

L'EQUIPEMENT DU NINJA



INTRODUCTION

Il n'est pas toujours facile de déterminer le vrai du faux en matière de matériel utilisé par les *shinobi*, d'autant que leur côté pragmatique et adaptatif fait qu'ils inventèrent et bricolèrent – parfois de façon improvisée – une multitude d'armes et d'outils.

Il s'agit donc là d'un inventaire nullement exhaustif ou sérieux, juste une présentation à des fins ludiques – une aide de jeu – car l'ensemble des jeux de rôle sont pauvres en la matière. Si je pense que l'essentiel y est, il y a bien fallu faire des choix subjectifs, ne vous étonnez donc pas si cet objet indispensable à vos yeux à tout ninja qui se respecte n'y figure pas ou à l'inverse si ce gadget tout à fait anecdotique pour vous y figure.

S'équiper au début d'une mission est un moment de jeu important pour le ninja.

Deux considérations importantes rentrent en compte, l'encombrement et les ressources du clan.

Très clairement, l'équipe de ninja ne peut pas tout prendre pour des raisons d'encombrement et de discrétion. Les objets que doivent prendre obligatoirement l'équipe pour l'accomplissement de leur mission peuvent même induire la couverture que doit prendre un ou plusieurs membres du groupe (que ce soit pour avoir une raison crédible de posséder cet équipement ou pour avoir des moyens de le cacher).

Des choix doivent être faits par l'équipe de façon individuelle voire idéalement collective en fonction des besoins présumés de la mission et des risques que prennent les PJ en prenant du matériel susceptibles de griller leur couverture.

L'autre aspect important est que les ressources d'un clan shinobi sont limitées, même pour les plus puissants d'entre eux. Il est difficile d'établir en la matière des règles strictes mais la disponibilité du matériel s'établit en fonction de la nature (une mission d'espionnage ne nécessite pas d'explosif par exemple), de l'importance de la mission (pas de lourd moyens déployés pour une mission basique), l'état des rapports sociaux avec le responsable de la logistique et du statut social des PJ au sein du clan. Aussi, à la fin de la description de chaque matériel figure l'une de ces trois classifications :

MARQUÉ NINJA

La découverte de ce matériel en possession du ninja ou son utilisation désigne le personnage comme faisant parti des shinobi

MARQUÉ PROFESSION (COMBATTANT – MÉDECIN ...)

La découverte de ce matériel en possession du ninja ou son utilisation désigne le personnage comme faisant parti de cette classe ou profession (combattants aguerris, médecins...)

NEUTRE

Aucun problème à posséder cet équipement du moment que l'identité du shinobi correspond. Ainsi, un paysan crasseux arborant une superbe boîte inro contenant de nombreuses médecines pourrait porter à questionnement.

LES SIX OUTILS ESSENTIELS DES SHINOBI (*ROKU-GU*)

Si ce sont pour certains des objets banals ou triviaux, ils sont considérés comme les outils indispensables qui ont leur utilité en toutes circonstances pour le ninja.

CHAPEAU DE PAILLE (*AMIGASA*)

NEUTRE

C'est un couvre chef protégeant efficacement des intempéries largement utilisé par toutes les classes sociales. Il est très pratique pour voyager discrètement visage caché en gardant la tête baissée (ce qui était commun, personne ne pose de questions) ou se mêler à la foule sans être reconnu.

certaines versions permettent de camoufler des petites flèches dans l'armature du chapeau ou d'autres petits objets.

GRAPPIN (*KAGINAWA*)

CORDE SEULE : NEUTRE

GRAPPIN : MARQUÉ NINJA

Le grappin est un outil utilisé essentiellement pour escalader un mur ou attraper les hautes branches d'un arbre si besoin. Le grappin peut être de toute taille selon les besoins et le gabarit du shinobi.

De construction simple, il se compose d'une corde d'environ 5 mètres de long au bout de laquelle un crochet en fer est accroché.

Il peut servir d'arme improvisée.

Il peut être utilisé comme une simple corde pour ficeler des choses, ligoter un opposant, fermer une porte ...

le kaginawa peut être tendu de part et d'autre d'une ouverture pour faire trébucher un adversaire.

STYLO DE PIERRE (*SEKIHITSU*)

NEUTRE

Il peut s'agir d'argile roulée en forme de stylo et séchée, ou bien de charbon, ou encore de graphite ou de craie, soit des outils de dureté différentes permettant d'écrire ou de faire des marques. Cela permettait de collecter des informations et de les noter ou encore de marquer les arbres ou les rochers pour laisser des informations à d'autres shinobi.

il n'y a rien qui ressemble davantage à un shuriken qu'une pointe en graphite. Peut être utile pour faire diversion.

BOITE À MÉDECINE (*KUSURI*)

MARQUÉ MÉDECIN, NINJA OU NEUTRE SELON IMPORTANCE DU CONTENU.

