

Produit par les
FANS

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Fantasy

Version
Naruto



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

Les ressources utilisées pour les règles et outils de Chroniques Oubliées version Naruto, ainsi que leurs auteurs respectifs, sont détaillés sur cette page :

- <https://github.com/conaruto/conaruto.github.io/wiki/resources>

La documentation pour générer cette règle se trouve sur cette page :

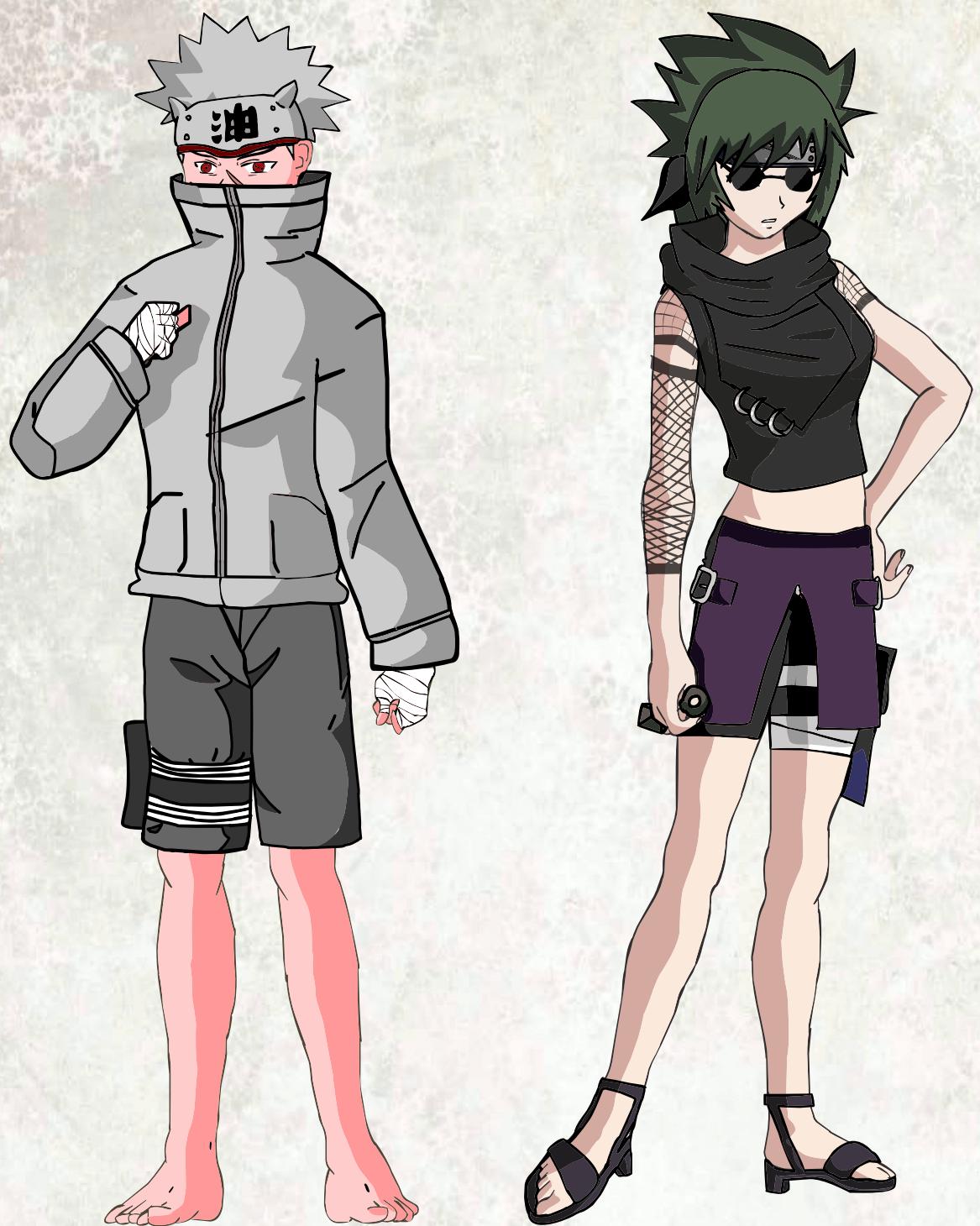
- <https://github.com/conaruto/conaruto.github.io/wiki/rules>

Des idées et des outils pour l'écriture de scénario se trouvent sur cette page :

- <https://github.com/conaruto/conaruto.github.io/wiki/scenario>

Sommaire

Chapitre 1 : Règles spécifiques.....	5
Règles spécifiques.....	6
Races et profils.....	6
Voies et capacités.....	6
Compétences.....	6
Grades.....	6
Dés de vie.....	6
Points de chakra.....	6
Attaques.....	7
Équipements.....	7
Chapitre 2 : Équipements.....	9
S'équiper.....	10
Système monétaire.....	10
Acheter de l'équipement.....	10
Comment se protéger?.....	10
Armes.....	11
Quelles armes?.....	11
Quincaillerie.....	12
Matériels.....	12
Chapitre 3 : Profils.....	13
Techniques principales.....	14
Voie du ninja.....	14
Voie du taijutsu.....	14
Voie du genjutsu.....	14
Voie du senjutsu.....	14
Voie du ninja médicin.....	14
Techniques des 5 éléments.....	16
Voie du feu.....	16
Voie de l'eau.....	16
Voie de la terre.....	17
Voie de la foudre.....	17
Voie du vent.....	17
Techniques héréditaires.....	18
Voie du clan Aburame.....	18
Voie du clan Inuzuka.....	18
Voie du clan Yamanaka.....	19
Voie du clan Nara.....	19
Voie du clan Akimichi.....	19
Voie du clan Hyûga.....	20
Voie du clan Uchiwa.....	20
Voie des huit portes célestes.....	20
Voie du jinchûriki.....	21



Chapitre 1 : Règles spécifiques

Règles spécifiques

Quelques règles supplémentaires sont nécessaires pour pouvoir jouer à Chroniques Oubliées Fantasy version Naruto.

Les règles utilisées par défaut sont celles de Chroniques Oubliées Fantasy. Dans tous les cas, si une règle spécifique existe, elle est appliquée.

Races et profils

Il n'y a que la race humaine de disponible dans la version Naruto. Il n'y a pas non plus de profil. La sélection des voies est détaillée dans la section suivante.

Voies et capacités

Un ninja peut choisir plusieurs voies dans les profils des techniques principales et dans les profils des techniques élémentaires.

Les descriptions des voies contiennent des informations importantes sur les limitations ou l'utilisation des techniques dans cette voie. Par exemple « On ne peut cibler une personne que par un seul genjutsu à la fois ».

Les voies élémentaires permettent d'accéder aux voies élémentaires héréditaires *kekkei genkai* (non encore rédigées). Ce sont des classes de prestiges accessibles aux personnages possédant au moins 4 rangs dans les voies des éléments combinés. Pour accéder à la voie de prestige composée de 2 éléments, par exemple la maîtrise de la glace (Hyōton), il faut posséder au moins 4 rangs dans la voie du vent (Fūton) et 4 rangs dans la voie de l'eau (Suiton). De même pour accéder à la voie de prestige composée de 3 éléments, par exemple la maîtrise de la poussière (Jinton), il faut posséder au moins 4 rangs dans la voie de la terre (Doton), 4 rangs dans la voie du vent (Fūton) et 4 rangs dans la voie de l'eau (Suiton).

On ne peut choisir qu'une seule voie héréditaire. Pour cette dernière, on utilise la règle optionnelle de la voie raciale gratuite. Les personnages débutent avec la capacité de rang 1 gratuitement puis ils acquièrent un rang supplémentaire tous les 2 niveaux (niveaux 1, 3, 5, 7 et 9).

Compétences

Comme il n'y a que très peu de bonus de compétences dans les voies, chaque personnage, lors de sa création peut attribuer comme il le souhaite 5 points de bonus dans une ou plusieurs compétences de son choix.

Sceller un contrat d'invocation de créature ne nécessite pas de compétence particulière. Seuls le sang du ninja et l'accord de la créature sont nécessaires pour écrire sur le rouleau de parchemin. La réalisation de la signature est automatique. Et dans tous les

cas, un jutsu est nécessaire pour invoquer la créature.

En plus des compétences de Chroniques Oubliées Fantasy, les ninjas peuvent également prétendre aux compétences spécifiques suivantes :

Écriture de sceau : Cette compétence, basée sur le mod. JUTSU permet de tatouer avec de l'encre un rouleau de parchemin pour y placer un objet à invoquer. Pour pouvoir sceller un objet, il faut être en sa possession, disposer d'encre et avoir un rouleau de parchemin pour pouvoir écrire le tatouage. Sceller un objet de petite taille, inférieur à 50 cm, coûte 1 point de chakra, nécessite un test d'écriture de sceaux de difficulté 13 et dure 10 minutes. Sceller un objet de grande taille supérieur à 50 cm, nécessite 3 points de chakra, nécessite un test d'écriture de sceaux de difficulté 17 et prend 1 heure.

