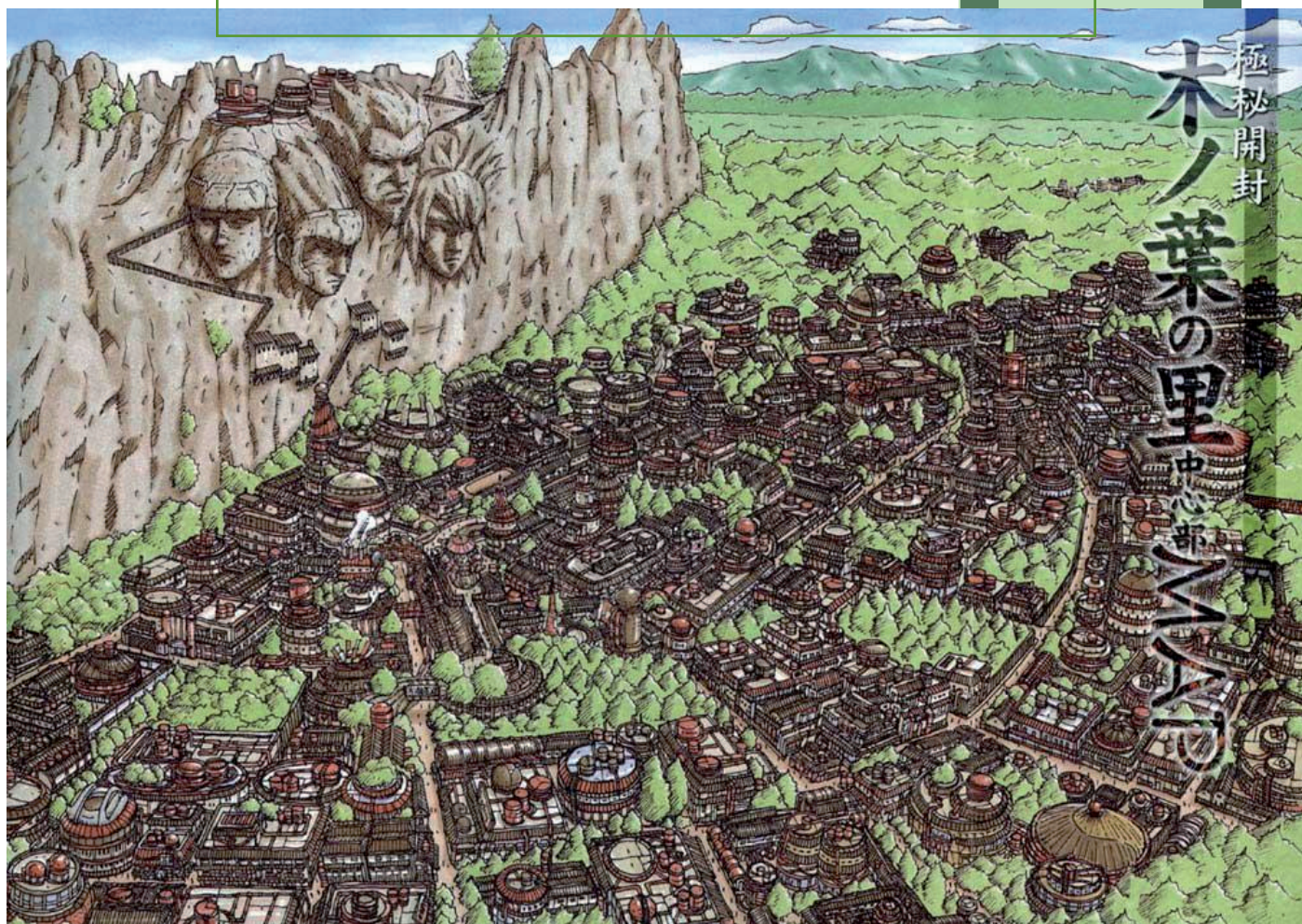


KONoha 1.0



火

風

電

水

土

D'après l'oeuvre de Masashi Kishimoto

纏め

SOMMAIRE

BACKGROUND P. 03

LES CLANS

Clan Aburame P. 05

Clan Akimichi P. 07

Clan Inuzuka P. 09

Clan Hyuuga P. 11

Clan Nara P. 13

Clan Yamanaka P. 15

Clan Uzumaki P. 17

Ecole de Médecine P. 19

Ecole de Taijutsu P. 21

LA CREATION

Caractéristiques P. 24

Les Jutsus P. 24

Endurance et Chakra P. 24

Initiative P. 25

Nature du Chakra P. 25

Les rangs P. 25

Les techniques de base P. 26

EQUIPEMENT

Equipement de base P. 28

Les armes P. 29

A FAIRE

Le combat

La création des Techniques

Les parchemins

Le genjutsu

Les personnages principaux

Le scénario de base

Les autres villages

Les Techniques étrangères

BACKGROUND

Konoha 1.0 se déroule 20 ans après l'oeuvre de Masashi Kishimoto. Mais que s'est-il passé depuis ?

L'akatsuki a perdu de sa force, mais reste toujours tapis dans l'ombre. Si quelques Jinchurukis ont été tués, ils en restent d'autres, potentiellement dangereux.

Sasuke a permis le démantèlement de la société secrète, mais poursuit toujours son rêve de vengeance en cherchant son frère.

Orochimaru a disparu.

Naruto s'est marié avec Hinata, et ont formé un clan.





部族

1. LES CLANS



Chef du clan : Aburame Namikura



Particularité(s) des membres :

Ils portent des lunettes noires et ont un lien avec le monde des insectes.

Caractéristique(s) des jutsus :

Ce sont des jutsus offensifs portés sur le combat à distance ou de soins.

Description des jutsus :

Le membre fait appel à ses insectes pour attaquer en masse, se défendre ou s'en servir de remède contre d'éventuels poisons.

Force cachée du clan :

Inconnue

Description :

Le clan Aburame fut connu, au cours des temps, pour sa puissance sur le plan offensif. Le clan tire sa force d'une particularité unique et mystérieuse. Elle réside dans une incroyable alliance avec les insectes. En effet, les Aburame sont des êtres peu sociaux, qui préfèrent le contact avec la nature que le contact avec leurs semblables.

Les ninjas du clan profitent donc d'un pacte avec le monde des insectes pour unir leur force et ne former qu'un. Ainsi, en échange d'une alimentation en chakra, les insectes protègent leur membre Aburame personnel.

Dès lors, de nombreux jutsus s'offrent à eux. En plus de s'approprier une immense qualité défensive, les Aburame se veulent aussi devenir d'incroyables attaquants, et de précieux guides. En effet, certaines de leurs espèces femelles peuvent très bien se convertir en éclaireuses et servir de guide à leur maître. Enfin, les insectes se rendent une nouvelle fois, utiles, dans l'élaboration de précieux sérum contre divers poisons ennemis.

