

CRÉATURE [1E]



Chi no Toru - les tigres de sang

dimanche 7 janvier 2007, par [Random](#)

Derniers mots d'Akodo Yuri

Je sens que la faiblesse qui a envahi mes membres ces dernières semaines va, malgré tous les efforts de nos shugenjas, éteindre d'ici peu la flamme qui m'anime et m'envoyer rejoindre mes ancêtres. Est-ce honorable que de mourir d'une malédiction diffusée par les griffes d'une créature impie ? Ce sont eux qui me le diront...

La créature à qui je dois mon sort peu enviable l'a fait partager à plus d'une demi-douzaine de personnes, que je connais toutes, puisque nous l'avons affrontée ensemble. Et plus j'y réfléchis, plus je me dis que ceux qui ont péri sous ses crocs ont été chanceux.

Le pire, c'est que personne n'est capable de reconnaître cette créature. Au mieux nos historiens ont-ils pu ramener des contes de vieille femme et quelques parchemins craquelés. Pourtant, les paysans étaient sous la prise de son chantage depuis des décennies, de ce que j'ai compris !

Je te revois, ô félin démoniaque, je revois ta robe couleur de sang, couverte d'arabesques que je me refuserai à tenter de traduire. Je revois tes yeux jaunes me percer tandis que tu as libéré notre éclaireur de son enveloppe charnelle comme je décapite un œuf de caille.

Je revois ta célérité lorsque tu as bondi dans les bois alentours, et je me maudis de t'avoir suivi comme les autres sans penser que tu pouvais être plus intelligent que nous. Car tu nous as bernés en nous contournant.

Je réentends ton hurlement, pareil à un rire inhumain, tandis que tu emportais un archer tel un fétu de paille, pauvre marionnette brisée dans la gueule d'un chien. Et je t'ai maudit, car tu n'étais pas le simple pillard qu'on nous avait décrit. Tu n'étais pas non plus un chasseur qui se nourrissait. Tu jouais avec nous.

J'ai ri lorsque quelques flèches sont parvenues à te percer le cuir, à ton troisième passage, car je pensais que nous avions compris ta manière de faire. Humilité, que ne t'ai-je conservée ! ? Car ces fragiles bouts de bois ne t'ont pas arrêtée tandis que tu ravageais ma jambe, pas plus que la morsure de ma lame dans ton flanc.

Bien au contraire, nos coups ont semblé devenir autant de gouttes de pluie à tes yeux tandis que tu passais de l'un à l'autre, toute de crocs et de griffes. Jusqu'à ce que ma lame, guidée par mes ancêtres, trouve ton cou...

Nous avons vaincu, pensions nous, une créature de Fu Leng au prix de quelques ashigarus. Nous rentrâmes fiers. Humilité, disais je donc. Car une maladie débilitante se

terraint au creux de chaque recoin de son corps, et elle commença à nous emporter.

Que ne nous sommes nous gardés de la malédiction des Tigres de Sang !

Les tigres de sang

Ce qui va être relaté ici n'est pas tant une aventure qu'une créature que les personnages pourront rencontrer au cours de leurs pérégrinations rokuganaises.

Les origines de cette créature sont peu claires, contrairement aux différents Oni, dont le nom est lié au samouraï à qui ils doivent existence. Elle semble réapparaître par cycles dans l'histoire paysanne Rokugani, dans les contes pour faire peur aux enfants refusant de dormir par exemple. Les parchemins des différents clans, eux, ont peu d'éléments, en dehors de récits tels que celui relaté plus haut. Le plus troublant dans ces contes et récits est que le rythme est toujours le même : la créature apparaît, subjuguant des paysans et les obligeant à des sacrifices rituels (toujours d'enfants), au bout d'un temps, les samouraïs sont mis au courant, tuent la créature dans un combat épique... Et meurent. Immanquablement.

Et ces contes se retrouvent dans les villages de chacun des clans, souvent dans une zone bien définie de ces domaines claniques.

Et pour les rares parchemins officiels, noms et époques changent sans cesse.

La vérité, car elle existe, est pourtant simple : la créature revient périodiquement. Pour une raison encore plus simple : s'il est possible, pour ne pas dire facile de tuer ses premières incarnations, il n'en est pas de même des dernières.

Car les Tigres de Sang ne sont qu'une créature, partageant son existence entre sept corps, au plus. Mais aussi sa puissance. Par voie de conséquence, il faut tuer les sept avatars pour la tuer totalement, sachant qu'à chaque mort, la puissance de l'avatar décédé est transférée aux autres, avec ses connaissances au moment de la mort.

Les avatars restants seront donc non seulement plus grands, forts, intelligents, etc, mais aussi connaîtront les assassins de leur « frère » et pire, leurs techniques.

De plus, avec le temps, le ou les avatars manquants seront remplacés au fur et à mesure des sacrifices rituels exigés par la créature (en moyenne, il faut compter 10 ans).