Il s'agit d'une boîte intro à médecine, très ingénieuse, avec plusieurs étages compartimentés disposés les uns sur les autres. Elle peut également contenir d'autres petits objets personnels.

Elle contient toute sorte de médecine, de stimulants et de poisons.

les potions ont des étiquettes codées ou pas ?

PIÈCE DE TISSUS (*SANJAKU TENUGUI*)

NEUTRE

Comme son nom l'indique, il s'agit d'un carré de tissu de trois shaku de long, soit environ 90 cm. Cette pièce a de multiples usages, comme de se cacher le visage (comme la coiffe des moines-guerriers), faire un bandage, un garrot, un étranglement, porter des affaires en la nouant (sac furoshiki), l'utiliser comme une corde de fortune, une écharpe, un bâillon ou encore à attacher un opposant.

Si elle n'est pas déjà tout simplement utilisée comme un sac, le shinobi la plie et la range dans comme une ceinture ou autour de sa poitrine sous une veste.

POT À FEU (*UCHITAKE* OU *DOKA* OU *DONOH*)

MARQUÉ NINJA

S'ils sont de conception et d'utilisation légèrement différente, ces trois outils sont substituables. La Doka est un petit pot en céramique ou plus rarement en métal doublé de cuir et en tissus pour être calorifugé (isolé) et fermé par une ficelle à l'épreuve de la chaleur.

Il contient un charbon ardent (ou tout autre combustible lent) qui peut brûler jusqu'à 12 heures.

Le ninja porte la Doka secrètement dans ses vêtements. Il fournit de la chaleur par temps froid, même si le ninja porte des vêtements peu épais.

Le pot permet d'accéder au feu en une dizaine de secondes ce qui permet d'allumer des combustibles sans le hasard de l'amadou ou de la pierre à feu. Il faut le même laps de temps pour refermer correctement la Doka. Le ninja est entraîné à ouvrir et à fermer sa Doka sans trahir la source de lumière.

la Doka fonctionne comme une bouillote qui permet au ninja d'endurer les stations immobiles de surveillance dans le froid le plus vif en augmentant la combustion du charbon (mais en réduisant ainsi sa durée).

la Doka permet de lire discrètement dans le noir

OBJETS UTILISANT LE FEU

(EXPLOSIFS, PROCÉDÉS PYROTECHNIQUES)

Tout un ensemble d'objets peuvent être fabriqués. Ceux présentés dans ce paragraphe peuvent être modifiés et adaptés selon les besoins.

BOMBE (*UZUME-BI*)

MARQUÉ NINJA

La bombe est un engin explosif puissant avec une mèche. Il s'agit généralement d'un gros pot rempli de poudre canon. Plus, la bombe est volumineuse, plus elle contient de poudre, plus elle est puissante.

Gourmande en poudre et non totalement fiable, la bombe est rarement utilisée pour l'élimination de cibles vivantes.

Elle est plus généralement utilisée pour faire des dommages aux structures telles que les ponts, les portes d'un château, les piliers de soutènement. Sa puissance toute relative ne permet pas de détruire directement les structures sauf les plus rudimentaires.

Plus le shinobi sera compétent en Chimie (Yogen), plus il sera apte à placer la bombe au meilleur endroit pour obtenir l'effet désiré.

Une personne dans la zone d'explosion de la bombe subira des dommages et un effet de souffle.

le « pot » peut être une marionnette bunraku, une statue, une armure ... Marqué ninja

GRENADE ÉCLAIR (*TORINOKO*)

MARQUÉ NINJA

Le Torinoko est un petit objet de la taille et la forme d'un œuf. Lancé sur une cible par le ninja ou tout simplement jeté au sol, il éclate à l'impact.

Toutes les personnes situées dans un rayon de 4 mètres du point d'impact et qui ne s'attendent pas au résultat doivent couvrir ou fermer les yeux.

Elles seront sinon aveuglées partiellement pour une dizaine de secondes.

Chaque famille de shinobi dispose d'un mot clé bref pour signaler l'utilisation imminente d'un Torinoko. C'est alors un acte réflexe pour le ninja de se protéger les yeux.

Il est possible de combiner les effets d'une grenade éclair avec de la poudre à fumée.

GRENADE (*NAGGE-TEPPO*)

MARQUÉ NINJA

Les grenades sont des petits explosifs devant être lancés. Elles peuvent être de la taille et de la forme d'un Torinoko et éclater à l'impact pour les plus petites versions ou être plus grosses et plus puissantes en étant munies de mèches.

Elles contiennent de la poudre bien tassée et des lamelles de métal qui infligent des dommages sur les personnes se trouvant à proximité ou au contact de l'explosion. Un effet de souffle / recul est également infligé.

Le bruit important et l'effet visuel impressionnant des grenades les plus puissantes en font un outil de diversion intéressant.

