

Ninja-salarymen no zetsubo

Par Arfay d'Aremim, sur une idée de Dak développée par Tunime pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Introduction

Ninja-salarymen no zetsubo se déroule dans un futur où le code du travail n'est plus et les mégacorporations domine le monde, exploitant les salariés. **C'EN EST ASSEZ!** Vous allez incarner un guerrier ninja, infiltrer les corporations, les saboter et **LIBERER LE SALATARIAT!**

THE WORLD

Vous :

Vous venez de passer votre entretien d'embauche pour le grand groupe Tonkatsu située à Kyoto. Vos recruteurs ont vu en vous un grand potentiel et vous envoient dans une des nombreuses filiales du groupe pour y travailler. Cependant, ce que votre nouveau patron ne sait pas, c'est que vous êtes en fait en mission d'infiltration pour renverser le capitalisme en agissant de l'intérieur. Saboter l'entreprise, monter en grade et gagner toujours plus de pouvoir pour mieux la renverser..

Votre but est de renverser ce monde tourné uniquement vers la servitude des salariés avec d'autres Salarymen-Ninja de filiales qui vous accompagnent dans votre vie.
Bonne chance Ninja.

Entreprise et Syndicats :

2089, le monde est au sommet de la technologie. L'informatique, la cybernétique, la robotique sont à la pointe de ce qu'elle peuvent être. Cependant, ces dernières sont entièrement développées, produites et distribuées par certaines corporations gigantesques ayant la main mise sur le marchés tout entier depuis plusieurs décennies. De plus, ces entreprises, bien que pourvoyant la quasi-totalité des emplois du monde, n'hésitent pas à

exploiter complètement leurs employés, les asservissant pour une paye juste suffisante pour vivre et continuer à consommer toujours plus.

C'EST ASSEZ DE CE MONDE INJUSTE ! Les premières révoltes par les salariés réalisant qu'ils étaient exploités remontent à 2070. Ces Pionniers questionnèrent le modèle de la société basé uniquement sur Métro, Boulot, Conso, Dodo. Ils s'unirent, reformant des syndicats, (notion perdu depuis le terrible incident de 2045) et tentèrent de lutter pacifiquement et légalement pour retrouver un code du travail dépassant la double page A4 (comme ça depuis les premières loi de réforme de l'emploi mondial de 2063). Malheureusement, dans ce monde déjà complètement régi par les corporations géantes, même les États ne pouvait les aider s'ils le voulaient. Ainsi, les premières luttes étaient perdus d'avance et les Pionniers le comprirent bien vite. Les syndicats furent dissous et tout revint parfaitement à sa place... Du moins c'est ce qu'ils firent croire. Comprenant que le combat ne pourrait fonctionner par les moyens conventionnels, partout à travers le monde, ils créèrent des sociétés secrètes afin de corrompre les entreprises de l'intérieur.

En 2080, l'action de l'intérieur était devenu insuffisante. Il fallait plus. C'est le début des opérations de sabotage directes des compagnies. Ils créèrent de nouveaux rôles dans leurs associations secrètes : des agents travaillant sans un bruit pour saboter et dégrader les entreprises tout en cachant les méfaits en s'aidant de leurs emplois dans ces dernières pour que petit à petit, elles s'affaiblissent sans s'en rendre compte ni pouvoir réagir.

Au Japon, ces agents développèrent des techniques Ninja datant de l'ancien temps et enrichies par les œuvres de fictions récentes (on fait ce qu'on peut). Certains syndicalistes se dédièrent même entièrement aux développement de ces techniques afin de pouvoir les enseigner et former la génération finale capable de délivrer le coup de grâce sur les dominos placés par les Syndicats depuis plus de 10 ans. Et VOUS faites parti de cette nouvelle génération, ayant reçu un entraînement Ninja par les meilleurs Syndicalistes du Japon pour devenir l'arme finale de la libération du Salariat.

