



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Rokugan 2000 > Aides de jeu > Reservé au MJ !!! > **Les Chasseurs d'Onis Tadaka**

Rokugan 2000

Les Chasseurs d'Onis Tadaka

Ecole secrète du Phénix

mardi 2 juin 2009, par [Yasuki Garou](#)

Natsuko soupira doucement alors qu'elle approchait des deux gardes en vestes bleues, qui arboraient des mines aigries. Des gardes du Crabe.

Pas de geste brusque, se dit-elle.

Les Crabes sont susceptibles, à ce niveau-là. Exactement comme le jour où elle avait fait un geste brusque en direction d'un Crabe pour qu'il s'écarte de son chemin, et que celui-ci avait répondu en lui tirant dessus.

Il avait cru qu'elle tentait de l'attaquer. Satané Crabe. Autant avoir une épine en travers de la gorge.

Ils la regardèrent alors qu'elle s'approchait, et elle arriva à leur hauteur. L'un d'eux tenait son flingue en main, pointé droit sur son visage. Malgré le clic caractéristique de la sécurité qu'on enlève - encore qu'elle fut surprise qu'une arme Crabe dispose d'un cran de sécurité - elle resta calme, et profitant de la pause qu'il marquait, elle sortit lentement ses documents et les colla sous le nez du garde, en dépit de l'arme qui lui visait le menton.

"J'ai ici un Décret Impérial qui exigent que toute personne non-autorisée évacuent la zone.

Il n'y a pas matière à discuter.

Vos ordres précédents sont annulés et n'ont plus effet sur un rayon de deux kilomètres autour de cet endroit."

Le garde ouvrit la bouche et baissa son arme. Natsuko poussa un soupir de soulagement. Le pistolet, équipé de munitions chargées de poudre de jade artificiel, l'aurait probablement tuée d'un seul coup. Apparemment, le clan du Crabe n'avait

pas décidé de faire les choses à la légère. En effet, le nombre de balles de jade qu'ils avaient avec eux aurait pu payer le riz d'une province entière.

Néanmoins, elle avait son devoir à accomplir, et elle ne pouvait pas les laisser la gêner plus longtemps. Elle décida de poursuivre son chemin alors que le garde bégayait quelques excuses hypocrites. Elle descendit dans les tunnels. L'odeur des égouts était aussi forte que l'odeur de la Souillure du Seigneur Ténébreux.

Il lui fallut plusieurs heures de recherche, mais elle découvrit finalement la "fuite" : un liquide nauséabond de couleur vert-noir suintait à travers une fissure sur le flanc d'un tuyau. Alors qu'elle s'en approchait, elle eut presque l'impression que cet endroit cherchait à l'attirer. En dépit de la pollution extrême du site, qui aurait brûlé les yeux de n'importe qui d'autre, elle contempla impassiblement ce triste spectacle, et plaça une marque à proximité. Elle servirait à guider l'équipe de nettoyage, constituée des eta et d'un autre membre de sa famille, lorsqu'ils viendraient colmater la fuite. Pour l'instant, sa préoccupation immédiate n'était pas de s'occuper du liquide infâme qu'elle enjamba nonchalamment, mais bien de la créature qui s'était infiltrée par ici.

Elle dégaina son pistolet, une arme faite sur mesure qu'aucun Rokugani ne pourrait utiliser sans se casser plusieurs os du bras et peut-être même une côte. Chacune des cartouches de l'énorme pistolet contenait des perles de cristal qui sont sensées anéantir toute forme de vie souillée par l'Outremonde. En jetant un coup d'oeil dans un tube

qui descendait, elle remarqua des os et un peu de saleté. Des gobelins. Ces petites choses étaient partout, de nos jours ... de la vermine, qui ne méritait pas qu'on y accorde du temps. Elle continua à progresser dans les ténèbres, sa lampe de poche diffusant une lumière incertaine sur la zone devant elle ...

Et, une douzaine de ken-an plus loin, il vint à elle. Une forme sombre, à peine visible, qui sautait de murs en murs, qui retombait sur le sol, avançant en zig-zag, bondissant, replongeant. Son déplacement était très chaotique, mais il avançait à une vitesse stupéfiante dans sa direction. Elle leva ses pistolets, et tira rapidement trois coups de feu. Les innombrables billes de cristal traversèrent le conduit d'égouts tel un essaim de guêpes de verre.

