

Ninjutsu no Gu

Note de l'auteur

Lorsqu'on m'a fait découvrir L5A, on m'avait dit qu'il s'agissait d'un monde fantastique inspiré du Japon féodal, avec ses samurai et ses ninja, et toute sa mythologie. Or, je me suis rapidement rendu compte que bien que les Samurais étaient décrits en profondeur et que Rokugan avait sa propre mythologie, les ninja se retrouvaient fort peu détaillés. Certes, on retrouve certaines écoles de ninja dans certains clans majeurs (le plus populaire à ce niveau étant le clan des Scorpions) et au service de l'Ombre Rampante. Toutefois, je n'étais pas satisfait par ces possibilités car je les trouvais à la fois trop restreintes et trop différentes de ma vision d'un ninja. Je ne prétends pas avoir une meilleure vision que AEG de ce qu'est un véritable ninja, mais je me trouvais en droit de créer, pour moi-même et pour de potentiels intéressés, une liste d'ajouts et d'alternatives, afin de satisfaire ma vision du ninja.

Les éléments qu'il me semblait manquer aux ninja de AEG étaient les suivants : les villages cachés de ninja, indépendants à l'autorité des clans (exemple : Iga et Koga, au Japon); l'existence d'écoles génériques de ninja, pour les clans ne disposant pas déjà de leur propre école; certains outils du métier d'assassin et d'espion, qu'il s'agisse de compétences ou d'objets; un aspect mythique et religieux du ninjutsu, sans l'influence des préjugés et stéréotypes colportés par le cinéma, à partir des années 60. En outre, il me fallait créer de nouvelles écoles et créer de nouvelles règles, en particulier pour la nouvelle compétence d'hypnose et les nouvelles spécialisations des différentes compétences en lien avec le ninjutsu.

Je vous invite à écrire vos commentaires à mon [adresse de courriel](#)

Je profite de cette occasion, pour vous suggérer d'aller jouer à ce [jeu](#) qui, bien qu'en cours développement, pourrait vous intéresser.

Remerciements à Goethe, DarkLoïc, Fils de Lugh et Evetse, du [Site de l'Efle Noir](#).

Harry le Lépreux

Introduction

Ce document a été écrit dans le but d'offrir des règles optionnelles pour la création de ninja pour *L5A 3ième édition*, que ce soit pour des personnages joueurs ou non-joueurs, bien qu'il est recommandé de ne laisser les joueurs en incarner qu'en de rares occasions. Le chapitre 1 décrit une toute nouvelle compétence : le genjutsu, la technique d'hypnose et d'illusion. Le chapitre 2 décrit de nouvelles spécialisations pour les compétences déjà existantes : des arts martiaux de ninja à la création du terrifiant ôzutsu. Le chapitre 3 décrit un nouveau kata : le Kuji-kiri. Le chapitre 4 décrit trois nouvelles écoles : le subtil espion-ninja, le mortel guerrier-ninja et le persévérant moine-ninja. Le chapitre 5 décrit une nouvelle école avancée : le maître de l'hypnose et des poisons. Le chapitre 6 décrit deux nouvelles voies : la voie du courtisan et la voie du garde du corps. Le chapitre 7 décrit de nouvelles armes et de nouveaux accessoires utilisés par les ninja.

Nouvelles compétences

Genjutsu (compétence déshonorante)

Le Genjutsu est l'art de l'hypnose. Il nécessite un contact visuel avec la victime. Il permet d'hypnotiser une personne en faisant un jet perception/genjutsu contre un ND de $10 + 5x$ le rang de réputation de la victime, pour celles qui ne sont pas conscientes de l'hypnose ou qui ne sont pas consentantes, ou de 10 pour celles qui sont consentantes. Une victime peut utiliser son propre rang de genjutsu pour augmenter ou diminuer le ND de l'hypnose si elle en est consciente.

L'hypnose permet d'immobiliser, de terroriser, d'endormir ou de charmer la victime. Si le jet réussit, l'effet désiré est activé. Si le jet échoue, l'hypnotiseur ne pourra plus faire de tentative d'hypnose sur cette personne pour la journée.

L'immobilisation est activée instantanément. De plus, elle dure tant et aussi longtemps que le contact visuel est conservé. Elle peut donc aisément être arrêtée en bloquant le champ de vision de l'hypnotiseur ou de la victime.

