

LE NINJA

(UNE NOUVELLE CLASSE DE PERSONNAGE POUR AD&D™)
PAR C. ELLIOT ET R. EDWARDS
(traduit par Nicolas ROCHE) Avec l'aimable autorisation de White Dwarf

Le Ninja est sans doute l'un des personnages les plus séduisants à jouer dans un jeu de rôle. Possédant d'étranges pouvoirs, cet être neutre saura animer tous les scénarios, que votre partie se déroule au pays du Soleil Levant ou non. Armé de votre Ninjato et de vos ruses guerrières, vous saurez certainement déjouer tous les pièges de vos aventures.

Conditions requises pour devenir un Ninja :

Le Ninja est essentiellement une sous-classe de l'Assassin, bien qu'il puisse avoir également quelques similitudes avec la classe de personnage du Moine. L'Assassin possède des compétences secondaires en Espionnage et en Déguisement ; le Moine, quant à lui, peut être expert en Arts martiaux. Le personnage résultant de la combinaison de ces deux classes est donc le Ninja.

Le personnage sera supposé être un membre d'un clan héréditaire de Ninja. Ce clan lui aura appris une certaine « école » ou « *ryu* » de Ninjutsu. Le personnage devra être humain bien qu'il ne soit pas impensable pour certaines autres races de développer le Ninjutsu. Cependant, il sera difficilement possible pour un Ninja de s'associer avec un autre Ninja de race différente (et vice-versa) pour quelle que raison que ce soit.

Pour devenir un Ninja, le personnage devra posséder les scores minimum suivants :

Force 12, Intelligence 11, Sagesse 9. Dextérité 15, Constitution 11, Charisme 5. Le Ninja n'a droit à aucun bonus sur les points d'expérience alors que la dextérité lui donne droit aux ajustements de classe d'armure.



Alignement

Les Ninjas sont neutres (N/N) dans leur alignement : leur sang froid à tuer vient plus du professionnalisme que d'une dévotion quelconque à un esprit Mauvais. Si un Ninja change d'alignement, toutes ses habiletés ne pourront plus évoluer et le Ninja deviendra alors ce que l'on appelle un *Yakuza* (gangster ou bandit). Le *Ryu* ne lui apprendra plus les moyens de développer ses compétences et l'ex-Ninja sera alors rejeté par ses anciens compagnons.

Bien qu'il ne soit plus capable de développer ses habiletés, le Ninja pourra augmenter de niveaux d'expérience et, par là même, de points de vie, de jets de protection et d'habiletés de combat. Si le changement d'alignement du personnage était involontaire et s'il peut revenir à la neutralité parfaite, alors le *Ryu* l'acceptera à nouveau comme élève, à condition qu'il expie ses fautes d'une manière semblable à celle d'un Paladin pénitent.

Points de vie et points d'expérience

Les Ninjas augmentent de niveaux d'expérience de la même façon que les Assassins (voir table ci-contre). Les Ninjas déterminent leurs points de vie à l'aide dés à six faces. Ils ont le choix de se servir d'armes et d'anneaux magiques ainsi que les objets conçus pour les voleurs et les Assassins. Tout trésor ou tout objet magique trouvé

devra être cédé au *Chunin*, ou homme du milieu (joué par le maître du jeu) bien que certains objets puissent être conservés pour des missions spéciales, à la discrétion du *Chunin*.

Les compétences du Ninja :

Au premier niveau, le Ninja les mêmes compétences qu'un Voleur bien que celles-ci soient légèrement modifiées. Prestidigitation *Pickpocket* 30%, Découvrir/Désamorcer les pièges 20 %, Bouger en silence 15 %, Se cacher dans l'ombre 10%, Entendre les bruits 10%, Grimper aux murs 85 %, ainsi que l'Attaque à mains nues et le Pistage (au même niveau que le Ranger).

Ces huit compétences de base sont celles avec lesquelles Ninja doit débiter au premier niveau. Mais après être arrivé au second niveau et après chaque passage, le personnage peut choisir d'apprendre de nouvelles habilités au lieu d'accroître ses capacités dans d'autres déjà apprises. Par exemple, un Ninja du premier niveau gagne assez de points d'expérience pour atteindre le second niveau et choisit d'apprendre le Lai-Jutsu (coup rapide) ; ceci ne peut être fait que si l'une des habiletés déjà apprises est « gelée » au niveau précédent.