A la création :

- END + 10
- FOR - 10

Techniques du Clan :

Kikaichu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 15

Conditions : -

Nombres d'actions : 1 action pour lancer les insectes, puis cela dépend de la distance
Permet de dévorer le chakra de l'adversaire à l'aide d'insectes.

Kikaichuu no Jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 20

Conditions : -

Nombres d'actions : 3

Technique de substitution. L'utilisateur laisse un clone d'insectes à sa place.

Muchiyose no jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 10

Conditions : -

Nombres d'actions : suivant les insectes
C'est une technique d'invocation d'insectes un peu particulière. L'utilisateur attire à lui tous les insectes de l'endroit où il se trouve.

Kikai Bunshin no jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 10 + 5 par clone supplémentaire

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

L'utilisateur crée des clones de lui-même avec ses insectes

Mushikame no jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 20

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 2

C'est la défense ultime du clan Aburame.
L'utilisateur fait sortir en masse ses insectes et fait une « bulle protectrice » grâce à eux.

Muyoshi no Jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 25

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 3

Attaque d'insectes en masse.



RC



Chef du clan : Akimichi Chomaru



Description :

Le clan Akimichi est connu pour son étroite correspondance avec les papillons. Cette ressemblance n'est en rien d'apparence, mais le lien s'établit au niveau des capacités exceptionnelles du clan. En effet, les Akimichi sont des ninjas réputés pour leur puissance physique et leur profil offensif en combat. La correspondance avec le papillon s'établit dans leurs jutsus, qui ont tous le même principe que de modifier le physique du ninja, comme la chenille qui devient papillon. Ainsi, le membre Akimichi, peut devenir un véritable boulet humain qui détruit tout sur son passage, mais peut de même allonger, à l'aide de capsules spéciales, les membres de son corps.

Aussi, il peut prendre l'allure d'un géant qui terrasse tout sur son passage, ce qui rend, logiquement, un avantage énorme lors de combat au corps à corps. Mais la force du clan réside surtout dans leur possession de pilules cachées très rares de différentes couleurs modifiant leur efficacité mais aussi leur danger de consommation. Si la pilule verte permet une grande amélioration du chakra, la jaune est déjà moins recommandé à l'emploi et permet les jutsus d'allongement.

Enfin, la pilule rouge, fortement déconseillée par le clan, car demandant une résistance inimaginable, permet d'utiliser un chakra immense, visible à l'œil nu, prenant l'apparence d'ailes de papillon, mais aussi de se servir des réserves de graisses pour concentrer des attaques mortels !



Particularité(s) des membres :

Ce sont de bons vivants qui apprécient la nourriture.

Caractéristique(s) des jutsus :

Ce sont des jutsus incroyablement puissants sur le plan physique et exclusivement pour le combat rapproché.

Description des jutsus :

Le membre utilise ses graisses pour varier sa structure physique et sa puissance.

Force cachée du clan :

Le clan possède des pilules secrètes aux couleurs différentes, qui, selon la couleur de la pilule, accroissent la capacité de chakra et la force physique de l'utilisateur, mais aux effets secondaires dangereux.

A la création :

- FOR + 20
- AGI – 10 et PER – 10

Techniques du Clan :

Bubun Baika

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 10

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

L'utilisateur peu doubler la taille d'un de ces membres

Baika

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 15

Conditions : -

Nombres d'actions : 2

Technique du clan Akimichi permettant de dédoubler la taille et le poids de l'utilisateur.

Chou Baikai

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 30

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 3

Permet de décupler son corps jusqu'à la taille d'un bâtiment, mais la technique demande une extraordinaire quantité de chakra.



Nikudan Senha

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 10

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 2

Cette technique puissante s'effectue après Baika no Jutsu, elle consiste à foncer tout droit, sur son ennemi, roulé en boule.

Nikudan Hari Sensha

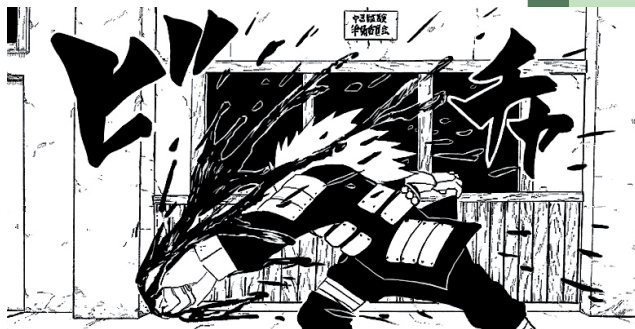
Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 15

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 2

Même chose que Nikudan Sensha mais là, le pratiquant enroule autour de lui des kunais. (+ 15 aux dégâts)



Chodan Bakugeki, le Papillon Ecrasant :

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 50

Conditions : clan Akimichi, prendre les trois pillules pimentées, minimum 40 en taijutsu, Chuunin

Nombres d'actions : 2

Grâce à la pillule au piment spéciale des Akimichi, l'utilisateur fait fondre ses graisses pour augmenter sa force et tuer son adversaire en un seul coup (+ 100 en FOR), mais perdra toute son énergie après cette ultime attaque (- 100 PV)



Chef du clan : Inuzuka Yokoto



Description :

La grande particularité du clan Inuzuka est qu'il ne possède pas de style de combat à proprement parler, mais s'appuie sur les grandes capacités canines de ses membres pour se rallier aux animaux et combattre à leur côté.

Dès leur commencement dans la vie ninja, les membres du clan se voient offrir un animal de compagnie mais qui n'assumera pas seulement la fonction d'accompagnement de son maître, mais aussi d'arme très efficace.

Il existe diverses formes de compagnon, des chiens comme des loups, qui servent en plus de combattre, de fidèles éclaireurs grâce à leur flair. Il est à noter que les Inuzuka eux-mêmes sont dotés d'un flair dépassant excessivement la moyenne.

Durant les combats, maître et animal attaquent ensemble et s'unissent pour arriver à bout de leurs adversaires.

Quand les choses tournent mal, les membres du clan n'hésitent pas à donner du punch à leur animal, grâce à des pilules qui décuplent la force et l'agressivité. Parfois, l'animal prend la même apparence que son maître pour destabiliser l'adversaire, et pour combiner de nouveaux jutsus. Les jutsus ultimes des Inuzuka visent à fusionner le membre à sa bête pour devenir un véritable monstre très puissant.

Particularité(s) des membres :

Ils possèdent tous un familier qui combat à leur côté, et un odorat supérieur à la moyenne.