La panique est activée au bout de 2 tours de contact visuel et nécessite une augmentation. La victime se retrouve alors terrorisée par l'hypnotiseur et ne peut tenter aucune action offensive contre lui pendant 2 minutes par rang de réputation de l'hypnotiseur, même si celui-ci l'attaque par la suite.

Le sommeil est activé au bout de 5 tours de contact visuel et nécessite 2 augmentations. La victime tombe alors dans un sommeil sans rêve qui dure 5 minutes par rang de réputation de l'hypnotiseur, ou jusqu'à ce que la personne soit réveillée par un choc physique important.

Le charme est activé au bout de 10 tours de contact visuel et nécessite 3 augmentations. La victime se retrouve alors sous les ordres de l'hypnotiseur, agissant comme un automate. Le charme dure 10 minutes par rang de réputation de l'hypnotiseur, ou jusqu'à ce que la personne reçoive un choc physique important. La victime n'est pas consciente pendant que le charme fait effet. Elle ne se souvient donc pas de ce qui lui est arrivé pendant ce temps.

Pour la panique, le sommeil et le charme, si la victime n'est pas consentante ou préalablement immobilisée, elle peut essayer d'échapper à l'hypnose. À chaque tour où elle n'est pas immobilisée, la victime peut faire un jet d'intuition brut contre un ND de $10 + 5x$ le rang de genjutsu de l'hypnotiseur pour se rendre compte qu'elle est victime d'hypnose. À chaque tour suivant, le ND baisse de 5, jusqu'à ce qu'elle aie pris conscience de l'hypnose ou que cette dernière prenne effet.

L'hypnotiseur peut augmenter le niveau de difficulté pour se rendre compte que l'hypnose a lieu. Pour chaque augmentation faite dans cette optique, le ND est augmenté de 10.

L'hypnotiseur peut augmenter la durée de l'effet de l'hypnose. Pour chaque augmentation faite dans cette optique, la durée de base de l'effet (avant la multiplication par le rang de réputation) sera augmenté d'une minute.

L'hypnotiseur peut diminuer le nombre de tours nécessaires à l'effet de l'hypnose. Pour chaque tour qu'il désire retirer, il doit faire une augmentation de plus sur son jet.

- Spécialisations
 - Immobilisation
 - Panique
 - Sommeil
 - Charme
- Capacités de maîtrise
 - Au 3ième rang de maîtrise du genjutsu, l'hypnotiseur sait automatiquement lorsqu'il est lui-même victime d'hypnose, lui permettant d'augmenter ou de diminuer le ND à son gré.
- Exemple
 - Shuzô le ninja (réputation 2, perception 3, genjutsu 3, vide 2) hypnotise Kakita Warai le bushi (réputation 1, intuition 2, genjutsu 0). Il commence par l'immobiliser (6G3 : **10(3)-6-4-3-7-1** = 26, ND : 10 + 5x réputation = 15). Il décide ensuite de l'endormir. Il décide aussi d'augmenter la durée de base du sommeil de 1 minute (durée totale : 5+1 minutes * réputation (2) = 12 minutes). Il doit donc faire 3 augmentations (2 pour le sommeil et 1 pour la durée additionnelle), le ND de son jet de genjutsu passe à 30. Il utilise un point de vide pour baisser le ND à 25 puis brasse ses dés (6G3 : **6-1-5-2-10(7)-1** = 28). Au bout de 5 tours à être immobilisé par le regard de Shuzô, Kakita Warai est endormi pour 12 minutes.

Nouvelles spécialisations

Athlétisme

- Acrobatie

S'applique lors d'une tentative d'effectuer une roulade, une pirouette, un saut périlleux ou toute autre acrobatie.

Divination

- Tenmon

Il est possible de faire des prédictions météorologiques, en se basant sur la température (chaud ou froid), l'humidité (sec ou humide), le déplacement, la forme et la couleur des nuages et le comportement des animaux. Un jet de divination (tenmon) contre un ND de 15 permet de prévoir la température et les conditions météorologiques des 24 prochaines heures. Pour prévoir 24 heures de plus, il faut faire une augmentation. Pour chaque tranche additionnelle, il faudra une augmentation de plus que la précédente. (1 jour : ND 15, 2 jours : ND 20, 3 jours : ND 30, 4 jours : ND 45, 5 jours : ND 65, etc.)

