja, comme d'où vient le danger, la puissance de leur ennemi, etc ... La rapidité de tels échanges peut sauver l'un ou l'autre d'un piège, ou encore d'une attaque surprise qu'il n'ait pas détecté. La vitesse de réaction ne dépend après plus que de lui. Le chien ou le loup peut désormais des phrases assez courtes, mais tout à fait compréhensible, dans la langue de son maître.

- L'Inuzuka peut enseigner à son familier des Capacités de niveau 3 (Corps à Corps, Esquive, Acrobatie, Athlétisme, Natation, Camouflage, Estimation, Survie, Etiquette, Connaissance, Jeu, Don Artistique). (c.f. Chapitre Evolution : Familier). (c.f. Chapitre Evolution : Familier)

- Le ninja peut aussi apprendre à son chien ou son loup des techniques quelconques de niveau 1 et 2 (c.f. Chapitre Evolution : Familier). Comme toujours, le contact physique est nécessaire pour que le ninja fasse les sceaux des techniques pour son chien. Il est possible de passer outre cette limitation si le familier a pris forme humaine.

- Si jamais le familier venait à tomber dans le coma ou à être grièvement blessé, son maître gagnerait trois points de Rage et perdrait trois points de Volonté. Et vice versa. Il faut donc faire très attention l'un à l'autre, car les conséquences d'une frénésie en combat sont généralement meurtrières.

- L'odorat est une forme de perception des choses extrêmement répandue et développée, parmi le clan Inuzuka. C'est pour ce sens est développé jusqu'à un rare niveau, même parmi les ninja. Le ninja ajoute +6 à la Marge de Réussite de tous ses jets de Perception basés sur l'odorat. Il peut aussi repérer une personne uniquement grâce à ce sens, et le MJ devrait autoriser un jet de Perception à l'Inuzuka, lorsqu'il est suivi par exemple. Il est difficile de prendre un Inuzuka par surprise, et le MJ devrait en tenir compte.

### Symbiose Animale de niveau 4 :

Seules de très longues années de vie de commune, de joie comme de peine, permettent à un Inuzuka de se lier à un tel point avec son familier. Lors de la mort de l'un ou de l'autre, le survivant se laissera généralement dépérir, ou bien se jettera au combat avec pour seul envie d'en finir avec la vie. Toutefois, cette symbiose permet de se battre avec une efficacité et une précision incroyable. Et les techniques de ce clan qui nécessitent un tel niveau de Symbiose Animale sont incroyablement destructrices, et pas un ninja sain d'esprit n'irait se frotter de son plein gré à un tel duo.

- A ce niveau, il n'est presque plus question d'empathie. L'esprit de l'animal et du ninja ne font presque plus qu'un, il arrive souvent que l'un ou l'autre réagisse à une chose qui arrive à son compagnon alors que celui-ci se trouve à bonne distance. Si tant est qu'ils se séparent. Ils peuvent ainsi communiquer, même s'ils sont à bonne distance l'un de l'autre. Et désormais, le chien est à même de parler comme un être humain normal, dans la langue de son maître.

- L'Inuzuka peut apprendre à son familier des Capacités de niveau 4 (Corps à Corps, Esquive, Acrobatie, Athlétisme, Natation, Camouflage, Estimation, Survie, Etiquette, Connaissance, Jeu, Don Artistique). (c.f. Chapitre Evolution : Familier). (c.f. Chapitre Evolution : Familier). Ils séparent ainsi les tâches qu'ils font, l'animal faisant aussi bien les choses que son maître (et souvent même mieux).

- Le ninja peut aussi apprendre à son familier des techniques quelconques de niveau 1, 2, et 3. Combiner ainsi deux fois la même technique, si le maître le fait en même temps que son familier peut créer des effets incroyables. Il est possible de passer outre cette limitation si le familier a pris forme humaine.

- Si le familier tombe dans le coma, l'Inuzuka gagnera 4 points de Chakra et perdra 4 points de Volonté, et vice-versa.

- L'odorat est une forme de perception des choses extrêmement répandue et développée, parmi le clan Inuzuka. C'est pour ce sens est développé jusqu'à un rare niveau, même parmi les ninja. Le ninja ajoute +8 à la Marge de Réussite de tous ses jets de Perception basés sur l'odorat. Il peut aussi repérer une personne uniquement grâce à ce sens, et le MJ devrait autoriser un jet de Perception à l'Inuzuka, lorsqu'il est suivi par exemple. Il est difficile de prendre un Inuzuka par surprise, et le MJ devrait en tenir compte.



## Contrôle de l'Ombre :

S'il y avait une chose qu'Ekwo Nara détestait par-dessus tout, c'était la marche à pied à travers la forêt dense de Konoha. Il n'y avait rien de tel que ces satanées randonnées pour lui gâcher la journée. Et le fait d'être la dernière personne encore libre de son équipe n'était pas pour améliorer les choses. Et puis ... il y avait l'équipe qui la poursuivait : un membre du clan Uchiwa, un du clan Hyuuga, et une chipie de Yamanaka qui s'était moquée de sa coupe de cheveux devant l'ensemble de la classe. Les joues rouges, la Nara avait décidé qu'elle ne pouvait *vraiment* pas se permettre de perdre face à eux. Allez, il suffisait d'inspirer calmement, et les problèmes se résoudraient d'eux même. Et son père ne lui avait-il pas dit plusieurs fois que les ennemis que l'on rencontrait étaient tellement enclin à tomber dans le piège le plus grossier qu'il fallait se demander s'ils ne le faisaient pas exprès. Seulement voilà son père avait été Junin à 11 ans avec les honneurs, alors que de son côté, elle se demandait encore pourquoi se lever si tôt alors que son Sensei arrivait toujours en retard. Ekwo soupira. Et dire qu'elle devrait être en train de dormir, en ce milieu d'après-midi. Bon, elle allait essayer le vieux truc démodé qu'elle avait vu dans les archives de son père. Mais inutile de se leurrer : c'était le club des petits génies qu'il y avait en face ... Ils arrivèrent quelques minutes plus tard, après qu'elle eut terminé ses préparatifs : le Hyuuga qui sondait les alentours, suivie de cette chipie blonde, et enfin le Uchiwa qui fermait la marche. Ekwo Nara restait cachée juste pour le sport. Le Byakugan l'avait repéré et son piège aussi, sûrement. Mais ... qu'est ce qu'ils faisaient ? Le piège de fumigène se déclencha avant qu'ils ne s'en rendent compte, plongeant les environs dans une fumée blanche. Et voilà qu'ils se mettaient à sauter sur les branches au-dessus d'eux. Juste sur les rouleaux piégés. Une détonation sourde leur fit vriller les tympan, suivit d'un éclair aveuglant. Quelques secondes plus tard, le nuage fumigène s'était dissipé, et ses adversaires avaient retrouvé l'ouïe et la vue. Malheureusement pour eux, l'ombre d'Ekwo Nara s'était allongée de façon incroyable, et touchait à présent la leur. Kage Mane no Jutsu réussit. Ils ne pourraient plus bouger qu'en suivant ses gestes pendant un temps. Un temps seulement. Et tous ses partenaires qui s'étaient fait capturer. Donc plus personne pour donner le coup de grâce. Ekwo soupira de plus belle. Quand elle disait qu'elle n'aimait pas les randonnées en forêt ...

Il s'agit probablement du Talent le plus incongru de tous. Ce n'est pas vraiment un don génétique, mais il est fort probable que seuls les Nara puissent l'utiliser. C'est en fait un arcane secret de Konoha qui consiste à manipuler son ombre pour immobiliser ou attaquer son adversaire. Cela vient de la capacité incroyable qu'on les membres du clan Nara à insuffler leur Chakra dans leur ombre, ce qu'aucun autre clan n'arrive à faire. La puissance de ce Talent vient aussi du fait qu'il est très peu connu à Konoha, et encore moins à l'étranger. Et les quelques ninja d'un autre village caché qui l'ont vu en œuvre ne sont plus là pour en parler.

Un des gros désavantages de ce Talent est qu'il ne peut que déformer *son* ombre pour utiliser ensuite les techniques de son clan. Mais il peut utiliser les ombres des alentours pour allonger la portée de la sienne. C'est pour cela que l'utilisation du Contrôle de l'Ombre est très tactique et qu'on ne peut pas l'utiliser à tout va. Pour que l'attaque porte, il faut que l'ennemi se trouve à distance relativement courte. Il possible d'allonger son ombre en

utilisant d'astucieux stratagèmes comme de lancer un kunai ayant une fiche aveuglante : lors de l'explosion de lumière, les adversaires seront éblouis et les ombres, dont celles du Nara, seront plus grandes (c'est un effet de lumière) ce qui lui permettra de capturer son adversaire. Et une fois que l'ombre du Nara et de sa cible se touche, elles ne font plus qu'une, et le ninja peut manipuler cette nouvelle ombre comme il veut.

Un autre des inconvénients du Contrôle de l'Ombre est qu'il consomme beaucoup de Chakra. En effet, étendre son ombre plusieurs fois si la cible n'est pas touchée du premier coup est épuisant. Et il faut après cela maintenir ce contrôle, ce qui consomme aussi beaucoup de Chakra. C'est aussi pour cela que le ninja doit parfaitement maîtriser les possibilités d'attaque grâce à son ombre, pour éviter d'épuiser son Chakra inutilement. Et il serait d'autant plus dommage qu'une fois l'ombre du Nara et de sa cible ne faisant plus qu'une, il n'ait plus assez de Chakra pour faire une des techniques de son clan. Il faut donc mieux passer plus de temps à attendre et à frapper l'ennemi une fois qu'il sera dans une position avantageuse pour le Nara plutôt que d'attaquer successivement sans réfléchir. D'autant plus que le fait de voir une fois ce Talent à l'œuvre peut mettre l'adversaire au courant du Talent de l'adversaire ("Tiens une ombre qui m'attaque. Et on dirait celle de mon adversaire. Et on dirait qu'il ne peut pas l'étendre autant qu'il le veut. Je vais plutôt attaquer à distance"). Une attaque inconsidérée peut ruiner la possibilité de toucher l'adversaire avec son ombre, et ainsi faire perdre au Nara un de ses grands atouts.

Et enfin, comme toute technique, il est possible de "contrer" en quelques sortes les effets des techniques du clan Nara. La plupart d'entre elles en effet maintiennent de force l'ennemi immobile, ou bien encore l'étrangle. Si bien qu'au final ce n'est en quelque sorte qu'une opposition de force entre le Nara qui doit se concentrer mentalement pour grader l'adversaire sous son contrôle, et cet adversaire qui veut y échapper et qui doit se débattre physiquement. C'est pour cela aussi que les Nara ont une grande force mentale et une grande volonté. Et il faut d'autant plus faire attention en combat, car toucher l'ombre de son ennemi avec la sienne ne signifie pas automatiquement. Il s'ensuivra ensuite une lutte entre le Nara et sa cible, lutte qui concentrera toutes ses forces mentales et qui l'expose donc à des représailles. Un ninja qui possède le Contrôle de l'Ombre est très exposé lorsqu'il l'utilise. Il doit avant cela être sûr de ne pas pouvoir se faire surprendre par un autre ninja ou bien par un clone matériel.

Il pourrait sembler que le Contrôle de l'Ombre présente bien trop d'inconvénients pour être utilisable en combat. Et c'est faux. Il ne s'agit bien sûr pas d'un Talent que l'on utilise en première ligne sans réfléchir, mais cela est vrai pour *tous* les Talents et techniques ninja. Celui qui le fait n'a rien compris à la subtilité qui fait un grand ninja. Foncer dans le tas n'a jamais rien apporté. Par contre avoir dans ses rangs un Nara en soutien est un très grand atout : pendant que les autres membres de son équipe attirent l'attention des ennemis sur eux, ce ninja peut se placer dans une position avantageuse, et ainsi capturer l'ombre de *tous* ses adversaires en une seule fois. Une fois ces ennemis immobilisés, le Nara peut soit les étrangler avec une technique ou bien laisser ses coéquipiers leur porter le coup de grâce alors qu'ils sont incapables de bouger. En plus de cela, ce Talent est extrêmement méconnu ce qui fait qu'une attaque bien placée surprendra l'adversaire et mettra fin au combat. Et en plus, les défauts du Contrôle de l'Ombre ne sont souvent pas connus en dehors du clan.

**Coût** : étendre son ombre coûte 2 points de Chakra et un point supplémentaire au début de chaque tour après celui où il a commencé à manipuler son ombre. Ce coût est à multiplier selon le nombre de cible visée (ex.: étendre son ombre vers trois cibles coûte 6 points de Chakra de base, et 3 points supplémentaires par tour). C'est-à-dire que si le ninja veut maintenir son ombre allongée, il devra dépenser un ou plusieurs point(s) de Chakra supplémentaire(s), au début de chaque tour. Étendre son ombre ainsi est considéré comme une action, et ne nécessite pas de faire de sceau.

**Caractéristique associée** : Intelligence.

**Remarque** : des Dôjutsu comme le Sharingan et le Byakugan permettent de voir les flux de Chakra. Dans le cas de l'"œil blanc", s'il est activé, il percera automatiquement le Contrôle de l'Ombre dans le sens où il sera impossible de le prendre par surprise, d'autant plus qu'il a une vision à 360°. Pour l'"Œil Copieur", il faudra que le ninja qui le possède décide de voir les flux de Chakra en payant le coût qu'il faut, mais contrairement à l'"Œil Blanc", il est possible de prendre l'Uchiwa par surprise, dans l'angle mort du Sharingan (dans le dos du ninja par exemple). Si un ninja connaît le Talent du Nara, il peut décider de faire attention à son ombre : il aura un malus de 5 moins son niveau d'Intelligence à toutes ses actions pour cela. Le MJ peut aussi autoriser un jet en opposition de Contrôle de l'Ombre et de Perception, si l'ennemi peut se rendre compte de quelque chose.

**Autre remarque** : le fait de pouvoir faire des sortes de tentacules d'ombre peut avoir une utilité, mais seulement en dehors d'un combat : immobiliser un ennemi ainsi prend du temps et beaucoup de Chakra tout en lui laissant la possibilité de faire des techniques, contrairement aux Techniques Héréditaires du clan Nara. Le MJ devrait en limiter une utilisation abusive durant un combat.

### **Contrôle de l'Ombre de niveau 1 :**

Ce niveau peut sembler basique mais, seul ou en équipe, il fait souvent la différence entre la victoire ou la défaite. Utilisé au moment approprié, et avec la technique appropriée, le Nara peut immobiliser tous ses adversaires.

- Le ninja peut manipuler son ombre avec une relative aisance, et peut lui donner la forme qu'il veut. Avec une certaine limite quand même : il ne peut l'étendre que sur maximum 5 mètres, et ne peut lui donner "que" 20 centimètres de largeur. Il peut néanmoins l'étendre sur n'importe quel type de surface, il peut même l'envoyer vers un endroit qu'il ne voit pas mais qu'il devine (s'il est caché derrière un arbre par exemple).

- A ce niveau, l'ombre du Nara n'a pas de réel consistance tangible. Il ne peut la manipuler suffisamment pour cela. Le ninja ne peut donc pas utiliser de technique de son clan permettant d'étrangler son ou ses adversaires. Il peut "seulement" les utiliser (c.f. Chapitre Techniques Héréditaires : Kage Mane no Jutsu)

### Contrôle de l'Ombre de niveau 2 :

En contrôlant mieux la façon de répartir son Chakra dans son ombre, le Nara peut affiner ses attaques ainsi que les techniques propres à son clan. Un ninja ayant atteint ce niveau de Contrôle de l'Ombre peut tuer avec, ce qui en fait un redoutable adversaire.

- Le ninja peut étendre son ombre sur une distance allant jusqu'à 20 mètres de longueur et l'affiner jusqu'à 10 centimètres de largeur. Il peut donc attaquer à présent sur une bonne distance, en se mettant hors de portée de ses ennemis. Et il a en plus la possibilité d'étendre son ombre encore plus, en utilisant son environnement.

- Le Nara peut donner une consistance à son ombre, grâce à son niveau de Contrôle de l'Ombre. Une technique du clan est tout à fait appropriée (c.f. Chapitre Techniques Hérititaires), mais s'il veut donner une pression sur quelque chose sans l'aide de cette technique, il devra dépenser pour cela 4 points de Chakra par action, et par objet sur lequel il exercera son action. Il n'est pas possible de saisir un objet ou de tuer quelqu'un comme cela, mais il est possible de casser des objets fins et assez peu solides (petite branche, doigt, etc ...). Il est possible d'utiliser cela sur soi-même, en se cassant un doigt par exemple, afin de se sortir discrètement d'un Genjutsu.

### Contrôle de l'Ombre de niveau 3 :

A présent le Nara à l'incroyable possibilité de pouvoir donner une réalité tangible à son ombre. C'est à partir de ce niveau que les Nara deviennent très dangereux et ce même contre des adeptes du Taijutsu, car leur ombre peut devenir consistante. Elle peut par exemple être utilisée comme une ou plusieurs lance(s), et perforer les adversaires du Nara.

- Le ninja peut étendre son ombre sur une distance de 100 mètres, et lui donner une largeur de 5 centimètres. Il lui est donc possible d'attaquer à une distance suffisante pour ne pas être repéré par ses cibles. Il peut aussi attaquer des ennemis suffisamment loin les uns des autres. Le Nara devient donc aussi performant en attaque qu'en défense.

- Il peut donc tellement concentrer son Chakra dans son ombre qu'il a la possibilité de lui donner une épaisseur et donc une consistance telle qu'il peut attaquer avec. Une fois ce niveau atteint, le Nara peut enfin donner une dimension à son ombre, et il peut donc s'en servir pour transpercer ses ennemis. S'il veut utiliser son ombre comme une sorte de tentacule qui pourra soulever des objets de poids et de taille modérée, mais qui ne pourra pas tuer quelqu'un, et cela lui coûtera 5 points par action où il le fera et par tentacule. Cette dernière aura une Force, une Dextérité et un nombre de point de ka égaux à 4. Étant donné qu'elle aura une consistance physique, il sera possible de la trancher facilement.

### Contrôle de l'Ombre de niveau 4 :

A ce niveau de maîtrise de Contrôle de l'Ombre, le ninja peut accomplir de véritables prouesses avec, enlaçant tous ses ennemis dans sa froide et terrible étreinte. Un tel ennemi n'est généralement pas du genre à laisser des témoins derrière lui, car son art doit rester secret pour garder toute sa puissance.

- Le ninja peut étendre son ombre sur une distance incroyable de 500 mètres, et la rendre assez finie pour qu'elle ait 1 centimètre de largeur. Il faut considérer cela comme gigantesque toile d'ombre, et le ninja a un parfait contrôle dessus en long en large et en travers.

- La consistance du Nara est toujours égale à celle du métal. S'il veut utiliser son ombre comme une sorte de tentacule qui pourra soulever des objets de poids et de taille modérée, mais qui ne pourra pas tuer quelqu'un, et cela lui coûtera 5 points par action où il le fera et par tentacule. Cette dernière aura une Force, une Dextérité et un nombre de point de ka égaux à 6. Étant donné qu'elle aura une consistance physique, il sera possible de la trancher facilement.

## Médecine Ninja :

Cela faisait une demi-heure qu'elle était dessus, et les muscles de Hayasa ne semblaient toujours pas vouloir se réparer. Elle avait pourtant bien fait la technique que lui avait apprise sa Sensei. Et Tenohira ne semblait pas non plus en très grande forme, avec l'attaque de cette étrange épée qui avait réussi à percer son prétendument invincible Kaiten. Malgré le fait qu'il soit d'une arrogance insupportable et qu'il ait autant de discussion qu'un arbre mort, elle ne pouvait pas le laisser ainsi. Il pensait masquer sa souffrance parfaitement, mais elle voyait bien qu'il avait envie de hurler de douleur. Et en plus la couleur très sombre du sang qui coulait de sa blessure n'augurait rien de bon, surtout qu'elle ne pouvait se permettre le luxe de l'opérer ici, en plein marécage, et en territoire ennemi de surcroît. Elle fit de son mieux pour atténuer les douleurs du maître du Goken (quelle idée de forcer son corps comme ça, il avait les muscles et les os en bouillie), et se dirigea vers le Hyuuga. Il la regarda fixement pendant qu'elle examinait ses blessures, et il lui avoua que vu l'état de l'équipe, leurs vies étaient entre le main de leur ninja médecin, elle, et que la façon dont elle se comportait inspirait le plus grand respect. C'était toujours comme ça que ça se passait de toute façon : ils la traitaient comme une poupée en porcelaine la plupart du temps, mais en cas de coup dur (enfin là, c'était plutôt une horrible catastrophe), ils se tournaient vers elle et lui disaient les "notre vie t'appartient", et autre "tu es bien plus forte et solide que nous" habituels. Et elle ne supportait toujours pas de les voir souffrir comme ça, d'autant plus que l'état de Tenohira venait du fait qu'il s'était sacrifié en la protégeant avec ses dernières forces pour lui éviter de se faire trancher en deux par leur adversaire. Alors les larmes aux yeux elle se mit au travail, arrêtant l'hémorragie, refermant la plaie béante, et réparant comme elle le pouvait les organes internes qui étaient dans un état inquiétant. Et pendant ce temps-là, il scrutait toujours les alentours avec son Byakugan, les muscles tendus et prêt à bondir au moindre danger. Non, elle ne permettrait jamais qu'ils continuent ainsi à souffrir.

Le Talent Médecine Ninja ne nécessite pas de capacité innée autre que la volonté de consacrer sa vie et ses pouvoirs à essayer de sauver la vie des autres ou du moins à atténuer leur souffrance. Il s'agit généralement d'une spécialisation qui se fait assez tôt chez un ninja, car il faut accumuler une somme importante de connaissances, en plus d'une pratique assidue des techniques consommant beaucoup de Chakra. Un ninja peut décider d'apprendre à se battre puis de consacrer du temps pour apprendre la Médecine Ninja, mais cela est très rare, d'autant plus que les Sensei n'enseignent généralement leurs connaissances qu'à ceux qui ont décidé d'être comme eux des ninja médecins.

La Médecine Ninja n'est pas un Talent qui a pour but de pratiquer de complexe opération à cœur ouvert ou d'autre chose de ce type. Il s'agit plutôt d'une médecine qui se pratique principalement sur le terrain, c'est-à-dire sur un champ de bataille et souvent au milieu d'ennemi. Et cela rend ce Talent d'autant plus important : le meilleur ninja du monde ne peut souvent pas lutter contre une hémorragie interne, et ne peut pas plus ressouder les os de son bras brisé en deux. C'est là qu'intervient le ninja médecin. Dans certain cas, le fait de pratiquer son art sur le champ de bataille peut rendre le soin plus difficile à faire (donner un malus pour le jet par exemple).

La Médecine Ninja ne comprend pas une seule technique ninja qui peut soigner tous les maux. Généralement, le ninja médecin génère une sorte de boule de Chakra au bout de ses mains, et ce, afin de pratiquer différent soin à son patient. Il faut bien sûr une solide connaissance du corps humain pour pratiquer la Médecine Ninja. Même si cela s'apparente toujours à soigner en utilisant son Chakra, il y a une différente façon de faire.

La première méthode est utilisée pour arrêter les hémorragies causées par les blessures, et qui pourraient tuer le ninja à soigner. Cette méthode est très utile et souvent même vitale, car il faut très souvent arrêter le sang de couler pour pouvoir avoir le temps de soigner les blessures. A partir d'une certaine maîtrise de la Médecine Ninja, il est possible d'arrêter les hémorragies internes, comme celles causées par le Jyuken par exemple. Pour ce type de blessure généralement mortelle, il faut que le Médecin soigne tout de suite le patient, au risque de le voir mourir sinon. Avec cette méthode, il est possible d'arrêter les hémorragies les plus graves, mais dans certains cas, ce n'est qu'une façon d'attendre des soins plus poussés, généralement dans un hôpital (dans le cas des blessures aux organes internes notamment).

La seconde méthode sert à neutraliser le poison, ainsi qu'à fabriquer son antidote. Se battre contre un ennemi utilisant le poison sans avoir de ninja médecin est extrêmement dangereux et souvent mortel, car les poisons ninja ne laissent généralement aucune chance. Rendre un poison inefficace dépend de la puissance de celui-ci : un faible sera facilement bloqué et sans dépense excessive de Chakra, alors qu'un poison mortel fera gaspiller beaucoup d'énergie au ninja médecin. Pour créer un antidote, il faut une petite partie du poison ainsi que les ingrédients nécessaires. C'est trouver ces derniers qui s'avèrent le plus difficile, et il est souvent judicieux pour un Médecin d'amener avec lui un nécessaire pour les poisons les plus connus. De même que pour neutraliser un poison, plus celui-ci est puissant, plus l'antidote sera difficile à faire.

La troisième méthode consiste elle à soigner les blessures des ninja. Le Chakra est utilisé pour régénérer les cellules du patient, ce qui est extrêmement épuisant. Cependant il s'agit probablement de la méthode la plus puissante et la plus utilisée en combat. Sa très forte consommation en Chakra est une des raisons pour laquelle un ninja médecin ne se bat pas, et si dans la dernière extrémité il ou elle doit le faire, ce ne sera assurément pas grâce à des techniques ninja, mais plutôt au Taijutsu ou au Genjutsu, qui consomment peu ou pas de Chakra.

**Caractéristique associée** : Intelligence.

**Remarque** : Les pouvoirs de la Médecine Ninja nécessitent d'être au contact avec le patient que l'on veut soigner. Et plus encore, il faut pouvoir le toucher ou l'effleurer avec un ou deux mains. Ce sont des conditions sine qua non de l'utilisation de la Médecine Ninja. C'est pourquoi le ninja peut aussi utiliser la Médecine Ninja sur lui-même du moment qu'il peut atteindre ses blessures.

**Autre remarque** : Le fait de guérir un ninja se fait généralement dans des conditions stressantes où le Médecin est pressé par le temps. Mais son entraînement palie à ce fait, du moment qu'il ou elle est relativement au calme. Soigner un partenaire de son équipe en

plein combat est une chose tout à fait différente : l'environnement n'est pas très propice à la Médecine Ninja. Il conviendra donc d'appliquer éventuellement des malus aux techniques de Médecine Ninja (ex.: malus de 1 si le Médecin est en retrait, malus de 3 s'il peut être menacé par une attaque, et malus de 5, s'il est face à l'ennemi sans personne ou presque pour le défendre)

Autre remarque : Selon le niveau de Médecine Ninja du ninja, il apprend des techniques ayant des effets plus ou moins puissants. Chaque niveau de Médecine Ninja donne accès à des techniques de soins qui sont différentes de celles déjà apprises. Si une technique de guérison des plaies de niveau 1 est moins chère en Chakra qu'une de niveau 3, le Médecin a intérêt à l'utiliser.

Autre remarque : Guérir ou refermer une blessure ou encore neutraliser du poison ne se fait pas de façon instantanée : il faut une action pour 10 points de Chakra supplémentaires dépensés de cette manière. Cette quantité de Chakra est divisée par 2 (arrondi à l'inférieur) si une seule main est appliquée pour guérir ou refermer la blessure ou neutraliser le poison.

Autre remarque : La création d'un poison nécessite la Capacité Préparation d'Armes, ainsi qu'un jet. La Marge de Réussite de ce jet doit être notée, car elle entre en compte pour neutraliser le poison : que ce soit grâce à un antidote ou à une technique de Médecine Ninja, il est possible d'arrêter et de détruire le poison en diminuant sa Marge de Réussite. Ce dernier sera considéré comme définitivement détruit quand sa marge sera réduite à 0.

### Médecine Ninja de niveau 1 :

Le ninja connaît maintenant les bases de la Médecine Ninja, à savoir une solide connaissance du corps humain (organes internes, os, muscles, etc ...), ainsi que des techniques qui permettent de guérir les blessures bénignes et les effets de poisons faibles. Une grande quantité de Chakra sera nécessaire pour refermer et guérir les blessures plus sérieuses, car ces techniques sont avant tout basiques.

- Le ninja médecin peut refermer les coupures superficielles, comme les blessures de kunai ou de shuriken. Une grande quantité de blessures superficielles peut entraîner des malus au combat, ainsi que la perte de sang en suffisamment grande quantité pour que cela se répercute de façon importante sur le ka. Refermer les blessures de cette façon est considéré comme un technique coûtant 2 points de Chakra de base, et 1 pt de Chakra supplémentaire annulant la perte d'un point de ka par tour. (ex.: 4 points de Chakra annulent la perte de 2 points de ka par tour)

- Guérir une blessure est plus gourmand en Chakra (et donc en temps) que le fait de la refermer. C'est pour cela que les ninja médecins doivent économiser leur Chakra au maximum. Cela est considéré comme une technique ninja coûtant 4 points de Chakra de base, et 2 points de Chakra donnant un point de ka. Seules de petits dommages devraient être guéri ainsi, car cette technique est trop chère en énergie et en temps pour des blessures plus graves.



- Même à ce niveau basique, le ninja peut neutraliser les poisons les moins violents. Il lui faut pour cela procéder comme pour les autres techniques de Médecine Ninja, et poser les mains sur le patient. Ensuite, le ninja médecin va devoir extraire le poison du corps, et il pourra aussi utiliser ce qu'il a retiré pour confectionner un antidote. Faire cela est considéré comme une technique coûtant 4 points de Chakra de base et 1 point supplémentaire annulant 1 succès de la préparation du poison. Seuls les poisons de niveau 1 peuvent être neutralisés de cette façon. Un poison est considéré comme définitivement neutralisé quand tous les succès de sa Marge de Réussite ont été annulés. Pour la préparation d'antidote, outre la petite quantité de poison ainsi que les ingrédients nécessaires (c.f. Chapitre approprié), un jet de Médecine Ninja est requis, avec une Marge de Réussite supérieure ou égale à celle du poison. Si ce n'est pas le cas, alors la Marge de Réussite du poison sera réduite de celle de l'antidote. (ex.: un antidote avec une Marge de Réussite de 10 contre un poison avec une Marge de Réussite de 15 ne le neutralise pas, mais le poison sera désormais considéré comme ayant une Marge de Réussite de 5)

### Médecine Ninja de niveau 2 :

A présent, le ninja est capable de mieux comprendre les points qu'il faut soigner en priorité, et ainsi guérir ou refermer des blessures plus graves, mais toujours superficielles. Il peut aussi venir à bout de poisons simples mais efficaces, sans trop de difficulté. Il est suffisamment expérimenté pour assister à une opération en tant qu'assistant, et il peut aussi accéder à des ingrédients plus puissants pour les antidotes.

- Le Médecin peut désormais refermer les entailles profondes, et empêcher que le ninja perde tout son sang. Cette technique peut faire la différence entre la vie et la mort d'un coéquipier surtout lorsqu'il s'agit d'une mission en territoire ennemi, ou bien quand les ninja sont livrés à eux même. Cela est considéré comme une technique coûtant 4 points de Chakra de base, et 2 points de Chakra supplémentaires annulent la perte d'un point de ka par tour.

- Le ninja peut soigner des blessures plus graves. Il connaît suffisamment bien l'organisation du corps humain pour revitaliser très vite les cellules pour revitaliser son patient. Guérir une blessure est considéré comme une technique ninja coûtant 4 points de Chakra de base, et 1 point de Chakra additionnel donnant 1 point de ka. (ex.: 10 points de Chakra redonnent 6 points de ka à un ninja, et cela ne prend qu'une action)

- A ce niveau de Médecine Ninja, le ninja peut neutraliser les poisons plus efficaces. Il suffit pour cela de dépenser du Chakra. Cela est considéré comme une technique coûtant 4 points de Chakra de base et 2 points supplémentaires annulent 1 succès de la Marge de Réussite du poison. Seul ceux de niveau 2 peuvent être neutralisés avec cette technique. Le poison est neutralisé quand sa Marge de Réussite est nulle. Le poison extrait peut être utilisé pour la préparation d'un antidote.

### Médecine Ninja de niveau 3 :

Les ninja médecins ayant atteint ce niveau sont capables de véritables prouesses sur les champs de bataille. Ils peuvent guérir les patients que tout le monde croyaient perdus, et ils ont surtout suffisamment de connaissances et de pratique pour pouvoir guérir les bras cassés, les brûlures, etc ... Avoir un tel Médecin dans ses rangs est aussi un gros soutien psychologique pour les ninja qui se battent, car ils savent que s'ils sont blessés, ils seront entre de bonnes mains pour être soigné.

- Le ninja a la possibilité de guérir les brûlures, les os brisés, et même les muscles dans une certaine mesure bien sûr : un adepte du Goken qui s'est un peu dépassé pourra être guéri de cette manière, mais s'il a trop forcé sur ses muscles, cela ne sera que temporaire, le temps qu'il ait un repos de plus ou moins longue durée. Une blessure du genre brûlure ou os brisé est considérée comme résorbée si tous les dégâts pris de cette manière sont annulés. Cela est considéré comme une technique ninja coûtant 6 points de Chakra de base, et 3 points supplémentaires annulent 1 point de dégât. Les dégâts sont annulés pour que les effets (impossibilité d'utiliser son bras par exemple) disparaissent : cette technique ne redonne pas de point de ka.

- A présent, le Médecin peut guérir d'importantes blessures, ce qui peut remettre sur pied plus d'un combattant. Il faut considérer cela comme une technique coûtant 6 points de Chakra de base et 1 point supplémentaire redonne deux points de ka. Cette technique devrait être utilisée pour guérir des dégâts importants car elle est assez gourmande en Chakra.

- Pour neutraliser les poisons, il faut utiliser ça comme une technique coûtant 4 points de Chakra de base, et 3 points supplémentaires annulent un succès à la Marge de Réussite de la préparation du poison. Il est considéré comme neutralisé quand sa Marge de Réussite est nulle. Seul des poisons de niveau 3 peuvent être neutralisés de cette façon.

### Médecine Ninja de niveau 4 :

Les ninja qui ont atteint ce niveau sont ceux qui détiennent les rouleaux de Médecine Ninja tenu depuis des siècles, où leurs prédécesseurs ont noté au fur et à mesure leur science et leur découverte. Pour eux, rien n'est impossible, et quand un puissant Jounin a besoin de soins de toute urgence, c'est à eux que l'on fait appel. Ils ne viennent sur le champ de bataille que pour les missions les plus importantes, et assurent à eux seuls tout le soutien médical dont ont besoin les ninja qui vont se battre.

- Le Médecin peut désormais aller jusqu'à guérir les organes internes, ce qui n'est généralement possible qu'à l'aide d'outil ou de parchemin. Il n'a pas besoin d'opérer son patient en lui ouvrant le ventre, une simple imposition des mains suffit. Il faut considérer cela comme une technique coûtant 8 points de Chakra de base, et 4 points supplémentaires annule un dégât pris de cette manière. Les dégâts ainsi annulés stoppent d'autant l'hémorragie interne, mais ne redonne pas de point de ka. Il faut utiliser la technique de

guérison appropriée pour cela. Un organe est considéré comme soigné quand tous les dégâts qui lui ont été infligés sont annulés de cette manière. Et même ainsi, il faut généralement une opération quelques temps après.

- Véritable fontaine de vie, le ninja peut remettre sur pied en un instant un patient sur le point de mourir. Il faut considérer cela comme une technique dont le coût de base est de 8 points de Chakra, et 1 point supplémentaire redonne 4 points de ka. Il y a peu de chose dans le monde des ninja qui redonne autant de vitalité.

- Désormais, le Médecin peut même neutraliser les poisons les plus puissants, s'il en a le temps. Il faut considérer cela comme une technique dont le coût de base est de 4 points de Chakra, et 4 points supplémentaires annulent 1 succès à la Marge de Réussite de préparation du poison. Seuls ceux de niveau 4 peuvent être neutralisés de cette manière. Un poison est neutralisé quand sa Marge de Réussite est réduite à 0. Le poison ainsi extrait peut être utilisé pour créer un antidote.



## **IX. Techniques Héréditaires:**

Certains clans de Konoha mais aussi d'autres Villages cachés possèdent ce que l'on appelle des Talents, à savoir des aptitudes héréditaires, à caractère génétique ou bien traditionnel (c.f. Chapitre Talents). Ils les cultivent et les enrichissent donc, génération après génération. Et plus encore, ils ont développé de puissantes Techniques Héréditaires liées à leur(s) Talent(s). Ces redoutables techniques ont en plus généralement l'incroyable avantage de n'être connu avec précision que par les membres du clan qui l'a créé, car elles ne peuvent être maîtrisées que par eux. Ce sont donc des secrets gardés avec jalousie, et qui ne sont dévoilés que dans des conditions critiques, quand la seule issue possible est la victoire à tout prix.

*Remarque* : la plupart des Techniques Héréditaires ne sont pas copiable via le Sharingan, car les conditions requises pour les pratiquer sont souvent irréalisables. Et c'est encore heureux, car sinon les membres du clan Uchiwa s'attireraient les foudres incessantes des autres clans de Konoha. Les rares exceptions seront précisées.