Pas d'effet. La créature n'avait même pas l'air d'avoir été touchée, car portée par son élan elle était sur le point de la heurter ... et le choc la renversa. Le Cristal, au même titre que son compagnon de pureté, le jade, avait toujours été un fléau pour les forces du mal, ces deux cent dernières années. Mais cette créature semblait intacte, comme si une entité malfaisante avait remplacé les billes de cristal par des billes de verre. Cette inquiétante pensée traversa l'esprit de Natsuko, détournant son attention pendant que la créature plongeait deux des cornes qui ornaient son ventre dans le sien.

Avec quatre jambes minces, une mâchoire pourvue de dents noires démesurées et difformes, des yeux insectoïdes et un ventre recouvert d'épines rétractiles, cette créature n'appartenait à aucun type connu... encore une autre ! Sa main douloureuse lâcha son arme, et sa lampe de poche tomba dans la boue, la lumière faiblissant.

Malgré la douleur, elle se concentra sur le sort qui pouvait très bien condamner son adversaire. Elle entonna les mots que le *kansen* pourrait entendre et auquel il pourrait répondre, et la créature s'arrêta, ses dents prêtes à déchirer sa gorge... et elle continua à chanter, sa voix devenant de plus en plus forte, avec chaque répétition de sa prière. La noirceur de la créature sembla s'écouler hors de

celle-ci... pour venir se fondre en Natsuko, qui absorbait la souillure, affaiblissant l'horreur. Et c'était tout ce dont elle avait besoin.

Brusquement, des griffes noires surgirent de ses doigts. Elle recula la main dans un élan, et la plongea dans la gueule de la créature. Dans la lumière vacillante de sa lampe-torche, elle vu son coup détruire le crâne damné, et sa vie s'éteindre.

Alors qu'elle se libérait des épines de la créature, elle ferma les yeux, répétant les mots sacrés pour réprimer la souillure qui grandissait en elle.

Lorsqu'elle reprit ses esprits, elle réalisa : cette créature ne ressemblait à rien de ce qu'avait pu voir Rokugan ces deux cent dernières années. Quelque chose avait changé, dans ce satané Puits Suppurant, quelque chose que même les prophètes Phénix les plus doués n'avaient pas été capables de prédire. Certains étaient devenus fous en ouvrant leurs esprits à Jigoku. Et il les avait appelés. En dépit de son humanité, elle était devenue la chose que chaque Rokugani craignait le plus...

Histoire

L'histoire de la famille Tadaka a commencé lors de la Guerre des Ombres, avec un shugenja de la famille Isawa, appelé Isawa Takehiro. Takehiro était destiné à devenir le prochain Maître de l'Air, et il était considéré comme le shugenja le plus prometteur de sa génération. Mais lorsque la guerre arriva, les méthodes pacifiques et intellectuelles du Phénix furent écartées de côté pour s'orienter vers des méthodes plus pragmatiques, et de nombreux membres du clan, y compris Takehiro, furent obligés de se battre contre les légions d'oni et de mort-vivants qui menaçaient de détruire Rokugan...

Lors de la bataille du Maître Tombé, les Shiba et les Isawa, en dépit de leur talent, furent débordés par des hordes d'hommes fous et possédés - des samurais du Crabe qui avaient succombé à un sort vicieux de possession mentale. Chaque fois qu'un de ces hommes tombait, un oni ou un mort-vivant se levait pour le remplacer, et tout devenait de plus en plus difficile pour les Phénix. L'unité de Takehiro

fut attaquée par un oni, ses propres hommes furent possédés, et enfin lui fut tué par l'oni, car son esprit était trop puissant pour que l'abomination le possède.

Mais à cause de la nature corruptrice de l'Outremonde, Takehiro se releva à nouveau... et au contraire de la plupart de ceux tombés ainsi avant lui, il se battit contre l'Outremonde. Les vents qu'il invoquait étaient noirs et corrompus, mais ils frappaient ses meurtriers plutôt que les vivants. Bien qu'il fut encore frappé de nombreuses fois, il se releva encore et encore, avec la ténacité d'un non-mort, pour se battre encore. Sa furie détruisit de nombreuses unités d'Akuma, permettant ainsi aux Phénix survivants de se regrouper, de se réorganiser et enfin de triompher. Mais cette victoire avait eu un coût terrible. Lorsque la bataille fut terminée, Takehiro se rendit compte de ce qu'il était devenu et il se détruisit volontairement plutôt que de laisser les ténèbres prendre le contrôle de son âme.

Après la Guerre des Ombres, l'incident fut oublié, couvert par un décret Impérial, dû à sa nature controversée. Cette histoire ne fut jamais retranscrite, mais elle fut entretenue dans la mémoire de l'esprit ancestral du Champion Shiba, qui continua son chemin, allant d'âme en âme ...

