

EQUIPEMENTS SPECIAUX

Un ninja est souvent sur-équipé par du matériel de pointe, imaginé par des transfuges de la GAG, la Grande Académie de Guerre...

Choisissez deux pièces d'équipements et customisez les.

Des Getas trafiquées:

Choisissez deux options

- Lime et outil de crochetage dissimulés dans un talon
- Semelles en acier pour parer les épées
- Vessie de rat géant gonflable pour se tenir debout sur l'eau.
- Talon à ressort pour doubler la distance de saut

Choisissez une option

- un talon harmonica
- Option rape à fromage
- Version fourrée façon charentaise pour les infiltrations en hiver...
- Deux pointures au dessus ou en dessous
- Elles ont appartenu à un troll et l'odeur est restée (vous chaussez grand à propos...)

Un Ninjato ou un sabre modifié:

Choisissez deux options

- un fil de soie royale akkyshan de 2 mètres, invisible et incassable.
- Une 2nde lame cachée pour l'effet de surprise
- 2 poignards de jets dissimulés dans la garde
- un système à ressort qui coupe les doigts de celui qui saisirait votre arme sans savoir...

Choisissez une option

- avec hameçon et moulinet en supplément
- un bouton « je me rend » fait tomber la lame et la remplace par un drapeau blanc
- une fourchette, une cuillère ou des baguettes sont dissimulés dans la garde. La victoire sourit à un ninja bien nourri..
- mode boîte à musique avec tsuka rotative

Une tenue très étudiée:

Choisissez deux options

- réversible et bicolore pour le camouflage
- des poches dissimulées un peu partout
- un système sous les bras pour passer en mode cerf volant.
- un traitement spécial et expérimental est censé ignifuger la tenue

Choisissez une option

- l'ancien propriétaire aimait semer des clous pour faire souffrir ses poursuivants, il en reste parfois dans la doublure, ça pique.
- il y a 3 manches, allez savoir pourquoi...
- les coutures ont tendance à craquer quand vous faites des acrobaties
- pourquoi ces pompons?

Un shamisen customisé

Choisissez deux options

- dissimule une naginata pliante
- une corde à étrangler prévue
- transformable en arc en dix secondes
- un gniard kawai vit caché dans l'instrument et joue à votre place

Choisissez une option

- il joue faux
- la cire spéciale pour entretenir les cordes a un effet aphrodisiaque sur la gente canine
- il faut bourrer l'intérieur avec des vieilles nipes sinon tout se promène et fait du bruit.
- le gniard est fan de Clone François, un barde syhar sous mutagene... (barracudaaa)

Un Paintographe (un petit boîtier où vit un gniard nain qui si vous pressez sur un petit bouton peindra la scène que vous aurez choisi avec un luxe de détails, en un temps record)

Choisissez deux options

- votre gniard, Nikonika, est un véritable artiste. Ses oeuvres sont criantes de vérité.
- votre gniard est dopé, donc très rapide.
- votre gniard est un numérique: il numérote ses tableaux et peut faire des doubles...
- un dispositif chimique qui émet un flash lumineux permettant de peindre de nuit.
- votre gniard est nyctalope. (mais pas vous, difficile d'admirer son travail sans lumière)

Choisissez une option

- votre gniard est daltonien, ses couleurs sont...euh...inattendues
- votre gniard a des lubies esthétiques ou des obsessions et la facheuse tendance de peindre à tort et à travers ce qui lui plait.
- votre gniard est fugueur
- votre gniard est exigeant sur la qualité du matériel et vous coûte cher en peinture et pinceaux.

Une paire de Kusarigama :

Choisissez deux options

- une chaîne très (trop) longue cachée dans le manche
- option mètre mesureur retractable
- plutôt qu'une faucille, cela ressemble à des menottes tranchantes qui pourraient se verrouiller après une frappe bien placée *

Choisissez une option

- votre attirail fait fureur auprès des adeptes de la soumission et d'autres pervers...
- la chaîne à tendance à rouiller, il faut la huiler de façon régulière.
- un diabolo est fourni avec...
- en plus elles font maracas...