Caractéristique(s) des jutsus :

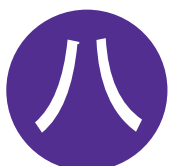
Ce sont des jutsus efficaces pour les attaques surprises et le combat rapproché.

Description des jutsus :

Le membre utilise son compagnon pour combiner des attaques ou peut s'en servir comme parfait flaireur.

Force cachée du clan :

Inconnue



A la création :

- PER + 20
- FOR - 5 et ESP - 10

Techniques du Clan :

Jyujin Bunshin

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 10

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

Clone Mi-bête Mi-homme. L'utilisateur se transforme en sorte de féroce canin tout en gardant l'apparence d'un homme.

Gatsuuga

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 15

Conditions : -

Nombres d'actions : 2

L'utilisateur attaque en vrille, griffes sortit.

Juujin Ninpô :

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 15

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

Imitation de l'homme et de la bête. Le compagnon se transforme à l'identique de son maître.

Marquage du territoire :

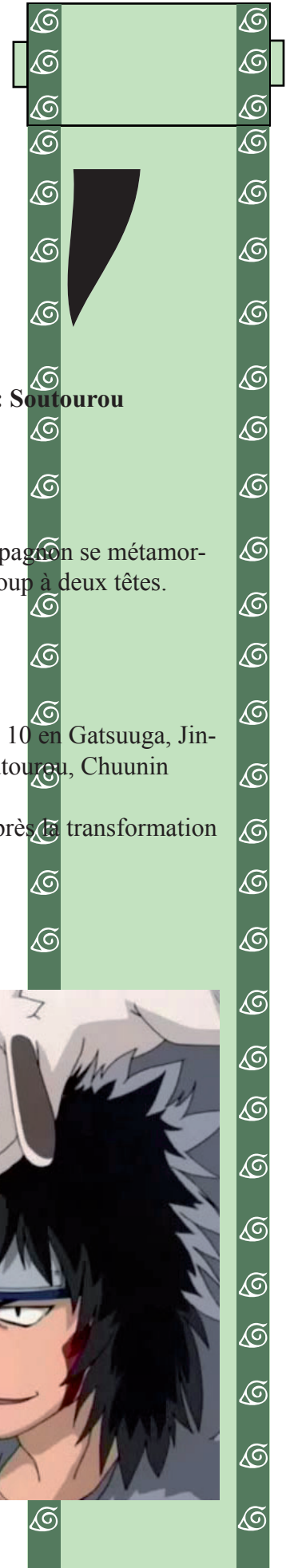
Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 15

Conditions : -

Nombres d'actions : 2

Pendant que l'utilisateur attire l'attention de l'ennemi, le compagnon saute au dessus d'eux pour leur uriner dessus ! Cette technique est utilisée pour repérer les ennemis trop rapides à l'odeur.



JinJuu Combi Henge : Soutourou

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 30

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 2

L'utilisateur et son compagnon se métamorphosent en un énorme loup à deux têtes.

Garouga

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 35

Conditions : Minimum 10 en Gatsuuga, JinJuu Combi Henge : Soutourou, Chuunin

Nombres d'actions : 2

Gatsuuga surpuissant après la transformation en loup à deux têtes.





CLAN HYUUGA

Chef du clan : Hyuuga Hiashi



Particularité(s) des membres :

Ils ont des pupilles blanches.

Caractéristique(s) des jutsus :

Ce sont des jutsus intégrant les capacités du Jyukken uniquement. Plus que redoutables au corps à corps.

Description des jutsus :

Le membre utilise son Byakugan pour s'informer de la quantité de chakra baignant dans le corps de son adversaire, et utilise des attaques visant à réduire ce chakra.

Force cachée du clan :

Inconnue

Description :

Le clan Hyuuga est un des plus anciens clans de Konoha.

Leur style de combat basé sur le Taijutsu et notamment les dommages internes au corps, le Jyukken. Cet art de combat est orienté vers les Tenketsu de l'adversaire, visant à paralyser celui-ci et affaiblir ses réserves de chakra.

Pour se faire, le ninja doit d'abord repérer les tenketsus, et pour cela, les Hyuuga sont dotés d'un Dojutsu extrêmement intéressant qui porte le nom de Byakugan. Le Byakugan, une fois activé, offre à son utilisateur une vision directe des flux de circulation de chakra dans le corps de l'adversaire.



10

A la création :

- Technique héréditaire : Byakugan
- Ninjutsu – 5 et Genjutsu - 5

Techniques du Clan :

Byakugan

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : -

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

Signifie «Œil Blanc». Permet une vision différente capable d'analyser le chakra dans le corps et une vue à 355° degrés avec un angle mort derrière la nuque de 5°.

Juken / Le poing souple:

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 5 / coup

Conditions : -

Nombres d'actions : 1 / coup

Technique permettant de sectionner les cavités de chakra en utilisant son propre chakra, bien maîtrisée, cette technique peut détruire l'ennemi juste en mélangeant son chakra au sien et causer d'énormes dommages.

Hakke Rokujyuyonshô

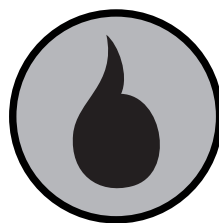
Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 15

Conditions : -

Nombres d'actions : 2

Technique de défense consistant à expulser du chakras par des points spécifiques, empêchant un contact direct avec le corps.



Hakke Shô Kaiten

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 30

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 4

Technique plus puissante que le Hakke Rokujyuyonshô, mais nécessitant plus de chakra.

Hakke Kuushou, La paume du Hakke

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 15 / coup

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 1

Technique permettant de frapper l'adversaire à distance grâce à une impulsion de Chakra qui jaillit de sa main.

Hakkeshô Rokujyuu Yonshô ! Les 64 coups divins

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 25

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 3

Combinaison de Byakugan et de taijutsu qui permet de frapper en 64 points pour bloquer les flux de chakra de l'adversaire.

Hakkeshô Hyaku Ni Ju Hachô, Les 128 coups divins

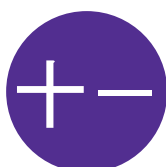
Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 35

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 6

Combinaison de Byakugan et de taijutsu qui permet de frapper en 128 points pour bloquer les flux de chakra de l'adversaire.





Chef du clan : Nara Shotetsu



Particularité(s) des membres :

Ce sont de grands fainéants mais d'excellents stratèges.

Caractéristique(s) des jutsus :

Ce sont des jutsus visant à maintenir l'adversaire et à le maîtriser. Pour le combat à mi-distance surtout, et redoutables en équipe.

Description des jutsus :

Le membre utilise son ombre pour saisir son adversaire, et peut aller jusqu'à l'étrangler pour en finir.

