



Chapitre 0 : Préambule

Par PapaVGame

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

Les origines du récit :

Commençons par le commencement.

Les origines de ce récit remontent à une vingtaine d'années. Alors que je découvrais les joies des shonens, le jeune lycéen que j'étais était, en parallèle, en pleine exploration des Internets... et de la magie des jeux flash.

À fond sur Naruto (animé et mangas), je découvris le jeu shinobi.fr (checkez sur Google, c'est marrant avec le recul). L'univers était inspiré par celui de Naruto, on y retrouvait le concept de villages, des shinobis et leurs jutsus, etc... Avec des noms différents (sûrement pour pouvoir faire un peu de monnaie)

Bref, je m'éclate dessus et, en me promenant sur le forum, je tombe sur le « RP ». Et là, révélation pour le p'tit gars qui écrivait des histoires dans son coin : je suis pas le seul à rêver de vivre une aventure de ninja. Bref, je me suis mis au RP durant plusieurs années avec mon personnage Tokri Utak, jusqu'à la fin du forum.

Des années plus tard, le personnage me trottait en tête et je me disais que c'était dommage de ne pas exploiter son potentiel. Je me suis donc mis à remanier mes premiers récits et à en personnaliser l'univers. De là, mon comparse de l'époque m'a rejoint et cela a donné « Les Chroniques d'un shinobi » de mon côté et « Destinées » du sien.

En résumé : shinobi.fr était dérivé de Naruto. Le forum RP est dérivé de shinobi.fr. Les Chroniques sont notre vision de ce qu'a été le RP, conçu pour offrir une forme roman de l'histoire de nos persos. Dans ce récit, vous retrouverez l'essence de ce qu'était le manga Naruto à ses origines, mais en aucun cas le canon de l'univers. Le tout dans une ambiance plus adulte et viscérale que ce que nous faisions à l'époque.

Les fans de Naruto devraient retrouver ce qu'ils ont aimé dans le manga. Les autres adhéreront peut-être à notre vision.

Lecture à la kool :

Le plus simple est de lire les Chroniques et Destinées en premier lieu. L'histoire est conçue en partant du principe que nous racontons les destins croisés des personnages. Les Chroniques et Destinées se font écho et forment un tout, tout en possédant son indépendance vis-à-vis de

l'autre.

Les autres œuvres complètent ce récit, mais restent facultatives. Mais si jamais l'envie vous prend de lire le tout dans l'ordre chronologique des événements, l'ordre « prise de tête » est ci-dessous (C'est pas le Marvel Bordel Universe). Vous retrouverez les liens des œuvres ici : <https://www.atelierdesauteurs.com/text/1639656672/shinnen/chapter/610337>

Ce lexique est une liste de termes propres à l'univers, à utiliser si une incompréhension bloque la lecture. Inutile de tout lire, tout est expliqué au fil des récits. Cette section n'est là qu'à titre de rappel et est actualisée au mieux au fil des écrits.

N'hésitez pas à me signaler tout ajout potentiellement utile.

Académie : désigne autant l'institution académique de chaque Village que le bâtiment où sont donnés les cours. On y dispense un enseignement de base à la plupart des enfants du Village selon leur âge. Mais l'Académie est surtout connue pour former la jeune génération de ninja.

Affinité : l'élément que peut employer un shinobi. Il est inscrit dans le code génétique de chaque personne. La majorité des humains possèdent des gènes affinitaires, mais son usage nécessite un apprentissage. Les plus communs sont le vent (Fuuton), le feu (Katon), l'eau (Suiton), la terre (Doton) et la foudre (Raiton).

ANBU : Organe chargé des missions les plus sensibles. Ses membres étaient triés sur le volet parmi les meilleurs Juunins, dont nul ne connaissait les identités, pas même leurs proches. Ce sont un peu les agents secrets des Villages et la quintessence du shinobi. En mission, ils portent des masques d'animaux pour conserver leur anonymat vis-à-vis de leurs collègues.

Banshee : esprit maléfique ayant fait d'un humain son hôte. Le terme est plutôt appliqué à des esprits féminins.

Bunshin : technique de base du genjutsu. Il consiste à créer un clone illusoire. Aussi appelé « clone inconsistant ». À ne pas confondre avec son cousin : le Kage Bunshin.

Chakra : source d'énergie produite par la fusion des énergies physiques et spirituelles. Elle est la base pour l'emploi des techniques ninjas.

Chakra environnemental : il s'agit de l'énergie présente dans la nature. Il est la clef pour accéder au senjutsu, l'art d'adopter la forme animale auquel le ninja est lié par un contrat.