Introduction

LE GOB NINJA

La sagesse d'Ôraken est immense et sa ruse est incomparable. Il enseigne un nouvel art de vivre et de mourir à ses disciples : aux plus forts, il donne une arme et une armure, ainsi que la promesse d'une mort honorable. Aux plus nombreux, il donne une arme et un bouclier, ainsi que l'opportunité de devenir des héros en son nom. À ceux qui ne sont ni forts, ni nombreux, il donne les ombres, le silence et le droit de donner la mort de la manière la plus déshonorante pour l'adversaire.

une feuille de personnage pour

CADWALLON AW

REGLES ADDITIONNELLES

GERER LES EQUIPEMENTS SPECIAUX

Plutôt que de donner des listes à rallonge de règles, nous préférons juste évoquer les équipements d'un gob ninja. Quand un joueur se décide à les employer, vous pouvez au choix lui donner un +1 forward, ou juste utiliser l'élément pour votre récit, sans jet surnuméraire. Ces objets sont avant tout là pour l'ambiance. Leur « défaut », un peu comique, peut être soit utilisé pour habiller un demi succès de 7-9, ou dans une manœuvre de MJ, « activate their stuff downside » si l'on est inspiré...

DUCATS

25 Ducats équivalent à 1 Barter.

25 Ducats couvre vos dépenses pour un mois, à condition que vous ne soyez pas trop dépensier (maison exigüe et soupe quotidienne plus viande les jours de fête). Pour 10 ducats par mois votre niveau de vie est pauvre, pour 100 ducats il est aisé.

25 Ducats peut couvrir les dépenses pour une nuit de luxe et de bonne compagnie, une arme, un trajet en ballon taxi, un équipement ou un vêtement de bonne facture, la réparation d'un objet technologique, une semaine de protection assurée par un garde du corps, un trophée de bataille, un mois de maintenance et de réparations pour un véhicule...



CREER UN GOB NINJA

Pour créer votre gob ninja, choisissez votre nom, vos Stats, vos Manoeuvres, votre équipement, deux objets spéciaux, vos relations.

NOMS

Pour la prononciation: « g » se lit toujours « gu », « u » se lit « u », mais « ü » se lit « ou ».

Masculin : Otogidé, Formika, Moussaka, Shorizo, Avashi, Mariashi, Kakarashi, Noroto, Sensuké, Rototo, Gromito, Kirikiri, Petibato, Klerümago, Kesako, Tatamakasé, Shuinoobi, Tandoori

Féminin: Tapioka, Michoko, Mikado, Ariko, Kokeliko, Kanada, Gymkana, Tanganika, Kanari, Petipaké, Brokoli, Dsudli, Saramaka, Sakürüa

STATS

Choisissez une série :

- Cool +2 Hard 0 Hot 0 Sharp +2 Weird -1
- Cool +2 Hard +1 Hot 0 Sharp +1 Weird -1
- Cool +1 Hard -1 Hot +2 Sharp +1 Weird 0
- Cool 0 Hard -1 Hot +1 Sharp +2 Weird +1

MANOEUVRES

Vous avez toutes les Manoeuvres de base. Choisissez 3 Manoeuvres de gob ninja.

PROGRESSIONS

Chaque fois que vous faites un jet sous une de vos Stats surlignées, ou chaque fois que vous ramenez à zéro l'une de vos Relations, marquez un cercle d'expérience. Au cinquième cercle rempli, progressez et effacez.

À chaque progression, choisissez l'une des options. Barrez-la. Vous ne pourrez plus la choisir à nouveau.

EQUIPEMENT

Vous possédez :

- Des vêtements et une pièce d'armure 1A à détailler.

- 25 Ducats

- Une épée courte ou un arc 2H

Et une de ces pièces au choix:

- des shuriken de toutes les dégats, même en chauve souris, tranchants ou aigus

- du poivre pour les chiens

- des clous à trois pointes pour des poursuivants mal chaussés

- des Fukumibari : fléchettes plates cachées dans la bouche et destinées à être crachées au visage. (+1 forward au prochain jet, l'adversaire étant surpris mais avec des dégats superficiels)

- Une minuscule fabrique de chips à la crevette comme couverture.

RELATIONS

Chacun des joueurs présente son personnage. Listez-les.

À votre tour, choisissez une, ou deux des propositions suivantes :

- L'un d'eux vous a caché ou protégé un soir qu'une de vos missions avait mal tourné, annoncez une relation à +2

- un des joueurs vous aide à concevoir des gadgets, annoncez à ce joueur une relation à +2

Vos relations avec les autres personnages sont à -1, vous cultivez le secret et ne livrez qu'une personnalité de façade

Au tour des autres, quelque soit le score qu'on vous annonce, ajoutez +1.

- Quelque soit le score que vous annonce un autre joueur marquez une relation avec lui à +3 car vous vous êtes déjà fait passer pour lui (elle) plusieurs fois.

Vous avez l'habitude d'espionner et de chercher les faiblesses des gens que vous croisez. Le personnage ayant le plus gros score en Relations choisit laquelle de vos Stats il veut surligner.

