

# LES DISPARUS DU FESTIVAL DU PRINTEMPS

## SYNOPSIS

Un scénario pour **Ori Mushi**, basé sur la carte [Sanctuaire de la forêt de Czepeku](#).

## INTRO

Le daïmio des PJs, **Mokabe**, les envoie en urgence au **festival du printemps** qui devait se tenir aujourd'hui près du **temple aux singes**, et où tous les marchands ont disparu !

## QUE S'EST-IL PASSÉ ?

La veille, lors de l'installation du festival, l'un des marchands a fait chuter avec sa charette l'une des stèles commémoratives longeant la rivière, et il l'a laissé dans l'eau. Un autre marchand a profité de l'agitation pour voler la **clef** du petit autel des Colosses.

Ces gestes irrespectueux ont mis en colère les singes, qui se sont emportés et ont terrorisé tout les marchands, les poussant à se réfugier dans le temple.

Néanmoins ce dernier a été colonisé par un **Mushi** kaléidoscope qui a transformé l'intérieur du temple en un labyrinthe sans sortie.

## EN ARRIVANT SUR PLACE

De jolis lampions sont suspendus au torii à l'entrée du sanctuaire. Les cerisiers sont en fleur et d'un rose magnifique.

Des **étals de marchands** sont installés, mais il ne semble y avoir personne.

Soudain, un mouvement : une silhouette s'enfuit en transportant des bijoux ! S'agirait-il d'un **voleur** ?

L'individu traverse la rivière par dessus le tronc d'arbre mort, puis se faufile entre les cerisiers jusqu'à la statue de singe, derrière laquelle il se dissimule. Si des poursuivants sont à ces trousses, il filera ensuite sous l'escalier du temple jusqu'à l'arbre, où il retrouvera des camarades primates... car oui, c'est **un singe** ! Il sera ravi de partager son trésor de breloques avec ses semblables. Si jamais les PJs se révèlent hostiles, tout les macaques se mettront à leur jeter des projectiles : morceaux de bois, cerises, cailloux...

## LES ÉTALS DES MARCHANDS

Ils semblent en bon état, remplis de marchandises et prêts pour le festival. Des objets répandus un peu partout indiquent que les singes ont déjà fouillé les lieux.

Un PJ observateur qui analyse les lieux pourra en déduire que les marchands ont quitté les lieux précipitamment, sans fermer leurs roulottes et protéger leur cargaison. Des traces laissent aussi penser que plusieurs individus ont couru vers le temple.

## LE TEMPLE

Il est dédié aux singes, qui sont sacrés dans ce lieu. L'**autel** face à l'escalier leur est dédié, et contient une gravure en pierre des **Trois Singes de la Sagesse**, se couvrant le premier les yeux, le deuxième les oreilles et le troisième la bouche.

Le temple est assez simple et uniquement constitué de l'autel, d'un préau ouvert derrière avec quelques tables et bancs, et un petit escalier derrière l'autel descendant vers une petite grotte, où une source d'eau chaude alimente un bassin, avec une marelle en pierre noire.

Au fond du bassin, sous l'eau, se trouve un dessin de Colosse est une sorte de serrure en pierre. Un PJ mettant les pieds dans le bassin se coincera un pied dedans, même s'il ne met pas la tête dans l'eau.

La présence d'un Mushi pourra être rapidement ressentie par un Mushishi un peu curieux.

Comme le Mushi kaléidoscope est bien "occupé" à perdre les marchands dans son labyrinthe, les manifestations de son pouvoir se feront discrètes. Si les PJs fuillent les lieux, ils auront une légère impression d'être désorientés, et s'ils persistent, ils réaliseront que certains passages du temple ne les mènent pas toujours au même endroit.

## *L'ARBRE ET LES SINGES*



Les singes ont assistés aux événements de la veille, et savent que les marchands ont fuit dans le temple. Ils sont également conscients du Mushi kaléidoscope.

Néanmoins ils sont également ravis que les marchands aient abandonné leurs marchandises ! Ils ont abondamment pillés leurs provisions de nourriture, ainsi que la **boussole** de **Mae** comme trésor, qu'ils ont caché au sommet de l'arbre.

## *LA STATUE DANS LA RIVIÈRE*

Elle fait partie d'une ancienne série de stèles anciennes, et semble avoir été déplacée récemment. On peut déchiffrer dessus quelques inscriptions indiquant... (ToDo)

## LA CASCADE ET LES CARPES KOÏ

### LE PETIT AUTEL DES COLOSSES

Pour un connaisseur, les indications de l'autel sont clairement en lien avec les Colosses. Un trou net dans la mousse et la poussière qui le recouvre indique qu'un objet en forme de clef y était entreposé.

-> donne accès à l'enclave du Colosse

### LE MUSHI KALÉIDOSCOPE

**Fonctionnement** : absorbe petit à petit l'énergie des créatures piégées dans son labyrinthe. L'illusion est tactile et visuelle, mais les autres sens ne sont pas affectés.

**Affecté par** : les miroirs, les boussoles...

### LES MARCHANDS

Ils sont une douzaine, perdus et désespérés dans le labyrinthe du temple. La seule à garder son sang froid est **Mae Suzuki**.

Après environ une heure de jeu, cette marchande d'artefacts précieux tente d'appeler à l'aide en faisant **sonner la cloche du temple**. Si les PJ's inspectent le temple dont provient le son, ils finiront pas entendre la voix de Mae au niveau de l'autel du temple, très atténuée et semblant provenir de profondeurs souterraines.

Elle leur explique ce qu'il s'est passé, et qu'il leur faut trouver un moyen de contrer « la malédiction » qui les retient prisonnier avant d'entrer dans le temple, sous peine de rester piégés ! Elle leur suggère de se munir de la boussole qu'elle a laissé dans un coffret sur son étal.



# LE RÉVEIL DU COLOSSE

Si jamais les PJs n'envisagent pas de placer la clef du Colosse dans la serrure du bassin sous le temple, ce rôle revient à **Mae**, qui a repéré la serrure. Lorsque l'affaire de la clef de l'autel volée sera révélée, elle fera le lien et proposera aux PJs d'essayer la clef dans cette serrure.

Une fois la clef tournée dans la serrure, celle-ci avale le précieux sésame, et un véritable séisme se déclenche, et **le temple commence à s'effondrer** ! La marelle du bassin sort du sol et s'avère être la tête de pierre d'un Colosse qui se redresse !

Voici un extrait vidéo pour donner une idée de la scène à vos joueurs : [Shadow of the Colossus - Réveil du 3e Colosse](#). La bande son de ce jeu vidéo, *Shadow of the Colossus*, est également tout à fait appropriée pour accompagner cette scène.

Le Colosse se redresse alors au-dessus de la forêt. Une fois debout, il est un peu désorienté, et se tourne à gauche puis à droite pour observer les environs. Il se met finalement en marche vers... ToDo

## LES PERSONNAGES

### MAE & LES MARCHANDS

### LE COLOSSE

## À PEAUFINER AVANT DIFFUSION

- détailler l'intro : comment les PJs sont-ils envoyés en mission ?
- l'énigme avec le Mushi / labyrinthe sous le temple est trop frustrante

- intégrer les singes & la gravure à l'intrigue ? -> la gravure est un **bas-relief antique**
- pourquoi ce temple aux singes a été établi là ? Sur le Colosse ? En l'honneur de quoi ?
- qu'est-ce qui est indiqué sur les stèles commémoratives ?
- comment se comporte / quel est le rôle des carpes ?
- quoi qu'il arrive, par l'action des PJs ou non, le Colosse sous le temple aux singes finira par se réveiller

## LICENCE, SOURCES & REMERCIEMENTS



Ce scénario pour *Ori Mushi* a été conçu par [Lucas Cimon](#) et est placé sous license [Creative Commons BY-NC-SA 4.0](#).

Polices : [Odachi](#) & [Xangda Shiny](#).

Illustrations employées :

- [Merchant \(female\) par Anarlaurendil](#) - [CC BY-SA 3.0](#)
- [monkey-animal-jungle-mammal](#) @ pixabay.com