Invocation d'objet : Cette compétence, basée sur le mod. JUTSU, permet d'invoquer un objet scellé dans un parchemin lorsque l'on ne possède pas de jutsu d'invocation spécial. Sur une action de mouvement et un test d'invocation réussi de difficulté 10 pour les objets de petites tailles, inférieur à 50 cm et 15 pour les objets de grandes tailles, l'objet se matérialise depuis le parchemin sur lequel il était scellé.

Grades

Le ninja commence au niveau 1 au grade de Genin. Il passe ensuite au grade de Chūnin au niveau 5 et de Jōnin au niveau 10. Le scénario ou la campagne peuvent ajuster le passage aux 2 derniers grades.

Les grades ne servent pour le moment qu'à déterminer l'équipement de départ de mission.

Dés de vie

Les ninjas sont des combattants et on utilise un d10 pour déterminer leur dé de vie. Un ninja de niveau 1 commence avec [10 + Mod. CON] PV.

Au passage de niveau on applique la règle originale avec le d10.

Points de chakra

Chaque ninja possède [2 x niveau + Mod. jutsu] points de chakra.

Le rythme de récupération du chakra est de 1 point par heure si le ninja n'utilise pas de chakra et s'il n'est pas en combat.



On utilise la règle avancée des points de mana (P79 de COF) pour connaître le coût en chakra d'une technique.

Les techniques de rang 1 et 2 ne consomment pas de point de chakra pour être exécutées.

Les techniques de rang 3 coûtent 1 point de chakra pour être exécutées, les techniques de rang 4 coûtent 2 points de chakra pour être exécutées et les techniques de rang 5 coûtent 3 points de chakra pour être exécutées.

Attaques

Le score d'attaque de jutsu initial est calculé comme le score d'attaque magique et en fonction des affinités, chaque ninja ajoute le modificateur de son choix parmi l'intelligence, la sagesse ou le charisme. Ce modificateur est appelé le modificateur de jutsu [mod. JUTSU].

Les attaques de jutsu au contact sont basées sur la FOR, mais l'on n'ajoute pas le mod de FOR aux dégâts. Les attaques de jutsu à distance sont basées sur la DEX, sauf mentions explicites dans le jutsu pour l'un des deux cas. Si le jutsu ne précise pas au contact ou à distance, alors c'est le modificateur de jutsu qu'il faut utiliser.

Par défaut, toutes les attaques de jutsu peuvent se faire à distance. Si l'attaque précise une attaque au contact, l'ennemi doit se trouver à moins de 1,5 mètre de l'utilisateur de la technique.

Les attaques de jutsu nécessitent d'avoir les 2 mains de libres pour pouvoir être exécutées. Exceptés les kunaïs et les shurikens, il faut une action de mouvement pour sortir ou ranger une arme. Il faut cependant un tour complet si celle-ci n'est pas accessible comme dans un sac à dos par exemple.

Les attaques classiques au contact ou à distance, avec ou sans arme, suivent quant à elles, les règles classiques de chroniques oubliées fantasy.

Équipements

Les ninja portent un bandeau indiquant le village dont ils sont originaires.

Chaque ninja commence avec une petite bourse remplie de 100 Ryô.

Ils disposent d'accès rapides à leurs petits objets avec leur pochette qui peut contenir jusqu'à 3 objets et un étui placé sur la jambe pour avoir accès à tous ses shurikens et ses kunaïs. Enfin, il a un petit sac à dos pour transporter ses rations, sa couverture, sa gourde et tout autre objet qu'il juge utile.

L'équipement de départ pour une mission est renouvelé à chaque fois que l'on part de son village ou d'un village shinobi allié.

L'équipement de départ se compose d'une gourde, de 7 rations de nourriture (un ninja consomme une ration par jour pour ses 3 repas), une couverture, 1 corde de 15 mètres, un rouleau de 30 mètres de fil métallique, un grappin de 15 mètres avec un fil d'acier, des fumigènes, des shurikens, des kunaïs et des parchemins explosifs dont le nombre de départ dépend du grade du ninja.

Équipements	Genin	Chûnin	Jônin
Kunaïs	3	6	10
Shurikens	5	10	20
Bombes fumigènes	2	5	9
Parchemins explosifs	1	3	7

Équipement de départ en mission en fonction du grade du ninja



Chapitre 2 : Équipements

équiper

Système monétaire

Le Ryô (両) est la monnaie utilisée dans le monde de Naruto. Dans l'univers de Naruto, les ryô sont sous forme de pièces et de billets. Pour faciliter la conversion, on établit comme convention que 1 Ryô équivaut à peu près à 1 pa.

Acheter de l'équipement

On ne peut acheter dans les villages que des armes, armures, objets ou matériel de base.

Les objets ayant des capacités spéciales comme véhiculer le chakra, ou convertir l'énergie des éléments en chakra ne peuvent pas être trouvés dans un village. Ils ne sont fabriqués que chez un maître artisan ayant cette compétence et vivant généralement caché à l'écart de la civilisation pour ne pas être la cible d'attaque visant à voler son travail.

Armures

Comment se protéger ?

Les ninjas ne portent quasiment plus d'armures de combat depuis la Première Grande Guerre, et depuis la Deuxième Grande Guerre, ils utilisent plutôt le gilet de protection.

Seuls quelques clans et ninjas continuent à se vêtir d'armures.

Armure de combat : L'armure de combat est un équipement protecteur qui couvre le samouraï de la tête au pied. L'armure est constituée de plusieurs parties et est conçue de manière à favoriser le plus possible la mobilité du combattant. Ils procurent une DEF de +4 mais imposent une pénalité de -2 à tous les tests de DEX.

Bandeau frontal : Un bandeau frontal est un accessoire en tissu sur lequel est fixé une plaque de métal où est gravé le symbole d'un des villages ninjas. Ils servent à indiquer l'appartenance militaire de leurs porteurs.

Gilet de protection : Les gilets de protection ressemblent à des gilets pare-balles et sont équipés avec trois sachets de défilement de chaque côté de la poitrine pour y défiler de la médecine ou des outils ninjas comme les kunäis ou les rouleaux de parchemin. Pour la protection, ils ont un protège-cou et un rembourrage supplémentaire sur les épaules. Ils procurent une DEF de +2 mais imposent une pénalité de -1 à tous les tests de DEX.

Kabuto : Le kabuto est le casque traditionnel de l'armure japonaise, employé par les samouraïs. Il est constitué en forme d'une bombe, composée de diverses plaques en

métal forgé et rivetées entre elles, protégeant le sommet du crâne ainsi qu'une série de lamelles souples protégeant le cou. Ce casque permet d'éviter les coups critiques mais impose un malus de perception de -2.

Armures	DEF	Prix
Armure de combat	+4	200 Ryô
Bandéau frontal	-	1 Ryô
Gilet de protection	+2	50 Ryô
Kabuto	-	8 Ryô

Armures ninja disponibles dans un village

Armes

Quelles armes ?

Peu d'armes sont disponibles dans l'univers naruto. Les ninjas préfèrent en général se battre avec leurs jutsus.

Fûma shuriken : Un fûma shuriken est shuriken géant possédant 4 lames tranchantes attachées à un anneau central qui peuvent se replier sur une seule lame. Il est assez lourd et difficile à manipuler, impose un malus de -1 en attaque mais ses effets sont dévastateurs car sa zone de critique est étendue de 2 points ([18-20]).

Katana : Le katana est une arme blanche courbe à un seul tranchant. Le katana est une arme de taille (dont on utilise le tranchant) et d'estoc (dont on utilise la pointe). Il s'utilise à 2 mains et inflige 1d10 dégâts (critiques sur 19-20).

Kunaï : Un kunaï est l'arme de base du ninja. Il s'agit d'une sorte de dague qui peut servir aussi bien au contact qu'à distance. S'équiper d'un kunaï ou le ranger dans son étui ou sa pochette est une action gratuite. Avec un malus de -1 par kunaï à son attaque à distance, un personnage peut aussi lancer un kunaï, et même plusieurs à la fois pour cibler plusieurs adversaires. Les kunaïs peuvent être lancés jusqu'à 20 mètres de distance et chacun des kunaïs sur une attaque au contact ou à distance réussie inflige 1d6 DM. Un kunaï peut être évité automatiquement si l'on recule immédiatement de 10 mètres. Cette action est une action gratuite qui s'effectue lorsqu'un personnage est la cible de kunaïs.

Senbon : Les senbons sont de longues aiguilles en acier utilisées par les ninjas pour immobiliser, blesser ou tuer leur cible en visant leurs points vitaux. Sur une attaque au contact réussie, elles infligent 1d4 DM et peuvent paralyser un adversaire pour un tour si celui-ci rate un teste de CON difficulté 10. Les sembons peuvent être lancés jusqu'à une distance de 15 mètres. Sur une attaque à distance réussie, elles infligent 1d4 DM auxquels on peut ajouter des points de chakra si on utilise une action limitée.

Shuriken : Un shuriken est une arme très couramment utilisée par les ninjas. Il s'agit d'étoiles de métal pointues destinées à être lancées. Bien que généralement petits, les shurikens peuvent servir à gêner la cible, voire à lui infliger de graves blessures si ils sont utilisés avec précision. S'équiper d'un shuriken ou le ranger dans son étui ou sa pochette est une action gratuite. Au prix d'une action limitée, un personnage peut en lancer un seul avec précision et ajouter son

Mod. de DEX aux DM. Avec un malus de -1 par shuriken, un personnage peut également lancer plusieurs shurikens à la fois pour cibler plusieurs adversaires. Ces armes peuvent être lancées jusqu'à 15 mètres de distance et chaque shuriken s'il touche sa cible, inflige 1d4 DM. Un shuriken peut être évité automatiquement si l'on recule immédiatement de 10 mètres. Cette action est une action gratuite qui s'effectue lorsqu'un personnage est la cible de shurikens.