MINE ANTI-PERSONNEL (*UMEBI OU JIRAI*)

MARQUÉ NINJA

Ces dispositifs sont plutôt conçus pour faciliter la fuite ou pour tendre une embuscade que comme engins visant à interdire une zone.

Une jarre de céramique est remplie de poudre (et de fragments métalliques ou de morceaux de bambous acérés) et un autre réceptacle (très souvent un doka) est placé dessus.

Quand on marche dessus, la fragile jarre de céramique se casse, mettant le charbon ardent contenu dans le doka en contact avec la poudre et entraînant l'explosion de la charge.

Les petites mines sont souvent utilisées de la même manière que les tetsubishi mais les plus grosses sont positionnées à l'avance par les shinobi sur un site d'embuscade

LA FLÈCHE INCENDIAIRE

MARQUÉ NINJA – DES FLÈCHES INCENDIAIRES MOINS ÉLABORÉES SONT MARQUÉES COMBATTANT

Cette flèche est un bambou creux avec un à l'intérieur un cylindre contenant de la poudre noire. Une fois la mèche allumée et la flèche tirée, cette dernière se plante sur la cible puis explose, provoquant un petit début d'incendie.

MÈCHES

MARQUÉ NINJA

Il existe tout un ensemble de mèches qui peuvent se classer en combustion rapide, lente et très lente.

Les mèches à combustion très lente brûlent généralement à la vitesse d'un mètre par minute et sont utilisées pour les bombes les plus puissantes afin que le shinobi puisse s'éloigner à distance respectable.

Les mèches à combustion lente brûlent généralement à la vitesse d'un mètre toutes les 10 secondes et sont généralement utilisées pour les bombes les plus faibles et pour la plupart des grenades à mèche. Le ninja a le temps d'allumer l'objet, de le lancer ou de le poser quelque part puis de se protéger.

Les mèches rapides brûlent généralement à la vitesse de 10 cm par seconde et sont utilisées pour déclencher une explosion à distance, pour des bombes pièges allumées par déclencheur ou pour les bombes suicide.

Malgré toute l'attention accordée lors de leur fabrication, elles sont techniquement difficiles à fabriquer. Toutes les mèches ont 10 % de chances de s'éteindre spontanément.

Une mèche allumée, même non reliée à un engin explosif, fait réfléchir à deux fois la plupart des adversaires.

La mèche peut être doublée ou triplée quand l'explosion d'une charge est déterminante dans l'exécution d'un plan.

POUDRE À FUMÉE (KAMURI-KONA)

MARQUÉ NINJA

Une unité de poudre à fumée allumée brûle pendant 10 à 30 secondes. Le composé chimique produit crée un nuage de fumée dense, épais et nauséabond. Toutes les 5 secondes qu'il brûle, il s'étend d'environ 2 mètres à partir du point où la poudre a été placée pour une hauteur constante d'environ 2 mètres.

Quand la poudre est éteinte, le nuage se dissipe à la vitesse d'environ 1 mètre toutes les 5 secondes. A l'extérieur, elle se dissipera plus vite et se déplacera selon l'importance et le sens du vent. Elle stagnera dans une zone mal aérée.

Les personnes à l'intérieur du nuage sont aveuglées et ont du mal à se déplacer car elles ne voient pas le sol. Elles resteront handicapées quand elles en sortiront le temps de nettoyer leurs yeux et de reprendre leur souffle.

il est possible de combiner à la poudre à fumée une unité de poison d'inhalation ou de contact.

Il est possible de combiner les effets de la poudre à fumée avec une grenade éclair.

COMPOSÉS CHIMIQUES ET DROGUES

Un ninja utilisant la chimie (yogen) et l'herboristerie peut préparer toute sorte de poisons.

Plus ses connaissances seront élevées, plus il saura utiliser les substances chimiques tant pour effectuer le dosage voulu que pour sécuriser leur utilisation.

Tous les poisons sont classés selon plusieurs critères :

- La forme : pâte, liquide, huile, poudre entraînant des conditionnements et des modes d'administration différents
- L'effet : paralytique, soporifique, léthal, handicapant (psychotropes ou douleurs physiques).
- le mode d'administration : injection, contact, inhalation et ingestion. Un même poison pouvant avoir plusieurs modes.
- La rapidité d'action : instantané, rapide, lent, très lent. Le laps de temps où il fait effet ainsi que la fréquence des tests pour y résister
- la puissance : étalonnée selon le système de jeu

Une fois que chaque critère a été défini, il n'y a plus qu'à éventuellement donner un nom à la substance.

Exemple : « le sang du dragon » liquide soporifique, ingestion, 2 h – 30 min, Niveau 3

Egalement, toute une pharmacopée allant du stimulant aux herbes médicinales est utilisée.

DROGUES INJECTÉES

ARMES EMPOISONNÉES : MARQUÉ NINJA

Une unité de Poison permet d'enduire 10 dards, 6 chausse-trappes, 4 pointes de flèches ou shuriken, 1 couteau ou 1 wakizashi, ou ½ katana ou ninjato ou 1 mètre de fil de fer.