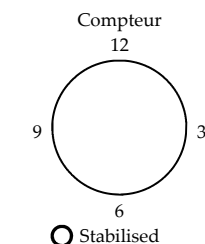
Le MJ choisira d'en surligner une autre.

NOM -

STATS MANOEUVRES

COOL	Agir sous pression
	<input type="radio"/> Surligné
HARD	Agresser Saisir de force
	<input type="radio"/> Surligné
HOT	Séduire ou manipuler
	<input type="radio"/> Surligné
SHARP	Observer une situation, une personne
	<input type="radio"/> Surligné
WEIRD	Ouvrir son esprit au Ragnarok
	<input type="radio"/> Surligné

BLESSURES



- Shattered (-1 Cool)
- Crippled (-1 Hard)
- Disfigured (-1 Hot)
- Broken (-1 Sharp)

RELATIONS

Aider ou interférer

MANOEUVRES AMOUREUSES

Si vous faites l'amour avec un autre personnage, faites un jet en +Weird, sur un 10 + il ou elle ne le saura jamais... Bien joué !

PROGRESSION

expérience ○○○○○ ⊗ >> augmentez

- Get +1 Cool (max +2)
- Get +1 Hard (max +2)
- Get +1 Hot (max +2)
- Get +1 Sharp (max +2)
- Get +1 Weird (max +2)
- Get a new Ninja move
- Get a new Ninja move
- Get Moonlightning and 2 gigs
- Get a new option for one of your equipment
- Get a move from another playbook
- Get a move from another playbook

- Get +1 to any stat (max stat +3)
- Retire your character (to safety)
- Create a second character to play
- Change your character to a new type
- Choose 3 basic move and advance them
- Advance the other basic moves

MANOEUVRES DU GOB NINJA

- Coupe Jarret** : Quand vous êtes dissimulé et prêt à fondre sur une proie, faites un jet en +Cool. Sur un 7-9 vous avez 2 emprises; 4 emprises sur un 10+. Pour une emprise:
 - vos prochains degats sont AP (armor piercing)
 - vos prochains degats sont S-Harm (assomants)
 - votre prochaine attaque ne fait pas de bruit
 - Si vous triomphez, vous cachez bien le corps
 - Lors de votre attaque, vous ne subirez pas les degats de votre victime.
- Drakü Huin No Jutsu**: Le vrai ninja sait se faire passer pour ce qu'il n'est pas. Faites un jet en +Weird en début de session, sur un 10+ vous récoltez 3 emprises, une sur un 7-9. Dépensez une emprise à tout moment pour changer de costume et vous retrouvez habillé comme ça vous chante. Pour 2 emprises, vous pouvez même passer pour un personnage de taille humaine.
- Fumigushi**: Faites un jet en +Weird pour disparaître dans un nuage de fumée. Sur un 10+ vous disparaissiez, sur un 7-9 soit vous perdez quelque chose, soit vous emportez quelque chose ou quelqu'un d'inopportun avec vous, soit vous avez un -1 forward à votre prochaine action, car vous vous intoxiquez avec la fumée mal dosée. Sur un echec, vous vous perdez dans la fumée et vous jetez contre un objet ou dans les jambes d'un ennemi.
- Infiltration**: Quand vous voulez introduire quelque part, faites un jet en Cool. Sur un 10+ vous avez 4 emprises, 2 sur un 7-9. Dépensez les emprises une à une pour:
 - arriver là où vous voulez,
 - n'avoir personne qui vous poursuit, ni de pnj a supprimer pour arriver à votre but
 - ne pas donner l'alerte ce qui n'entraîne pas de malus à des jets suivants ni de « niveau de menace qui monte »
 - arriver dans une position avantageuse pour avoir un +1 forward
 - ne pas laisser de trace d'effraction
 - emmener quelqu'un avec vous qui ne fait pas de jet
 - ouvrir la route à tous vos collègues qui ont un +1 ongoing pour vous suivre
 - éviter d'être blessé par des pièges s'il y en a (cette option peut être prise plusieurs fois s'il y a plusieurs pièges)
- Jakisan No Jutsu**: Vous avez subit un entrainement intensif et douloureux au temple de Giboïin, vos articulations sont en caoutchouc, votre agilité est digne de celle d'un rat grimpeur des jungles de No-Dan-Kar. Vous avez un +1 forward si vous décrivez votre manœuvre de façon acrobatique.
- Suréquipé**: Vous pouvez choisir un équipement spécial de Ninja supplémentaire.

EQUIPEMENT ET DUCATS

AUTRES MANOEUVRES

POSSESSIONS