

LE PETIT PEUPLE DE LA NUIT

AIDE DE JEU OFFICIELLE POUR TENGA

Tout le monde aime les ninjas. Peu importe qu'on les nomme Ezio, Solid Snake, Sam Fisher, Naruto ou Hattori Hanzo. On peut finasser, tenter d'opposer une résistance feinte afin de préserver sa réputation ou sa crédibilité, mais impossible de tromper qui que ce soit.

Cela dit, on n'aime pas nécessairement tous les mêmes ninjas et il existe un monde entre ceux fidèles à une certaine réalité historique et ceux qui peuplent les films de Michael Dudikoff. Pourtant, les complexes ne sont pas toujours là où on les attend et il sera plus facile pour la plupart des meneurs de donner dans la surenchère que de permettre d'en incarner sans bouleverser le ton de sa campagne.

En effet, il suffit d'une recherche sur Internet pour trouver bien plus que nécessaire sur leur organisation préten due, leurs techniques martiales ou leurs gadgets à faire pâlir d'envie tout le MI6. Par contre, il est beaucoup plus difficile de trouver des concepts de groupes ou des personnages intéressants et allant au-delà du simple fantasme. Aussi voici quelques groupes et archétypes afin de les mettre au centre de vos campagnes, mais il aurait été également possible d'en citer bien d'autres : vengeurs, résistants, saboteurs, soldats d'une guerre invisible, terroristes, etc.

Un village TROP TRANQUILLE

Cette communauté ressemble en tout à un village de paysans. Si plusieurs familles d'un même clan y vivent, grandissent et s'entraînent ensemble, la plupart de ses habitants cultivent la terre et ont un mode de vie finalement presque ordinaire. Avant l'attaque des Oda, Iga abritait de nombreuses communautés similaires et ce village peut donc aussi bien avoir survécu que se situer ailleurs, mais il a réussi à perpétuer son mode de vie en se mettant au service d'un clan de samourais ravi d'une telle aubaine. Pourtant, cette entente ne saurait durer...

CONCEPT *Un village isolé abritant plusieurs familles de shinobi*

KARMA *Devenir un clan de samourais à part entière*

AMBITION *Survivre, quels qu'en soient les moyens*

TALENT *Ninjutsu*

ACCOMPLISSEMENT *Envoyer un jeune réaliser sa première mission pour le compte du clan*

RESSOURCES

Le village est à proximité d'un réseau de grottes qui sont autant de caches (localisation).

Les grottes sont infestées de chauves-souris, ce qui permet de produire beaucoup de salpêtre et donc de poudre (localisation).

Les artisans du village sont excellents. Ils produisent du matériel efficace et de très bonne qualité (savoir-faire).

Leur réputation va bien au-delà des frontières du village. De nombreux autres shinobi dépendent d'eux et seront enclins à venir prêter main-forte à l'occasion (relations).

La collaboration avec les samourais permet au village d'avoir les coudees franches sur de nombreux domaines et de bénéficier de moyens importants (relations).

Un des fils préférés - bien qu'illégitime - du seigneur est en formation au village (relations).

LIMITES

Le seigneur du clan de samourais connaît la localisation du village.

Il exige que certains de ses hommes soient entraînés par les shinobi, ce qui est une source de tension

permanente et pourrait se révéler très problématique si les autres villages venaient à l'apprendre. Le nombre d'adultes en état de se battre est relativement limité, surtout comparé aux jeunes.

RIVAUX

Une autre communauté du même clan, estimant que l'attitude du village est intolérable(majeur)

Le clan de samourais (mineur)

Un clan de samourais ennemi du précédent, qui souhaite affaiblir ce dernier en le privant de ses shinobi (mineur)

ARTIFICIER PERFECTIONNISTE

Ancien, Entretien : 5, Points de karma : 0

Vous êtes le maître artificier du village et une de ses fiertés. Parmi les shinobi, votre travail est respecté de tous et, d'une certaine façon, c'est tout ce qui vous importe. Cependant, depuis peu, cela ne vous suffit plus. Alors que les vôtres en sont réduits aux pires compromissions, vous rêvez de faire connaître votre art plus largement et de laisser votre trace dans l'histoire. Peut-être même continuer à progresser, si c'est encore possible. Vous avez le talent, vous voulez la gloire.

VIG 8 VIV 8 AGI 9 PER 13 ESP 11 DÉT 11 TAL 15

KARMA Mourir dans l'anonymat

AMBITION Faire connaître vos réalisations en dehors du cercle trop restreint des shinobi.