Enquête

- Sakkijutsu

Sentir les intentions d'un adversaire. Un jet de perception/enquête pour déterminer la prochaine action d'un adversaire lors d'un combat. Est considéré comme une action simple, mais ne peut être effectuée qu'une fois par tour.

Explosifs (kayakujutsu)

- Teppôjutsu

La pyrotechnie et les explosifs de diversion (metsubushi et nage-teppô). La compétence explosifs sert uniquement pour leur fabrication. La compétence projectiles de ninja est utilisée pour l'utilisation.

- Ôzutsu no jutsu

La compétence explosifs est utilisée comme compétence de maniement d'arme pour le ôzutsu (mortier dans un tronc creux). La spécialisation ôzutsu no jutsu est nécessaire pour la fabrication du ôzutsu. Pour une description complète, voir le chapitre 7.

Jiujutsu

- Kosshijutsu

Attaque contre les muscles. Ajout du rang de jiujutsu pour les dégâts, lors d'une attaque à mains nues.

- Koppôjutsu

Attaque contre les os. Déduction du rang de réputation à la guérison journalière de la victime, jusqu'à la guérison complète, lors d'une attaque à mains nues. Si le rang de réputation égale la capacité de guérison de la victime, la victime ne guérit pas, jusqu'à ce qu'il y ait une intervention médicale. Si le rang de réputation dépasse la capacité de guérison de la victime, la victime perd les points de vie additionnels chaque jour, jusqu'à ce qu'il y ait intervention médicale ou que survienne le décès.

- Taijutsu

Techniques de souplesse. Ajout du rang de jiujutsu pour les tentatives de désarmement, de projection et de clé d'articulations.

Poison (dokujutsu)

- Hallucinogènes

Une personne sous l'emprise d'hallucinogènes réduit le ND d'une utilisation de la compétence genjutsu à son encontre de 10.

Spectacle

- Bunraku

Le théâtre de marionnettes. Il est dit qu'un maître marionnettiste peut faire passer une de ses marionnettes pour un véritable être humain (ou monstre, au besoin). Pour se faire, procéder comme avec les autres spécialisations de la compétence spectacle, mais en augmentant le ND de 25. À partir du rang 5, cette augmentation du ND est diminuée de 10.