Le personnage choisit de laisser « Grimper aux murs » à 85% mais d'accroître les chances succès dans d'autres compétences. Le personnage maîtrise donc plus de huit compétences mais ne pourra plus progresser que dans huit d'entre elles. Au troisième niveau, le Ninja pourra avoir dix compétent mais encore une fois, ne pourra accroitre son expérience que dans huit d'entre elles. De ce fait, le Ninja pourra apprendre un grand nombre de coups de la profession sans pour cela les posséder toutes immédiatement, déséquilibrant par là même le cours du jeu. Il pourra s'attirer aussi les faveurs de la Guilde des Voleurs locale.

Description des compétences

Les compétences suivantes sont valables comme options à n'importe quel moment si le personnage a augmenté de niveau (mais non au premier).

Protection

Défense : Le costume du Ninja (*shinobi shozoku*) est seulement équivalent à une classe d'armure de 10 mais, en choisissant ce talent, le Ninja peut posséder les mêmes types de classes d'armure que le Moine.

Nager : Le Ninja ne reçoit pas de pénalités en combat quand il est ans l'eau (à n'importe quelle profondeur) et peut retenir son souffle durant 30 secondes par veau obtenu dans cette compétence avec un maximum de trois minutes.

Endurance et agilité

Souplesse : Cette compétence permet au Ninja de se tenir dans es espaces très restreints et de s'échapper s'il est ligoté. Le pour- entage de base est de 10 % mais, à chaque niveau supplémentaire il augmente de 5 %.

Mouvement : Le Ninja utilise les mêmes mouvements que le Moine. Si cette compétence est apprise, il peut aussi bouger latéralement à vitesse normale et bouger très rapidement dans des espaces restreints. Une fois cette compétence apprise, il ne peut y avoir aucune progression.

Survie et connaissance de la forêt

Pistage : Le Ninja piste comme in Ranger.

Survie : Grâce à cette compétence, il peut vivre dans des régions inhospitalières. Il n'y a pas de progression dans cette compétence.

Pharmacie et herboristerie

Ces habiletés peuvent être utilisées lors de la confection et la préparation de poisons (comme un Assassin de niveau équivalent), d'explosifs (si le MJ le permet), d'encre secrète, de médicaments et d'antidotes. Il n'y a pas de progression dans cette compétence.

Arts martiaux

Combat sans arme : Le Ninja utilise la table des Moines pour les attaques à mains nues (ceci étant une compétence de base), mais peut choisir le *Yubi jutsu* (section des nerfs) comme matière spéciale. Ceci lui permet d'ajouter 1/2 HP de dommages par niveau comme les Moines.

Eviter les flèches : Cette compétence permet au Ninja d'esquiver les projectiles (comme les Moines) en utilisant ses mains ou des armes.

Combat armé : Le Ninja utilise la table de « *To hit* » des Assassins quand il se sert d'armes. Le Ninja peut utiliser n'importe quelle arme et commence avec une épée bâtarde, le *Ninjato*, un bâton et des fléchettes (*shuriken*). Il gagne la maîtrise d'une arme tous les quatre niveaux.

Coup rapide : Cette compétence donne un bonus de + 1 à l'initiative par niveau appris.

Hypnotisme

Prestidigitation : C'est une compétence de base permettant au Ninja d'accomplir des tours de magie de façon à distraire, étonner ou faire peur à des ennemis.

Kuji-no-in : Cette compétence ne peut être acquise qu'au troisième niveau et au-delà. Elle donne des habiletés semblables à celles du Clerc par l'autosuggestion et la

psychologie appliquée. Ces compétences sont utilisées comme des équivalents des sorts de Clercs, mais elles ne sont pas magiques en elles-mêmes. De ce fait, elles ne peuvent pas être dissipées. Les neufs signes doivent être appris dans l'ordre :

1 Rin: Ame de Fer (« *Remove fear* »).

2 Pyo : Bénir (« *Bless* »).

3 To : Soins mineurs.

4 Sho : Commandement (« *Command* »)

5 Kaï : Trouver les trappes.

6 Jin : Silence.

7 Retsu : Retenir les personnes (« *Hold person* »).

8 Zaï : Feindre la Mort.

9 Zen : Prière (« *Prayer* »).

Points d'expérience	Niveau	Dès de vie (d6)
0-1500	1	1
1501-3000	2	2
3001-6000	3	3
6001-12000	4	4
12001-25000	5	5
25001-50000	6	6
50001-100000	7	7
100001-200000	8	8
200001-300000	9	9
300001-425000	10	10
425001-575000	11	11
575001-750000	12	12
750001-1000000	13	13
1000001-1500000	14	14
1500000-+	15	15