Force cachée du clan :

Ils sont réputés pour leur élevage de chevreuils qui leur permet de guérir plusieurs maladies.

Description :

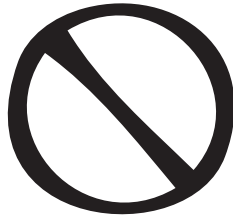
Le clan Nara est un clan qui se distingue des autres par le grand calme et la simplicité de ses membres. En effet, les Nara sont des individus modestes, paisibles, qui vivent un peu dans l'ombre des autres.

Justement, les ombres sont leur grand partenaire : ils maîtrisent des techniques secrètes leur permettant de les contrôler et de s'en servir comme force au combat. Le principal jutsu qui en découle permet de maintenir l'adversaire, par la maîtrise de son ombre et la réserve de chakra associée. A son contrôle ultime, l'ombre d'un Nara peut, en plus d'immobiliser l'adversaire, se porter meurtrière. Cela recommande du chakra et de la finesse mais se révèle particulièrement crucial.

Outre cette faculté de contrôle de son ombre, le membre Nara est particulièrement connu pour son sens de la stratégie, et son coefficient intellectuel curieusement très élevé. Ainsi, peuvent-ils préparer à l'avance des plans d'attaques durant les missions, et monopoliser par leurs jutsus plusieurs ennemis à la fois.

A la création :

- ESP + 10
- FOR - 5 et PER - 5



Techniques du Clan :

Kage Mane

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 15 + 5 par tour

Conditions : -

Nombres d'actions : 2

L'utilisateur envoie son ombre sur l'ennemi de manière à contrôler chacun de ces mouvements.

Kage Kubi Shibari

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 15 + 5 par tour

Conditions : -

Nombres d'actions : 4

Technique des Nara qui consiste à étrangler son adversaire avec les mains de son ombre.

Kage Nui

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 30

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 2

Technique de broderie des ombres. Une ombre se subdivise et se transforme en une nuée de piques autour de l'ennemi pour l'empaler ou l'emprisonner. Les pointes peuvent également attraper des objets

Kage Mane Taijū

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 30 + 10 par tour

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 2 + 1 par ennemi

L'utilisateur envoie son ombre sur les ennemis de manière à contrôler chacun de leurs mouvements.

Kage Kubi Shibari Taijū

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 30 + 10 par tour

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 4 + 1 par ennemi

Technique des Nara qui consiste à étrangler son adversaire avec les mains de son ombre.

Kagemane Shuriken no Jutsu

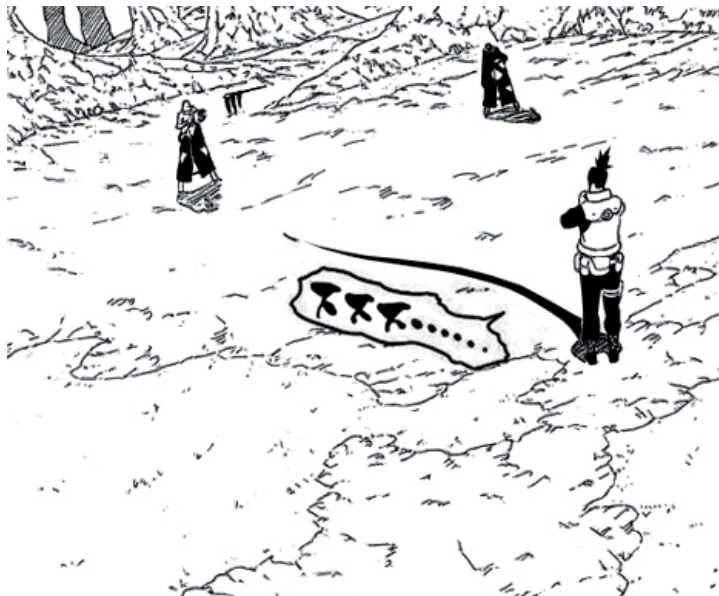
Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 25 + 5 par tour

Conditions : Chuunin

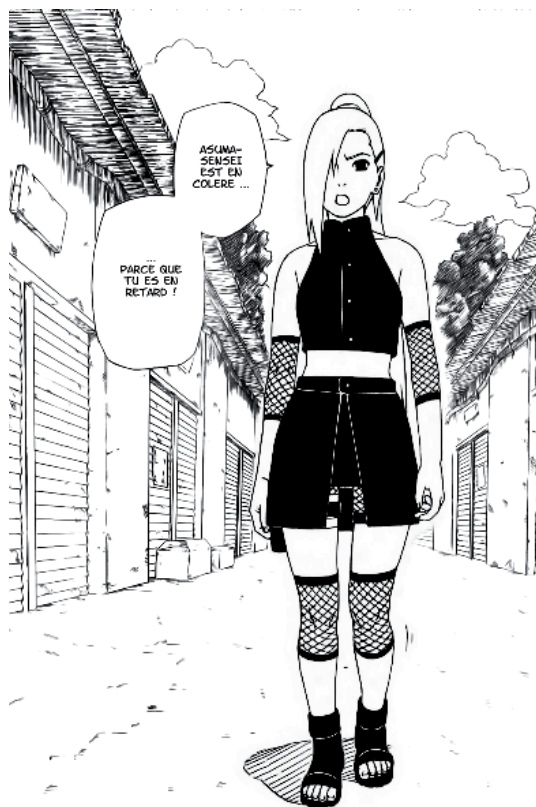
Nombres d'actions : 2

Technique conçue à l'aide des couteaux de chakra. En les lançant sur les ombres de l'ennemi, il peut reproduire les effets du Kagemane, sans avoir à utiliser sa propre ombre, ce qui rend cette technique très précieuse.





Chef du clan : Yamanaka Naru



Particularité(s) des membres :

Ils n'ont pas de particularité physique propre, hormis peut être leur cheveux longs et blonds.

Caractéristique(s) des jutsus :

Ce sont des jutsus orientés vers un combat à distance, en s'emparant du corps de l'adversaire.

Description des jutsus :

Le membre utilise ses facultés télé psychiques pour pénétrer l'esprit de l'adversaire, et prendre le contrôle de son corps.

Force cachée du clan :

Inconnue

Description :

Le clan Yamanaka est un clan harmonieux, aux membres élégants. Ce goût prononcé pour l'esthétique du corps, pourrait prendre source par leur passion et leur connaissance pour la flore.

En combat, les Yamanaka sont de piètres combattants physiques, mais trouvent toute leur force dans leurs facultés psychiques à s'emparer de l'esprit de leur adversaire et à le diriger.

