

Voilà des pouvoirs de Ninja, qui utilisent donc du chakra. Ils fonctionnent comme le khi, qui est expliqué dans le supplément du grand labyrinthe, sauf que là, pour faire plus ninja, on lui donne le nom de Chakra (mais en fait c'est la même chose que le khi, pour ceux qui n'avaient pas encore compris).

Donc sans plus attendre, pour les fans de Naruto : voici les pouvoirs du Chakra.

Petit lexique pour les profanes :

Naruto : manga de Masashi Kishimoto dont il existe une adaptation téléviser. Relate les aventures d'un jeune ninja du nom de Naruto et c'est vachement bien (moi subjectif ?).

Shinobi : Autre terme pour ninja.

No Jutsu : signifie technique en japonais.

Chakra : l'énergie dont se servent les ninja, ici nous substitution ce terme au Khi (on vous l'a déjà dit).

- Technique de transformation (Kekasu no jutsu).

Coût d'activation : 4

Coût de maintien : 1

Vitesse : 1

Effets : Ce sort permet de prendre l'apparence de quelqu'un d'autre. Le lanceur a ses vêtements, sa voix...

L'imitation demande un jet de chakra difficulté :3 pour imiter un visage très connu et qu'on a sous les yeux. 4-5 pour un visage pas très connu ou qu'on ne peut voir qu'en mémoire. 6-7 pour un visage qu'on a vu qu'une fois. 8-9 pour imiter une personne de taille et de carrure radicalement différente. 10-11 pour un objet.

Encore une fois, ce pouvoir ne permet pas de réduire sa masse corporelle ni de l'augmenter énormément. L'imitation doit donc rester à peu près de la même taille et du même poids.

Niv :	Effet :
1	Ne permet pas de changer de forme ni de texture, juste de visage, de vêtements et de voix.
2	La seule limitation est que la forme doit rester humanoïde.
3	Le ninja peut à ce niveau changer de texture, ou prendre des couleurs particulièrement exotiques.
4	À ce niveau, le ninja peut changer de forme mais uniquement pour imiter un animal.
5	Là, le pouvoir permet de prendre toute forme, en respectant les limitations précédemment imposés.

Un jet de scruter en opposition avec le jet de chakra permet de percer à jour le pouvoir, à condition d'avoir une raison de se douter que cette poupelle puisse bien être un japonais avec des intentions hostiles.

- Technique de clonage. (Bunshin no Jutsu).

Coût d'activation : 5.

Coût de maintien : 3

Vitesse : 2.

Effets : Ce pouvoir permet au lanceur de créer des clones de lui-même. Ces clones répondent aux ordres précis de leur lanceur, ils ne communiquent cependant pas télépathiquement, si le lanceur ne sait pas ce qu'il attend de son clone avant de lancer cette technique, le clone ne pourra pas le deviner. Le clone a lors de sa création tous ses niveaux de blessures, même si le lanceur est blessé. Il ne dispose par contre d'aucun points de chakra, si le lanceur désire que son clone ait du chakra, il doit en dépenser autant de points supplémentaires qu'il souhaite que son clone ait de chakra.

La création du ou des clones demande un jet de chakra difficulté 9. chaque succès permet de générer jusqu'à 1 clone.

Evidemment, chaque clone entraîne séparément un coût de maintien. Par contre le coût d'activation ne change pas quel que soit le nombre de clones.

Les caractéristiques des clones dépendent du niveau du pouvoir, selon le tableau suivant :

Niveau du pouvoir :	Caractéristiques du clone :
1	Type de dés des traits -2. Compétences divisées par 2. pas d'atout ni handicaps. 4 niveaux de santé seulement. Taille -1
2	Types de dés des traits -2. compétences -2 (ou divisées par 2 si c'est plus avantageux). 5 niveaux de santé. Pas d'Atout ni handicapé. Taille -1
3	Types de dés des traits -2. compétences -1 (ou divisées par 2 si c'est plus avantageux). 5 niveaux de santé.
4	Types de dés des traits -2.
5	Types de dés des traits -1

- Technique de substitution (Kawane no jutsu).

Coût d'activation : 5.

Coût de maintien : -

Vitesse : Défausse.

Effets : Cette technique consiste à changer de place avec un objet, ce qui permet d'éviter un coup à une grande vitesse. Quelques conditions sont néanmoins nécessaires : tout d'abord le lanceur doit voir l'objet avec qui il désire échanger de place. De plus l'objet doit être situé à un endroit où le lanceur pourrait aller en n'utilisant qu'une carte (soit en général un endroit situé à 1 ou 2 mètres de lui pour les MJ n'ayant pas envie de se prendre la tête). Enfin, cet objet doit être de taille et poids à peu près similaire au lanceur (très à peu près).