Chikara : Aussi connu sous le nom du « Village du désert ». Il est le doyen des Trois, premier à avoir rompu avec Shinobi et est le spécialiste du taijutsu. Situé à l'ouest du Yuukan au sein d'un immense désert. Chikara a été construit entre deux falaises débordant de ressources précieuses. Ses habitants sont nommés « les Chikarates ».

Chuunin : le rang du soldat moyen. Compétent sans avoir atteint un grand niveau d'expertise, il est placé sous le commandement de Juunins pour les missions les plus difficiles. Il est toutefois



capable de mener des troupes et est compétent à l'élaboration de tactiques de combat. Son style martial est affirmé. Parfois, il se voit confier le rôle de professeur de Genins. Les Chuunins sont promus soit par l'Examen Chuunin, soit par la hiérarchie.

CRIM : Organisme gouvernemental encadrant les ensembles des services de sécurité de Gensou. Elle chapeaute, entre autres, le clan policier (les Yuushis). L'ANBU échappe à leur juridiction, sous contrôle direct du Kage.

Dojutsu : aptitude héréditaire de certaines familles ninjas, le pouvoir d'un porteur de Dojutsu se situe dans ses yeux. Il en existe énormément, jalousement gardé au point de développer une obsession à la pureté du sang par certains clans. À l'activation, les yeux du porteur peut des formes et couleurs particulières.

Doton : la manipulation de la terre. Il s'agit d'une affinité commune.

En : l'une des manipulations renforçant les aptitudes du shinobi. Permet d'étendre son Chakra autour de soi, en un cercle invisible permettant de percevoir son environnement proche.

Énergie spirituelle : l'une des deux sources d'énergies produites par le corps, ici celle produite par l'esprit. La fusion des deux donne le Chakra.

Énergie physique : l'une des deux sources d'énergies produites par le corps, ici celle produite par le corps. La fusion des deux donne le Chakra.

Fuuton : la manipulation du vent. Il s'agit d'une affinité commune.

Ganseki Goken : seule une infime partie du Chakra est naturellement employée par le corps humain, qui contient huit points clefs de régulation, servant de barrière pour éviter le surmenage du corps. Le Ganseki Goken est un art martial qui consiste en la levée de ses garde-fous afin d'exploiter tout le potentiel du corps. Les huit points sont surnommés « *Les Portes du Chakra* », ouvertes par le Ganseki Goken. Plus l'utilisateur ouvre de portes et plus son corps devient rapide, puissant et endurant. En contrepartie, son corps subit des dégâts jusqu'à la mort lors de l'ouverture de la Huitième Porte.

Genin : ninjas en devenir, entre l'étudiant de l'Académie et le Chuunin. Le Genin a quitté les bancs de l'école, mais n'est pas encore prêt à voler de ses propres ailes. Il est encore en formation et livre des missions de plus en plus difficiles au fil de sa formation pratique.

Genjutsu : l'art des illusions.

Gensou : le plus jeune Village des Trois. Spécialiste des illusions, Gensou est basé dans les marais du Yuukan. Ses habitants sont appelés « Les Gensouards » et le Village est aussi connu sous le surnom de « La Cascade ».

Goken : style de combat polyvalent, il est l'art martial connu de tous les shinobis, étant celui enseigné à l'Académie. Toutes les facettes du combat au corps à corps y sont explorées, sans



que l'un prenne le pas sur l'autre. Il est bien souvent délaissé à tort par les spécialistes du taijutsu, qui préfèrent des styles développant leurs points forts. Un spécialiste du Goken est pourtant un redoutable adversaire, comme le prouve Tokri à chacun de ses combats.

Gyo : l'une des manipulations renforçant les aptitudes du shinobi. Le gyo consiste à concentrer du Chakra dans un membre pour en multiplier la puissance. C'est de cette manipulation dont se sert Tokri pour son Chikara Sen'puu, par exemple.

Henge : technique de base du genjutsu, qui consiste à revêtir l'apparence de quelqu'un d'autre.

Himitsu : antique Village du temps de la grandeur de Shinobi, Himitsu était le Village du Nagame. Au terme d'une grande guerre entre les deux géants, Himitsu fut anéanti par son rival.

Hokuto : l'île où se situe l'action des Chroniques. Yuukan en est le pays central géographiquement. Au sud se trouve Nagame et au nord de Heiki.

Hyoton : la manipulation de la glace. Il s'agit d'une affinité rare.