*Remarque* : ce qui est présenté ci-dessous sont des Techniques, à savoir qu'il faut, pour les pratiquer, procéder exactement de la même façon que pour une Technique normale. La seule exception est l'Ouverture des Portes Célestes, qui ne nécessite pas de malaxer son Chakra ou de former de sceau. Certaines Techniques Héréditaires ne nécessitent pas de sceau. Cela sera alors précisé. Il faudra quand même répartir les points du jet de Coordination dans la partie des sceaux, car cela représente ici le temps qu'il faut au ninja pour se concentrer et faire sa Technique Héréditaire. Les Techniques à distance (ex.: Hakke Kuushou) sont réglées de façon normale, comme décrit dans les règles du Chapitre Techniques.

## JYUKEN:

Le ninja déserteur qu'était Anoi Dati avait vraiment de la chance : il était tombé sur un Onin qu'il était sûr de vaincre. En effet, son poursuivant avait tatoué sur le bas de sa main le symbole de son clan, à savoir celui des Hyuuga. Et le déserteur savait donc leur grande faiblesse : ils ne se battaient qu'au corps à corps. Quelques attaques à distance en viendraient donc à bout. Toute l'agilité du monde ne pourrait donc pas sauver son ennemi, d'autant plus qu'il n'aurait aucun endroit où se permuter avec Kawarimi no Jutsu. Le chasseur semblait attendre, impassible. Anoi sortit le rouleau qu'il avait spécialement préparé pour un combat comme celui-ci. Il le descella, le lança en l'air, et dans un grand nuage de fumée apparurent des dizaines de shuriken, une douzaine de mètres au-dessus du Hyuuga. Le déserteur tendit les mains vers les armes qu'il venait de faire apparaître, maîtrisant désormais leur trajectoire et leur vitesse grâce à des fils de Chakra reliés à elles. Il les fit foncer sur l'Onin-nin. Son adversaire se mit alors à tourner à toute vitesse sur lui-même, alors que semblait émaner de lui une lumière bleue qui semblait être du Chakra. Impossible. Quand les armes arrivèrent sur leur cible, cette dernière n'était plus qu'une boule de Chakra. Les shuriken rebondirent dessus comme sur du métal. Quand toutes les armes furent à terre, Anoi Dati se préparait à lancer une autre attaque, l'esprit en pleine confusion : il n'avait *jamais* entendu parlé d'une telle technique. Heureusement, il était à distance de son ennemi. Mais son adversaire arma son bras, la paume vers lui, et lança son attaque, dans le vide. Et il sentit quelque chose *exploser* en lui. Il tomba à genou, le ventre brûlant de douleur. Puis il s'effondra par terre, dans un râle. Il avait été pourtant tellement loin de son ennemi. Comment était ce ... Le chasseur de déserteur du village caché de Konoha s'approcha calmement de lui, alors qu'il sentait sa vie s'échapper hors de lui. Son poursuivant ôta son masque, révélant un visage d'une beauté époustouflante. C'était une enfant qui ne devait pas avoir plus de 15 ans. Elle s'agenouilla à côté du mourant, posa un doigt sur sa poitrine, et ce fût fini.

## Techniques:

### Hakkeshou Kaiten (Tourbillon Divin):

Cette technique utilise deux des particularité des membres du clan Hyuuga La plus importante des deux pour le "Tourbillon Divin" est la facilité qu'ont les Hyuuga d'expulser du Chakra par n'importe quelle partie de leur corps. En effet, les autres ninja ne peuvent que très difficilement expulser leur Chakra par une autre partie de leur corps autre que les pieds ou les mains. Le deuxième atout qu'il est intéressant d'utiliser pour cette Technique Héritaire est le Byakugan, qui permet de détecter une attaque venant de n'importe où.

Le Hakkeshou Kaiten consiste donc à expulser du Chakra par toutes les parties de son corps en même temps, et de créer ainsi une boule d'énergie d'environ deux mètres de rayon qui sera capable d'arrêter toutes les attaques physiques (kunai, shuriken, poing, boule de feu, etc ...). Cependant, la puissance du "Tourbillon Divin" dépend de la maîtrise du Jyuken

de celui qui le pratique : tout autre qu'un maître ne pourra bloquer que les attaques de puissance moyenne.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Coût** : 20 points de Chakra. Le Hyuuga qui fait cette Technique Héréditaire est immobilisé pendant toute la durée de la Technique. Le ninja peut faire durer cette Technique autant d'action qu'il veut, jusqu'à un maximum égal à son nombre d'action de base. Il a la possibilité de recommencer le tour suivant. Cette technique ne nécessite pas de sceau (même si le ninja devra répartir des points dans la colonne Sceau lorsqu'il fera la Technique). Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Pré requis** : Jyuken de niveau 3 au moins.

**Effets** : cette technique permet de détourner ou de stopper *toutes* les attaques physiques, d'où qu'elles viennent. Cet effet varie en fonction de la maîtrise du Jyuken : si cette dernière est de niveau 3, le Hyuuga n'arrêtera que les attaques dont la Marge de Réussite est de 15 ou moins (les autres attaques seront considérées comme si le ninja avait eu une marge de réussite de 15 à son esquive). Pour un ninja ayant le Jyuken au niveau 4, le Hakkeshou Kaiten arrêtera toutes les attaques, quelle que soit leur Marge de Réussite. Il est aussi possible de blesser les adversaires avec cette technique. En libérant plus de Chakra que nécessaire, le ninja peut créer des rafales de vent blessantes. Si le Hyuuga maîtrise le Jyuken au niveau 3, par tranche de 2 points de Chakra supplémentaires dépensés, il causera 1 point de dégât à tous les ennemis situés dans un rayon de Coordination divisée par 2 arrondie à l'inférieur mètres, et ce, avec un maximum de 20 points dépensés de cette manière. Si le Hyuuga maîtrise le Jyuken au niveau 4, par tranche de 1 point de Chakra supplémentaire dépensé, il causera 1 point de dégât à tous les ennemis situés dans un rayon de Coordination mètres, et ce, avec un maximum de 20 points dépensés de cette manière.

Une attaque est ici : toute attaque de mêlée avec une arme ou à main nue, ou une technique de type élémentaire (une boule de feu, un dragon aqueux, etc ...), et dans une plus large mesure, toutes les attaques ayant une consistance physique. Il y a donc très peu de façon de percer cette Technique Héréditaire.

Une attaque à main nue contre une telle défense cause des dégâts dus au contact avec le Chakra du Hyuuga : l'attaquant perd un nombre de point de ka égal à sa Marge de Réussite divisée par deux arrondi à l'inférieur. Une attaque avec une arme peut la briser ou bien l'endommager.

### **Hakke Kuushou (Paume du Hakke):**

Une des limitations du Jyuken est qu'il s'agit avant tout d'une forme de combat au corps à corps. Il faut donc se rapprocher de son adversaire, ce qui lui laisse de nombreuses ouvertures pour des attaques à distance. C'est pour cela que les maîtres du clan Hyuuga ont développé une technique terrible appelée Hakke Kuushou ou "Paume du Hakke" : il s'agit de faire des attaques destructrices de Jyuken, mais à distance.

Cela peut avoir plusieurs inconvénients cependant : tout d'abord, seule une attaque blessante peut être faite de cette façon (en effet, pour incapaciter son adversaire, un contact physique est nécessaire), et cela nécessite un supplément de Chakra à dépenser qui peut se révéler embêtant durant un combat. Et en plus, le ninja doit déclarer au tout début de son attaque le Chakra qu'il compte mettre dedans.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Coût** : 2 points Chakra de base, plus 2 points par mètre (ex.: une attaque de ce type à 5 mètres de distance coûtera 12 points de Chakra en plus de la dépense normale pour l'attaque). Cela ne nécessite pas de sceau.

**Pré requis** : Jyuken de niveau 3 au moins.

**Effets** : le ninja peut faire une attaque blessante de Jyuken à distance, moyennant un coût additionnel. La dépense en Chakra de l'attaque même doit être précisée au début de l'action. Si la technique prend une action à faire ou moins, l'attaque et la technique ne prendront qu'une seule action à faire. Sinon, la technique et donc l'attaque échouent automatiquement. Le Hyuuga perd donc l'avantage de déclarer les dégâts du Jyuken quand il le voulait. La Marge de Réussite de cette attaque est égale au score de Précision + modificateur de Précision (comme pour une technique à distance standard). Les mêmes dégâts et conditions d'esquive d'une attaque blessante de Jyuken de ce niveau sont applicables.

### **Enchaînements:**

Les Hyuuga ont mis au point voilà des générations de puissants enchaînements de Taijutsu, et ce afin de bloquer l'adversaire en l'empêchant d'utiliser son Chakra.

### **Hakke Rokujuu Yonshuu (64 Points du Hakke):**

Il s'agit d'un enchaînement extrêmement puissant, enseigné seulement aux meilleurs. En effet, il a pour but d'empêcher son adversaire de pouvoir utiliser son Chakra, totalement ou presque. Pour cela, le Hyuuga doit enchaîner six attaques successives extrêmement rapides. Une fois celles-ci terminées, l'adversaire sera acculer à se battre avec

des armes uniquement, et sera donc encore plus exposé aux attaques dévastatrices de Jyuken.

Pour performer cet enchaînement, il faut avant tout que le ninja soit à une distance relativement proche. Il doit ensuite se concentrer afin de performer des attaques très rapides pour que l'adversaire ne puisse pas les esquiver. Si l'une des attaques rate, l'enchaînement s'arrêtera aussi, et le ninja n'aura pas infligé le malus maximum. Il faut donc préparer cela sous peine de se dépenser pour rien. Les six attaques portent toutes un nom (par ordre) : Nishou, Yonshou, Hachishou, Juu Rokushou, Sanjuu Nishou, Rokujuu Yonshou

**Niveau** : enchaînement de niveau 2.

**Coût** : la première attaque, Nishou, coûte 2 points de Chakra, la deuxième en coûte 3, la troisième en coûte 4, la quatrième en coûte 5, la cinquième en coûte 6, la sixième en coûte 7. Le ninja peut en plus de cela dépenser 1 point de ki pour donner à l'adversaire un malus de -1 à sa prochaine Esquive. 3 points de ki peuvent être dépensés au maximum pour chaque attaque.

**Pré requis** : le ninja doit maîtriser le Jyuken au niveau 2 au moins, et doit se trouver à Dextérité mètres de son adversaire au maximum.

**Effets** : si le Hyuuga se trouve à bonne distance de son adversaire, l'enchaînement peut commencer. La succession extrêmement rapide des attaques ainsi que la fermeture des Tenketsu provoquent une sorte de tétanie chez la cible, pourvu que le Hyuuga le touche. La première attaque, si elle touche, annulera la prochaine action de la cible, et lui donnera un malus de -1 à la Coordination (avec les mêmes règles que pour le Jyuken incapacitant). En plus, la cible aura un malus de -2 à sa prochaine Esquive. La deuxième attaque, si elle touche, annulera la prochaine action de la cible et lui donnera un malus de -3 en Coordination (avec les mêmes règles que pour le Jyuken incapacitant). En plus, la cible aura un malus de -4 à sa prochaine Esquive. Chaque attaque suivante se déroulera de même, et le malus de la cible en Coordination et pour son prochain jet d'esquive sera augmenté de -2 par attaque réussie. C'est-à-dire attaque 1 : la cible passe sa prochaine action, malus de -1 en Coordination, malus de -2 à son prochain jet d'Esquive; attaque 2 : la cible passe sa prochaine action, malus de -3 en Coordination, malus de -4 à son prochain jet d'Esquive; attaque 3 : la cible passe sa prochaine action, malus de -5 en Coordination, malus de -6 à son prochain jet d'Esquive; attaque 4 : la cible passe sa prochaine action, malus de -7 en Coordination, malus de -8 à son prochain jet d'Esquive; attaque 5 : la cible passe sa prochaine action, malus de -9 en Coordination, malus de -10 à son prochain jet d'Esquive; attaque 6 : la cible passe sa prochaine action, malus de -11 en Coordination. Si la dernière attaque touche, l'ennemi ne pourra pas dépenser plus de points de Chakra par action que son score temporaire en Coordination. Ce malus supplémentaire disparaît en même temps que celui en Coordination.



### **Hakke Hyaku Ni Ju Hashou (128 Points du Hakke):**

Cet enchaînement est en quelque sorte une forme plus puissante des 64 Points du Hakke. Sa vitesse est tout simplement doublée, et il permet même de rendre un Jounin totalement incapable d'utiliser ses techniques et son Chakra. Elle est nécessaire donc un niveau plus élevé de Jyuken.

**Remarque** : La vitesse de cet enchaînement est telle, que même si le nombre de coups est doublé, l'enchaînement ne sera pas doublé dans sa durée. En fait, il s'agira de douze attaques, qui seront comptabilisées comme six attaques "doubles". Cela n'aura aucune incidence en termes de jeu, l'enchaînement sera considéré comme une succession de six attaques.

**Niveau** : enchaînement de niveau 3.

**Coût** : la première attaque coûte 3 points de Chakra, la deuxième en coûte 4, la troisième en coûte 5, la quatrième en coûte 6, la cinquième en coûte 7, la sixième en coûte 8. Le ninja peut en plus de cela dépenser 1 point de ki pour donner à l'adversaire un malus de -1 à l'Esquive de l'attaque. 6 points de ki peuvent être dépensés au maximum pour chaque attaque.

**Pré requis** : le ninja doit maîtriser le Jyuken au niveau 3 au moins, et doit se trouver à Dextérité mètres de son adversaire au maximum.

**Effets** : si le Hyuuga se trouve à bonne distance de son adversaire, l'enchaînement peut commencer. La succession extrêmement rapide d'attaques ainsi que la fermeture des Tenketsu provoquent une sorte de tétanie chez la cible, pourvu que le Hyuuga la touche. La première attaque, si elle touche, annulera la prochaine action de la cible, et lui donnera un malus de -2 à la Coordination (avec les mêmes règles que pour le Jyuken incapacitant). En plus, la cible aura un malus de -4 à sa prochaine Esquive. La deuxième attaque, si elle touche, annulera la prochaine action de la cible et lui donnera un malus de -6 en Coordination (avec les mêmes règles que pour le Jyuken incapacitant). En plus, la cible aura un malus de -8 à sa prochaine Esquive. Chaque attaque suivante se déroulera de même, et le malus de la cible en Coordination et pour son prochain jet d'esquive sera augmenté de -4 par attaque réussie. C'est-à-dire attaque 1 : la cible passe sa prochaine action, malus de -2 en Coordination, malus de -4 à son prochain jet d'Esquive; attaque 2 : la cible passe sa prochaine action, malus de -6 en Coordination, malus de -8 à son prochain jet d'Esquive; attaque 3 : la cible passe sa prochaine action, malus de -10 en Coordination, malus de -12 à son prochain jet d'Esquive; attaque 4 : la cible passe sa prochaine action, malus de -14 en Coordination, malus de -16 à son prochain jet d'Esquive; attaque 5 : la cible passe sa prochaine action, malus de -18 en Coordination, malus de -20 à son prochain jet d'Esquive; attaque 6 : la cible passe sa prochaine action, malus de -22 en Coordination. Si la dernière attaque touche, l'ennemi ne pourra pas dépenser plus de points de Chakra que son score temporaire en Coordination. Ce malus supplémentaire disparaît en même temps que celui en Coordination.

## GOKEN:

Il était trop tard à présent pour trouver une sortie acceptable à ce combat. Celui qui dirigeait les marionnettes l'avait plusieurs fois blessé avec des armes empoisonnées, et le Jounin de Konoha sentait son corps s'affaiblir de minute en minute. Le voyant ainsi, ses adversaires, des ninja de Suna, s'approchèrent de lui. Ainsi donc, il ne lui restait plus qu'à utiliser cette technique interdite. Des veines saillantes apparurent sur son visage, alors que sa peau devenait peu à peu de plus en plus rouge. Ses ennemis reculèrent prudemment. Encore quelques secondes, et il serait trop tard pour revenir en arrière. Brusquement, une incroyable vague de Chakra jaillit hors du corps du Jounin, alors que ses blessures se refermaient à vu d'œil. Il serra les poings, impressionné par sa nouvelle puissance, comme à chaque fois qu'il était acculé comme cela. Et puis, les sensations de douleur provenant de ses anciennes lésions internes s'évanouir. C'était suffisant. Les 5 marionnettes fondirent sur lui en lâchant un nuage toxique sur lui. Il concentra sa puissance dans ses poings et les abattit sur le sol, qui explosa, projetant une myriade d'écharde sur ses ennemis. Ces derniers commencèrent à former les sceaux de leurs techniques, mais tellement lentement pour le Jounin de Konoha. Il broyait déjà le crâne du premier entre ses mains, alors que le second était toujours en train de faire sa technique. Il mourut quelques instants plus tard, réduit à l'état de pulpe sanguinolente. Le marionnettiste se préparait à fuir, cela le ninja pouvait le voir. Il déracina un arbre à main nue, et se jeta sur son ennemi impuissant.

## Techniques:

### *Ouverture des Porte Célestes:*

Il s'agit probablement d'une des techniques les plus puissantes qu'il existe dans le monde des ninja. Il s'agit aussi d'une des plus dangereuses et l'une des plus interdites. Néanmoins elle est plutôt méconnue, et cela pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il faut une maîtrise poussée du Goken, ce qui n'est jamais aisé. Ensuite, la contrepartie des pouvoirs qu'octroie cette technique est généralement suffisamment dissuasive pour calmer les ardeurs de ceux qui voudraient l'apprendre. Et enfin, du fait qu'il s'agit d'une technique interdite, il est très ardu de trouver un maître voulant bien l'enseigner (généralement, c'est le maître qui parle de cette technique à son élève favori).

Les Portes Célestes, qui sont au nombre de huit, régulent des flux de Chakra tellement important dans le corps qu'à côté, les Tenketsu paraissent dérisoire. L'esprit bride inconsciemment le corps afin d'éviter que celui-ci ne se blesse tout seul pour des raisons futiles. Cependant, il est bien connu que dans des situations de danger extrême, le corps est amené à se surpasser pour des résultats parfois incroyables. Une fatigue suit souvent ces instants de stress extrême. Ceux qui pratiquent le Goken réussissent par l'entraînement à obtenir de leur corps bien plus qu'un ninja normal. Cela entraîne en contrepartie des douleurs gênantes, mais cependant peu handicapantes, même à court ou moyen terme. Dans le cas de l'Ouverture des Portes, le ninja force son esprit à libérer la pleine puissance de corps en quelques instants. Même s'il se montre assez raisonnable, celui qui fait cela

subira une contrepartie qui durera probablement plusieurs jours, et s'il ne l'est pas, alors cette durée pourra s'étendre jusqu'à plusieurs semaines, et même aller jusqu'à la mort. Les techniques interdites le sont souvent pour de bonnes raisons.

Savoir comment l'on peut ouvrir les Portes Célestes ne permet pas de pouvoir le faire immédiatement. Il faut aussi un long entraînement physique, mais aussi mental, et donc seuls les maîtres du Goken peuvent ouvrir toutes les Portes Célestes. Il n'est pas non plus possible d'ouvrir une Porte en particulier : il faut les ouvrir une par une, et chacune libère une partie du pouvoir qui sommeil dans le corps du ninja. Nous allons les citer brièvement :

**1ère Porte Céleste** : Kai-Mon ou la Porte de l'Ouverture

Il s'agit sûrement de la Porte la moins dangereuse : il n'y a pas de contrepartie réelle à son ouverture, si ce n'est qu'il faut un peu se dépasser pour obtenir plus de vitesse et plus de force.

**2ème Porte Céleste** : Kyu-Mon ou la Porte de l'Energie

Une fois ouverte, le ninja augmente d'une façon incroyable le Chakra qu'il a, et il émet une aura de Chakra presque palpable. Il peut donc se déplacer plus vite et frapper plus fort grâce au Goken. La contrepartie sera qu'il lui faudra du temps pour avoir une quantité normale de Chakra.

**3ème Porte Céleste** : Sei-Mon ou la Porte de la Vie

Probablement l'une des Portes les plus puissantes et des plus dangereuses : une fois ouverte, elle permettra au ninja, même s'il était mourant, de guérir de toutes ses blessures, et de tous les poisons. Par contre, le ninja sera incroyablement affaibli après le combat.

**4ème Porte Céleste** : Sho-Mon ou la Porte de la Douleur

Ouverte, elle permettra au ninja de faire abstraction de la plus atroce douleur, et donc d'ignorer dans une plus grande mesure les limites imposées par son esprit. La contrepartie aura pour conséquence de prolonger les effets de l'ouverture de la Porte précédente.

**5ème Porte Céleste** : To-Mon ou la Porte de la Forêt

L'ouverture de cette Porte permet au ninja de se déplacer plus vite et de frapper plus fort que jamais. La contrepartie le plongera dans un état proche de la catatonie.

**6ème Porte Céleste** : Kei-Mon ou la Porte de la Vue

Une fois ouverte, le ninja verra à travers tous les Genjutsu et ne pourra pas lui-même être pris dedans, et sa vue sera incroyablement développée. Mais une fois l'effet fini, sa vision sera extrêmement faible.

### **7ème Porte Céleste** : Kyo-Mon ou la Porte de la Folie

L'ouverture de cette Porte décuple la puissance de l'esprit du ninja jusqu'à des extrémités incroyables, pour un temps seulement. A la fin du combat, il sera grandement affaibli mentalement.

### **8ème Porte Céleste** : Shi-Mon ou la Porte de la Mort

La plus fatale des 8 Portes : une fois qu'elle a été ouverte, le ninja mourra. Il n'y absolument aucun échappatoire à cela. Mais elle octroie une telle puissance qu'il pourrait même être possible de vaincre un Kage avec. Et de toute façon, un shinobi ayant ouvert les 8 Portes Célestes, sachant qu'il mourra, fera l'impossible pour vaincre. Bien peu de personnes peuvent vaincre un tel adversaire, car aucune de celles qui l'affronteraient ne pourrait vaincre un tel être, qui a brisé son propre corps pour vaincre.

**Niveau** : variable selon les Portes ouvertes : savoir ouvrir la Première Porte est considéré comme un technique de niveau 2, savoir ouvrir la Deuxième, la Troisième, la Quatrième, et la Cinquième est considéré comme une technique de niveau 3, et savoir ouvrir la Sixième, la Septième, et la Huitième est considéré comme un technique de niveau 4.

**Coût** : ouvrir une Porte Céleste ne coûte rien, bien au contraire, car faire cela octroie une grande puissance. Il faut néanmoins passer une action complète à se concentrer. Se faire blesser pendant cette action n'a pas de conséquence sur l'ouverture de la Porte. Il faut juste que le ninja soit encore en vie pour profiter de ses nouveaux pouvoirs. Fermer une ou plusieurs Portes ne prend pas d'action et est instantané. Cela ne nécessite pas de sceau.

**Pré requis** : suivant les Portes Célestes que l'on veut ouvrir, il faut posséder une maîtrise suffisante du Goken : pour la Première Porte, il faut maîtriser le Goken au niveau 2, pour la Deuxième, la Troisième, la Quatrième, et la Cinquième, il faut le maîtriser au niveau 3, et pour toutes les ouvrir, il faut maîtriser le Goken au niveau 4.

**Effets** : décrits ci-dessous.

**Remarque** : le fait d'ouvrir une ou plusieurs Portes entraîne toujours une ou plusieurs contreparties. Un joueur qui essaierait d'outrepasser, de contourner voir de violer une ou plusieurs d'entre elles devrait être sévèrement puni par le MJ. L'Ouverture des Portes Célestes n'est pas une technique à prendre à la légère, et les joueurs doivent en être conscient. De plus, le fait de rouvrir plusieurs Portes peu de temps après l'avoir déjà fait devrait être soumis à condition par le MJ : ce n'est pas quelque chose d'aussi anodin que de dégainer un kunaï ou bien de lancer un shuriken. Le joueur ne devrait garder les Portes Célestes ouvertes que le temps du combat.

**Autre remarque** : ouvrir les Portes se fait de façon graduelle. C'est-à-dire que pour ouvrir la Troisième Porte, il faut au préalable avoir ouvert la Première et la Deuxième. Il paraît qu'il existerait quelques techniques qui permettraient d'ouvrir plusieurs Portes en même temps. Nous en expliciterons une à la fin de cette section. Ces techniques sont très secrètes, car

elles pourraient permettre à ceux qui les maîtrisent d'échapper à la contrepartie de l'Ouverture des Portes.

Autre remarque : comme pour le Goken, les dégâts dus au dépassement, ou à une Porte Céleste ouverte ne sont pas absorbable, d'aucune manière que ce soit. Si un Médecin ninja essaye de soigner ces blessures, il faudra qu'il puisse soigner les muscles (c'est-à-dire qu'il faut qu'il ait le Talent Médecine au niveau 3 au moins). Et même dans ce cas, cela ne fera qu'atténuer la douleur, cela ne diminuera en rien la durée de repos qui sera nécessaire.

Autre remarque : ouvrir une Porte, quelle qu'elle soit sauf la Porte de la Mort, entraîne une contrepartie immédiate durant le combat : tous les 5 tours le ninja perdra 5 points de ka (non absorbables), qu'il utilise ou non les pouvoirs qui lui sont octroyés. Cette pénalité est cumulative et de plus, une Porte est ouverte pour un minimum d'un tour (ex.: un ninja décide d'ouvrir deux Portes en un tour. Ce dernier sera considéré comme le tour 1. A la fin des tours 5, 10, 15, 20, etc ... le ninja perdra 10 points de ka non absorbables. S'il décide de n'ouvrir que la Première Porte ce tour-ci et la Deuxième le tour suivant, il perdra 5 points de ka à la fin des tours 5, 10, etc ..., et 5 points à la fin des tours 6, 11, 16, etc ...). Si le ninja referme cette Porte avant la fin d'un cycle puis la rouvre sans s'être reposé (dans le même combat par exemple), le compte des cycles de 5 tours reprend là où il s'est arrêté (ex.: un ninja ouvre la Première Porte pendant un tour puis la referme. Il la rouvre le tour suivant et ainsi de suite. A la fin du 5ème tour où il fera cela, il perdra 5 points de ka, etc ...). De plus, les contreparties spécifiques à chaque Porte sont cumulatives, de même que la puissance libérée à chaque fois.

### **1ère Porte Céleste** : Kai-Mon ou la Porte de l'Ouverture

Puissance libérée : tant que cette Porte est ouverte, le ninja voit sa force et sa vitesse augmenter de façon conséquente, si bien qu'il peut avoir deux actions supplémentaires gratuites par tour. Il a la possibilité d'en utiliser une, deux, ou aucune. A la fin de chacune de ces actions gratuites, le ninja perd un point de ka. Il peut aussi dépenser 1 point de ka pour infliger 5 dégâts au corps à corps en plus, avec un maximum de 3 points dépensés de cette manière. Cette dépense doit être annoncée avant l'attaque.

Contrepartie : tous les 5 tours où la Porte est ouverte (le tour où elle a été ouverte compte), le ninja perdra 5 points de ka (non absorbable). Il s'agit d'un compteur, qui n'est remis à zéro que quand le shinobi se repose. Une fois que la Porte est refermée, le shinobi ne subira aucun malus.

### **2ème Porte Céleste** : Kyu-Mon ou la Porte de l'Energie

Puissance libérée : tant que Kyu-Mon est ouverte, le ninja multiplie par deux sa réserve de Chakra. Quand il ouvre la Porte, il récupère tous ses points de Chakra, jusqu'à son nouveau maximum. Le Chakra nouvellement acquis peut être utilisé normalement. Si le ninja avait un ou plusieurs Tenketsu de fermé(s), ils se rouvrent automatiquement grâce à la puissance libérée par la deuxième Porte, annulant le ou les malus infligé(s) à cause du Jyuken incapacitant. (ex.: un ninja qui a une réserve pleine, de 60 points de Chakra, aura à présent une réserve pleine, de 120 points de Chakra)

**Contrepartie** : tous les 5 tours où la Porte est ouverte (le tour où elle a été ouverte compte), le ninja perdra 5 points de ka (non absorbable). Il s'agit d'un compteur, qui n'est remis à zéro que quand le shinobi se repose. Une fois que Kyu-Mon est refermée, le ninja divise sa réserve de Chakra par 4 (c'est-à-dire qu'il divise sa réserve de Chakra avant l'ouverture de la Porte par deux), arrondi à l'inférieur, pour 13 - Force jour(s) avec un minimum de 1 jour, puis il divise la quantité de Chakra qu'il a par 4, arrondi à l'inférieur (ex.: dans le cas de l'exemple précédent, le ninja aura alors une réserve pleine de 30 points de Chakra).

**3ème Porte Céleste** : Sei-Mon ou la Porte de la Vie

**Puissance libérée** : tant que la Porte de la Vie est ouverte, le ninja multiplie par deux son maximum de points de ka. Quand il ouvre la Porte, il récupère tous ses points de ka, jusqu'à son nouveau maximum. Il est guérit de tous les poisons, et de toutes ses blessures, tant internes qu'externes. (ex.: un ninja qui a tous ses points de ka, c'est-à-dire 30, en aura à présent 60 points, ce qui sera son nouveau maximum de ka)

**Contrepartie** : tous les 5 tours où la Porte est ouverte (le tour où elle a été ouverte compte), le ninja perdra 5 points de ka (non absorbable). Il s'agit d'un compteur, qui n'est remis à zéro que quand le shinobi se repose. Une fois que Sei-Mon est refermée, le ninja divise son maximum de ka par 4 (c'est-à-dire qu'il divise son maximum de ka avant l'ouverture de la Porte par deux), arrondi à l'inférieur, pendant 15 - Force jours avec un minimum de 1 jour, puis il divise la quantité de ka qu'il a par 4, arrondi à l'inférieur (ex.: dans le cas de l'exemple précédent, le ninja aura alors une réserve pleine de 15 points de ka).

**4ème Porte Céleste** : Sho-Mon ou la Porte de la Douleur

**Puissance libérée** : tant que cette Porte est ouverte, le ninja sera insensible à la douleur, et ignorera *toutes* les limites physiques de dépassement imposées à son corps, c'est-à-dire, les limites du Goken, de la Première Porte, le malus de ka faible, etc ... (ex.: le ninja pourra utiliser le Goken de niveau 3 pour avoir autant d'action supplémentaire qu'il peut avoir avec son Chakra, il pourra causer autant de dégât au corps à corps qu'il peut payer avec son ka grâce à la Première Porte, mais il ne pourra pas avoir plus de deux actions par tour grâce à Kai-Mon). En règle générale, le ninja peut ignorer les limitations du Goken, plus toutes celles qui lui permettraient de causer plus de dommages.

**Contrepartie** : tous les 5 tours où la Porte est ouverte (le tour où elle a été ouverte compte), le ninja perdra 5 points de ka (non absorbable). Il s'agit d'un compteur, qui n'est remis à zéro que quand le shinobi se repose. Une fois Sho-Mon fermée, la durée précédente durant laquelle le ninja aura un malus à son maximum de ka passe à 20 - Force jours, avec un minimum de 1 jour.

**5ème Porte Céleste** : To-Mon ou la Porte de la Forêt

**Puissance libérée** : tant que To-Mon est ouverte, le ninja gagne le double son nombre d'action de base (c'est-à-dire sans compter les actions supplémentaires, obtenues grâce au Goken par exemple). Tout comme pour la Première Porte, il n'est pas obligé de les utiliser. A

la fin de chacune de ces actions supplémentaires, il perd un point de ka. En plus, en payant un point de ka, le shinobi inflige 10 dégâts supplémentaires au corps à corps. Cette dépense doit être précisée avant l'attaque.

**Contrepartie** : tous les 5 tours où la Porte est ouverte (le tour où elle a été ouverte compte), le ninja perdra 5 points de ka (non absorbable). Il s'agit d'un compteur, qui n'est remis à zéro que quand le shinobi se repose. Une fois que cette Porte Céleste est fermée, le ninja verra son nombre d'action de base divisée par 2, arrondi à l'inférieur, pour 22 - Force jours, avec un minimum de 1 jour.

### **6ème Porte Céleste** : Kei-Mon ou la Porte de la Vue

**Puissance libérée** : tant que cette Porte est ouverte, le ninja ne pourra pas être la cible de Genjutsu, et les percera tous, automatiquement, et il gagnera en plus un bonus de +10 en Perception, uniquement pour les jets basés sur la vue.

**Contrepartie** : tous les 5 tours où la Porte est ouverte (le tour où elle a été ouverte compte), le ninja perdra 5 points de ka (non absorbable). Il s'agit d'un compteur, qui n'est remis à zéro que quand le shinobi se repose. Quand Kei-Mon sera fermée, le ninja perdra son bonus de +10 en Perception. Il se verra attribuer en plus de cela d'un malus de -10 dans cette Caractéristique pendant 24 - Force jours avec un minimum de 1 jour, cela uniquement pour les jets basés sur la vue.

### **7ème Porte Céleste** : Kyo-Mon ou la Porte de la Folie

**Puissance libérée** : tant que la Porte de la Folie est ouverte, le ninja multiplie par deux son maximum de points de ki. Il sera impossible de contrôler son esprit et/ou son corps, par quelque technique que ce soit. Celui qui essayera perdra le reste de son tour à rester immobile, l'esprit engourdi par la folie de son adversaire. Quand il ouvre la Porte, il récupère tous ses points de ki, jusqu'à son nouveau maximum (ex.: un ninja qui a tous ses points de ki, c'est-à-dire 30, en aura à présent 60 points, ce qui sera son nouveau maximum de ki).

**Contrepartie** : tous les 5 tours où la Porte est ouverte (le tour où elle a été ouverte compte), le ninja perdra 5 points de ka (non absorbable). Il s'agit d'un compteur, qui n'est remis à zéro que quand le shinobi se repose. Une fois que Kyo-Mon est refermée, le ninja divise son maximum de ki par 4 (c'est-à-dire qu'il divise son maximum de ki avant l'ouverture de la Porte par deux), arrondi à l'inférieur, pendant 15 - Force jours avec un minimum de 1 jour, puis il divise la quantité de ka qu'il a par 4, arrondi à l'inférieur (ex.: dans le cas de l'exemple précédent, le ninja aura alors une réserve pleine de 15 points de ka). De plus, il perd tous ses points de Rage et de Volonté, et sa réserve de Rage et sa réserve de Volonté sont divisées par deux arrondi à l'inférieur pour 26 - Force jours, avec un minimum de 1 jour.

### **8ème Porte Céleste** : Shi-Mon ou la Porte de la Mort

**Puissance libérée** : cette Porte ne peut rester ouverte que 10 tours, après, sa contrepartie s'applique. Quand Shi-Mon est ouverte, le ninja récupère tous ses points de ka, de ki, de Chakra, de Rage et de Volonté. Tant qu'elle le reste, il ignorera tous les malus qui pourraient

lui être imposé. De plus, il ne payera plus les coûts en ka et en Chakra dus au dépassement (c'est-à-dire ceux des Portes Célestes, du Goken, etc ...).

**Contrepartie** : le ninja ne perdra pas 5 points de ka tous les 5 tours, contrairement pour les autres Portes. Néanmoins, quand la Porte sera fermée, le ninja verra sa vie s'écouler hors de lui en quelques secondes, sans que rien ne puisse être fait.

### **Hachimon Tonkou (Libération de la Barrière des 6 Portes):**

La technique de l'Ouverture des Portes Célestes est sans aucun doute l'atout principal de ceux qui maîtrisent le Goken. Mais la contrepartie est redoutable. C'est pour cela que les maîtres du Goken ont mis au point une telle technique. Elle consiste à ouvrir les six premières Portes Célestes sans en subir les contreparties, mais seulement pour une courte durée. Cette technique est donc à n'utiliser que pour finir très rapidement d'un combat, ou bien pour échapper à une situation mortelle.

**Niveau** : technique de niveau 4.

**Coût** : 20 points de Chakra. Un coût additionnel de 20 points de ki est nécessaire.

**Pré requis** : Goken au niveau 4. Il faut aussi maîtriser l'Ouverture des Portes Célestes.

**Effets** : Il faut une action entière de concentration intense pour faire cette technique. Se faire blesser pendant cette action n'a pas d'incidence sur la technique. Une fois cette action passée, les six premières Portes Célestes s'ouvriront simultanément, et le ninja gagnera donc instantanément les bonus dus à leur ouverture. Cela ne durera que deux tours, en comptant celui où la technique a été faite. Une fois la technique achevée, les Portes se fermeront automatiquement, mais sans que le ninja en subisse les malus. Il perdra donc les bonus, et aura un nombre de points de ka et de Chakra égaux à ceux avant qu'il ne fasse la technique, sauf si ces derniers sont supérieurs à ceux qu'il a actuellement (ex.: le ninja avait 20 points de ka et 50 points de Chakra avant de faire la technique. Une fois les 2 tours passés, il est à 80 points de ka et 10 points de Chakra. Il aura donc à présent 20 points de ka et 10 points de Chakra).