Le lanceur doit au moment de lancer le sort, faire un jet de Chakra (ou khi pour les puritains) en opposition au jet d'attaque adverse. Le niveau dans ce pouvoir est ajouté à ce jet.

Note : cette technique peut très bien permettre de changer de place avec un autre individu, auquel cas celui-ci peut tenter de résister par un jet d'âme ou de vigueur.

- Technique de la pluie d'acier. (Ametestu no jutsu)

Coût d'activation : 2+2 par attaques.

Coût de maintien : -

Vitesse : 1

Effets : Ce pouvoir est une variante du pouvoir du livre du grand labyrinthe « les mille pattes de l'araignée », il fonctionne donc pareille mais permet de lancer des shuriken ou des kunai (ou même tout ce que le shinobi aurait soudainement envie de lancer). Il permet donc une fois que le pouvoir est activé, d'effectuer autant d'attaques de lancer que tu désires dépenser de cartes d'action (tu en défausse autant que tu fais de lancer, en commençant par les plus fortes).

Ces actions sont résolues a la carte d'action que tu a utiliser pour lancer le pouvoir. Tu peut attaquer un nombre d'adversaire différents égal a ton niveau de pouvoir.

- Technique des lames étincelantes. (Toohikaru no jutsu).

Coût d'activation : 5

Coût de maintien : 1

Vitesse : 1

Effets : Ce pouvoir permet au Shinobi de concentrer son chakra au bout de ses doigts (ou de ses orteils s'il le désire) pour faire apparaître une lame étincelante de chakra. Cette lame est extrêmement tranchante, et se manie avec la compétence combat : art martiaux. La taille de la lame dépend du niveau du pouvoir, au niveau 1 ce ne sont que de petites griffes de chakra, mais au niveau 5 il s'agit d'une véritable lame d'environ 50cm de long.

Niveau :	Dégâts :	Bonus def :
1	1D8	+0
2	1D10	+1
3	1D12	+1
4	2D6+2	+2
5	2D8+2	+2

- Technique de concentration. (Suuchuu no jutsu).

Coût d'activation : 1

Coût de maintien : 1

Vitesse : Instantané.

Effets : les lecteurs du manga Naruto le reconnâtrons : il s'agit vraiment du B-A = BA du Ninja. Il s'agit de concentrer son Chakra en 1 zone de façon à accomplir certaines actions particulièrement étranges. La première des utilisations de ce pouvoir consiste a utiliser le chakra pour adhérer a une parois, cela permet alors de marcher sur les murs ou bien même au plafond. Ce pouvoir peut également permettre de marcher sur l'eau, ce qui permet d'éviter pas mal de désagrément, surtout pour les shinobi ne savant pas nager.

Il suffit pour cela de jouer un jet de chakra en ajoutant son niveau de pouvoir, le S.D dépend de l'action a accomplir :

Accrocher un objet sur soit (comme s'accrocher une plaque de blindage sur le front) : 3

Marcher sur un mur : 5

Marcher au plafond ou sur l'eau : 7

Si le shinobi décide de courir, le S.D est augmenter de 1. enfin, si ce pouvoir est utiliser pour empêcher qu'un objet ne soit arracher des mains du héros, alors celui-ci peut faire son jet de khi en opposition a la force de l'adversaire (en rajoutant toujours son niveau de pouvoir) et bien sur il fait cela en plus de son jet de force en opposition.

- Technique du parchemin explosif (Shibaku no jutsu).

Coût d'activation : 20

Coût de maintien : -

Vitesse : 5

Effets : cette technique terrible permet de crée des parchemins qui explosera a partir du moment ou il a été activer ou au bout d'un certain temps après l'activation.

Pour régler le système d'activation du parchemin, le shinobi devra faire un jet khi et y ajouter son niveau de pouvoir.

- Explosion minutée après activation : S.D 5 (pas plus de 10 minutes)
- Explosion directe après activation par un adversaire (genre détecteur de proximité) : SD 11

La proximité à la quel un adversaire pourra déclancher le parchemin (si le Ninja choisit cette option, peut aller jusqu'à 1m par niveau de pouvoir.

Activer manuellement le parchemin demande de le toucher et de jouer un jet de khi difficulté 3.