Jutsu : On désigne par jutsu toute technique ninja, quel que soit l'art employé. À aussi pour synonyme « sort » ou « technique »

Juunin : l'élite du Village. Hautement compétents, ils figurent parmi les plus puissants soldats. C'est à eux que sont confiées les missions les plus importantes et l'un de leur rôle est la transmission des compétences aux plus jeunes, par l'enseignement aux Genins. Ils ont fréquemment des Chuunins sous leurs ordres, mais ils sont également capables de livrer des missions dangereuses en solitaire. L'administration nomme les Juunins, bien souvent suite à des faits de hauts commandements ou d'exploits martiaux.

Kage : le chef politique et militaire d'un Village. Perçu comme le shinobi le plus puissant de la cité, sa promotion varie d'un Village à l'autre. Quel que soit le mode d'élection, il en est toujours le leader et a un grand pouvoir décisionnaire sur toutes les strates du Village.

Kage Bunshin : clone consistant. Ce jutsu condense le Chakra pour créer un véritable clone, capable de se battre aux côtés de son créateur. Ses aptitudes sont toutefois amoindries par rapport à l'original.

Kai : l'anti-genjutsu. Cette technique permet de tenter de dissiper une illusion.

Katon : la manipulation du feu. Il s'agit d'une affinité commune.

Kawarimi : ninjutsu basique qui permet au shinobi d'échanger sa place avec un objet équivalent à sa physiologie.

Kinton : la manipulation du métal, une affinité rare.



Kô : l'une des manipulations avancées du Chakra, réputé pour être l'une des plus difficiles. Il s'agit de la fusion du « Gyo », du « Ten », du « Zetsu » et du « Ren » ! L'effet produit est « une forme ultime » du « Gyo ». La puissance dégagée par un coup avec le « Kô » est phénoménalement destructrice.

Kuchiyose : l'art de l'invocation. Un shinobi peut être lié par contrat à un clan d'animaux. Situés sur un autre plan d'existence, ses animaux sont intelligents et emploient le Chakra, dont ils se nourrissent. N'ayant que peu de Chakra pouvant servir de nourriture chez eux, ils collaborent avec les shinobis depuis plusieurs siècles. À chaque invocation, le clan reçoit du Chakra de la part du Shinobi, qui gagne temporairement un allié dévoué. En général, un ninja n'est lié qu'à un seul clan.

Kunoichi : terme désignant une femme ninja.

Kuunin : extrêmement rare, les Kuunin sont les généraux de l'armée shinobi. Ils se comptent sur les doigts des mains et sont hiérarchiquement juste en dessous du Kage.

Malaxage : le processus de fusion des énergies physiques et spirituelles, donnant le Chakra. Le dosage entre les deux énergies doit être précis, sous peine de gaspiller stupidement son Chakra, voire de voir le sort se retourner contre soi.

Mahou : le plus Villagiste des Trois. Mahou est situé au sein de la plus importante surface boisée du Yuukan. Ses habitants sont appelés « Les Mahousards » et le Village est aussi connu sous le surnom de « La Forêt ».

Makibishi : petite boule en métal hérissé de piques. Généralement utilisé pour ralentir la course d'un ennemi.

Manipulations du Chakra : il s'agit des applications physiques du Chakra sur le corps du shinobi qui lui confère ses aptitudes surhumaines. Il en existe cinq dit « de base » : gyo, ren, ten, en et zetsu. À haut niveau de maîtrise, le shinobi peut en apprendre quatre autres : kô, ken, in et shu.

Marionnettiste : domaine particulier parmi les arts ninjas. Le shinobi génère des fils de Chakra de ses doigts et s'en sert pour manipuler un pantin de sa création. Les possibilités sont infinies et ne reposent que sur l'ingéniosité et la créativité du marionnettiste. Les Hynonomori sont le clan de marionnettistes le plus compétent de Chikara et parmi les plus réputés en ce domaine du Yuukan.

Mudras : signes incantatoires, composés par le shinobi pour l'aider à produire des jutsu. L'exécution des mudras est une aide purement psychologique, un Shinobi expérimenté finit par s'en passer.

Nagame : pays situé au sud du Yuukan, qui abrite les ruines de l'antique Himitsu. Climat tropical sous la forme d'une vaste savane, parcourue d'un entrelac de petites collines. Deux Villages vouant une haine intense aux Trois se partagent ce pays.



Nanika : technique de genjutsu permettant d'invisibiliser un objet. Maîtrisé à haut niveau, le shinobi peut parvenir à se rendre lui-même invisible.

Ninja : autrefois maître de la furtivité et de l'espionnage, les ninjas ont découvert les possibilités offertes par le Chakra, qui firent d'eux la force dominante de l'île de Hokuto.