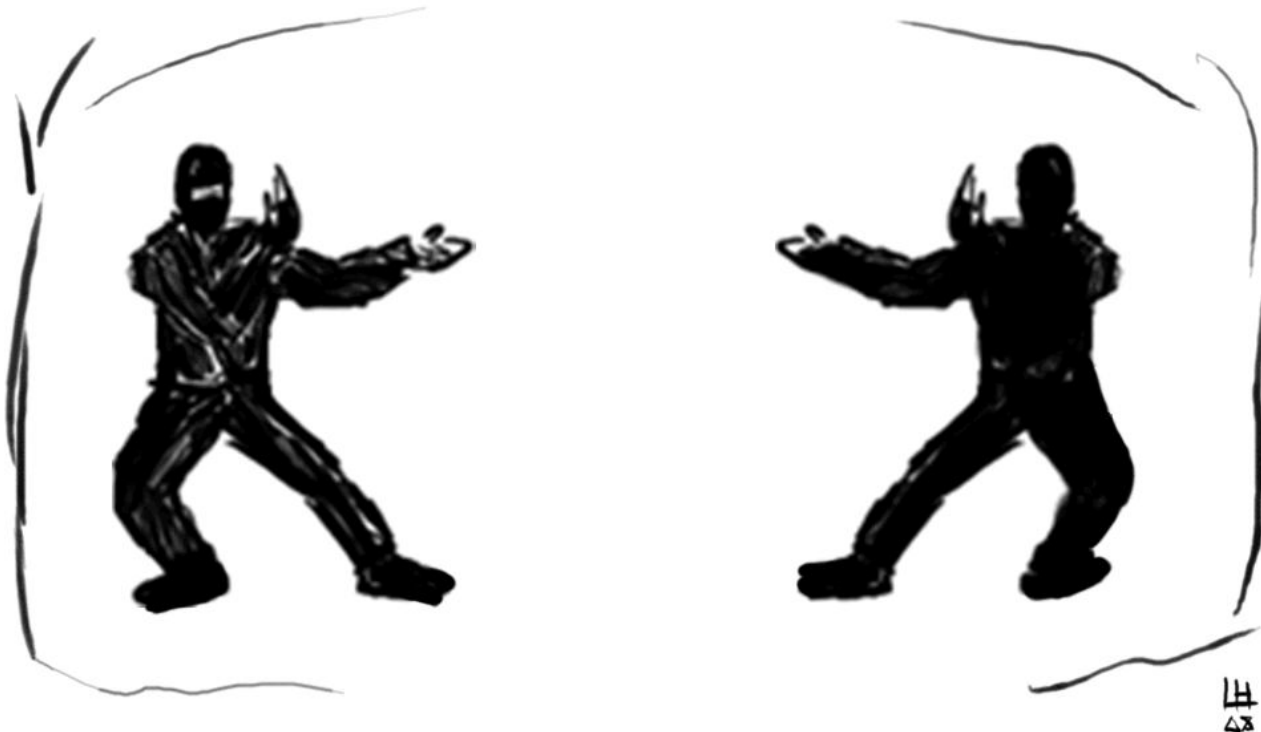
Théologie

- Seishin-Teki Kyoyo

Le Seishin-Teki Kyoyo est la spiritualité ninpô. C'est le fondement de la philosophie du ninja. Pour survivre, un ninja doit pouvoir s'adapter à toute situation, mais pour pouvoir s'adapter, il doit d'abord s'entraîner.

Il doit forger son corps, pour qu'il soit aussi résistant que l'acier, et polir son esprit, pour qu'il soit aussi tranchant que le sabre. Tout comme le fer impur est fragile, le corps impur peut être brisé. Tout comme le fer impur est souple, l'esprit impur peut être plié. Pour que le corps et l'esprit restent solides et acérés, ils doivent être purifiés. Pour y parvenir, un ninja peut entraîner son corps, tout en l'exposant à des chaleurs insupportables, et méditer pendant des heures, assis sous une chute glaciale en hiver. Par cet entraînement intense, le ninja atteint l'harmonie et devient une arme aussi mortelle qu'un sabre de samurai.

Un disciple du Seishin-Teki Kyoyo prend avantage à apprendre la technique du Kuji-kiri (voir le chapitre 3).



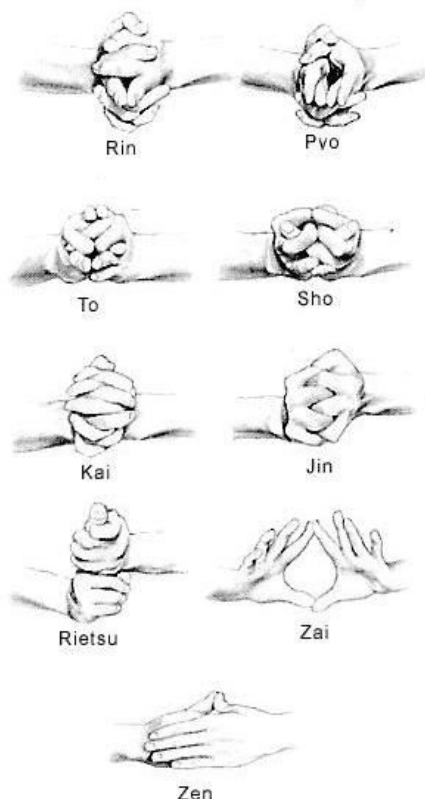
Nouveaux kata

Kuji-kiri

Le Kuji-kiri est une forme de méditation accélérée permettant de faire rapidement le vide pour pouvoir être prêt à toutes les éventualités. Cette technique pratiquée par les adeptes du Seishin-Teki Kyoyo consiste à exécuter plusieurs formes à l'aide des mains et des doigts, pour rassembler le *chi*, l'énergie vitale.

Lorsque le ninja se trouve dans une situation de danger imminent et que la fatigue ou les émotions risquent de lui coûter la vie, il utilise le Kuji-kiri. Il retrouve alors l'harmonie et est prêt à faire face à son karma.