### **Enchaînements:**

Ceux qui maîtrisent le Goken apprennent à dépasser leur limite afin de produire des efforts surhumains, mais sur une durée relativement courte. De plus, ceux qui se spécialisent dans cette école délaissent généralement le ninjutsu. Cela ne veut pas dire que leur art se limite à donner des coups de poing ou de pied avec discernement. Les maîtres du Goken ont en effet mis au point plusieurs enchaînements de Taijutsu afin d'infliger en une seule attaque un maximum de dégâts sans laisser à son adversaire la moindre chance de se substituer ou bien de la contrer.



### **Omote Renge (Lotus Initial):**

Il s'agit sûrement de l'enchaînement le plus basique qu'un pratiquant du Goken puisse apprendre. Elle s'effectue principalement en trois temps. Tout d'abord, le ninja doit envoyer son adversaire en l'air, au moyen d'un violent coup de pied (ou par un quelconque autre moyen). Une fois en l'air, il devra l'immobiliser, par exemple en le ligotant avec des bandelettes ou bien en le bloquant avec les bras. Une fois cette étape passée, le ninja devra alors diriger la tête de son ennemi vers le sol, et ensuite effectuer une rotation sur lui-même, un peu comme un tourbillon. Le but de cette rotation est d'accélérer la vitesse de la chute, ainsi que d'augmenter la force de l'impact. Au dernier instant, le ninja devra sauter pour éviter le contact destructeur avec le sol.

**Niveau** : enchaînement de niveau 2.

**Coût** : aucun. Les coûts éventuels seront précisés dans les effets.

**Pré requis** : Goken au niveau 2. Il faut aussi maîtriser l'Ouverture des Portes Célestes car il faut avoir au moins la première d'entre elle d'ouverte pour effectuer l'attaque finale de cet enchaînement.

**Effets** : Il faut tout d'abord porter un coup susceptible d'expulser son adversaire en l'air. Une attaque ciblée de ce type se fera avec un malus de -1 ou -2. Si elle réussit, elle ne causera aucun dommage, l'ennemi perdra sa prochaine action, et sa prochaine esquive se fera avec un malus de -2, ou -3 si le malus de l'attaque est de -2. Une fois en l'air, le ninja sautera pour se trouver juste derrière son ennemi alors que ce dernier est en l'air. Une fois le ninja dans cette position, il peut utiliser ses bras pour bloquer sa cible ou bien l'enrouler dans un écheveau inextricable de bandelettes si le ninja en a d'enroulées autour de ses avant-bras, mais dans ce dernier cas cela coûtera 10 points de Chakra. Si le ninja a seulement bloqué l'ennemi avec ses bras, ce dernier peut tenter, avec un malus de -2, un jet en opposition de Force. S'il arrive à se libérer, l'enchaînement échoue et le tour continue normalement. Sinon, c'est-à-dire si le test échoue ou bien encore si la cible est enroulée dans des bandelettes, alors elle ne peut plus esquiver et perd sa prochaine action. Enfin, en guise d'attaque finale, le ninja dirige la tête de son adversaire vers le sol et commence à tourner sur lui-même. Il peut dépenser une action pour augmenter les dommages de 10, avec un maximum de 2 actions dépensées ainsi. Il peut aussi augmenter les dommages causés, grâce au Goken, comme s'il s'agissait d'une simple attaque au corps à corps (c.f. : Chapitre Talents : Goken). Une fois que l'adversaire touche le sol, le ninja devra faire un jet d'Acrobatie. Un échec à ce jet indique que le ninja se réceptionne mal, et perd sa prochaine action. L'attaque finale cause 15 + modificateur de Force dommages par défaut. C'est une attaque qui peut tuer en un coup car le point d'impact se situe au niveau de la tête de la cible.

### **Ura Renge (Ultime Lotus):**

Le Lotus Initial a pour but de causer énormément de dommages en une seule attaque. Malheureusement, l'ennemi peut y échapper, par une Esquive réussie. L'Ultime Lotus est un enchaînement d'un tout autre niveau. Il consiste à performer des attaques tellement rapides que l'adversaire ne peut pas répliquer, et ce afin de l'affaiblir. Puis, une fois qu'il est suffisamment mis en difficulté, l'achever par une attaque mortelle. Evidemment, il s'agit d'un mouvement encore plus dangereux que le Lotus Initial, et le ninja se retrouvera extrêmement affaibli après cette attaque.

**Niveau** : enchaînement de niveau 3.

**Coût** : aucun. Les coûts éventuels seront précisés dans les effets.

**Pré requis** : Goken au niveau 3. Il faut aussi maîtriser l'Ouverture des Portes Célestes car il faut avoir au moins la Première, la Deuxième, la Troisième, et la Quatrième d'entre elle d'ouverte pour effectuer le début de cet enchaînement. La Cinquième Porte Céleste devra-t-être ouverte pour performer l'attaque finale.

**Effets** : Le début de cet enchaînement commence comme pour le Lotus Initial : le premier coup a pour but de projeter l'ennemi en l'air. Une attaque ciblée de ce type se fera avec un malus de -1 ou -2. Si elle réussit, elle ne causera aucun dommage, l'ennemi perdra sa prochaine action, et sa prochaine esquive se fera avec un malus de -2, ou -3 si le malus de l'attaque est de -2. C'est une fois en l'air que le ninja commencera la partie la plus importante, qui est d'affaiblir l'ennemi. Chaque attaque réussie de ce type annulera la prochaine action de l'ennemi, donnera un malus cumulatif de -2 à tous les jets de l'adversaire, et diminuera sa Force de -2, avec un minimum de 1 (ce qui permettra tout juste à la cible de rester consciente). Une fois que le ninja décidera que son ennemi sera suffisamment affaibli, il pourra terminer son enchaînement par une attaque dévastatrice. Cette attaque inflige, en plus des dégâts de base, 20 + modificateur de Force dégâts. Le ninja peut augmenter les dommages infligés, grâce au Goken, comme s'il s'agissait d'une simple attaque au corps à corps (c.f. : Chapitre Talents : Goken).

### **Asa Kujaku (Paon Matinal):**

Un fois qu'un ninja de l'école de Goken contrôle l'Ouverture des Portes Célestes, il peut accéder à des enchaînements très puissants comme le Lotus Initial et le L'Ultime Lotus. Mais pour qu'ils soient efficaces, le ninja est amené à se dépasser. Cet enchaînement a pour but d'infliger beaucoup de dégâts en quelques attaques, mais sans pour autant que le ninja qui le fasse ne subisse des dommages très importants. La contrepartie est que son coût en Chakra est assez élevé.

**Niveau** : enchaînement de niveau 4.

**Coût** : 20 points de Chakra. Chaque attaque nécessite la dépense de 15 points de Chakra.

**Pré requis** : Goken au niveau 4.

**Effets** : cet enchaînement ne consiste pas à immobiliser l'adversaire pour ensuite terminer par attaque dévastatrice. Il consiste en une succession d'attaques dont le nombre de dégâts qu'elles infligent augmente proportionnellement avec le nombre d'attaques portées. Une fois l'enchaînement, commencé, du Chakra transformé en feu recouvre les poings du ninja. Les dégâts de la première attaque sont de 10, sont de type feu et sont non absorbables. Pour les attaques suivantes, les dégâts seront de 10 multipliés par le nombre d'attaques successives portées avec succès, et seront aussi de type feu et non absorbables (ex.: la première attaque inflige 10 dégâts, la deuxième 20, la troisième 30, la quatrième 40, etc ...).

## CONTROLE DE L'OMBRE:

Combien étaient-ils ? Il en arrivait deux par deux, et cela continuait encore et encore. S'ils continuaient à être de plus en plus nombreux, même lui ne pourrait pas tous les arrêter. Et pourtant, il était à la tête de cette escouade d'ANBU depuis plusieurs années. Ah, enfin, ils se mettaient en position. Dix ninja, probablement des Jounins, qui montaient la garde alors que les 6 derniers commençaient ce qui semblait être un rituel d'invocation. Et cela semblait être quelque chose de gros, très gros, trop gros peut-être pour l'arrêter avec son seul groupe. Mais bon, ce n'est pas comme si c'était désespéré. Il jeta un coup d'œil à ses subordonnés, un Uchiwa et un Hyuuga, qui lui confirmèrent que ce n'était pas des clones, et qu'ils n'avaient pas de soutien caché dans les environs. Vraiment trop facile. Le Nara lança son ombre sur les gardes. Ils n'eurent pas le temps de réagir que déjà ils étaient mort, chacun la nuque brisée par la main intangible de son Kage Kubishibari. Les ninja invocateurs se levèrent, mais ils furent figés dans leur mouvement. Kage Mane no Jutsu achevé. Le Hokage serait content : le service d'interrogation allait pouvoir s'amuser un peu avec ceux-là.

### Techniques:

#### *Kage Mane no Jutsu (Technique d'Emprisonnement de l'Ombre):*

C'est la Technique Héréditaire de base que tous les membres du clan Nara apprennent à maîtriser dès l'Académie Ninja. Elle est aussi la condition sine qua non pour l'exécution du Kage Kubishibari. Elle consiste tout d'abord à toucher l'ombre de sa cible grâce au Contrôle de l'Ombre, puis à lancer le Kage Mane no Jutsu. Le plus dur à faire est de pouvoir étendre son ombre jusqu'à toucher celle de l'adversaire. Une fois pris par le Kage Mane, peu de personne peuvent s'en échapper.

Cette technique permet de "figer" l'adversaire, mais le force à faire exactement les mêmes mouvements que le Nara. Cela peut-être à double tranchant : si la cible est frappée ou mise à terre violemment, le ninja fera les mêmes mouvements. De plus, la cible doit être en contact direct avec une surface solide (cela ne fonctionne donc pas sur l'eau). Si l'ennemi ou le Nara est soulevé dans les airs d'une façon ou d'une autre, l'effet du Kage Mane cesse aussitôt. Un contact visuel est en plus quasiment tout le temps nécessaire, car il faut savoir où se trouve l'ennemi.

**Niveau** : technique de niveau 1.

**Coût** : 5 points de Chakra de base, plus 1 point par cible en plus de la première. Ce coût sera à repayer au début de chaque tour où le ninja maintiendra un ou plusieurs adversaires(s) sous l'emprise de son ombre. Un éventuel coût additionnel peut survenir, si la ou les cible(s) cherche(nt) à se débattre. Cela sera précisé dans les effets.

**Remarque** : le Kage Mane no Jutsu est une Technique Héréditaire qui nécessite de former un seul sceau. Le Nara peut choisir de le former pendant qu'il étend son ombre, et piéger ainsi son ennemi dès qu'il touche son ombre avec la sienne. Cela lui fait gagner une action, mais peut avertir l'ennemi que quelque chose se trame (cela peut lui donner un bonus au jet de Perception pour remarquer l'ombre). Si le Nara décide de faire ainsi, il payera le coût du Kage Mane à chaque fois qu'il dépensera du Chakra pour manipuler son ombre.

**Pré requis** : il faut avoir le Contrôle de l'Ombre au niveau 1 au moins.

**Effets** : Une fois que l'ombre de Nara touche celle de sa cible, et que le Kage Mane no Jutsu est lancé, l'ennemi devra faire les moindres mouvements du Nara dans la mesure où il le peut. Si l'ennemi est forcé à faire un mouvement à cause d'une source qui n'est pas le Nara (un coups de poing par exemple), ce dernier devra faire les mêmes gestes. Si le Nara subit des dégâts ainsi ou bien à cause d'une source autre, il devra dépenser 1 point de ki par dégât pris de cette façon. S'il ne le peut pas, sa concentration est alors brisé, et l'effet du Kage Mane prend fin. Si l'ennemi cherche à se débattre pour échapper à la technique, il ne pourra le faire qu'une fois au début du tour, et il devra faire un jet de Force avec une marge de réussite strictement supérieure à celle du Kage Mane. S'il réussit, la technique prend fin. Dans ce cas, le tour se déroulera normalement, selon l'initiative des combattants. Le Nara peut dépenser 1 point de ki et un point de Chakra pour annuler un succès à la marge de réussite du jet de Force.

### **Kage Kubishibari no Jutsu (Technique d'Etranglement de l'Ombre):**

D'un niveau plus évolué que le Kage Mane, il s'agit d'une manière terrifiante et propre d'éliminer un ou plusieurs ennemi(s). En effet, à partir d'un certain niveau de Contrôle de l'Ombre, le ninja peut donner une consistance matérielle à son ombre. Les maîtres du clan Nara ont su tirer parti de cela en créant une technique qui créer une ombre en forme de main qui enserre le cou de l'adversaire, et qui l'étrangle ou bien encore qui lui brise la nuque. C'est une des techniques favorites des Nara pour finir rapidement d'un combat.

Il faut néanmoins faire attention à plusieurs choses quand on fait une telle technique : il faut d'abord capturer l'ennemi avec le Kage Mane no Jutsu avant de faire le Kage Kubishibari, et il faut être assez proche de l'adversaire. Le fait de capturer l'ennemi avec le Kage Mane est une condition obligatoire, car sinon, le ninja ne pourra pas faire correctement sa technique, une cible mouvante la brisant automatiquement. Le fait d'être proche de sa victime n'est pas indispensable, mais est fortement conseillé, car la main d'ombre n'est sera que plus forte.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Coût** : 5 points de Chakra plus 2 points par cible en plus de la première. Ce coût sera à repayer au début de chaque tour où la ou les cible(s) est/sont sous l'emprise du Kage Kubishibari.

**Pré requis** : il faut avoir le Contrôle de l'Ombre au niveau 2. Il faut aussi que les cibles soient sous l'emprise du Kage Mane. Si ce dernier est brisé, alors le ninja ne pourra pas faire de Kage Kubishibari.

**Effets** : une fois cette technique lancée, l'ombre du Nara prend la forme d'une main, et enserre réellement l'adversaire. Néanmoins, le corps humain est trop résistant dans son ensemble pour que cette main puisse broyer littéralement sa cible. C'est pour cela que le Kage Kubishibari vise la partie la plus faible du corps, à savoir le cou. Selon la puissance du Nara, ce dernier peut soit étrangler son adversaire, l'empêchant ainsi d'appeler à l'aide tout en le tuant, soit en lui brisant la nuque, ce qui est plus rapide et donc moins coûteux en Chakra, mais également plus difficile. La Force de la main est égale à la marge de réussite du Kage Kubishibari - 1 par mètre qui sépare le Nara de sa cible. Le Nara peut l'augmenter de 1 en dépensant 2 points de Chakra et 2 points de ki. Cette augmentation ne durera que jusqu'à la fin du tour. Briser la nuque de l'ennemi nécessite que la main ait une Force strictement supérieure à une fois et demi celle de l'ennemi, arrondi à l'inférieur. Etrangler son adversaire prendra  $20 + \text{modificateur de Force de la cible} - \text{Force de la main}$  tour, avec un minimum de 1 tour. Etant étranglée, la victime ne pourra évidemment pas parler. Pour briser cette technique, la cible du Kage Kubishibari devra briser le Kage Mane avec les règles propres à cette technique. De plus, par tranche de 4 succès du Kage Kubishibari, la marge de réussite du Kage Mane est augmentée de 1.

### **Kage Nui no Jutsu (Technique de Broderie des Ombres):**

A un très haut niveau de Contrôle de l'Ombre, le Nara peut faire sortir son ombre du sol, et la manipuler, un peu comme une ou plusieurs tentacules. Les ninja de ce clan ont alors mis au point une technique qui affine et renforce cette ombre tout en la faisant sortir du sol, afin de pourfendre ses adversaires par surprise. Il ne faut pas prendre cette attaque à la légère, car l'ombre a alors la consistance de l'acier.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Coût** : 5 points de Chakra par lance d'ombre qui sort du sol. Ce coût est à repayer au début de chaque tour après le premier, et ce tant que le ninja maintient cette technique. Etendre son ombre pour agrandir les lances ou bien maintenir son ombre ainsi coûte le double du prix habituel.

**Pré requis** : Il faut maîtriser le Contrôle de l'Ombre au niveau 3.

**Effets** : cette technique a pour but de faire sortir l'ombre du Nara du sol, afin de pourfendre une ou plusieurs cible(s). Chaque lance d'ombre a une Force, une Dextérité et un nombre de points de ka égaux à la marge de réussite du Kage Nui no Jutsu. Utiliser cette technique pour autre chose que perforer assez brièvement des cibles n'est pas très approprié, du fait de la rigidité de l'ombre.

## CONTROLE DE L'ESPRIT:

L'Onin enleva son masque, révélant au Uchiwa déserteur son visage. Ce dernier esquissa alors un sourire : ainsi cette blondinette décolorée de Sho était une kunoichi chasseuse de déserteur ? Impossible autant que ridicule. Déjà à l'Académie, elle était bien en-dessous de son niveau à lui, classé parmi l'élite du clan Uchiwa. Au moins il fallait profiter de cette aubaine pour éliminer rapidement son poursuivant et ramener à Suna les rouleaux des techniques secrètes de Konoha. Rouleaux qui le rendrait aussi riche que puissant soit dit en passant. Elle commença à joindre ses mains. Immédiatement, le déserteur activa son Sharingan. Mais qu'est-ce que c'était ? Ses mains formaient un seul sceau compliqué qu'il n'avait jamais vu auparavant. Et son "Œil Copieur" qui ne comprenait pas cette technique. Impossible pour un Sharingan à trois branches, son orgueil. Puis ses sens explosèrent. Ses oreilles se mirent à bourdonner, alors que les sensations qui provenaient de ses membres s'estompaient. Tout cela ne dura guère plus d'une seconde. Le ninja voulu se Substituer, mais ... son corps ne lui répondait plus. Cible capturée annonça ... sa propre voix. Mais comment, voulut-il articuler. Mais ses lèvres étaient closes. En face, sa chasseuse souriait paisiblement. Puis la main du Uchiwa se porta à sa pochette de kunaï, et il se trancha la gorge le paisiblement du monde.

A la base, les Yamanaka ne possédaient pas de Talent propre à leur clan, comme les Uchiwa ou bien encore Aburame. Néanmoins, ils ont développés au fur et à mesure des générations des techniques basées sur un ninjutsu d'espionnage. Ont-ils réussi à atteindre cette maîtrise inégalée grâce à une particularité génétique ? Personne ne le sait à part eux. Le fait est qu'ils ont créé plusieurs Techniques Héritaires que seuls eux connaissent, et qui sont parmi les plus originales, mais aussi parmi les plus horribles. La technique utilisée à la base est le Shintenshin no Jutsu ou Contrôle de l'Esprit. Elle permet en effet de projeter son esprit dans le corps d'une autre personne, et ainsi de le contrôler, sans qu'aucune différence ne puisse-t-êtré faite.

Mais comme il a été mentionné, il s'agit d'une technique d'espionnage. Pourquoi ? Premièrement, car l'esprit du ninja *quitte* son corps, si bien que celui-ci tombe inanimé dès que la technique est faite. Deuxièmement, chaque blessure que subira le corps du possédé sera répercuté sur le corps d'origine du ninja, à cause d'une forme de résonance psychique. A ces deux facteurs s'ajoute un troisième : le shinobi ne peut projeter ainsi son esprit qu'en ligne droite, c'est-à-dire que si son adversaire esquisse un pas sur le côté, non seulement la technique échoue, mais l'esprit mettra plusieurs minutes avant de revenir dans son corps. Ces trois considérations font que cette technique est presque totalement inutilisable en combat.

Cette conclusion plutôt logique convient tout à fait aux membres du clan Yamanaka. C'est pourquoi peu de gens se doutent que ce clan a réussi à outrepasser ces limitations. En apprenant cette technique d'espionnage à leurs enfants alors qu'ils sont encore à l'Académie Ninja, ils forment déjà leur esprit à devenir puissant. Et cela afin qu'ils soient aptes à apprendre les réelles Techniques Héritaires de leur clan. Elles sont toutes basées sur le



Shintenshin no Jutsu, et plus leur niveau est élevé, plus les Yamanaka peuvent outrepasser leurs limites.

Remarque : le Sharingan et le Byakugan peuvent voir avec plus ou moins de précision la possession d'un corps, selon leur niveau. En ce qui concerne l'"Œil Copieur", il peut percevoir si la personne est possédée selon les niveaux suivant : Sharingan niveau 2 détecte un Shintenshin niveau 1, Sharingan niveau 3 détecte un Shintenshin niveau 1 et 2, Sharingan niveau 4 détecte un Shintenshin niveau 1, 2, 3. Pour l'"Œil Blanc", un Byakugan de niveau X peut détecter les techniques de contrôle de l'esprit de niveau X et inférieur.

## Techniques:

### *Shintenshin no Jutsu (Technique de Transfert d'Esprit): niveau 1*

Cette technique de base mentionnée si dessus est donc apprise aux espions. Son utilisation en combat est donc très déconseillée. Car rater cette technique condamne à de très longues minutes de récupération, pendant l'esprit cherche désespérément à revenir dans son enveloppe charnelle. Il faut aussi garder à l'esprit qu'on ne peut projeter ainsi son esprit qu'en ligne droite.

Niveau : technique de niveau 1.

Coût : 5 points de Chakra pour projeter son esprit. Il faut dépenser 2 points de ki au début de chaque tour supplémentaire.

Pré requis : aucun. N'importe qui peut apprendre cette technique.

Effets : pour que cette technique fonctionne, il suffit juste de faire un seul sceau, et de projeter son esprit en avant. Dès le début, quand l'esprit quitte le corps, ce dernier tombe en catatonie. S'ensuit alors deux possibilités : soit la technique réussit et dans ce cas le corps est possédé, sinon, l'esprit mettra 15 - Intelligence tours pour revenir dans son corps. Pendant ce temps, l'enveloppe charnelle du ninja reste en torpeur. Le possesseur contrôle parfaitement le corps du possédé, et peut donc, avec une certaine pratique évidemment, utiliser les techniques et même les dons héréditaires du possédé. Le MJ devrait mettre des limites à la disponibilité de ces techniques et dons, en prenant compte l'expérience du ninja possesseur, ainsi que de ses connaissances. Le lien entre l'esprit du possesseur et son corps est encore fort à ce niveau. Tous les dégâts que subirait le possédé seront aussi subis par le possesseur. Si le possédé venait à mourir, son possesseur perdrait instantanément tous ses points de Volonté, et passerait 20 - Intelligence tour à revenir dans son corps. Le possesseur peut à tout moment décider de revenir dans son corps, en formant le sceau de rupture uniquement. Lui et sa victime récupèrent dans ce cas leurs moyens après une action.

Il est possible de résister à la possession, mais bien peu d'esprit peuvent lutter contre une telle forme d'attaque. C'est uniquement quand le possesseur est épuisé mentalement que le ninja peut tenter de résister et de recouvrer le contrôle de son corps. Si le ki du possesseur est strictement supérieur au ki du possédé, ce dernier ne peut pas tenter de résister. Sinon,

un jet en opposition d'Intelligence est nécessaire. Si le possédé gagne, l'esprit du possesseur est éjecté, et mettra 15 - Intelligence tours à retrouver son enveloppe corporelle. Sinon, la possession continue. Le MJ est invité à ne pas mentionner le niveau de ki du possédé, afin de montrer à quel point il peut être épique et dangereux d'utiliser cette technique.

### **Shintenshin no Jutsu (Technique de Transfert d'Esprit): niveau 2**

A partir de ce niveau de Shintenshin no Jutsu, seuls les membres du clan Yamanaka peuvent y avoir accès. Ce perfectionnement de la technique originale est en effet très particulière à ce clan. En effet, ce niveau permet de supprimer la résonance physique qui existait entre l'esprit du possesseur et le corps du possédé, c'est-à-dire que ce dernier peut subir des blessures et même mourir, le Yamanaka n'en souffrira en aucune manière.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Coût** : 5 points de Chakra pour projeter son esprit. Il faut dépenser 2 points de ki au début de chaque tour supplémentaire.

**Pré requis** : uniquement accessible au sein du clan Yamanaka. Ne sera probablement enseignée qu'aux Genin.

**Effets** : les effets sont les mêmes que pour le Shintenshin no Jutsu de niveau 1, à ceci près que les dégâts subis par le possédé ne seront en aucune manière subis par le possesseur. Et si le possédé venait à mourir, alors le possesseur reviendrait dans son corps comme s'il avait fait le sceau de rupture.

### **Shintenshin no Jutsu (Technique de Transfert d'Esprit): niveau 3**

Ce perfectionnement ultime du Shintenshin no Jutsu assure une telle puissance d'esprit dans l'attaque et dans le contrôle du corps du possédé que ce dernier ne peut en aucun cas résister.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Coût** : 5 points de Chakra pour projeter son esprit. Il faut dépenser 2 points de ki au début de chaque tour supplémentaire.

**Pré requis** : uniquement accessible au sein du clan Yamanaka. Ne sera probablement enseignée qu'aux Chunin.

**Effets** : les effets sont les mêmes que pour le Shintenshi de niveau 2, à ceci près qu'il est impossible, d'aucune manière que ce soit, de résister à la possession. Le possédé le restera jusqu'à ce qu'il soit tué ou bien que son possesseur décide de retourner dans son corps.

### **Simanshin no Jutsu (Technique de Confusion Mentale):**

Apothéose de l'art des Yamanaka, le Simanshin no Jutsu ou Technique de la Grande Confusion permet de prendre le contrôle du corps d'un adversaire sans quitter son corps. Cela permet donc de pouvoir esquiver les coups, et continuer ainsi à assurer la survie de son vrai corps.

**Niveau** : technique de niveau 4.

**Coût** : 10 points de Chakra pour projeter son esprit. Il faut dépenser 4 points de ki au début de chaque tour supplémentaire.

**Pré requis** : uniquement accessible au sein du clan Yamanaka. Ne sera probablement enseignée qu'aux Jounin.

**Effets** : les effets sont les mêmes que pour le Shintenshi de niveau 3, à ceci près que le ninja garde le contrôle de son corps tout en contrôlant celui de son ennemi. Il doit cependant garder constamment les mains liées en un sceau complexe, pendant toute la durée de la technique. S'il brise le sceau d'une manière ou d'une autre, la technique s'arrête. Avec le Simanshin no Jutsu, les problèmes ayant trait au temps qu'il faut à l'esprit pour revenir dans son corps ou bien encore le temps de récupération du possesseur après une possession ne sont plus utiles.

## SYMBIOSE ANIMALE:

Anoï Inuzuka avait de quoi être fier de Zabû : il avait combattu vaillamment avec lui, comme un membre de l'équipe à part entière. Même si les autres ninja de l'escouade d'ANBU avaient vu d'un mauvais œil l'arrivée dans leur équipe d'un chien d'1 m 50 au garrot et de son maître, ils s'étaient vite habitués à lui demander de prendre la place importante d'éclaireur, et ils avaient ainsi pu mieux s'investir dans leur mission, car ils savaient à présent que Anoï et son chien ninja Zabû veillaient. Mais l'heure n'était pas à la nostalgie : sur l'équipe de 10 Jounin envoyés pour assassiner le fruit de 10 ans de recherche inhumaines, seuls 5 avaient survécu, et ils n'étaient en grande forme. Même le maître du Goken était mourant, à cause d'avoir pratiqué une sombre technique interdite sûrement. Et voilà, pour couronner le tout, ni lui ni Zabû n'avait suffisamment de Chakra pour espérer conclure ce combat. Déjà en temps normal il n'aurait jamais pu vaincre un tel ennemi capable de se crever les yeux pour ne pas être soumis aux Genjutsu du Sharingan. Alors perdu pour perdu, il allait bien falloir se sacrifier pour les survivants. Avec de la chance, le pratiquant du Goken pourrait être sauvé, et les autres n'étaient pas mortellement blessé. Avant même de regarder son chien pour lui faire part de sa conclusion, ce dernier s'était allongé par terre pour permettre à son maître de monter sur son dos. Sacré Zabû, il avait toujours eu une longueur d'avance sur lui. Il était à présent temps de montrer à leur adversaire la terreur que pouvait inspirer Sotoro, le fameux Loup-Bicéphale.

## Techniques:

### *Gijyuu Ninpo (Technique d'Imitation de la Bête):*

Cette technique est utilisable uniquement par les familiers des Inuzuka. En effet, elle a pour but de les transformer en Homme-Bête, au sens propre du terme. C'est-à-dire que les animaux se transforment en une forme très proche de leurs maîtres, mais dans une version plus bestiale. Cette nouvelle forme les rend également plus forts et plus rapides que jamais. Il s'agit d'une technique très souvent utilisée avec le Gijyuu Ninpo, Shikyaku no Jutsu, qui est l'équivalent uniquement utilisable pour le maître.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Coût** : le familier devra dépenser 15 points de Chakra, plus 5 points de Chakra au début de chaque tour.

**Pré requis** : Symbiose Animale au niveau 2, et un contact physique est nécessaire pour faire la technique, car c'est le ninja qui forme les sceaux pour son familier.

**Effets** : cette Technique Héritaire a pour but de grandement augmenter les capacités physiques du familier. Une fois transformé, il ressemblera à son maître en plus bestial. De

plus, il augmente de moitié, arrondi à l'inférieur, sa Force et sa Dextérité, et ajoutera son modificateur de Force multiplié par deux, aux dégâts de ses attaques au corps à corps à mains nues. Ce nouveau score temporaire devra être pris en compte dans le calcul du nombre d'action par tour. En cas de prise de drogues de combat qui augmenteraient son score de Force et/ou de Dextérité après la transformation, ce ou ces bonus seraient rajoutés normalement (ex.: un familier à 7 en Force et 10 en Dextérité. Après transformation, il aura 10 en Force et 15 en Dextérité).

### **Gijyuu Ninpo, Shikyaku no Jutsu (Technique d'Imitation de la Bête, les 4 griffes):**

Cette technique a pour but de renforcer la puissance physique du ninja. Il a également les traits et une attitude plus bestiaux. Il a donc exactement la même apparence que son familier transformé grâce au Gijyuu Ninpo, à tel point qu'il est impossible de les différencier physiquement une fois qu'ils sont tous les deux transformés. Un Inuzuka sous cette forme est donc un redoutable adversaire.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Coût** : le ninja devra dépenser 15 points de Chakra, plus 5 points de Chakra au début de chaque tour.

**Pré requis** : Symbiose Animale au niveau 2.

**Effets** : cette Technique Héritaire a pour but de grandement augmenter les capacités physiques du ninja. Une fois transformé, il aura les traits plus bestiaux. De plus, il augmente de moitié, arrondi à l'inférieur, sa Force et sa Dextérité, et ajoutera son modificateur de Force multiplié par deux, aux dégâts de ses attaques au corps à corps à mains nues. Ce nouveau score temporaire devra être pris en compte dans le calcul du nombre d'action par tour. En cas de prise de drogues de combat qui augmenteraient son score de Force et/ou de Dextérité après la transformation, ce ou ces bonus seraient rajoutés normalement (ex.: un ninja à 7 en Force et 10 en Dextérité. Après transformation, il aura 10 en Force et 15 en Dextérité).

### **Inuzuka Ryuu Jinjuu Henge (Transformation en Mi-Homme Mi-Bête):**

Cette technique est le sommet de l'art de métamorphose du clan Inuzuka. Seuls les maîtres peuvent la maîtriser pleinement, car il faut pour cela une osmose parfaite entre le ninja et son familier. Car cette Technique Héritaire consiste ni plus ni moins à la fusion de ce deux derniers. Le résultat de cette métamorphose conjuguée et unique sera la formation de Soutourou, le terrible Loup Bicéphale. Ils seront alors une seule et même incroyablement puissante créature.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Coût** : le ninja et son familier devront chacun dépenser 40 points de Chakra chacun, plus 10 points de Chakra au début de chaque tour, toujours à payer par le ninja et son familier.

**Pré requis** : Symbiose Animale au niveau 4. Un contact physique entre le ninja et son familier est nécessaire.

**Effets** : les effets de cette technique sont très puissants. La créature ainsi créée à ces Caractéristiques (Force, Dextérité, Perception, et Intelligence) et ces constantes vitales (ka, ki, Rage, Volonté et Chakra) égales à la somme de celles du ninja et de son familier. Ce nouveau score temporaire devra être pris en compte dans le calcul du nombre d'action par tour de la créature. De plus, au début, quand la technique vient juste d'être faite, un jet de Symbiose Animale sera nécessaire. Il faudra ajouter sa marge de réussite à celle de tous les jets impliquant la Force, la Dextérité, l'Intelligence ou bien la Perception. Sous cette forme, il sera impossible de faire de ninjutsu nécessitant les sceaux. Généralement, le couple ninja/familier devra faire des attaques normales ou bien encore utiliser des techniques de Taijutsu.

### **Enchaînements:**

La plupart des enchaînements des Inuzuka consistent à lancer de puissantes attaques frontales, mais difficilement esquivables, en tournoyant sur eux-mêmes. Ils se repèrent généralement à l'odorat pour performer ces enchaînements, par exemple en marquant l'adversaire avec une odeur reconnaissable par eux seuls. Leur formidable odorat sert donc aussi à repérer leur cible quand leurs attaques sont trop rapides.

### **Tsuuga (Crocs Destructeurs):**

Cet enchaînement n'est utilisé que quand le ninja ou son familier est transformé en Homme-Bête, suite au Gijyuu Ninpo, Shikyaku no Jutsu ou au Gijyuu Ninpo. Il consiste à tourner très vite sur soi-même, et ce, tout en se dirigeant vers l'ennemi. Cette sorte de petit tornade est très difficile à esquiver, et est extrêmement puissante.

**Niveau** : enchaînement de niveau 2.

**Coût** : 10 points de Chakra. Chaque attaque demande la dépense de 5 points de Chakra.

**Pré requis** : Symbiose Animale de niveau 2. Le ninja doit être métamorphosé grâce au Gijyuu Ninpo, Shikyaku no Jutsu, ou bien le familier doit l'être grâce au Gijyuu Ninpo.

**Effets** : le ninja ou le familier se met à tourner très vite sur lui-même tout du long de l'enchaînement. Chaque attaque est donc difficile à esquiver. En plus de cela, celui qui fait l'enchaînement peut s'aider de son odorat pour viser encore plus précisément son adversaire. Ces attaques sont uniquement de corps à corps, et l'attaquant ajoute son modificateur de Perception à sa marge de réussite pour toucher. Chaque attaque réussie ajoute un malus cumulatif de -2 à tous les jets de la cible pour sa prochaine action, et inflige en dommages supplémentaires son modificateur de Force multiplié par 2. Si l'ennemi esquive une attaque d'une façon ou d'une autre, l'enchaînement s'arrête.

### **Gatsuuga (Doubles Crocs Destructeurs):**

Cet enchaînement ne peut se faire que si le ninja et son familier sont transformé grâce au Gijyuu Ninpo, Shikyaku no Jutsu et au Gijyuu Ninpo. La différence par rapport au Crocs Destructeurs est que le ninja et son familier attaquent de façon parfaitement coordonnée. Ainsi, il ne faut plus esquiver une seule attaque dévastatrice, mais deux. Et si l'une touche, l'autre touchera aussi automatiquement, car ils rabattront leur cible l'un vers l'autre, afin d'infliger un maximum de dommages.

**Niveau** : enchaînement de niveau 2.

**Coût** : le ninja et son familier doivent payer chacun 10 points de Chakra. En plus de cela, chaque attaque coûte 5 points de Chakra, aussi à payer par le ninja et son familier.

**Pré requis** : Symbiose Animale de niveau 2. Le ninja et son familier doivent tous les deux maîtriser le Tsuuga. Le ninja doit être métamorphosé grâce au Gijyuu Ninpo, Shikyaku no Jutsu, et le familier doit l'être grâce au Gijyuu Ninpo.

**Effets** : le ninja et son familier se mettent à tourner très vite sur eux-mêmes tout du long de l'enchaînement. Chaque attaque est donc difficile à esquiver. En plus de cela, ils peuvent s'aider de leur odorat pour viser encore plus précisément leur adversaire. Ces attaques sont uniquement de corps à corps, et les attaquants ajoutent leur modificateur de Perception à

leur marge de réussite pour toucher. Si une seule des deux attaques réussie, alors l'autre réussira aussi, automatiquement. Si au moins une seule attaque touche, la marge de réussite des deux attaques sera égale à la plus forte de celle qui a touché. Chaque attaque réussie ajoute un malus cumulatif de -2 à tous les jets de la cible pour sa prochaine action, et inflige en dommages supplémentaires son modificateur de Force multiplié par 2. Si l'ennemi esquive les deux attaques d'une façon ou d'une autre, l'enchaînement s'arrête.

### **Garouga (Crocs Destructeurs): pour Soutourou**

Cette attaque est le plus destructeur des enchaînements que peut faire Soutourou le Loup Bicéphale, créé par le Inuzuka Ryuu Jinjuu Henge. Car il s'agit en fait de deux attaques en une. Comme pour les Crocs Destructeurs, il s'agit de tourner sur soi-même afin d'infliger un maximum de dégâts à l'adversaire. Mais ici, l'attaque est tellement puissante que même si la cible arrive à esquiver l'attaque, l'onde de choc la touchera quand même très certainement. Ainsi, il est presque impossible d'esquiver cet enchaînement.

**Niveau** : enchaînement de niveau 3.

**Coût** : Soutourou doit payer 40 points de Chakra au début de l'enchaînement. Chaque attaque coûte 20 points de Chakra.