Tantô : Un Tantô est tout simplement un petit katana qui se porte sur son dos derrière l'épaule droite. Il s'utilise à 2 mains et inflige 1d6 dégâts. Son maniement facile le rend très dangereux lorsqu'il atteind sa cible (critiques sur 17-20).

Tonfas : Un tonfa est un bâton ayant une petite poignée perpendiculaire positionnée au tiers de la longueur du bâton. Ils s'utilisent par 2 pour attaquer, piquer, bloquer et matraquer l'adversaire. Sur une attaque au contact réussie ils infligent 2d4 DM. Cette arme procure également +1 en DEF.

Armes	DM	Portée	Prix
Fûma shuriken	1d10	10 m	100 Ryô
Katana	1d10	-	12 Ryô
Kunaï	1d6	15 m	5 Ryô
Senbon	1d4	15 m	10 Ryô
Shuriken	1d4	20 m	3 Ryô
Tantô	1d6	-	12 Ryô
Tonfas	2d4	-	20 Ryô

Armes ninja disponibles dans un village

Quincaillerie

Matériels	Prix
Bombe fumigène	200 Ryô
Bombe lumineuse	200 Ryô
Briquet	1 Ryô
Corde	2 Ryô
Couverture	1 Ryô
Fil métallique	5 Ryô
Gourde	2 Ryô
Grand rouleau de parchemin	500 Ryô
Grappin	3 Ryô
Lampe torche	5 Ryô
Matériel d'écriture	5 Ryô
Outils de crocheting	10 Ryô
Parchemin explosif	200 Ryô
Petit rouleau de parchemin	50 Ryô
Rations	5 Ryô

Matériels ninja disponibles dans un village

Matériels

Il existe dans l'univers naruto plein de petits matériels bien utiles pour réussir une mission. En voici quelques exemples.

Bombe fumigène : Les bombes fumigènes sont principalement utilisées pour cacher un ninja, distraire un ennemi, ou bien servir d'outil d'évasion. La bombe peut être projetée jusqu'à 15 mètres et provoque un nuage de fumée de 10 mètres de diamètre sur une hauteur de 3 mètres pour une durée de [1d4 + mod DEX] tours. Un personnage se trouvant dans un nuage de fumée bénéficie d'un bonus de +10 en discréption. Attaquer depuis la zone ou attaquer un personnage se trouvant dans la zone impose un malus de -5.

Bombe lumineuse : Les bombes lumineuses sont principalement utilisées pour aveugler un ennemi ou pour faire diversion. La bombe peut être lancée jusqu'à 10 mètres et explose en projetant une lumière aveuglante dans un rayon de 10 mètres. Un personnage se trouvant dans cette zone doit réussir un test de CON de [10 + Mod DEX] du lanceur sous peine d'être ébloui pour une durée de 1d4 tours et de se voir imposer un malus de -5 à tous ses tests d'attaque et perception visuelle.

Briquet : Un briquet est un petit objet avec un petit réservoir de gaz qui s'enflamme lorsque l'on provoque une étincelle. La lumière du briquet n'est pas suffisante pour s'éclairer. On considère que la durée de vie d'un briquet est d'un scénario.

Corde : Une solide corde de 15 mètres qui permettra de ficeler même le plus costaud des méchants.

Couverture : Une couverture bien épaisse qui tient chaud lorsque l'on dort à la belle étoile.

Fil métallique : Un fil métallique est un mince morceau de fil très dur, qui peut être utilisé dans une variété de situations comme la décente en rappel, la manipulation d'armes et pour imiter les mouvements de l'adversaire ou poser des pièges. Il est vendu en petit rouleau de 30 mètres.

Gourde : Une gourde est un petit récipient portatif destiné à transporter de l'eau ou tout autre boisson. Elle est plus coûteuse qu'une simple bouteille, mais plus solide et réutilisable. Cette gourde permet de transporter 1 litre.

Grand rouleau de parchemin : Les grands rouleaux de parchemin sont utilisés pour sceller des objets volumineux tout en facilitant leur transport. Ce grand parchemin

permet d'écrire une invocation d'objets de grande taille (supérieur à 50 cm).

Grappin : Un grappin est un outil composé de plusieurs crochets, généralement attaché à une corde ou autre filin. Il permettra de venir à bout de n'importe quelle falaise du moment que l'on ai pas le vertige. Ce grappin fait 15 mètres de long.

Lampe torche : Une lampe torche est un appareil électrique portable produisant de la lumière. Elle permet d'éclairer un faisceau de 3 mètres de large jusqu'à une distance de 4 mètres. On considère que la durée de vie d'une lampe torche est d'un scénario.

Matériel d'écriture : Une plume, une fiole d'encre et un rouleau de papier. Vous êtes paré pour écrire votre premier roman.

Outils de crocheting : Cet étui comprend l'ensemble des outils nécessaires pour crocher n'importe quelle serrure. Elle contient un passe partout, des crochets, des tendeurs, des racleurs et des demi-diamants de plusieurs tailles.

Parchemin explosif : Un parchemin explosif est un morceau de papier sur lequel est apposé le sceau « Explosion ». Infusé avec du chakra, il s'enflamme et explose lorsqu'il est activé directement après l'embrasement. Pour qu'un parchemin explosif soit déclenché, l'utilisateur doit réaliser le mudrâ du Serpent et faire un test de JUTSU de difficulté 12. En cas d'échec, le parchemin est inutilisable. En explosant, le parchemin inflige 3d6 à tout personnage se trouvant dans une zone de 3 mètres de diamètre autour du parchemin.

Petit rouleau de parchemin : Les petits rouleaux de parchemin sont utilisés pour sceller un pacte avec des créatures, ou sceller des objets tout en facilitant leur transport. Ce petit parchemin permet d'écrire jusqu'à 5 invocations d'objets de petites tailles ne dépassant pas 50 cm de diamètres ou des contrats d'invocation de créatures.

Rations : Tous les aliments nécessaires pour subvenir aux besoins de son corps pendant une journée. Avec quelques unes de ces rations en poche, vous êtes sûr de ne jamais avoir faim lorsque vous partez à l'aventure. Ce paquetage permet à un ninja de manger 3 fois par jour pendant 7 jours.

Chapitre 3 :

Profils

Ce chapitre récapitule les profils de CO Naruto, leurs voies et leurs capacités. Cette liste n'est pas exhaustive, il s'agit du minimum nécessaire pour commencer à jouer.

Pour le moment, les techniques combinant plusieurs éléments ne sont pas disponibles, mais elles n'empêchent pas de jouer jusqu'au niveau 6 inclus car un joueur ne peut y accéder, dans le meilleur des cas, qu'à partir du niveau 7.

Techniques principales

les Techniques principales sont des techniques simples qui peuvent être maîtrisées par la quasi-totalité des ninjas.

Voie du ninja

La voie du ninja consiste en des techniques simples, qui devraient être maîtrisées par tous les aspirants ninja.

1. Contrôle du chakra - *Nawanuke no jutsu (L)* : Le ninja, en émettant un flux de chakra régulier d'attraction ou de répulsion défie les lois de la pesanteur. Il peut monter à la verticale d'un mur ou d'un arbre, marcher sur l'eau ou sur toute surface qui ne porterait pas son poids habituellement. Cette technique consomme 1 point de chakra tous les [rang dans la voie] minutes pour se maintenir sur une telle surface.

2. Rupture de genjutsu - *Genjutsu kai (L)* : En prononçant le mot « rupture », l'utilisateur peut briser la plupart des illusions. Cette technique peut s'appliquer à soi-même, ou sur un camarade ninja. Dans ce dernier cas, la technique consiste à envoyer son propre chakra dans la personne victime de l'illusion. Dans tous les cas, il faut réussir un test de jutsu de difficulté [10 + rang du genjutsu]. A chaque échec, la difficulté pour briser le genjutsu augmente de 1.

3. Technique de métamorphose - *Henge no jutsu (L)* : Cette technique permet de prendre la forme d'une autre personne, animal, ou objet (voix comprise). L'utilisateur de cette technique lance un d20 et ajoute son Mod de CHA au résultat. Si le score est supérieur à 10, la métamorphose est réussie, mais ne résiste pas à un examen visuel attentif. Si le score est supérieur à 15, la métamorphose est parfaite et seul un échange verbal peut mettre fin à la supercherie. Cette technique dure 5 minutes par rang dans la voie ou jusqu'à ce que l'utilisateur y mette fin. La technique consomme 1 point de chakra toutes les 5 minutes.

4. Technique de multiconlage - *Kage bunshin no jutsu (L)* : Cette technique consiste à créer plusieurs clones de soi-même. Ces clones possèdent les caractéristiques de l'utilisateur et ses techniques mais ils partagent les mêmes points de chakra et ne sont pas très résistants. En effet, le clone disparaît à la moindre blessure. L'utilisateur de cette technique peut réaliser jusqu'à un clone par rang dans cette voie. Maintenir un clone pour un tour supplémentaire consomme un point de chakra. Les clones peuvent attaquer dès le tour où ils sont créés comme l'original le ferait. À moins de pouvoir visualiser le

chakra à l'intérieur d'un corps, il est impossible de savoir qui est l'original.