- Temps de préparation
10 minutes
- Durée
60 minutes
- Rang
Nintai Shinden Ryû 2, Fugu Ryû Shinobi Iri 3 ou Budo Ryû Ninpô Taijutsu 3
- Coût
5
- Spécial
Il faut pouvoir utiliser des points de vide et posséder au moins un rang en théologie et la spécialisation Seishin-Teki Kyoyo pour pouvoir apprendre ce kata.
- Effet
Pendant la durée du kata, le ninja ne subit aucune pénalité due aux blessures. Toutefois, il ne peut plus utiliser de point de vide tant que le kata est actif.
- Vide
Aucun.



*Les 9 positions du Kuji-Kiri
Image issue de ce [site](#)*

Écoles

École **Fugu Ryû Shinobi Iri** (ninja)

école du poisson-lune et techniques d'infiltration

Honneur

- 0.5

Trait

- +1 réflexes

Compétences

- Jiu-jutsu (Kosshijutsu)
- Projectiles de ninja
- Athlétisme
- Discrétion
- Explosifs (Teppôjutsu)
- Une compétence déshonorante au choix
- Une compétence au choix

Équipement

- Kimono
- Zori
- Shinobi shozoku
- Jika-tabi
- 10 shuriken
- 2 armes au choix
- Nécessaire de voyage
- 2 bu

Techniques

- Nyukyo no jutsu (synchronisation)
Ajout de 2x le rang d'air à l'initiative et aux jets de discrétion.
- Monomi no jutsu (trouver une faiblesse dans une défense)
Diminution du ND de l'armure d'un adversaire du rang d'école. 2 augmentations gratuites sur les tentatives de crochetage de serrure.
- Nyudaki no jutsu (trouver une faiblesse psychologique)
Sert à déterminer le niveau de sensibilité d'un garde. Jet de perception ND (10 + 5x rang de réputation du garde) pour déterminer le jet d'intuition du garde.
Pour chaque minute ajoutée à une tentative de déplacement furtif, 1 augmentation gratuite de plus sur le jet de discrétion.
- Yoji-gakure (distraction et diversion)
Ajout du rang d'école à tout jet de spectacle (déguisement), de spectacle (imitation) et d'explosifs (teppôjutsu), et à toute tentative de feinte.
- Joei-on jutsu (effacer la lumière et le son)
Un nombre d'augmentations gratuites égal au rang d'école sur tous les jets de discrétion (furtivité).
Pour chaque minute ajoutée à une tentative de déplacement furtif, 2 augmentations gratuites de plus sur le jet de discrétion (remplace de la technique de rang 3).

École **Budo Ryû Ninpô Taijutsu** (bushi)

école de la voie de la guerre et techniques subtiles de corps à corps

Honneur

- 0.5

Trait

- +1 agilité

Compétences

- Jiujutsu (Taijutsu)
- Kenjutsu (Ninja-to)
- Défense
- Athlétisme
- Discrétion
- Une compétence du bugei au choix
- Une compétence au choix

Équipement

- Kimono
- Zori
- Shinobi shozoku
- Jika-tabi
- Ninja-to
- 2 armes au choix
- Nécessaire de voyage
- 2 bu

Techniques

- Ukemigata (chutes contrôlées, roulades)
 - 1 augmentation gratuite sur tout jet d'athlétisme (acrobatie).
 - Augmentation du ND contre les projections du rang d'école fois le rang de réflexes.
 - Diminution des dégâts liés aux chutes de 5x rang d'école.
- Taihenjutsu (évasions, postures)
 - Ajout du rang d'agilité au ND pour être touché.
 - Augmentation du ND contre les clés d'articulations du rang d'école multiplié par le rang d'agilité.
 - 2 augmentations gratuites sur toute tentative d'échapper à des liens.
- Dakentaijutsu (conditionnements, formes de poings)
 - Toujours considéré comme en posture de défense, sauf si spécifié autrement.
 - +1G0 aux dégâts lors de l'utilisation de jiujutsu.
 - Peut faire une attaque de plus par tour si toutes les attaques sont à mains nues.
- Jutaijutsu (projections, clés d'articulations, clouages au sol)
 - 2 augmentations gratuites sur les tentatives de projections, clés d'articulations et clouages au sol.
- Kyushojutsu (utilisation des doigts pour frapper les points vitaux)
 - Attaque spéciale nécessitant 3 augmentations. En plus de faire les dégâts normaux, diminution d'un rang d'un trait physique (endurance, force, agilité ou réflexes) qui doit être déterminé avant d'effectuer l'attaque. La victime d'une telle technique doit passer une journée complète de repos par rang de trait perdu, pour les récupérer. Une personne se retrouvant ainsi à 0 dans un trait devient inconscient jusqu'à ce qu'il ait récupéré au moins 1 rang pour chaque trait ayant atteint ce cap.
 - +1G1 aux dégâts lors de l'utilisation de jiujutsu (remplace la technique de rang 3).