**Pré requis** : Symbiose Animal au niveau 3. Le ninja et son familier doivent être métamorphosés en Soutourou grâce à l'Inuzuka Ryuu Jinjuu Henge. Il faut aussi avoir marqué la cible avec une odeur, car Soutourou ne pourra la repérer qu'avec son odorat, une fois l'enchaînement commencé.

**Effets** : Le but de cet enchaînement est de toucher l'adversaire, à la fois en le touchant, mais aussi grâce à l'onde de choc. Donc, tant que l'ennemi n'a pas été touché physiquement par l'attaque de Soutourou, il est possible de poursuivre l'enchaînement. Chaque attaque se fait par un jet de Perception basé sur l'odorat, à la marge de réussite duquel on ajoute le modificateur de Dextérité de la Bête. Cette attaque infligera en plus de dégâts normaux, le score en Force de Soutourou. Si la cible réussit à esquiver, il faut alors déterminer si elle est touchée ou non par l'onde de choc : il faut donc que la marge de réussite de son jet d'Esquive soit strictement supérieure à celle de l'attaque plus 5. Si ce n'est pas le cas, la cible subira 15 dégâts de son, non absorbables. L'enchaînement peut poursuivre tant qu'aucune attaque n'a touché physiquement la cible. Donc le cas contraire, il s'arrête immédiatement.



## **DECUPLEMENT DU POIDS:**

Le clan Akimichi est principalement connu pour deux choses : leur amour inconditionnel de la nourriture, et le surpoids qui en découle. Pour ces deux raisons, beaucoup de ninja considèrent que les Akimichi ne sont que des shinobi "enveloppés", sans technique particulièrement efficaces. Il est vrai que ce clan n'a pas développé de Talent, et que leurs techniques ne sont pas connues comme peuvent l'être les spécificités de clan comme le Sharingan ou le Byakugan.

Et pourtant, ce clan possède des techniques très impressionnantes, au sens propre comme au figuré : elles sont toutes basées sur l'augmentation de tout ou partie de leur corps. Ils sont donc extrêmement dangereux au corps à corps, utilisant leur force incroyable pour broyer leurs adversaires. Elles consomment aussi généralement un nombre assez conséquent de Chakra, ainsi qu'un nombre non négligeable de calories. Ainsi un Akimichi ne pourra jamais suivre de régime, sous peine de ne plus pouvoir utiliser ses techniques de clan.

### **Techniques:**

#### ***Baika no Jutsu (Technique de l'Augmentation du Poids): niveau 1***

Il s'agit de la technique favorite du clan Akimichi. Elle consiste à augmenter la taille, le poids, et la force du personnage. Avec ce niveau de maîtrise du Baika no Jutsu, le ninja peut augmenter seulement un peu son poids et sa taille. En plus de cela, il sera assez handicapé pour bouger, mais il sera plus difficile à blesser.

**Niveau** : technique de niveau 1.

**Coût** : 5 points de Chakra. Un point supplémentaire devra-t-être dépensé au début de chaque tour sous cette forme.

**Pré requis** : faire partie du clan Akimichi. Cette technique sera principalement enseignée aux aspirants ninja.

**Effets** : En augmentant son poids, le ninja acquiert un bonus de +5 à son score de Force, mais un malus de -5 en Dextérité. Il peut choisir le poids qu'il veut atteindre entre \*1 et \*6 celui de départ, et choisir la taille qu'il veut entre \*1 et \*2 celle de départ. Il augmentera aussi sa Résistance aux dégâts de +5.

### **Baika no Jutsu (Technique de l'Augmentation du Poids): niveau 2**

Il s'agit de la technique favorite du clan Akimichi. Elle consiste à augmenter la taille, le poids, et la force du personnage. Avec ce niveau de maîtrise du Baika no Jutsu, le ninja peut augmenter raisonnablement son poids et sa taille. Il sera assez handicapé pour bouger, mais moins que pour le niveau précédent.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Coût** : 10 points de Chakra. Deux points supplémentaires devront-êtré dépensés au début de chaque tour sous cette forme.

**Pré requis** : faire partie du clan Akimichi. Cette technique sera principalement enseignée aux Genin.

**Effets** : En augmentant son poids, le ninja acquiert un bonus de +6 à son score de Force, mais un malus de -3 en Dextérité. Il peut choisir le poids qu'il veut atteindre entre \*3 et \*12 celui de départ, et choisir la taille qu'il veut entre \*1.5 et \*4 celle de départ. Il augmentera aussi sa Résistance aux dégâts de +10.

### **Baika no Jutsu (Technique de l'Augmentation du Poids): niveau 3**

Il s'agit de la technique favorite du clan Akimichi. Elle consiste à augmenter la taille, le poids, et la force du personnage. Avec ce niveau de maîtrise du Baika no Jutsu, le ninja peut augmenter de façon importante son poids et sa taille. Il sera assez peu handicapé pour bouger.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Coût** : 15 points de Chakra. Trois points supplémentaires devront-êtré dépensés au début de chaque tour sous cette forme.

**Pré requis** : faire partie du clan Akimichi. Cette technique sera principalement enseignée aux Chûnin.

**Effets** : En augmentant son poids, le ninja acquiert un bonus de +8 à son score de Force, mais un malus de -2 en Dextérité. Il peut choisir le poids qu'il veut atteindre entre \*6 et \*25 celui de départ, et choisir la taille qu'il veut entre \*2.5 et \*8 celle de départ. Il augmentera aussi sa Résistance aux dégâts de +15.

### **Baika no Jutsu (Technique de l'Augmentation du Poids): niveau 4**

Il s'agit de la technique favorite du clan Akimichi. Elle consiste à augmenter la taille, le poids, et la force du personnage. Avec ce niveau de maîtrise du Baika no Jutsu, le ninja peut augmenter incroyablement son poids et sa taille. Il sera peu handicapé pour bouger.

**Niveau** : technique de niveau 4.

**Coût** : 20 points de Chakra. Quatre points supplémentaires devront-êtré dépensés au début de chaque tour sous cette forme.

**Pré requis** : faire partie du clan Akimichi. Cette technique sera principalement enseignée aux Jounin.

**Effets** : En augmentant son poids, le ninja acquiert un bonus de +10 à son score de Force, mais un malus de -1 en Dextérité. Il peut choisir le poids qu'il veut atteindre entre \*12 et \*50 celui de départ, et choisir la taille qu'il veut entre \*4 et \*12 celle de départ. Il augmentera aussi sa Résistance aux dégâts de +20.

### **Bubun Baika no Jutsu (Technique de Multiplication Partielle):**

Il s'agit d'une autre technique très utilisée par le clan Akimichi. Elle consiste à augmenter seulement une seule partie de son corps, afin d'en augmenter la puissance physique, mais sans souffrir de problème de dextérité pour toucher l'adversaire.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Coût** : 5 points de Chakra par membre dont le ninja veut augmenter la taille. Ce coût sera à repayer au début de chaque tour. Les coûts additionnels éventuels sont précisés dans les effets.

**Pré requis** : faire partie du clan Akimichi.

**Effets** : le ninja choisi un ou plusieurs membre(s) (bras ou jambe) dont il veut augmenter la taille. Les membres choisis augmenteront entre leur taille initiale \*1.5 à \*5, et entre leur poids initial \*2 à \*10. En plus de cela, chaque membre sera considéré comme ayant une Force et une Résistance aux dégâts égales à celle du ninja +5. Il est possible d'augmenter ce bonus de +2 par tranche de 5 points de Chakra supplémentaires dépensés. Cette augmentation du bonus sera conservé pendant tout le temps où le ninja utilisera le Bubun Baika no Jutsu.

### **Chô Bunbun Baika no Jutsu (Technique de Décuplement Ultime):**

Cette Technique est principalement utilisée lors d'assaut, en temps de guerre. Le ninja prend alors la taille d'un géant. Il peut moduler sa taille en fonction de l'attaque désirée. Sous cette forme, il est quasiment impossible de blesser le ninja qui a fait la Technique. Il est donc très intéressant d'utiliser cela pour attirer des attaques ennemies.

**Niveau** : technique de niveau 4.

**Coût** : 10 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Pré requis** : faire partie du clan Akimichi

**Effets** : cette Technique permet au ninja de grandir jusqu'à avoir une taille gigantesque. Ainsi, quand il la fait, il mesurera 10 mètres de haut, et il verra sa Force et sa Résistance augmenter de +5. Par tranche de 10 points de Chakra supplémentaires, la taille du ninja augmentera de 10 mètres supplémentaires, sa Force et sa Résistance augmenteront de +5. Un maximum de 40 points de Chakra supplémentaires peut être dépensés de cette façon.

### **Enchaînements:**

#### **Nikudan Sensha (Tank Boulette de Viande):**

Cet enchaînement très simple consiste à se transformer en un véritable boulet de canon, et à se jeter sous cette forme, en roulant, sur son adversaire. Le principal atout de cet enchaînement est que le ninja quasiment insensible à toutes les attaques physiques classiques (kunai, corps à corps). Mais la contrepartie à cette résistance accrue est que le ninja ne peut pas viser facilement son adversaire, sous cette forme.

**Niveau** : enchaînement de niveau 2.

**Coût** : 10 points de Chakra. Les coûts additionnels éventuels sont précisés dans les effets.

**Pré requis** : faire partie du clan Akimichi. Il faut avoir augmenté son poids grâce au Baika no Jutsu.

**Effets** : une fois sous forme de boulet de canon, le ninja bénéficie d'un bonus de +5 à sa Résistance aux dégâts, mais d'un malus de -3 à sa Dextérité. Il peut augmenter ce bonus de +2 de Résistance en dépensant 5 points de Chakra. Cette augmentation du bonus sera conservé pendant tout le temps où le ninja utilisera le Nikudan Sensha. Il peut aussi augmenter sa Force de +1 par tranche de 2 points de Chakra. Ce bonus ne durera qu'un tour. Sous cette forme, le ninja peut uniquement rouler, plus ou moins vite. Il ne peut pas sauter, et est obligé de faire une boucle pour revenir sur ses pas.

## **CONTROLE DES INSECTES:**

### **Techniques:**

#### **Mushi Bunshin no Jutsu (Clone d'Insectes):**

Le ninja peut créer un clone matériel composé d'insectes. Il pourra se mouvoir et agir comme le ninja original. La seule différence avec un clone matériel de type élémentaire (un clone de terre par exemple), est que le ninja doit y mettre un certain nombre de ses insectes. Ainsi, quand il le veut, l'Aburame peut dissiper l'illusion de son clone et lancer ses insectes qui le composait à l'attaque de l'adversaire.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Coût** : 2 points de Chakra par clone. 500 insectes doivent être consacrés pour chaque clone. Les coûts additionnels éventuels seront précisés dans les effets.

**Pré requis** : Contrôle des Insectes de niveau 2.

**Effets** : chaque clone créé est une parfaite copie de l'image du ninja, et a des Caractéristique égales à 5 multiplié par le niveau de Contrôle des Insectes du ninja, et avec un nombre de point de ki, de ka et de Chakra égal à 50. Etant donné la nature du clone, chaque dégât causé tue 10 insectes, et fait perdre autant de ka que de ki. Le clone ne peut pas faire de technique ni de Genjutsu, car il s'agit avant d'un groupe d'insectes qui ne font que suivre les ordres.

#### **Mushiyose no Jutsu (Invocation des Insectes):**

Les membres du clan Aburame sont connus pour être des traqueurs et des pisteurs incroyables, pouvant repérer leur cible à des dizaines de mètres de distance. Cette technique très simple les aide dans ce travail de pistage, mais peut aussi leur être utile pour la reconnaissance du terrain ainsi que pour la récolte d'informations. En effet, elle a pour but d'attirer jusqu'au ninja une vingtaine d'insectes, et de leur poser des questions très basiques sur ce qu'ils ont vus dernièrement.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Coût** : 2 points de Chakra. Les coûts éventuels seront précisés dans les effets.

**Pré requis** : Contrôle des Insectes de niveau 2.

**Effets** : le ninja doit trouver une surface solide sur laquelle il va attirer une vingtaine d'insectes. Il pourra ensuite leur poser une. Si ces dernières sont relativement complexes

(par exemple leur demander s'ils ont vu des ninja d'un pays en particulier), un jet de Contrôle des Insectes sera nécessaire, avec une marge de réussite dépendant de la difficulté de la question. Le ninja peut poser d'autres questions, chacune coûtant 2 points de Chakra.

### **Mushikame no Jutsu (Technique de l'Amphore d'Insectes):**

Cette Technique est semblable au Kaiten, à la différence qu'elle peut protéger plusieurs personnes en son centre. Mais en contrepartie, elle protège beaucoup moins bien des attaques et des insectes meurent quand elle absorbe des dommages. Néanmoins, cela reste une Technique très puissante, car il faut infliger des dommages conséquents pour percer une telle Technique.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Coût** : 1 point de Chakra par tour. Il n'est possible de dépenser au maximum qu'un nombre de points de Chakra égal au nombre d'action de base du ninja. En plus le ninja doit préciser dès le début de la Technique combien d'insectes il mobilise pour la faire.

**Pré requis** : Contrôle des Insectes de niveau 3.

**Effets** : cette Technique utilise des insectes comme bouclier en les faisant tourner très vite autour de lui. Ainsi, ce bouclier peut absorber un nombre conséquent de dommages, avec pour contrepartie la mort des insectes qui ont subi les dégâts. Par tranche de 100 insectes réservé pour la technique, le ninja peut soit augmenter le diamètre de la sphère de 1 mètre, soit absorber 10 dégâts avec. Le ninja est immobilisé pendant tout le temps où il fait cette Technique.



## X. Techniques

Le Ninjutsu est l'un des 3 grands Arts Ninja, avec le Taijutsu et le Genjutsu. Tout comme les deux autres, il a une spécificité spéciale, et une force qui lui est propre. Car de ces 3 Arts Ninja, le Ninjutsu est souvent considéré comme le plus important, et on considère souvent la puissance d'un shinobi en fonction de celle de ses Jutsu (Techniques). Pour finir, on peut traduire Ninjutsu par "Technique du shinobi", et Ninja par "Celui qui est shinobi", une raison supplémentaire de penser que le Ninjutsu est une facette incontournable de la vie d'un ninja.

Les Jutsu ou Techniques peuvent prendre bien des aspects, et avoir des effets divers et variés souvent très puissant. Néanmoins, leur principe de base repose sur une chose essentielle que tout ninja apprend très tôt à connaître et à maîtriser : le Chakra. C'est la base du pouvoir des ninja, et le fait de manipuler le Chakra est ce qui différencie les ninja du commun des mortels. Judicieusement utilisé, le Chakra peut permettre de prendre le contrôle du corps d'une personne. Puissamment utilisé, il permet de raser des villes entières en l'espace de quelques secondes.

Ainsi, tout l'art du Ninjutsu repose sur le Chakra, mais aussi sur la façon de le manipuler. Ainsi, selon ce que l'on en fait, il est possible de créer un tsunami comme il est possible de faire une gigantesque boule de feu. Sachant cela, et grâce au fait que les ninja apprennent, maîtrisent et créent des Techniques depuis la nuit des temps, plusieurs grandes catégories de Ninjutsu ont été définies, basées sur les 5 éléments : le Doton (Art d'utiliser la Terre), le Fuuton (Art d'utiliser l'Air), le Katon (Art d'utiliser le Feu), le Suiton (Art d'utiliser l'Eau) et le Raiton (Art d'utiliser la Foudre). Ces grandes catégories se retrouvent aussi dans la géographie du monde. Ainsi les 5 grands pays représentant les 5 grandes puissances ninja sont Tsuchi no Kuni( Pays de la Terre), Kaze no Kuni (Pays du Vent), Hi no Kuni (Pays du Feu), Mizu no Kuni (Pays de l'Eau) et Kaminari no Kuni (Pays de la Foudre). Et chacun de ces pays s'est fait une spécialité dans l'élément qui lui est associé. En plus de cela, leurs particularités géographiques les prédisposent à la manipulation de cet élément.

Mais il existe aussi de puissantes Techniques ninja qui n'entrent dans aucune de ces catégories. En effet, elles ne prennent la forme d'aucun élément en particulier. Ce sont juste des façons particulières d'utiliser le Chakra. Il s'agit quand même de Techniques à part entière, à la seule différence qu'il n'est pas possible de leur attribuer un élément en particulier. Lors de la description de ces Techniques, il sera précisé leur champ d'action et la forme qu'elles prennent.

## COMMENT FAIRE UNE TECHNIQUE:

Faire une Technique se fait en deux temps : le malaxage du Chakra, et la formation des Sceaux propres à chaque Technique. Ces deux étapes sont essentielles à la réussite de la Technique. Un ninja est puissant dans le Ninjutsu lorsqu'il les maîtrise parfaitement.

Le malaxage du Chakra, la première étape, déterminera si le ninja dépensera beaucoup d'énergie à faire sa Technique. A la base, malaxer son Chakra signifie mélanger son énergie corporelle et son énergie spirituelle afin d'obtenir le Chakra, l'énergie qui permettra au ninja de faire une Technique ou autre chose. En fait, par simplification, il faut entendre ici par malaxer son Chakra, 2 choses : soit malaxer son Chakra afin de remplir sa réserve de Chakra, soit malaxer son Chakra afin de faire une Technique.

Ces deux cas font appel à la notion de réserve de Chakra. La réserve de Chakra d'un ninja est sa capacité à stocker du Chakra afin de l'utiliser plus tard, en combat par exemple. Car malaxer son Chakra à partir de son énergie spirituelle et corporelle est épuisant, ce qui peut être fatal en combat. C'est pourquoi les ninja puisent plutôt dans leur réserve de Chakra, afin de garder leurs autres ressources pour le combat en lui-même. Mais la réserve de Chakra n'est pas indépendante du corps d'un ninja : si la réserve de ce dernier est trop faible, alors il sera affaibli et peinera à continuer le combat. Il faut donc toujours faire attention à sa réserve de Chakra, car l'issue du combat en dépend très souvent. Les plus puissants ninjas ont d'immenses réserves de Chakra ce qui leur permet de faire des Techniques dévastatrices tout en se battant à côté.

Ainsi donc il y a deux façons de parler de malaxer son Chakra. Malaxer son Chakra afin de remplir sa réserve, ce qui consiste effectivement à mélanger son énergie corporelle et spirituelle. Cette façon de faire n'est généralement utilisée qu'en cas de situation critique, du fait de l'affaiblissant généralement conséquent que cela provoque. L'autre façon est de malaxer son Chakra afin de faire une Technique. Dans ce cas, il faut retirer de sa réserve juste ce qu'il faut. Le malaxage est donc une chose très importante pratiquer le Ninjutsu.

La deuxième étape pour faire une Technique est la formation des Sceaux. Cette étape permet de donner une forme particulière au Chakra malaxé précédemment, et ainsi de faire une Technique bien particulière. Cette série de Sceaux est unique pour chaque Jutsu. La rapidité avec laquelle ces Sceaux sont faits détermine si la Technique sera exécutée rapidement ou non. Les douze Sceaux possibles sont les suivants, et ils correspondent à l'astrologie chinoise : Buta (Cochon), Hebi (Serpent), Hitsuji (Chèvre), Inu (Chien), Nezumi (Rat), Ryu (Dragon), Saru (Singe), Tora (Tigre), Coq (Tori), Uma (Cheval), Usagi (Lièvre), Ushi (Buffle).

Ces deux étapes, malaxer son Chakra et former les Sceaux, sont les deux facteurs qui déterminent si la différence entre une Technique médiocre et un Jutsu parfait. Leur maîtrise est extrêmement importante pour le ninja qui veut pratiquer assidûment et avec succès le Ninjutsu.



Le malaxage du Chakra et la formation des Sceaux sont régis sous la Caractéristique Coordination. Ainsi, pour faire une Technique, vous avez juste besoin de faire un jet de Coordination. Si vous réussissez ce jet, alors vous pourrez performer votre Technique. Sinon, vous perdrez l'action durant laquelle vous avez essayé de faire votre Jutsu ainsi que le coup de base en Chakra de ce Jutsu. En cas de réussite, votre Marge de Réussite sera la même que pour un jet standard de Caractéristique, à savoir le résultat du dé plus votre modificateur de Coordination.

Néanmoins, si suite à votre jet vous trouvez que vous avez fait un résultat trop médiocre, vous avez les choix suivants : abandonner votre Technique, dans ce cas procédez comme si vous aviez raté votre jet comme indiqué ci-dessus, ou bien sinon, vous pouvez dépenser 2 points de Ki pour augmenter votre Marge de Réussite de 1 et ce autant de fois que vous le voulez. La dépense de point de Volonté est évidemment possible, comme pour tous les jets. Une fois votre Marge de Réussite finale obtenue, vous devrez alors répartir dans le Tableau des Techniques ci-dessous autant de points dans les colonnes Malaxage et Sceau que votre Marge de Réussite. Afin qu'il soit possible de faire votre Technique, il faut dépenser au moins 1 point en Malaxage et 1 point en Sceau.

La colonne Malaxage détermine le multiplicateur à attribuer au coût de base de la Technique, et non à son l'éventuel coût additionnel. La colonne Sceau déterminer le nombre d'action qu'il faudra pour faire la Technique. La colonne Création n'est à utiliser que dans le cas de Techniques nécessitant la création d'un élément matériel particulier, comme de l'eau ou de la terre. Il faut alors répartir des points de cette colonne, en plus de ceux répartis dans Malaxage et Sceau. Selon la taille de l'effet que vous voulez créer, il faut mettre plus ou moins de point dedans. Ceci n'est nécessaire que si la quantité de l'élément dont vous avez besoin n'est pas présent autour de vous. Vous n'aurez pas besoin d'utiliser cette colonne dans ce cas, et vous pourrez utiliser votre environnement pour faire votre Technique.

**Tableau des Techniques :**

Points investis	Malaxage (Coût en Chakra)	Sceau (Nombre d'Actions)	Création (Volume créé)
0	Impossible	Impossible	Rien
1	x 3	3	Kunaï
2	x 2	2	Epée/Bouclier
3	x 1	1	Corps humain
4	x 1	1	Mur
5	x 1	1	Lac
6	x 0,5	1	
7	x 0,5	1	
8	x 0,5	1	
9	x 0,5	1	
10	Gratuit	Instantané	

Si vous avez une Marge de Réussite suffisante et que vous mettez 10 points dans la colonne Malaxage, alors le coût de base de la Technique que vous ferez sera gratuit, et vous n'aurez pas besoin de le payer. Ceci n'est valable que pour le coût de base en Chakra, et non pour celui additionnel. Si vous mettez 10 points dans la colonne Sceau, votre Technique se fera de façon instantanée, et vous pourrez utiliser l'action durant laquelle vous avez fait votre Technique comme si vous n'aviez pas fait de Technique. Vous ne pouvez faire qu'une seule Technique instantanée par action.

Il existe bon nombre de Technique. Certaines ne s'utilisent qu'au corps à corps, comme le Chidori, mais d'autres sont purement et simplement des attaques à distance. Dans le premier cas, il suffit de faire un jet d'attaque au corps à corps avec la Capacité la plus appropriée (Corps à Corps pour le Chidori, mais Arme de Contact pour Kaze no Yaba, la Lame de Vent). Il est ainsi facile de voir si le Jutsu est touché ou non. Pour les Techniques à distance, la Marge de Réussite pour toucher est égale au score de Précision + modificateur de Précision.

Une autre chose très importante à retenir, est que pour faire une Technique, il est nécessaire d'avoir les deux mains libres. Car que il faut former les Sceaux de la Technique. Si un ninja a ne serait-ce qu'une seule main bloquée, alors il ne pourra pas faire de Technique. La seule exception à cela est le fait d'être parfaitement ambidextre et de pouvoir par la même occasion faire des Sceaux à une seule main. Seuls certains sont à même de faire cela. Il faut avoir la Capacité Ambidextrie au niveau 4 pour pouvoir faire des Techniques avec une seule main. Il n'y a rien d'autre à avoir ou à apprendre.

Il est néanmoins possible d'exécuter une Technique sans pour autant la connaître à 100%. En effet, à partir de 70% d'apprentissage, le ninja maîtrise suffisamment les bases de sa Technique pour la faire. Cependant, cela occasionnera un malus à la Coordination :

- malus de -3 à la Coordination pour une Technique apprise à 70%.
- malus de -2 à la Coordination pour une Technique apprise à 80%.
- malus de -1 à la Coordination pour une Technique apprise à 90%.

Exemple : un ninja veut lancer la Technique Katon : Gokakyuu no Jutsu (Technique suprême de la Boule de Feu). Il a une Coordination de 9, mais il veut être sûr de réussir. Il lance donc un d8, tout en bénéficiant du modificateur de +2 de sa Coordination. Il fait 5 sur son dé. Il a donc une Marge de Réussite de 7 (résultat du dé + modificateur de la Caractéristique). Il décide que ce n'est pas suffisant et dépense 12 points de ki afin d'obtenir une Marge de Réussite finale de 13 ( $7 + 12/2$  (2 points de ki donne +1 à la Marge de Réussite) = 13). Il répartit 10 points dans la colonne Sceau, et 3 dans la colonne Malaxage. Il peut donc ainsi faire sa Technique de façon instantanée et utiliser son action à autre chose. D'un autre côté, il payera le coût de base de la Technique à savoir 5 points de Chakra. En tant que coût additionnel, il décide de dépenser 10 points de Chakra afin que sa Technique ait une portée de 12 mètres et inflige 15 dégâts.

## **LISTE DES TECHNIQUES:**

Remarque : le coût additionnel d'une Technique est précisé soit dans Effets soit dans Coût (coût de base + coût additionnel). Il faut faire très attention à ce coût car il détermine très souvent la puissance de la Technique.

### **Techniques de niveau 1:**

#### **Bushin no Jutsu (Technique de Clonage):**

Cette Technique de base est enseignée à l'Académie Ninja et fait partie des 3 Techniques que tout ninja se doit de connaître. A bas ou à moyen niveau, elle est d'une efficacité redoutable, et seuls quelques rares dons claniques tels que le Byakugan ou le Sharingan permettent d'en venir à bout. Elle permet de dissimuler une attaque au milieu d'une nuée de clones immatériels, et permet souvent d'avoir l'ouverture nécessaire pour toucher son adversaire. Les deux seules réelles limitations de ce Jutsu sont le fait qu'ils sont immatériels et qu'ils ne peuvent donc par conséquent pas blesser un ennemi, et le fait qu'ils ne peuvent être contrôlés que dans le champ dans le proche environnement du ninja, sinon ils se dissipent.

Niveau : technique de niveau 1.

Élément : aucun.

Coût : 1 point de Chakra + 1 point par clone supplémentaire.

Effets : cette Technique permet de créer un clone de base. Par point supplémentaire dépensé, un clone de plus est créé. Ces copies ne sont pas tangibles, et la moindre chose qui les touchent les dissipent, à l'exception du sol. En plus de cela, ils ne peuvent être contrôlés que jusqu'à une distance de Coordination mètres. Si cette distance est dépassée, ou bien s'ils sont touchés par quoi que ce soit de tangible, les clones se dissiperont.

#### **Henge no Jutsu (Technique de Transformation):**

C'est une des trois techniques enseignées à l'Académie Ninja et elle représente bien l'esprit du ninja : tromper son ennemi afin de mieux le piéger. Car bien qu'il ne s'agisse que d'une Technique de base, bien utilisée, elle peut être suffisante pour approcher son ennemi afin de le poignarder dans le dos.

Niveau : technique de niveau 1.

Élément : aucun.

**Coût** : 2 points de Chakra. L'illusion se dissipe lorsque le shinobi le désire ou lorsqu'il perd connaissance.

**Effets** : cette Technique est de type Genjutsu sans en être vraiment un. Car même si elle donne l'apparence d'une chose, cela est fait sans pour autant manipuler le Chakra dans le cerveau de l'adversaire. Ainsi, ses effets sont limités, car elle ne permet pas de prendre la forme ou l'apparence d'une chose trop invraisemblable : il n'est pas possible de prendre la forme et la taille d'une montagne ou bien d'un petit poisson. Ainsi vous ne pouvez pas vous transformer en quelque chose de trop différent de votre. En plus de cela, vous n'acquerrez pas les capacités de la chose dont vous prenez l'apparence, donc vous n'aurez pas la résistance du roc de pierre dont vous copiez l'image. Un jet d'Intelligence peut être nécessaire si vous voulez ressembler à quelque chose en particulier que vous avez déjà vu. Selon la Marge de Réussite de ce jet, votre Henge sera plus ou moins crédible.

### **Kawarimi no Jutsu (Technique de Substitution):**

Probablement l'une des Techniques les plus utilisées dans le monde des ninja. Et bien qu'il s'agisse d'un Jutsu de base, les ninja de tout niveau l'utilisent très souvent. C'est une des trois Techniques de base apprises à l'Académie Ninja. Elle permet dans une certaine mesure de se substituer à un élément solide de son environnement qui a à peu près le même volume (des rondins de bois par exemple). Il est donc possible d'échapper à beaucoup de Techniques mortelles. Mais ce Jutsu a ses limitations : il n'est pas possible de se substituer autant de fois que l'on veut, la substitution ne peut se faire que dans un certain rayon, et il faut être au courant du danger pour pouvoir se substituer. Tous ces facteurs sont à prendre en compte afin d'utiliser le plus efficacement possible le Kawarimi no Jutsu.

**Niveau** : technique de niveau 1.

**Élément** : aucun.

**Coût** : 2 points de Chakra.

**Effets** : cette Technique permet de substituer son corps (et ce qu'il y a sur le corps, comme les armes et les vêtements) à un élément physique de son environnement (des rondins de bois, etc ...). Il n'est pas possible de se substituer à l'aide d'une personne non consentante, comme un ennemi. Le ninja apparaîtra à l'endroit de l'objet avec lequel il s'est substitué. Le rayon dans lequel il est possible de se substituer est égal au score de Perception + le modificateur de Perception. En plus de cela, il n'est possible de se substituer qu'un nombre de fois égal à son niveau de Perception, pendant un combat. Pour finir, il est nécessaire d'avoir les mains libres pour faire une substitution comme pour faire n'importe quelle Technique.

### **Doton : Doroku Gaeshi no Jutsu (Technique du Rempart de Terre):**

Les Techniques de Doton sont souvent imposantes et ont des effets visuels généralement spectaculaires. Ce Jutsu, bien que basique, est de ce type. Il est généralement utilisé afin de bloquer une puissante attaque, généralement un autre Jutsu. Le maintenir ne présente généralement pas beaucoup d'intérêt, sauf en cas d'attaques répétées, auquel cas il représentera souvent une aide vitale. Attention toutefois à ne pas trop se reposer sur sa protection : elle n'est pas totale et peut être contournée. En effet, en posant ses mains sur le sol, le ninja ne génère qu'un mur de terre, ce qui ne le protège que des attaques frontales.

**Niveau** : technique de niveau 1.

**Elément** : terre.

**Coût** : 6 points de Chakra + 1 point par tour supplémentaire où le ninja maintient le mur.

**Quantité nécessaire** : mur.

**Effets** : cette Technique nécessite d'avoir les mains contre le sol tout le temps durant lequel elle est faite. Elle permet de créer une barrière de terre de 2 mètres de haut. Cette barrière peut absorber jusqu'à 20 dommages, et permet d'arrêter aussi bien les dégâts dus au Taijutsu que ceux dus au Ninjutsu. Une fois tous les dommages absorbés ou bien que le ninja arrête de maintenir la Technique, le mur est détruit.

### **Fuuton : Daitopa no Jutsu (Technique de la Bourrasque):**

Dans bien des cas, les Techniques de Fuuton sont aussi utiles en attaques qu'en défense. En effet, en concentrant de l'air et en le mélangeant à du Chakra, il est possible de faire de violentes bourrasques, et même de véritables tempêtes. Il est donc possible à la fois de dévier ou repousser des attaques à distances, mais aussi d'attaquer avec. Cependant ce type de Technique n'est que très peu adapté pour le combat au corps à corps. Il s'agit d'une de ses seules faiblesses, car il est possible d'utiliser des Jutsu de ce type dans bon nombre de situation. Une autre de ses faiblesses est le peu de dégâts généralement infligés, par rapport à des Techniques de Katon ou de Suiton de même niveau.

**Niveau** : technique de niveau 1.

**Elément** : air.

**Coût** : 4 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 2 mètres.

**Effets** : ce Jutsu consiste à concentrer son Chakra dans sa bouche et à l'expirer violemment, créant ainsi une violente bourrasque. Il est possible de l'utiliser de 2 façons : l'une offensive et

l'autre défensive. Utilisé dans le but d'une attaque il infligera 2 dégâts de Ka. Pour chaque point de Chakra supplémentaire dépensé, la portée de la Technique sera augmentée de 1 mètre. En plus de cela, par tranche de 2 points dépensés de cette manière les dégâts infligés seront augmentés de 1 (ex.: en dépensant 10 points de Chakra (coût de base de 4 + coût additionnel de 6), cette Technique infligera 5 points de dégâts (2 de base + coût additionnel de 6 divisé par 2) jusqu'à une distance de 8 mètres (2 mètres de base + 6 mètres supplémentaires)). Mais ce Jutsu peut aussi être utilisé en défense, pour bloquer jusqu'à deux attaques à distance venant de la même direction. Par point de Chakra supplémentaire dépensé, la Marge de Réussite de ces attaques sera diminuée de 1. (ex.: en dépensant 10 points de Chakra (coût de base de 4 + coût additionnel de 6), cette Technique enlèvera 6 (coût additionnel de 6) à la Marge de Réussite de deux attaques venant de la même direction, et ce jusqu'à une distance de 8 mètres (2 mètres de base + 6 mètres supplémentaires)).

### **Katon : Gokakyuu no Jutsu (Technique Suprême de la Boule de Feu):**

Le Katon est une spécialité du Pays du Feu, et plus particulièrement encore, une spécialité du clan des Uchiwa. En effet, un membre de ce clan n'est considéré comme un adulte que quand il arrive à maîtriser le Gokakyuu no Jutsu. C'est pourquoi les Uchiwa apprennent cette Technique dès leur plus jeune âge, afin de prouver leur valeur à leur clan. Mais même en général, les Uchiwa ont une préférence marquée pour les Techniques de type Katon, et excellent généralement dans leur maîtrise. Il s'agit de Jutsu consommant beaucoup de Chakra et ayant parmi les effets les plus dévastateurs que l'on peut obtenir grâce au Ninjutsu. Cela explique aussi pourquoi les Uchiwa forment le clan le plus puissant de Konoha.

Le Gokakyuu no Jutsu est une Technique difficile à maîtriser car dangereuse à apprendre. En effet, il faut malaxer son Chakra, l'envoyer dans ses poumons, et très vite le souffler par la bouche alors qu'il s'enflamme. Un mauvais timing peut être fatal. Néanmoins le résultat est là : une fois le Chakra enflammé soufflé, la Techniques à l'effet d'un lance-flamme, et brûle l'ennemi très gravement.

**Niveau** : technique de niveau 1.

**Élément** : feu.

**Coût** : 5 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 2 mètres.

**Effets** : cette Technique permet de souffler un brasier infernal sur l'adversaire. Elle inflige 5 dégâts de base. Par point de Chakra supplémentaire dépensé, la portée est augmentée de 1 mètre et les dégâts sont augmentés de 1 (ex.: pour 10 points de Chakra dépensés (coût de base de 5 + coût additionnel de 5), la Technique infligera 10 dégâts (5 de base + coût additionnel de 5) sur une distance de 7 mètres (2 mètres de base + coût additionnel de 5)). Un maximum de 10 points peuvent être dépensés de cette façon.

### **Katon : Kasumi Enbu no Jutsu (Technique de la Danse du Brouillard):**

Cette Technique de Katon est un peu spéciale. Contrairement aux Jutsu habituels de cet élément qui infligent de lourds dégâts, le Kasumi Enbu no Jutsu a un but plutôt incapacitant. En effet, cette Technique permet de cracher un nuage de cendres sur l'adversaire, afin de lui bloquer la vue, principalement, et même les autres sens. L'ennemi sera ainsi très fortement désavantagé en cas d'attaque, ou pour poursuivre le ninja qui a fait la Technique, le cas échéant.

**Niveau** : technique de niveau 1.

**Elément** : feu.

**Coût** : 5 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 5 mètres.

**Effets** : ce Jutsu permet au ninja de cracher un nuage de cendres de 5 mètres cube. Une fois cela fait, toute personne prise dans ce nuage perdra l'utilité de la vue, de l'ouïe, de l'odorat et du touché. Cet effet ne dure qu'une action après que la Technique ait été faite. Pour 2 points de Chakra, le nuage dure une action de plus. Un maximum de 4 points de Chakra peuvent être dépensés de cette façon, et le ninja qui fait la Technique devra rester concentré dessus pendant tout ce temps.

### **Suiton : Suijin Heki no Jutsu (Technique de la Barrière d'Eau):**

Cette Technique de type eau est très utile pour bloquer des attaques venant de toutes parts. Elle permet de former une barrière d'eau très dense grâce au Chakra qui la parcourt. Malheureusement, l'eau n'est pas un élément très stable, contrairement à la terre, et il est donc impossible de maintenir cette Technique plus longtemps que le temps de quelques attaques. Une fois ce temps écoulé, le contrôle devient impossible et l'eau retombe. Néanmoins les défenses de ce type sont très efficaces face à des Techniques de Katon.