RÉVOLTE Voir les siens s'inféoder aux samourais

PRIVILÈGES ET REVERS Expertise, Maîtrise, Shinobi, Talentueux (Compétence interdite [poudre]); Dépendance incurable (réputation), Faible, Ignoré par les kamis, Inapte au combat, Trainard, Vieille blessure

VALEURS Excellence 3, Réputation 4

COMPÉTENCES Maître en Compétence interdite (poudre) ; Accompli en Discrétion, Ninjutsu, Sagesse populaire, Vigilance ; Notions en Calligraphie, Faction (village), Intendance

JŌNIN PRIS À SON PROPRE PIÈGE

Entre deux âges, Entretien : 1, Points de karma : 0

Vous êtes le jōnin, le chef du clan que vous dirigez d'une main de fer, n'hésitant pas à attiser la rivalité entre les divers villages pour les pousser à s'illustrer et à toujours faire davantage. Votre tour est rodé et vous dirigez chacune de ces communautés sans que les autres n'en soient jamais informées. Mais, avec les événements récents, vous n'arrivez plus à contrôler leur animosité et les villages semblent désormais au bord de l'affrontement. Il va falloir agir. Rapidement.

VIG 8 VIV 9 AGI 10 PER 13 ESP 13 DÉT 13 TAL 10

KARMA Provoquer une révolte au sein de sa propre communauté

AMBITION Manipuler les villages à son avantage

RÉVOLTE Perdre le contrôle de la rivalité entre les familles

PRIVILÈGES ET REVERS Shinobi, Statut (jōnin) ; Acharnement divin, Dépendance incurable (contrôle), Irrésolu

VALEURS Sa place au sein du clan 3

COMPÉTENCES Accompli en Aplomb, Discrétion, Faction (village), Intendance, Sagesse populaire ; Notions en Art de la guerre, Calligraphie, Étiquette, Ninjutsu, Politique

SHINOBI IMPITOYABLE

Adulte, Entretien : 0, Points de karma : 0

Vous êtes un shinobi et en tirez une certaine fierté. Vous avez lutté depuis votre plus jeune âge pour vous imposer comme un membre loyal et infaillible du clan et, même si vous vous interdisez d'y penser pour l'instant, vous êtes le seul à mériter d'en prendre la tête. En attendant, vous mettez un point d'honneur à remplir vos missions de la façon la plus parfaite qui soit.

VIG 10 VIV 11 AGI 11 PER 11 ESP 10 DÉT 11 TAL 10

KARMA Mettre à jour les manigances du maître de la communauté et en causer la fin

AMBITION Devenir le maître du clan

RÉVOLTE Arrivée d'un rival remettant sa supériorité en cause

PRIVILÈGES ET REVERS Shinobi

VALEURS Clan 3, Statut 2

COMPÉTENCES Accompli en Athlétisme, Discrétion, Faction (village), Ninjutsu, Sabres.

Les orphelines de DAME MOCHIZUKI

Lorsqu'il fut tué à Nagashino, Mochizuki Nobumasa était connu pour être le neveu de Takeda Shingen et un de ses plus valeureux vassaux. Pourtant, ses mérites ne sont rien par rapport à ceux de son épouse, Chiyome. Shinobi du clan Kôga, elle a mis en place un des plus vastes réseaux d'espions du Tenga, fort de plus de 200 femmes. En effet, Dame Mochizuki s'était fait une spécialité de recruter parmi les orphelines, prostituées et autres victimes de l'époque ses futurs agents qu'elle forme dans tous les arts nécessaires à leur mission. Mais, depuis la destruction des Takeda, elles sont désormais laissées à elles-mêmes, partagées entre la crainte que leurs proches ne découvrent leurs secrets et l'espoir de voir réapparaître Chiyome. En effet, nombreux sont ceux qui aimeraient prendre le contrôle de son réseau.

CONCEPT *Les membres d'une ancienne cellule de Dame Mochizuki*

KARMA *Devenir les piliers du château qu'elles espionnaient*

AMBITION *Réussir à refaire leur vie sans trahir leur secret*

TALENT *Influence*

ACCOMPLISSEMENT *Sortir une de ses camarades d'un risque mortel ou mettant son secret en jeu*

RESSOURCES

Une des femmes a épousé le seigneur du château (infiltration).

Elles sont présentes dans toutes les couches sociales (infiltration).

Elles possèdent une copie du sceau seigneurial (infiltration).

Elles connaissent toutes le langage codé des shino-bi Kôga (entraînement).

Le premier vassal du clan donnerait tout pour un sourire de sa châtelaine (hommes).

Les hommes sont souvent à la guerre et donc absents du château (hommes).