École **Nintai Shinden Ryû** (moine)

école du temple de la persévérance et de l'endurance

Honneur

- 2

Trait

- +1 vide

Compétences

- Jujutsu (Koppôjutsu)
- Bâtons
- Défense
- Athlétisme
- Méditation
- Théologie (Seishin-Teki Kyoyo)
- Une compétence au choix

Équipement

- Kimono
- Zori
- Shinobi shozoku
- Jika-tabi
- Bo
- Une arme de paysan ou un bâton ou une arme à chaîne au choix
- 1 bu

Techniques

- Ninpô no ken
Peut s'acheter des kata comme un bushi ou un ninja.

Kiho

- 4 kiho martiaux ou mystiques

Écoles avancées

École avancée **Gendo Ryû Dokujutsu** (ninja)

école de la voie de l'illusion et techniques des poisons

Pré requis

- Anneaux/Traits
 - Perception 4
 - Intuition 5
 - Vide 4
- Compétences
 - Genjutsu 5
 - Poison 4 (avec emphase hallucinogènes)

Techniques

- Ninja no kiai (union des énergies, du souffle)
 - Un point de vide dépensé lors d'une attaque donne une augmentation gratuite aditionnelle. Cela s'applique aussi aux dégâts.
- Dokuso Riyô (utilisation des toxines)
 - Ajout du rang d'école sur un jet de compétence poison.
 - Pour 2 augmentations sur un jet de compétence poison, peut utiliser 2 fois une même dose, plutôt qu'une seule fois.
 - 2 augmentations gratuites pour résister à un poison.
- Yôjutsu (hypnose)
 - 2 augmentations gratuites sur les jets de genjutsu.
 - Augmentation ou diminution du ND de 5x le rang d'intuition lorsque victime d'une tentative d'hypnose.

Voies

Voie **Teishindô Ryû** (courtisan)

école de la voie de la court

Voie d'entrée

- École Fugu Ryû Shinobi Iri
Rang 2
- École Bayushi Teishin Ryû (courtisan)
Rang 2
- École Kasuga Teishin Ryû (courtisan)
Rang 2
- École Budo Ryû Ninpô Taijutsu
Rang 3
- École Shosuro Haiyû Ryû (acteur)
Rang 3
- École Ikoma Sekkô Kyoshô (maître espion)
Rang 3

Technique

- Fukashi Taido Sareru (invisible par l'attitude)
1 augmentation gratuite sur tous les jets de courtisan (manipulation), étiquette (conversation), spectacle (déguisement) et tromperie (séduction).
Ajout du rang de spectacle aux jets de discrétion.

Voie **Mamorudô Ryû** (yôjimbô)

école de la voie de la protection

Voie d'entrée

- École Budo Ryû Ninpô Taijutsu
Rang 2
- École Fugu Ryû Shinobi Iri
Rang 2
- École Bayushi Bushi Ryû
Rang 2
- École Shosuro Shinobi Ryû
Rang 3
- École Shosuro Haiyû Ryû (acteur)
Rang 3
- École Daidoji Ryôken Ryû (chien de chasse)
Rang 3

Technique

- Yôjimbô Giri (la responsabilité du garde du corps)
Si le yôjimbô est dissimulé et/ou déguisé, pour chaque tranche de 10 sur son résultat de discrétion et/ou spectacle, il obtient 1 augmentation gratuite sur son jet de défense, lorsqu'il tente de protéger quelqu'un.