La Société :

En dehors de l'entreprise, le monde est proche d'une visualisation du cyberpunk. Les humains se font augmenter à peu près tout ce qui est organique chez eux. Mais dans un seul but : Devenir performant au travail pour être de bons Salarymen.

C'est ainsi que des personnes comme Ryuusei-San du service développement s'est ajoutée une extension sur ses mains pour taper plus vite du code ou Noriko-san un ring coach pour s'injecter des surdoses de produit caféinées afin de travailler le plus tard possible et faire plaisir ses chefs.

Dans ce monde tout se paie en cryptomonnaie et leurs valeurs sont organisées selon une échelle de popularité. La plus faible valeur est le Klonkcoin et la plus forte est le Bytecoin qui équivaut à 1 million de Klonk. Il existe une multitude de cryptomonnaies intermédiaires et leur valeur fluctue très souvent.

Tout tourne autour de la productivité la tournant souvent à l'absurde. Des balayeurs de rue qui balaient des rues propres. Des vendeurs de ramens qui ont de nombreuses extensions de bras et un micro-ondes intégré dans leur thorax pour manipuler les ingrédients et satisfaire au plus vite leurs clients. Des appartements capsules de moins de 5 m carrés où vivent la grande majorité des personnes travailleuses.

Mais le plus grand paradoxe est que la société estime et met à l'honneur la pureté de corps et d'esprit, ce qui rend très mal vues toutes extensions cybernétiques, il est donc déconseillé de vous en intégrer. Cela pourrait fort nuire à votre image et votre discrétion.



WATASHIWA NINJA-SALARYMENDESU

Nous allons maintenant créer votre Ninja-Salarymen. Et bien sûr, vous êtes un être à deux faces : celle de l'employé(e) bien docile et celle du/de la héros Ninja se battant pour la liberté.

Business Card

Il faut lui donner un nom à mettre sur sa carte d'employé, mais aussi à quelle filiale il appartient. Les codes de l'entreprise vous demandent d'utiliser une carte de visite ayant les dimensions 85 x 55 mm. N'hésitez pas à décrire ce que fait votre entreprise. Les cadres supérieurs aiment les lèche-bottes et les gens corporatifs.

*Je suis John HATAKE affilié à Rock industrie qui vend des cailloux à l'unité ou au gros.
C'est un plaisir de vous rencontrer.*

Une fois votre identité définie, vous aurez 6 points à répartir dans 4 compétences qui commencent toutes à 1 et pouvant aller jusqu'à 5. Voici les compétences que votre salarymen doit avoir pour survivre au monde de l'entreprise.

- Avoir la **Win** - La win c'est la capacité à paraître réussir (même quand on échoue lamentablement) et être un leader que Janine de la compta admire.
- Être **Corporate** - Adopter une image professionnelle et proche des valeurs de l'entreprise (quelles qu'elles puissent être) en toutes circonstances. Ta boîte est en toi, et tu es en ta boîte, tu es connecté.
- Focus **Produit** - Savoir ce qu'on fait dans l'endroit où on travaille est toujours apprécié, soyez incaillable sur votre travail et environnement de travail et connaître le langage adapté permet toujours de faire passer n'importe quel discours creux pour quelque chose d'incroyablement technique.
- **Politique** de la maison : Certaines personnes n'ont aucune compétence. Mais ils sont l'huile qui graisse les rouages de notre belle entreprise humaine et connaissent les petites combines, la bonne personne, les petits détails qui font toute la différence.

Carte de Visite

Il faut vous trouver un nom de Ninja à mettre sur votre carte de visite pour savoir comment vous vous présenter lors de vos activités illégales mais aussi votre spécialité. N'hésitez pas à vous vanter de votre palmarès d'action : peu discret mais très stylé.

