Vers le 12 ème siècle, le Japon était composé d'une multitude d'états féodaux indépendants et les guerres étaient fréquentes. Daisuke de la famille des Togukare y subit de lourdes pertes. Replié dans les montagnes il découvrit les techniques du prêtre guerrier Kain Doshi. Là, dans les cimes nébuleuses de la province d'Iga, Daisuke étudia longtemps et durement un nouvel art de combat, une nouvelle voie pour utiliser le corps et l'esprit, un nouveau concept. De cette instruction mystique il apprit à se mouvoir sans être aperçu et comment travailler sa volonté sans action. Avec la connaissance de ces secrets, Daisuke émergea des brumes d'Iga, maître d'une nouvelle conception d'accomplissement. Ainsi naquit la légende des combattants de l'ombre des Togukure.
(In «The ninja and their secret fighting art» de K. Hayes, Tokio, Tuttle Co. Inc. 1981).

DESCRIPTIONS

Les ninjas jouaient, au temps des samouraïs un rôle d'assassins spécialement entraînés pour accomplir les missions les plus délicates. C'est pour cette raison que dans le Japon médiéval ils inspiraient parfois, par leur façon de tuer sans être vu et disparaître sans laisser de traces, un instinct de terreur qui leur donna rapidement le surnom «d'assassins invisibles».

Avant de pouvoir incarner cette classe, le personnage doit posséder des scores de 15 minimum en force et en constitution, 16 ou plus en dextérité et au moins 14 en intelligence. Le ninja ne peut être qu'humain et son alignement doit rester obligatoirement de nature neutre (NB, NN ou NM). Il ne peut en aucun cas être biclassé ou maîtriser des psionics. Avant d'avoir atteint le rang de ninja, le personnage a déjà passé au moins 12 années de sa vie chez un maître (jonin du 14ème ou plus, le plus souvent son propre père) au cur apprentissage du ninjutsu. Par l'entraînement physique et mental qu'il y a suivi, il devient, une fois rendu à lui-même, parfaitement autonome et capable de survivre dans les pires conditions.

CAPACITES ET AVANTAGES

Au terme de son apprentissage le ninja a acquis les capacités suivantes :

– Les ninja utilisent certaines capacites de voleurs au même niveau que ces derniers mais avec les ajustements qui suivent :

– Se déplacer ou nager en silence ..... +00 %
– Monter aux murs ..... –10 %
– Entendre les bruits ..... –10 %
– Se cacher dans l'ombre ..... +08 %
– Ouvrir les serrures ..... –20 %
(voir table page 28 du PH)

– Le ninja combat à mains nues comme un moine mais avec des dommages qui lui sont propres (voir table).

– Le ninja possède une excellente vue nocturne. Ainsi il peut voir dans le noir jusqu'à 10 mètres (30') et dès le 8ème niveau jusqu'à 20 mètres (60').

– Le ninja est un personnage excessivement secret, de ce fait il ne révèle jamais ses pouvoirs ou son savoir à qui que ce soit même sous la torture, sous un charme ou après la mort.

– Le ninja possède les mêmes capacités que les voleurs lorsqu'ils attaquent leur adversaire par derrière et possède une table d'assassinat légèrement inférieure à celle des assassins (voir tableau)

– Le ninja est également un excellent médecin (yagen) et peut récupérer ainsi deux points de vie par niveau et par jour et sait soigner les maladies comme le paladin (cependant, le ninja étant un personnage secret il ne soignera jamais quelqu'un d'autre que lui même ou un autre ninja, cela pour ne pas révéler ce pouvoir).

– Les dés de vie du ninja sont à 6 faces, il combat sur sa propre matrice d'attaque (voir plus loin) et effectue ses jets de sauvetages sur celle des voleurs avec les modifications suivantes : +1 contre la peur tous les deux niveaux acquis et +3 contre le poison remonté à +4 au 6ème niveau et immunité totale au 10ème (voir capacités spéciales).

– Le ninja surprend sur 1, 2 ou 3 sur un dés à 6 faces.

– Le ninja sait également, à certains niveaux, confectionner des poisons (voir dernière partie).

– Le ninja est insensible à toutes attaques mentales de type psionics ou similaires.

– Le ninja effectue une attaque par round jusqu'au 7ème niveau, puis trois tous les deux rounds jusqu'au 11ème et enfin deux par round au-delà.

– Enfin le ninja possède la faculté de se déguiser avec les mêmes risques que les assassins.

EXPLICATION DES CAPACITES SPECIALES

– A : au second niveau, le ninja maîtrise la technique du iainucki, c'est à dire l'art de dégainer le sabre en un éclair et ce, quelle que soit la position dans laquelle on se trouve. Le ninja ayant acquis ce pouvoir ne perd plus aucun temps à tirer son sabre et ne peut plus être surpris que comme un moine d'un niveau au dessus de lui.

– B : Le ninja peut, comme le druide, traverser les aires broussailleuses sans laisser de traces et à mouvement normal.

– C : Au quatrième niveau le ninja maîtrise le koto ryu. Cette technique a pour but de briser ou disloquer volontairement ces articulations, et lui permet de se faufiler dans des passages étroits ou de se libérer de liens lorsqu'il est retenu prisonnier. Dans ce cas, il a 20 % de chances par tour de s'en débarrasser, chose qui devient évidemment impossible s'il est sous une surveillance étroite ne lui laissant pas le temps requis pour sa fuite. Les risques d'insuccès sont réduits de 4 % pour chaque niveau atteint au dessus du quatrième et de 2% par tentative infructueuse sans que les liens ne soient resserrés.

– D : Le ninja résiste aux froids et aux canicules naturelles (non–magiques).

– E : Le ninja résiste à la faim pour une durée d'un jour par niveau. Passé ce délais il subira certains malus (à la discrétion du MD).

– F : Le ninja peut prendre une forme de catalepsie, pour feindre la mort, similaire à celle du moine, à partir du 8ème niveau, et un nombre de tour égal à deux fois son niveau. Donc au 8ème niveau il peut maintenir cet état pendant 2 fois 8 soit 16 tours.

– G : Au neuvième niveau le ninja est totalement insensible à la douleur (ce qui ne l'empèche pas de perdre des points de vie) et son immunité face au feu lui donne l'équivalent d'un anneau de résistance au feu permanent.

– H : Au dixième niveau le ninja est totalement immunisé aux poisons de toutes sortes.

– I : Le ninja peut comme le samouraï couper les membres mai un niveau en dessous. Donc au 14ème comme un samouraï du 13ème, au 15ème comme un samouraï du 14ème etc...

PROGRESSION

Niveau	Points d'expérience	Titre	Dés de vie	AC	Capacités	Mains nues	Maitrises Armes	Maitrises Equip.
1	- 3999	Chigo	2	9	–	1-2	Base	Base+1
2	4000- 7999	Bushi	3	8	A	1-2	+0	+0
3	8000- 15999	Genin	4	7	B	1-4	+0	+0
4	16000- 31999	Genin 4ème	5	6	C	1-4	+1	+0
5	32000- 63999	Genin 5ème	6	5	D	1-6	+0	+1
6	64000- 129999	Genin 6ème	7	4	E	1-6	+1	+0
7	130000- 259999	Chunin	8	3	–	1-6	+0	+1
8	260000- 539999	Chunin 8ème	9	2	F	1-8	+1	+0
9	540000- 899999	Chunin 9ème	10	1	G	1-8	+0	+1
10	900000-1399999	Chunin 10ème	11	0	H	1-8	+1	+0
11	1400000-1949999	Chunin 11ème	12	–1	–	1-10	+0	+1
12	1650000-2549999	Jonin	13	–2	–	1-10	+1	+0
13	2550000-3199999	Jonin 13ème	13+2	–3	–	1-10	+0	+1
14	3200000-4649999	Jonin 14ème	13+4	–4	I	1-12	+1	+0
15	4650000-5449999	Jonin 15ème	13+6	–5	–	1-12	+0	+1
16	5450000 et plus	Jonin 16ème	13+8	–6	–	1-15	+1	+0

RESTRICTIONS ET LIMITATIONS DU NINJA :

En contrepartie des avantages cités ci-dessus le ninja a également certaines restrictions auxquelles il doit se tenir :

–Il lui est interdit de porter une armure ou un bouclier de quelque nature qu'il soit, sa classe d'armure n'étant liée qu'à sa rapidité et à ses réflexes. De ce fait celle-ci s'améliore avec son niveau (voir tableau).

–Aucun ninja ne peut monter au-delà du 16ème niveau ou avoir de suivants, hommes d'armes ou mercenaires.

–Sa force est limitée à 18/75% et ses bonus de constitution limités à ceux d'un non-guerrier.

–Le ninja ne possède aucuns bonus d'expérience dû à des caractéristiques exceptionnelles.

–Il ne peut utiliser que les armes qui seront décrites pl s loin, s'il utilise une arme non maîtrisée il a un malus de moins 3 auquel vient s'ajouter un moins 4 s'il s'agit d'une arme occidentale. Ceci sans compte le danger du maniement de certaines armes tel le nunchacku clouté...

–Il lui est interdit d'utiliser l'huile enflammée et il n'utilisera que les poisons de sa propre fabrication (voir plus loin).

–Deux ninjas qui ne viennent pas de la même école ne peuvent opérer ensemble dans une aventure. Pour savoir s'ils ont appris leur art au même endroit chaque joueur voulant incarner un ninja lance 1D4. Des résultats égaux leurs permettent de s'associer, dans le cas contraire l'un d'eux devra s'abstenir.