Jusqu'à il y a peu, le champion n'avait jamais parlé de ça. Mais avec le récent retour des forces des ténèbres, apparemment surgies de nulle part, il était clair qu'il ne fallait prendre aucun risque, cette fois. Tandis que le reste de Rokugan restait inconscient de la menace, la vérité de la situation se répercutait dans les devins du Phénix, comme une horrible maladie. Lors d'une rencontre secrète avec l'Empereur, Yoritomo V, le champion du Phénix proposa la formation d'une force d'élite de chasseurs de sorciers ... mais contrairement aux Kuni, ils apprendraient la technique de Takehiro. L'Outremonde pouvait être très doué dans la destruction des humains, mais les guerres du passé avaient prouvé que ce dernier était bien moins efficace s'il devait se battre contre lui-même.

Bien qu'hésitant, l'Empereur donna son accord. Des

membres triés sur le volet furent choisis, au sein du clan du Phénix, en fonction de leur talent, et plus important encore, en fonction de leur loyauté. Ceux qui s'hasardaient à révéler ce secret furent soumis à une variante du rituel d'oubli. Et ceux qui furent admis dans ce nouveau groupe furent exposés à la Souillure, pour tenter de maîtriser ce soit-disant "sixième élément".

Tandis que de nombreux Phénix moururent lors de ces expériences, ceux qui survécurent commencèrent à montrer des signes de contrôle remarquable sur la Souillure, faisant preuve de pouvoirs que même la maho ne procurait pas. Et, tandis que les techniques furent affinées, la famille Tadaka naquit, appelée d'après le Tonnerre corrompu qui avait accepté de se souiller pour pouvoir battre Fu Leng.

La famille Tadaka

La "famille" Tadaka n'est pas une famille à proprement parler (au même titre que les Ise Zumi, à l'époque), mais leur camaraderie est liée par le sang. Ils forment un petit groupe, guère plus d'une centaine de Phénix, qui ont été corrompus délibérément. Ils ont développés des techniques qui leur permettent de réprimer et de gérer la Souillure ... pour un certain temps. Bien qu'il n'existe pas à ce jour de méthode pour la contrôler de manière permanente, les Tadaka sont capable de la "brider" pendant des années, voire des décennies. Bien sûr, il faut des années de préparation et d'entraînement pour vraiment y arriver.

La famille Tadaka opère sous le couvert d'un décret Impérial, et ils ont donc toute l'autorité nécessaire pour placer une zone en quarantaine, pour violer des propriétés privées, et pour utiliser tous les moyens nécessaires à l'accomplissement de leur devoir. Même s'ils doivent répondre de leurs actions devant les autorités Impériales, ils portent ce décret avec eux pour éviter de s'embarrasser de ceux qui posent trop de questions.

Leur "base d'entraînement" principale est isolée au fin fond des terres Phénix, là où elles touchaient



jadis celles du Dragon. La-bas, il y a une zone corrompue par la Souillure, à même le sol, au fond d'une cave profonde d'où la famille Tadaka tire la Souillure initiale pour ses membres. Après leur entraînement, ils se mettent à travailler en groupes de deux ou trois personnes, bien que les membres les plus puissants de la famille travaillent seuls.

Les membres de la famille Tadaka obtiennent le bénéfice habituel de leur famille d'origine : Shiba, Isawa, ou Asako.

Les Chasseurs d'Onis Tadaka

Chaque membre de la "famille" suit sa formation à cette école. Il n'y a pas de marche arrière, sur la route des ténèbres, et ceux sont choisis ne se font pas d'illusions à propos de leur nature : ils sont condamnés. La majeure partie de la formation est effectuée dans l'école, puis chaque jeune étudiant voyage avec un "titulaire", pour apprendre le plus possible, avant de devenir un membre complet de la famille.

Malheureusement, la nature de cette école les met en conflit avec les Chasseurs de Sorciers Kuni. Bien qu'aucun conflit majeur ne soit à déplorer à ce jour, des membres des deux "écoles" sont déjà morts de leur main respective. Si la famille Tadaka n'a aucune animosité envers les Kuni, les chasseurs de sorciers, eux, n'écourent que très rarement les explications des Tadaka.

Même si le Clan du Phénix espère le contraire, les membres de cette école ne peuvent pas être shugenja. Le processus qui fait de quelqu'un un membre de la famille Tadaka semble affaiblir le lien de cette personne avec les kami et les éléments, et donc, lui interdit de lancer des sorts normalement. Toutefois, il reste un type de magie qu'ils peuvent encore lancer : la maho. Toutefois, la manière de le faire n'est pas révélée avant le dernier rang, et uniquement aux membres de la famille les plus éprouvés.