Vos compétences ont les mêmes points que celles que vous avez distribuées sur votre identité d'employé mais leurs définitions diffèrent :

- Atteindre la **Win** - La win c'est la capacité à réussir lorsque vous devez effectuer une action venant de vous et la réussir ; défoncer une porte, trouvez une nouvelle sortie cachée en observant autour.
- Criminel **Corporate** - Adopter une image sympathique auprès des pauvres hères non-syndicalistes que vous pourriez croiser lors de vos missions ou donner l'impression d'être un employé tout à fait charmant d'une certaine entreprise, sans l'être le moins de monde.
- Maîtrise **Produit** - Utiliser correctement vos outils ninja. Explosifs, kit de crochetage, grappin...
- **Politique** du quartier : Même un Ninja a besoin d'un bon réseau. Avoir 2 - 3 complices non-syndicalistes tout de même prêt à aider peut toujours servir.

Une fois votre carte de visite finie, présentez votre carte à votre maître du jeu tête baissée, à deux mains et bras tendus pendant 3 minutes. Celui-ci doit la regarder fixement et s'il ne fait aucun commentaire, votre personnage est validé.

Employé :	PHOTO	Ninja :	PHOTO		
Entreprise :		Palmarès :			
Palmarès :		Compétences :			
Compétences :	SIGNATURE DE LA DIRECTION	Compétences :	TAMPON DU SYNDICAT		
Win		Corporate		Produit	Politique

Les Collègues et Associés

Que vous soyez Ninja, Salarymen ou les deux, vous ne travaillez jamais vraiment tout seul et vous êtes souvent entouré des bonnes personnes pour vous aider.

Chaque joueur peut créer par identité un nombre de PNJ alliés égal à sa valeur de Politique.
Ex : Bob HOSHIKI possède 3 points en politique. Il a donc 3 collègues sur lesquels il peut compter et 3 associés Ninja.

Les PNJ peuvent être créés à n'importe quel moment et peuvent n'apparaître qu'au milieu d'une campagne, lorsque les joueurs se rendent compte qu'il pratique d'avoir un allié à ce moment.

Pour créer un PNJ rapidement voici les étapes :

Étapes	Exemple
-Associé ou Collègue ?	<i>Collègue</i>
-Nom ?	<i>Stephane HAKIMARO</i>
-Domaine de travail ?	<i>Chef d'équipe de la section « Canard et autres volatiles » de la branche japonaise de la Filiale « King For Chicken »</i>
-Répartir 9 points de compétences (le PNJ commence avec de base 1 point dans chaque compétence, auquel il faut ajouter les 9 points répartis)	<i>Win : 3 ; Corporate : 3 Produit : 6 Politique : 1</i>
- Au moins 2 traits de personnalité	<i>Très ronchon mais facilement amadoué par le chocolat.</i>
-Apparence	<i>Vieil employé, en permanence avec des cernes sous les yeux et un costume mal remplacé couverts de poils de chat et plumes de canards.</i>

ZETSUBO-SHTA!

Il est temps de savoir comment l'on résout une action. Votre Ninja-Salarymen sera amené à jeter 1D6 lorsque le hasard intervient. Pas besoin de jeter pour des choses futiles comme ouvrir la porte SAUF si c'est à ce moment que le directeur passe ou encore quand vous devez garder votre contenance face à Dekinaï-san de la comptabilité qui vous surprend en train de vous changer en votre tenue de Ninja.

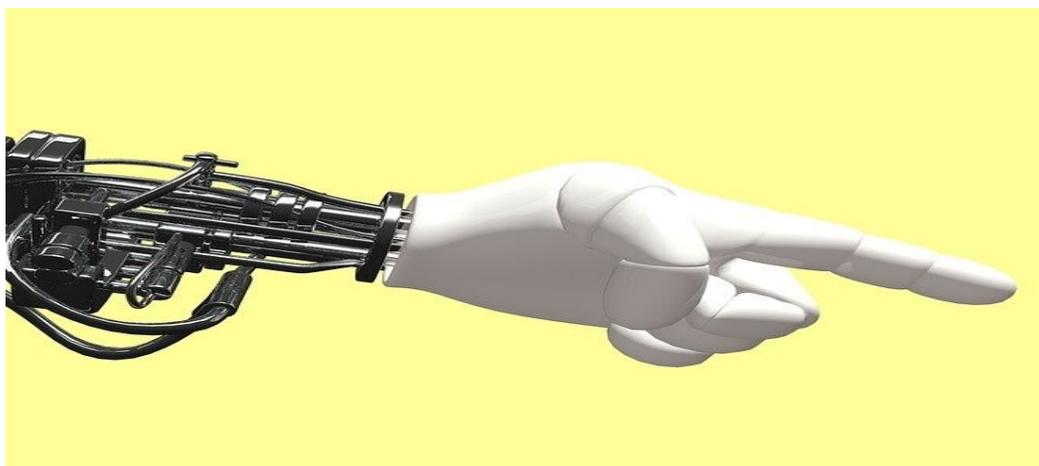
Pour un jet vous devez choisir la compétence adaptée à ce que vous voulez faire et lancer votre dé. Si vous faites égale ou moins, vous avez réussi, si vous faites plus, vous avez raté et la situation va forcément dégénérer. Vous aurez tout le temps de vous mettre en dogeza pour vous faire pardonner, mais un tel échec pourrait signifier la fin de votre aventure en entreprise et le retour au chômage, ou pire, votre identité secrète pourrait être révéler et c'est alors tout votre monde qui s'effondrerait.

Bonus et malus

Il se pourrait que votre bagout et vos manières donnent l'envie au Maître du jeu de vous donner un bonus ou un malus.

Pour cela le MJ ordonne de lancer plusieurs dés 6 et si la situation vous est favorable , vous garderez le meilleur. Dans le cas contraire, c'est le pire que vous gardez.

Il se peut aussi que certaines améliorations cybernétiques puissent vous conférer certains avantages. C'est à votre MJ de décider quand il est pertinent et réaliste que vous puissiez les utiliser si vous en possédez.



Chance !

Dans le cas où aucune compétence ne serait pertinente dans une situation, le MJ peut proposer un jet de chance. Le Ninja-Salarymen doit alors lancer un dé pour déterminer s'il réussit ou non.

Ci-dessous un tableau résumant ce qu'il se passe en fonction du résultat.

Résultat	Explication
1	Génial ! Vous avez résolu et vos chefs sont contents.
2-3	C'est réussi ! Vous avez su résoudre ce problème.
4	Ça n'a pas eu l'effet escompté. Veillez à ce que cela ne se reproduise pas.
5	C'est mal perçu . Vous avez échoué simplement. Gare aux conséquences
6	C'est le désespoir absolu ! L'action rate complètement !

Yoru-Chan du service marketing, annonce que la réunion de présentation du projet de communication pour le lancement du nouveau « Caillou 2000 » boisson au goût d'herbe va être deux fois plus longue.

Pendant la réunion, Kirin-San montre de la somnolence, pour ne pas s'endormir devant toutes ces slides plus inintéressantes les unes que les autres il doit faire un jet de Corporate pour continuer à hocher de la tête et donner l'illusion que son esprit est encore concentré sur la réunion.

Hatake-San, lui souhaite monter dans la hiérarchie et donc tente un test de Win pour montrer qu'il a des idées.

Kirin-san fait donc un jet de Corporate et fait un 3 . Ayant 4 il réussit donc son action et arrive même à continuer à prononcer des phrases pour donner le change.

John fait aussi son jet de Win et fait un 6 et n'as que 3 dans sa compétence. Il échoue et c'est la catastrophe. Ses idées sont moquées par les personnes présentes à la réunion et John embarrasse son manager qui exigera sûrement des excuses après la réunion.

SUMIMASEN-DESHTA!

L'enjeu final est de ni se faire virer ni de se faire démasquer.

Si un Salarymen est trop embarrassant pour sa direction ou ses collègues de travail, il se pourrait bien qu'il reçoive un blâme ou un avertissement.