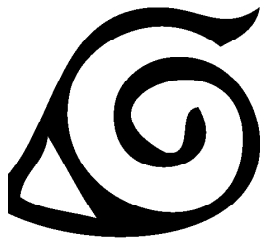
Ainsi, une fois l'adversaire contrôlé, le membre du clan peut s'en servir pour affronter d'autres adversaires par surprise, ou bien en guise d'otage.

Cependant, il faut être prudent face à sa réserve de chakra mais surtout à ne pas manquer sa cible lors de la transmutation d'esprit, ce qui pourrait être fatal à l'utilisateur !

A un niveau confirmé, le membre Yamanaka peut se saisir de l'esprit de l'adversaire qu'en distribuant une partie de son propre esprit, c'est-à-dire qu'il peut gouverner le corps adverse tout en continuant à occuper le sien, ce qui est beaucoup plus sécurisant, mais malheureusement plus coûteux en chakra ...

A la création :

- ESP + 10
- FOR - 10



Techniques du Clan :

Ninpo : Shintenshin no jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 15

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

Permet de lancer son ame dans le corps de l'ennemi, mais aussi de perdre tous controle de son propre corps.

Ninpo : Shinranshin no jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 25

Conditions : -

Nombres d'actions : 2

Technique permettant de controler le corps de l'adversaire, mais aussi de garder le controle de son propre corps.

Ninpo : Shinraiju no jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 30

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 2

Technique de manipulation. L'utilisateur oblige l'ennemi, pendant un court instant, à effectuer des mouvements (voir à se blesser lui-même) sans transférer son esprit dans la cible.

Ninpo : Shin-dashin no jutsu

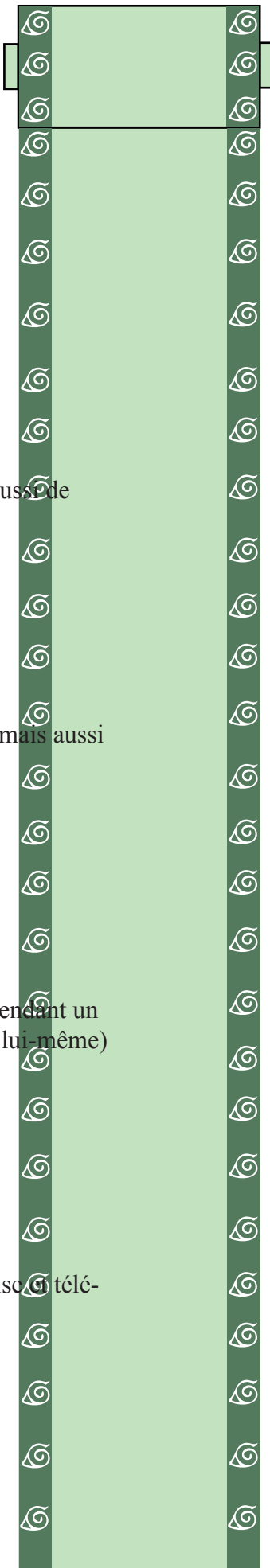
Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 35

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 3

Technique d'attraction. Avec cette technique, l'utilisateur vise et télé-transporte l'ennemi à ses cotés.





Chef du clan : Uzumaki Naruto et Hyuuga Hinata



Particularité(s) des membres :

-

Caractéristique(s) des jutsus :

Il n'y a pas de techniques particulières, les ninjas de ce clan touchent à tout, et certains sont doués pour les techniques Hyuuga grâce à Hinata

Description des jutsus :

Ce sont les techniques du clan Hyuuga et le cocktail de techniques que Naruto a appris aux cours de sa vie.

Force cachée du clan :

Kyuubi

Description :

Le clan étant tout jeune, serez vous l'un des premiers enfants.



A la création :

- + 5 en chakra par rang
- Byakugan (20 % de chance)
- ESP et Genjutsu - 10

Techniques du Clan :

Kage bunshin no jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 10 + 5 par clones

Conditions : -

Nombres d'actions : 2

Cette technique permet de créer quelques clones consistants, pouvant attaquer.

Uzumaki Naruto Rendan

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 10

Conditions : -

Nombres d'actions : 4

Enchaînement de coups dans le style du Shishi Rendan de Sasuke. L'adversaire est lancé dans les airs ou Naruto l'achève d'un coup de pied dans la tête (Kakato geri)

Sennen Goroshi

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 5

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

Deux doigts dans les fesses pour envoyer dans les airs son adversaire et l'humilier par la même occasion.

Oiroke no Jutsu

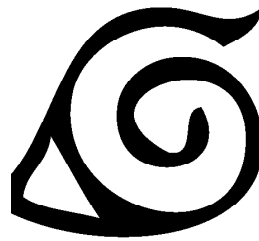
Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 10

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

L'utilisateur se transforme en une super belle femme nue. Cela permet de déstabiliser l'adversaire et de provoquer un saignement de nez.



Kuchiyose no Jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : Suivant le crapaud (40 pour Gama Bunta)

Conditions : Chuunin, Avoir un pacte avec Gama bunta

Nombres d'actions : 3

L'utilisateur peut invoquer des crapauds de taille variable (parfois colossale, dont le roi des crapauds, Gama Bunta)

Rasengan

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 30

Conditions : Chuunin, Ninjutsu à 30

Nombres d'actions : 2

Cette attaque surpuissante consiste à malaxer le chakra dans sa main de sorte à faire un tourbillon de chakra destructeur.

Fûton : Rasengan

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 35

Conditions : Chuunin, Ninjutsu à 40, chakra du vent

Nombres d'actions : 3

L'utilisateur ajoute à son Rasengan le pouvoir de son affinité de vent (Fûton).

Konbi Henge

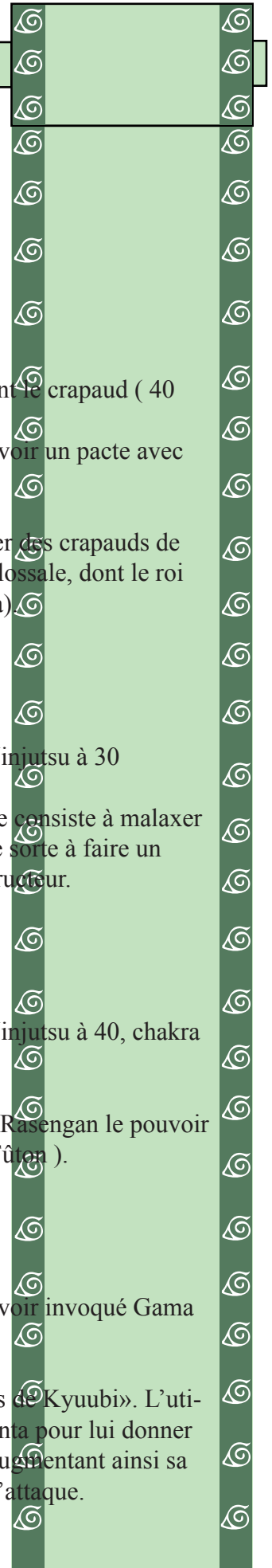
Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 35