Les membres de cette famille débutent le jeu avec un rang de gloire de moins que la normale. Leurs

supérieurs ne leur accordent jamais de gloire, et découragent grandement les gains de celle-ci. Toute gloire acquise doit l'être auprès d'autres daimyo ou personnes importantes.

Bonus de l'école : +1 Volonté

Honneur de départ : 1,5

Compétences : Chasse, Kenjutsu, Connaissance de l'Outremonde 2, Shintao, Discrétion

Rang 1 - Les Ténèbres sont en Moi : Le premier rang accorde un rang de Souillure de l'Outremonde (voir les Carnets de l'Outremonde). Cette souillure ne peut être enlevée par des sorts ni des remèdes à base de jade. Seul le pouvoir d'un kami ou équivalent pourrait réduire cette souillure. En plus des effets habituels de la Souillure de l'Outremonde, en la concentrant en soi, le Tadaka peut sentir les autres personnes corrompues, sous la forme d'une sensation d'attraction vers celles-ci. Vous pouvez sentir les créatures de l'Outremonde dans un rayon de cinquante ken-an si vous réussissez un jet d'Intuition. Le ND de ce jet dépend de la taille et de la puissance de la créature. Un goblin imposerait un jet de 20 au ND, un ogre serait plutôt de 15 et un oni de 10. Vous pouvez également communiquer la force de la souillure à une arme que vous portez, et ainsi ignorer le pouvoir d'invulnérabilité qu'une créature de l'Outremonde posséderait éventuellement.

Rang 2 - Le Chemin Nocturne : Vous devez avoir la Souillure de l'Outremonde au rang 2 pour obtenir ce rang, en plus des restrictions habituelles de Réputation. A ce rang, vous pouvez ajouter votre rang de Souillure à votre anneau de Terre, pour calculer les rangs de blessure, vu que vous utilisez la puissance de la souillure pour accroître votre résistance. Par contre, les armes de jade et de cristal vous infligent maintenant le double de dégâts.



Rang 3 - Présence Souillée : Vous devez avoir la Souillure de l'Outremonde au rang 3 pour obtenir ce rang, en plus des restrictions habituelles de Réputation. Vous pouvez concentrer la puissance des ténèbres en vous pour mieux lutter contre les effets de la corruption. Pour chaque +5 que vous ajoutez au ND d'un sort de magie normale ou de maho qui vous affecte personnellement, vous gagnez un point de Souillure. Vous ne pouvez pas augmenter ce ND d'un bonus plus grand que votre Vide x 5.

Rang 4 - Les Vents Noirs Soufflent : Vous devez avoir la Souillure de l'Outremonde au rang 4 pour obtenir ce rang, en plus des restrictions habituelles de Réputation. En puisant dans la Souillure pour accroître votre fureur, vous pouvez faire deux attaques par tour. De plus, vous pouvez utiliser la maho, à ce niveau. Maintenant que les sorts normaux sont perdus pour vous, vous pouvez lancer des sorts de maho à condition de posséder les bons parchemins pour le faire. De plus, vous gagnez seulement la moitié des points de maîtrise (arrondis au supérieur) en points de Souillure (voir les règles de Maho dans le supplément livré avec l'écran).

Équipement : Wakizashi, Pistolet, 4 Chargeurs, Kimono.

Argent de départ : Voir la page des salaires

Équipement spécial :

- *Pistolet lourd "Kisada"* : ce pistolet est énorme, et il a plus la force d'un fusil mitrailleur que celle d'un pistolet. IL faut une force de 5* ou plus pour le manier, et il tire de petites cartouches de shotgun. Il inflige 4g3 dans un faisceau de 30°. Il porte à 6 mètres ou moins. Les chargeurs comprennent 5 munitions et il coute 5000 koku, mais est très difficile à trouver.

- *Munitions de Cristal* : de petites billes de cristal amassées dans des munitions pour shotgun. Elles infligent 2g2 de dégâts supplémentaires aux créatures de l'Outremonde qui ne possèdent pas de forme d'invulnérabilité, et elles annulent celle-ci au lieu de faire les dégâts pour les créatures qui la possède.

* Notez que tout membre de la famille Tadaka utilisera probablement la force que lui procure la Souillure pour être capable de tirer avec cette arme.