–La liste des objets magiques utilisables par le ninja est également restreinte. Cette interdiction comprend en termes généraux toute magie augmentant la force, multipliant les capacités de façon non-naturelle ou protégeant son porteur comme les anneaux de protection. Hormis les potions telles que soins ou neutralisation du poison, le ninja n'en acceptera aucunes autres et seuls les anneaux du type régénération, résurrection ou souhait lui sont accordés (ce dernier ne pourra être utilisé que dans un but compatible avec ce qui a été dit plus haut). En ce qui concerne les armes magiques, le ninja peut accepter s'il en trouve une, une arme +1, +2, +3, +4... mais jamais de vorpale ni de sharpness.

–Le ninja n'adore aucune divinité, n'ayant confiance qu'en lui-même et en son art.

– Le ninja doit passer au moins une à trois heures par jour méditer et à s'entraîner.

Le personnage devenu ninja a le choix entre deux solutions. Soit il reste dans la guilde des ninjas, obéissant au jonin «chef de famille» et est entretenu par ce dernier (personnages non-joueur), soit il part à l'aventure seul; dans ce cas il reçoit un équipement de base et ne reviendra que très rarement auprès de son maître.

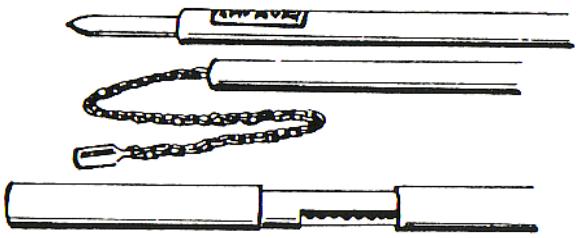
TABLE D'ASSASSINAT EN %

Niveau de la victime	Niveau du ninja															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
0-1	45	50	55	60	65	70	75	80	85	95	99	100	100	100	100	100
2-3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	90	95	99	100	100	100	100
4-5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	80	85	90	95	99	100	100
6-7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	70	75	80	85	95	99	100
8-9	05	10	15	20	25	30	35	40	45	55	60	65	70	80	90	99
10-11	–	01	02	05	10	15	20	25	30	40	45	50	55	65	75	85
12-13	–	–	–	–	01	05	10	15	20	30	35	40	45	50	60	70
14-15	–	–	–	–	–	–	01	05	10	20	25	30	35	40	50	60
16-17	–	–	–	–	–	–	–	–	02	05	10	15	20	25	35	40
18 et +	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	01	05	10	15	25	30

MATRICE D'ATTAQUE

CA de la victime	Niveau du ninja															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
−10	26	26	24	24	22	22	20	20	20	20	20	20	19	19	17	17
−9	25	25	23	23	21	21	20	20	20	20	20	20	18	18	16	16
−8	24	24	22	22	20	20	20	20	20	20	19	19	17	17	15	15
−7	23	23	21	21	20	20	20	20	20	20	18	18	16	16	14	14
−6	22	22	20	20	20	20	20	20	19	19	17	17	15	15	13	13
−5	21	21	20	20	20	20	20	20	18	18	16	16	14	14	12	12
−4	20	20	20	20	20	20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11
−3	20	20	20	20	20	20	18	18	16	16	14	14	12	12	10	10
−2	20	20	20	20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	09	09
−1	20	20	20	20	18	18	16	16	14	14	12	12	10	10	08	08
0	20	20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	09	09	07	07
1	20	20	18	18	16	16	14	14	12	12	10	10	08	08	06	06
2	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	09	09	07	07	05	05
3	18	18	16	16	14	14	12	12	10	10	08	08	06	06	04	04
4	17	17	15	15	13	13	11	11	09	09	07	07	05	05	03	03
5	16	16	14	14	12	12	10	10	08	08	06	06	04	04	02	02
6	15	15	13	13	11	11	09	09	07	07	05	05	03	03	01	01
7	14	14	12	12	10	10	08	08	06	06	04	04	02	02	00	00
8	13	13	11	11	09	09	07	07	05	05	03	03	01	01	−1	−1
9	12	12	10	10	08	08	06	06	04	04	02	02	00	00	−2	−2
10	11	11	09	09	07	07	05	05	03	03	01	01	−1	−1	−3	−3

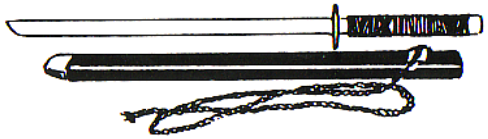
ARMES ET EQUIPEMENTS



Pour le ninja tout surplus d'équipement est mortel, c'est pour cette raison qu'il ne se surchargera jamais et pèsera méticuleusement le pour et le contre de la présence d'un objet dans une aventure. De plus, il gardera cet équipement secrètement caché dans les poches de son vêtement jusqu'au tout dernier moment, avant son utilisation. Enfin ses armes sont introuvables dans les armureries. Ainsi pour se procurer une arme ou un objet qu'il maîtrise, il paiera la somme indiquée en matériel avant d'aller secrètement le construire lui-même. Pour ce faire il passera un temps minimum mentionné en heures à la manufacture de l'objet (en cas d'interruption, il perdra de 10 à 20 minutes à reprendre le cours de ses travaux). Celui-ci sera alors de qualité médiocre : une arme aura 20% de chances de se briser sur un score naturel de 1 sur la tentative qui elle-même ne se fera qu'à −1. Enfin la solidité de l'équipement sera elle aussi très passable. Pour fabriquer un objet de qualité parfaite le temps requis devra être multiplié par deux. Il est également nécessaire de noter que le ninja ne connait que la fabrication des objets qu'il maîtrise. En quittant son école le ninja manie et reçoit de son maître l'équipement suivant : le keikogi, le ninjato, le sageo, l'osaku auxquels s'ajoutent un petit sac en bandoulière avec deux semaines de rations normales et de 1 à 8 gp. C'est avec ce viatique que le ninja est finalement rendu à lui-même sur les routes de l'aventure...

LES ARMES

Après le nom de chaque arme sera mentionné succesivement entre parenthèses : le prix, l'encombrement en unité de poids, les dommages infligés à un adversaire de taille humaine, puis de grande taille, et enfin le temps requis à la manufacture de l'objet.



LE NINJATO (P: 15gp,E: 35, D: 2D4/2D8, T: 24h)

Le sabre du ninja, le ninjato, est en fait un katana de samouraï dont la lame, droite, est légèrement moins longue pour être moins encombrante et plus facilement dégainable. Si le ninja désire transformer un katana en ninjato il peut effectuer les transformations requises-lui même en environs 12 heures de travail.

FUKUMIBARI (P: 5sp, E: 1, D: 1D2/1D2+poison, T: 1h)

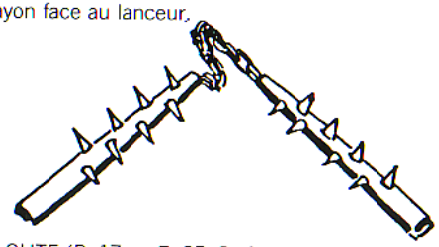
Le fukumibari est un dard que le ninja sait conserver et dissimuler dans sa bouche pour les cracher sur ses ennemis sans se blesser lui-même. Le ninja en projette jusqu'à deux par round et peut en garder au maximum 5 simultanément dans sa bouche. Il peut même enduire le dard de poison sans subir de dommages, mais lorsque le dard touchera son but, le poison n'a plus que 50% de chances d'agir efficacement. Sur le table de jet le fukumibari se projette comme un dard de metzubishi à −1 et avec une distance courte de 5', moyenne de 10' et grande de 15'.

LE METZUBISHI (P: 10gp, E: 15, D: 1D2/1D2+poison, T: 3h)

Le metzubishi est une sarbacane qui projette des dards généralement méticuleusement enduits d'un poison. Le dard lui même cause de 1 à 2 point(s) de dommages, coûte 3sp pièce, a un encombrement de 1 udp et se fabrique en 1/2 heure. La portée maximale de cette arme est de 80'.

LE TUBE AVEUGLANT: (P: 13gp, E: 20, D: spécial, T: 3h)

Le tube aveuglant est un long tube de bambou que le ninja a rempli d'un liquide spécial (cf: poison). Un sytème de piston, qui fait ressembler l'ensemble à une pompe à yélo, permet de projetter le contenu en un nuage vers l'ennemi qui sera aveuglé pour 4 à 9 jours s'il ne réussit pas son jet de sauvetage à −4 contre le poison. Chaque tube peut être réutilisé de 2 à 5 fois. Son jet affectera toute personne dans une sphère de 4 mètres de rayon face au lanceur.



NUNCHAKU CLOUTE (P: 17gp, E: 25, D: 2×1D6/2×1D8, T:18h)

Cette arme est composée de deux bâtons appellés branches, reliées entre elles par une courte chaînette. Ces deux branches sont garnies de pointes acérées ne laissant de place que pour leur récupération à leur extrémité après avoir frappé. Si une personne utilise cette arme sans la maîtriser, elle ne pourra bien la manier sans subir elle-même les dommages des pointes.

TETZUBISHI (P: 3gp, E: 15, D: 1D3/1D4+poison, T: 6/7h)

Le teztubishi est une pointe que le ninja cache dans la terre afin d'éliminer d'éventuels poursuivants. Ces pointes sont le plus souvant enduites de poison. Lorsque le ninja place ce piège (5 segments par pointes) il connait la disposition des pointes lui offrant les plus grandes chances pour que quelqu'un marche dessus, variant selon le nombre placé et la nature du terrain:

Sur chemin: 3 fois le nombre placé en pourcentage.