Conditions : Chuunin, Avoir invoqué Gama bunta

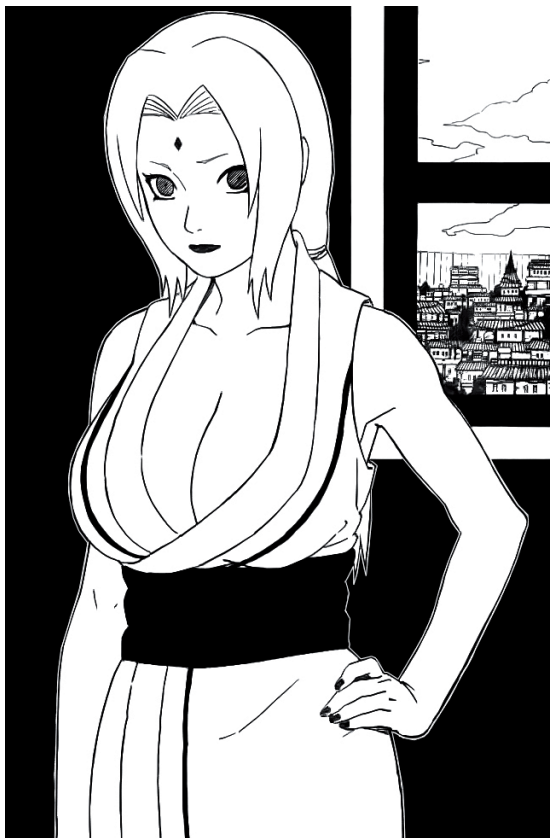
Nombres d'actions : 4

Littéralement «les griffes de Kyuubi». L'utilisateur invoque Gamabunta pour lui donner l'apparence de Kyuubi, augmentant ainsi sa rapidité et sa puissance d'attaque.





Directrice : Tsunade «Godaime» le 5eme Hokage



Particularité(s) des membres :

La plupart des membres sont des femmes.

Caractéristique(s) des jutsus :

Jutsu permettant de soigner et de consolider son propre corps.

Description des jutsus :

Ce sont les techniques laissées par la 5eme Hokage

Force cachée du clan :

-

Description :

La 5eme Hokage a créé cette école afin de pourvoir chaque équipe de ninja, d'un medecin. Il est capable d'administrer les premiers secours et d'éviter les morts en missions. Elle a formée plusieurs disciples qui sont maintenant les enseignants de cette école.



A la création :

- Genjutsu + 10
- Taijutsu - 10

Techniques du Clan :

Souseki Fuuin

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : suivant le jet de dés

Conditions : -

Nombres d'actions : 2

Le ninja, qui a son sceau sous forme de diamant au front, voit celui-ci rassembler tout son chakra pour permettre à son utilisateur de l'utiliser plus tard.

Infuuin Kai

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : -

Conditions : Souseki Fuuin

Nombres d'actions : 2

Brise le sceau pour reconstituer sa réserve de Chakra.

Dokunuki no Jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 30

Conditions : Chuunin, Ninjutsu à 30

Nombres d'actions : 3

Ce jutsu très difficile, à l'aide d'effluves de chakra importantes, est utilisé pour tirer littéralement les substances étrangères d'un corps (comme le poison). Cependant, il doit être utilisé avec beaucoup de délicatesse car un mauvais geste risquerait de provoquer d'autres dommages internes au patient.

Kuchiyose no Jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : dépend de la limace (40 pour Katsuyu)

Conditions : Chuunin, avoir un pacte avec Katsuyu

Nombres d'actions : 3

Invocation d'une limace.

Ranshinshou

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : dépend du jet de dés

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 2

Lors d'un seul contacte le ninja medecin peut déverser une quantité de chakra qui va perturber le système nerveux de la cible. L'ennemi ne pourra plus bouger correctement pendant un moment.

Souzou Saisei

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : -

Conditions : Chuunin, Souseki Fuuin

Nombres d'actions : 2

En brisant le sceau, le chakra se deverse et stimule les cellules du corps. Ainsi, l'utilisateur guérit toute ses blessures. Cependant le nombre de fois qu'une cellule peut se diviser est limité, donc lorsqu'il utilise cette technique, il écourte sa propre vie.

Tsuuten Kyaku

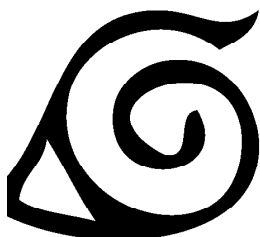
Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : -

Conditions : Chuunin, Souseki Fuuin

Nombres d'actions : 2

En brisant le sceau, le chakra se deverse pour augmenter la force du medecin.





Senseï : Maïto Gai

Disciple : Rock Lee



Particularité(s) des membres :

Les membres n'ont aucun accès aux techniques de Ninjutsu et de Genjutsu. De plus ils ont tous des bandages autour des mains et des poids autour des chevilles.

Caractéristique(s) des jutsus :

Technique de combat aux corps à corps.

Description des jutsus :

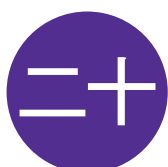
-

Force cachée du clan :

Les 8 portes.

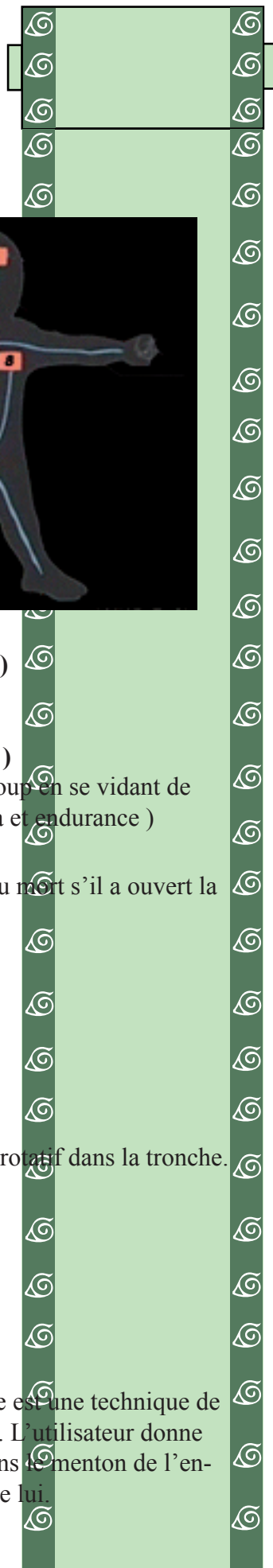
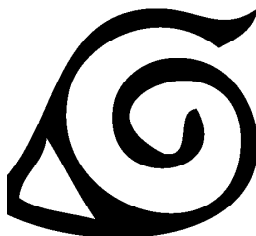
Description :

Afin de donner une chance aux ninja qui n'ont aucune sensibilité aux techniques de Ninjutsu et Genjutsu. Godaïme, à décider de créer cette école.



