

LES DISPARUS DU FESTIVAL DU PRINTEMPS

SYNOPSIS

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

INTRO

Le daimio envoie les PJs 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 charrette l'une des stèles commémoratives longeant la rivière, et il l'a laissée dans l'eau. Un autre marchand s'est lui-même emparé de la **clef** dans le petit autel des Colosses.

Hakuryū, le kami dragon blanc de la rivière, est alors très courroucé par ces gestes irrespectueux. Il s'est emporté et a terrorisé tous 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, caillous...

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.

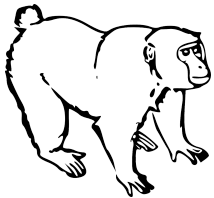
Le temple est assez simple et uniquement constitué de l'autel, d'un préau ouvert derrière avec quelques tables et bancs, et un petit escalier derrière l'autel descendant vers une petite grotte, où une source d'eau chaude alimente un bassin, avec une marelle en pierre noire.

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 de la présence d'Hakuryū et 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 qu'elles sont dédiées au kami de la rivière, un dragon blanc.

LA CASCADE ET LES POISSONS

Derrière la cascade une grotte habrite un **dragon blanc** endormi, **Hakuryū**.

Il sera de mauvais poil s'il est réveillé. Si les PJs ne se montrent pas extrêmement humbles et respectueux, Hakuryū pourrait provoquer une bagarre.

Revivant la colère qu'il a traversé, il pourra révéler aux PJs les deux offenses auxquelles il a assisté.

Il refusera de les aider directement tant que ces deux offenses ne sont pas réparées.



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 PJs 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, 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](#).

Le Colosse se dresse alors au-dessus de la forêt. Il semble un peu désorienté. Si les PJ ne l'attaquent pas, il finira après plusieurs longues minutes par s'en aller. Il est possible de l'arrêter en l'escaladant pour **retirer la clef sur sa tête**. L'aide d'Hakuryū peut être sollicitée pour cela.

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 :

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