Armes et accessoires

Jyujutsu

- Tegaki et Shuko
Griffes d'acier tenues dans la paume (en paire)
+0G1 (non cumulatif avec les ashiko, shobo et tekken)
1 augmentation gratuite pour les jets d'athlétisme (escalade)
1 koku (paire)
- Ashiko
Griffes d'acier attachées au pied (en paire)
+0G1 (non cumulatif avec les tegaki, shuko, shobo et tekken)
1 augmentation gratuite pour les jets d'athlétisme (escalade)
1 koku (paire)
- Shobo et Tekken
Bague avec une lame ou des pointes courtes
+1G0 lors d'une attaque à la tête (non cumulatif avec les tegaki, shuko et ashiko)
2 augmentations gratuites pour les jets de passe-passe (dissimulation)
1 bu
- Suntetsu
Pièce de bois attachée au majeur servant à frapper les terminaisons nerveuses
Diminution de l'initiative de la cible de 1 à chaque coup porté
1 augmentation gratuite pour les jets de passe-passe (dissimulation)
1 bu

Kenjutsu

- Kogarasumaru
Katana à 2 tranchants
3G2
1 augmentation gratuite sur les manœuvres de feinte
25 koku
- Ôdachi
Ancien no-dachi
2g2
20 koku
- Tachi
Katana suspendu au obi, plutôt que glissé dedans
- Kodachi
Wakizashi suspendu au obi, plutôt que glissé dedans
- Uchigatana
Ancien katana
2G2
15 koku
- Tsurugi
Épée droite et courte à 2 tranchants
Nécessite une compétence de maniement exclusive
2G2
15 koku

Tantojutsu (couteaux)

- Kunai
 - Poignard d'escalade
 - 1G1
 - 1 augmentation gratuite pour les jets de passe-passe (dissimulation)
 - ajout du rang de couteaux pour les jets de athlétisme (escalade)
 - 1 koku
- Kaiken
 - Petit poignard courbe, sans garde
 - 1G1
 - 1 augmentation gratuite pour les jets de passe-passe (dissimulation)
 - 1 koku
- Kogatana
 - Réplique miniature d'un katana
 - 0G1
 - 2 augmentations gratuites pour les jets de passe-passe (dissimulation)
 - 2 bu
- Kogai
 - Petit stylet
 - 0G1
 - 2 augmentations gratuites pour les jets de passe-passe (dissimulation)
 - 2 bu

Yarijutsu

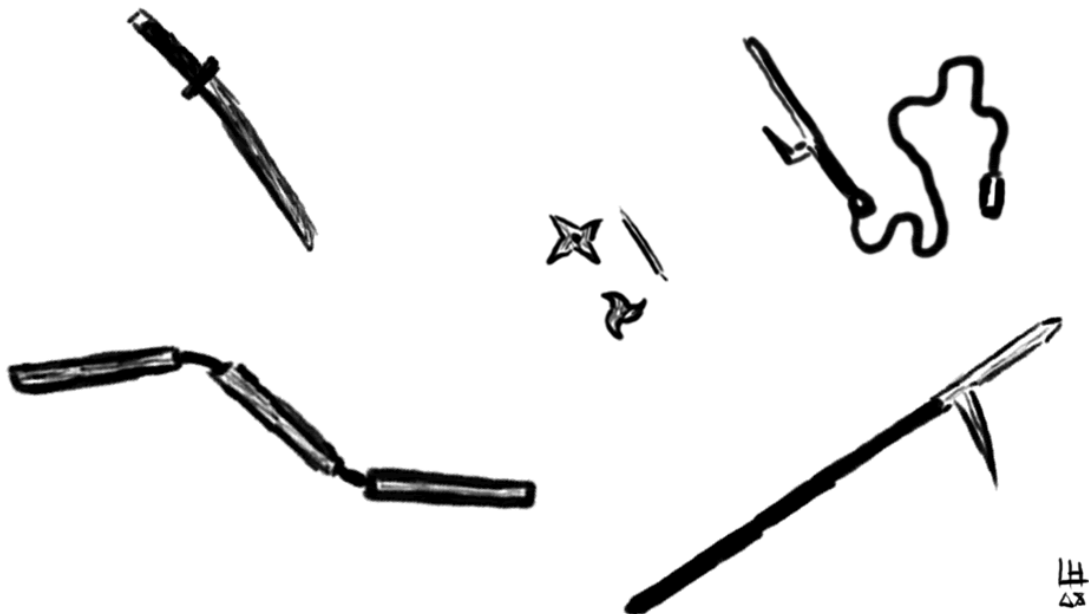
- Kama-yari
 - Épieu pourvu d'une lame de kama (faucille) près de la pointe
 - 2G2 (yari), 1G2 (kama)
 - 7 koku
- Shikomizue
 - Bâton de bambou court, muni d'une lame rétractable
 - 1G2
 - 1 augmentation gratuite pour les jets de passe-passe (dissimulation)
 - 10 koku