A la création :

- AGI + 10 et Taijutsu + 10
- Aucun accès aux autres techniques.



L'ouverture des portes :

1 - Porte de l'ouverture

Permet l'ouverture des autres portes

2 - Porte de l'énergie (10)

+ 20 en FOR

3 - Porte de la Vie (15)

+ 20 en Endurance

4 - Porte de la douleur (20)

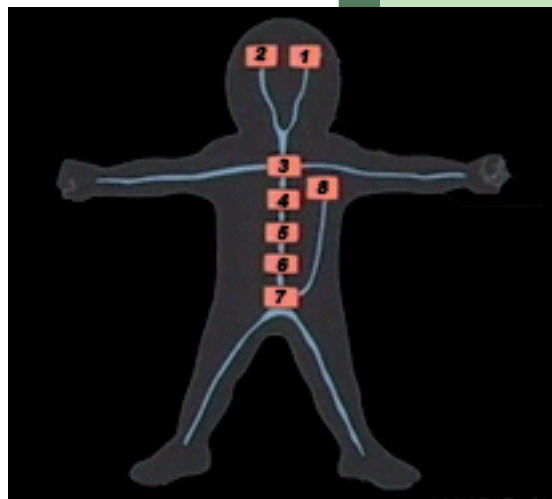
N'est plus affecté par les malus aux dégats.

5 - Porte de la Forêt (25)

+ 40 en AGI

6 - Porte de la Vision (30)

+ 40 en PER



7 - Porte de la Folie (35)

ESP à 10

8 - Porte de la Mort (40)

Tue au prochain coup en se vidant de toute son énergie (Chakra et endurance)

Une fois la porte 3 ouverte et 6 tour passés, l'utilisateur tombe inconscient (ou mort s'il a ouvert la 8 eme porte)

Techniques du Clan :

Konoha Renpuu

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 5

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

Cela consiste à balayer son adversaire. + 5 aux dégats.

Konoha Senpuu

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 10

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

Un joli coup de pied sauté rotatif dans la tronche. + 10 aux dégats

Kage Buyō

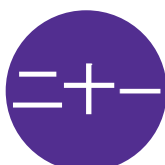
Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 5

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

L'ombre de la feuille morte est une technique de Taijutsu secrète de Konoha. L'utilisateur donne un violent coup de pied dans le menton de l'ennemi et plane en dessous de lui.



Konoha Shouffou

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 15

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

L'utilisateur donne un violent coup de pied dans la main de l'ennemi pour lui faire lâcher son arme ou simplement lui briser la main.

+ 15 aux dégâts

Konoha Dai senpu

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 10

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

La tornade géante de Konoha. Même principe que le Konoha senpu mais en beaucoup plus puissant.

+ 10 aux dégâts

Suiken no jutsu

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : boire énormément d'alcool

Conditions : Chuunin

Nombres d'actions : 1

Comme l'indique le nom, c'est un Lee ivre qui adopte le style Druken Fist du Kung-fu. (+ 20 en AGI, + 20 en FOR) En retour, toutes ses caractéristiques sont divisées par deux.

Omote Renge

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 15

Conditions : Chuunin, ouverture 1ère porte

Nombres d'actions : 3

Après avoir ouvert la 1ère porte et avoir fait la technique Kage Buyou, l'utilisateur retombe sur le sol en tournant sur lui même avec une vitesse surprenante la tête la première. (Aïe) + 20 aux dégâts

Ura Renge

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 30

Conditions : Chuunin, 5 portes ouvertes

Nombres d'actions : 6

Après avoir ouvert les 5 portes, l'utilisateur devient tellement rapide qu'il devient invisible à l'oeil nu et acquiert une force incroyable, il devient aussi fort qu'un Hokage pendant quelques secondes.

+ 30 aux dégâts.

Shin Ura Renge

Jutsu : taijutsu

Coût en Chakra : 40

Conditions : Chuunin, 6 portes ouvertes

Nombres d'actions : 8

Une version plus puissante du lotus primaire. L'utilisateur effectue un coup de pied latéral qui envoie voler son adversaire, puis il ouvre la sixième porte, celle de la vision, enfin il s'élance vers son adversaire avec une vitesse fulgurante pour lui asséner une pluie de coups dévastateurs portés à la vitesse de la lumière. + 60 aux dégâts.





創造

2. LA CREATION

LES QUATRE CARCTERISTIQUES DE BASE:

- La FORce
- L'AGIilité
- La PERception
- L'ESPrit

A chaque fois que le joueur veut utiliser des compétences qui ne sont pas simulées par les techniques de Jutsus, il utilise ses caractéristiques.

Les caractéristiques varient de 1 à 100.

A la création, le joueur a 160 points à répartir.

LES CINQ CATEGORIES DE JUTSUS:

Le Taijutsu est un style de combat au corps à corps, à mains nues. Ce sont principalement des techniques de frappe des poings et des pieds, de bloquages, de bris des os, de roulades, de sauts, de prises, de projections, d'étranglements, de déplacement silencieux et de chutes.

Le Ninjutsu est un style de combat qu'utilisent les ninjas pour remplir des missions pour leurs maîtres de guerre ou pour l'empereur. Les attaques utilisent généralement beaucoup de Chakra.

Le Genjutsu est un style de combat par illusions. Pendant le combat, les ninja parviennent à créer une illusion parfaite pour tromper l'ennemi, voire même le neutraliser. Certaines techniques se rapprochent de l'Hypnose.

A la création, le joueur a 30 points à répartir. Pour les ninjas de l'école de Taijutsu, ils ont 20 dans celle-ci.

ENDURANCE ET RESERVE DE CHAKRA

L'Endurance représente l'énergie vitale du PJ's. Elle est égale à FOR + ESP.

Les malus dûent aux blessures sont calculés comme suit :

- - 30 à tous les jets : END / 2
- - 50 à tous les jets : END / 4

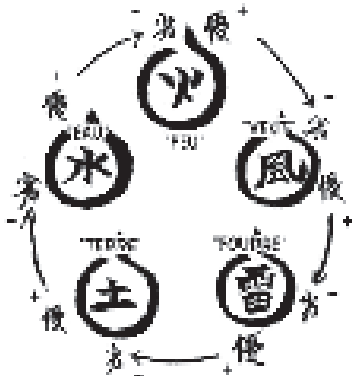
Le Chakra est l'énergie nécessaire à l'utilisation des Jutsus. Elle est égale à l'endurance.