**Niveau** : technique de niveau 1.

**Elément** : eau.

**Coût** : 5 points de Chakra + 1 point par succès en moins à la Marge de Réussite de l'attaque bloquée. Si cette attaque est de type feu, les succès enlevés sont doublés : 1 point supplémentaire annule 2 succès à la Marge de Réussite.

**Quantité nécessaire** : mur.

**Effets** : cette Technique permet de créer une véritable barrière circulaire d'eau. Il est donc possible de bloquer des attaques venant de toutes parts. Elle est de plus deux fois plus efficace contre les attaques de type Katon, tout en bloquant efficacement les attaques de Taijutsu et de Ninjutsu. La barrière ainsi créée est effective jusqu'à la fin du tour, après quoi l'eau retombe. (ex.: pour 15 points de Chakra dépensés (coût de base de 5 + coût additionnel de 10), la barrière créée enlèvera 10 (coût additionnel de 10) à la Marge de Réussite de toutes les attaques pour toucher le ninja qui l'a fait. Elle enlèvera 20 (coût additionnel de 10 multiplié par 2) à la Marge de Réussite des attaques de type feu).

### **Raiton : Raikyuu no Jutsu (Technique de la Boule de Foudre):**

Cette Technique de foudre, bien que basique, n'en est pas moins très dangereuse si elle est bien utilisée. Car en effet, les blessures infligées par cet élément sont importantes car le corps ne peut pas les absorber. La contrepartie est qu'elles sont très brèves, ce qui nécessite une très bonne tactique. Ici, le ninja fait une petite boule de foudre dans sa main. Il devra rapidement toucher son adversaire avec, sinon, elle se dissipera.

**Niveau** : technique de niveau 1.

**Elément** : foudre.

**Coût** : 10 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Effets** : cette Technique permet de créer une boule de foudre de la main. Elle inflige 10 dégâts de type foudre (c'est-à-dire non absorbable) au contact, et elle se dissipe immédiatement après. Vu qu'il s'agit d'un élément instable, cette Technique ne peut durer que 2 actions après qu'elle ait été finie. Il est possible de prolonger cette durée en dépensant 5 points de Chakra par action supplémentaire. Un maximum de 10 points peuvent être dépensés de cette façon. Il est aussi possible d'augmenter les dégâts en dépensant 2 points de Chakra par dégât supplémentaire infligé, et ce avec un maximum de 10 points dépensés de cette façon.



## **Techniques de niveau 2:**

### **Doton : Doryo Dango no Jutsu (Technique de la Motte de Terre):**

Il s'agit d'une Technique de Doton extrêmement massive et impressionnante. Elle consiste à extraire de la terre et à lui donner une forme de sphère plus ou moins grosse. Plus elle sera conséquente, plus elle sera difficile à esquiver et plus elle infligera de dommage. L'inconvénient est qu'il faut disposer d'une force conséquente, ce qui rend cette Technique difficile à pratiquer pour bon nombre de ninja.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Élément** : terre.

**Coût** : 20 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Quantité nécessaire** : mur.

**Effets** : dans un premier temps, il faut extraire une grosse quantité de terre. Une fois cela fait, le Chakra lui donnera la forme d'une sphère de 5 mètres de diamètres, qui infligera 20 points de dégâts au contact. Il faut un minimum de 10 en Force pour faire cette Technique. Il est possible de dépenser 2 points de Chakra pour augmenter le diamètre de la sphère de terre d'un mètre. Cela donne aussi un malus cumulatif de +1 pour l'esquiver et la sphère infligera 2 dégâts en plus. Cela augmente aussi de +1 le pré requis de Force pour faire cette Technique. Un maximum de 10 points de Chakra peuvent être dépensés pour faire cette Technique. Pour attaquer avec cette sphère, il faut faire un jet d'Athlétisme. La sphère roulera sur une distance égale à Marge de Réussite mètres.

### **Doton : Doryuutaiga (Technique du Fleuve du Dragon de Terre):**

Cette Technique de Doton est très impressionnante, comme très souvent pour cet élément. Le ninja transforme le sol en un véritable torrent de boue qui a pour but de déstabiliser son adversaire et le renverser, afin d'avoir l'initiative du prochain mouvement. Cette Technique est impossible à simplement esquiver, et seul un très grand saut ou une esquivé acrobatique spectaculaire peut sauver l'adversaire.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Élément** : terre.

**Coût** : 20 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 15 mètres.

**Quantité nécessaire** : lac.

**Effets** : le ninja transforme le sol sous son adversaire en un torrent de boue. Ce dernier ne peut pas l'esquiver à moins de faire un saut (jet d'Athlétisme) ou une esquivé acrobatique (c.f. Chapitre Combat : Règles Avancées) ayant une Marge de Réussite strictement supérieure à celle de la Technique. Une substitution fonctionne évidemment aussi, comme dans presque tous les cas. Si cela échoue, alors l'adversaire est renversé, il perd sa prochaine action, et celui qui a fait le Jutsu a automatiquement l'initiative de la prochaine action. Pour 2 points de Chakra supplémentaires, la portée augmente de 1 mètre, et la difficulté pour esquiver cette Technique est augmentée de 1. Un maximum de 10 points de Chakra peuvent être dépensés comme cela.

### **Doton : Kekkaï Doroudoumu no Jutsu (Technique de la Geôle de Terre):**

Cette Technique est souvent utilisée par un ninja dont le point fort est d'être le soutien de son équipe. Grâce à elle, l'adversaire sera piégé sous un dôme de terre, et nous pourra en sortir que quand la Technique s'arrêtera ou bien s'il arrive à détruire le dôme. Cette dernière solution est plutôt difficile car le ninja qui fait le Jutsu insuffle régulièrement du Chakra dans la terre qui forme le dôme, permettant ainsi la régénération de ce dernier. Il est donc très difficile de venir à bout de cette Technique par la force.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Élément** : terre.

**Coût** : 10 points de Chakra + 2 points par tour, en plus du premier, où le dôme est maintenu.

**Portée** : 15 mètres.

**Quantité nécessaire** : mur.

**Effets** : en posant ses mains sur le sol, le ninja peut créer, dans un rayon de 15 mètres, un dôme de terre de 5 mètres de diamètre. Ce dôme ne dure que jusqu'à la fin du tour où il a été créé. Une fois l'ennemi pris dedans, il ne pourra plus se substituer. Le seul moyen qu'il aura sera de sortir par la force (jet de Force pur). Le dôme peut absorber jusqu'à 30 dégâts, après quoi il sera détruit. En plus de cela, le nombre de blessure qu'il a absorbé diminue de 5 par action où il est maintenu. Pour 2 points de Chakra, il est possible d'augmenter de un tour le maintien du dôme. Un maximum de 10 points de Chakra peuvent être dépensés ainsi. Pendant toute la durée de la Technique, le ninja qui la fait devra avoir les mains posées sur le sol.

### **Fuuton : Kamaitachi no Jutsu (Technique de la Tempête de Vent):**

Cette Technique de Fuuton est puissante, mais très coûteuse en Chakra. Elle ne devrait donc être utilisée qu'en cas de certitude que l'ennemi ne puisse pas la contrer. Elle consiste à créer une colonne d'air, grâce à un objet ventilant, comme une voile ou un éventail. L'ennemi sera piégé dans la colonne d'air et subira des dommages à cause du Chakra présent dedans. En plus de cela, la cible sera immobilisée et ne pourra pas se substituer, une fois qu'elle sera prise dans la colonne d'air.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Élément** : air.

**Coût** : 20 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 15 mètres.

**Effets** : vous aurez besoin d'un objet ventilant pour performer cette Technique, comme un éventail par exemple. En l'agitant violemment, vous pourrez créer une sorte de petite tornade, dans un rayon de 15 mètres. La victime ne pourra éviter cette attaque que grâce à un saut (jet d'Athlétisme) ou une esquive acrobatique dont la Marge de Réussite sera strictement supérieure à celle de la Technique. Une fois prise dedans, la victime sera immobilisée et ne pourra absolument rien faire (ni substitution, ni Technique nécessitant des sceaux, etc ...). Cette colonne d'air ne dure qu'une action après que la Technique ait été performée et inflige 10 dégâts. Pour 10 points de Chakra supplémentaires dépensés, ce Jutsu dure une action de plus et inflige 10 dégâts durant cette action. 20 points de Chakra pourront être dépensés de cette façon, au maximum.

### **Fuuton : Zankuuha no Jutsu (Technique du Cisaillement Aérien):**

Cette Technique de Fuuton est une version plus puissante que le Daitopa no Jutsu, et permet de mieux repousser les attaques à distance adverses, ainsi que d'infliger plus de dommage lorsqu'elle est utilisée de manière offensive.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Élément** : air.

**Coût** : 7 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 3 mètres.

**Effets** : ce Jutsu consiste à concentrer son Chakra dans sa bouche et à l'expirer violemment, créant ainsi une bourrasque bien plus violente que le Daitopa no Jutsu. Il est possible de l'utiliser de 2 façons : l'une offensive et l'autre défensive. Utilisé dans le but d'une attaque il infligera

7 dégâts de Ka. Pour chaque point de Chakra supplémentaire dépensé, la portée de la Technique sera augmentée de 1 mètre. En plus de cela, par tranche de 2 points dépensés de cette manière les dégâts infligés seront augmentés de 1 (ex.: en dépensant 13 points de Chakra (coût de base de 7 + coût additionnel de 6), cette Technique infligera 10 points de dégâts (7 de base + coût additionnel de 6 divisé par 2) jusqu'à une distance de 9 mètres (3 mètres de base + 6 mètres supplémentaires)). Mais ce Jutsu peut aussi être utilisé en défense, pour bloquer jusqu'à quatre attaques à distance venant de la même direction, en diminuant leur Marge de Réussite de 4. Par point de Chakra supplémentaire dépensé, la Marge de Réussite de ces attaques sera diminuée de 1 point de plus. (ex.: en dépensant 13 points de Chakra (coût de base de 7 + coût additionnel de 6), cette Technique enlèvera 10 (4 de base + coût additionnel de 6) à la Marge de Réussite de quatre attaques venant de la même direction, et ce jusqu'à une distance de 9 mètres (3 mètres de base + 6 mètres supplémentaires)).

### **Katon : Haisekisho no Jutsu (Technique de la Brûlure des Nuages de Cendres):**

Cette Technique permet de créer un nuage de cendres, comme le Kasumi Enbu no Jutsu. Mais à la différence de ce dernier, le Haisekisho no Jutsu occasionne des brûlures dues à la forte chaleur de ces cendres. Cela s'avère donc être une Technique idéale pour blesser un adversaire très rapide, ou bien pour dissiper une nuée de clones.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Élément** : feu.

**Coût** : 10 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 15 mètres.

**Effets** : ce Jutsu permet au ninja de cracher un nuage de 5 mètres cube, comme pour le Kasumi Enbu no Jutsu. Une fois cela fait, toute personne prise dans ce nuage perdra l'utilité de la vue, de l'ouïe, de l'odorat et du touché. En plus de cela, elle subira 5 points de Chakra de dégâts de type feu. Ces effets ne durent qu'une action après que la Technique ait été faite. Pour 5 points de Chakra, le nuage dure une action de plus et inflige 5 dégâts supplémentaires. Un maximum de 10 points de Chakra peuvent être dépensés de cette façon, et le ninja qui fait la Technique devra rester concentré dessus pendant tout ce temps.

### **Katon : Housenka no Justu (Technique de la Fleur de Feu):**

A ce niveau de Technique de Katon, les effets sont déjà très importants, et les ennemis ne survivent que très peu longtemps à de telles attaques. Ici, le ninja projet plusieurs petites boules de feu sur un adversaire un particulier, afin de lui infliger des lourdes brûlures. Si plusieurs boules de feu sont envoyées, il est possible de les répartir sur plusieurs cibles, comme le ninja le désire.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Élément** : feu.

**Coût** : 10 points de Chakra + 5 points par boule supplémentaire. Il n'est possible de faire que 10 boules de feu au maximum.

**Portée** : 10 mètres.

**Effets** : cette Technique très puissante consiste à envoyer plusieurs boules de feu, d'un mètre de diamètre, sur un ou plusieurs adversaire(s), selon ce que le ninja décide. Chacune de ces boules sera considérée comme une attaque individuelle qui infligera 10 points de dégâts, et il faudra donc faire un jet d'esquive pour chacune d'entre elles. Cela rend cette Technique très difficile à éviter. Un saut ou une esquive acrobatique ne serviront pas à toutes les éviter, car le ninja cible spécifiquement sa cible. Chaque boule de feu ne peut cibler qu'une seule personne, mais il est possible de viser une personne avec plusieurs boules.

### ***Katon : Karyuudan no Jutsu (Technique du Souffle de Dragon de Feu):***

Contrairement au Housenka no Jutsu, cette Technique consiste à ravager une zone entière grâce à un déluge de feu. Le ninja souffle un véritable déluge de feu, infligeant des dégâts relativement important. Le but de cette Technique est de servir en soutien, pour appuyer l'attaque d'un autre ninja, ou bien pour dissiper une multitude de clone matériel.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Élément** : feu.

**Coût** : 15 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 15 mètres

**Effets** : cette Technique créé un énorme trait de feu sur une distance de 15 mètres. Tout ce qui est compris dans cette zone, et ce jusqu'à une hauteur de 3 mètres, subit 15 points de dégâts. Par point de Chakra supplémentaire dépensé, la portée augmente de 1 mètre, et les dégâts infligés sur cette zone sont augmentés de 1. Un maximum de 10 points peuvent être dépensés de cette façon.

### ***Suiton : Suikoudan no Jutsu (Technique du Requin Élémentaire Aqueux):***

Cette Technique de Suiton est très dangereuse, et peut être mortelle pour le ninja suffisamment inconscient pour la négliger. A partir d'une grande quantité d'eau, le ninja forme une sorte de colonne ayant la forme d'un requin et qui se jette sur sa cible, en

infligeant de très lourds dégâts. En plus de cela, elle est très difficile à esquiver, et ce d'autant plus si le ninja qui la fait décide de mettre beaucoup de Chakra dedans.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Élément** : eau.

**Coût** : 10 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 10 mètres.

**Quantité nécessaire** : mur.

**Effets** : ce Jutsu nécessite d'avoir une grande quantité d'eau à côté, d'où partira l'attaque. En insufflant son Chakra dans cette eau, il lui donnera la forme d'un requin qui attaquera sa cible en lui infligeant 15 points de dégâts. Par point de Chakra supplémentaire dépensé, la portée augmentera de 1 mètre, et les dégâts infligés seront augmentés de 1. Il n'est possible de dépenser qu'au maximum 10 points de Chakra de cette manière.

### ***Suiton : Suirou no Jutsu (Technique de la Prison Aqueuse):***

Cette Technique est une de celle que préfère les ninja de Kiri, afin d'immobiliser l'adversaire pour ensuite soit détruire le reste de son équipe, soit pour l'achever à l'instant même où la Technique sera finie. Il est impossible de faire que ce soit une fois pris dans ce Jutsu, et seul un Hyuuga connaissant le Tourbillon Divin pourrait prétendre en sortir. Il s'agit donc d'une Technique qui s'avère très souvent fatale.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Élément** : eau.

**Coût** : 10 points de Chakra + 5 points par tour supplémentaire.

**Quantité nécessaire** : mur.

**Effets** : il faut que la cible soit sur une surface d'eau et soit à moins d'un mètre du ninja pour qu'il puisse faire sa Technique. Une fois que cela est fait, il peut lancer la Technique, et l'ennemi sera enfermé dans une sphère d'eau d'où il ne pourra rien faire (ni substitution, ni Technique nécessitant des sceaux, etc ...). Le ninja qui fait le Jutsu devra avoir une de ses mains plongée dans cette sphère durant tout le temps où il dure.

### ***Raiton : Raikurai no Jutsu (Technique du l'Éclair Foudroyant):***

Ce Jutsu est très dangereux pour les ennemis, car il peut être fatal en une seule attaque. En effet, les attaques de cet élément sont souvent fatales, car le corps ne peut pas

les supporter. Par contre, elles nécessitent une grosse dépense de Chakra pour être véritablement mortelles.

**Niveau** : technique de niveau 2.

**Élément** : foudre.

**Coût** : 10 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 5 mètres.

**Effets** : le ninja transforme son Chakra en foudre, pour ensuite le lancer sur son adversaire, ce qui s'avère très dangereux pour ce dernier. Cette attaque occasionne 5 dégâts de type foudre (ils ne sont pas absorbables) à la cible. Par tranche de 2 points de Chakra supplémentaires dépensés, la portée augmente de 2 mètres, et les dégâts occasionnés augmentent de 1. Un maximum de 20 points de Chakra peuvent être dépensés de cette manière.

## Techniques de niveau 3:

### *Biransei no Jutsu (Technique du Nuage Empoisonné):*

Cette Technique particulière est extrêmement efficace et dangereuse. Elle consiste à changer son Chakra en un poison de forme gazeuse, puis de la projeter sur son adversaire. Le principe de création et de projection est le même que pour les Techniques de type Katon. L'adversaire pris dans ce nuage est aveuglé, et subira les effets du poison s'il respire ne serait-ce qu'une fois.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Élément** : aucun.

**Coût** : 15 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 5 mètres.

**Effets** : grâce à cette Technique, le ninja crache un nuage empoisonné de 5 mètres cube sur son adversaire. Ce nuage dure 2 actions après que la Technique ait été faite. Pour 2 points de Chakra supplémentaires, ce nuage fait un mètre cube de plus. Une maximum de 10 points de Chakra peuvent être dépensés de cette manière. Ce nuage aveugle presque totalement son adversaire, qui ne peut voir à plus de 50 centimètres de distance. En plus de cela, s'il respire ce poison, il subira un malus de -5 en Dextérité, Force, Précision, Perception, Intelligence et Coordination. En plus de cela, il perdra 5 points de Ka par tour. Ces effets sont à considérer comme étant ceux d'un poison de niveau 3. La Marge de Réussite de ce poison est égal à celle de la Technique. Ces effets durent autant de tours que cette Marge de Réussite.

### *Chakra Kyuushuu (Absorption du Chakra):*

Le Chakra Kyuushuu est une des rares Techniques qui permet de récupérer du Chakra. Elle est donc d'autant plus précieuse. Elle est cependant assez difficile à mettre en place, car elle nécessite généralement d'immobiliser son adversaire, pour ensuite lui voler son Chakra. Néanmoins, les effets sont là : non seulement cela affaiblit la réserve de Chakra de l'ennemi, mais en plus cela permet au ninja d'en remplir sa propre réserve.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Élément** : aucun.

**Coût** : 10 points de Chakra + 1 point par action supplémentaire (maximum 5 points dépensés de cette manière).



**Effets** : cette Technique nécessite un contact direct entre le ninja et sa cible pendant toute sa durée. Si ce contact est rompu, alors la Technique s'arrête immédiatement. Par action où ce Jutsu fait effet, la cible perd autant de Chakra que le score en Coordination du ninja qui fait la Technique, et ce dernier en gagne autant.

### **Chidori (Les Mille Oiseaux):**

Le Chidori est une Technique extrêmement puissante, mais toute aussi dangereuse. Elle consiste à concentrer son Chakra dans une de ses mains, puis à le transformer en foudre. Ce concentré de puissance peut percer à peu près n'importe quoi avec une étonnante facilité. Il s'agit cependant d'une Technique qui consomme énormément de Chakra, afin de causer ces terribles dégâts. Un ninja ne peut donc faire ce Jutsu qu'un certain nombre de fois par jour. En plus de cela, il s'agit d'une Technique qui ne se pratique qu'au corps à corps. Il faut donc maîtriser un Taijutsu particulièrement efficace pour que l'attaque porte.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Élément** : foudre.

**Coût** : 30 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Effets** : cette technique consiste à concentrer une forte quantité de Chakra dans ses mains, et pour pouvoir ensuite le transformer en foudre. Cela nécessite une incroyable concentration. Une fois cela fait, le ninja semble tenir entre ses mains un incroyable concentré de puissance, qui produit un bruit semblable au cri de mille oiseaux. Cette Technique inflige 30 dégâts de type foudre. Par point de Chakra supplémentaire dépensé, les dégâts sont augmentés de un. Un maximum de 10 points de Chakra peuvent être dépensés de cette manière.

### **Kage Bushin no Jutsu (Technique du Clonage de l'Ombre):**

C'est une Technique que beaucoup de Jounin maîtrisent, car il s'agit probablement des clones matériels les plus pratiqués à faire. Les autres clones de ce type sont probablement plus résistants mais plus difficiles à faire, et ils nécessitent plus de Chakra pour leur création. Néanmoins, il est très difficile d'en faire beaucoup à la fois, car même pour un maître du Ninjutsu, la dépense de Chakra est très conséquente. Mais la puissance de cette Technique est remarquable. Tout d'abord, chaque clone possèdera les mêmes aptitudes que le ninja qui l'a créé. Ainsi, le clone d'un puissant ninja peut venir à bout d'autres shinobi plus faibles. C'est probablement pour cela que les ninjas adorent cette Technique. Mais en plus de cela, et contrairement aux simples Bushin, les copies peuvent s'éloigner jusqu'à une distance considérable et hors de la vue du ninja.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Elément** : aucun.

**Coût** : 2 points de Chakra + 1 point supplémentaire par point de Ki, Ka, Chakra qu'aura le clone. Il faut payer ce coût (celui de base et celui additionnel) pour chaque clone créé. Le coût additionnel peut être différent pour chaque clone.

**Effets** : ce Jutsu permet de créer des clones matériels. Chaque clone est une exacte copie du ninja original, tant au niveau des Capacités que des Caractéristiques, des Talents et des Techniques. Les points de ki, de ka et de Chakra sont par contre différents. Ces clones peuvent être contrôlés quelle que soit la distance avec le ninja original. Une fois qu'un clone est dissipé, tout ce qu'il a appris après sa création est ajouté aux connaissances du ninja qui a fait la Technique. Il est à noter que cette Technique est de niveau Jounin et ne doit en aucun cas être apprise à des ninja de rang inférieur.

### **Touton no Jutsu (Technique de l'Invisibilité):**

Il s'agit d'une puissante Technique de camouflage. Elle consiste à recouvrir son corps de Chakra, pour ensuite lui faire réfléchir la lumière et devenir ainsi invisible. Seuls les Dojutsu permettant de voir les flux de Chakra peuvent voir les ninja camouflés ainsi.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Elément** : aucun.

**Coût** : 10 points de Chakra + 10 points par tour supplémentaire.

**Effets** : ce Jutsu permet au ninja qui le maîtrise de recouvrir son corps de Chakra pour ensuite le rendre réfléchissant à la lumière. Il est impossible de voir un ninja sous couvert cette Technique, à moins de posséder un Dojutsu voyant les flux de Chakra (Sharingan et Byakugan). Un ninja possédant un sens de l'odorat extrêmement développé pourra essayer de le repérer.

### **Doton : Doryuudan no Jutsu (Technique du Souffle du Dragon de Terre):**

Cette Technique de Doton permet de lancer une multitude de projectile de terre à partir du sol, en y faisant apparaître une tête de dragon qui les crache sur son adversaire. Il est très difficile d'éviter une telle attaque. En plus de cela, ces projectiles ont vitesse assez élevée, ce qui fait qu'ils infligent de forts dommages.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Elément** : terre.

**Coût** : 15 points de Chakra + 10 points de Chakra par projectile supplémentaire. Il n'est possible de faire que 10 projectiles au maximum.

**Portée** : 10 mètres.

**Effets** : cette Technique fait apparaître sur le sol une tête de dragon qui va cracher des projectiles de terre. Chacun d'entre eux sera dirigé vers un adversaire, qui peut être différent d'un projectile à l'autre. Il faut évidemment que chaque adversaire ciblé soit dans la distance de portée de la Technique. Chaque projectile inflige 15 points de dégâts.

### ***Doton : Shinjuuzanshou no Jutsu (Technique de la Décapitation Fatale):***

Le Shinjuuzanshou no Jutsu est un Technique principalement utilisé pour immobiliser l'adversaire, généralement pour le capturer. Une fois son exécution terminée, l'ennemi est immobilisé, et il ne peut pas faire de Technique nécessitant de sceau. En effet, si ce Jutsu est fait dans sa totalité, son corps à enterré et seul sa tête dépasse du sol. En plus de cela, cette Technique permet de se cacher aux yeux de l'adversaire, et ainsi d'avoir l'initiative sur la prochaine attaque.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Élément** : terre.

**Coût** : 15 points de Chakra.

**Effets** : cette Technique se fait en deux temps. Il n'est de plus pas obligé de la faire totalement, selon ce que l'on veut faire. Tout d'abord, le ninja s'enterre totalement, sans que cela soit visible. Une fois cela fait, le ninja peut se déplacer sous terre, d'une distance de modificateur de Force mètre(s) par action. Un jet de Perception peut être nécessaire afin de repérer sa cible, surtout si elle s'est déplacée. Le deuxième temps consiste à piéger sa cible sous terre ou du moins à se déterrer. Dans le premier cas, il faut être juste en dessous d'elle. Un jet de Force peut être nécessaire, selon le poids de la cible. La cible sera alors enterrée, à l'exception de la tête, et ne pourra plus faire de Technique nécessitant de sceau. Le ninja faisant la Technique sera par la même occasion totalement sorti de la terre. Dans le deuxième cas, il est possible de se déterrer par un saut, tout en attaquant son ennemi, par exemple. Dans ce cas, un jet de la Capacité d'attaque appropriée sera nécessaire. Le niveau du dé ce jet devra-t-être inférieur ou égal à celui que le ninja a en Athlétisme. La cible pourra esquiver cette attaque, avec un malus égal au niveau d'Athlétisme de l'attaquant. Dans tous les cas, l'attaquant sera complètement sorti de la terre.

### ***Doton : Tsuchi Bushin no Jutsu (Technique du Clone de Terre):***

Cette Technique permet de créer un ou plusieurs clone(s) de terre. Il s'agit d'une Technique analogue au Kage Bushin no Jutsu, à la différence que ces clones seront plus résistants, et qu'ils ne pourront faire que des Techniques de terre.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Elément** : terre.

**Coût** : 4 points de Chakra + 1 point supplémentaire par point de Ki, Ka, Chakra qu'aura le clone en plus des 5 points de Ka et de Chakra qu'il possède à la base. Il faut payer ce coût (celui de base et celui additionnel) pour chaque clone créé. Le coût additionnel peut être différent pour chaque clone.

**Quantité nécessaire** : Corps humain, autant de fois que l'on veut de clone.

**Effets** : ce Jutsu permet de créer des clones matériels. Chaque clone est une exacte copie du ninja original, tant au niveau des Capacités que des Caractéristiques et des Talents. Cependant, il ne pourra faire que des Techniques de Doton. Les points de ki, de ka et de Chakra sont différents, selon ce que le ninja a voulu en faisant le ou les clone(s). Ces clones peuvent être contrôlés quelle que soit la distance avec le ninja original. Une fois qu'un clone est dissipé, tout ce qu'il a appris après sa création est ajouté aux connaissances du ninja qui a fait la Technique.

### **Fuuton : Kaze no Yaiba (Lame de vent):**

Cette Technique de Fuuton s'utilise uniquement au corps à corps. Il s'agit probablement de son seul défaut. En effet, sa puissance et ses particularités sont considérables. Tout d'abord, il s'agit d'une épée de vent. Elle est donc presque totalement invisible, sauf pour les Dojutsu pouvant voir les flux de Chakra (Sharingan et Byakugan). Il est donc très difficile d'esquiver une attaque faite avec cette épée. En plus de cela, il n'est pas possible de bloquer ou de parer une telle lame. La seule façon d'éviter de se faire toucher est l'esquive. Et encore, cela ne peut se faire qu'avec une grande difficulté, du fait de la transparence de la lame (sauf pour les Dojutsu cités précédemment).

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Elément** : air.

**Coût** : 15 points de Chakra + 5 points par tour supplémentaire. Ce coût additionnel peut être dépensé au début de chaque tour, et non directement au moment où la Technique est faite.

**Effets** : cette Technique permet de créer une épée de vent dans une des mains du ninja. Il faut considérer cette lame comme une arme dont le modificateur de dégâts est de +10. En plus de cela, une attaque faite avec elle ne peut pas être bloquée ou parée, et l'esquiver se fait avec un malus égal au niveau de Coordination de l'attaquant.

### **Fuuton : Mugen Saijin Daitoppa no Jutsu (Technique de la Déferlante de Vent):**

Cette Technique de Fuuton est un version plus puissante que le Zankuuha no Jutsu, et permet de mieux repousser les attaques à distance adverses, ainsi que d'infliger plus de dommage lorsqu'elle est utilisée de manière offensive.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Elément** : air.

**Coût** : 15 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 15 mètres.

**Effets** : ce Jutsu consiste à concentrer son Chakra dans sa bouche et à l'expirer violemment, créant ainsi une bourrasque bien plus violente que le Daitopa no Jutsu. Il possible de l'utiliser de 2 façons : l'une offensive et l'autre défensive. Utilisé dans le but d'une attaque il infligera 15 dégâts de Ka. Pour chaque point de Chakra supplémentaire dépensé, la portée de la Technique sera augmentée de 1 mètre. En plus de cela, par point dépensé de cette manière les dégâts infligés seront augmentés de 1 (ex.: en dépensant 20 points de Chakra (coût de base de 15 + coût additionnel de 5), cette Technique infligera 20 points de dégâts (15 de base + coût additionnel de 5) jusqu'à une distance de 20 mètres (15 mètres de base + 5 mètres supplémentaires)). Mais ce Jutsu peut aussi être utilisé en défense, pour bloquer jusqu'à huit attaques à distance venant de la même direction. La Marge de Réussite de ces attaques sera diminuée de 9. Par point de Chakra supplémentaire dépensé, la Marge de Réussite de ces attaques sera diminuée de 1 point en plus. (ex.: en dépensant 20 points de Chakra (coût de base de 15 + coût additionnel de 5), cette Technique enlèvera 14 (9 de base + coût additionnel de 5) à la Marge de Réussite de huit attaques venant de la même direction, et ce jusqu'à une distance de 20 mètres (15 mètres de base + 5 mètres supplémentaires)).

### **Katon : Karyuu Endan no Jutsu (Technique de l'Embrasement Infernal du Dragon):**

A ce niveau de Ninjutsu, le ninja créé un véritable torrent de flamme. En plus de cela, il peut faire durer cette Technique un certain temps, infligeant ainsi de terribles dommages. Prendre un ennemi dans une telle Technique est une façon radicale de finir le combat.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Elément** : feu.

**Coût** : 20 points de Chakra + 10 points par action supplémentaire. Cette Technique ne peut durer au maximum qu'autant d'action de base qu'a le ninja par tour.

**Portée** : 20 mètres.

**Effets** : le ninja crache un torrent de flamme grâce à cette Technique. Il peut faire durer cela qu'un certain nombre d'action qui doit être inférieur ou égal à celui qu'il a de base par tour. Tout ce qui est pris dans ce torrent de lave subi 20 points de dégâts par tour.

### **Suiton : Bakutadan Mizu Bunshin no Jutsu (Technique du Clone Aqueux Explosif):**

Cette Technique est très ingénieuse, et il existe très peu de moyens de la contrer. Le ninja créé ici un clone aqueux, qui n'est en fait qu'un leurre. En effet, dès que celui qui fait la Technique le veut, le clone explose, infligeant de lourds dommages aux alentours. Ce Mizu Bushin ne peut pas attaquer, il n'a que l'apparence du ninja. Il s'agit donc d'une Technique totalement différente des autres clonages matériel.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Elément** : eau.

**Coût** : 20 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Effets** : cette Technique permet de créer une copie du ninja. Quand ce dernier le veut, le clone explose, infligeant d'importants dégâts de zone. Le clone peut être maintenu au maximum 5 tours, après quoi le Jutsu se défera automatiquement. Pendant toute la durée de la Technique, le ninja ayant fait le clone peut décider de faire exploser celui-ci, infligeant 15 dégâts sur 5 mètres. Par tranche de 2 points de Chakra supplémentaires, la portée de l'explosion est augmentée de 1 mètre, et les dégâts sont augmentés de 1. Un maximum de 20 points de Chakra peuvent être dépensés de cette manière.

### **Suiton : Daibakufu no Jutsu (Technique de la Grande Cataracte):**

Le Daibakufu est une des Techniques de Suiton les plus destructrices. Elle permet de créer une sorte de tornade horizontale d'eau qui, une fois lancée, permet de prendre un ennemi dedans. Ce dernier ne pourra pas en sortir, et sera totalement immobilisé (il ne pourra pas bouger ni faire de Technique de nécessitant de sceau). En plus de cela, les dégâts infligés sont conséquent, et cela va même jusqu'à déraciner les arbres et à ravager la végétation aux alentours.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Elément** : eau.

**Coût** : 20 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 2 mètres.

**Quantité nécessaire** : lac.

**Effets** : cette Technique crée une grande tornade horizontale d'eau de 2 mètres de diamètre. Tout ce qui est pris dedans subit 30 points de dégâts. Par point de Chakra supplémentaire dépensé, la portée augmente d'1 mètre, et les dégâts sont augmentés de 1. Un maximum de 15 points de Chakra peuvent être dépensés de cette manière. Cette Technique durera une action par tranche de 15 dégâts infligés, et le ninja devra rester concentré dessus pendant tout ce temps. Tout ennemi pris dans cette tornade sera immobilisé pendant toute la durée de la Technique, c'est-à-dire qu'il ne pourra ni bouger ni faire de Jutsu nécessitant de sceau.

### **Suiton : Goshoku Zake no Jutsu (Technique des 5 Requins Affamés):**

Cette Technique est une de celles que les ninja de Kiri peuvent utiliser pour tuer un ennemi mis en difficulté. Cependant, son exécution n'en fait pas un Jutsu facile à utiliser. En effet, le Goshoku Zake no Jutsu ne peut être utilisé que contre un adversaire totalement immergé dans de l'eau. Car le ninja crée 5 requins qui vont attaquer l'ennemi, sous l'eau. Les dégâts infligés sont très importants, et qui plus est, les attaques de ces requins sont très difficiles à esquiver.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Élément** : eau.

**Coût** : 30 points de Chakra + 20 points par tour supplémentaire. Cette Technique peut durer au maximum 3 tours.

**Portée** : 20 mètres.

**Effets** : cette Technique ne peut se faire que contre un ennemi totalement immergé. Cette condition est impérative, quoique très contraignante. Une fois cela fait, le ninja doit poser sa main sur la surface d'eau où est piégé son ennemi, et ce pendant toute la durée de la Technique. Il fera alors apparaître 5 requins de Chakra qui vont attaquer leur cible. Ils attaqueront tous à tour de rôle ou tous ensemble, avec l'initiative du ninja qui les a invoqués. Leur Marge de Réussite pour toucher est égale à celle de la Technique. L'ennemi peut essayer d'esquiver leurs attaques, mais le niveau de son dé d'Esquive ne peut pas dépasser celui qu'il a en Natation. Chaque attaque inflige 10 points de dégâts.

### **Suiton : Kirigakure no Jutsu (Technique de la Dissimulation dans la Brume):**

Cette Technique est probablement celle qu'utilisent le plus les ninja assassins du Village caché de la Brume. Elle est en effet presque uniquement utilisée pour le meurtre silencieux. Ce Jutsu consiste à créer une brume extrêmement opaque, enlevant toute

possibilité de vision à ceux qui se trouvent dedans (à l'exception du Byakugan, qui peut voir à travers les obstacles matériels). Mais c'est à double tranchant, car celui qui fait la Technique est lui aussi aveuglé. Ceux pratiquent ce type de Jutsu sont généralement des ninja qui repèrent leurs cibles grâce au son qu'elles font. Il faut néanmoins être extrêmement prudent en utilisant cette Technique, afin qu'elle ne se retourne pas contre celui qui la fait.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Élément** : eau.

**Coût** : 10 points de Chakra + 5 points de Chakra par tour supplémentaire. Ce coût additionnel peut être déclaré au début de chaque tour supplémentaire, et non au moment où la Technique est faite. Les autres coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 10 mètres.

**Quantité nécessaire** : lac.

**Effets** : cette Technique permet de créer une brume tellement dense qu'elle empêche de voir à tous ceux qui se trouvent dedans. Cette Technique embrume tout jusqu'à une hauteur de 2 mètres. Pour 1 point de Chakra supplémentaire la portée est augmentée de 1 mètre. Un maximum de 10 points de Chakra peuvent être dépensés de cette manière. Ce coût additionnel est à dépenser en plus du coût de base mais aussi au début de chaque tour où cette Technique fait effet.

### **Suiton : Mizu Bushin no Jutsu (Technique du Clonage Aqueux):**

Cette Technique permet de créer un ou plusieurs clone(s) d'eau. Il s'agit d'une Technique analogue au Kage Bushin no Jutsu, à la différence que ces clones seront plus puissants, tant mentalement que physiquement, et qu'ils ne pourront faire que des Techniques d'eau.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Élément** : eau.