Une fois l'arme enduite, le poison durcit pour former un film résistant à l'eau. L'immersion prolongée ou l'eau chaude retirera le poison.

Certains poisons s'oxydant, les ninja n'empoisonnent généralement leurs armes que quand ils se préparent au combat.

DROGUES INGÉRÉES

Le dosage des soporifiques doit être particulièrement adapté à la cible afin d'avoir l'effet désiré en évitant un sous dosage ou un sur dosage ou des effets secondaires.

POUDRES

La plupart des poisons peuvent être fabriqués sous forme de poudre très fine afin d'être inoculé par voie respiratoire (inhalation) ou par la peau (contact).

La poudre peut être répandue avec une sarbacane, avec un tube à piston ou dans un œuf.

Certains poisons peuvent être actifs en étant brûlés, soit seuls soit avec un encens ou de la poudre à fumée.

POUDRE AVEUGLANTE

MARQUÉ NINJA

Cette poudre agit au contact et en inhalation. Les personnes exposées sont aveuglées et immobilisées par le choc et les éternuements.

POUDRE À GRATTER

Cette poudre agit au contact et cause des insupportables démangeaisons aux victimes. Elle est souvent répandue dans la literie et sur l'armure d'un ennemi pour préparer une attaque ultérieure.

ŒUFS AVEUGLANTS

MARQUÉ NINJA

Un œuf semblable aux torinoko rempli de poudre aveuglante

TUBE À PISTON

MARQUÉ NINJA

Il ressemble à un épais tube en bambou avec un embout effilé à une extrémité et un piston à l'autre. Il peut projeter des poudres à 5 mètres et des liquides à 10 mètres.

ACIDES

MARQUÉ NINJA

Les ninjas connaissent certaines méthodes pour fabriquer des acides suffisamment puissants pour brûler fortement les tissus pendant une période très courte et dissoudre les métaux.

Ils sont toutefois longs et couteux à fabriquer. Leur utilisation est donc rare et doit être motivée par des circonstances spéciales.

OUTILS D'EFFRACTION

NEUTRE

LA CORDE

Outil indispensable pour le shinobi, la corde peut servir à mille et une choses. Monter à un arbre, tendre un piège, faire tomber un cheval avec une corde tenue, pendre quelque chose ou quelqu'un, attacher un prisonnier.

À l'aide d'un crochet (kaginawa), la corde devient un grappin efficace pour escalader les murailles des places fortes.

ÉCHELLES DE CORDE

MARQUÉ NINJA

Le shinobi a à sa disposition une large palette d'échelle pour escalader. Certaines sont pliables, extensibles, en corde, en bois, en bambou, avec des crochets, démontables...etc.

Chaque type d'échelle sert pour améliorer l'infiltration du shinobi dans une place forte, selon une situation particulière.

Elle se plie en un petit paquet incroyablement réduit. Les échelles portent généralement des petits crochets aux extrémités pour l'ancrage.

Elles peuvent généralement soutenir 3 hommes en même temps en toute sécurité.

Un ninja particulièrement doué en escalade peut grimper une surface tout en déroulant l'échelle de corde.

PERCHE D'ESCALADE – SHINOBI-KUMADE

MARQUÉ NINJA

Le shinobi-kumade (« râteau de ninja ») est une perche de bambou pliante constituée de bambous creux que l'on enfilaient sur une corde et comportant une griffe à une extrémité.

Pliée en détachant les bambous en laissant la corde dedans, elle mesure à peu près 50 cm mais elle peut être dépliée en tirant sur la corde, les bambous se fixent les uns sur les autres pour atteindre jusqu'à 3,50 mètres de longueur. Elle est astucieusement renforcée pour supporter le poids d'un homme.

L'outil transforme les escalades à pic en escalade facile c'est-à-dire sans jet de dé et très rapidement. Cette tige peut également servir à agripper toutes sortes de personnes ou de choses, notamment comme une gaffe pour les bateaux.

Comme beaucoup d'outils, la perche peut être utilisée comme une arme, soit un jo ou un bo selon la taille prise.

GANTS À CROCHET (NEKODE)

MARQUÉ NINJA

Les Nekode sont des bandes de cuir de plusieurs centimètres d'épaisseur enroulées autour de la main de l'utilisateur. La paume d'un Nekode est pourvue de plusieurs griffes en fer, légèrement courbées vers l'intérieur. C'est un outil d'escalade particulièrement efficace.

Toutefois, le personnage qui utilise un Nekode ne peut pas utiliser sa main pour utiliser un objet, à moins qu'il n'utilise que ses doigts.

Il faut une dizaine de secondes pour s'équiper et enlever un Nekode.

Les griffes infligent des dommages supplémentaires en cas de combat à mains nues avec un Nekode.

LE MATÉRIEL D'ÉCOUTE

MARQUÉ NINJA

Ils consistent généralement en une sorte de petite corne ou cornet qu'on place contre une porte et contre son oreille, afin d'amplifier les vibrations sonores. Des tubes font également l'affaire même si moins efficaces.

TROUSSE D'OUTILS

MARQUÉ NINJA

Elle contient une barre, des forets, une scie à double tranchant (shikoro), un burin, un ciseau à bois, un marteau et des rossignols pour des usages multiples.

La scie dans sa version la plus simple permet de couper des portes. Une mèche à percer sert à faire des trous pour observer ce qui se passe de l'autre côté d'une porte, cloison ou mur. Une série de crochets métalliques permet de crocheter les serrures fermées de l'intérieur.

TRUELLE – PELLE – KUNAI

NEUTRE

Le kunai est un des nombreux outils dont l'usage a été détourné par les shinobi. C'est à l'origine une sorte de truelle qui est utilisée pour casser le plâtre, pour creuser des trous et comme outil de levage.

Il est employé comme outil universel de jardinage, ou comme outil de maçonnerie. Le kunai a une lame en forme de feuille et une poignée avec un anneau afin de pouvoir y passer une corde (et s'en servir comme lest pour accrocher la corde à une branche par exemple).

Normalement, seule la pointe de l'outil est affûtée, les sollicitations auxquelles un kunai étant soumis détruisant à coup sûr tout outil affûté.

Les shinobi l'utilisent comme aide pour escalader (soit en l'utilisant pour creuser des trous dans les murs, soit en s'en servant comme d'un piton d'escalade), mais aussi comme attelle, comme outil de crochetage de fortune, comme pelle et enfin comme arme.

Contrairement à la croyance populaire, le kunai n'est pas une arme de lancer (quoique les shinobi soient plutôt souples avec les usages possibles de leurs armes) mais il peut très bien être utilisé pour poignarder une cible.

Pour un shinobi utilisant une couverture de jardinier ou de tailleur de pierre, le kunai est une arme qui n'éveillera pas les soupçons.

OBJETS UTILISÉS DANS L'EAU

PIEDS D'EAU – MIZUGUMO

Marqué ninja Les Mizugumo (araignée d'eau) sont de petits flotteurs portés aux pieds, permettant au ninja de marcher sur l'eau. La vitesse de déplacement est celle d'une marche normale mais le ninja doit consacrer beaucoup d'efforts pour conserver son équilibre, accomplir d'autres actions est donc difficile.

LES RADEAUX

Bien que savoir nager fasse partie de son apprentissage, le shinobi évite de traverser des douves ou des étendues d'eau s'il n'était pas obligé de le faire.

En effet, un vêtement humide est moins souple et plus lourd, ce qui ne facilite pas les mouvements comme l'escalade. De plus, l'eau laisse des traces sur le sol et enfin, le shinobi doit toujours protéger son nécessaire à poudre et à feu.

Une foule de radeaux différents sont construits, avec des formes ingénieuses et variées, parmi eux on peut citer.

RADEAU – TSUGI-BUNE

NEUTRE DÉMONTÉ – MARQUÉ NINJA MONTÉ

Petit navire en "kit". Il consiste en quatre sections ayant une forme de boîte et jointes entre elles.

Une fois démonté, ces quatre sections ressemblent à deux boîtes en bois et peuvent être portées par un homme seul. Une fois assemblé, le tsugi-bune peut transporter quatre personnes et une petite quantité d'équipement.

RADEAU – KAMEIKADA

NEUTRE PLIÉ - MARQUÉ NINJA DÉPLIÉ

C'est un radeau pliable pour une personne avec son équipement.

Plié, il est porté en bandoulière ou dans le dos comme un sac.

A minima, le shinobi est à même de construire un radeau de fortune avec des roseaux pour y placer toutes ses affaires au sec alors qu'il traverse nu à la nage.

VÊTEMENTS DE PLONGÉE – MIZU-KAKI

MARQUÉ NINJA

L'ensemble de plongée du ninja comprend une paire de palmes, un système optique permettant de voir normalement, un tuba et un « sac à air » étanche (une vessie d'un animal) lui permettant de respirer sous l'eau (quelques respirations seulement) et ainsi de pouvoir rester immergé plus longtemps.

PIÈGES

CHAUSSE-TRAPPES – TETSU-BISHI OU MAKIBISHI

EN FER : MARQUÉ NINJA / NEUTRE

C'est un piège métallique constitué de pointes disposées de telle sorte que l'une d'elles, posée sur une base stable, est orientée vers le haut (par exemple sous la forme d'un tétraèdre).

Ils servent à piéger une zone contre des poursuivants et des intrus et peuvent être empoisonnés.

Le ninja dépose habituellement un à un les chausse-trappes dans la zone en choisissant les endroits où il estime qu'une personne a plus de chance de mettre le pied tout en mémorisant leur position afin que lui-même puisse par la suite traverser rapidement la zone sans lui-même se faire piéger.

Les pieds nus et les sandales wariji sont traversés par les chausse-trappes si tout le poids corps y est exercé. Les sandales en bois (geta) ne sont pas traversées mais en se fichant dedans la personne risque d'être déséquilibrée et de tomber (ou de devoir enlever ses geta).

Le ninja peut également dans l'urgence répandre des tetsu-bishi derrière lui en courant. C'est nettement moins efficace mais souvent cela a davantage pour but de faire ralentir des poursuivants que de les blesser.

Les tetsu-bishi sont des outils précieux pour couvrir une voie de repli d'un ninja.

Les châtaignes peuvent faire des chausse-trappes de fortune.

FIL DE FER

NEUTRE

C'est une sorte de fil de fer barbelé qui serait utilisé pour étrangler ou faire trébucher des victimes. Il peut aussi être utilisé à déclencher des pièges, des charges explosives ...

Le fil de fer peut être posé en travers d'un couloir ou d'une ouverture à hauteur de la gorge comme une barrière. La largeur de la zone définit une boucle de fil de fer. La victime est piégée si elle traverse cette barrière et elle subit des dommages si elle allait plus vite que la marche. Selon la vitesse de déplacement et les conditions de visibilité, le fil est plus ou moins facile à détecter.

Le fil de fer peut être placé au niveau des chevilles pour faire tomber. Il est plus difficile à détecter.

Un fil de fer ou une simple cordelette peut être utilisé pour déclencher un piège plus ou moins élaboré selon les moyens et le temps qu'y consacre le ninja et son ingéniosité. Des poteries entassées, l'étal d'un marchand, un charbon incandescent qui tombe sur une mèche ...

Le fil de fer peut également être utilisé pour garrotter.

ARMES

Comme pour tous les autres équipements, les ninja ne manquent pas d'imagination pour créer et adapter des armes. On peut classer les armes qu'ils utilisent en trois catégories.

LES ARMES DE GUERRE

Toutes les armes traditionnelles utilisées sur les champs de bataille par les professionnels de la guerre, armes d'hast, sabres, arcs, arquebuses, etc.

Aussi en « réalité », les clans ninja n'ont pas accès à des moyens de forge sophistiqués. L'acier qu'ils fabriquent est de mauvaise qualité et les armes qui en découlent le sont également.

Dès lors, tout un ensemble d'armes conventionnelles d'origines extérieures diverses peuvent être détenues par les clans pour équiper leurs membres dans les actions de frappe que peut entreprendre le clan ou pour leur couverture de bushi lors de missions d'infiltrations.

L'accès à ces armes dépend de la richesse de chaque clan dans votre contexte de jeu.

LES ARMES DE PAYSANS ET DE CIVILS

Selon votre contexte de jeu, tout un ensemble de la population se voit interdire ou restreindre l'usage des armes de guerre.

Dès lors à des fins de couverture, le ninja est amené à posséder et utiliser ces armes dans la mesure où le métier de sa couverture n'autorise pas la possession d'armes de guerre.

Selon la dangerosité des routes, les paysans n'hésitent pas à s'équiper d'outils agricoles comme les faucilles (kama) et les fléaux (nunchaku) de toute taille pour voyager.

LES BÂTONS

Les bâtons courts (jō environ 1,20 mètres) ou longs (bō environ 1,80 mètres) sont utilisés par tout voyageur comme bâton de marche. Aussi, le bō est couramment utilisé par les religieux et les pelerins avec à son extrémité un anneau en laiton d'où pend six autres anneaux (shakujō – bâton aux sept anneaux). Le bruit des anneaux lors de la marche est censé écarter le mal.

LA DAGUE

Le voyageur peut être également équipé d'une dague (aiguchi sans garde ou tanto avec garde) ou même une épée courte (wakizashi) selon les restrictions du port d'arme dans le monde de jeu.

Enfin, les fumeurs et les membres de milieux interlopes pourront négligemment arborer une pipe en bronze (kizeru) à leur ceinture.

LES ARMES DE NINJA

Pourquoi les ninjas devraient utiliser des armes qui trahissent leur identité alors qu'il en existe plein d'autres efficaces ? Principalement parce que certaines sont assez facilement dissimulables, par leur petite taille ou par leur démontage.

SHURIKEN

MARQUÉ COMBATTANT – NINJA (CERTAINES FORMES ET POISON)

Dans l'imaginaire collectif, c'est l'arme des ninja par excellence et elle cristallise à elle seule les enthousiasmes les plus délirants sur son efficacité et les critiques les plus acerbes sur son manque d'efficacité et sa non utilisation par les « vrais » shinobi.

Il existe une multitude de formes de shurikens qui globalement peuvent être classés en deux catégories. « le type plat » et « le type en bâton ».

La peur qu'elle provoque vient surtout du fait que les pointes sont souvent enduites de poison.

Aussi, recevoir une volée de shurikens dans un couloir sombre et étroit a un effet dissuasif certain.

De fait, si on fait le point : c'est une arme de jet, de petite taille – facilement dissimulable et dont on peut emporter un certain nombre, de faible coût, pouvant être empoisonnée. Il n'y a pas d'autres armes qui réunissent toutes ces qualités.

Certains shurikens possèdent une cavité dans laquelle peut être mise un boutefeux ou une fiole de produit chimique (liquide volatil ou autre).

ARC – SHINOBI HANKYU

MARQUÉ NINJA QUAND DÉMONTÉ – NEUTRE MONTÉ

Il est identique à l'hankyu (arc court) normal mais il peut être démonté pour être caché dans les vêtements ou les bagages. Il faut seulement une quinzaine de secondes pour remonter l'arc avant de retendre la corde.

De toutes les armes de tir, l'arme démontable est la plus efficace car elle permet d'infliger des dommages par son projectile et par le poison.

DARDS – FUKIYA

MARQUÉ COMBATTANT : CRACHÉ MARQUÉ NINJA : SARBACANE

Un fukiya peut être lancé par une sarbacane ou « craché ». Ils n'infligent pas de dommages par eux même mais sont habituellement enduits de poisons ou de drogue. Quand ils sont crachés, cela a souvent pour but de surprendre et de distraire l'adversaire alors qu'on l'engage avec une autre arme.

Un ninja peut conserver un dard dans la bouche sans se blesser. Seuls les plus téméraires osent toutefois le faire avec un dard empoisonné.

SARBACANE – FUKIDAKE

MARQUÉ NINJA

La Fukidake est mesurée en longueurs de 60 cm. 3 Longueurs peuvent être mises bout à bout pour une plus grande portée de tir. Elle peut lancer des dards ou répandre de la poudre.

Par rapport à l'arc, la sarbacane a pour elle davantage de discrétion en ayant moins de contrainte lié au poste de tir (peut tirer couché, sur une poutre...). Seuls les dommages du poison sont toutefois efficaces, les dommages du projectile pouvant être considérés comme faibles ou insignifiants

Une flûte peut être transformée en sarbacane d'un geste grâce à un astucieux doublage intérieur en papier.

ARMES À FEU

MARQUÉ COMBATTANT - NINJA

Les ninja utilisent une multitude d'armes à feu de toute forme et de tout calibre allant du combiné wakizashi-pistolet au mortier qui – si elles sont bruyantes – sont très efficaces dans des missions d'assaut. Ces armes n'ayant pas une grande précision, le ninja leur préférera l'arc ou la sarbacane pour tuer une cible à distance.

MANRIKI-GUSARI

MARQUÉ COMBATTANT

MARQUÉ NINJA

Le manriki-gusari consiste en une chaîne de longueur variable (généralement 1 mètre) avec des poids attachés à chaque extrémité. Sa relative petite taille lui permet d'être facilement cachée.

Les poids peuvent frapper l'adversaire, la chaîne peut entraver ou l'étrangler ou être utilisée comme outil d'escalade.

Beaucoup d'armes (lances ...) peuvent être équipées de chaînes. Ainsi, un ninja se faisant passer pour un paysan peut porter ostensiblement un simple kama et cacher une chaîne sur lui. Il lui suffit de passer quelques temps de bricolage pour assembler un kusarigama.

KUSARIGAMA

MARQUÉ COMBATTANT – NINJA

Le kusarigama est une arme blanche qui comprend une faucille ainsi qu'un poids reliés par une chaîne faisant entre 1 et 4 mètres. Les méthodes d'utilisation de la kusarigama sont extrêmement variées en combinant faucille, chaîne et poids permettant ainsi d'attaquer à des distances variées et avec des moyens différentes.

Il constitue également un grappin de fortune.

Un simple bâ de voyageur peut avoir une pointe cachée et / ou une chaîne cachée (les extrémités d'un bâton étant souvent recouvertes d'un embout en métal) et devenir ainsi une arme polyvalente.

RÂTEAU – KUMADE

Ce bâ peut être un râteau aux griffes rétractables ou non, outil très efficace pour effacer ses traces de pas sur un sol meuble ou sablonneux.

Le ninja préférera très souvent une arme polyvalente, qui présente des qualités autres que son simple intérêt martial.

KYOKETSU SHOGE

MARQUÉ NINJA

Il s'agit d'un poignard avec une seconde lame recourbée, dont le manche est relié à une chaîne ou une corde. Très efficace en combat rapproché, elle sert aussi bien à piquer, couper, trancher, accrocher et à être jeté. Sa chaîne est souvent lestée d'une boule ou d'un carré métallique, ou encore d'un anneau tranchant, à la manière du kusarigama. Sa longueur de corde ou de chaîne permet de combattre à toute distance.

Mais cette arme est également un outil polyvalent : elle peut servir de grappin, d'outil de sape à la manière du kunai, de crochet pour porter des ballots ou des paquets.

NINJATO

MARQUÉ NINJA

Lame typique des shinobi, avec son fourreau elle constitue un outil polyvalent, véritable « couteau suisse ».

Elle est portée généralement dans le dos afin de se déplacer plus facilement.

C'est une lame droite (car plus aisée à dégainer quand portée dans le dos) d'une cinquantaine de cm.

La grande garde (tsuba) du ninjato supporte aisément le pied du ninja. Posée contre un obstacle, l'arme dans son fourreau forme un petit barreau d'échelle permettant ainsi de grimper plus facilement un mur ou rendre la première partie d'une escalade plus facile. La longue sangle du fourreau (sageo) permet de récupérer ensuite le sabre et son fourreau.

FOURREAU – SAYA

MARQUÉ NINJA

La fonction première du Saya est d'être le fourreau du ninjato mais il a de nombreuses fonctions.

L'extrémité du saya peut être remplie d'une unité de poison ou de drogue en poudre. Une attaque de iaïjutsu avec le fourreau ainsi préparé projette la poudre sur la cible même si le coup rate.

En retirant partiellement le ninjato de son fourreau et en l'attachant avec la sangle le ninja peut fabriquer une perche d'un peu moins de 2 mètres de long. Elle sert à sonder le sol, les murs ... Le ninja peut à tout instant dégainer son épée en laissant le saya tomber sur le sol ou en le récupérant dans son autre main au choix.

L'extrémité du saya est détachable et il peut donc ainsi être transformé en tube creux quand l'épée est retirée.

Il constitue alors une sarbacane d'un segment ou peut être également utilisé comme tuba pour respirer sous l'eau.

En étant utilisé comme « porte voix », le ninja peut projeter sa voix dans un rayon de 10 mètres. Il peut la déguiser ou imiter des sons spéciaux comme des glissements, des bruits de pas ou des chocs d'épée.

Enfin, la petite corde tressée (sageo) peut être utilisée pour étrangler un ennemi.

HABITS ET ARMURES

VÊTEMENTS DE NINJA – SHOJOKU

MARQUÉ NINJA

Ils sont à la fois légers et fonctionnels avec de multiples poches où glisser le matériel.

Le vêtement est réversible, un coté est la couleur noire usuelle pour agir la nuit et l'autre a une couleur différente ou est un déguisement (voir la compétence hensu-jutsu).

Ils peuvent être fourrés pour l'hiver mais cela réduit les mouvements du ninja qui préfère souvent conserver des habits légers pour se réchauffer au besoin avec l'une des chaufferettes dont les ninjas ont le secret.

- Noir : nuit
- Blanc : neige
- Vert : végétation
- Brun : terre
- Gris : paysages rocheux

Pensez à bien sélectionner les couleurs adaptées au moment de partir en mission, il est rare que l'on puisse emmener une tenue de rechange. Une couleur adaptée permet de faciliter la discrétion, une couleur opposée la complique.

COTTES DE MAILLE

MARQUÉ NINJA

Bien que censé être moins bruyantes que les autres armures, les différents types de cotte de maille sont encombrantes et réduisent considérablement les capacités de mouvement.

Elles sont uniquement revêtues pour des missions d'assaut comme l'attaque d'une place forte en nombre.

LE RIZ COLORÉ – GOSHIKI MAI

MARQUÉ BIZARRE

Lorsqu'il travaille en équipe à explorer les montagnes, le shinobi laisse des signes distinctifs comme des marques sur les arbres et sur les pierres à l'intention des autres ninja. Un autre de ces signes est du riz coloré.

Chaque équipe a du riz d'une certaine couleur pour attirer l'œil des autres membres.

La disposition des grains de riz cache un message codé à l'attention des futurs membres de l'équipe qui passeront par cet endroit. Tout en conservant le message bien au secret.

Il est possible également de combiner plusieurs couleurs de la part d'un messager.

La technique dite Goshiki mai, consistait à colorer le riz en cinq couleurs (jaune, rouge, noir, bleu et violet), puis à combiner les couleurs pour créer des messages complexes.

CRÉDITS ET LICENCE

Le contenu de cette aide de jeu est basé sur des recherches personnelles de l'auteur et sur un vieux supplément pour le jeu de rôle Bushido. Cette aide de jeu se veut la plus générique possible, c'est la raison pour laquelle elle n'intègre pas de règles spécifiques à un univers en particulier.

Ce PDF a été mis en page grâce au formidable outil The Homebrewery disponible sur <https://homebrewery.naturalcrit.com> disponible sous licence MIT (impression, ré-utilisation et partage autorisé).

Texte : Doji Satori (Frédéric Gérard)

Mise en page : irazetsu (Kévin Civy)