Ninjutsu : l'art des sorts de combat. Contrairement au genjutsu, les résultats du ninjutsu sont bien réels. Le ninjutsu se divise entre les affinitaires (utilisation des éléments naturels) et les non affinitaires (l'emploi du Chakra à l'état pur). Ses jutsus regroupent les sorts les plus emblématiques, tels que les boules de feu ou la génération d'éclairs pour les techniques affinitaires, ou les fils de Chakra pour les non affinitaires.

Pirates : brigands des mers qui ont perduré en évitant toute confrontation avec les ninjas. Les pirates ont organisé leur esprit anarchique en un code éthique, leur permettant un minimum d'organisation au sein de leur profession. Ce code leur a permis d'établir une culture à part entière, guidé par la soif de richesse plus que de pouvoir politique.

Raiton : la manipulation de la foudre. Il s'agit d'une affinité commune.

Ren : l'une des manipulations renforçant les aptitudes du shinobi. Permet d'extérioriser son Chakra, ce qui en démultiplie la puissance.

Samouraï : culture minoritaire de Hokuto. Les clans samouraïs sont divisés à travers l'île et s'opposent à l'idéologie shinobi. De l'ère Shinobi aux Trois, ils ont toujours été étouffés par les ninjas.

Seconde Grande Guerre Ninja : le conflit le plus meurtrier de l'histoire du Yuukan, qui s'acheva par la chute de la cité-mère, Shinobi, et le début de la domination des Trois.

Senjutsu : l'art du Chakra environnemental. Seuls ceux liés par un Pacte animal peuvent apprendre cet art, si le chef des animaux accepte. Source de leur pouvoir, apprendre le Senjutsu est une preuve immense de respect et de confiance de leur part. Le pratiquant absorbe le Chakra l'environnant et le mélange à ses propres énergies, enclenchant une transformation proche de son animal invocatoire. Ses capacités s'en trouvent décuplées, lui offrant un univers de techniques à exploiter.

Sengo : cité Pirate, située sur la côte Sud-Ouest du Yuukan. Proche géographiquement de Chikara, ils sont en relation depuis des dizaines d'années. Leur lien est un secret de polichinelle. En échange de leur tolérance concernant leurs raids et en épargnant les villages sous protectorat du Désert, Chikara monnaie leur « protection » auprès des villages côtiers extérieurs à son cercle d'influence. Son partenariat avec Sengo sert également de levier auprès de Gensou et Mahou, qui se voient épargnés « comme par hasard » des raids en échange de divers accords commerciaux.

Sensei : terme désignant un professeur. Aussi connu sous les termes « Mentor » ou « Professeur ».



Shinnen : l'archipel dans lequel se trouve Hokuto. De par l'absence d'intérêt pour la navigation, on ignore si d'autres îles sont peuplées par des humains par-delà les mers. Toutefois, des mythes racontent que les samouraïs et pirates viendraient de certaines de ces îles.

Shinobi : tout premier Village du Yuukan. Il a connu un long âge d'or et a étendu autrefois son emprise sur l'ensemble de Hokuto. Des dissensions internes l'ont affaibli et ont donné naissance à de nombreux Villages, jusqu'à sa chute. Son fantôme plane toujours sur les Trois, qui a gardé le terme « shinobi » comme synonyme à « ninja ».

Suiton : la manipulation de l'eau. Il s'agit d'une affinité commune.

Taijutsu : domaine regroupant l'ensemble des arts du combat au corps à corps. À ne pas confondre avec le kenjutsu (l'art des lames blanches) et le bukiyutsu (les armes de lancers).

Ten : l'une des manipulations renforçant les aptitudes du shinobi. Il s'agit d'une forme avancée du malaxage qui permet de générer et de canaliser son Chakra de façon plus pointue que la fusion de base.

(Les) Trois : les Villages se partageant le pouvoir sur le Yuukan depuis la chute de Shinobi : Chikara, Mahou et Gensou.

Village : terme désignant une cité dirigée par des ninjas. Son fonctionnement est celui d'une cité-État. Il y a trois Villages qui se partagent le pouvoir dans le Yuukan : Chikara, Mahou et Gensou. La majuscule permet de faire la différence avec les villages non ninja, qui dépendent dans leur grande majorité des shinobis.

Yuukan : Pays où vit Tokri, où le pouvoir se divise entre les Trois. Il est le plus puissant pays de Hokuto.

Zetsu : l'une des manipulations renforçant les aptitudes du shinobi. Permet de renforcer la résistance du corps.

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres](#).

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurs et producteurs respectifs. Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement et les auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.

2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés