

Le Chant des Higurashi

Synopsis : Les personnages sont envoyés enquêter sur une malédiction qui frappe un fort reculé des terres du clan du Crabe. Sur place, ils seront confrontés à des locaux enchaînant les crises de démence meurtrière, et une ambiance de paranoïa locale. Ils devront trouver parmi les protagonistes un maho-tsukai qui se sert de la malédiction pour cacher ses exactions corrompues.

Personnages principaux :

- **Keiichi** : heimin maho-tsukai et cuisinier de l'auberge locale.
- **Kuni Jirou** : shugenja Kuni disparu lors d'une expédition dans la région.
- **Raizo** : Vieux chonin du village.
- **Nemuan** : Maître de la confrérie de moines.
- **Toji** : paysan vivant en fuite avec sa famille.
- **Shinjo Mitsuko** : Bushi de la famille Shinjo, envoyée pour « accompagner » les personnages.

Présentation

Ce scénario se passe pendant une période de calme relatif, de préférence quelques années après un événement fort ayant impliqué l'Outremonde (Ere du Vide, pluie de sang, etc.). Il a été écrit initialement pour se dérouler 5 ans après le jour des Tonnerres (dans une storyline qui n'a jamais connu la période Hidden Emperor), mais peut être facilement adapté à d'autres périodes. Si le scénario doit se dérouler après Hidden Emperor, je conseillerai de remplacer Shinjo Mitsuko par un jeune samourai Moto bourru et peu causant.

Les personnages se sont déjà probablement déjà illustrés quelque peu de part le passé, ils peuvent soit être connus comme un groupe de magistrats d'émeraude compétents, soit comme un groupe de samourai inter-clan ayant accompli quelques actes glorieux ces derniers temps. Ou alors à contre-pied ce sont des boulets et leur "chef" veut s'en débarrasser en les envoyant à la mort dans une affaire trop lourde pour eux (mais c'est une solution plutôt délicate à gérer pour les joueurs, alors à user avec modération).

En tous cas ces valeureux PJs sont envoyés dans un village reculé du clan de la Licorne, à la recherche d'un shugenja Kuni et d'un groupe de magistrats d'Emeraude.

Le chasseur de sorcières a disparu il y a plus d'un mois dans la région de Hisatu-Kesu, alors qu'il effectuait des recherches autour de légendes relatant l'existence d'un Oni qui hanterait la région : l'Oni no Kagero. Cleui-ci aurait été vaincu il y a plusieurs siècles, mais, par un malheureux hasard, son esprit n'aurait pas rejoint Jigoku et continuerait depuis à tourmenter les lieux.

Afin de désamorcer d'éventuelles tensions entre les clans du Crabe et de la Licorne, un groupe de jeunes magistrats d'Emeraude a été envoyé à sa recherche. Ils ont arpenté la région pendant plusieurs semaines, et ont eux aussi disparu. Leur dernier message, envoyé depuis Hisatu-Kesu, explique qu'ils comptent se rendre dans un petit village du nom d'Onigafuchi, d'après eux la dernière destination connue de Kuni Jirou, et le centre de la malédiction d'Oni no Kagero.

Les personnages doivent donc se rendre sur place afin de retrouver la trace de tous ces disparus. Ils devront dans un premier temps aller se présenter à Hisatu-Kesu, à 8 jours de voyage d'Otosan Uchi, pour rencontrer le gouverneur local (le village d'Onigafuchi étant dans sa province, un peu de politesse ne fait jamais de mal). Ils pourront ensuite se rendre dans le petit village de montagne (une journée de trajet en quittant Hisatu-Kesu par le sud) afin de mener leur enquête à bien.

A l'attention du MJ

L'élément prépondérant dans cette histoire doit être une ambiance de paranoïa permanente. Tout doit sembler suspect pour les PJs : les villageois, le gouverneur, le membre du clan de la Licorne qui les accompagne, les moines non loin, cet oni dont tout le monde parle...

Ce scénario a été écrit en s'inspirant (de loin) du manga {Higurashi no Naku Koro Ni}. Ce manga raconte l'histoire d'un jeune garçon qui cherche à démêler une histoire de malédiction dans un village isolé et hanté par un "démon". Ici l'intrigue n'est pas la même, mais l'ambiance devrait être semblable : étrange, glauque, malsaine. Le scénario peut être joué par des groupes de niveaux et d'orientations très diverses. Il repose plus sur la capacité des joueurs à démêler un mystère que sur leurs prouesses martiales. Les profils des PNJs donnés ici correspondent à une version pour PJs débutants, mais vous pouvez toujours gonfler un peu les opposants si vos joueurs ont déjà de l'expérience.

Si vous jouez ce scénario en one-shot, n'hésitez pas à en faire une boucherie si les joueurs manquent de réflexion. Leur ennemi a le pouvoir de prendre le contrôle de quasiment n'importe qui, y compris des PJs s'ils ne se sont

pas montrés hyper-méfiants, et de monter les gens les uns contre les autres. Pour peu qu'un PJ se retrouve seul avec un PNJ (ou que deux PJs fasse bande à part), n'hésitez pas à prendre les joueurs concernés en aparté : un des personnages est possédé, devient berserk, agresse l'autre, et quand le reste du groupe arrive il trouve un PJ arme à la main et un cadavre (sans savoir qui des deux était le possédé à l'origine ;)).

Par contre si vous intégrez le scénario à une campagne, vous ne voudrez peut-être pas éliminer tout votre groupe. Dans ce cas, leur ennemi sera un peu moins subtil, et ne prendra possession de membres du groupe qu'en dernier recours.

Passage par Hisatu-Kesu

Cette scène a juste pour but de commencer à mettre les joueurs dans l'ambiance, et de leur coller un pnj aux basques

Les joueurs devraient faire une première étape pour rencontrer le gouverneur local et présenter leurs salutations, expliquer la raison de leur venue, demander des informations (les magistrats précédents sont passé par là avant leur disparition), etc. Au final, ils recevront un accueil poli mais simple, et au lieu de rencontrer le gouverneur, auront l'occasion de parler à un subalterne.

Le clan de la Licorne n'aime guère voir des magistrats fouiner dans ses affaires, et n'a pas pour but de leur faciliter la tâche outre mesure. Ils seront donc reçus par Shinjo Mitsuko, jeune éclaireuse du clan, qui leur relatera les quelques informations qu'elle a sur l'histoire (les magistrats sont effectivement passés il y a quelques semaines, ils ont quitté la ville en direction du village, celui-ci est calme mais a mauvaise réputation) et leur annoncera qu'elle a été chargée par le gouverneur de leur servir d'escorte (et accessoirement de les avoir à l'œil, on ne sait jamais).

Il n'est pas impossible qu'elle paraisse suspecte aux joueurs, alors n'hésitez pas à jouer dessus. Plus les joueurs seront paranos, mieux ce sera.

Le village

Onigafuchi est un petit village reculé dans les montagnes au sud de Hisatu-Kesu. Une communauté agricole de moins d'une centaine de personnes, qui usuellement ne voit les représentants du clan qu'une fois l'an pour la récolte des taxes. C'est un *chonin* (chef de village) âgé qui vient accueillir les personnages accompagné de quatre *doshin* (miliciens paysans). Le vieil homme, qui répond au nom de Raizo, connaît parfaitement les usages et est encore respecté par les paysans, mais n'est plus vraiment impliqué dans les affaires du village.

Le village a toutes les apparences d'un endroit perdu et paisible dans les montagnes. Les paysans mènent une vie semi-communautaire, prenant leurs repas ensemble dans l'auberge qui est le bâtiment principal. L'ambiance devient toutefois pesante à la tombée du jour, ou quand les anciennes superstitions sont évoquées. S'ils sont interrogés, certains heimins parleront de la malédiction de Oni no Kagero, qui tourmente ceux qui se dressent contre lui et fait perdre la raison à ses ennemis, et des lueurs étranges qui apparaissent certaines nuits dans les montagnes, aux environs du temple. Ils pourront donner l'exemple de cet homme qui il y a 2 ans, quelques heures après avoir annoncé publiquement que le démon ne lui faisait pas peur, a massacré de ses mains sa femme et ses enfants, avant de se donner la mort, hurlant comme un dément.