Nouvel Avantage :

Griffes Noires (4 Points, famille Tadaka seulement)

La Souillure s'est manifestée chez vous sous la forme de griffes ressemblant à des éclats d'Obsidienne. Elles sont rétractiles et donc peuvent être dissimulées dans les doigts ou sorties pour attaquer. Elles infligent 1g2 de dégâts, et elles transmettent à toute personne blessée un poison corrompu par la souillure. Toute personne blessée par ces griffes et qui n'est pas porteuse de la Souillure encaisse un point de blessure par tour de jeu jusqu'à ce que la blessure soit lavée. Des blessures multiples n'augmente pas cette perte de dommage due au poison, mais toutes les blessures souillées doivent être lavées pour que cesse la perte d'un point par tour. Obtenir cet avantage donne 5 points de Souillure au personnage. Bien entendu, toute personne pouvant voir les griffes vous prendra pour une créature de l'Outremonde ou, au mieux, pour un membre d'un gang ou un ninja disposant d'un équipement un peu particulier.

Nouveau Désavantage :

Malédiction de Tadaka (0 Points, famille Tadaka seulement)

Tout personnage qui appartient à la famille Tadaka doit prendre ce désavantage, et il ne rapporte aucun point. Tôt ou tard, vous succomberez à la souillure. La malédiction des Tadaka est que leur maîtrise de la Souillure rend quasi-impossible la suppression de celle-ci de leur corps et de leur âme. Lorsque le jour sera venu, vous devrez utiliser ce qu'il vous reste de conscience pour vous tuer. Ce jour peut arriver dans des années, voire des dizaines d'années, mais lorsque votre meneur de jeu vous le dira, la Souillure prendra le contrôle de votre personnage. Vous pourrez faire un jet de Volonté contre un ND de 15 à chaque tour pour garder le contrôle de vos actions, mais lorsque vous échouerez à ce jet, vous serez corrompu à ce point par l'Outremonde que vous devrez laisser le contrôle de votre personnage au meneur de jeu.



Nouvel Ancêtre :

Isawa Tadaka (6 pts.)

Isawa Tadaka était connu pour son intérêt quasi-maladif pour l'Outremonde. Bien que son talent en tant que Tensai de la Terre fut sans égale pendant sa vie, sa connaissance des terres sombres était par ailleurs très importante. Il voyagea longtemps et très loin du Mur de Kaiu pour trouver et découvrir de nouveaux moyens de vaincre Fu Leng, et il arriva finalement à rassembler les parchemins noirs, la connaissance qui permettrait de sauver Rokugan ... mais celle-ci provoqua la chute des Maîtres Élémentaires de cette époque.

Malgré cela, il survécut pour tuer le maître du feu corrompu, Isawa Tsuke, aidé par le champion Shiba Ujimitsu. Quand il fut révélé comme étant le Tonnerre du Clan du Phénix, il se joignit à la bataille contre Fu Leng et il utilisa ses terrifiants pouvoirs de terre pour frapper l'Empereur possédé avec le Trône de Jade. Toutefois, il sacrifia sa vie pour vaincre Fu Leng lorsque le Seigneur Sombre utilisa sa magie pour rediriger les flèches de Jade de Tadaka vers son lanceur. Lorsqu'il mourut, la Souillure qui était en lui disparut complètement.

Ceux sur qui Tadaka veille gagnent un point supplémentaire dans les compétences Connaissance de l'Outremonde et Connaissance : Maho-Tsukai. De plus, vous pouvez invoquer l'esprit de Tadaka et gagner une force suffisante pour vaincre vos adversaires en sacrifiant votre propre vie lors du processus. En termes de jeu, le personnage peut ajouter un nombre de dés à tous ses jets, égal à son Vide, gardant autant de dés que le rang de Souillure, pendant un nombre de tours

égal à sa Volonté + Vide, et ensuite, c'est la mort. Toutefois, la bénédiction accordée par Tadaka lors de ce processus consume petit à petit la Souillure du corps du personnage, et le personnage meurt donc complètement purifié de toute Souillure.

Tadaka Natsuko

Daimyo de la famille Tadaka

Terre : 4	Eau : 3	Feu : 3	Air : 2	Vide : 3
		Agilité 4	Réflexes 3	

Ecole/Rang : Chasseurs d'Oni Tadaka 3

Compétences : Défense 2, Conduite 2, Étiquette 1, Héraldique 1, Histoire (Ancienne) 2, Chasse 2, Jiu-jitsu 3, Kenjutsu 3, Tantojutsu 2, Enquête 3, Connaissance de l'Outremonde 4, Connaissance : Maho-Tsukai 2, Armes à feu (pistolet) 2, Médecine 2, Shintao 1, Discrétion 4.

Honneur : 1.3

Gloire : 1.8

Souillure de l'Outremonde : 3.2

Avantages : Ancêtre : Isawa Tadaka, Griffes noires, Clairvoyant

Désavantages : Obnubilé, Indifférent, Malchanceux (niv. 1)