Sur sentier: 5 fois le nombre place +5 en pourcentage.

Il est entendu que le sentier est environ moitié moins large qu'un chemin et offre par conséquent plus de chances de succès. Si un non-ninja place des tetzubishi il a environ un malus de 35% sur les chances de réussite du piège pour sa non- connaissance du placement adéquat (la chance minimale est de toute façon d'au moins 1%). Le nombre de personnes franchissant la zone piégée doit être céterminé par le MD en fonction du temps de réaction du groupe et de sa vitesse de déplacement. Le DM devra aussi tenir compte du fait que si une première victime meurt de ce piège, la personne suivante aura sans doute le réflexe d'aller lui porter secours avant de faire attention a un éventuel piège. Enfin à chaque fois que le poison d'une pointe fait une victime elle ne peut en faire d'autres. Il en résulte que si la seconde victime marche sur la même pointe que la première, elle ne subira que 1D3 points de dommages causés par celle-ci (exemple: s'il y 10 pointes la seconde victime a une chance sur dix de marcher sur la pointe déjà utilisée).

Enfin chaque personnage possède une certaine chance de détection du piège se calculant comme suit: le nombre placé divisé par le niveau du ninja auquel on ajoute un bonus,suivant la classe de la victime. Assassins et voleurs: +4%, ranger: +5%, ninja: +6%. Exemple: un ninja du 10ème niveau place 10 tetzubishi sur un sentier, ses chances de succes sont de 55%; sa victime, un assassin, possède 10 divisé par 10 soit 1 plus le bonus dû à sa classe de 4 donc 4+1 soit 5% de chances de détecter le piège avant d'en être victime.

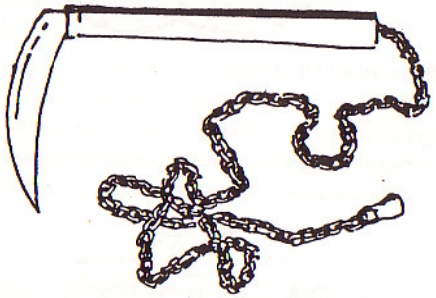
LE HANKYU (P: 25gp, E: 20, D: 1D6/1D6, T: 16h)

Le hankyu est un arc court spécial qui permet la projection de flèches enflammées. La flèche enflammable coûte 5sp à l'unité, a un encombre-

ment de 2 udp et met une heure à être fabriquée. Il faut compter de 1 à 2 round(s) pour allumer la pointe qui restera utilisable les 5 rounds suivants. Sur la table de jet le hankyu fonctionne comme un arc court +1.

LE BISENTO (P: 20gp, E: 50, D: 1D10/2D8, T:20h)

Le bisento est une longue lance à l'extrémité de laquelle est fixée une lame. Cette arme cause 1D10 point de dommages, et peut également servir à se frayer un chemin lorsqu'on est encerclé, en tenant l'arme à son extrémité et en la faisant tournoyer au dessus de sa tête. La place requise pour cette forme d'attaque est au minimum de 5 à 6 mètres.



KUSARIGAMA (P: 20gp, E: 35, D: 1D8/1D10 lame 1D6/1D8, T: 30h)

Le kusarigama ressemble à une petite faux à l'extrémité de laquelle est fixée une chaîne lestée par un poids. L'utilisation de cette arme est variée. Le ninja peut n'utiliser que la lame ou que la chaîne, mais il peut les utiliser simultanément sans subir de malus. Une autre variante consiste à bloquer l'arme de l'adversaire à l'aide de la chaîne tout en frappant avec la lame. Pour ce faire, le joueur a un jet de tentative à −4 avec la chaîne et doit préalablement prévenir le MD qu'il a choisit cette forme d'attaque. Si elle réussit l'ennemi frappera à −8 avec l'arme bloquée pendant 2 à 7 rounds, −1 tous les 2 points de force et de dextérité combinées au dessus de 32 et +1 tous les deux points au dessous de 28.

LES SHURIKENS:

Les shurikens sont les armes les plus usitées par le ninja. Ces objets se présentent sous la forme d'étoiles au nombre de branches variant, forgées dans du métal et dont les arètes, affutées sont extrèmement tranchantes. Leurs utilisations sont variées, le ninja peut les cacher dans la terre comme des tetzubishi, pour handicaper ses poursuivants, ou les lancer en leur imprimant un mouvement rotatif meurtrier. Le ninja est très adroit dans cette dernière technique et en projette chaque round une supplémentaire tous les deux niveaux qu'il acquiert après le troisième (exemple: un ninja du 7ème peut en lancer trois en un même round). Le ninja porte généralement 9 shurikens sur lui (ni plus ni moins car ce chiffre lui porte chance). De plus il sait les dissimuler dans 9 poches secrètes de son keïkogi d'où il pourra les attraper comme s'il les avait tenu en main et sans perdre de temps. Parmi la grande variété de shurikens existant, 4 principales sont à retenir:

LES SHURIKENS ETOILES (P: 3gp, E: 4, D: 1D4+1/1D6+1, T: 3h)

La shuriken étoilée est la véritable shuriken standard des légendes. Elle ne possède aucune particularité propre et se lance comme une dague +2.

P: 3gp, E: 4, D: 1D6/1D6+1, T:6h)

Les shurikens à clous ressemblent à un regroupement de longs clous en forme d'étoiles qui sont particulièrement éfficaces contre les cottes de mailles. En effet, ce type de shuriken passant entre les mailles de la protection, abaisse la classe d'armure de l'adverssaire à celle d'une simple armure de cuir. Elle se projette comme une dague +1 et cause de 1 à 6 points de dommages.

LES SHURIKENS SIFFLANTES (P: 3gp, E: 3, D: 1D4+1/1D6+1, T:1h30)

La shuriken sifflante est une shuriken étoilée ayant un trou circulaire en son centre qui émet un sifflement lorsqu'elle est lancée. Ce bruit menaçant peut créer un effet de désarroi chez un ennemi surpris. Ce dernier a alors un jet de sauvetage contre la peur ou mettra de 1 à 2 round(s) afin de retrouver suffisamment ses esprits pour combattre, fuir ou effectuer tout autre action réfléchie. Le MD est libre de modifier les bonus du jet de sauvetage suivant les circonstances et il est bien entendu que le sifflement n'a aucun effet sur une créature dépourvue d'intelligence (ou même intelligente si le MD en décide ainsi).

LES SHURIKENS A UNE BRANCHE (P: 2gp, E: 2, D: 1D4/1D4+1, T:1/2h)

Les shurikens à une branches ressemblent plus à un poinçon qu'à

une shuriken normale. Cependant celle-ci évite au ninja de devoir enduire jusqu'à 10 branches en raison d'une dose par branche. en contrepartie le tir de cette arme est plus imprecis et elle se projette comme une dague normale.

La maîtrise des shurikens s'effectue par paire selon 4 combinaisons posibles: S. étoilée + S. à une branche, S. sifflantes + S. à une branche, S. à clous + S. à une branche, ou encore: S. à clou + S. étoilée.

Les bonus de probabilités de toucher à la shuriken correspondent à ceux de réactions en combat dues à la dextérité. Aucun bonus de force n'est tenu en compte hormis un +1 aux dommages si le personnage possède une force exceptionnelle.

EQUIPEMENTS

L'OSAKU (P: 1gp, E: 1, T:6h)

L'osaku est le passe-partout du ninja qui lui permet de crocheter les serrures. Sans cet objet il ne pourra forcer aucune porte.

LE KEIKOGI (P: 10gp, E: 20, T: 30h)

Le keikogi est le vêtement de mission du ninja, composé d'une veste, d'un pantalon, de sous vêtements, de sandales très souples et d'un masque recouvrant le visage à l'exception des yeux. Sa couleur a été adaptée à l'environnement comme presque tout son équipement (noir la nuit, blanc dans la neige...). Ce vêtement possède, comme il a déjà été dit précédemment, de nombreuses poches secrètes et est cousu dans un tissu très résistant appelé kimono.

LE MITZUGUMO (P: 5 gp, E: 10, T:5h)

Le mitzugumo est une paire de chaussures flottantes ayant la forme de petits tonneaux que le ninja utilise pour traverser les rivières ou les lacs.

LE SAYA (P: 5gp, E: 7, T: 12h)

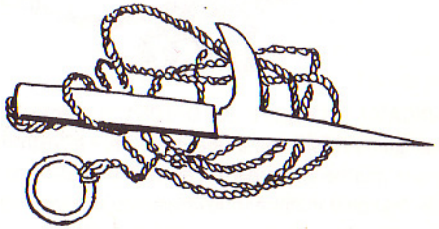
Le saya est un fourreau de ninjato dont la forme et la taille est, dans un but de surprise, identique à celle d'un katana qui est pourtant plus long que le ninjato. De plus la place restant au fond permet de dissimuler, par exemple, une dizaine de fukumi bari, un rouleau, environs 8 dards de metzubishi ou tout autre(s) objet(s) totalisant le même volume. Le saya vide peut également être utilisé comme tuba pour respirer sous l'eau.

LE SAGEO (P: 5gp, E: 10, T:4h)

Le sageo est une longue et mince ceinture excessivement resistante que le ninja utilise de différentes manières. Soit évidemment comme ceinture pour porter le saya, soit comme corde. En effet le sageo, une fois déroulé mesure environs 3 mètres de long et peut supporter sans problèmes le ninja et son équipement (jusqu'à 120 kg). Le sageo peut également être utilisé pour étrangler un ennemi par derrière causant ainsi de 1 à 4 points de dommages (+ bonus de force) par round. La victime ne pourra alors ni se defendre ni crier mais ses chances de se libérer seront de 20%, +5% par point ou par 20% de force qu'il possède au dessus du ninja.

LA BOMBE FUMIGENE (P: 7gp, E: 5, T:1h)

La bombe fumigène est utilisée pour disparaître derrière un écran de fumée en cas de difficulté. Son temps d'action est de 4 à 14 segments (2D6+2) et crée un écran de fumée opaque de 0,5 mètres de rayon par segments de fonctionnement, avant de se dissiper en 4 segments.



LE KYOTETSU SHOGE (P: 7gp, E: 10, T: 15h)

Le kyotetsu shoge est, comme le shuko, un objet qui peut être utilisé comme arme ou comme outil. Cet objet est formé d'un anneau d'acier d'environ 8 centimètres de diamètre auquel est fixée une courte corde d'un mètre cinquante. Au bout de celle- ci se trouve une dague fixée à une seconde lame recourbée vers le bas. Cet outil peut être rallongé à l'aide d'un saya ou d'un musabinawa fixé à l'anneau, ce qui permet de grimper aux murs à l'aide de la partie supérieure utilisée comme grappin. Le kyotetsu shoge peut également être utilisé comme dague (1 à 4 points de dommages) ou servir à égorger un adversaire à l'aide de la lame recourbée.

LE SHINOBI KUMADE (P: 5gp, E: 20, T:6h)

Le shinobi kumade est une longue perche pliable de trois mètres de long avec un petit grappin en son extrémité. Cette perche sert à gravir les murs et permet au ninja une ascension très très rapide (multipliée par 2)

LE TENAGOKURO (P: 2gp, E: 1, T:2h)

Le tenagokuro est une petite torche que le ninja cache dans la paume de sa main et dont la flamme est si petite qu'elle ne peut être remarquée dans la nuit. Elle est utilisée pour lire des textes ou des inscriptions que le ninja, malgré son excellente vue nocturne ne peut déchiffrer avec précision. La flamme de cette torche persiste jusqu'à 3 tours et peut être éteinte et rallumée à volonté.

LE MUSABINAWA (P: 2gp, E: 10, T: 6h)

Le musabinawa est une corde de 7 mètres qui peut, malgré sa finesse supporter jusqu'à 180 kg.

LE MITZUKAKI (P: 7gp, E: 20, T:6h)

Le mitzukaki est une paire de palmes qui permettent au ninja de se mouvoir dans l'eau très rapidement (vitesse multipliée par 3).

LE KAMA IKADE (P: 10gp, E: 40, T: 8h)

Le kama ikade est un petit radeau pliable que le ninja peut dissimuler sous ses vêtements.

LE SHUKO (P: 10gp, E: 15, T:10h)

Le shuko est constitué d'une paire de gants métaliques ayant quatre dents d'acier fixées à la paume, et deux sandales également munies de crochets. Cet ensemble a de multiples fonctions, notamment celle de bloquer une lame de sabre de la main gauche tandis que l'autre défigure le visage de l'adversaire. Ainsi elle cause de 1 à 4 points de dommages additionnels aux dommages à mains nues et abaisse la classe d'armure du ninja d'un point contre tout arme du style sabre, épée ... On peut aussi s'en servir pour monter au murs et aux arbres, les chances de chute sont alors réduites de 6%. Enfin les crochets permettent également de s'agripper à un plafond mais seulement dans le cas ou celui-ci comporte des aspérités et avec un malus de 25%.

AJUSTEMENT A LA CLASSE D'ARMURE

Arme	Classe d'armure								
	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ninjato	−2	−1	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+1
Hankyu	−4	−3	+0	+1	+1	+2	+3	+3	+3
Metzubishi	−3	−2	+0	+0	+1	+2	+1	+1	+3
Kusarigama chaîne	+2	+2	+1	+2	+1	+1	+1	+1	+1
Kusarigama faux	−1	+0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
Fukumibari	−2	−1	−1	+0	+0	+1	+2	+3	+4
Nunchaku clouté	+1	+1	+1	+0	+0	+0	+1	+1	+2
Tube aveuglant	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Bisento	−1	+0	+0	+0	+1	+1	+1	+2	+4
Shurikens à clous	−1	−1	+1	+1	+0	+0	+2	+2	+4
Shurikens ètoilées	−2	−1	+2	+1	+1	+2	+3	+3	+4
Shurikens sifflantes	−2	−1	+2	+1	+1	+2	+3	+3	+4
Shurikens à une branche	−2	−1	+1	+1	+0	+1	+2	+3	+4
Shuko	−3	−2	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5
Kyotetzu shoge	−3	−3	−2	−2	+0	+0	+1	+1	+3

LES POISONS

LA FABRICATION DES POISONS:

Le ninja apprend dans son école une technique appeleé DOKU qui lui permet la confection de certains poisons. Ces poisons se classent en trois catégories distinctes:

–Les dangereux (abrégés Da)

–Les destructifs (abrégés De)

–Les toxiques (abrégés To)

Chacune de ces catégories possèdent ses propres tables (numérotées respectivement 1, 2 et 3) et leur propres caractéristiques.

Suivant son niveau, le ninja posséde un certain nombre de chances sur 100 de réussir correctement sa fabrication suivant chaque type de poison (cf dernière colonne de chaque table). Au terme de chaque fabrication le ninja lance un dé de pourcentage qui détermine la qualité du poison obtenu:

– Si le résultat est inférieur ou égal aux chances de succès, le poison est dit total (T), c'est à dire que le ninja a entièrement rèussi son poison qui prend ses pleins pouvoirs.

– Si le résultat dépasse de moins de 21% le total des chances de succès, le poison est dit moyen (M), c'est à dire que celui-ci n'a réussi que partiellement et le jet de sauvetage, les dommages, le temps d'action... s'en trouvent affectés.

– Si le résultat dépasse le total de chance de succès de plus de 20%, la fabrication a échouée et le poison n'a pas plus d'effet que de l'eau.

EXEMPLE: Un ninja du 12ème niveau fabrique un poison E, De, Insinuatif. Après avoir regardé la table correspondante on remarque que les chances de succès de base sont de 40% donc: si le résultat est entre 01 et 40 le poison est total (T). Si le résultat, supérieur à 40, est strictement inférieur à 40+21 soit 61 le poison est moyen (M). Si le résultat est strictement supérieur à 40+20 soit 60 la fabrication du poison a échoué.

Mais avant d'entreprendre la confection d'un poison le ninja doit avoir rempli les conditions suivantes:

– Avoir trouvé la totalité des ingrédients requis (cf: tables numero 4, 5, et 6).

– Avoir trouvé un lieu tranquille et sûr où il pourra entreprendre son travail sans être surpris.

– S'être muni de divers objets tels des flacons, un mortier...

– Passer deux fois le niveau minimum requis à la manufacture du dit poison en heures pour:

–1 à 2 dose(s) s'il s'agit d'un poison destructif

–1 à 3 dose(s) s'il s'agit d'un poison dangereux

–1 à 4 dose(s) s'il s'agit d'un poison toxique

EXEMPLE: Le même ninja que précedemment entreprend la manufacture du poison E, De, insinuatif. Toujours en se référant à la table des poisons destructifs on remarque que le ninja doit posséder au minimum le 10ème niveau pour avoir des chances de réussite. Il devra donc passer 2×10 soit 20 heures complètes à la fabrication du poison.

TABLE 1 **POISONS DANGEREUX**

Type	Code	Données: j. de s. à M	j. de s. à T	Temps act. M	Temps act. T	Evap*	Dommages: J. de s. réussit M	J. de s. réussit T	J. de s. raté M	J. de s. raté T
insinuatifs	A	+3	+1	5r	3r	20	–	1d8	1d12	3d6
	B	+2	+1	2-5r	2r	22	1d2	2d6	4d4	4d6
	C	+1	+0	1-4r	2r	24	1d3	2d8	5d4	5d6
	D	+1	+0	1-3r	1r	24	1d4	3d6	3d(8+1)	5d8
	E	+0	+0	1-2r	1r	28	1d6	2d12	3d12	6d8

Type	Code	Chances de manufacture en % — Niveau du ninja 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
insinuatifs	A	–	20	30	40	50	60	70	80	90	100	100	100	100	100	100	100
	B	–	–	30	40	50	60	70	80	90	100	100	100	100	100	100	100
	C	–	–	–	20	30	40	50	60	70	80	90	100	100	100	100	100
	D	–	–	–	–	30	40	50	60	70	80	85	90	100	100	100	100
	E	–	–	–	–	–	20	30	40	50	60	70	80	90	100	100	100

* Ce chiffre représente le temps, en heures (6 tours) que le poison met à s'évaporer s'il est placé sur une arme où il n'est pas précisé dans la description «+ poison».

Type	Code	Données: j. de s. à M	j. de s. à T	Temps act. M	Temps act. T	Détec*	Dommages: J. de s. réussit M	J. de s. réussit T	J. de s. raté M	J. de s. raté T
digestifs	A	+2	+1	2-5r	3r	14%	1d3	1d10	2d6	5d4
	B	+2	+1	1-4r	2r	12%	1d4	2d8	3d10	3d10
	C	+1	+0	1-3r	2r	08%	1d6	3d6	4d6	6d6
	D	+0	+0	1-2r	1r	06%	1d8	2d12	4d8	4d12
	E	+0	−1	1r	1/2r	03%	1d10	3d(8+1)	6d6	7d8

Type	Code	Chances de manufacture en % — Niveau du ninja 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
digestifs	A	–	30	40	50	60	70	80	90	100	100	100	100	100	100	100	100
	B	–	–	20	30	40	50	60	70	80	90	100	100	100	100	100	100
	C	–	–	–	30	40	50	60	65	70	80	90	100	100	100	100	100
	D	–	–	–	–	35	40	50	60	70	80	90	100	100	100	100	100
	E	–	–	–	–	–	25	35	45	55	65	75	85	95	100	100	100

* Ce chiffre représente les chances de la victime de remarquer le poison avant de l'absorber.

TABLE 2 POISONS DESTRUCTIFS

Type	Code	Données: j. de s. à M	j. de s. à T	Temps act. M	Temps act. T	Evap*	Dommages: J. de s. réussit M	J. de s. réussit T	J. de s. raté M	J. de s. raté T
insinuatifs	A	+2	+1	12r	10r	20	–	1d2/t	1d4/t	1d6/t
	B	+1	+0	5r	3r	24	1d10	1d2/3r	1d4/3r	1d6/3r
	C	+0	+0	1-2r	1r	26	1d12	1d2/r	1d4/r	1d6/r
	D	+0	−1	2s	1s	26	2d12	1d4/r	1d6/r	1d10/r
	E	+0	+0	2s	1s	28	–	1d12	3d12/	Mort
	F	+0	−1	2s	1s	30	3d20	1d100	4d20	Mort

Type	Code	Chances de manufacture en % — Niveau du ninja 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
insinuatifs	A	–	–	–	–	–	30	40	50	60	70	80	90	100	100	100	100
	B	–	–	–	–	–	–	–	40	45	50	60	70	80	90	100	100
	C	–	–	–	–	–	–	–	–	40	45	50	60	70	80	90	100
	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	30	40	50	60	70	80	90
	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	20	30	40	45	50	60	70
	F	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	20	30	40	50	55	60

* Ce chiffre représente le temps, en heures (6 tours) que le poison met à s'évaporer s'il est placé sur une arme où il n'est pas précisé dans la description «+ poison».

Type	Code	Données: j. de s. à M	j. de s. à T	Temps act. M	Temps act. T	Détec*	Dommages: J. de s. réussit M	J. de s. réussit T	J. de s. raté M	J. de s. raté T
digestifs	A	+1	+0	1-12r	1-10r	12%	–	1d2/1-10r	1d4/1-10r	1d6/1-10r
	B	+0	+0	5r	3r	10%	1d12	1d2/r	1d4/r	1d6/r
	C	+0	−1	3s	1s	07%	2d12	1d4/r	1d6/r	1d10/r
	D	−1	−2	2s	1s	07%	–	1d10	2d20	Mort
	E	−2	−3	2s	1s	04%	–	2d12	4d20	Mort
	F	−3	−4	1s	0s	0.5%	2d20	Mort	1d100	Mort

Type	Code	Chances de manufacture en % — Niveau du ninja 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
digestifs	A	–	–	–	–	–	25	35	45	55	65	70	80	90	100	100	100
	B	–	–	–	–	–	–	30	40	50	60	70	80	90	100	100	100
	C	–	–	–	–	–	–	–	–	–	40	50	60	70	80	90	95
	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	35	45	55	65	75	85	95
	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	30	40	50	60	70	80
	F	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	30	40	55	60	65

* Ce chiffre représente les chances de la victime de remarquer le poison avant de l'absorber.

TABLE 3 POISONS TOXIQUE

Les poison toxiques n'infligent aucuns effets si le jet de sauvetage est réussit.

Type	Données					Effets			
Code	j. de s. à		Temps act.		Evap*	Poison moyen		Poison total	
	M	T	M	T			Durée		Durée
insinuatifs A	+0	+0	0r	0r	–	Aveugle**	–	Aveugle**	–
insinuatifs B	+3	+0	2r	1r	24	Paralyse	1d6r	Paralyse	1d20r
insinuatifs C	+2	−1	2r	1r	32	Maladie 1	–	Maladie 2	–
insinuatifs D	+2	+0	2r	1r	32	Maladie 3	–	Maladie 4	–
insinuatifs E	+1	−1	1r	0r	28	Sommeil	1d10r	Sommeil	2d12r

Type	Chances de manufacture en %															
Code	Niveau du ninja															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
insinuatifs A	–	–	–	40	45	50	60	70	80	90	100	100	100	100	100	100
insinuatifs B	–	–	–	–	–	–	45	55	60	70	75	80	85	90	100	100
insinuatifs C	–	–	–	30	40	50	60	70	80	90	100	100	100	100	100	100
insinuatifs D	–	–	–	30	40	50	60	70	80	90	100	100	100	100	100	100
insinuatifs E	–	–	–	–	–	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100

* Ce chiffre représente le temps, en heures (6 tours) que le poison met à s'évaporer s'il est placé sur une arme où il n'est pas précisé dans la description «+ poison».

**Cf le tube aveuglant dans le chapitre des armes

Pour les maladies qui vont suivrent, se référer au paragraphe maladies du DMG.

Maladie 1: inflige une maladie à −1 sur la sévérité.

Maladie 2: inflige une maladie à +2 sur la sévérité.

Maladie 3: inflige une maladie parasitaire à −1 sur la sévérité.

Maladie 4: inflige une maladie parasitaire à +2 sur la sévérité.

Type	Données					Effets			
Code	j. de s. à		Temps act.		Detec*	Poison moyen		Poison total	
	M	T	M	T			Durée		Durée
digestifs A	+2	−1	1r	0r	10%	Hilarité**	1D6r	Hilarité**	1D15r
digestifs B	+2	−1	1r	0r	5%	Paralyse	1d8r	Paralyse	2d12r
digestifs C	+3	−1	3r	1r	3%	Maladie 5	–	Maladie 6	–
digestifs D	+3	−1	3r	1r	3%	Maladie 7	–	Maladie 8	–
digestifs E	+0	−2	0r	0r	6%	Sommeil	1d12r	Sommeil	3d12r

Type	Chances de manufacture en %															
Code	Niveau du ninja															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
digestifs A	–	–	–	40	45	50	50	60	70	80	90	100	100	100	100	100
digestifs B	–	–	–	–	30	40	50	60	70	80	90	100	100	100	100	100
digestifs C	–	–	–	35	45	55	65	75	85	95	95	97	100	100	100	100
digestifs D	–	–	–	35	45	55	65	75	85	95	95	97	100	100	100	100
digestifs E	–	–	–	–	40	50	55	60	70	80	90	100	100	100	100	100

* Ce chiffre représente les chances de la victime de remarquer le poison avant de l'absorber.

**Ce poison provoque un rire tel que la personne atteinte ne peut ni combatre ni lancer de sort et sa vitesse de déplacement est réduite de 35% (ce poison ne fonctionne que sur les personnes humanoides).

Maladie 5: inflige une maladie à +0 sur la sévérité.

Maladie 6: inflige une maladie à +3 sur la sévérité.

Maladie 7: inflige une maladie parasitaire à +0 sur la sévérité.

Maladie 8: inflige une maladie parasitaire à +3 sur la sévérité.

LES INGRÉDIENTS

	Dangereux		Destructif		Toxique	
	Code		Code		Code	
insinuatifs	A	G×2,F×5,o,f	A	P×2,E×6,j,b	A	A,L,a,divers
	B	A1,P,n,h	B	N,E×10,j,b	B	M,I×5,C
	C	A1,P,h,f	C	C1,G×3,E×10,H,d	C	A2,Q,d,n
	D	A2,F×3,H×2,h,e	D	C1,G×4,D,J,d	D	A2,a,d,o
	E	A2,K×5,J×5,h,i,m	E	C2,D,G×5,J×2,d,e	E	M,B,q,g,p
			F	A3,C2,O,d,i,j		
digestifs	A	G×2,P,E,l,a	A	P,F,l,a	A	M,n,o,q,i
	B	A1,P,F,l,a,b	B	P,B,i,l,a	B	M,I×2,c×3,I×7
	C	A1,P,G,a,b,m	C	P,B,i,l,k	C	A2,Q,n,h
	D	A2,P,H,b,m,p	D	J,D,i,l,k,d	D	A2,Q,o,g
	E	A2,P,J,b,m,p,f	E	J,D,K,p,k,e,g	E	M,B,q,f,h
			F	A3,C2,O,l,h		

Réf	Origines et description	Chances de Découverte*		Temps de conservation** Minimum	Maximum
a	Poudre de résine séchée de sapin	2h	50%	1 sem.	5 ans
b	Toxine du fruit des ifs	6h	45%	2 jours	2 mois
c	Feuilles et racines de belladonne séchées	6h	55%	2 jours	1 mois
d	Digitale	5h	30%	–	1 sem.
e	Amanite phaloide (champignon)	6h	30%	1 jour	7 sem.
f	Amatite printanière	6h	30%	1 jour	1 mois
g	Cortinaire montagnar (champignon)	7h	25%	1 jour	1 mois
h	Bolet satan	8h	40%	–	1 mois
i	Coca (Erythroxylan coca)	8h	20%	1 jour	2 mois
j	Cochicine récolté de colchiques	4h	50%	1 jour	3 sem.
k	Cicutine provenant de la grande cigue	6h	35%	1 sem.	2 mois
l	Bouton d'or traités	2h	45%	–	1 mois
m	Pilocarpine de jabarandi	6h	25%	12 jours	2 mois
n	Fruits verts	2h	95%	–	4 jours
o	Fruits avariés	2h	95%	2sem.	3 sem.
p	Camphre récolté sur un camphrier	4h	35%	2 jours	15 jours
q	Scilles traités	4h	30%	1 jour	3 sem.