A quelques heures du village se trouve un ancien monastère shintoïste perdu dans la montagne. Les villageois parlent des moines avec un respect empreint d'une crainte manifeste. Ceux-ci viennent s'approvisionner une fois par mois, mais parlent peu, restent la plupart du temps cloîtrés dans leur sanctuaire et refusent les visites. De plus, leur temple étant situé plus haut dans la montagne, proche de l'endroit où serait tombé Oni no Kagero, certains ne peuvent s'empêcher de penser que les paisibles moines sont plus exposés à l'influence de ce tourmenteur.

Le temple

C'est un sanctuaire dédié aux Sept Tonnerres, et plus particulièrement à Otaku. Il compte une communauté d'une dizaine de moines, dont la plupart sont arrivés depuis le Second Jour des Tonnerres (qui a créé des vocations). Les moines sont paisibles et ne posent aucun problème, mais refusent toute visite extérieure, à tel point que seul leur maître Nemuan viendra rencontrer d'éventuels visiteurs, et qu'il refusera poliment l'entrée à quiconque, même à des magistrats d'émeraude (il finira toutefois par céder si les personnages insistent trop fortement). Les moines passent leurs journées en méditation et en exercices, et ne parlent pour ainsi dire jamais.

Il est important qu'une aura d'étrangeté pèse sur le monastère, qui doit faire partie des suspects principaux des personnages. En contrepartie, si les personnages finissent par faire confiance aux moines, ceux-ci pourront leur être utile, notamment en prodiguant des soins aux PJs qui viendraient à se blesser.

Les secrets

Le village est en fait le havre d'une cellule d'Adeptes du Sang, qui se servent des légendes locales pour maquiller leurs exactions. Ce groupe, qui a connu son heure d'activité frénétique pendant la Guerre des Clans, s'est établi ici pour se remettre, reconstituer ses forces, et se préparer pour un retour prochain dans les affaires rokuganies. Ils sont ainsi une dizaine à s'être installés ici peu de temps après la bataille qui a vu la défaite du Sombre Kami, et à présent ils contrôlent la communauté et manipulent le vieux chef, régnant par la terreur sur les pauvres paysans. Ils mènent inlassablement leurs rituels impies depuis 5 longues années, et sont en fait les vrais responsables des « lueurs étranges » dans les montagnes.

La cellule est dirigée par Keiichi, l'aubergiste du village, qui tient des kansens un pouvoir terrifiant : la possibilité de contrôler ceux qui consomment de son sang (Marionnette de Sang, pouvoir extraordinaire de l'Outremonde). Se chargeant de préparer les repas communs quotidiens, il en profite pour mêler son propre sang aux sauces, et retourner par la suite les importuns les uns contre les autres. C'est ainsi qu'il a éliminé le dernier groupe de magistrats, et il compte bien faire de même avec les nouveaux venus si nécessaire.

La venue du shugenja Kuni fut un problème majeur pour la communauté. Celui-ci était venu enquêter sur cette affaire d'Oni, mais les adeptes du sang se sont sentis visés, et l'ont éliminé, avant de se débarrasser du corps dans les montagnes. Quand les magistrats sont venus, la cellule les attendait. Le chonin, ne se doutant de rien, les a accueilli avec les honneurs dus à leur rang, et les a tout naturellement conduits à l'auberge. Là, Keiichi leur a préparé sa meilleure recette, et a simplement attendu que les magistrats, guidés par les rumeurs locales, partent explorer la forêt montagneuse. Il a ensuite usé de son pouvoir pour les dresser les uns contre les autres, provoquant un véritable massacre. Les villageois ont laissé les restes des magistrats sur place, pour alimenter les superstitions et renforcer l'ambiance glauque qui pèse sur la région.