LIMITES

Leur statut : Pour peser concrètement sur les événements, elles doivent convaincre les hommes.

Les fortes disparités de rang social entre elles rendent leurs discussions suspectes.

Une sordide histoire de jalousie risque de dégénérer et scinder le groupe en deux.

ESPIONNE ABANDONNÉE

Adulte, Entretien : 0, Points de karma : 0

Vous êtes une ancienne victime de la guerre, recueillie et entraînée par Mochizuki Chiyome pour devenir une shinobi au service des Takeda. Pendant des années, vous avez en effet œuvré dans l'ombre au bénéfice de ce clan, jusqu'à ce que l'on vous envoie en mission auprès d'un samouraï en vue de la province de Dewa. Vous l'avez épousé et eu des enfants avec lui, et, très vite, les impératifs de votre mission se sont estompés devant les liens qui vous unissent désormais à votre famille. Aujourd'hui, le clan Takeda n'est plus et vous n'avez qu'une peur : Que les vôtres ne découvrent votre secret et vous refusent le bonheur auquel vous avez enfin droit.

VIG 9 VIV 9 AGI 9 PER 13 ESP 12 DÉT 13 TAL 11

KARMA Devoir se faire chasser par les siens pour pouvoir les protéger

AMBITION Vivre sa vie auprès de sa nouvelle famille et assurer leur bonheur

RÉVOLTE Le silence assourdissant des cadres du réseau, des Takeda et de Mochizuki Chiyome

PRIVILÈGES ET REVERS Shinobi, Statut (époux) ; Ennemi (clan shinobi)

VALEURS Ses enfants 4, Son époux 1

COMPÉTENCES Accomplie en Discrétion, Étiquette, Influence; Notions en Calligraphie, Droit, Faction (cellule), Ninjutsu, Politique; Vagues notions en Savoir (classiques), Savoir (théologie)

RIVAUX

L'abbé d'un monastère proche voulant forcer les espionnes à travailler pour lui (majeur)

Une des concubines du seigneur souhaitant se débarrasser de sa rivale (mineur)

Les hommes du château, même s'ils ne s'en rendent pas compte (mineur)

Les revers DE FORTUNE

Après les massacres, la plupart des survivants d'Iga se retrouvent isolés, délaissés et désœuvrés. Certains cherchent de nouveaux maîtres ou la vengeance. D'autres changèrent tout simplement de vie. Parmi ces derniers, quelques-uns mirent à profit leur entraînement pour devenir des voleurs insaisissables à la sinistre réputation. Désormais, rien ne semble hors de leur portée. Au contraire, ils prennent un plaisir particulier à détrousser les demeures les mieux gardées et à ridiculiser samourais et

marchands, multipliant les risques. Ceci leur vaut la sympathie populaire, d'autant plus que leurs « victimes » ont la réputation d'avoir bien mal acquis leur fortune, mais personne ne se doute qu'elles sont toutes liées à l'invasion d'Iga.

CONCEPT *Un groupe de shinobi devenus cambrioleurs*

KARMA *Aider Ishikawa Goemon à tuer Hashiba Hideyoshi*

AMBITION *Détrousser tous ceux qui ont participé au sac d'Iga*

TALENT *Discrétion*

ACCOMPLISSEMENT *Réussir un cambriolage plus impressionnant que les précédents*

RESSOURCES

Le peuple les aide à chaque fois que possible (popularité).

Les membres les moins gradés de l'armée ou de la garde ont également une certaine sympathie pour eux, même s'ils refuseront de l'avouer (popularité).

Leur butin leur permet de ne pas se soucier des contingences matérielles (exploits).

Les nombreuses rumeurs à leur sujet les protègent en partie des autorités qui peinent à démêler le vrai du faux (exploits).

Ils ont accès à un certain nombre de caches un peu partout en ville (citadins).

Ils connaissent la ville dans ses moindres recoins. Elle est leur territoire et leur outil de travail (citadins).

LIMITES

Les autres shinobi les perçoivent au mieux avec mépris, plus couramment avec hostilité.

La vie facile a des atours bien plus séduisants que n'importe quelle cause.

Les liens entre les membres sont de plus en plus ténus : Ils n'ont plus besoin les uns des autres.