* Représente le pourcentage de chances de trouver l'ingrédient à la fin du laps de temps indiqué et, bien sur, dans le lieu approprié (à l'appréciation du DM).

** Représente le temps minimum et maximum de conservation dans l'intervale duquel l'ingrédient est valable.

Réf	Origines et description	Temps de Récolte*	Temps de conservation** Minimum	Maximum
A1	Sang d'un anti paladin (5ème et plus)	2r	–	1 an
A2	Sang d'un anti paladin (8ème et plus)	2r	–	15 mois
A3	Sang d'un anti paladin (12ème et plus)	2r	–	18 mois
B	Sang d'un dragon blanc	6r	1 sem.	1 an
C1	Sang d'un clerc du chaos (7ème et plus)	2r	–	1 an
C2	Sang d'un clerc du chaos (12éme et plus)	2r	–	18 mois
D	Sang d'un dragon rouge	12r	1 mois	18 mois
E	Venin d'un centipède géant	1r	1 sem.	2 mois
F	Venin d'une grenouille géante	1r	1 sem.	2 mois
G	Venin d'une grande araignée	1r	1 sem.	2 mois
H	Venin d'un crapeau géant	1r	1 sem.	3 mois
I	Venin d'une abeille géante	2r	–	3 mois
J	Venin d'un scorpion géant	5r	1 jour	4 mois
K	Venin d'un serpent géant	5r	1 jour	4 mois
L	Venin d'un naga gardien	1t	9 mois	2 ans
M	Poussières récoltés sur un momie	1/2r	–	50 ans
N	Venin d'un pseudo dragon	2r	1 jour	3 mois
O	Venin de Baelzebul (arch devil)	6t	1 mois	2 ans
P	Une dose de limon vert	1/2r	–	3 mois
Q	Une petite partie d'un élémental terre	1t	1 an	3 ans

COMPLEMENTS

Dans un article paru dans le numéro un de notre journal nous avions tenté de créer une accommodation du "métier" de ninja au monde d'AD & D. Notre but premier était de rendre cette adaptation la plus authentique possible. La difficulté était donc de trouver une documentation assez explicite et suffisamment précise. En effet, la création d'une classe basée sur un personnage imaginaire tel que le magicien s'avère être beaucoup plus aisée puisqu'aucune référence historique ne viendra vous perturber. Nous nous sommes donc efforcés de présenter le ninja le plus proche possible de la réalité, avec ses propres armes et capacités.

Mais c'est dans cette fidélité trop minutieuse que s'est finalement avérée se trouver la faille. En effet, notre article s'est borné uniquement à la description sans aucun indicatif sur la façon dont le joueur allait devoir rendre le ninja plausible dans un monde miédéval. Puisque les règles n'opérent pas ce changement de milieu, cette tâche revient au joueur. L'article qui suit va donc s'efforcer de vous donner une idée plus précise sur ce qu'étaient les ninja et ce à quoi ils devraient ressembler dans vos campagnes. Nous allons également décrire le ninja en tant que personnage non-joueur et en profiter pour insérer quelques règles et armes supplémentaires.

Historiquement, si nous avions réellement cherché à créer un ninja authentique, nous n'aurions jamais dépassé le stade du personnage non-joueur. En effet, à l'époque féodale japonaise, toute famille de ninja *(ryu)* était dotée d'une infrastructure qui ne permettait aucun individualisme. Afin de protéger l'anonymat et le secret des informations, toute une organisation était nécessaire. A la tête de tout *ryu* se plaçait *le jonin* (grand homme). Celui-ci contrôlait l'ensemble de l'organisation et déterminait lequel des ninja agirait et à quel prix. Il s'agissait généralement d'une personne dotée d'une grande sagesse, très bien informée politiquement et dont l'enseignement était essentiellement marqué par la philosophie et la stratégie. *Le jonin* était donc en quelque sorte le cerveau pensant de toute l'organisation. Afin d'assurer sa pro-

SUR LE NINJA

tection, les agents à qui il transmettait ses ordres ignoraient son identité. De même, ceux qui recevaient ces ordres ne pouvaient s'identifier les uns des autres. Ceci permettait au *jonin* de demander à chacun d'entre eux différentes bribes d'informations, qui ne prenaient de sens qu'une fois réunies et permettaient ainsi d'être gardées dans un secret absolu.

Les personnes qui recevaient ces ordres étaient appelés *chunin* (homme moyen). Parfois leur enseignement comportait quelques arts martiaux, mais il se bornait essentiellement à la stratégie et au déguisement. Leur rôle était double : assurer la protection du jonin et organiser les diverses attaques ou actes d'espionnage. Ils savaient quel agent assigner à quelle tâche et transportaient des renseignements et ordres depuis *le jonin* jusqu'au lieu des événements. Rarement *un chunin* prenait part à une attaque armée. Les véritables hommes de terrain étaient appelés *genin* (petit homme). Ce sont eux qui, le plus souvent, sont assimilés à tort au ninja, puisque jonin et chunin en sont au même titre qu'eux. *Les genin* étaient généralement regroupés dans des villages secrets où ils recevaient, dès leur prime enfance, tout l'entraînement dont ils allaient avoir besoin. Ces villages se trouvaient dans des sites montagneux difficiles d'accès et dont l'apparence de ferme permettait à ses occupants de ne pas devoir être sans cesse sur leur garde.

Lorsqu'ils en recevaient l'ordre quelques *genin* partaient en mission. Ces missions consistaient en un premier temps à s'infiltrer dans une ville ou un lieu, afin de récolter un maximum de renseignements. Ceci demandait une grande discrétion et une formidable maîtrise du déguisement et de la comédie. Les renseignements une fois analysés pouvaient aboutir à l'attaque, longuement préparée, d'une place forte de l'ennemi. Cette opération consistait à pénétrer à l'intérieur, seul ou par petit groupe, grâce à diverses manœuvres de diversions. Une fois cette étape franchie, l'équipe était libre de prendre des otages, d'empoisonner les réserves de nourriture, de provoquer un incendie, d'éliminer telle ou telle personne...

Dans le monde d'AD & D, ceci doit bien entendu être vu de façon différente. Pour rendre le personnage plausible il faudra considérer qu'il a quitté *son ryu* très tôt. L'expérience qu'il acquiert au cours de ses aventures lui permet alors de monter les différents échelons jusqu'au titre de *jonin*. Son comportement dans le jeu ne doit pas être trop différent de celui qu'un ninja aurait adopté en mission. Jamais il ne révèlera quoi que ce soit sur le ryu dont il est originaire et son but sera toujours d'être le plus commun possible afin de se fondre dans la masse. Sa discrétion ne consiste pas à s'envelopper dans une cape noire et de se déplacer systématiquement dans les coins sombres sans jamais prononcer une mot. Vous devez savoir par expérience que ceci est le meilleur moyen pour être abordé par une demi-douzaine d'aventuriers en quête de renseignements et pour paraître à peu près aussi suspect qu'un arbre qui marche. Le ninja prend donc part à tous les jeux dans une auberge et aura systématiquement le comportement du commun des mortels. Il prendra même au besoin les manies vestimentaires de la région, les tics de langue...
En ce qui concerne *le keikogi*, beaucoup sont persuadés que les ninja le portent en permanence. Il est évident que ceci est parfaitement aberrant : le keikogi n'est utilisé que lors des attaques armées et dans aucun autre cas. Autant se promener avec un écriteau "je suis ninja", pour la discrétion, ils repasseront.

Le ninja ne se sent donc à l'aise que lorsque tout le monde est persuadé qu'il est tout autre chose que ce qu'il est réellement, même vis à vis de ses propres coéquipiers. Il sera toujours très réservé et ne prendra part à un conflit que très rarement, si celui-ci lui paraît vraiment indispensable. Pour un ninja, seul le but qu'il poursuit compte. Il doit l'atteindre à tout prix, et sans s'attarder sur ce qui ne l'y mènera pas directement. Son alignement neutre est essentiellement dû à cet aspect de sa personne. En effet le ninja n'a aucune considération de ce qui est bien ou mal, par la nature même de sa profession. S'il doit, par exemple obtenir tel ou tel renseignement, et doit pour cela tuer telle ou telle personne, il n'hésitera pas à commettre cet homicide, non pas par jouissance du meurtre, mais simplement pour atteindre son but. Il ne tuera donc pas par son éventuel côté mauvais, mais froidement, comme on abat un obstacle.

Enfin, le ninja, bien que capable de se sortir d'un combat avec des chances raisonnables, cherchera toujours à engager le dialogue. Se comportant un peu comme le magicien il tentera en premier lieu de neutraliser son ennemi sans avoir à engager le combat. Notez que ce dialogue n'aboutira à aucune concession de la part du ninja. Son éloquence doit suffire pour faire fléchir son adversaire. Parfois il n'engagera ces discussions que pour déceler d'éventuelles faiblesses chez son ennemi, avant de tirer le sabre. Le sophisme faisant partie de son entraînement, le ninja arrivera peut-être même à rallier son ennemi à sa cause, ou à l'utiliser, contre son gré, à son propre avantage.