INITIATIVE

Donne le nombre de dé d'action du personnage. Elle est égale à (AGI + PER)

NATURE DU CHAKRA

La Nature du chakra est basée sur les 5 éléments de bases : L'eau, la Terre, La foudre, Le Vent et le Feu. L'interaction entre ces éléments est définie comme suit :



Détermination de la nature du chakra.

- 1 à 10 : Feu
- 11 à 20 : Vent
- 21 à 30 : Foudre
- 31 à 40 : Terre
- 41 à 50 : Eau
- 51 à 60 : Feu
- 61 à 70 : Vent
- 71 à 80 : Foudre
- 81 à 90 : Terre
- 91 à 100 : Eau

LE RANG

A la création, les PJ's sont au rang Genin

GENIN

Les Genin sont les Ninja les plus «faibles» en théorie. C'est le premier grade de Ninja qui leur permet de réaliser des missions de faible importance. 2 Fois par ans, ils peuvent passer l'examen pour devenir Chuunin

CHUUNIN

Les Chuunin sont des Ninjas d'un niveau intermédiaire. Ils peuvent réaliser des missions simples comme des missions un peu plus dangereuses. Ils peuvent également enseigner l'art Ninja aux étudiants de l'académie, mais ne peuvent avoir la responsabilité d'un ou plusieurs Genin. Un Ninja peut rester Chuunin toute sa vie s'il le souhaite.

Accès aux autres techniques du clan.

JOUNIN

Les Jounins sont les Ninjas les plus forts. Ils peuvent réaliser tout type de missions et ont également un pouvoir de décision sur les Chuunin et Genin si la situation se présente. On leur attribue chaque année un groupe de 3 Genin pour les entrainer.

Les Jounins spéciaux sont des Ninjas d'un niveau supérieur. Ils peuvent réaliser des missions dangereuses, tout en enseignant. Ils se spécialisent chacun à une tâche : Enseignement, formateur, examinateur, espion...

Changement de forme du Chakra.

ANBU

Les Anbu sont des Ninjas d'élite, garde personnelle du Kage. Ce sont des ninjas très puissants (généralement des Jounin) dont la particularité est de se cacher derrière un masque représentant un animal.

LES KAGE

Les Kage sont censés être les Ninjas les plus forts d'un village/pays. Il ne peut y en avoir qu'un. Il est réputé pour connaître toutes les techniques. Il règne sur le pays et a le pouvoir de décision avec l'aide de son conseil.

Accès à toutes les techniques du village (sauf les héréditaires).

LES TECHNIQUES DE BASE:

Le PJ (sauf celui de l'école de Taïjutsu) a 70 points à répartir dans les techniques de bases suivantes. Et 50 dans celles de son clan (80 pour l'école de Taïjutsu)

Bunshin no jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 10 + 5 par clône supplémentaire

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

L'utilisateur crée un clone de lui même qui n'a pas de réel consistance.

Henge no jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 10

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

L'utilisateur se transforme en une personne ou en un objet.

Henge no jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 10

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

L'utilisateur se transforme en une personne ou en un objet.

Kawarimi no jutsu

Jutsu : ninjutsu

Coût en Chakra : 15

Conditions : -

Nombres d'actions : 2

L'utilisateur permute son propre corps par un objet.

Nawameke

Jutsu : taïjutsu

Coût en Chakra : 5

Conditions : -

Nombres d'actions : 1

Technique pour défaire les noeuds





壮衣置

2. EQUIPEMENT



BANDEAU FRONTAL

Le bandeau frontal est une protection, mais avant tout c'est ce qui sert à indiquer de quel village le ninja est originaire ! Il est possible de l'attacher de différentes manières, comme par exemple au front (le plus courant), à un bras, à la taille, etc...

POCHETTES A ROULEAU

Ces pochettes sont disposées sur la veste du Ninja, au niveau de sa poitrine. Elles s'ouvrent par le bas, de manière à ce que le rouleau tombe dans la paume de la main. On peut aussi y mettre des médicaments, ou différents petits accessoires ninjas.

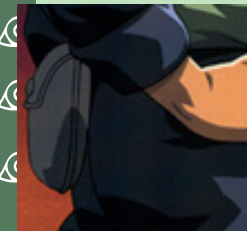


GANTS

Tous les ninjas n'en portent pas, mais cela peut servir. Sur le dessus du gant il y a une plaque en métal qui protège les mains de coups de kunai par exemple.

POCHETTE

Cette pochette se trouve au niveau de la ceinture, elle peut contenir toute sorte d'objet, comme des makibishis, pillules, bombes, etc...



ETUIS A SHURIKENS

L'étuis à shurikens est placé sur la cuisse (droite ou gauche, cela dépend quelle main on utilise), juste à la bonne hauteur pour pouvoir saisir les shurikens très rapidement. Cela marche aussi avec les kunais.

SANDALES

Ces sandales ne sont pas portées par les ninjas, mais par tout le monde. Elles sont simples et confortables.





FUMIGÈNES

Ce sont de petites boules qui quand elles sont lancées créent des nuages de fumée, permettant d'aveugler l'adversaire.

- 40 à la PERception.

KUNAI

Arme basique de tous les ninjas. Peut être lancé ou utilisé dans le corps à corps.

+ 15 aux dégats.



MAKIBISHI

Ce sont de petites étoiles qui peuvent être envoyées au sol soit pour distraire l'adversaire ou pour le ralentir.

10 de dégats.

PAPIERS EXPLOSIFS

Ce sont de petits papiers avec écrit dessus un sort qui crée une explosion après un certain temps.

50 de dégats.



LES POINGS ASUMA

Ces poings sont les armes d'Asuma. Ce dernier peut augmenter la longueur des lames grâce à son chakra.

+ 15 aux dégats et dégats de Ninjutsu

SHURIKEN ET GRAND SHURIKEN

Les shurikens sont des étoiles utilisées pour être lancées.

+ 10 (+ 25) aux dégats



FUUMA SHURIKEN

Arme très large qui a quatre grandes lames repliables sur elle-mêmes. Ces armes sont très mortelles mais faciles à esquiver.

+ 30 aux dégats / + 15 à l'esquive pour l'ennemi.

NINJUTSU



GENJUTSU



TAIJUTSU



NOM

JUTSU

VALEUR

ACTIONS

CHAKRA

EFFETS