**Coût** : 3 points de Chakra + 1 point supplémentaire par point de Ki, Ka, Chakra qu'aura le clone en plus des 5 points de Ka, de Ki et de Chakra qu'il possède à la base. Il faut payer ce coût (celui de base et celui additionnel) pour chaque clone créé. Le coût additionnel peut être différent pour chaque clone.

**Quantité nécessaire** : Corps humain, autant de fois que l'on veut de clone.

**Effets** : ce Jutsu permet de créer des clones matériels. Chaque clone est une exacte copie du ninja original, tant au niveau des Capacités que des Caractéristiques et des Talents.



Cependant, il ne pourra faire que des Techniques de Suiton. Les points de ki, de ka et de Chakra sont différents, selon ce que le ninja a voulu en faisant le ou les clone(s). Ces clones peuvent être contrôlés quelle que soit la distance avec le ninja original. Une fois qu'un clone est dissipé, tout ce qu'il a appris après sa création est ajouté aux connaissances du ninja qui a fait la Technique.

### **Raiton : Raijeki no Yoroi (Armure Foudroyante):**

Cette Technique de Raiton a un but défensif à la base, mais elle peut aussi être utilisée afin d'infliger des dommages. En effet, elle consiste à recouvrir de foudre le corps de son utilisateur, le protégeant ainsi des dégâts, mais pouvant aussi en infliger à ceux qui essaierait de frapper le ninja au corps à corps. Le ninja inflige aussi plus de dégâts de foudre lors de ses attaques en combat rapproché. Par contre, elle demande une assez forte dépense de Chakra, ce qui en fait une Technique à utiliser avec parcimonie.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Élément** : foudre.

**Coût** : 15 points de Chakra + 10 points par tour supplémentaire. Les autres coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Effets** : cette Technique permet au ninja de recouvrir son corps de Chakra, puis de le transformer en foudre. Le shinobi ainsi recouvert peut mieux encaisser les dégâts tout en blessant les éventuels attaquants au corps à corps. Cette armure d'éclair absorbe les 5 premiers dégâts normaux et les 10 premiers dégâts de foudre que le ninja devrait subir. Si un ennemi essaye de le frapper au corps à corps, avec une arme ou non, il subira 5 dégâts de foudre (les dégâts de foudre sont non-absorbables). En plus de cela, le ninja inflige 5 dégâts de foudre en plus à toutes ses attaques de corps à corps. Pour 2 points de Chakra supplémentaires, l'armure absorbe 1 dégât normal et 2 dégâts de foudre en plus, et inflige 1 dégât supplémentaire au corps à corps, en attaque comme en défense. Ce coût supplémentaire est à payer au moment de faire la Technique et au début de chaque tour.

### **Raiton : Rairyuu no Tatsumaki no Jutsu (Technique de la Tornado du Dragon Foudroyant):**

Cette Technique est très impressionnante, tant au niveau visuel qu'au niveau de ses effets. Elle permet de créer un tornado de foudre, qui piège un ennemi tout en lui infligeant d'importants dommages. Par contre, la foudre étant un élément assez instable, il est très difficile de maintenir cette Technique très longtemps. Mais le peu de temps où elle dure, l'ennemi subit des dégâts souvent fatals. Par contre la forte consommation en Chakra en fait une Technique à utiliser quand l'ennemi a été préalablement affaibli.

**Niveau** : technique de niveau 3.

**Elément** : foudre.

**Coût** : 20 points de Chakra + 20 points par action supplémentaire. Cette Technique peut durer au maximum 3 actions. Les autres coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 15 mètres.

**Effets** : cette Technique permet de créer une tornade de foudre infligeant d'importants dégâts de foudre, donc non-absorbables. Tout ennemi pris dans cette tornade ne peut rien faire, tétanisé, et subit 15 dégâts de foudre par action passée dedans. Pour 2 points de Chakra supplémentaires dépensés, les dégâts sont augmentés de 1. Un maximum de 10 points de Chakra peuvent être dépensés ainsi. Ce coût additionnel doit être dépensé au moment de faire la Technique, et au début de chaque tour où elle dure.

## **Techniques de niveau 4:**

### **Rasengan (Orbe Tourbillonnante):**

Cette Technique est une de celles qui ne s'utilisent qu'au corps à corps. Par contre, ses effets sont dévastateurs. Car le principe de ce Jutsu est de faire tourner très vite du Chakra dans sa main, afin de former un sphère de Chakra. Quand celle-ci entre au contact de n'importe quelle surface, cette dernière est totalement déchirée, comme par un tourbillon miniature. Les dommages infligés à un corps sont évidemment très importants. Cependant, cette Technique demande une très grande maîtrise de son Chakra, et seuls les maîtres dans ce domaine peuvent y arriver. Une particularité de ce Jutsu est qu'il ne nécessite pas de sceau.

**Niveau** : technique de niveau 4.

**Elément** : aucun.

**Coût** : 30 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Effets** : cette Technique permet de former une sphère de Chakra dans sa paume. Le Chakra qui est dedans tourne à une vitesse incroyable, et très vite, une énorme quantité d'énergie est concentré dans la paume du ninja. Quand cette sphère touche quoi que ce soit, l'énergie ainsi accumulée est libérée, infligeant 30 points de dégâts. Par point de Chakra dépensé, les dégâts sont augmentés de 1. Un maximum de 20 points de Chakra peut être dépensé de cette façon.

### **Doton : Doryuuheki no Jutsu (Technique du Mur de Roche):**

Cette Technique est une protection à la démesure des Jutsu pratiqués par les maîtres du Ninjutsu. Elle permet de créer un gigantesque mur de terre, à même de bloquer presque n'importe quelle attaque. Il faut évidemment disposer d'une importante réserve de Chakra pour pouvoir faire un tel Jutsu, mais la protection ainsi créée est suffisamment imposante pour que cela sauve la vie du ninja qui l'a faite.

**Niveau** : technique de niveau 4.

**Elément** : terre.

**Coût** : 30 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Quantité nécessaire** : lac.

**Effets** : grâce à cette Technique, le ninja crache une énorme vague de boue, qui forme à fur et à mesure un énorme mur. Grâce à ça, le shinobi peut se protéger d'à peu près toutes les attaques de grande ampleur. Ce mur fait 10 mètres de haut et peut absorber 30 points de dégâts. Par point de Chakra supplémentaire, le mur absorbe 2 dégâts de plus ou bien sa hauteur augmente de 5 mètres. Un maximum de 50 points de Chakra peuvent être dépensés de cette manière.

### **Doton : Yumi no Numa no Jutsu (Technique du Marécage de l'Autre Monde):**

Cette Technique permet de faire disparaître rapidement une grande quantité d'ennemi, en créant un énorme marécage qui engloutit rapidement tout ce qui se trouve dedans. Tout ce qui est avalé par ce marécage est définitivement perdu. Cette Technique consomme énormément de Chakra, mais ses effets sont très impressionnant.

**Niveau** : technique de niveau 4.

**Elément** : terre.

**Coût** : 30 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Quantité nécessaire** : lac.

**Effets** : le ninja doit poser ses mains sur le sol, puis la Technique fait apparaître un gigantesque marais de 30 mètres carré. Tout ce qui se trouvait sur la surface où apparaît le marais est happé dedans en peu de temps. En trois actions, cela est absorbé par le marais, et perdu à jamais. Par tranche de deux points de Chakra supplémentaire, la surface du marais augmente d'1 mètre carré. Un maximum de 40 points de Chakra peuvent être dépensés de cette manière. Ce marais dure jusqu'à ce que le ninja qui l'ait invoqué le fasse disparaître, d'une simple pensée, ou bien qu'une heure s'écoule depuis son apparition.

### **Fuuton : Fuuryuudan no Jutsu (Technique de la Tornade du Dragon):**

Cette Technique permet au ninja de faire apparaître un véritable dragon d'air, déchirant et lacérant tout ce qui se trouve sur son passage. En plus de cela, le ninja peut enchaîner ainsi plusieurs attaques, dont la puissance est dévastatrice. Il est donc très dangereux de tomber face à quelqu'un maîtrisant une telle Technique.

**Niveau** : technique de niveau 4.

**Élément** : air.

**Coût** : 20 points de Chakra + 10 points par action supplémentaire. Cette Technique peut durer au maximum 5 actions.

**Portée** : 30 mètres.

**Effets** : le ninja fait apparaître un dragon d'air, qui fond sur sa victime afin de lui infliger de très importants dégâts. Du fait de la nature gigantesque du dragon, toute esquive se fait avec un malus de -6. Chaque attaque réussie inflige 15 points de dégâts à la cible.

### **Katon : Ryuuka no Jutsu (Technique du Feu du Dragon):**

Cette Technique permet au ninja de faire apparaître un véritable dragon de feu, calcinant tout ce qui se trouve sur son passage. En plus de cela, le ninja peut enchaîner ainsi plusieurs attaques, dont la puissance est dévastatrice. Il est donc très dangereux de tomber face à quelqu'un maîtrisant une telle Technique.

**Niveau** : technique de niveau 4.

**Élément** : feu.

**Coût** : 30 points de Chakra + 15 points par action supplémentaire. Cette Technique peut durer au maximum 5 actions.

**Portée** : 30 mètres.

**Effets** : le ninja fait apparaître un dragon de feu, qui fond sur sa victime afin de lui infliger de très importants dégâts. Du fait de la nature gigantesque du dragon, toute esquive se fait avec un malus de -6. Chaque attaque réussie inflige 25 points de dégâts à la cible.

### **Suiton : Suiryuudan no Jutsu (Technique du Dragon Aqueux):**

Cette Technique permet au ninja de faire apparaître un véritable dragon d'eau, dévastant tout ce qui se trouve sur son passage. En plus de cela, le ninja peut enchaîner ainsi

plusieurs attaques, dont la puissance est dévastatrice. Il est donc très dangereux de tomber face à quelqu'un maîtrisant une telle Technique.

**Niveau** : technique de niveau 4.

**Élément** : eau.

**Coût** : 30 points de Chakra + 10 points par action supplémentaire. Cette Technique peut durer au maximum 5 actions.

**Portée** : 30 mètres.

**Quantité nécessaire** : lac.

**Effets** : le ninja fait apparaître un dragon d'eau, qui fond sur sa victime afin de lui infliger de très importants dégâts. Du fait de la nature gigantesque du dragon, toute esquive se fait avec un malus de -6. Chaque attaque réussie inflige 20 points de dégâts à la cible.

### **Suiton : Bakushouha no Jutsu (Technique du Raz de Marée):**

Cette Technique peut avoir deux fonctions : balayer des ennemis, ou bien préparer le terrain afin de pouvoir faire d'autres Techniques de Suiton. Dans le premier cas comme dans le second, elle est d'une efficacité redoutable. En effet, ce Jutsu consiste à cracher une énorme quantité d'eau, pouvant balayer les ennemis du ninja. Le ninja peut après utiliser cette eau ainsi créée afin de faire d'autres Techniques de Suiton, et ce beaucoup plus facilement.

**Niveau** : technique de niveau 4.

**Élément** : eau.

**Coût** : 20 points de Chakra. Les éventuels coûts additionnels seront précisés dans les effets.

**Portée** : 20 mètres.

**Quantité nécessaire** : lac.

**Effets** : le ninja peut grâce à cette Technique cracher un véritable torrent d'eau balayant tout sur son passage. Tout ce qui est pris dans ce torrent d'eau subit 15 dégâts. Par point de Chakra supplémentaire, la portée est augmentée de 1 mètre. Un maximum de 20 points de Chakra peut être dépensés de cette manière.

### **Raiton : Rairyuudan no Jutsu (Technique du Dragon Foudroyant):**

Cette Technique permet au ninja de faire apparaître un véritable dragon de foudre, dévastant tout ce qui se trouve sur son passage. En plus de cela, le ninja peut enchaîner ainsi plusieurs attaques, dont la puissance est dévastatrice. Il est donc très dangereux de tomber face à quelqu'un maîtrisant une telle Technique.

**Niveau** : technique de niveau 4.

**Élément** : foudre.

**Coût** : 35 points de Chakra + 20 points par action supplémentaire. Cette Technique peut durer au maximum 5 actions.

**Portée** : 30 mètres.

**Effets** : le ninja fait apparaître un dragon de foudre, qui fond sur sa victime afin de lui infliger de très importants dégâts. Du fait de la nature gigantesque du dragon, toute esquive se fait avec un malus de -6. Chaque attaque réussie inflige 15 points de dégâts de foudre (ils ne peuvent donc pas être absorbés) à la cible.



## **XI. Genjutsu**

Les Ninjutsu permettent aux ninjas qui les utilisent de créer des dragons de feu détruisant tout sur leur passage, ou encore de bâtir des falaises de terre. Savoir tout cela n'est d'aucune utilité face à quelqu'un qui manipule le Genjutsu. Les maîtres du Genjutsu peuvent en effet plonger leurs ennemis dans une illusion où tout ce qu'ils font n'ont pas d'existence autre part que dans leur esprit. Il s'agit d'un art à part entière, comme peut l'être la manipulation de techniques de feu, d'eau, etc ... A la différence que pour pratiquer le Genjutsu, il faut faire preuve d'une rare vivacité et d'intelligence. Il n'est pas à la portée de tout le monde de faire des illusions, et bon nombre de ninja n'en font pas ou très peu.

Car une des grandes difficultés de la pratique du Genjutsu est la façon de le faire. Contrairement au Ninjutsu, une suite de sceau ne suffit pas : il faut un vecteur de transmission de l'illusion. Dans le principe, il s'agit un peu comme pour une maladie, il y a plusieurs façons de l'attraper, et suivant ces façons, une maladie peu contaminer les gens plus ou moins facilement. Il en est de même pour les Genjutsu, mais à la différence des maladies, les vecteurs sont les 5 sens : la vue, l'ouïe, l'odorat, le touché, et le goût. L'utilisation majeure du Genjutsu est de piéger son adversaire à distance (surtout s'il est un spécialiste du Taijutsu) pour lui porter le coup de grâce quand il sera déstabilisé par les illusions. C'est pourquoi les deux vecteurs les plus utilisés sont la vue et l'ouïe. Ce sont ceux que nous expliciterons principalement ici.

Pour le côté technique des illusions, il s'agit en fait de perturber les flux de Chakra dans le cerveau de son adversaire. En les contrôlant à un certain niveau, il est alors possible d'influencer les 5 sens de la cible, lui faisant virtuellement voir ou entendre ce que l'on veut. Et celui qui fait le Genjutsu doit rester dans un rayon maximum de Perception multipliée par 3 mètres, sinon l'illusion sera dissipée. Les façons de briser un Genjutsu ne sont pas très nombreuses, d'autant plus qu'il faut avoir l'occasion de les faire. Car une autre des grandes forces des illusions est le fait qu'elles sont souvent tellement subtiles que les adversaires pris dedans ne le savent même pas. Il faut donc avant tout remarquer que l'on est pris dans un Genjutsu pour pouvoir ensuite réagir. Un maître des illusions sait donc qu'il doit perturber l'adversaire, mais pas trop quand même, sinon il risque de se rendre compte de la supercherie et essayer de briser le Genjutsu.

## Les sens que l'on peut affecter :

Selon le niveau du Genjutsu, il est possible d'atteindre des sens de plus en plus gênant pour l'adversaire. Plus les sens affectés sont nombreux et gênant, plus l'illusion est puissante mais complexe à faire et à maintenir. Il est évidemment possible d'affecter plusieurs sens (voir les 5) à la fois. Néanmoins, une combinaison de deux ou trois d'entre eux (la vue et l'ouïe par exemple) suffit généralement à créer une illusion probante.

Genjutsu de niveau 1 : la vue et l'odorat peuvent être atteint. (2 sens)

Genjutsu de niveau 2 : la vue, l'odorat, l'ouïe et le goût peuvent être atteint. (4 sens)

Genjutsu de niveau 3 : la vue, l'odorat, l'ouïe, le goût, et le toucher peuvent être atteint. (les 5 sens)

Genjutsu de niveau 4 : la vue, l'odorat, l'ouïe, le goût, et le toucher peuvent être atteint. (les 5 sens)

## Les effets que l'on peut faire :

Il y a principalement 2 types de Genjutsu : ceux qui font apparaître des illusions dans la réalité, ou illusions isolées (dans le style des clones immatériels par exemple), et ceux qui bâtissent une réalité fictive dans l'esprit de l'ennemi, ou illusions de zone. Les deux ont leur avantages et leurs inconvénients.

Que ce soit un Genjutsu de zone ou isolé, il est impossible de faire changer la perception de son corps au ninja qui est pris dedans : s'il se mord le doigt dans l'illusion, il le fait dans la réalité. Il ne peut aussi pas être transformé en branche de bois, par exemple, dans une illusion de zone : son esprit n'y "croirait" pas, car il s'agit d'un cas trop extrême. Il est par contre tout à fait possible de "recouvrir" la cible de n'importe quoi, selon les possibilités du Genjutsu. En plus, pour les illusions de zone, il n'y a pas besoin de connaître les Techniques ou les Talents de l'adversaire pour lui donner l'illusion qu'elles sont réelles, car l'esprit de la victime leur donne une réalité par lui-même.

Les illusions isolées ont l'avantage d'être les moins difficiles à faire. Mais elles sont celles qui sont le plus susceptibles d'être remarquées comme telles. Par exemple voir des arbres se mettre à bouger et à attaquer est assez étrange pour être remarqué comme tel. C'est pour cela qu'on ne les utilise pas pour modifier l'environnement, mais plutôt pour créer des "apparitions" qui submergeront l'adversaire. Pendant ce temps-là, les alliés de celui qui fait le Genjutsu pourront attaquer en se cachant derrière les illusions. Changer le paysage (pour faire tourner la cible en rond par exemple) doit être fait avec beaucoup de brio, si on utilise les illusions isolées : il faut affecter la vue et l'ouïe en priorité, et aussi l'odorat, pour faire une illusion aussi convaincante que possible. Ces illusions isolées sont souvent des Genjutsu de niveau 1 ou 2.

Les illusions de zone sont-elles beaucoup plus recherchées et subtiles, donc plus difficiles à faire. Elles visent souvent à reproduire l'endroit où se déroule le combat, tout en



rajoutant des petits changements qui mettront l'ennemi en difficulté. La cible aura donc l'impression de se battre dans la réalité, mais ne pourra bizarrement jamais emporter le combat, et sera sans arrêt mis en défaut. A haut niveau, ces Genjutsu peuvent plonger l'ennemi dans le coma, s'il est "tué" dans l'illusion (Genjutsu de niveau 3), et peuvent même mener à la mort dans la réalité (Genjutsu de niveau 4). A moindre niveau, ils peuvent servir à mener brièvement un combat virtuel, afin de repérer les Techniques et Talents de l'adversaire, sans pour autant montrer les atouts de celui qui fait le Genjutsu. Et même si l'illusion est percée ou dissipée rapidement, les informations ainsi obtenues sont généralement capitales. Pour un Genjutsu de zone, même s'il ne trouble pas le sens du toucher de l'adversaire (c'est-à-dire des illusions de zone de niveau 1 et 2), il aura quand même l'impression de marcher sur un sol réel. L'illusion n'ira pas plus loin : s'il touche un arbre, sa main passera à travers sans résistance, etc ... Pendant tout le temps où un ninja est pris dans un Genjutsu de zone, il reste immobile, sauf quand les illusions le forcent à accomplir un mouvement. C'est-à-dire que si dans l'illusion, il fait un bond de 10 mètres, il restera immobile dans la réalité, mais si dans l'illusion, des cordes le forcent à lever les bras au ciel, il fera de même dans la réalité.

Les clones matériels et immatériels ne sont pas des Genjutsu à proprement parlé, comme on les considère ici, mais plutôt des Techniques utilisant à un très faible niveau le Genjutsu. Certes ce sont des illusions, mais à la grande différence des Genjutsu, il n'y a pas besoin de concentrer dessus particulièrement après les avoir fait. Alors que pour les réelles illusions que nous verrons ici, une concentration plus ou moins forte est obligatoire pour les maintenir. On peut faire surgir des centaines d'illusions immatériels pour un coût dérisoire par rapport à celui qui l'on dépenserait pour des Bushin immatériels, mais il faudra rester immobile pendant ce temps, ou bien se déplacer au prix d'une forte concentration.

Attention, il n'est pas réellement possible de savoir si un Genjutsu fonctionne ou non : si votre adversaire a brisé l'illusion, il peut continuer à faire semblant de toujours être pris dedans pour amener celui qui l'a fait à se manifester. Il faut donc être très prudent et examiner attentivement sa cible. En plus, celui qui contrôle le Genjutsu peut faire apparaître ce qu'il veut pour tester son adversaire afin de voir s'il est toujours prisonnier de l'illusion.

## Créer un Genjutsu :

Avant toute chose, il faut bien comprendre qu'un Genjutsu n'est pas quelque chose qui peut se faire à l'improviste : il s'agit de quelque chose de réfléchi et que l'on a travaillé longtemps avant de pouvoir obtenir des effets convenables. Ainsi, un ninja qui veut faire un Genjutsu doit définir précisément quelle forme il aura, quel vecteur il utilisera, etc ... Une fois cela défini, il devra alors travailler pour le maîtriser. Il n'y a pas de Techniques de Genjutsu en tant que telles, mais les ninja aiment souvent utiliser les mêmes Genjutsu, ceux qui fonctionnent le mieux généralement. Et bien souvent, ils utilisent aussi les mêmes vecteurs.

Tout d'abord, il faut définir quel type de Genjutsu on veut faire : une illusion isolée ou bien de zone. Il faut ensuite définir quels sens seront affectés chez l'adversaire. Ces 2

critères principaux vont définir le coût en Chakra du Genjutsu. Car il s'agit, dans un cadre général, d'une Technique ninja.

Affecter l'odorat coûtera 2 points de Chakra.  
Affecter le goût coûtera 2 points de Chakra.  
Affecter la vue coûtera 4 points de Chakra.  
Affecter l'ouïe coûtera 4 points de Chakra.  
Affecter le toucher coûtera 5 points de Chakra.

Les illusions isolées ne changent pas le coût en Chakra.  
Les illusions de zones doublent le coût en Chakra

Exemple : Faire une multitude de clones immatériels sortant de toutes parts, et les faire suffisamment réalistes pour permettre à ses coéquipiers de se glisser parmi eux. Il s'agira d'illusions isolées. Ces illusions affecteront la vue et l'ouïe de l'adversaire. Le coût de ce Genjutsu sera donc de 8 points de Chakra.

Remarque : un Genjutsu ne peut pas être d'un niveau supérieur à celui de la Capacité Genjutsu.

## Lancer un Genjutsu :

Il suffit de faire un jet de Coordination et de se référer au tableau de répartition comme pour une Technique normale. Le plus important lors du lancer d'un Genjutsu est la Marge de Réussite qu'il aura. Cette marge ne sera pas égale à celle du jet de Coordination. Etre un maître des illusions ou non ne dépend pas de la façon dont on malaxe son Chakra, mais de la puissance et de la finesse de son esprit, à savoir de l'Intelligence. Un jet d'Intelligence sera donc nécessaire après celui de Coordination. La Marge de Réussite de ce jet déterminera la Marge de Réussite du Genjutsu et donc la facilité ou non qu'il y aura à le briser. Par tranche de 2 points de ki dépensés, la Marge de Réussite est augmentée de 1.

Une fois le Genjutsu lancé, il faudra continuer à se concentrer dessus afin de le maintenir. Il suffira pour cela d'une dépense régulière de point de ki. Il sera aussi possible de se déplacer, faire des Techniques, attaquer, etc ... tout en maintenant l'illusion, mais c'est une chose très difficile à faire, et la concentration demandée est généralement trop forte pour bien des ninja. Et ce n'est généralement pas le rôle que l'on demande à celui qui fait le Genjutsu : c'est à ses coéquipiers d'en finir avec les adversaires.

Au début de chaque tour où le Genjutsu est maintenu, il faut dépenser :

1 point de ki pour un Genjutsu de niveau 1.  
2 points de ki pour un Genjutsu de niveau 2.  
3 points de ki pour un Genjutsu de niveau 3.  
4 points de ki pour un Genjutsu de niveau 4.

Si le ninja veut se déplacer tout en continuant à maintenir son ou ses illusions, il devra doubler le coût de ki par tour, dépensé pour maintenir l'illusion.

Exemple : Toujours comme dans l'exemple précédent, le ninja qui fait le Genjutsu devra dépenser 2 points de ki par tour pour maintenir les illusions. Il devra dépenser 4 points de ki par tour, s'il veut se déplacer, faire des Techniques, etc ...

Si le ninja est blessé physiquement ou mentalement, le Genjutsu sera dissipé à moins qu'il ne dépense autant de point(s) de ki qu'il a subi de dégât(s), après absorption.

Exemple : Si celui qui fait l'illusion est attaqué de dos, que son adversaire lui inflige 10 points de dégâts, que le ninja en absorbe 5 (il a 10 en Force), il perdra 5 points de ka. Il devra alors dépenser 5 points de ki pour maintenir son illusion.

## Les dégâts dûs aux illusions :

Les dégâts que sont susceptible de causer les Genjutsu sont assez limités : pour ceux de niveau 1 ou 2, étant donné qu'ils ne peuvent pas atteindre le sens du toucher (le seul qui peut donner à la cible l'impression d'être touché par une attaque ou une Technique), il n'est pas question qu'ils puissent "blesser" l'adversaire. Par contre, dès qu'un Genjutsu modifie la sensation de toucher d'un ninja, il est possible pour celui qui contrôle les illusions de "blesser" ou même "tuer" ce ninja. Si cela devait arriver, tout dépendrait du niveau du Genjutsu : s'il est de niveau 3, tous les "dégâts" sont répercutés sur le ki de la victime (s'il est "tué", son ka tombe à 0 dans l'illusion, le Genjutsu est brisé, et la cible récupère son ka, et a 0 en ki, il tombe donc dans le coma), s'il est de niveau 4, c'est celui qui contrôle les illusions qui décide si les dégâts sont répercutés sur le ka ou sur le ki, c'est-à-dire qu'il décide de faire tomber sa cible dans le coma (comme pour le niveau 3), ou bien de la tuer pour vrai dans la réalité. Les maîtres des illusions sont donc mortellement redoutables.

Tout pendant que le ninja est pris dans un Genjutsu, qu'il en soit conscient ou non, tous les "dégâts" qu'il serait susceptible de subir à cause du Genjutsu lui semble vrais et sont donc considérés comme des dégâts normaux. Ce n'est seulement qu'à la fin du Genjutsu qu'il conviendra de faire les modifications appropriées en ka, ki, et Chakra. (c.f. **Comment interpréter un ninja pris dans un Genjutsu** )

## Comment briser un Genjutsu :

Briser un Genjutsu n'est pas si difficile en soit. Mais avant toute chose, il faut déjà savoir que l'on est pris dedans. Et c'est là que réside la difficulté pour bon nombre d'illusions : on ne sait pas s'il s'agit de la réalité ou non. Dans certains Genjutsu, le ninja voit son environnement changer du tout au tout (la forêt de Konoha se transforme en un désert, par exemple). Dans ces cas-là, il n'est pas trop difficile de remarquer que quelque chose ne va pas. Mais dans la plupart des cas, les illusions ressemblent aux effets de Techniques ninja qui pourraient exister. Et les shinobi n'ont absolument aucune raison de se douter qu'ils sont la cible d'un Genjutsu.

Mais selon la nature du Genjutsu et des connaissances du ninja en la matière, il est parfois possible de se rendre compte qu'il se passe quelque chose s'anormal : par exemple si l'environnement change du tout au tout, si mes coéquipiers se transforment en arbre, etc ... Dans ces cas-là, un test est superflu, car le ninja se rendra compte par lui-même qu'il est pris dans une illusion. Mais si celui qui contrôle le Genjutsu fait quelques erreurs de cohérence (par exemple, un shuriken qui ne fait pas de bruit), il est possible à la victime du Genjutsu de faire un jet d'Intelligence. Si la Marge de Réussite de ce jet est supérieure ou égale à celle du Genjutsu, il prend conscience qu'il s'est fait piéger, et il pourra donc réagir en conséquence.

Une fois que l'on s'est rendu compte de la supercherie, il y a plusieurs façons de briser le Genjutsu. Il faut tout d'abord essayer de savoir s'il s'agit d'illusion isolée ou bien de zone. En effet, selon le type de Genjutsu, il est plus ou moins difficile de le briser. Tout en gardant à l'esprit que les Genjutsu de zone sont généralement de niveau supérieur à ceux isolés.

Dans le premier cas, il faut trouver celui contrôle le Genjutsu et le blesser en l'attaquant. S'il est blessé, l'illusion se dissipera, à moins qu'il ne force sa concentration. Et comme celui qui fait le Genjutsu est généralement immobile, il faut juste faire preuve d'un peu d'astuce. Il faut néanmoins le trouver assez vite, car il ne faut s'épuiser inutilement contre les illusions. C'est une des façons de dissiper des illusion isolées de niveau 1 et 2. L'autre façon est d'utiliser le Kai, la technique de dissipation. Mais cette technique est généralement utilisée pour dissiper des Genjutsu isolés de niveau 3 et 4, car ils perturbent de façon très violente les sens de l'adversaire, dont le plus important, le toucher.

Dans le cas d'un Genjutsu de zone, il n'y a pas de choix, selon les niveaux : il faut utiliser le Kai, car il est impossible de toucher celui qui fait l'illusion, étant donné qu'absolument rien n'est réel dans l'environnement du ninja pris dedans.

Il est possible de faire un Kai sur soi, mais aussi sur une autre personne (le contact physique sera obligatoire). Il s'agit en fait de la même chose dans les deux cas : briser les puissantes perturbations que provoque le Genjutsu sur les flux de Chakra de la cible avec une pulsation de Chakra encore plus puissante. Pour cela il faut faire un jet d'Intelligence et dépenser 5 points de Chakra. Il possible d'augmenter la Marge de Réussite de ce jet de 1 en utilisant 2 points de ki et/ou 4 points de Chakra pour (ex.: dépenser 10 points de ki et 20 points de Chakra augmente la Marge de Réussite de 10). Il est aussi possible de se mordre quand on est soumis à un Genjutsu. Cela augmente de 5 points la Marge de Réussite du jet d'Intelligence. Le ninja doit perdre au moins 1 point de ka de cette façon. Se blesser plusieurs fois n'offre pas des effets cumulatifs.

## Exemples de vecteurs de Genjutsu :

En règle générale, il est impossible de savoir si un adversaire fait des illusions ou non, et encore moins quel type de vecteur il utilise. Nous parlerons ici des principaux vecteurs servant à faire tomber un adversaire dans un Genjutsu : la vue et l'ouïe. Ce sont les deux moyens les plus simples et les plus efficaces de provoquer une illusion, car ils sont omniprésents dans un combat ce qui permet de placer un Genjutsu sans que l'adversaire s'en rende compte.

La vue : Pour ce sens le important qui soit en combat, il est quasiment impossible de savoir quand on sera piégé. Nous parlerons de 2 façons de faire un Genjutsu par la vue. Les malus infligés par ceux qui veulent éviter de subir ces illusions sont cumulatifs (ex.: Vous savez que votre adversaire peut vous hypnotiser avec ses yeux et ses mains. Vous décidez donc d'éviter de les regarder. Cela vous infligera donc un malus de 8 à *toutes* vos actions si vous avez une Intelligence entre 0 et 4, un malus de 6 si vous avez une Intelligence entre 5 et 8, etc ...)

La première consiste à regarder son adversaire dans les yeux un bref moment. Ce qui est d'autant plus facile que l'inconscient fait que l'on a toujours tendance à regarder nos interlocuteurs, ou bien ceux que l'on affronte, dans les yeux. Se forcer à ne pas regarder son adversaire dans les yeux tout en se battant inflige un malus à *toutes* ses actions. Avec une Intelligence entre 0 et 4 : 4 points de malus, entre 5 et 8 : 3 points de malus, entre 9 et 12 : 2 points de malus, entre 13 et 20 : 1 point de malus. Le jet d'Intelligence pour faire le Genjutsu ne sera pas changé. Et même malgré cela, celui qui veut faire l'illusion peut demander à faire un jet de Charisme en opposition à un jet d'Intelligence de celui à qui il veut le faire subir. Faire cela prendra toute une action à celui qui veut faire l'illusion. Et bien entendu, il est possible de faire se croiser les yeux de force, en lui maintenant la tête, et encore, celui qui devrait subir l'illusion peut fermer les yeux. Se dessiner d'étranges cercles concentriques autour des yeux peut servir à piéger le regard de l'adversaire. Ce type de subterfuge (ainsi qu'une Apparence élevée par exemple) devrait donner un bonus au jet de Charisme pour "forcer" la cible à regarder le ninja dans les yeux.

La seconde méthode consiste à passer par un moyen plus discret, mais qui rendra le Genjutsu plus difficile à faire. En effet, il est possible de faire tomber quelqu'un dans une illusion grâce à un symbole : un geste de la main, un glyphe habilement dissimulé, etc ... A la différence du regard, c'est un vecteur plus subtil généralement indétectable. Se peindre de tels motifs sur les vêtements est relativement discret, et assez pratique. Utiliser la main, pour pointer quelque chose du doigt par exemple, l'est tout aussi. Utiliser de tels moyens entraînera un malus pour faire une illusion. Pour un Genjutsu de niveau 1 : malus de 1 au jet d'Intelligence pour le faire, pour un Genjutsu de niveau 2 : malus de 2, pour un Genjutsu de niveau 3 : malus de 3, pour un Genjutsu de niveau 4 : malus de 4. Les malus pour éviter ce ou ces symbole(s) sont les mêmes que pour la méthode précédente.

L'ouïe : Cette façon de faire un Genjutsu est très probablement la plus efficace de toute. En effet il y a très peu de manière d'éviter d'être pris dedans. Ce sens est donc à privilégier si l'on veut produire des illusions de façons efficaces. Un de ses seuls inconvénients est qu'il faut un instrument pour le faire dans la plupart des cas. Et il faut en plus savoir en jouer très

bien, car cela détermine la puissance avec laquelle il est possible de faire des illusions. Faire un Genjutsu avec pour vecteur le son demande donc souvent la maîtrise d'un instrument de musique, ce qui est considéré comme un Don Artistique (avec pour Caractéristique associée la Dextérité). Il n'y a pas de malus infligé pour faire un tel Genjutsu, mais le niveau du dé d'Intelligence qui déterminera la Marge de Réussite de l'illusion ne pourra pas être supérieur à celui du Don Artistique de maîtrise de l'instrument.

## Le Sharingan et les illusions :

Le Sharingan est probablement un des Dôjutsu le plus connu du monde des ninja. Ses multiples capacités d'analyse font de son possesseur un adversaire extrêmement redoutable. Une aptitude supplémentaire de cet "Œil Copieur" est sa capacité à hypnotiser l'ennemi. Il est donc plus facile de faire des Genjutsu grâce à lui. Mais seul des niveaux suffisamment élevés de Sharingan permettent de faire ces illusions. Les Genjutsu que l'on peut faire avec ont pour vecteur la vue uniquement. Pour cela, le Sharingan doit être actif, et la cible doit bien évidemment regarder le ninja droit dans les yeux, même une fraction de seconde. Du fait de la nature étrangement attirante de "l'Œil Copieur", il est possible de donner un bonus de l'ordre de un pour le Sharingan à trois branches, et de deux pour le Mangekyou Sharingan, lors du jet de Charisme pour attirer le regard de l'adversaire vers les yeux de celui qui veut faire le Genjutsu.

Pour un Sharingan à trois branches, il est possible de faire des Genjutsu basés sur la vue avec un bonus de 5 pour le jet d'Intelligence qui détermine leur Marge de Réussite. Pour un Mangekyou Sharingan, ce bonus est de 10. Et il paraît même qu'il est possible de faire des Genjutsu de zone qu'il est impossible de briser de quelque manière que ce soit. Le coût en Chakra de telles illusions est triplé par rapport au coût normal.

## Genjutsu Gaechi ou Reflet d'Illusions:

Un ninja peut avoir la possibilité de contrer un Genjutsu en le renvoyant sur son propriétaire et ainsi le piéger avec sa propre illusion. Pour cela, il faut avoir vu l'autre faire l'illusion. Et plus important que cela, il faut maîtriser un Genjutsu ayant le même vecteur que celui dont on est la cible. Une fois ces deux conditions remplies, il est possible de renvoyer le Genjutsu sur l'adversaire n'importe quand, même si l'on est sous son emprise. Il faut alors faire les mêmes jets que si l'on voulait lancer ce Genjutsu. Il est néanmoins nécessaire d'obtenir des marges de réussite supérieures ou égales à celle du Genjutsu lancé par l'adversaire, au jet d'Intelligence et de Coordination. Une fois le Genjutsu lancé, les effets sur le lanceur sont dissipés.