Comme nous l'avons développé au début de notre article, la description du ninja donne une base précieuse à tout meneur de jeu à court de personnages non-joueurs. En effet, si quelques ninja sont utilisés à bon escient, ils peuvent apporter un élément nouveau à vos campagnes, et même peut-être vous donner quelques idées d'aventures. Ainsi, plusieurs variantes peuvent être envisagées. L'ennemi principal des aventuriers réussi à "louer" les services de quelques ninja pour ne plus avoir à trop se fatiguer, ou inversement, les joueurs réussissent à obtenir leur aide, ou ils doivent leur soutirer des renseignements... Voici donc quelques renseignements qui vous permettront de mieux vous servir de ce nouvel atout.

Les ninja non-joueurs n'auront pas, contrairement aux ninja joueurs, quitté leur *ryu* après avoir acquis une expérience minimale. Au contraire ils resteront jusqu'à la fin de leurs jours, voués au *jonin* et cumuleront leurs niveaux par l'entraînement et par les missions qui leur seront confiées. Cet aspect va bien évidemment changer quelques unes de leurs caractéristiques. Ainsi vous pouvez les fournir plus librement en poison puisque tout un groupe peut s'occuper de leur confection. Il vous faudra cependant rester prudent et ne pas distribuer de poisons trop puissants à n'importe quel ninja. Respectez par exemple le niveau minimum de confection décrit dans le chapitre "les poisons" de notre article, et ne donnez à vos ninja non-joueurs que des poisons qu'ils auraient été capables de confectionner eux-mêmes s'ils avaient eu les ingrédients nécessaires à leur disposition. Ne négligez pas

non plus le fait que les poisons atteignant la force "E" sont très rares. Enfin une concoction peut toujours, même dans de très bonne conditions, échouer partiellement ou même complètement. L'entraînement intensif dont bénéficie le ninja non-joueur lui offre une table d'assassinat légèrement plus avantageuse (cf. : ci-dessous). Cependant sa matrice d'attaque restera au même niveau que celle du ninja joueur. Enfin, ses déguisements seront toujours plus soignés et plus perfectionnés (cf. : Capacités optionnelles : perfectionnement d'un déguisement).

Il faudra également nettement différencier *un ryu* de ninja d'une guilde d'assassin. En effet, jamais ils ne se localiseront dans une ville. Comme il a été précisé précédemment, les ninja se cacheront dans les montagnes et étendront leur influence sur différents points importants, comme par exemple, sur les cités avoisinantes. De même, jamais leur but ne sera d'obtenir le contrôle d'une ville entière par le gain de puissance et d'influence. Par contre, une parfaite maîtrise stratégique est toujours souhaitée. Ainsi, très souvent, quelques ninja récoltent des renseignements sur les tendances politiques, les différentes querelles intestines, ou les rumeurs publiques. De même, les connaissances géographiques, comme la disposition des égouts ou les meilleures planques, sont très prisées par les *jonin*.

Le fait que les ninja soient cachés dans des lieux secrets, difficiles d'accès, rend évidemment toute prise de contact très compliquée. De nombreux intermédiaires seront cependant "joignables" et connus dans les grandes villes. Ces personnes, qui n'ont en fait rien à voir avec les ninja n'ont que quelques renseignements concernant d'autres personnes, qui, peut-être, pourront transmettre une demande jusqu'au *ryu* de la région. Ce genre de service n'est que rarement gratuit et n'est pas toujours garanti. Encore moins gratuit sera d'ailleurs le service demandé au *ryu* une fois celui-ci atteint (généralement par lettre interposée afin d'éviter toute rencontre physique). Suivant la difficulté et l'importance de la mission, les prix varieront entre 1000 et 50000 pièces d'or, voire plus. Un autre facteur qui décidera de la mise en service de ninja dans une affaire quelconque est la décision même du *jonin*. En effet le caractère neutre du ninja joueur sera encore plus accentué au sein d'un *ryu*. De ce fait, le *jonin* n'acceptera pas de régler une affaire qui ferait trop pencher la balance du côté du mal ou du bien, et ce, quel que soit le prix proposé (à noter que ce genre de cas est très rare et qu'il faut vraiment qu'il s'agisse d'un conflit important). Dans le même ordre d'idée, une mission qui viserait à rétablir l'équilibre entre les deux tendances serait beaucoup plus facilement acceptée par le *jonin*.

Enfin, il ne faut surtout pas oublier que les ninja, des joueurs ou non-joueurs, restent très secrets. Ainsi, seule une très petite minorité connait leur existence. Les populations n'en connaissant que les récits qu'ils tiennent pour des légendes, dans lesquelle les ninja sont souvent assimilés à des démons.

Capacités optionnelles :

A partir d'un certain niveau, le ninja peut acquérir ces capacités optionnelles. Ce choix s'effectue au détriment de l'arme ou de la pièce d'équipement dont il devrait normalement gagner la maîtrise. Il aura donc le choix à chaque niveau, à partir du 6e, de gagner une capacité ou une maîtrise.
Chaque capacité demande un niveau minimum pour pouvoir être maîtrisé. Celui-ci est mentionné entre parenthèses à la suite du nom de chaque capacité.

PERFECTIONNEMENT D'UNE ARME (6e)

Cette capacité ne peut être effective que sur une seule arme et qui doit déjà avoir été maîtrisée à un niveau antérieur. Elle permet d'acquérir un bonus de +1 au toucher, à chaque fois que la dite arme est utilisée. Si l'on reprend le perfectionnement de la même arme une seconde fois, on obtient également un + 1 au dommage. La troisième fois, un nouveau bonus de +1 au toucher (ce qui fait au total +2 au toucher et +1 aux dommages). Une quatrième maîtrise n'est cependant plus possible.

SAUT EN LONGUEUR (7e)

En maîtrisant cette capacité, le ninja devient capable de sauter en longueur des distances de plus en plus grande. Celles-ci se mesurent par rapport à la taille du ninja. A la première maîtrise de cette capacité, le ninja devient capable de sauter sans grande difficulté 1,5 fois sa taille sans élan, et 3 fois avec élan. A la seconde maîtrise, les données suivantes deviennent 2 et 4. Une troisième maîtrise n'est plus possible et le MD devra décider des chances de maladresses suivant les difficultés du saut.

SAUT EN HAUTEUR (7e)

Cette capacité est très semblable à la précédente, elle permet au ninja de sauter jusqu'à une fois sa taille à la première maîtrise, et une fois et demie à la seconde. Comme précédemment c'est au MD de décider des éventuels malus dûs à l'absence d'élan ou de mauvaises circonstances.

PERFECTIONNER UN DÉGUISEMENT (7e)

Avec cette capacité, le ninja est capable de perfectionner un déguisement et un seul par maîtrise. Ce perfectionnement lui offre 2 % de chance en plus de ne pas être repéré, et lui permet de prendre des apparences difficilement imitables. Ainsi, il pourra imiter un aveugle à la perfection ou apprendre à jongler s'il le choisit pour devenir jongleur...

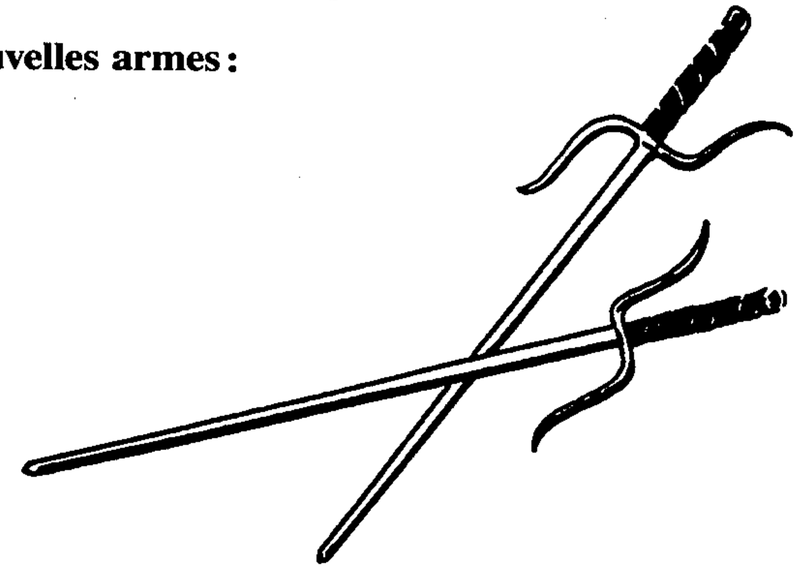
RETOMBER SUR SES PIEDS (9e)

Permet au ninja de retomber automatiquement sur ses pieds lors d'une chute. Cette capacité lui permet également de sauter sans prendre de dommages d'une hauteur allant jusqu'à cinq fois sa taille (si ce saut est volontaire). En cas de chute, les dommages infligés seront réduits à la discrétion du MD du fait de cette capacité.

SAYA DÉFENSIF (9e)

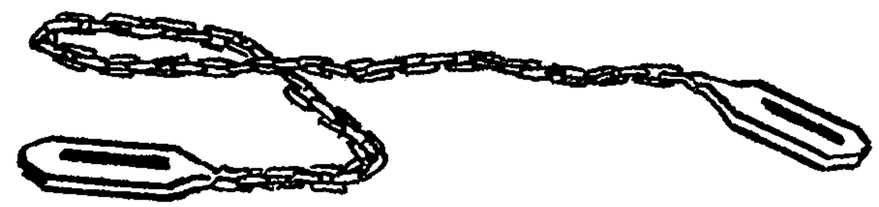
Cette capacité permet au ninja d'utiliser en même temps que son ninjato, le saya comme "bouclier". Lors d'un combat, si le ninja choisit de se défendre à l'aide de son saya, il gagne +1 à sa classe d'armure. Cependant, il reçoit un malus de −1 au toucher au ninjato, et perd une attaque tous les deux rounds (3 attaques / 2 rounds devient 1 attaque / round...). Cette capacité n'est utilisable qu'au corps à corps et contre des armes que l'on peut parer, telles l'épée, la masse... (il faudra également prendre en compte la relative fragilité du saya dont il ne reste généralement plus grand chose après plusieurs combats).