Au bout de 3 blâmes, le Salarymen est remercié et est invité à trouver de « nouvelles opportunités ».

Il arrive aussi que lorsqu'un employé est un modèle pour ses collègues la direction lui retire un blâme ou même lui donne un poste à responsabilité.

Mais attention aux jalousies et autres collègues qui auraient envie de prendre votre place. Le monde de l'entreprise est difficile.

Si un Ninja est trop peu discret, il laisse derrière lui des Indices.

Si le Ninja finit par laisser 3 Indices, le Syndicat ne pourra plus le soutenir sans risquer de se voir révéler, et sa carrière de justicier s'arrête pour de bon.



La vie en entreprise

Règles du bureau :

Le bureau est très structuré, et ce à tous les échelons. Tout doit être optimal, le temps c'est de l'argent et l'argent, c'est ce qui fait tourner cet endroit.

Ainsi les pauses sont très réglementés :

- Pause déjeuner : de 12h à 12h30 précisément ; tout compris : déballer, manger, remballer.

- Pause toilette : Un cabinet par étage, 3 horaires de 10 minutes attribué sur l'emploi générale du bureau, vous ne pouvez vous y rendre qu'à ces horaires précises.

« Horaire de Stéphane du bureau 33 : 10h10-10h20, 14h30-14h40, 17h50-18h00 »

Ce système à été mis en place afin d'éviter les embouteillages aux toilettes ainsi que les potentielles tentatives de fainéantise. La limite, volontairement large, de 10 minutes a été appliqués afin d'encourager secrètement les employés au DOOM SCROLLING sur le trône (où ils n'ont rien d'autre à faire) qui leur donne un sens de liberté et tout en continuant à les contrôler à travers les algorithmes de réseaux sociaux.

- Pause café/thé : 16h00-16h30 : La pause la plus longue mais en réalité la moins relaxante : c'est à ce moment que les supérieurs passent dans les bureaux de leur subordonnées pour vérifier qu'il n'y a pas de problème mais aussi pour « discuter » avec eux. C'est LE moment d'échange entre les échelons proches de la pyramide sociale de l'entreprise. Il se peut même que des Grands Patrons se présentent par surprise à ce moment. C'est aussi un moment où très peu de gens sont encore assis à leur poste et se trouvent presque tous à la cafétéria.

« TOUT DÉPASSEMENT DES HORAIRES DE PAUSE SE VERRA SUIVI D'UNE RÉDUCTION DE SALAIRE ET D'UN BLÂME »

- Pancarte permanente du tableau d'affichage.

Le tableau d'affichage :

« Un écran géant situé à côté d'un gigantesque tableau d'affichage en liège lui-même situé à côté de moult affiches, règlements et emploi du temps le tout sur un mur visible dès l'entrée dans le bâtiment. Et bien sûr, l'affichage n'est pas libre. »

TOUT est affiché dessus : le nombre de blâme de chaque employé du bâtiment, les horaires de toilettes pour chaque étage, les visites prévu et aussi, sur le grand écran : Les évènements actuels importants pour cette filiale (que le MJ peut décider d'inventer ou tirer avec un 1d6 et ce tableau) :

1	LANCLEMENT DE NOUVEAU PRODUIT RÉVOLUTIONNAIRE, PENSEZ À L'ACHETEZ ET À EN FAIRE LE PUBLICITÉ AUTOUR DE VOUS !
2	RACHAT D'UNE NOUVELLE FILIALE : PENSEZ À BIEN FÉLICITER VOS FUTURS COLLÈGUES SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX
3	VISITE DU PDG DEMAIN : SOYEZ SUR VOTRE 31 OU SINON
4	CHANGEMENT D'IMAGE : MAINTENANT NOUS AIMONS BEAUCOUP LES PETITS CHATS
5	CAMPAGNE DE RECRUTEMENT DE GRANDE ENVERGURE EN COURS : PARLEZ-EN À VOS AMIS !
6	ENQUÊTE ANNUELLE SUR LA SATISFACTION AU TRAVAIL : REMPLISSEZ CORRECTEMENT VOTRE QUESTIONNAIRE

Ces grands évènements peuvent inspirer des Ninjas en manque de projets à saboter.

La hiérarchie :

La base d'une entreprise, c'est surtout un chef qui donne des ordres et des employés qui obéissent.

Cependant, n'importe quel employé suffisamment compétent pourra monter l'échelle et devenir un supérieur. Voici les ... échelons standardisés des entreprises (Il est plus facile d'évaluer la position sociale de quelqu'un quand toutes les entreprises ont la même organisation hiérarchique, d'où l'article de la loi mondiale sur l'efficacité des entreprises de 2056 à ce sujet).

- Employé ouvrier
- Contremaître
- Secrétaire de section
- Chef de Section
- Secrétaire de Branche
- Chef de Branche
- Secrétaire de Filiale
- Directeur de Filiale
- Conseil d'Administration de la Corporation
- Président Directeur Général de la Corporation

Explication des différents rôles :

Employé ouvrier : Gère les tâches les plus basiques de la section, le sous-fifre de base.

Contremaître/ Chef/ Directeur: Supervise les employés ouvriers et possède l'accès à chacun de leur travail pour la surveillance. Possède le pouvoir de faire monter des subordonnés à des postes supérieurs (tant que ces postes lui reste inférieur). C'est le rôle qui décide ce que font les gens en-dessous de lui.

Secrétaire : Le lien entre les chef et leurs subordonnés, gère tous les papiers que le chef n'a pas besoin de voir directement, choisi ce qu'il doit voir, qui il rencontre, quand, où, Les secrétaires possèdent notamment l'accès aux boîtes mails des leur patron.

Conseils d'administration : C'est le conseil formé généralement de 6 personnes qui par leur vote, s'occupent de désigner le PDG et réalise la majorité des décisions majeurs de la corporation.

Les différentes échelles :

-Corporation : Le plus haut échelon. C'est la société mère qui domine et contrôle le regroupement des nombreuses entreprises « filiales » subordonnées. Elle représente en moyenne 1 000 000 d'employés. Elles sont peu nombreuses, un peu moins de 100 à se partager la quasi-totalité de l'économie mondiale.

-Filiale : Une entreprise contrôlée par la corporation. Même s'il existe un échelon au-dessus, une grande filiale représente en moyenne aux alentours de 100 000 emplois, mais de nombreuses plus petites entreprises se font aussi racheté ce qui fait que même le restaurant de Mr Laurent WEZAEMON avec 20 employés est une filiale de la Corporation RESAGO. Les Ninja-Salarymen travaillent généralement dans les plus grandes filiales, c'est là où le plus de dégâts peut être infligé.

-Branche : Département couvrant une des parties majeure de la filiale. Généralement : Ventas, Production, Développement et Marketing. Chaque département a différentes responsabilité et amènent à des sabotages possibles différents.

-Section : Sous-département de la filiale, appartenant à une branche et travaillant sur un sujet spécifique.

« Henri TAMEKI travaille pour la corporation Okatsu, dans la filiale ToyAfun qui fabrique des jeux et jouets, dans la branche marketing, section dédié à la publicité aux personnes âgées. »

Cirer des bottes :

Ninja-Salarymen no Zetsubo joue sur les codes en entreprise et mélange les codes de toutes les cultures pour en donner des situations absurdes. L'ambiance proposée se veut dans la tradition japonaise. Jouez avec ces codes pour donner certaines situations plus absurdes les unes que les autres. Ci-dessous vous trouverez certains codes de conduite. Libre à vous de les appliquer.

Les jeunes employées et les stagiaires sont les esclaves de l'entreprise. Ils sont chargés de toutes les basses besognes pour les autres employées et par fois même plus. N'hésitez pas à leur demander de faire le café.