## **XII. Evolution**

Afin de se performer, le ninja s'entraîne durement, et augmente les Capacités de son corps, comme de son esprit. Car s'entraîner n'est pas forcément une histoire de sport, il est évidemment tout à fait possible de devenir le meilleur dans des domaines touchant au monde de l'intellect. Car même s'il est souvent plus facile d'attaquer, de se défendre, ou tout du moins de pouvoir réagir correctement dans des situations rapides et dangereuses, les Capacités intellectuelles d'un ninja ne sont pas à négliger, loin de là.

Dans le monde de Naruto, les ninja peuvent s'exercer à presque toutes les disciplines auxquels ils ont déjà accès. Nous expliciterons cela ici, afin de vous montrer toute la dimension que peut prendre un ninja, grâce à un entraînement rigoureux, efficace, mais aussi intelligent et réfléchi.

## **DOMAINE D'EVOLUTION:**

Quand un ninja entraîne une Caractéristique, il doit le faire par un moyen détourné, car si les manières d'augmenter sa Force sont évidentes, il est tout de suite plus compliqué d'entraîner son Intelligence ou son Charisme.

### **Les Caractéristiques de corps:**

La Force s'entraîne par des moyens traditionnels comme la musculation, la course à pied. Ainsi le ninja peut en général trouver facilement la façon qui lui convient pour s'exercer sans disposer de matériel particulier.

La Dextérité, tout comme la Force, ne requiert aucune disposition particulière. Elle est très simplement accessible au personnage, car il lui suffit de faire quelques exercices de gymnastique et de souplesse, afin de développer sa rapidité et son agilité.

La Précision ne demande pas non plus énormément de ressource, car la plupart des entraînements peuvent se faire avec le matériel déjà à la disposition du ninja. La grande différence est que le shinobi ne peut presque pas exercer sa Précision en tant que telle : il doit utiliser des kunaï et des shuriken (pour se perfectionner au lancer d'arme), ou bien faire des Techniques à distance (s'il s'entraîne à lancer de nouveaux Jutsu).

L'Apparence peut "s'entraîner" sans aucun pré requis. Cette entraînement traduit un soin particulier du corps ou une nouveauté qui a pour conséquence d'embellir le personnage.

### **Les Caractéristiques d'esprit:**

La Perception est difficilement entraînable, dans la mesure où augmenter sa Perception demande une très grande rigueur et un travail acharné. Comme la Perception regroupe tous les sens, ceux-ci ne seront pas distingués pour l'entraînement. Néanmoins, il est à éviter qu'un joueur entraîne la Caractéristique de Perception de son personnage jusqu'à son maximum sans qu'il n'ait exercé ses autres sens. Bien que cela reste à la décision du maître de jeu, les méthodes employées par le ninja doivent être un minimum en rapport avec l'entraînement désiré. Ainsi, il sera fort préférable de subir un entraînement de vision lointaine ou minutieuse pour augmenter sa vue, au même titre qu'un entraînement sur les parfums est préférable pour augmenter son odorat.

Le Charisme, au même titre que l'Apparence ne nécessite aucun pré requis. Le personnage peut tout simplement s'entraîner à discourir devant un miroir, afin d'avoir une meilleure estime de lui-même et de gagner une assurance qu'il n'aurait pas autrement. Il peut aussi simplement s'exercer à marcher correctement ou à garder une posture droite.



L'Intelligence, au même titre que la Force est une des Caractéristiques les plus faciles à entraîner dans le sens où les moyens ne manquent pas. Pour cette Caractéristique, il suffit d'étudier un sujet utile au ninja pour développer son potentiel intellectuel. Un livre ou un rouleau est très efficace et permet de gagner une culture générale qui peut se révéler très avantageuse en mission.

La Coordination est la seule Caractéristique qui ne peut s'apprendre que d'une seule manière : le malaxage du Chakra. Il existe deux moyens pour arriver à l'entraîner correctement : la concentration pure (malaxage continu), ou l'utilisation de Jutsu qui nécessitent un malaxage de chakra.

### **Les Capacités:**

Les Capacités telles qu'elles sont représentées sont une utilisation plus ou moins évidente d'une des Caractéristiques précédentes. C'est pourquoi, à chaque Capacité est associée une Caractéristique appelée Caractéristique associée. En fait, entraîner une Capacité consiste très souvent à dire que le ninja entraîne une de ses Caractéristiques en utilisant une méthode ou un moyen résultant de la Capacité qu'il désire perfectionner. Cela explique aussi que l'entraînement réussi d'une Capacité jusqu'à son maximum, octroie un surplus d'expérience attribuable aux Caractéristiques.

### **Les Techniques:**

Les Techniques sont une partie importante de la vie du ninja puisqu'elles reflètent d'une certaine manière son âme et sa puissance. Ainsi le ninja se retrouve très fréquemment en train d'apprendre de nouvelles Techniques et de perfectionner celles qu'il connaît déjà. L'entraînement ou juste l'utilisation d'une Technique révèle une utilisation de la Caractéristique de Coordination, c'est pourquoi le seul fait d'apprendre une Technique octroie un bonus d'expérience attribuable aux Caractéristiques de ki, mais aussi de ka, car apprendre une Technique implique une utilisation plus complète de son Chakra, et par extension, de son énergie physique. Attention il ne sera aucunement traité des Techniques dans les chapitres suivants, mais uniquement de leurs apprentissages et/ou entraînements.

### **Les Talents:**

Certains ninja ont reçu par leur héritage génétique des atouts appelés Talents. Tous ces Talents sont évidemment aptes à être entraînés afin de les rendre volontairement plus efficaces. Malgré tout, la plupart de ceux-ci sont entraînable de la même façon que les Capacités. Il y en a donc une faible partie qui nécessite des précisions et des détails, mais dans l'absolu, ils donnent tous une certaine quantité d'expérience, puisque eux aussi nécessitent l'utilisation de Capacités ou Caractéristiques particulières.

**Remarque** : il est à noter que tous les Capacités, Techniques ou Talents possèdent une Caractéristique associée et que l'entraînement dépend fortement de celle-ci.

## QUELQUES GENERALITES SUR L'ENTRAINEMENT:

Un entraînement n'est effectif que lorsque la personne qui le fait arrive à obtenir une progression de cent pour cent dans le domaine entraîné. Ainsi, le ninja doit accumuler plusieurs journées concluantes de travail, afin d'augmenter sa progression. Il peut, s'il le désire, ne s'entraîner que pendant une demi-journée, car devant répondre de leurs responsabilités, la majeure partie de la vie quotidienne du ninja est passée en mission. En général, pour une demi-journée de travail concluant, on divise le pourcentage de progression par 2 par rapport à une journée complète. Une journée de travail non concluante montre une progression nulle.

Dans chaque paragraphe, le nombre de jour effectif nécessaire à l'apprentissage complet d'un domaine, et donc la progression obtenue par jour réussi (ou demi-journée) est indiquée pour chaque cas (respectivement: Caractéristiques, Constantes Vitales, Capacités, Technique, Talents, cas particulier).

La plupart du temps, une dépense physique et/ou mentale est requise afin de traduire l'épuisement causé par cet entraînement. Comme pour la durée de l'apprentissage, ces coûts sont précisés pour une journée (ou une demi-journée) dans chaque cas. Il est à savoir que la perte de points de ki, ka ou Chakra est effective même si la journée (ou demi-journée) est un échec pour l'entraînement.

L'entraînement se fait en général toujours de la même manière, c'est pourquoi, seul le chapitre suivant énonce comment pratiquer un entraînement en terme de role-play et de règles. Les chapitres qui le suivront ne parlent eux que des cas spéciaux du jeu pouvant intervenir.

L'apprentissage d'une nouvelle Capacité n'est pas accessible au ninja seul. Il devra se faire enseigner cette Capacité, car il n'est pas possible pour le ninja, de découvrir ou apprendre un domaine totalement inconnu, sans que cela lui coûte une durée d'étude extrêmement longue.

## L'EXPERIENCE:

Les ninja interprétés par les joueurs sont des personnages auxquels s'offre une grande destinée. Ils pourront les voir grandir et devenir plus forts depuis leur sortie de l'école de ninja. Par la rage des combats et les risques qu'ils encourront, ils gagneront au fur et à mesure une expérience du terrain et une habitude des combats. Afin de traduire cette évolution irrémédiable dans leurs vies, les personnages se verront attribuer des points d'expérience en fonction de leurs actions au quotidien, c'est-à-dire quand un personnage réalisera quelque chose d'exceptionnel, ou quand il réussira à finir un entraînement difficile. Sa rigueur et sa perspicacité étant mis à l'épreuve, le personnage pourra gagner de l'expérience de deux types différents : l'expérience ka (Xp KA), ou l'expérience ki (Xp ki).

### Comment gagne-t-on de l'expérience:

Cette expérience peut être accordée par le maître de jeu s'il estime que le joueur le mérite pour avoir réussi une mission avec discernement, mais en général, l'expérience est surtout gagnée en fonction des entraînements que le personnage a pu terminer. Ainsi pour chaque case apprise par le ninja, celui-ci se voit attribuer des points, en Xp ka ou Xp ki, ou les deux.

Si le joueur vient d'apprendre :

- une Capacité de niveau 1, dont la Caractéristique associée est de ka, il gagne 1 point d'Xp ka.
- une Capacité de niveau 2, dont la Caractéristique associée est de ka, il gagne 2 points d'Xp ka.
- une Capacité de niveau 3, dont la Caractéristique associée est de ka, il gagne 3 points d'Xp ka.
- une Capacité de niveau 4, dont la Caractéristique associée est de ka, il gagne 4 points d'Xp ka.

Si le joueur vient d'apprendre :

- une Capacité de niveau 1, dont la Caractéristique associée est de ki, il gagne 1 point d'Xp ki.
- une Capacité de niveau 2, dont la Caractéristique associée est de ki, il gagne 2 points d'Xp ki.
- une Capacité de niveau 3, dont la Caractéristique associée est de ki, il gagne 3 points d'Xp ki.
- une Capacité de niveau 4, dont la Caractéristique associée est de ki, il gagne 4 points d'Xp ki.

Si le joueur vient d'apprendre :

- une Technique de niveau 1, il gagne 1 point d'Xp ka et 1 point d'Xp ki.

- une Technique de niveau 2, il gagne 2 points d'Xp ka et 2 points d'Xp ki.
- une Technique de niveau 3, il gagne 3 points d'Xp ka et 3 points d'Xp ki.
- une Technique de niveau 4, il gagne 4 points d'Xp ka et 4 points d'Xp ki.

Si le joueur vient de réaliser une action importante, le maître de jeu peut lui donner, s'il le désire, entre 1 et 4 points d'expérience, en Xp ka ou en Xp ki, pour le récompenser.

### **Comment utilise-t-on son expérience:**

A chaque fois que le personnage récupère de l'expérience ka ou ki, il peut le noter sur sa feuille dans les barres d'expérience ka ou ki. Ces barres ne contiennent que quatre cases. Tous les quatre points accumulés, le joueur peut s'attribuer gratuitement un point supplémentaire et permanent dans une Caractéristique de ka ou de ki, en fonction de si les quatre points étaient contenus dans la barre de ka ou de ki. Cette dépense gratuite d'expérience traduit le fait que plus l'entraînement est dur, plus il permet au ninja de perfectionner les possibilités de son corps ou d'augmenter les nombreuses facettes de son esprit.

### **Conséquences de l'entraînement:**

Quand le personnage gagne de nouveaux points, il y a des conséquences sur son corps, son esprit et son Chakra, ce qui lui permet de gagner des points dans les autres domaines qui sont liés à la discipline dans laquelle il a gagné son point.

Ainsi, quand le joueur gagne un point pour augmenter le maximum de sa réserve de ka ou de sa réserve de ki, il augmente obligatoirement le maximum de sa réserve de Chakra d'autant de point, car le Chakra représente la somme des réserves de points de ka et de ki.

De la même façon, augmenter une Caractéristique de ka (ou de ki) de un point, permet d'augmenter le maximum de sa réserve de ka (ou de ki) d'un point, et donc comme précisé précédemment, d'augmenter aussi d'un point le maximum de la réserve de Chakra.

Seule l'augmentation des Capacités, Techniques et Talents est un peu différente car elle ne procure pas immédiatement des points de Caractéristique, mais elle s'accumule avec l'expérience et se dépense par paquet de quatre. Néanmoins quatre points d'expérience donnent gratuitement un point de Caractéristique de ka (ou de ki) qui à son tour augmente ce qui en dépend, comme précisé au début de ce paragraphe.

Pour mieux comprendre, référez-vous au graphe résumant le schéma d'entraînement.  
(cf. graphe d'entraînement)

## CARACTERISTIQUES:

En prenant en compte toutes les éventualités s'offrant aux joueurs afin de perfectionner une de leur Caractéristique, il résulte que chaque Caractéristique s'entraîne de la même façon, à savoir durant un entraînement de minimum vingt jours réussis (ou quarante demi-journées concluantes).

En termes de règles, pour effectuer un entraînement de Caractéristique pure, il faut que le joueur réussisse un jet de dé, en fonction du rang de la Caractéristique entraînée. Ainsi le joueur devra lancer :

- 1D4 pour le rang 1, qui correspond à une Caractéristique comprise entre 1 et 4.
- 1D8 pour le rang 2, qui correspond à une Caractéristique comprise entre 5 et 8.
- 1D12 pour le rang 3, qui correspond à une Caractéristique comprise entre 9 et 12.
- 1D20 pour le rang 4, qui correspond à une Caractéristique comprise entre 13 et 20,

Réussir l'entraînement pour la journée (ou demi-journée), implique d'obtenir une Marge de Réussite inférieure ou égale à cette Caractéristique au moment où le joueur fait son jet.

Un jet réussi traduit le fait que le ninja a réussi à s'entraîner correctement et a appris certaines bases, qui lui ont fait progresser de 5% dans son entraînement. Au bout de 100 %, le ninja gagne un point dans la Caractéristique dont il faisait l'entraînement.

Un jet échoué montre le fait que le ninja n'était pas assez concentré, ou n'a pas encore bien saisi certain principe de fonctionnement pour la Caractéristique. Il n'a pas du tout progressé par rapport au dernier entraînement de cette même Caractéristique.

Terminer un entraînement pour une Caractéristique octroie au joueur autant de points d'expérience que le nouveau rang de la Caractéristique, soit :

- le rang 1 correspond à une Caractéristique comprise entre 1 et 4, le joueur gagne un unique point d'expérience.
- le rang 2 correspond à une Caractéristique comprise entre 5 et 8, le joueur gagne deux points d'expérience.
- le rang 3 correspond à une Caractéristique comprise entre 9 et 12, le joueur gagne trois points d'expérience.
- le rang 4 correspond à une Caractéristique comprise entre 13 et 20, le joueur gagne quatre points d'expérience.

Non seulement, les points d'expérience sont reçus en fonction de la Caractéristique augmentée, mais ils sont répartis dans les valeurs d'expérience ka ou d'expérience ki, selon si cette Caractéristique est une Caractéristique de ka ou une Caractéristique de ki.

Et en plus, l'augmentation de la Caractéristique entraîne l'augmentation d'un point du maximum de la réserve de  $k_a$  ou de  $k_i$ , selon s'il s'agit d'une Caractéristique de  $k_a$  ou de  $k_i$ . Et donc, cela augmente aussi le maximum de la réserve de Chakra, d'un point.

## **CONSTANTES VITALES:**

En plus des Caractéristiques, le joueur peut s'exercer dans des entraînements qui n'ont pour but que d'augmenter certaines Constantes Vitales, qui sont la réserve des points de ka, la réserve des points de ki, et la réserve des points de Chakra.

### **Réserve de Ka:**

L'entraînement pour cette augmentation se fait à partir d'exercices d'endurance et de musculation pure, presque comme à l'identique de la Caractéristique de Force. Le joueur peut utiliser deux jours complets pour augmenter gratuitement le maximum de sa réserve de points de ka d'1 point. Cela ne lui procure aucun point d'expérience, dû à la facilité de cet entraînement.

### **Réserve de Ki:**

A l'identique, le joueur peut utiliser deux jours complets pour augmenter le maximum de sa réserve de points de ki d'1 point, grâce à des exercices de concentration et de réflexion de son personnage. Cela ne lui procure aucun point d'expérience, dû à la facilité de cet entraînement.

### **Réserve de Chakra:**

Il est possible au ninja de passer une journée à s'entraîner durement, en vue de n'augmenter que le maximum de sa réserve de points de Chakra. Celui-ci ne sera augmenté que d'un seul et unique point par jour d'entraînement, grâce à de multiples exercices de malaxage.

## **CAPACITES:**

Pour les Capacités, le joueur doit surmonter un entraînement d'une durée totale d'au moins dix jours réussis (ou vingt demi-journées concluantes). Au terme de ces dix jours réussis, il recevra un niveau dans la Capacité entraînée, ainsi qu'un nombre de points d'expérience correspondant au niveau obtenu de la Capacité, en ka ou en ki, selon si la Caractéristique associée de cette Capacité est une Caractéristique de ka ou une Caractéristique de ki.

Attention, il est fortement conseillé de lire les règles de l'enseignement (voir plus bas) pour apprendre une Capacité, car il est impossible d'apprendre une Capacité au niveau 1 en jeu sans l'aide d'un professeur.

Afin de traduire l'épuisement imposé par l'entraînement d'une Capacité, le personnage épuisera chaque jour dix points de ka et dix points de ki (ou pour une demi-journée cinq points de ka et cinq points de ki). Cette dépense est censée décrire la fatigue provoquée par le travail et accumulée sur toute la durée des exercices par le ninja.

En termes de règles, pour effectuer un entraînement, il faut que le joueur réussisse un jet de dé, en fonction du niveau souhaité de la Capacité entraînée. Ainsi le joueur devra lancer :

- 1D4 pour apprendre une Capacité au niveau 1, puis multiplier le résultat par 1.
- 1D8 pour apprendre une Capacité au niveau 2, puis multiplier le résultat par 1.
- 1D12 pour apprendre une Capacité au niveau 3, puis multiplier le résultat par 1.
- 1D20 pour apprendre une Capacité au niveau 4, puis multiplier le résultat par 1,5 (arrondi à l'inférieur).

Pour réussir l'entraînement pour la journée (ou demi-journée), il suffit d'obtenir une Marge de Réussite inférieure ou égale à la Caractéristique associée à la Capacité.

Un jet réussit traduit le fait que le ninja a réussi à s'entraîner correctement et a appris certaines bases, qui lui ont fait progresser de 10% dans son entraînement. Au bout de 100 %, le ninja gagne un niveau de la Capacité dont il faisait l'entraînement.

Un jet échoué montre le fait que le ninja n'était pas assez concentré, ou n'a pas encore bien saisi certain principe de fonctionnement pour la Capacité. Il n'a pas du tout progressé par rapport au dernier entraînement de cette même Capacité.

### **Forcer son entraînement:**

Il est possible au ninja de se "forcer" à apprendre et à s'entraîner. C'est-à-dire volontairement se dépasser, repousser les limites de son corps et de son esprit, afin de mieux progresser dans son entraînement. Au moment de faire son jet, le joueur peut décider



de faire une dépense supplémentaire de dix points de ka ainsi que de dix points de ki, pour se voir attribuer un bonus de deux points à la Caractéristique associée à la Capacité qu'il entraîne, pour la journée. De la même façon, pour une demi-journée, une dépense supplémentaire de cinq points de ka et de cinq points de ki permet au ninja de gagner un bonus d'un point à la Caractéristique associée à la Capacité de l'entraînement.

## TECHNIQUES:

Apprendre une Technique nécessite un entraînement d'au minimum dix jours concluant (ou vingt demi-journées). Au terme de cette durée la Technique est considérée comme connue et utilisable par le ninja sans aucun problème.

Afin de traduire l'épuisement imposé par l'apprentissage d'une Technique, le personnage dépensera chaque jour trois fois le coût de base de la Technique (points de ka, points de ki et/ou points de Chakra). Pour une demi-journée, le ninja épuisera seulement une fois et demi le coût standard de la Technique (points de ka, points de ki et/ou points de Chakra). Cette dépense est censée décrire la fatigue provoquée par le travail et accumulé sur toute la durée des exercices par le ninja.

En termes de règles, pour effectuer un apprentissage, il faut que le joueur réussisse un jet de dé, en fonction du niveau de la Technique à apprendre. Ainsi le joueur devra lancer :

- 1D4 pour apprendre une Technique au niveau 1, puis multiplier le résultat par 1.
- 1D8 pour apprendre une Technique au niveau 2, puis multiplier le résultat par 1.
- 1D12 pour apprendre une Technique au niveau 3, puis multiplier le résultat par 1.
- 1D20 pour apprendre une Technique au niveau 4, puis multiplier le résultat par 1,5 (arrondi à l'inférieur).

Pour réussir l'entraînement pour la journée (ou demi-journée), il suffit d'obtenir une Marge de Réussite inférieure ou égale à la Caractéristique associée à la Technique, à savoir toujours la Caractéristique Coordination.

Un jet réussit traduit le fait que le ninja a réussi à apprendre correctement certaines bases, qui lui ont fait progressé de 10% dans son entraînement. Au bout de 100 %, la Technique est totalement maîtrisée.

Il est néanmoins possible d'exécuter une Technique sans pour autant la connaître à 100%. En effet, à partir de 70% d'apprentissage, le ninja maîtrise suffisamment les bases de sa Technique pour la faire. Cependant, cela occasionnera un malus à la Coordination :

- malus de -3 à la Coordination pour une Technique apprise à 70%.
- malus de -2 à la Coordination pour une Technique apprise à 80%.
- malus de -1 à la Coordination pour une Technique apprise à 90%.

Un jet échoué montre que le ninja n'était pas assez concentré, ou n'a pas encore bien saisie certains principes de fonctionnement de la Technique. Il n'a pas du tout progressé par rapport au dernier entraînement de cette même Technique.

### **Forcer son entraînement:**

Il est possible au ninja de se "forcer" à apprendre et à s'entraîner. C'est-à-dire volontairement se dépasser, repousser les limites de son corps et de son esprit, afin de mieux progresser dans son entraînement. Au moment de faire son jet, le joueur peut décider de repayer le coût de l'apprentissage de la Technique, pour la journée complète, afin de s'octroyer un bonus de deux points dans la Caractéristique Coordination pour la journée. A l'identique, il est tout à fait possible de repayer le coût de l'apprentissage de la Technique pour s'octroyer un bonus d'un point dans la Caractéristique Coordination, pour la demi-journée.

Un dernière solution s'offre au joueur qui peut décider quand il le veut de dépenser la totalité de sa réserve de Chakra afin de s'assurer, quoi qu'il puisse arriver, la réussite de la journée d'entraînement (le jet n'est plus à faire, la journée est immédiatement considéré comme réussite). Il faut néanmoins que le ninja possède dans sa réserve au moins le double du coût standard de la Technique.

## **ENSEIGNEMENT:**

Il est très difficile d'apprendre des Capacités auxquels le ninja n'a pas été initié. C'est pourquoi des professeurs leur enseignent à l'école des ninja les rudiments de base que tout ninja ce doit de connaître. Néanmoins, il est impossible de tout apprendre à l'école et beaucoup de connaissances et de procédés de raisonnement ne s'apprennent que sur le terrain, ou au cours de l'action.

Il est nécessaire au ninja de se faire apprendre, par un professeur, les Capacités qu'il veut entraîner, mais dans lesquelles il ne possède aucune base. Ainsi, toutes les Capacités doivent être enseignées pour être acquises au niveau 1. Il n'est pas possible d'utiliser l'enseignement pendant la création d'un nouveau personnage, car celui-ci ne possède pas encore de professeur.

### **Capacité dépendant d'une Caractéristique de ki:**

Le professeur doit tout d'abord posséder ce qu'il doit enseigner avec un niveau au moins égal à celui voulu, pour qu'il puisse l'inculquer à l'élève. Il est impossible à un enseignant d'expliquer les rudiments d'une Capacité qu'il ne connaît pas. Il doit ensuite réussir un jet d'Eloquence, pour voir s'il est capable de s'exprimer clairement, et d'expliquer rigoureusement les bases de celle-ci. Le joueur qui représente l'élève doit ensuite seulement réussir un jet d'Intelligence, qui traduit la compréhension de son personnage par rapport à ce que le professeur a tenté de lui apprendre. Si cette démarche est une réussite, l'élève gagne 10% d'entraînement dans la Capacité concernée, s'il apprend des bases du niveau 1. Sinon l'élève gagne 20% de progression dans cet entraînement. Chaque cours doit prendre un journée entière qui ne doit être consacrée qu'à cela.

### **Capacité dépendant d'une Caractéristique de ka:**

Une Capacité qui dépend d'une Caractéristique de ka nécessite un entraînement purement physique. Il n'est pas possible au joueur de se faire apprendre par un professeur quelque chose qui requière un effort et un travail sportif.

### **Technique (Professeur):**

Tout comme pour les Capacités de ki, cet apprentissage peut se faire avec un professeur afin d'obtenir de meilleurs résultats dans une durée plus restreinte. Le professeur doit au préalable connaître la Technique à 100%. Il lui suffit alors d'exécuter la Technique devant l'élève. Aucun autre jet n'est requis pour le professeur, malgré le fait qu'il soit préférable que celui-ci explique la manière de faire. Une fois la Technique réalisée, le joueur du personnage étant l'élève n'a plus qu'à réussir un jet d'Intelligence pour comprendre son

professeur, ainsi qu'un jet de Coordination pour pouvoir reproduire la Technique. Si cette démarche est concluante, l'élève apprend la Technique avec une progression de 10%.

### *Technique (Rouleau):*

Il se peut qu'un personnage trouve par hasard (ou pas) un rouleau contenant des Techniques. Il peut tout simplement apprendre ces Techniques. Il suffit pour cela au personnage de lire le rouleau, puis au joueur de réussir un jet d'Intelligence pour les comprendre, suivi d'un jet de Coordination pour en reproduire une en particulier. Si cette démarche est une réussite, le ninja aura appris automatiquement, quoi qu'il puisse arriver une Technique contenue dans le rouleau à la fin de la journée, avec une progression de 10%. Il n'est possible d'apprendre qu'une seule Technique à la fois grâce à cette méthode, car malgré la facilité de ce procédé, ceci est très épuisant. L'avantage est que le personnage peut emporter le rouleau n'importe où, alors qu'un professeur n'est pas toujours disponible!

## **TALENTS:**

Les ninja appartenant à un clan, ont accès à des Talents héréditaires. Ces Talents évoluent de la même manière que les Capacités. En général, les ninja ayant accès à un Talent le possède au niveau 1, gratuitement, dès la création.

Il n'y a généralement pas besoin de maître pour augmenter le Talent de son clan. En effet, il faut passer par l'entraînement et la découverte de ses possibilités afin de progresser dans cette voie. Il s'agit autant d'un atout que d'un handicap, car cela indique que même si les ninja d'un même clan partagent le même don héréditaire, la façon de l'utiliser et de l'appréhender est différente pour chacun d'entre eux. Il faudra donc que le ninja trouve sa propre voie.

En termes de règles, pour effectuer cet entraînement, il faut que le joueur réussisse un jet de dé, en fonction du niveau souhaité du Talent entraîné. Ainsi le joueur devra lancer :

- 1D4 pour apprendre un Talent au niveau 1, puis multiplier le résultat par 1.
- 1D8 pour apprendre un Talent au niveau 2, puis multiplier le résultat par 1.
- 1D12 pour apprendre un Talent au niveau 3, puis multiplier le résultat par 1.
- 1D20 pour apprendre un Talent au niveau 4, puis multiplier le résultat par 1,5 (arrondi à l'inférieur).

Pour réussir l'entraînement pour la journée (ou demi-journée), il suffit d'obtenir une Marge de Réussite inférieure ou égale à la Caractéristique associée à ce Talent héréditaire. Un fois réussi, à la fin de la journée (ou demi-journée), le ninja gagne une progression de 10% (ou 5%) dans l'entraînement de ce Talent en particulier. Un fois atteint les 100%, le ninja maîtrise totalement le nouveau niveau de ce Talent.

Attention, certains Talents sont soumis à des règles spéciales pour leur entraînement, comme cela est détaillé ci-après.

### **Byakugan:**

Ce Talent du clan Hyuuga permet un grand champ de vision, qu'il est possible d'agrandir avec de l'entraînement. Il est aussi possible d'augmenter ainsi la précision de la vision de cet œil, et par le même occasion la capacité du ninja à pratiquer l'art du Taijutsu avec efficacité. Par jour d'entraînement, le ninja devra dépenser autant de point de Chakra que le niveau voulu de ce Talent multiplié par 10. Pour une demi-journée d'entraînement, il suffira de multiplier ce niveau voulu par 5.

### Contrôle des Insectes:

Entraîner le contrôle de ses insectes est quelque chose de long et de fastidieux, qu'il faut pratiquer avec assiduité avant de pouvoir prendre conscience de ses résultats. En plus de cela, il faut dépenser du Chakra, pour les ordres qui leurs sont donnés. Ainsi, par journée d'entraînement, le ninja devra dépenser autant de points de Chakra et de ki que le niveau voulu de ce Talent multiplié par 10. Par demi-journée d'entraînement, il faudra seulement multiplier le niveau voulu par 5.

### Contrôle de l'Ombre:

La Maîtrise de l'Ombre nécessite que le ninja qui l'utilise produise un Chakra spécifique. Il faut entraîner cela pour faire évoluer la puissance de ce Talent. Et il ne s'agit pas de quelque chose de simple. Ainsi, par journée d'entraînement, le ninja devra dépenser autant de points de Chakra et de ki que le niveau voulu de ce Talent multiplié par 10. Par demi-journée d'entraînement, il faudra seulement multiplier le niveau voulu par 5.

### Goken:

Le Goken est un art de combat extrêmement rude, qui nécessite une rigueur physique absolument incroyable. L'entraînement pour évoluer dans cette branche est tout aussi éprouvant. Ainsi, par journée d'entraînement, le ninja devra dépenser autant de points de ka que le niveau voulu de ce Talent multiplié par 10. Par demi-journée d'entraînement, il faudra seulement multiplier le niveau voulu par 5.

### Jyuken:

Le Jyuken est le style de Taijutsu uniquement pratiqué par le clan Hyuuga. Aussi puissant en attaque qu'en défense, il demande néanmoins un contrôle absolu de son Chakra, ce qui demande un entraînement long et rigoureux. Par jour d'entraînement, le ninja devra dépenser autant de point de Chakra que le niveau voulu de ce Talent multiplié par 10. Pour une demi-journée d'entraînement, il suffira de multiplier ce niveau voulu par 5.

### Médecine Ninja:

Ce Talent est incroyablement utile, et bien des ninja lui doivent le fait qu'ils soient toujours en vie. Il nécessite cependant une concentration et un contrôle de son Chakra aussi rigoureux qui le nécessite le Jyuken. En plus de cela, il faut maîtriser un nombre incroyable de connaissance, ce qui implique de longues heures d'étude. Ainsi, par journée d'entraînement, le ninja devra dépenser autant de points de Chakra et de ki que le niveau

voulu de ce Talent multiplié par 10. Par demi-journée d'entraînement, il faudra seulement multiplier le niveau voulu par 5.

### Sharingan:

Les membres du clan Uchiwa sont les possesseurs du Sharingan, qui détient plusieurs pouvoirs. Ces pouvoirs sont plus ou moins puissant en fonction du niveau du Sharingan. De plus, tous les pouvoirs que peut procurer le Sharingan à un certain niveau ne sont pas automatiquement accessibles au ninja. Afin de traduire la mise à l'épreuve de l'œil copieur, il est nécessaire d'apprendre par l'entraînement certains pouvoirs ou facultés rendus disponibles au personnage grâce à l'œil. Inversement, certains pouvoirs ou facultés sont offerts au ninja à chaque nouveau niveau du Sharingan.

Ainsi sont automatiquement disponibles à l'Uchiwa, en fonction du niveau, les pouvoirs suivants:

- Sharingan au niveau 1 : le bonus de Perception de +1 et la faculté de voir des actions de vitesses.
- Sharingan au niveau 2 : le bonus de Perception de +2 et la faculté de voir des actions de vitesses.
- Sharingan au niveau 3 : le bonus de Perception de +3, la faculté de voir des actions de vitesses et le pouvoir de prédiction des gestes.
- Sharingan au niveau 4 : le bonus de Perception de +4, la faculté de voir des actions de vitesses et le pouvoir de prédiction des gestes.

Les autres dons de ce Dojutsu doivent être appris et entraînés pour pouvoir être utilisable par le ninja. De plus, quand un don est appris avec un Sharingan d'un niveau, il est automatiquement appris aux niveaux suivants. Un don qui n'a pas été appris à un niveau antérieur n'est pas donné automatiquement au niveau suivant, mais est toujours entraînable au niveau actuel.

Apprendre et entraîner une nouvelle faculté du Sharingan, requiert d'effectuer un entraînement (comme pour les Capacités), mais avec la Caractéristique associée qui est la Coordination. Chaque nouveau pouvoir du Sharingan, coûte cinq jours d'entraînement concluant, soit cinq journées complètes d'exercice du Sharingan, avec pour chaque jour une progression de 20%.

Pour entraîner son Sharingan vers un niveau plus élevé, il faut s'entraîner comme pour une Capacité normale, avec la Caractéristique de Coordination pour Caractéristique associée. Il faut dix jours d'entraînement réussis, avec pour chaque jour une progression de 10%.

Cependant, entraîner son Sharingan, que ce soit par un nouveau pouvoir ou un nouveau niveau, nécessite de dépenser du Chakra. Par jour d'entraînement, il faut dépenser : pour un nouveau pouvoir, le niveau actuel du Sharingan multiplié par 10, et pour un



nouveau niveau, le niveau voulu multiplié par 10. Pour une demi-journée d'entraînement, il suffit de multiplier par 5.

### **Symbiose Animale:**

La Symbiose Animale reflète la profondeur de la relation entre un ninja et son Familier. Et cela se reflète sur leur façon de se battre, mais aussi sur le temps qu'ils passent ensemble. Il s'agit généralement d'une relation totalement franche, de part et d'autre. Par jour d'entraînement, le ninja devra dépenser autant de point de ki que le niveau voulu de ce Talent multiplié par 10. Pour une demi-journée d'entraînement, il suffira de multiplier ce niveau voulu par 5.

## **PRE-REQUIS ET DEPENDANCES:**

(cf. dessin des hiérarchies et dépendance).

### **Capacités:**

Les Capacités d'un ninja sont toujours limitées par son corps ou son esprit, et cela est normal. Ainsi il n'est pas possible d'être en maître en Préparation de Drogues de Combat si l'on est incapable d'avoir une Intelligence suffisante pour comprendre cet art.

Il n'est donc pas possible d'avoir une Capacité dont le niveau est strictement supérieur à celui de sa Caractéristique associée.

### **Techniques:**

Les Techniques dépendent toutes de la Coordination. Il est donc normal que cette Caractéristique soit un facteur limitant à la puissance des Techniques qui peuvent être apprises par un ninja. Il n'est donc pas possible d'apprendre une Technique dont le niveau est strictement supérieur à celui de la Coordination.

### **Byakugan:**

Pour entraîner ce Dojutsu, il faut prendre en compte le niveau de la Caractéristique associée, comme pour n'importe quel autre Talent ou Capacité. Ainsi, il n'est pas possible d'avoir un Byakugan de niveau strictement supérieur à celui de la Coordination.

### **Contrôle des Insectes:**

Pour entraîner Talent, il faut prendre en compte le niveau de la Caractéristique associée, comme pour n'importe quel autre Talent ou Capacité. Ainsi, il n'est pas possible d'avoir un Contrôle des Insectes de niveau strictement supérieur à celui de l'Intelligence.

### **Contrôle de l'Ombre:**

Pour entraîner Talent, il faut prendre en compte le niveau de la Caractéristique associée, comme pour n'importe quel autre Talent ou Capacité. Ainsi, il n'est pas possible d'avoir un Contrôle de l'Ombre de niveau strictement supérieur à celui de l'Intelligence.

### Goken:

Pour entraîner Talent, il faut prendre en compte le niveau de la Caractéristique associée, comme pour n'importe quel autre Talent ou Capacité. Ainsi, il n'est pas possible d'avoir un Goken de niveau strictement supérieur à celui de la Force.

Mais en plus de cela, le Goken est un formidable style de combat au corps à corps, élevé au rang d'art par ceux qui le pratiquent assidûment. Ainsi, il n'est pas possible d'avoir un niveau de Goken strictement supérieur à celui de la Capacité Corps à Corps.

### Jyuken:

Pour entraîner Talent, il faut prendre en compte le niveau de la Caractéristique associée, comme pour n'importe quel autre Talent ou Capacité. Ainsi, il n'est pas possible d'avoir un Jyuken de niveau strictement supérieur à celui de la Coordination.

Mais le Jyuken nécessite bien plus qu'une simple maîtrise du Chakra. Il faut en plus être un expert du combat au corps à corps, et pouvoir manier ses mains en tant qu'ambidextre. Ainsi, il n'est pas possible d'avoir un niveau de Jyuken strictement supérieur à celui des Capacités Corps à Corps et Ambidextrie.