5. Technique de permutation - *Kawarimi no jutsu* : Technique consistant à se substituer avec un autre objet, une bûche de bois le plus souvent. Cette technique, est une action gratuite, utilisable pendant le tour de l'adversaire. Lorsqu'il est attaqué, le ninja peut se défendre en lançant un d12 et en ajoutant le résultat à sa défense.

Voie du taijutsu

Ces techniques permettent au ninja de porter des attaques au corps à corps. On peut ajouter des points de chakra à toutes les techniques de taijutsu pour augmenter leurs dégâts mais on ne peut pas de cette manière tomber à 0 point de chakra. Les techniques de taijutsu de rang 3, 4 et 5 ne consomment pas de points de chakra pour leur exécution.



1. Esquive : Le ninja qui maîtrise le taijutsu est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans la voie à sa DEF, son initiative et ses tests de DEX destinés à esquiver.

2. Le brise-roche de Konoha - *Konoha Kaiganshō* : Cette technique consiste à s'élancer vers l'adversaire et lui donner un coup de coude violent. Sur un jet d'attaque au contact réussi, le coup inflige [1d6 + Mod. FOR] DM.

3. La rafale de Konoha - *Konoha shoufū* (L) : L'utilisateur de cette technique donne un violent coup de pied dans la main de l'ennemi pour lui faire lâcher son arme. Sur une attaque au contact réussie, l'arme de l'adversaire tombe à terre (2 actions de mouvements pour la récupérer). L'attaque lui inflige également 1d8 DM.

4. La tornade de Konoha - *Konoha senpū* (L) : L'utilisateur effectue un coup de pied au sol à 360° degrés, toute personne étant dans la zone d'action de 3 mètres de diamètres trébuche pour 1 tour à moins de réussir un jet de DEX (réflexe ou esquive) de difficulté [10 + niveau/2]. Chaque personne à terre (ami ou ennemi) reçoit [1d8 + Mod. FOR] DM.

5. L'ombre de la feuille morte - *Kage buyō* (L) : Avec un jet d'attaque au contact

réussi, l'utilisateur donne un violent coup de pied dans le menton de l'adversaire lui infligeant [1d8 + Mod. FOR] DM. Puis il se place juste en dessous de lui pour pouvoir enchaîner. Tant qu'il réussit des jets d'attaque, dans la limite de 4, il peut continuer d'asséner des coups à son adversaires qui lui infligent également 1d8 DM.

Voie du genjutsu

Ces techniques permettent au ninja de créer des illusions. On ne peut cibler une personne que par un seul genjutsu à la fois.

1. Charmant : Le ninja obtient un bonus de +2 par rang dans la voie pour tous ses tests de CHA visant à mentir, baratiner, marchander ou séduire.

2. Changement d'apparence - Magen kokoni arazu no jutsu : Cette technique permet de changer l'apparence des objets qui entourent l'utilisateur pour duper les gens autour de lui. L'illusion persiste pendant [5 + Mod CHA] minutes. L'illusion peut être composée d'animaux ou d'objets qui peuvent être en mouvement. La taille de l'illusion est d'un rayon maximum de 5 mètres autour de l'utilisateur par rang dans la voie. Cette technique ne peut pas être utilisée en combat.

3. Puissante illusion distordante - Magen jyubakusatsu (L) : L'utilisateur fait croire à son adversaire qu'il est fixé à un arbre. Sur une attaque de jutsu réussie l'adversaire est entravé pour un maximum de [1 + Mod CHA] tours à moins que quelqu'un ne rompe l'illusion. Tant qu'elle est entravée, la cible subit 1d4 DM. Maintenir l'illusion consomme 1 point de chakra par tour.

4. Le Temple du Nirvana - Nehan shōja no jutsu (L) : L'utilisateur pratique une illusion avec des plumes pouvant endormir un grand nombre de personnes jusqu'à une distance de 15 mètres. Chaque personnage dans la zone d'effet, 1 mètre par rang dans la voie doit réussir un test de CHA de [10 + Mod. CHA de l'utilisateur] ou tomber dans un sommeil profond pendant [1d4 + Mod. CHA] tours. Un personnage peut être réveillé si quelqu'un rompt l'illusion. On ne peut rompre cette illusion soi-même.

5. Descente aux enfers - Magen jigoku kōkan (L) : La personne ciblée par cette technique pense qu'une boule de feu tombe du ciel. Sur une attaque de jutsu réussie, la personne ciblée se voit infliger 1d8 DM par tour pendant 5 tours, à moins que l'illusion ne soit rompue.

Voie du senjutsu

Ces techniques permettent au ninja de maîtriser l'énergie naturelle et le mode ermite.

1. Mode ermite - Sennin mode (L) : En entrant en mode ermite, l'utilisateur de cette technique reçoit 2 points de chakra supplémentaires par rang dans la voie. Ces points sont temporaires pendant la durée du combat et il est possible d'entrer en mode ermite une seule fois par combat.

2. Invocation du crapaud - Kuchiyose no jutsu (L) : Cette technique consiste à invoquer un crapaud qui vient se battre aux cotés de l'utilisateur de cette technique. Le crapaud est lié au ninja par un pacte de sang et possède les caractéristiques suivantes : FOR +3, DEX +0, CON +2, INT +0, SAG +0 CHA +0, Init 18, DEF 16, PV [niveau x 4], Attaque au contact [niveau], 2d6 DM +3. Le crapaud reste pendant [rang dans la voie] tours et tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie.

3. L'orbe tourbillonnant - Rasengan (L) : L'utilisateur crée une sphère de chakra tourbillonnante dans la paume de sa main. Il faut un tour (sans action limitée, ni action d'attaque) pour créer la sphère. Au prochain tour, sur une attaque de jutsu au contact réussie, il inflige 1d10 DM. On peut également ajouter des points de chakra afin d'augmenter les DM de cette attaque.

4. Les mille aiguilles capillaires - Senpō kebari senbon (L) : L'utilisateur de cette technique rend ses cheveux aussi durs que des aiguilles. Tant qu'il maintient cette technique, qui lui coûte 1 point de chakra par tour, l'utilisateur reçoit un bonus de DEF de +5 et peut projeter 1 aiguille par rang dans la voie, jusqu'à une distance de 15 mètres. Les aiguilles infligent chacune 2 DM et peuvent cibler un seul adversaire par tour.

5. Invocation du crapaud fabuleux - Kuchiyose no jutsu (L) : L'utilisateur de cette technique peut maintenant invoquer un crapaud fabuleux. Le crapaud fabuleux possède les caractéristiques suivantes : FOR +6, DEX +0, CON +5, INT +0, SAG +0 CHA +0, Init 18, DEF 18, PV [niveau x 4], Attaque au contact [niveau], 2d8 DM +6. Le crapaud reste pendant un certain temps et tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie.

Voie du ninja médecin

Les techniques médicales nécessitent une grande précision et une grande maîtrise dans la manipulation du chakra.

1. Technique de la paume mystique - Shōsen jutsu (L) : Cette technique est une technique médicale universelle employée par le médecine-ninja pour guérir des blessures et pour exécuter la chirurgie. L'utilisateur concentre son chakra dans sa main et l'applique à la blessure, accélérant la régénération de cellules. Il peut aussi focaliser son chakra dans une lame pour faire des coupes en cas de besoin. L'utilisateur de cette technique permet de soigner [1d8 + niveau du ninja] PV perdus.

2. Technique de l'extraction du poison - Dokunuki no jutsu (L) : Cette technique très difficile est utilisée pour tirer littéralement les substances étrangères d'un corps (comme le poison). Cependant, elle doit être utilisée avec beaucoup de délicatesse car un mauvais geste risquerait de provoquer d'autres dommages internes au patient et ne peut donc pas s'utiliser en combat. Cette technique permet de supprimer les maladies, empoisonnements, brûlures et affaiblissements de caractéristiques.

3. Régénération des cellules - Chikatsu saisei no jutsu (L) : Cette technique permet de régénérer des cellules à la suite d'une blessure grave. Cette technique est assez longue à exécuter et permet de soigner [4d8 + niveau du ninja] PV perdus par tour. Cette technique immobilise les deux ninjas (le soignant et le soigné) pendant 1 tour complet. Le patient ne doit faire aucune action le tour où il est soigné. Ils subissent également tous les deux un malus de -5 en DEF pendant ce tour.

4. La création et le renouveau - Sōzō saisei : Ce sceau permet d'enfermer une énorme quantité de Chakra sous forme d'un diamant sur le front à raison de 1 point de chakra par heure de méditation. Un ninja peut avoir au plus, dans cette réserve, une quantité équivalente à son nombre de points de chakra maximal.

5. Transmigration de sa propre énergie - Kishou tensei (L) : Ce jutsu permet d'insuffler de l'énergie vitale dans un corps pour le soigner. Cette technique médicale avancée permet à partir d'une combinaison de PV et/ou de points de chakra de l'utilisateur, de les restituer sous forme de PV au bénéficiaire de cette technique. Il doit au moins rester 1 point de vie et 1 point de chakra à l'utilisateur après cette technique.

Techniques des 5 éléments

Le ninjutsu est l'art de transformer son chakra. Il se divise en cinq éléments : le feu, l'eau, la terre, la foudre et le vent. Il existe un lien de supériorité entre ces éléments : Eau > Feu > Vent > Foudre > Terre, pour faire court, l'eau éteint le feu qui est attisé par le vent qui découpe la foudre qui brise la Terre qui absorbe l'eau.

Voie du feu

Le Katon désigne l'art de maîtriser le feu. Un personnage ayant au moins 1 rang dans la voie est capable de réaliser des actions simples utilisant le feu comme allumer un feu ou enflammer une brindille.

1. Technique de la balsamine - Hōsen-ka no jutsu : L'utilisateur envoie une multitude de petites boules de feu sur un adversaire. L'utilisateur peut créer [1 x rang dans la voie] petites boules de feu. Chaque petite boule inflige automatiquement 1d4 DM de feu et peut être dirigée sur un ennemi différent jusqu'à une distance de 50 mètres. Si cette technique est utilisée comme une action limitée, l'utilisateur peut dissimuler des shurikens dans ses petites boules de feu qui infligent alors 1d4 +2 DM de feu.

2. Technique de la boule de feu suprême - Gōkakyū no jutsu (L) : L'utilisateur produit une énorme boule de feu sur l'ennemi. Sur une attaque de jutsu réussie, la boule de feu inflige [1d6 + Mod. d'INT] DM de feu. La portée de la boule de feu est de 30 mètres. Chaque tour de combat suivant, le feu inflige 1d6 dégâts supplémentaires. Sur un résultat de 1 à 2 avec un d6, les flammes s'éteignent.

3. Le feu du dragon - Ryūka no jutsu
(L) : L'utilisateur crée un dragon de feu qui se répand jusqu'à sa cible en ligne droite. Sur une attaque de jutsu réussie, le dragon inflige [3d6 + Mod. d'INT] DM à tous les personnages, amis comme ennemis, se trouvant sur sa trajectoire. La portée du dragon est de 30 mètres et il crée une traînée de 1 mètre de large qui enflamme tout sur son passage. Chaque victime peut effectuer un test de DEX de difficulté [10 + Mod. INT] de l'utilisateur pour ne subir que la moitié des DM.

4. Le feu du dragon suprême - Gōryū-ka no jutsu (L) : Sur une attaque de jutsu réussie, l'utilisateur crache plusieurs énormes boules de feu (1 par rang dans la voie) représentant une tête de dragon. Chaque boule de feu inflige [1d8 + Mod. d'INT] DM de feu et peut être dirigée sur un ennemi différent jusqu'à une distance de 30 mètres.

5. Nuées ardentes - Haisekishō (L) : L'utilisateur crache un nuage de cendres ardentes jusqu'à une distance de 50 mètres. Sur une attaque de jutsu réussie, tous les personnages dans la zone d'effet reçoivent [5d6 + Mod d'INT] DM de feu. La zone d'effet est un nuage de 15 mètres de diamètre. Chaque victime peut effectuer un

test de DEX de difficulté 10 + Mod. d'INT de l'utilisateur pour ne subir que la moitié des DM.

Voie de l'eau

Le Suiton désigne l'art de maîtriser l'eau. Un personnage ayant au moins 1 rang dans la voie est capable de réaliser des actions simples utilisant l'eau comme remplir une bouteille d'eau.

1. Technique de la prison aqueuse -
Suirō no jutsu (L) : Sur une attaque au contact de jutsu réussie, l'utilisateur enferme son ennemi dans une sphère d'eau. L'adversaire est alors piégé pendant [Mod SAG + 1 par rang dans la voie] tours. L'utilisateur doit toucher la sphère avec la main pendant cette période, et si il se déplace, ou est contraint de se déplacer (cible d'une attaque par exemple), la technique prend fin.

2. Requin élémentaire aqueux -
Suikoudan no Jutsu (**L**) : Un puissant requin aqueux est propulsé sur l'ennemi jusqu'à une distance de 20 mètres. Sur une attaque de jutsu réussie, le requin inflige [1d8 + Mod. SAG] DM.

3. La vague explosive - Bakusui Shéha
(L) : L'utilisateur joint ses mains et envoie une énorme quantité d'eau qui se répand et forme une gigantesque vague. Sur une attaque de jutsu réussie, une vague de 3 mètres de large balaye tout sur son passage. Elle inflige [2d8 + Mod. SAG] DM à tous les personnages touchés par la vague jusqu'à une portée de 15 mètres. L'eau générée par la vague reste [1 + Mod SAG] tours puis disparaît.

4. Les 5 requins affamés - Goshokusame (L) : Comme l'indique son nom, 5 requins sont invoqués pour pourchasser l'ennemi. Ces requins se matérialisent et se régénèrent continuellement tant qu'une partie de leur corps subsiste dans de l'eau. Chaque requin peut cibler un ennemi différent et inflige 1d6 DM par tour pendant au maximum [Mod SAG + 1 par rang dans la voie] tours puis disparaît. Si les requins ne touchent plus une source d'eau ils disparaissent.

5. Grand requin élémentaire aqueux

- Daikōdan no jutsu (**L**) : L'utilisateur crée un missile en forme de requin colossal et le propulse sur son adversaire. Celui-ci a la particularité d'absorber le chakra de sa cible et de le restituer à son utilisateur. Sur une attaque de jutsu réussie, le requin absorbe 1 point de chakra de son ennemi et lui inflige $1d8 DM$ pendant [1 + Mod SAG].

tours. On ne peut avoir qu'un seul requin élémentaire aqueux en même temps.

Voie de la terre

Le Doton désigne l'art de maîtriser la terre. Un personnage ayant au moins 1 rang dans la voie est capable de réaliser des actions simples impliquant la terre comme réduire une pierre en grain de sable ou creuser un petit trou de 30 cm de profondeur.

1. Le mur de boue - *Doryuuheki* (L) : L'utilisateur crée automatiquement un mur de terre pour se protéger d'une attaque ou acculer son ennemi. Aucune attaque directe ne peut franchir ce mur pendant [1d4 + Mod. INT] tours. Une attaque à base d'eau ou de chakra fragilise le mur. À la suite d'une telle attaque, on lance un 1d6 et sur un 1 ou un 2, le mur s'écroule. Contourner le mur prend 1 tour complet.

2. Souffle du Dragon de terre - *Doryū dan* (L) : L'utilisateur crée un torrent de boue qui se transforme en tête de dragon. Sur une attaque de jutsu réussi, le dragon projette 1d4 missiles de boue sur un ou plusieurs ennemis, leur infligeant chacun 1d6 DM.

3. La geôle de terre - *Kekkai Dorōdōmu* (L) : Technique consistant à emprisonner ses ennemis sous un dôme de terre de 3 mètres de diamètre jusqu'à une distance de 10 mètres. Sur une attaque de jutsu réussie, un dôme est créé et parcouru par un flot continu de chakra qui permet aux parois de se régénérer toutes seules si elles subissent des dommages. Ce jutsu a pour effet supplémentaire d'absorber 1 point de chakra pendant [1 + Mod. INT] tours de tous des prisonniers pour le transférer à l'utilisateur. A moins de réussir à mettre hors jeu l'utilisateur ou à arrêter le flux de chakra avec une attaque qui enlève des points de chakra, le dôme de terre ne peut être brisé. On ne peut aller au-delà de son nombre de point maximal de chakra avec cette technique.

4. La motte de terre - *Doryō dango* (L) : L'utilisateur de cette technique soulève de grandes parcelles de terre qu'il lance sur leurs ennemis jusqu'à une distance de 20 mètres. Sur une attaque de jutsu réussie, elle inflige [4d8 + Mod. INT] DM à tous les utilisateurs se trouvant sous la plaque de terre. La taille de la motte de terre est de 1 mètre de diamètre par point de chakra dépensé lors de cette attaque en plus de son coût initial.

5. Déplacement souterrain - *Dochū eigyo no jutsu* (L) : Technique de déplacement permettant de se dépla-

cer sous le sol pendant 15 mètres. Au tour suivant, si l'utilisateur de cette technique ressort dans le dos de son adversaire, il peut porter une attaque sournoise qui inflige, si l'attaque au contact est réussie, +5d6 DM.

Voie de la foudre

Le Raiton désigne l'art de maîtriser la foudre. Un personnage ayant au moins 1 rang dans la voie est capable de réaliser des actions simples impliquant la foudre comme produire de l'électricité pour faire briller une petite ampoule électrique pendant plusieurs secondes.

1. Les mille oiseaux - *Chidori* (L) : Cette technique consiste à concentrer du chakra de foudre dans la main de l'utilisateur sous la forme d'un éclair pour ensuite foncer à toute vitesse sur l'ennemi et le transpercer. Lors de sa charge, qui prend 1 tour complet sans action, l'utilisateur s'expose à un contre adverse. Puis après une action de mouvement et sur une attaque de jutsu au contact réussie, l'utilisateur inflige [2d8 + Mod. CHA] DM de foudre à son adversaire.

2. Les aiguilles des mille oiseaux - *Chidori Senbon* (L) : L'utilisateur de cette technique lance des aiguilles de foudre de petite taille qui infligent chacune 1d6 DM de foudre. L'utilisateur peut lancer 1 aiguille par rang dans la voie et les aiguilles ne peuvent cibler chacune qu'un seul adversaire qui doit être différent.

3. Armure Raiton - *no yoroi* (L) : Technique qui consiste à créer une protection constituée d'électricité répartie sur tout le corps afin d'augmenter sa résistance et sa vitesse. Cette technique permet d'augmenter sa défense de +5 pendant [1d4 + Mod. CHA] tours. Elle permet également de faire un mouvement de déplacement supplémentaire par tour pendant la durée de la technique.

4. La lance acérée des mille oiseaux - *Chidori eisō* (L) : L'utilisateur de cette technique crée une épée de foudre extensible qui lui permet de toucher des ennemis se trouvant sur une même ligne jusqu'à une distance de 50 mètres. Sur une attaque de jutsu réussie, la lance inflige [3d6 + Mod. CHA] DM de foudre à tous les utilisateurs transpercée par la lance.

5. Clone de Foudre - *Raiton Kage bunshin* (L) : L'utilisateur de cette technique crée un clone de l'ombre chargé en chakra de foudre qui peut se déplacer vers un adversaire à raison de 10 mètres par tour. Lorsque le clone se dissipe au bout de [2 + Mod. CHA] tours ou lorsque l'utilisateur le décide, il envoie automatiquement une décharge de 4d6 DM de foudre à un adversaire au contact du clone.

Voie du vent

Le Fūton désigne l'art de maîtriser le vent. Un personnage ayant au moins 1 rang dans la voie est capable de réaliser des actions simples impliquant le vent comme murmurer un message de quelques mots (moins de 10) à quelqu'un à moins de 100 mètres.

1. La grande percée - *Daitoppa* (L) : L'utilisateur souffle un puissant tourbillon à partir de la bouche. Sur une attaque de jutsu réussie, le tourbillon inflige 1d6 DM de dégâts tranchants à tous ceux qu'il touche, 1 par rang dans la voie, avant de disparaître.

2. L'hirondelle volante - *Hien* (L) : L'utilisateur de cette technique envoie du chakra dans la lame d'une arme, et les rend ainsi bien plus tranchantes et solides. Il est capable de prolonger la lame par une lame de chakra d'une bonne longueur (équivalent à un petit katana) pendant [Mod. CHA + 1 par rang dans la voie] tours. Les dégâts de l'arme sont alors multipliés par 2.

3. L'épée du vent - *Kaze no yaiba* (L) : L'utilisateur crée une lame de vent extrêmement acérée. Sur une attaque de jutsu au contact réussie, la lame inflige [1d8 + Mod. CHA] DM et ignore toutes les résistances ou réductions de dégâts de la cible qu'elles soient physiques ou magiques.

4. Paume de la bourrasque - *Reppūshō* (L) : L'utilisateur frappe dans ses mains, du vent est compressé et transformé en une puissante bourrasque dévastatrice qui inflige [3d8 + Mod. CHA] DM à tous les personnages (amis et ennemis) se trouvant dans un cercle de 5 mètres de diamètre autour de la cible.

5. Sphère du vide majeure - *Shinkū daigyoku* (L) : L'utilisateur envoie une puissante boule de vent sur un adversaire situé à moins de 5 mètre. Cette boule le projette automatiquement à 30 mètres de distance. Sur une attaque réussie, la victime reçoit [4d6 + Mod. CHA] DM. Si l'attaque échoue, la cible ne subit que la moitié des dégâts.

Techniques héréditaires

les techniques héréditaires sont des techniques dont le secret ne se transmet qu'au sein d'un même clan, par un maître ou des dōjutsu, des techniques réalisables que si l'on est possesseur d'yeux spéciaux ou encore si l'on sert de réceptacle pour un bijū.

Voie du clan Aburame

Les membres du clan Aburame sont renommés pour pouvoir de contrôler les insectes. Dès la naissance, les membres de cette lignée font de leur corps un nid pour les insectes. En échange d'une partie de leur chakra, dont ces derniers se nourrissent en permanence, ils les commandent à main levée, se reposant entièrement sur eux lorsqu'ils combattent.

1. Le clone d'insecte - *Mushi bunshin no jutsu* (**L**) : L'utilisateur crée un clone à l'aide de ses insectes pendant [5 + Mod. SAG] tours. Le clone possède les mêmes caractéristiques que l'utilisateur, mais seulement la moitié de ses points de vie. Lorsqu'il attaque, il inflige seulement la moitié des DM. Il peut tenir une arme, mais pas utiliser d'action limitée. S'il n'a plus de PV, le clone disparaît.

2. Technique de l'extraction du Poison - *Dokunuki no jutsu* : À l'aide de ses insectes, l'utilisateur peut détruire le poison situé dans un organisme (les insectes aspirent le poison). Cette technique est une action gratuite. Elle restaure de plus 5 PV par rang dans la voie, à la personne à qui on a retiré le poison (ne soigne pas sinon).

3. Technique du mur d'insectes - *Mushikame no jutsu* (**L**) : Technique de protection, semblable au tourbillon divin : l'utilisateur fait sortir en masse ses insectes et grâce à eux s'enveloppe lui ou une personne consentante d'une bulle protectrice. Avec cette technique, l'utilisateur gagne un bonus de +5 en DEF pendant [2 + Mod SAG] tours. Toute personne venant l'attaquer subit également 4 DM par rang dans la voie. Il faut dépenser 1 point de chakra par tour pour maintenir la sphère et pendant qu'elle est active, la personne dans la sphère ne peut attaquer.

4. La sphère d'insectes - *Hijutsu mushi dama* (**L**) : L'utilisateur disperse ses insectes, puis les regroupe autour de son adversaire. Les insectes submergent alors le corps de ce dernier et le vident de son chakra. Sur une attaque de jutsu réussie, les insectes vident 1 point de chakra par rang dans la voie par tour pendant [1d4 + Mod. CHA] tours.

5. Brouillage par insecte - *Mushi jamin-gu no jutsu* (**L**) : Les insectes de l'utilisateur volent en nuée et couvrent une zone jusqu'à 1 kilomètre de diamètre, ce qui réduit grandement la visibilité. Les

insectes dévorent également tout chakra à l'air libre comme des fils de chakra. La portée des armes et techniques dans cette zone est divisées par 2. Les techniques exécutées dans cette zone coûtent 1 point de chakra en plus pour être réalisées ou pour être maintenues. Cette technique peut être utilisée une fois par combat et dure [3 + Mod. SAG] tours. Hors combat, elle peut être utilisée pour empêcher la circulation des ondes radio. Elle consomme alors 3 points de chakra par quart d'heure.

Voie du clan Inuzuka

Les membres du clan Inuzuka sont renommés pour leur utilisation de chiens entraînés pour le combat. Toutes leurs techniques sont d'ailleurs basées sur le partenariat entre le chien et l'humain. Dès qu'il prend un rang dans cette voie, le ninja du clan Inuzuka obtient un chien pour compagnon animal.

1. Odorat : Le chien du ninja détecte les odeurs des animaux, hommes et créatures là où ils sont passés. Le ninja obtient un bonus de +5 aux tests de sagesse pour pister, suivre des traces. Le chien étant constamment sur ses gardes, le ninja obtient également un bonus de +5 aux tests de sagesse pour savoir s'il est surpris.

2. Combat : Le chien du ninja peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il possède les caractéristiques suivantes: FOR +1, DEX +1, CON +1, INT -3, SAG +2, CHA -2, Init 13, DEF 14, PV [niveau x 4], attaque au contact = [niveau du ninja], DM 1d6+1.

3. Le loup bicéphale - *Ryū jūjin combi henge sōtōrō* (**L**) : L'utilisateur et son chien se transforment en un loup blanc à 2 têtes. Avec cette technique ils peuvent attaquer 2 adversaires au contact par tour. Lancez 2 d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, elle inflige 1d6 DM à chacun des 2 adversaires.

4. Les Crocs pénétrants (**L**) : L'utilisateur tourne sur lui-même jusqu'à obtenir la forme et les propriétés d'une foreuse. Avec cette technique, l'utilisateur peut percer un trou de 1,5 mètres de diamètre et doit dépenser 1 point de chakra par mètre perforé en plus des points nécessaires à la réalisation de la technique. Utilisée en combat contre des adversaires, avec une attaque au contact réussie, elle inflige [1d8 + Mod. SAG] à un maximum de 3 adversaires situés à moins de 3 mètres les uns des autres et sans obstacles entre eux.

5. Le loup tricéphale - Ryū jinjū kōgō henge santōrō (L) : L'utilisateur et son chien se transforment en un loup blanc à 3 têtes. Avec cette technique ils peuvent alors attaquer tous les adversaires au contact. Lancez 3 d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, elle inflige 2d6 DM à chaque adversaire au contact.

Voie du clan Yamanaka

Les membres du clan Yamanaka sont renommés pour leur utilisation de techniques impliquant la manipulation de l'esprit. Il est aussi réputé pour ses jutsu utilisant différentes sortes de fleurs ayant des effets variés sur leurs adversaires.

1. Télépathie - Shindenshin no jutsu (L) : Les membres du clan sont télépathes, ce qui signifie qu'ils peuvent communiquer entre eux par la pensée à partir du moment où ils se connaissent. Avec des personnes qui ne sont pas du clan, ils peuvent transmettre des informations, mais ils doivent pour cela connaître la personne et savoir où elle se trouve. Pour pouvoir communiquer, il faut être concentré et ne pas être attaqué (action limitée à chaque tour). Cela se traduit par un malus en défense de -5 lorsqu'il utilise cette technique.

2. Technique de lecture de l'esprit : L'utilisateur pose sa main sur le front d'une personne vivante (mais qui peut être inanimée) pour « lire dans ses pensées ». Il est possible d'empêcher la « lecture » d'une tierce personne en réalisant un test de CHA de [10 + 1 par rang dans cette voie]. Cette technique ne peut pas être utilisée en combat.

3. Transposition - Shintenshin no jutsu (L) : Sur une attaque de jutsu réussie, l'utilisateur transfère son esprit dans le corps de l'ennemi pour le contrôler pendant [1d4 + Mod. CHA] tours. Cependant, son propre corps reste inanimé pendant toute la durée de cette technique; s'il rate son coup, son esprit mettra 1 tour complet pour retourner dans son corps, le laissant vulnérable aux attaques de l'ennemi. Ce jutsu est donc périlleux en combat, même en compagnie de coéquipiers fidèles et dévoués.

4. La grande confusion - Shinran shin no jutsu (L) : Sans perdre le contrôle de son corps, l'utilisateur perturbe l'esprit de l'adversaire. Ce dernier, toujours conscient, ne peut plus contrôler ses gestes et attaque l'allié le plus proche à moins de réussir un test de CHA de [13 + Mod. CHA]. Une

fois son tour terminé, l'adversaire reprend ses esprits.

5. Technique d'attraction - Shindanshin no jutsu (L) : L'utilisateur vise et téléporte [Mod. CHA] ennemis en vue à l'endroit de son choix dans un cercle de 20 mètres de diamètre autour de lui dans un nuage de fumée. A moins de réussir un test de CHA de [12 + Mod. CHA], l'ennemi est étourdi.

Voie du clan Nara

Les membres du clan Nara sont renommés pour leur utilisation de techniques secrètes permettant de manipuler les ombres, et ils sont réputés pour leur élevage de cerfs qui leur permet de guérir plusieurs maladies. Les techniques du clan Nara ne peuvent s'utiliser dans le noir complet.

1. Manipulation des ombres - Kagemané no jutsu (L) : L'utilisateur modifie son ombre pour se relier à son adversaire, et lorsqu'il y arrive, l'immobilise. Cette technique permet de ralentir l'ennemi. Utilisée en conjonction avec l'environnement, elle peut devenir offensive ou défensive. Elle devient particulièrement efficace dans le cadre d'un piège. L'ombre peut se diviser, tant que la distance totale ne dépasse pas 10 mètres par rang dans la voie, pour relier plusieurs adversaires. Maintenir l'ombre consomme 1 point de chakra par tour pour chaque adversaire relié et ne peut être maintenu plus de [1 + Mod. INT] tours. Si l'utilisateur de cette technique subit une attaque réussie, la technique prend fin.

2. L'étreinte mortelle de l'ombre - Kage kubishibari no jutsu (L) : Après avoir immobilisé l'adversaire, une main d'ombre s'abat sur l'ennemi et le prend au cou pour l'étouffer ou lui briser la nuque. Cette technique inflige [1d6 + Mod. INT] DM à chacun des adversaires sous l'emprise de la manipulation des ombres.

3. L'entrelacement des ombres - Kagenui no jutsu (L) : L'ombre de l'utilisateur se subdivise et se transforme en un nombre variable de piques autour de l'ennemi pour l'empaler. Sur une attaque de jutsu réussie, l'utilisateur de cette technique peut faire une pique de 10 mètres de long par rang dans la voie. Chaque pique inflige 1d8 DM. Les pointes peuvent également attraper des objets situés à moins de 10 mètres et n'excédant pas 5 Kilogrammes.

4. Invocation des ombres - Kageyose no jutsu (L) : L'utilisateur invoque une ombre (d'une autre dimension, ou bien une ombre proche de l'ennemi) pendant [1d4 + Mod. INT] tours. L'ombre attaque la cible et

lui inflige automatiquement 1d8 DM à chaque tour.

5. Shuriken de manipulation des ombres - Kagemané shuriken no jutsu (L) : En insufflant au préalable les lames avec son propre chakra, l'utilisateur leur donne l'effet des techniques d'ombres. Avec une attaque à distance réussie, l'utilisateur lance [1d4 + Mod. INT] projectiles réels (kunai, shuriken, etc ...) qu'il doit avoir à portée de main et les plante dans les ombres des ennemis. Ils subissent alors les dégâts de l'arme et sont paralysés sur place pendant 1 tour.

Voie du clan Akimichi

Les membres du clan Akimichi sont renommés pour leur utilisation de techniques spéciales permettant d'augmenter et de diminuer la taille de tout ou partie de leur corps et de leur équipement.

1. Décuplement - Baika no jutsu (L) : L'utilisateur de cette technique accroît sa taille et son corps en convertissant leurs calories en chakra. Cette technique dure pendant [1 + rang dans la voie] tours et permet de doubler les dégâts que l'on fait en dépensant 2 points de chakra pour chacun des coups portés par tour.

2. Pilules : Chaque membre du clan Akimichi part en mission avec 3 petites pilules dont la composition est tenue secrète (les trois pilules sont renouvelées à chaque fois que l'on passe un niveau). Pour une action gratuite, l'utilisateur peut avaler une petite pilule. Il doit les consommer dans l'ordre en commençant par la verte, la pilule aux épinards, puis par la jaune, la pilule au curry, et enfin par la rouge, la pilule au piment. En convertissant chimiquement les réserves de graisse du consommateur en chakra, chaque pilule ingérée augmente drastiquement la puissance de l'utilisateur. La pilule verte apporte un bonus de +2 en FOR, en attaque et en défense pour l'ensemble du combat ainsi que 3 points de chakra à dépenser dans le tour. La pilule jaune apporte un bonus de +4 en FOR, en attaque et en défense pour l'ensemble du combat ainsi que 6 points de chakra à dépenser dans le tour. La pilule rouge apporte un bonus de +6 en FOR, en attaque et en défense pour l'ensemble du combat ainsi que 9 points de chakra à dépenser dans le tour.

3. Le boulet humain - Nikudan sensha (L) : L'utilisateur roule et s'élance sur l'adversaire pour l'écraser. Pour pouvoir utiliser cette technique, l'utilisateur doit être en mode décuplement (ou décuplement supra). Sur une attaque au contact réussie, il inflige 1d10 DM

4. Décuplement supra - Chō baika no jutsu (L) : L'utilisateur de cette technique accroît sa taille et son corps en convertissant ses calories en chakra. Sa taille

approche celle d'une petite colline. Cette technique dure pendant 1d4 tours et permet de quadrupler les dégâts que l'on fait en dépensant 3 points de chakra supplémentaires pour chacun des coups portés par tour.

5. Mode papillon - Chō mōdo (L) : Grâce aux pilules spéciales des Akimichi, les réserves de chakra de l'utilisateur sont centuplées. Il concentre alors toute cette réserve dans son poing et écrase l'opposant d'un coup. Les chances de survie à cette attaque sont infinitésimales. Pour pouvoir utiliser cette technique, il faut avoir au préalable ingéré une pilule du clan Akimichi pour avoir augmenté ses réserves de chakra. Sur une attaque au contact réussie, l'utilisateur de cette technique inflige 5d6 dégâts avec la pilule verte, 7d6 avec la pilule jaune et 9d6 avec la pilule rouge. Cependant, ses réserves de chakra sont alors épuisées et il ne peut plus combattre tant qu'il ne récupère pas de chakra.

Voie du clan Hyūga

Les membres du clan Hyūga possèdent des yeux



spéciaux, le byakugan. L'utilisateur peut voir à 360° sauf un minuscule angle mort derrière la première vertèbre cervicale.

1. Byakugan - Byakugan : Pour chaque rang dans cette voie, le ninja gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception visuelle. Le byakugan permet aussi de voir à environ 50 mètres, à travers les obstacles, en vision thermique et même les méridiens de chakra. Il ajoute de plus son mod. de SAG aux DM des armes à distance et à son initiative. Il remplace également son score d'attaque au contact par son score d'attaque de jutsu.

2. Les 64 points du hakke - Hakke rokujūyon shō (L) : Technique de jūken qui permet de frapper en 64 points pour bloquer les flux de chakra de l'adversaire. Sur une attaque au contact de jutsu réussie, l'utilisateur de la technique enlève [1d4 + Mod. SAG] points de chakra de la réserve de son adversaire.

3. Le tourbillon divin du hakke - Hakkešō kaiten (L) : Technique défensive très puissante consistant à expulser du chakra par toutes les pores de la peau, empêchant un contact direct avec le corps. Pendant qu'il utilise cette technique, qui lui consomme 2 points de chakra par tour pour la maintenir, l'utilisateur de cette technique ne peut être touché que si son adversaire obtient une réussite critique (les DM sont ceux du critique). Cette technique dure [1 + Mod. SAG] tours et l'utilisateur ne peut atta-

quer mais il peut par contre protéger jusqu'à 2 personnes à son contact, qui ne peuvent elles non plus attaquer. Les personnes protégées, peuvent par contre se soigner par exemple ou boire une potion.