Kusarijutsu

- Kusari-fundo
 - Kusari-gama, avec un gros anneau tranchant, à la place d'un leste
 - 0G2 (kama), 0G1 (anneau)
 - Lors d'une prise de lutte, le kama peut être utilisé, ajoutant 1G1 à ses dégâts
 - 6 koku
- Kusari-chigiriki
 - Jitte, avec une chaîne lestée
 - 1G1 (jitte), 0G1 (chaîne)
 - 1 augmentation gratuite pour désarmer,
 - 2 si l'arme de l'adversaire est un sabre autre qu'un no-dachi
 - Lors d'une prise de lutte, le jitte peut être utilisé
 - 7 koku
- Gyomô
 - Filet de pêche
 - 3 augmentations gratuites pour une prise de lutte
 - 1 bu

Bôjutsu

- Bô
Bâton de 2 mètres
0G2
Avec l'emphase Bô, +5 au ND pour être touché
2 bu
- Jô
Bâton de 1 mètre ½
0G2
Avec l'emphase Jô, +5 au ND pour être touché
2 bu
- Hanbô et Tanbô
Bâton de 1 mètre
0G2
Avec l'emphase Hanbô, aucune pénalité à en porter deux en même temps
Toute fois, les deux servent à la même attaque, infligeant 1G3
1 bu
- Sansetsukon
Nunchaku à trois branches (2 mètres en tout)
1G2
Peut faire une prise de lutte comme une chaîne
1 koku
- Tankoji
Bâton creux rempli de talk piquant (1 mètre)
0G2
Metsubushi provoquant des démangeaisons, lors d'une attaque réussie
3 bu (metsubushi vendu séparément)



Shurikenjutsu

- Shaken, Shaden et Semba
Shuriken en étoile
1 augmentation gratuite pour les jets de passe-passe (dissimulation)
2 bu
- Hira shuriken
Shuriken en disque
1 augmentation gratuite pour les jets de passe-passe (dissimulation)
2 bu
- Bo shuriken
Shuriken en aiguille
1 augmentation gratuite pour les jets de passe-passe (dissimulation)
2 bu
- Fuma shuriken
Grand shuriken pliant
1G1, la force compte dans les dégâts du fuma shuriken
1 koku
- Fukumibari
Fléchette plate projetée par la bouche
1G1, la force ne compte pas
Les 10 n'explorent pas pour les dégâts
2 augmentations gratuites pour les jets de passe-passe (dissimulation)
2 bu
- Makibishi
Chausse-trape roulante (bille)
- Tetsubishi
Chausse-trape perforante (clou)
- Metsubishi
Poudre aveuglante, asphyxiante, empoisonnée ou provoquant des démangeaisons

Kayakujutsu

- Teppô et nage-teppô
Petit explosif incendiaire ou aveuglant
- Ôzutsu
Mortier dans un tronc creux. Le ôzutsu prend 5 tours à charger, a une portée de 50 mètres, fait 4G4 de dommages en projetant des roches de 1 kilogramme, le ND pour toucher la cible est augmenté de 5 par tranche de 10 mètres (10-20: +5 ND, 20-30: +10 ND, 30-40: +15 ND, 40-50: +20 ND). La compétence explosifs est utilisée pour les jets d'attaque avec cette arme.
5 koku (explosif vendu séparément)

Accessoires

- Shinobi shozoku
Costume sombre utilisé par les ninjas
2 koku
- Jika-tabi
Bottes souples avec séparation entre les 2 premiers orteils
4 bu
- Tabi
Chaussettes avec séparation entre les 2 premiers orteils
2 bu
- Mizu-gumo
Chaussures flottantes
3 koku
- Ashiaro
Échasses en forme de pattes animales ou monstrueuses
1 koku
- Marionnette
Utilisée pour le théâtre de marionnette (*bunraku*)
5 koku

Ninjutsu no Gu
© 2008 LeprousHarry

Supplément non officiel pour
L5A 3ième édition
© AEG