### Médecine Ninja:

Pour entraîner Talent, il faut prendre en compte le niveau de la Caractéristique associée, comme pour n'importe quel autre Talent ou Capacité. Ainsi, il n'est pas possible d'avoir une Médecine Ninja de niveau strictement supérieur à celui de l'Intelligence.

### Sharingan:

Pour entraîner Talent, il faut prendre en compte le niveau de la Caractéristique associée, comme pour n'importe quel autre Talent ou Capacité. Ainsi, il n'est pas possible d'avoir un Sharingan de niveau strictement supérieur à celui de la Coordination.

En plus de cela, il n'est pas possible d'obtenir un pouvoir de niveau supérieur à son niveau de Sharingan actuel. Il est d'abord nécessaire d'augmenter son Sharingan jusqu'à un nouveau niveau pour ensuite apprendre les pouvoirs de ce niveau.

### **Symbiose Animale:**

Pour entraîner Talent, il faut prendre en compte le niveau de la Caractéristique associée, comme pour n'importe quel autre Talent ou Capacité. Ainsi, il n'est pas possible d'avoir une Symbiose Animale de niveau strictement supérieur à celui du Charisme.

## CAS SPECIAUX:

### Entraîner son Familier:

Il est possible pour ninja d'entraîner son Familier animal, dans le cas d'un Inuzuka comme dans celui d'un animal avec lequel le ninja a passé un contrat. C'est une étape très importante dans le lien qu'aura le ninja avec son animal. Il est donc recommandé de s'entraîner relativement souvent avec.

Pour toutes les Capacités à entraîner, il faut que le ninja ait un niveau supérieur ou égal à celui que le Familier veut atteindre. Il n'est possible d'enseigner qu'une Technique que le ninja maîtrise à 100%. Si le Familier veut entraîner une Caractéristique, son ka, son ki ou son Chakra, il n'y a pas besoin de pré requis.

Il est impossible pour un Familier d'apprendre une Capacité qu'il n'a pas à la base.

Les pré requis pour l'apprentissage sont les mêmes que pour un ninja normal.

Ensuite, pour calculer l'effort physique et/ou intellectuel de l'animal, c'est-à-dire la dépense de ka, ki et/ou Chakra pour un jour ou pour une demi-journée d'entraînement, il faut se référer à sa taille :

- taille inférieure à celle d'un humain : dépense d'un ninja, divisée par deux.
- taille égale à celle d'un humain : dépense d'un ninja.
- taille supérieure à celle d'un humain : dépense d'un ninja, multipliée par deux (voir plus si la créature est vraiment massive).

Il est tout à fait possible (voir recommandé) de s'entraîner avec son Familier, afin de progresser parallèlement (ex. : si le Familier veut entraîner son Corps à Corps, le ninja peut entraîner son Esquive en s'entraînant avec).

### Entraîner ses Insectes:

Entraîner ses Insectes, dans le cas d'un Aburame, revient au même qu'entraîner un Familier animal, si ce n'est que le ninja ne peut entraîner que les Capacités de ses Insectes, avec les mêmes pré requis d'apprentissage. Mais les Insectes ne seront pas soumis à une dépense de ka, ki ou de Chakra par jour ou par demi-journée d'entraînement. Il est aussi possible de s'entraîner avec ses Insectes, comme pour le Familier animal.



## XIII. Historiques

Tout ninja a une histoire, un passé qui se déroule derrière lui. Ce passé peut la handicaper comme l'aider à lui forger son destin. Quoiqu'il en soit, ce qui est arrivé à un ninja influera toujours, d'une certaine façon sur son avenir.

Vous pourrez voir ici des exemples de ce qui a pu arriver à votre ninja. Ceci est une aide d'interprétation, qu'il a semblé important de rajouter, afin d'éviter que tous les ninja ne se ressemblent à la création. Nous resterons cependant assez vagues sur les définitions de ces historiques : nous vous dessinerons les grandes lignes, mais ce sera à vous de faire la suite et de donner une réelle profondeur à votre personnage.

Le système de fonctionnement est simple. Avant de choisir vos Historiques, vous noterez quelque part un chiffre, qui sera votre score de Vision de l'Avenir. Au départ, ce chiffre sera égal à -1. En plus de cela, les Historiques auront un chiffre associé, le Don du Passé. A chaque fois que vous choisirez un Historique, vous devez ajouter son Don du Passé à votre score de Vision de l'Avenir. Un Historique qui vous aidera aura un Don du Passé positif, et un Historique gênant aura un Don du Passé négatif. Une fois tous vos Historiques choisis, votre Vision de l'Avenir devra-t-être inférieure ou égale à 0. En plus de cela, la somme des Dons du Passé associés aux Historiques bénéfiques que vous avez choisis ne peut pas dépasser 5. Et la somme des Dons du Passé associés aux Historiques handicapants que vous avez choisis ne peut pas être inférieure à -5.

Si après cela, votre Vision de l'Avenir est négative, alors cela voudra dire que votre passé pèsera sur vous à chaque instant, et que vous devrez vous battre afin de bâtir vous-même votre avenir. Il s'agit de quelque chose de dur à vivre en tant que ninja, et vos compagnons risquent de mettre longtemps avant de vous faire confiance et de compter sur vous. Il ne faut jamais négliger le poids du passé, et vous apprendrez à connaître cette vérité.

Si votre Vision de l'Avenir est égale à 0, alors cela voudra dire que le chemin qui s'ouvre devant vous est encore vierge de toute empreinte, et que ce sera à vous décider de quoi demain sera fait. Mais cela voudra dire que chacune de vos décisions influencera votre avenir encore plus que pour les autres shinobi. Vous devrez donc assumer vos choix, dans la victoire comme dans la défaite. Mais plus que tout ça, vous serez libre dans ce monde où le passé pèse si fort sur les consciences.

## **HISTORIQUES GENERAUX:**

Ces Historiques peuvent être pris par tous les ninja, quelques soient leur clan ou leur écoles. Ici seront répertoriés les événements qui auront pu marquer votre enfance, mais aussi les débuts de votre vie de ninja. Pour certains d'entre eux, des pré requis seront néanmoins nécessaires.

### **Apprécié:**

**Don du Passé** : 1.

**Pré requis** : score de Charisme de 7 et score d'Apparence de 6 au moins.

**Description** : il y a toujours eu des personnes que tout le monde trouve sympathique dès la première fois. Que ce soit un sourire particulièrement espiègle ou un rire contagieux, ces personnes sont toujours appréciées où qu'elles aillent. Vous faites partie de ces personnes. Les gens vous souhaitent le bonjour en vous croisant, et le vendeur de ramen vous met toujours un petit plus, parce que c'est vous. Mais cela vous incite cependant à être bienveillant en général, car sinon les gens seraient déçus qu'une charmante personne comme vous ait "mal tournée". Vous devez donc être à la hauteur de la réputation bonne enfant qui vous entoure, mais aussi l'entretenir par des actions amicales envers les gens.

### **Connaissances développées:**

**Don du Passé** : 1.

**Pré requis** : Connaissances de niveau 2.

**Description** : vous avez toujours adoré écouter les histoires qui se racontent, et vous êtes connu pour cela. Si bien que les gens, ninja comme simple villageois, s'arrêtent volontiers pour discuter avec vous de tout et de rien. Et au fil du temps, vous avez accumulé de précieuses connaissances sur des choses aussi diverses que la géographie ou bien les Techniques favorites des autres Villages cachés. Vous en savez donc généralement toujours plus que les autres, et cela sur bien des sujets.

### **Elève studieux:**

**Don du Passé** : 2.

**Pré requis** : score d'Intelligence de 9 au moins.

**Description** : à l'Académie, vos professeurs vous ont toujours estimé, pour votre volonté d'apprendre comme pour votre capacité à ingurgiter toutes les connaissances qui vous passait par les mains. Tant et si bien que vous vous voyez souvent donné quelque rouleau ou parchemin afin de compléter vos connaissances dans tel ou tel domaine. En plus de cela, les professeurs que vous avez eu seront toujours ravis de vous donner des conseils et des indications sur des sujets divers et variées. Il ne faut cependant pas oublier qu'ils font ça par pure sympathie pour votre caractère studieux, et qu'ils peuvent vous demander de menus services en échange. Et cela peut aussi vous empêcher de monter de statut, si l'on considère que vous êtes trop dépendant de ce que les autres peuvent vous apporter. Il faudra donc savoir utiliser judicieusement ces connaissances mises à votre disposition.

### **Leader Né:**

**Don du passé** : 2.

**Pré requis** : score de Charisme de 6 et Commandement de niveau 2, au moins.

**Description** : d'une façon ou d'une autre, vous avez toujours eu une prestance hors du commun qui incitait les autres à vous suivre, ou au moins à vous écouter. Que ce soit par une apparence flatteuse, ou par votre esprit acéré, vous avez ensuite su développer ce don jusqu'à en faire une partie de votre personnalité. C'est pourquoi vous êtes généralement choisi pour être à la tête d'un groupe dès qu'il s'en forme un. Mais en contrepartie, on s'attend toujours à ce que vos objectifs soient couronnés de succès, et au final, une grande responsabilité pèse sur vos épaules. En effet le leader d'une équipe endosse toujours la responsabilité en cas de coup dur. Il vous faudra donc vous surpasser pour être à la hauteur de votre réputation.

### **Famille Prestigieuse:**

**Don du Passé** : 3.

**Description** : vos ancêtres comptent parmi les ninja les plus reconnus du Village. Ils ont tous marqué leur temps, et leur légende est connue même parmi les autres Villages cachés. Et vous êtes parmi leur descendant. L'ennui, c'est que tout le monde attend beaucoup de vous, afin que vous honoriez votre famille. Vous serez donc toujours mis en avant pour les missions les plus dangereuses, et vous devrez donc vous dépasser pour les accomplir. Par contre vous serez respecté partout où vous irez, et vous n'aurez pas de problème pour ce qui est de l'enseignement ou de l'entraînement : un prestigieux membre de votre famille pourra très souvent vous aider et vous apprendre des choses sur la vie de ninja. Attention cependant à ne pas décevoir l'espoir que les vôtres auront placé en vous.



### **Amour promis:**

**Don du Passé** : 3.

**Pré requis** : score d'Apparence et de Charisme de 6 au moins.

**Description** : très jeune, votre famille vous a présenté à une personne de votre âge, et cela a été le coup de foudre des deux côtés. Alors, avec toute la fougue de votre jeune âge, vous vous êtes promis de vous marier et de partager votre vie, une fois que vous en auriez l'âge. Il se trouve que cette personne est l'unique héritière d'une des familles les plus puissantes et les plus riches de votre Village, que ce soit une famille de Seigneur ou bien de riche marchand. Toujours est-il que la famille de votre promis(e) vous soutient toujours dans vos actions, et que l'amour de votre vie aussi. Vous avez donc une influence potentielle très importante dans la vie de votre Village. Mais cela à une limite et ne vous donne pas le droit à tous les déboires, bien loin de là. Car le cœur de votre promis(e) peut être brisé si vous ne vous conduisez pas bien ou bien si vous là où le négligez. Dans ce cas, vous seriez en bien fâcheuse posture.

### **Mentor:**

**Don du Passé** : 3 ou 4 selon le choix du mentor.

**Description** : que ce soit grâce aux influences de votre famille ou bien parce que vous avez un don certain dans un domaine, un ninja expérimenté s'est attaché à votre cas. Il peut vous donner des petits indices sur certains choix judicieux à faire, tout comme il peut exiger que vous le rejoignez tous les jours au centre du Village à 6h du matin. Vous avez avec ce ninja une très bonne relation, qui peut même aller au-delà d'un simple échange maître/élève, et qui peut aller jusqu'à l'amitié fraternelle. En tout cas, il arrivera probablement à se libérer pour vous aider dans votre entraînement, et il pourrait aussi vous apprendre des Techniques dont vous ne soupçonniez même pas l'existence. Il ne s'agit néanmoins pas d'un joker. Il a aussi sa vie, et il n'est par conséquent pas votre serviteur. Et pensez toujours à lui rendre la pareil quand il vous aidera, sous peine de voir votre relation se dégrader. Pour un Don du passé de 3, ce ninja a le grade de Chûnin. Pour 4, il s'agit d'un Jounin.

### **Garnement:**

**Don du Passé** : -1.

**Description** : vous êtes durablement, incroyablement et désespérément un garnement. Vos parents sont peut-être totalement dépassés par les événements, ou bien vous vivez chez un membre plutôt âgé de votre famille qui vous laisse faire tout ce que vous voulez. Dans tous les cas, il ne se passe pas un jour sans que vous ne fassiez quelque chose de répréhensible, et vous êtes connu pour ça dans tout le Village. La contrepartie de tout cela est que l'on a

beaucoup de mal à vous prendre au sérieux, et les professeurs soupirent à l'idée de vous avoir comme élève.

### **Elève dissipé:**

**Don du Passé** : -1.

**Pré requis** : niveau de Connaissances strictement inférieur à 2.

**Description** : en classe vous étiez celui qui était au fond, à dormir pendant les cours d'histoire ninja, et des autres matières si peu intéressantes. Vous n'étiez pas le dernier de la classe, mais vous ne voyiez tout simplement pas d'intérêt à savoir qui était le Kage du Pays de l'Eau. Tant et si bien qu'au final, vous avez de sérieuses lacunes dans des domaines que les gens considèrent comme "évident". Vous êtes donc contraint de devoir rattraper votre retard en posant des questions qui vous font passer pour un benêt. Et les gens sont des fois lassés de devoir vous apprendre des choses aussi évidentes. Vous devrez donc apprendre à dépendre des autres pour ce qui est des connaissances, mais peut-être arriverez-vous à combler vos lacunes avec le temps.

### **Disparu en mission:**

**Don du passé** : -2.

**Description** : un membre très proche de votre famille est parti un jour, en mission, et il n'en est jamais revenu. Voilà tout ce que vous savez avec certitude. Vous avez cependant glané des informations à droite et à gauche, mais rien de probant. Mais en recoupant tout cela, vous avez eu la quasi-certitude que cette personne est toujours en vie, là, quelque part. Et vous avez juré de la retrouver, quel que soit le temps que cela vous prendra. Votre famille compte sur vous, car c'était un ninja estimé. Et de votre côté, c'était quelqu'un que vous adoriez, et c'est pour être comme lui (ou elle) que vous avez voulu devenir shinobi. Votre recherche sera longue, mais ce n'est pas ça qui va vous décourager.

### **Famille déshonorée:**

**Don du Passé** : -3.

**Description** : d'une façon ou d'une autre, votre famille est déshonorée aux yeux de tous les habitants du Village. Un de vos ancêtres a peut-être trahi le Village par le passé, ou bien un de vos parents ninja a jeté l'opprobre sur votre famille à la suite d'une mission tragiquement désastreuse. Toujours est-il que vous avez beaucoup de mal à lier contact avec les autres ninja, et vous êtes toujours le dernier choisi pour les missions. En plus de cela, les gens ont la mémoire très longue pour ce genre de choses. Mais peut-être qu'un jour vous pourrez enfin briser ce cercle et restaurer l'honneur de votre famille. Une chose est sûre, cela sera très long et très difficile.

### *Kinjutsu :*

**Don du Passé** : -4.

**Description** : votre famille possède un secret depuis bien des années. Un jour, un de vos ancêtres, considéré comme un génie pour son époque, a développé une Technique interdite, un Kinjutsu. Vous en ignorez la forme et le but, mais une chose est sûre, c'est qu'elle a été scellée voilà bien des années. A présent, votre famille la garde secrètement. En effet, il est impossible de détruire ce Kinjutsu, au cas où il pourrait servir à aider le Village, mais il ne faut en aucun cas que son existence soit révélée, sous peine d'apporter le déshonneur sur la famille tout entière. Maintenant que vous êtes parmi les ninja, la tâche de protéger cette Technique s'étend à vous. Vous pourrez ainsi être appelé à venir la protéger à des moments incongrus. Car des ninja ont entendu parlé d'un secret que vous protégez, et voudraient bien savoir de quoi il retourne. Vous devrez faire preuve d'efficacité et de discrétion, car votre vie même pourrait être en jeu. Vous ignorez en effet jusqu'où votre famille est prête à aller pour protéger ce secret.

### *Ninja déserteur:*

**Don du Passé** : -4.

**Description** : un membre de votre famille était ninja, avant vous. Il était extrêmement bien considéré parmi les siens, et a atteint les hautes sphères de la hiérarchie des ninja. Tout le monde le pressentait en tant que chef des ANBU. Jusqu'au jour où il a disparu du Village. Des ninja sont partis à sa recherche, craignant qu'il ne se soit fait capturé en mission spéciale. Mais ils ne sont jamais revenus. Peu de temps après, vous n'avez plus du tout eu d'information sur lui. Mais vous savez qu'il a été ajouté dans le Bingo Book, en tant que ninja de rang S. Et ce n'est pas tout. Un jour, alors que vous vous baladiez, vous vous êtes retourné en croyant entendre quelque chose, et il était là, derrière vous. Il ne vous a presque rien dit, si ce n'est qu'il reviendrait vous voir de temps en temps, et qu'il vous tuerait si jamais vous parliez de quoi que ce soit de cela à quiconque. Si seulement vous saviez ce qu'il voulait.

## **HISTORIQUES DE CLAN OU D'ECOLE:**

Ces Historiques sont réservés à ceux appartenant à un clan ou à une école particulière. En plus de cela, ils nécessitent plus de pré requis que les Historiques généraux, du fait de leur particularité.

### **Clan Hyuuga:**

Ce clan est considéré comme le clan noble de Konoha. Mais il s'agit aussi de l'un des plus fermés qui soit. La structure et la hiérarchie sont très strictes, d'autant plus que les rapports entre la Sokke (famille principale) et la Bunke (famille secondaire) sont très fermés. En plus de cela, étant considéré comme le deuxième clan le plus puissant de Konoha, ses membres se doivent de compter parmi les ninja les plus puissants, ce qui n'est pas toujours facile à vivre.

### **Membre de la Sokke:**

**Don du Passé** : 2.

**Description** : vous êtes dans la famille principale du clan Hyuuga, la Sokke. Vous êtes donc considéré comme un véritable héritier du Byakugan, dans toute sa puissance. Par conséquent, on attend de vous que vous soyez parmi l'élite des ninja de Konoha, et que vous maîtrisiez le Jyuken comme un maître. Cela demande un entraînement intensif constant, ainsi que des tests fréquents, afin de savoir si serez à la hauteur des attentes de votre clan. Vous trouverez donc toujours quelqu'un pour apprendre quelque chose sur le Talent de votre clan, et vous pourrez vous voir enseigner plus tard les Techniques et les Enchaînements qui font la puissance du clan Hyuuga, et qui sont dévoilés uniquement aux membres de la Sokke. En plus de cela, si vous devenez suffisamment important, vous vous verrez attribuer un membre de la Bunke qui devra veiller sur vous et vous protéger. Mais attention, ne déshonorez pas le clan, sinon vous en payerez les conséquences.

### **Membre de la Bunke:**

Don du Passé : -2.

**Description** : le hasard de la naissance a voulu que vous naissiez dans le clan Hyuuga, et vous avez le pouvoir du Byakugan dans vos yeux. Mais du fait de l'organisation de ce clan, vous faite partie de la famille secondaire. Si bien que dès votre plus jeune âge, un sceau vous a été appliqué sur le front. Ce sceau est le symbole de votre soumission à la Sokke, la famille principale, dont les membres peuvent vous tuer d'une simple pensée, si jamais ils considèrent que vous avez brisé les règles du clan. Si sceau scellera aussi le pouvoir du Byakugan au moment de votre mort, rendant ainsi impossible son analyse par des ninja.

Vous êtes donc au service de la famille principale, et plus tard, quand vous serez suffisamment apte, vous aurez pour mission de défendre un important membre de la Sokke. En plus de cela, vous n'aurez probablement jamais accès aux Techniques et aux Enchaînements développés au sein de la famille principale.

## Clan Uchiwa:

Le clan Uchiwa est considéré comme le clan le plus puissant de Konoha. Cela est en grande partie dû au Dojutsu spécial qu'il possède, le Sharingan. Cette pupille leur permet en effet d'être les meilleurs dans le Taijutsu, le Ninjutsu et le Genjutsu. En plus de cela, ils se sont fait une spécialité des Techniques de Katon, et sont connus pour cela. A cause de cela, faire partie de ce clan implique par définition d'être considéré comme l'élite. Un poids très dur à porter, car l'échec n'est pas admis. Et tout comme pour le clan Hyuuga, le culte de la puissance est de mise chez les Uchiwa.

### Puissance du Sharingan:

**Don du Passé** : 4.

**Pré requis** : score de Coordination de 6 au moins.

**Description** : normalement, lorsqu'un Uchiwa révèle son Sharingan pour la première fois, celui-ci n'est pas très puissant, et n'a qu'une seule virgule sur le bord de la pupille, ce qui indique que le Sharingan est de niveau 1. Mais il semblerait que la puissance du clan Uchiwa coule à l'état brut dans vos veines. Car vous avez révélé un Sharingan de niveau 2, à deux virgules, dès la première fois que vous l'utilisiez. Cela a fait la fierté de votre famille, et vous êtes attendu à une grande destinée dans le monde des ninja. Certains murmurent qu'un jour peut-être, vous serez amené à découvrir en vous le pouvoir du Mangekyou Sharingan, la forme mythique de l' "Œil Copieur".

### Sharingan endormi:

**Don du Passé** : -3.

**Description** : à votre âge, tous ceux qui pouvaient révéler leur Sharingan l'on fait. Sauf vous. Pour une raison ou un autre, vous n'avez pas encore révélé le pouvoir de votre sang. Vous êtes fortement déconsidéré pour cela au sein de votre clan, et malgré le fait que vous sachiez faire le Gokakyuu no Jutsu, vous n'êtes pas vraiment considéré comme un véritable Uchiwa. Même vos proches viennent à douter que vous révéliez un jour votre Sharingan, bien que tous ceux de votre famille l'ait. Il s'agit de quelque chose qui vous mine lentement, et les autres ninja n'arrêtent pas de vous taquiner là-dessus. En plus de tout cela, vous avez de fait du mal à briller et à ne pas ternir l'image de votre clan. Mais rien ne vous empêchera d'avoir enfin votre Sharingan. Il faudra pour cela un combat ou votre vie sera réellement en

danger, ce qui arrive assez difficilement. Cela peut d'ailleurs vous pousser à des actions inconsidérées, afin de vous mettre délibérément en danger.

## **Clan Inuzuka:**

Les Inuzuka sont connus pour leur apparence faisant ressortir leur côté animal, mais aussi pour leur communion parfaite avec les chiens et les loups. En plus de cela, ils sont parfaitement à leur aise dans les milieux sauvages, et ont ainsi un rôle privilégié en tant qu'éclaireur. Et il ne faut pas oublier qu'ils ont aussi développé depuis bien longtemps de terribles Enchaînements de Taijutsu avec leur familier. Cela en fait des ninja aussi redoutables que complets.

### **Instinct de survie:**

**Don du Passé** : 2.

**Pré requis** : niveau de Survie de 2 au moins.

**Description** : depuis votre plus jeune âge, vous vous êtes sentis à l'aise dans la nature, au milieu de nulle part. Quand un animal s'est ensuite attaché à vous, ces escapades dans la nature ont été encore plus fréquentes, et vous avez finis par passer le plus clair de votre temps libre à errer dans la forêt avec votre frère ou sœur animal(e). Vous êtes donc capable de vous repérer dans bien des milieux sauvages, et votre capacité à pister une proie, humaine ou animale, est de plus excellente. Vous êtes donc le ninja idéal pour conduire une mission en forêt, et l'on vous fait souvent confiance dès qu'il s'agit d'aller en mission de survie. A vous de faire en sorte que les gens gardent cette confiance qu'ils ont en vous.

### **Esprit de meute:**

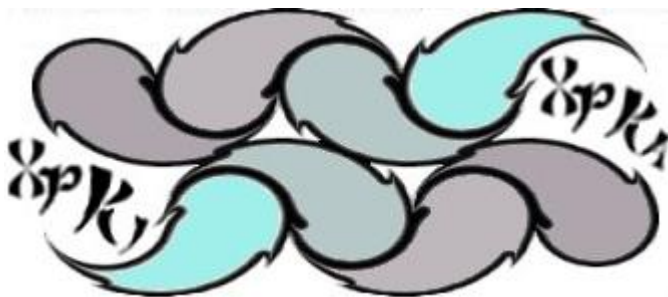
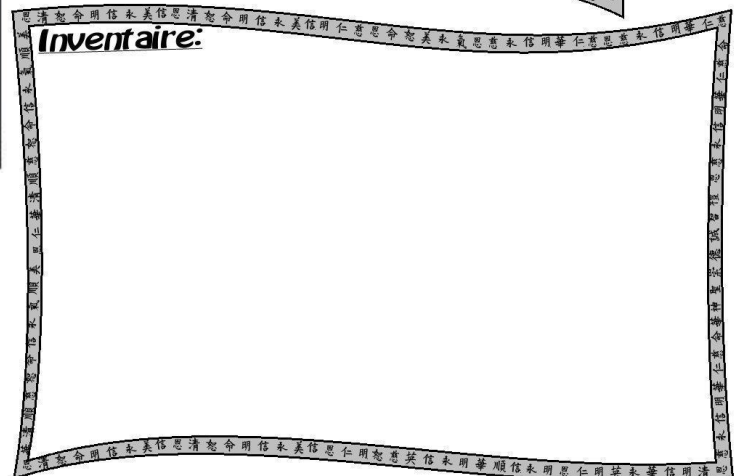
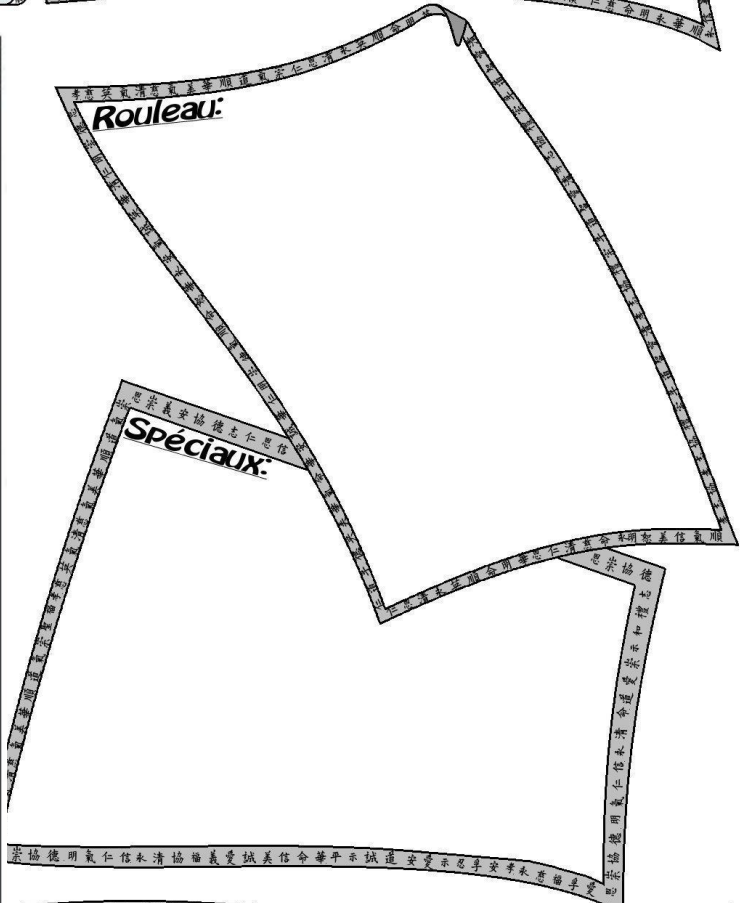
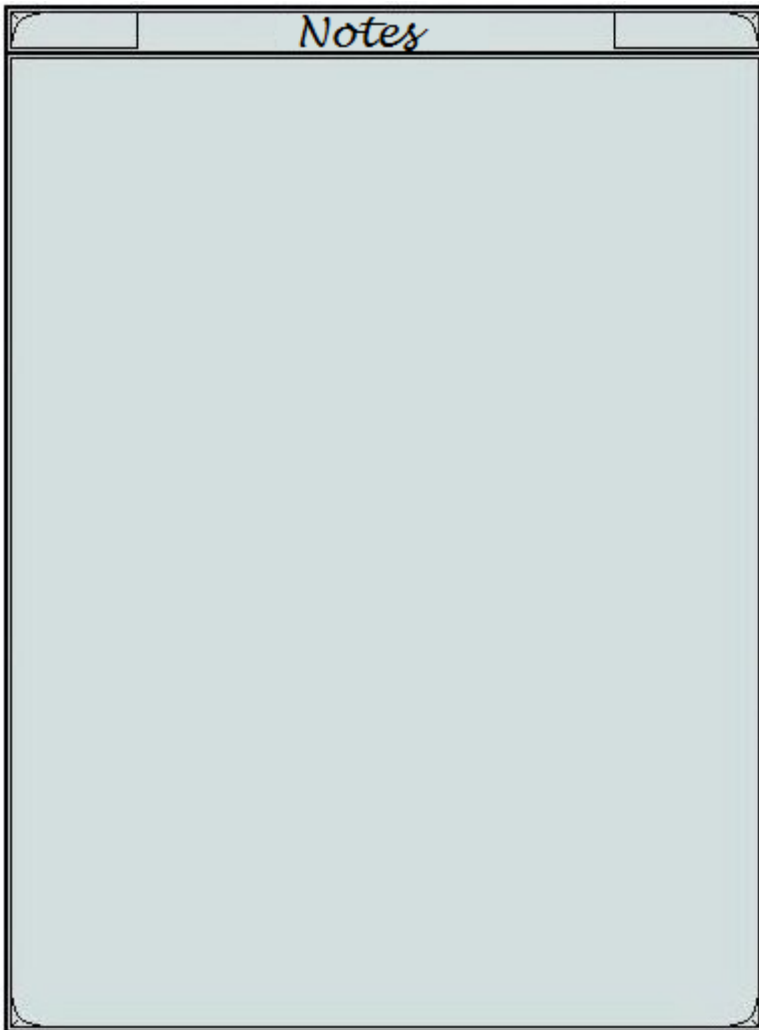
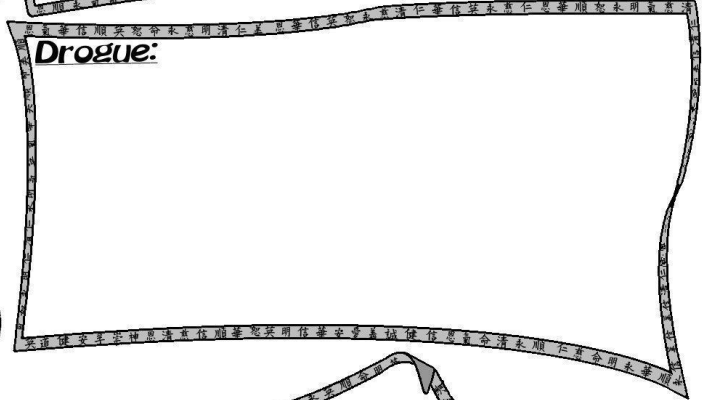
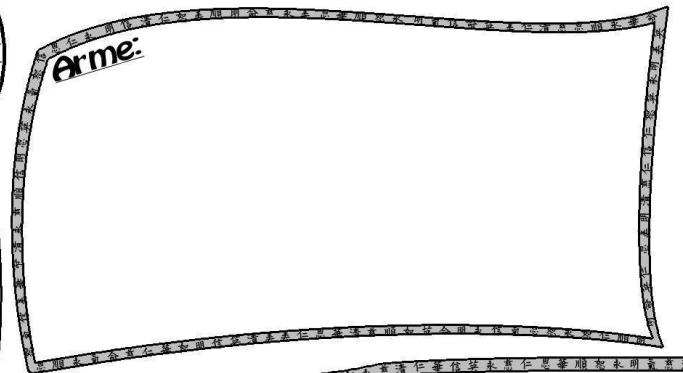
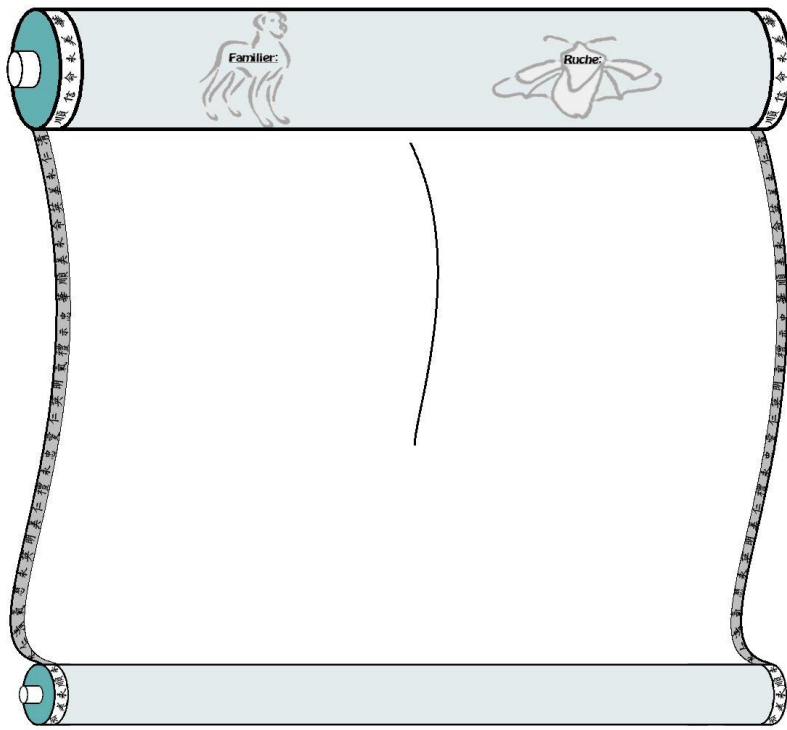
**Don du Passé** : 4.

**Description** : contrairement à la plupart des membres de votre clan, une fois que vous avez réussi à vous lier avec celui ou celle qui allait devenir par la suite votre familier, un autre animal s'est senti attiré par vous, et au fur et à mesure, une amitié s'est développée entre vous. Et elle a très vite fini par englober aussi votre familier. Vous formez donc à présent un joyeux trio. Mais vous n'avez pour le moment qu'un seul familier. Cela n'empêche que votre famille est ravie que vous soyez si réceptif aux animaux, et elle n'en finit pas de vous encenser. Et le reste du clan est ravie aussi, car les ninja tels que vous sont rares et généralement promis à un avenir brillant. Néanmoins, il faudra encore passer du temps avec votre second animal avant de le considérer comme un familier. Une fois que ce sera fait, vous aurez deux scores de Symbiose Animale, un différent pour chacun d'eux, qu'il faudra faire évoluer séparément l'un de l'autre.

*Ce document est dédié à tous ceux et toutes celles qui ont participé à l'aventure Naruto Jdr.  
Nous vous remercions du fond du cœur pour ce qui restera à jamais une expérience unique et  
inoubliable. Merci à tous.*







### **Bienvenue dans un univers secret**

*Vous allez rentrer dans un monde fantastique et impitoyable, où se trament coups d'état et meurtres, où se créent de fabuleuses histoires sentimentales et où se battent des milliers de personnes aux facultés extraordinaires. Ces personnes sont des ninja, parfois doués de la plus grande compassion, et parfois capable des plus grandes folies.*

*Ces ninja évoluent dans un univers médiéval oriental, entre forêt de chêne et forêt de bambou. Entre désert persistant et désert éphémère. Entre vie et mort. Leur lot quotidien est de contribuer à la pérennité de leurs villages, restés cachés, en marge des sociétés, afin de servir aux mieux leurs familles et leurs clients. Ces clients sont le plus souvent des personnes qui, se trouvant en danger, requièrent des protections, des informations ou des assassinats. Les ninja sont formés et sont efficaces dans ce genre de travail, puisqu'il s'agit pour la majeure partie d'entre d'eux, de toute leur vie, de la vie de leurs ancêtres, et de leurs descendants.*

*Mais malgré tout, il reste un faible pourcentage de ces braves combattants, qui n'est pas destiné à devenir de simples soldats. Ces ninja exceptionnels, s'entraînent durement, apprennent les techniques les plus implacables, et perdurent dans le monde dangereux qui les entourent.*

*Ils tirent leur puissance du plus profond d'eux même pour exécuter les exploits les plus incroyables. Boule de feu ou invocation d'animaux gigantesques, rien ne leur est impossible. La volonté de survivre et d'accomplir leurs rêves leur permet de repousser, toujours plus loin, les limites connues.*

*Aujourd'hui ne soyez plus les simples spectateurs de cet univers profond et passionnant. Prenez place aux côtés de vos héros préférés dans ce monde qui n'attend plus que vous. Vous pensiez connaître l'œuvre de Masashi Kishimoto comme si vous y viviez ? Prouvez le, revêtez votre tenue de ninja, arborez fièrement le bandeau de votre village, et battez-vous vaillamment.*

*Bienvenue dans le monde de Naruto Jdr !*