La manière de vivre de cette créature est simple, là encore : elle s'installe à proximité d'un village de paysans, et les terrorise suffisamment pour que ceux-ci lui fasse sacrifice, chaque année, d'un enfant (moins de 14 ans, la plupart du temps). Ces sacrifices, qui ne l'empêchent pas de se nourrir à côté, lui infusent une énergie surnaturelle lui permettant de se recréer lorsqu'il lui manque des avatars, mais aussi de gagner en puissance tout court. Lentement. Très lentement... Heureusement pour Rokugan, d'ailleurs.

En terme d'apparence, elle ressemble à un grand tigre musculeux, teinte rouge carmin, comme du sang légèrement séché, et portant des poils noirs plus longs, créant d'hypnotiques arabesques sur tout son corps. Ses yeux sont jaunes, sans pupilles, ses griffes sont acérées et d'un blanc laiteux, de même que ses crocs, comme si la créature se les lavait souvent. Chaque avatar est identique. Seule leur taille peut changer (de la taille d'un poney quand les sept avatars existent, à quelque chose comme celle d'un grand Crabe lorsqu'il n'en reste qu'un). Elle ne parle pas lorsque tous ses avatars existent, quelques mots quand il en



reste 6, etc, jusqu'à une élocution poussée pour le dernier...

Au fil des âges, plusieurs samourais sont parvenus à recoller les morceaux et ont cherché à éliminer la créature pour de bon. Si la chose n'a jamais été achevée, ce n'est pas seulement parce que moins il y a d'avatars et plus la créature grandit, ou parce qu'elle revient périodiquement, mais parce que dans ses crocs et griffes se cache une maladie mortelle : les individus touchés vont perdre leur force peu à peu, en quelques jours à quelques mois, avant de mourir, pauvre carcasse gémissante et tremblante. Quand on y ajoute que la créature est de plus en plus habituée aux techniques des adversaires qu'elle affronte, on sera d'accord pour dire que ça n'aide pas...

En termes de jeu (1ère édition)

Lorsque les 7 avatars existent, chaque créature ressemble à ça :

Terre : 2 (Cons 3) *Eau* : 2 (Force 3) *Feu* : 2 (Agilité 3) *Air* : 2 (Réflexes 3) *Vide* : 2

Lorsqu'il y en a 6, tout passe à 3.
Lorsqu'il y en a 5, vous prenez le template 7, avec +1 partout, etc...

Du coup, l'unique ressemble à ça

Terre : 5 (Cons 6) *Eau* : 5 (Force 6) *Feu* : 5 (Agilité 6) *Air* : 5 (Réflexes 6) *Vide* : 5

Compétences (même type de croissance) :

(Griffe et crocs)-jutsu : 3, jusqu'à 6

Sincérité : 1, jusqu'à 4

Psychologie : 2, jusqu'à 5

Défense 1, jusqu'à 4

(... et toute autre compétence jugée utile par le MJ)

Armure : peau épaisse (5), voire (10) pour les deux derniers

Griffe et crocs : Force+2g2, jusqu'à Force+4g3 (2g2, 3g2, 3g2, 3g3, 3g3, 4g3)

Avantages : Rapide (Initiative +1g0)

L'apprentissage :

Tout individu ayant touché un précédent avatar est à -1g0 sur toutes les actions utilisées sur le dit avatar sur les prochains. De manière cumulative.

Exemple : Shinjo Subotai a rencontré le premier avatar et l'a abattu à coup de flèches.

Résultat, lors de sa rencontre avec un 2e avatar, chacun de ses tirs sera à -1g0. S'il saute à terre et se bat au katana, il n'aura aucun malus. Ses compagnons, s'ils tirent à l'arc, n'auront pas de malus non plus face à cet avatar, car ils n'en ont jamais rencontrés.

Si Shinjo abat deux avatars à l'arc, il sera à -2g0 sur les prochains.

La maladie

Tout individu touché par un avatar contracte une maladie débilante réduisant le nombre de PV max du personnage touché à raison de 1 toutes les (Constitution/2) semaines. Ainsi, un personnage à 2 en terre, au bout d'une semaine, n'aura plus que 3 PV sur sa ligne 0. Au bout d'un mois, il se réveillera tous les matins au rang -1 directement, etc... Jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Le sort de guérison de l'eau dont j'ai oublié le nom n'a qu'un effet limité sur cette maladie, transformant (Cons/2) en (Cons) semaines. S'il est utilisé avec succès tous les jours.

Les shugenjas Phénix de l'eau (et tout autre clan spécialisé dans l'Eau) devrait être capables de mettre au point un remède... A force...



Voilà, j'espère que l'idée plaira, et vous servira. Background, et une de mes joueuses est
Actuellement, tous mes joueurs en ont infectée ;)
rencontré un, un des joueurs 2 de par