4. La paume du hakke - Hakke kūshō (L) : Technique permettant de frapper l'adversaire à distance, jusqu'à 5 mètres, grâce à une impulsion de chakra qui jaillit de la main. Sur une attaque de jutsu réussie, l'utilisateur inflige [1d8 + Mod. SAG] DM. L'attaque supprime également 1d6 points de chakra de la réserve de son adversaire.



5. Les paumes jumelles des lions agiles - Jūho sōshiken (L) : Technique offensive, l'utilisateur rassemble une grande quantité de chakra autour de ses poings et la modèle sous la forme de têtes de lions, puis frappe l'adversaire. Sur une attaque de jutsu au contact réussie, l'utilisateur de cette technique inflige 3d12 DM à son adversaire.

Voie du clan Uchiwa

Un œil rouge possédant 1, 2 ou 3 tomoe apparaît sur l'œil de l'utilisateur du sharingan. À un tomoe, l'œil possède la capacité de voir à travers les techniques de Taijutsu et Genjutsu. À 2 tomoe, il peut aussi copier les techniques adverses. À 3 tomoe, il peut lancer des Genjutsu très puissants.

1. Un tomoe : Avec cet œil, le ninja voit toutes les attaques légèrement en avance il gagne un bonus de +1 dans la voie en initiative et en DEF ainsi qu'un bonus de +2 par rang dans la voie à tous les tests pour éviter d'être surpris.

2. Deux tomoe : Avec 2 tomoe sur cet œil, le ninja peut désormais une fois par scénario copier une des techniques de l'adversaire si celle-ci est de rang inférieur ou égal à son rang dans cette voie. La technique copiée est acquise définitivement et peut être utilisée immédiatement. Cette action est une action gratuite.

3. Retournement du miroir du ciel et de la terre - Magen kyō tenchi ten (L) : Une fois par combat, l'utilisateur de cette technique peut retourner une illusion ou une attaque même critique, contre son utilisateur. On compare le score d'attaque à la DEF de l'adversaire pour savoir si celui-ci subit réellement des dégâts.

4. L'enchaînement par les pieux - Magen kasegui no jutsu (L) : L'adversaire se voit immobilisé, transpercé par des pieux gigantesques qui lui traversent le corps. Pour parer cette illusion, il faut réussir un test de charisme de difficulté [10 + Mod. CHA] de l'utilisateur sous peine de subir [3d6 + Mod. CHA] DM. Même si la personne ciblée ne subit pas de dégât, elle est immobilisée pour 1 tour.

5. Kaléidoscope hypnotique du sharingan - Mangekyō sharingan : Cet œil offre des capacités spéciales qui diffèrent selon l'utilisateur en plus de celles du Sharingan. Elle augmente la valeur de CHA de +2, lancer deux d20 pour ses tests de CHA et de JUTSU ne conserver que le meilleur résultat. Enfin, il obtient également un bonus de +2 en DEF et en initiative.

Voie des huit portes célestes

La circulation du chakra dans le corps humain est régulée par huit « portes » dont la disposition est la suivante : les deux premières au niveau du cerveau, les cinq suivantes le long de la colonne vertébrale, et la dernière au niveau du cœur. L'ouverture de ces portes décuple le flux de chakra dans l'organisme, ce qui permet à l'utilisateur d'accéder à une énergie physique colossale et d'outrepasser les limites de son corps. Toutefois il y a le revers de la médaille, l'utilisateur subit un contrecoup qui se traduit par une fatigue et une usure extrêmes. Les portes doivent être ouvertes dans l'ordre (on peut ouvrir la troisième porte après la première, mais on ne peut pas ouvrir la troisième porte si l'on a déjà ouvert la quatrième) et chaque porte ne peut être ouverte qu'une seule fois par combat.

1. La porte initiale - Kaimon (L) : Cette porte supprime le contrôle régulateur du cerveau sur l'ensemble des muscles du corps. Ainsi ceux-ci peuvent être utilisés à 100% de leurs capacités, alors qu'en temps normal, une personne ne peut utiliser que 20% de son potentiel musculaire du fait de la régulation cérébrale. Pour le tour suivant, l'utilisateur de cette technique voit ses dégâts multipliés par 2, mais perd 10 points de vie.

2. La porte de la guérison - Kyûmon (L) : Cette porte annule les effets de l'ouverture de la porte initiale, augmente la force physique et redynamise temporairement le corps. L'utilisateur récupère immédiatement tous ses points de vie et lors du tour suivant, les dégâts de son attaque seront multipliés par 3.

3. La porte de la vie - Seimon (L) : Cette porte amorce la mobilisation d'une grande énergie physique. L'augmentation du flux sanguin fait rougir la peau de l'utilisateur et ses yeux deviennent complètement blancs. Pour le tour suivant, l'utilisateur de cette technique voit ses dégâts multipliés par 4, mais perd 30 points de vie.

4. La porte de la blessure - Shômon (L) : Cette porte augmente la vitesse de l'utilisateur et ses capacités offensives. L'ouverture de cette porte entraîne des déchirures de tissus musculaires. Pour le tour suivant, l'utilisateur de cette technique voit ses dégâts multipliés par 5, mais perd 40 points de vie.

5. La porte de la rétention - Tomon (L) : Cette porte augmente l'énergie physique de l'utilisateur mais déchire

ses muscles de façon importante. Pour le tour suivant, l'utilisateur de cette technique voit ses dégâts multipliés par 6, mais perd 50 points de vie.

Voie du jinchûriki

Les ninjas ayant scellé en eux des démons sont des réceptacles. Ils ne sont pas beaucoup aimés car ils font peur mais ont une réserve supplémentaire de chakra très importante.

1. Mal aimé : Le démon du jinchûriki ayant en général à un moment ou un autre dévasté le village du ninja dans lequel il a été scellé, les habitants en ont peur. Un tel ninja obtient un malus de -2 à tous ses tests en CHA mais ses points de chakra sont de [3 x niveau + Mod. jutsu].

2. Le sceau du démon(L) : Lorsque le jinchûriki utilise le chakra de son démon, il peut devenir incontrôlable, s'il n'arrive pas à se maîtriser. Pour cela il existe une technique, le scellement du démon qui est donné à un de ses coéquipier pour que celui-ci puisse l'arrêter en cas de problème. Ce dernier doit être à moins de 3 mètres du démon pour pouvoir le sceller. Lorsqu'un joueur atteint ce rang dans cette voie, il doit nommer un autre joueur à qui il confie la technique de sceau. Cette technique limitée a pour effet de maîtriser le démon, mais en contrepartie de mettre son réceptacle indisponible pour 1d6 tours. Lorsqu'il est incontrôlable, si le nombre de point de chakra du jinchûriki tombe à 0, le démon est maîtrisé automatiquement, mais l'hôte est inconscient pour la fin du combat.

3. Le manteau du démon(L) : Lorsque le jinchûriki utilise cette technique, il gagne un bonus de 1 en déplacement, +3 en initiative et +4 en attaque. Par contre, à chaque tour, il lance un d12, et sur un résultat de 1, il devient incontrôlable et attaque la ou les personnes les plus proches de lui en utilisant son attaque la plus puissante en terme d'utilisation de chakra. Tant qu'il contrôle son démon, l'utilisateur peut mettre fin à tout moment à cette technique. Dans le cas contraire, seule la technique de scellement peut y mettre un terme.

4. Le bras du démon(L) : Pour pouvoir utiliser cette technique, le jinchûriki doit au préalable s'habiller du manteau du démon. Il lui pousse alors un bras de chakra qui lui permet d'attaquer 2 fois par tour. Cette technique utilise beaucoup de chakra du démon qui rend sa maîtrise de plus en plus difficile. Maintenant, à chaque tour il lance un d12, et sur un résultat de 1 ou 2, il devient incontrôlable et

attaque la ou les personnes les plus proches de lui en utilisant son attaque la plus puissante en terme d'utilisation de chakra. Tant qu'il contrôle son démon, l'utilisateur peut mettre fin à tout moment à cette technique. Dans le cas contraire, seule la technique de scellement peut y mettre un terme.

5. L'orbe du démon(L) : Pour pouvoir utiliser cette technique, le jinchûriki doit au préalable s'habiller du manteau du démon et posséder son bras. Il peut alors avec le bras, créer un orbe mélangeant le chakra rouge du démon avec le bleu de son hôte. Sur une attaque de jutsu réussie, l'orbe inflige 5d8 DM. Cette technique consomme énormément de chakra et rend la maîtrise du jinchûriki très compliquée. Maintenant, à chaque tour il lance un d12, et sur un résultat de 1 à 3, il devient incontrôlable et attaque la ou les personnes les plus proches de lui en utilisant son attaque la plus puissante en terme d'utilisation de chakra. Tant qu'il contrôle son démon, l'utilisateur peut mettre fin à tout moment à cette technique. Dans le cas contraire, seule la technique de scellement peut y mettre un terme.