Lorsque l'on a fait une bêtise, l'on doit s'incliner devant ses supérieurs et collègues et demandant pardon. Dans les cas les plus graves, il faut faire un dogéza qui consiste à se mettre à genoux face contre terre et implorer le pardon.

Il est de rigueur d'arriver en costume-cravate au travail pour les hommes et en tailleur pour les femmes.

Les gens s'appellent par leur nom de famille et un suffixe qui exprime la proximité. On s'adresse aux femme proches utilisent -chan , les personnes connues de même rang -san , les anciens de la boîte -senpai et les dirigeants -sama.

Bien sûr, vous devrez aussi savoir osciller habilement entre tutoiement et vouvoiement (généralement vous ne pouvez tutoyer que ce avec qui vous pouvez vous permettre de vous engueuler).

Chacun essaie monter dans la hiérarchie et par conséquent, la concurrence est rude pour lécher les bottes des supérieurs. Il ne faut alors pas hésiter à utiliser toutes les armes à disposition :

-Rapporter aux chefs tout ce que vous avez fait de bien dans la journée. (Le ratio généralement conseillé est de passer 95 % de votre temps ce que vous avez fait dans les 5 % restants).

-Ne pas lésiner sur flatteries et fayotages, accompagné de petits cadeaux (que le MJ peut se permettre de recevoir pour renforcer l'immersion)

-L'auto punition et se placer naturellement en infériorité face à vos supérieurs saura toujours leur faire plaisir. « *Excusez moi d'abuser de votre temps que je sais très précieux mais auriez vous l'amabilité honorifique de bien vouloir m'écouter... »*

La vie de Syndicaliste

Contrairement aux corporations, le Syndicat est beaucoup plus libre et compréhensif, il serait en effet bête qu'il devienne ce qu'il combat. Ainsi, le fonctionnement de l'organisation s'approche plus d'un réseau d'individus indépendant avec les mêmes objectifs qu'une entité unie dirigée par un chef.

Il existe bien un secrétaire général mais ce dernier n'est surtout consulté qu'en cas de crise majeure pour l'organisation. Philippe SAGETE est un vieil homme gérant les dangers menaçant le Syndicat Japonais depuis 2075. Il est un roc sur lequel beaucoup compte, fort de son expérience de la crise des Canards Rouges de 2083 qui faillit faire tuer la moitié des Ninjas du Japon.

Les Ninjas-Salarymen sont donc indépendant sur la plupart de décisions et missions. C'est surtout à eux de décider les sabotages qu'ils réalisent. Tout ce qui fait mal aux corporations est bon à prendre.

Bien sûr, il existe quand même un règlement, édicté à l'échelle mondiale pour être sûr d'éviter les débordements :

- Un Ninja ne doit pas tuer, ni infliger de blessures physique graves aux employés de corporations. Ils sont tout aussi victimes que nous.

- Un Ninja ne doit sous aucun prétexte révéler l'existence des Syndicats à qui que ce soit. Peu importe les avantages que cette révélation puisse procurer, elle ne saurait contrebalancer le terrible danger qu'elle ferait peser sur le réseau.

- Un Ninja se doit d'aider du mieux possible tout action entreprise pour endommager les corporations.

Tous les ans, les secrétaires généraux des chaque Syndicat se réunissent en secret, par des moyens secrets en des lieux secrets. Ils discutent de l'avancement des opérations et peuvent préparer des opérations de grande envergure.

Généralement, les Ninja-Salarymen agissent en petits groupe de 2-3, mais ces grandes opérations planifié par le Syndicat mondial peuvent impliquer beaucoup plus de mondes et ne laissent dans ce cas que peu liberté d'action.

Comme dit plus haut, les Ninja sont pour la plupart indépendants et établissent souvent leur propre mission, profitant des opportunités qui apparaissent, plutôt qu'attendre que quelqu'un leur donne un objectif tout prêt.

Images :

Salaryman-Ninja : Montage à partir d'image généré par l'IA Im2Go

Le reste des images proviennent du site pixabay.com