RIVAUX

Le bras droit du seigneur local, qui s'avère être un de leurs anciens camarades (majeur)

Des shinobi du clan Kôga, rivaux depuis toujours des Iga, et embauchés par un marchand pour se débarrasser d'eux (mineur)

La garde du seigneur local qui prend leur existence comme un affront personnel (mineur)

CAMBRIOLEUR ENRICHI

Adulte, Entretien : 0, Points de karma : 1

Suite au massacre d'Iga, vous avez fui votre province natale pour vous réfugier à la capitale. Vous n'avez pas tardé à profiter de vos talents pour vous introduire dans les demeures les plus riches et les dépouiller. Cherchant au départ à vous venger de ceux qui avaient contribué à la destruction de votre village, vous êtes désormais bien plus sensible à l'adrénaline et à tous ces petits plaisirs que l'on trouve à la capitale et qui vous changent de la discipline avec laquelle on vous a formé.

VIG 10 VIV 12 AGI 14 PER 10 ESP 10 DÉT 8 TAL 8

KARMA Céder aux tentations et autres plaisirs de la ville au point d'en devenir l'esclave

AMBITION S'enrichir en détroussant ceux qui ont des choses à se reprocher

RÉVOLTE Le massacre d'Iga

PRIVILÈGES ET REVERS Shinobi, Sympathique ; Ennemi (la garde de la ville), Irrésolu

VALEURS Risque 2, Vie facile 3

COMPÉTENCES Accompli en Aplomb, Discrétion, Ninjutsu, Savoir (Miyako); Notions en Faction (Iga), Sabres ; Vagues notions en Calligraphie, Politique



Les FUGITIFS

La succession de l'illustre Uesugi Kenshin a donné lieu à une guerre fratricide qui a bien failli faire sombrer tout le clan, pour le plus grand profit de ses belliqueux voisins : les Oda, les Takeda et les Hôjô. Entre autres manigances, ces derniers avaient placé un des shinobi du clan Fuma auprès du prétendant qu'ils souhaitaient favoriser. Mais alors qu'il devait empêcher ce dernier de mourir et le ramener à Odawara, la capitale des Hôjô, il refusa d'obéir et l'aïda au contraire à en finir. Depuis, il erre sur les routes avec sa femme et ses enfants, en sachant trop bien que jamais les Fuma ne lui pardonneront sa désobéissance. Malgré eux, ils sont amenés à jouer un rôle important dans les guerres que se livrent plusieurs clans de shinobi.

CONCEPT *La famille en fuite d'un shinobi renégat à son clan*

KARMA *Provoquer la chute d'Odawara*

AMBITION *Rejoindre le village de la mère, sur Kyûshû*

TALENT *Survie*

ACCOMPLISSEMENT *Se rapprocher de façon significative de Kyûshû sans être découvert*

RESSOURCES

L'aide des Sanada, toujours là lorsque les choses se gâtent (alliés).

L'aide d'Hattori Hanzô, qui a un compte à régler avec les Fuma (alliés).

Une lettre du prétendant Uesugi, mettant en cause les Hôjô (Cour Uesugi).

Des vêtements volés permettant de passer pour un officiel Oda (Cour Uesugi).

La laideur du premier fils qui semble contagieux (famille).

LIMITES

La tête du père est connue par tous ceux qui fréquentaient la cour des Uesugi.

Le dernier-né est encore un bébé et il est particulièrement difficile de se déplacer avec lui.

Malgré son âge, la mère a de magnifiques cheveux blancs qui la rendent facilement identifiable.

RIVAUX

Les shinobi du clan Fuma (majeur)

Les samouraïs du clan Uesugi (mineur)

FILS DE SHINOBI

Jeune, Entretien : 0, Points de karma : 2

Votre père était un shinobi. Pour vous qui avez été éduqué à la cour des Uesugi avec les enfants de leurs principaux vassaux, cela n'a pas été facile à accepter. Pourtant, au moment crucial, il a choisi l'honneur et la parole donnée plutôt que les intrigues fallacieuses, et vous l'aimez pour ça. Mais aujourd'hui, vous devez fuir ses anciens alliés et parcourir l'ensemble du pays pour espérer enfin trouver la paix. Avec votre mère et votre frère malades, vous ne vous autoriserez pas à être un fardeau. Ils ont besoin de vous.

VIG 7 VIV 13 AGI 12 PER 10 ESP 10 DÉT 12 TAL 10

KARMA Diriger un groupe de shinobi pour venger son père

AMBITION Devenir un samouraï comme les autres

RÉVOLTE Avoir vu son père tuer un homme pour lui permettre de fuir

PRIVILÈGES ET REVERS Shinobi ; Ennemi (Fuma)

VALEURS Famille 3, Haine des shinobi 2

COMPÉTENCES Accompli en Discrétion ; Notions en Art de la guerre, Calligraphie, Étiquette, Faction (Fuma), Ninjutsu, Sabres, Survie