Quoi qu'il en soit le parchemin sera périmer après sa création a la suite d'un délais de 1 jour par niveau de maîtrise.

Les dégâts du parchemin et son rayon d'explosion sont déterminés par le niveau du pouvoir :

Niveau :	Dégâts :	Rayon :
1	3D6	-1d par 1m
2	4D6	-1d par 1m
3	4D8	-1d par 2m
4	5D8	-1d par 2m
5	5D10	-1d par 3m

- Katon, technique de la boule de feux flamboyante (Katon, Goukakyuu no Jutsu)

Coût d'activation : 4 par coups tirés.

Coût de maintien : -

Vitesse : 3

Effets : cette technique demande d'avoir les 2 mains de libre pour effectuer les signes incantatoires. Ensuite, le Ninja porte sa main a sa bouche, et il en jaillit une énorme boule de feux, carbonisant tout sur son passage.

Le pouvoir fonctionne comme un lance flamme mais avec un jet de Chakra pour toucher.

Caractéristique de la flamme :

Niveau :	Longueur :	Largeur :	Coups max tirés :	Dégâts :
1	3m	1m	2	1D4 par coups tirés
2	6m	2m	4	1D4 par coups tirés
3	9m	3m	6	1D6 par coups tirés
4	12m	4m	8	1D8 par coups tirés
5	15m	5m	10	1D10 par coups tirés

- Technique du membre de la bête (Injuu no jutsu).

Coût d'activation : 8.

Coût de maintien : -

Vitesse : 1

Effets : Cette technique est un mix de technique d'invocation et de transformation. Il permet au lanceur de faire pousser un attribut caractéristique de l'animal qui le caractérise. Il choisit 1 attribut et 1 animal précis lorsqu'il achète ce pouvoir, et ne peut pas en changer par la suite. Le lanceur met fin au pouvoir quand bon lui semble, mais quoi qu'il en soit il n'existe aucun attribut qui soit discret, donc un conseil : lorsque vous allez faire un tour en ville, arrêter le pouvoir.

Nous avons regroupé ici les attributs généraux, mais libre au MJ d'accorder un attribut particulier non décrit ici.

- Langue gigantesque : une langue d'un nombre de mètres de long égal au niveau de pouvoir. Dégâts classiques de corps à corps.
- Queue impressionnante : une immense queue de scorpion ou de lézard, longue de 2m, et doter d'une griffe faisant 1D4points de dégâts +1 par niveau de pouvoir.
- bras supplémentaire : une paire de bras permettant, notamment, d'utiliser des mains supplémentaires (avec les malus classiques, à moins de posséder les atouts adéquats).
- peau de lézard/ fourrure épaisse : une peau très solide permettant de réduire les dégâts sur le ninja de 2 points par niveau dans le pouvoir.
- ailes gigantesques : une paire d'énormes ailes permettant, d'une part, de voler, et d'autres part d'avoir un bonus de +1 à sa compétence voler : ailes par niveau de pouvoir.
- Griffes/pinces/crocs/mandibules/cornes : ces armes font des dégâts de 1D4+1 type de dés par niveaux de pouvoir au-dessus de 1.

- Technique de l'acier éternel (Mugenkoo no jutsu).

Coût d'activation : 2pts.

Coût de maintien : -

Vitesse : Variable.

Effets : derrière ce nom impressionnant se cache une technique qui permet simplement d'invoquer des armes. Cela permet au Shinobi de ne jamais tomber à court de munitions. Bien sur cette technique requière du temps, mais est également limitée dans le poids des armes invoquées. Ce pouvoir ne se limite en réalité pas au transport uniquement d'armes, mais permet également de transporter des objets divers.

Niveau :	Vitesse :	Poids :
1	4	1kg
2	3	3kg
3	2	6kg
4	1	10kg
5	Instantané pour les objets de moins de 2kg, sinon 1.	

Il n'y a qu'à partir du niveau 5 que l'on peut transporter des objets comportant un quelconque composé chimique ne serait-ce que de la poudre. Pour les autres niveaux, les composés sont trop complexes à matérialiser. Pour une raison inconnue, il est impossible de transporter quoi que ce soit composé à partir de ou fonctionnant avec de la roche fantôme.

Note : ce sort ne crée pas les objets, il faut d'abord appliquer un sceau sur les objets sélectionnés (il peut être fait en papier ou avec de la peinture). Une fois l'objet ainsi marqué, il est possible de l'invoquer ou que l'on soit, même dans les terres de chasses (bonne chance quand même).