Nouvelles armes :



LE SAÏ (P : 8gp pièce, E : 10 pièce, D : 1-4 / 2-5, T : 12h pièce)

Le saï est une arme qui s'utilise par paire, il est constitué de deux longues dagues possédant une garde recourbée qui permet de bloquer l'arme de l'adversaire. Lorsqu'une attaque réussit sur le ninja, celui-ci peut choisir de tenter de bloquer cette attaque. Le joueur prévient alors le MD de sa tentative et tire un dé de toucher (d20). Si ce score permet au ninja de toucher son adversaire, la parade est réussie, dans le cas contraire elle échoue et le ninja peut tenter une seconde avec son autre saï. Dans tous les cas chaque saï qui n'est pas occupé en parade peut être utilisé en attaque. Ainsi, si le ninja n'effectue aucune parade, il possède deux attaques.



LE KUSARI FUNDO (P : 15gp, E : 20, D : 1-2/1-2, T : 15h)

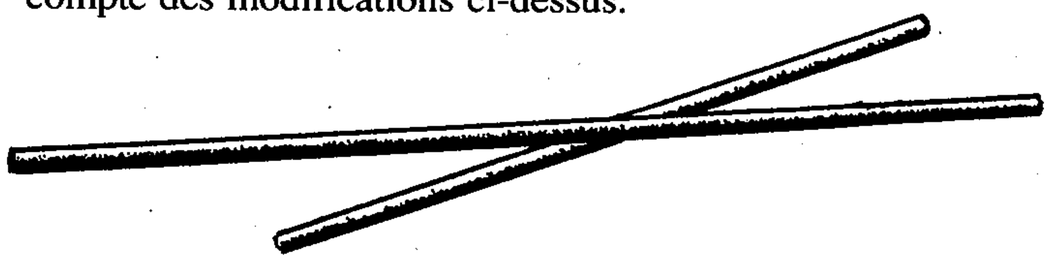
Le kusari fundo se présente sous la forme d'une chaînette reliant deux tares d'acier. Cette arme permet deux attaques et inflige un à deux points de vies de dommages par attaque réussie. Cependant cette arme est beaucoup plus souvent utilisée pour immobiliser un adversaire. En effet, deux attaques réussies à −2 permettent au ninja d'immobiliser son adversaire pour une durée de un round plus la différence de force entre ce dernier et la personne prise (si la personne prise possède plus de force que lui, elle sera malgré tout immobilisée au moins un round). Cette période minimale écoulée, le ninja conserve 20 % de chance de maintenir son étreinte. Le temps où l'adversaire est immobilisé peut par exemple servir au reste de l'équipe à le ligoter pour le constituer prisonnier.

LE BÂTON COURT (P : 0gp, E : 30, D : 2×1-4/2×1-4+1, T : 2h)

Le bâton court est une arme très prisée du fait que celui ci est très discret et maniable. En effet, les ninja pouvaient l'utiliser comme canne ou pour tenir leur baluchon sans attirer l'attention. De plus cette arme est rapidement fabriquée et permet en cas de problèmes d'être toujours armé, pourvu que l'on se trouve près d'un bois. Cette maîtrise peut-être également combinée avec la maîtrise de la canne : résultat garanti !

LE BÂTON LONG (P : 0, E : 40, D : 2×1-5/2×1-6, T : 3h)

Pour l'usage du bâton long référez-vous au bâton court, en tenant compte des modifications ci-dessus.



LA CANNE (variable)

La canne est en fait l'art de dissimuler une arme à l'intérieur d'un bâton. Ainsi, on peut transformer un bâton, un sabre, en faire jaillir une pointe (empoisonnée...). Les dommages sont évidemment fonction de l'arme dissimulée, ou sont ceux du bâton lorsqu'elle est utilisée comme tel.

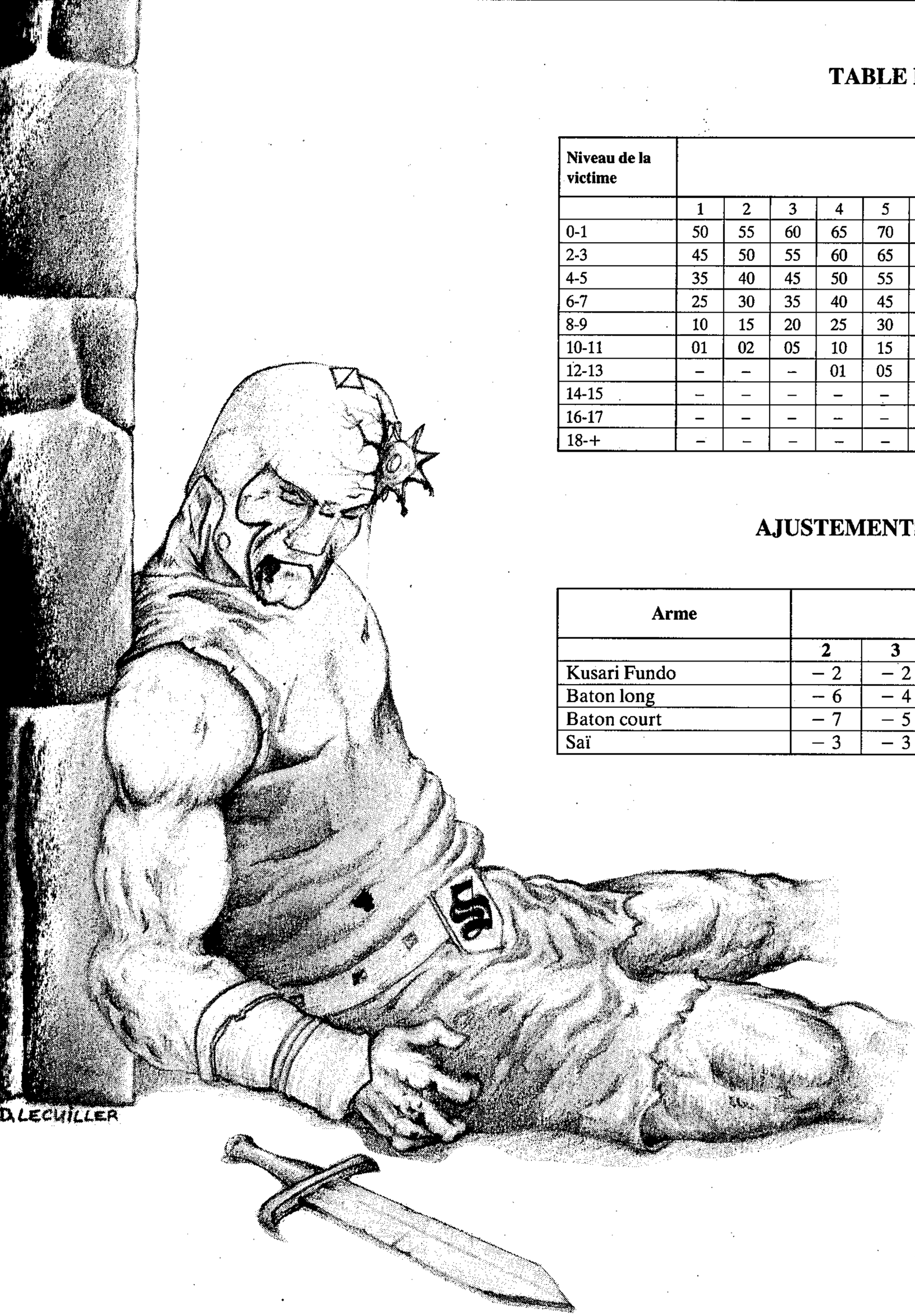


TABLE D'ASSASSINAT EN %

Niveau de la victime	Niveau du Ninja non joueur															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
0-1	50	55	60	65	70	75	80	85	95	100	100	100	100	100	100	100
2-3	45	50	55	60	65	70	75	80	90	95	100	100	100	100	100	100
4-5	35	40	45	50	55	60	65	70	80	90	95	99	100	100	100	100
6-7	25	30	35	40	45	50	55	60	70	75	85	90	99	100	100	100
8-9	10	15	20	25	30	35	40	45	55	60	70	75	85	95	100	100
10-11	01	02	05	10	15	20	25	30	40	45	55	60	70	80	90	100
12-13	–	–	–	01	05	10	15	20	30	35	45	50	55	65	75	99
14-15	–	–	–	–	–	–	05	10	20	25	35	40	45	55	65	80
16-17	–	–	–	–	–	–	–	02	05	10	20	25	30	40	45	55
18-+	–	–	–	–	–	–	–	–	–	02	07	15	20	30	35	40

AJUSTEMENTS A LA CLASSE D'ARMURE

Arme	Classe d'armure								
	2	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Kusari Fundo	− 2	− 2	0	0	0	0	+ 1	+ 1	+ 1
Baton long	− 6	− 4	− 3	− 1	0	0	+ 1	+ 1	+ 1
Baton court	− 7	− 5	− 3	− 1	0	0	+ 1	+ 1	+ 1
Saï	− 3	− 3	− 2	− 2	0	0	+ 1	+ 1	+ 3

Stéphane Schaub