Les pistes

Il devrait y avoir 4 pistes principales pour les joueurs, dont 3 fausses : ils devraient suspecter d'une part la présence de cet Oni spirituel qui hante la région, d'autre part les moines du monastère, et finalement le clan de la Licorne qui pourrait avoir des choses à cacher. Il vaudrait mieux pour eux toutefois qu'ils comprennent finalement qu'ils ont à faire avec une secte implantée dans le village, et qu'ils en débusquent les membres. Malheureusement pour eux, ce ne sera pas une tâche facile.

Les adeptes du sang se sont implantés ici au lendemain du Jour des Tonnerres, il serait donc possible en discutant avec d'anciens villageois de se rendre compte qu'un groupe entier est arrivé il y a plusieurs années. Bien que le chonin du village fasse un suspect facile, il n'est qu'un vieil homme dépassé par les événements survenant au village. Par contre 2 de ses 4 doshins sont des membres du cercle, et n'hésiteront pas à intervenir contre les personnages si ceux-ci se montrent trop curieux.

S'ils veulent résoudre ce mystère, les personnages peuvent trouver les points suivants :

- Les restes des magistrats disparus ne sont pas difficiles à trouver, ils sont en train de sécher au bord du sentier menant dans les montagnes, personne n'ayant voulu y toucher. Une observation attentive de la scène (Enquête ou Art de la Guerre) permettra de noter que les magistrats se sont vraisemblablement entretués.
- Toji, un paysan du village, a fui il y a deux ans dans les montagnes avec sa famille. C'est le frère de l'infortuné qui a massacré sa propre famille. C'est un homme terrifié, qui ne se souvient que trop bien des hurlements déments de son frère quand il tuait ses propres enfants. Si les personnages le trouvent (il vit enfoncé profondément dans les montagnes, à quelques heures de marche au-delà du monastère), il pourra leur expliquer que des "étrangers" sont venus s'installer au village il y a quelques années, et que son frère avait eu sa crise de démence après s'être violemment disputé avec le chef de ces étrangers, l'actuel aubergiste du village.
- De plus, il pourra affirmer avoir rencontré le shugenja kuni ("un samourai bourru, mais sans grand sabre, portant un kimono bleu sombre et beaucoup de parchemins"). Ce dernier est venu l'interroger, puis est redescendu vers le village précipitamment (il avait compris ce qui se passait, mais a été pris au piège par les Adeptes du Sang en retournant au village).
- Les villageois ont peur, mais pas forcément de ce qui se trame dans les montagnes. Certains ont commencé à comprendre que s'opposer aux "nouveaux venus" équivaut à s'opposer à l'Oni no Kagero. Il n'est pas facile de faire parler les villageois, mais certains d'entre eux peuvent finir par craquer si les PJs se montrent suffisamment éloquentes, protecteurs, ou menaçants...
- Si les joueurs réussissent à avoir une vraie discussion avec Nemuan, le maître de la confrérie de moines (sans le brutaliser ou abuser de leur statut), celui-ci peut leur parler des impressions étranges qu'il ressent régulièrement pendant ses méditations. Il ne pense pas que l'Oni no Kagero existe réellement, et il pense que la source du mal est davantage située au sein du village que dans les montagnes.

Final ?

En partant du principe que les PJs survivent assez longtemps et démêlent les fils de l'histoire, ils finiront par venir chercher l'aubergiste et ses acolytes. Dans ce cas, un affrontement est inévitable.

Si les PJs ne coincent pas tout le groupe en une fois, les membres encore libres vont commencer par tenter une diversion pour permettre aux prisonniers de fuir (une torche ou une lampe à huile lancée à l'intérieur d'un bâtiment comme l'auberge (il y a fort à parier que les PJs vont vouloir s'en servir comme QG et y interroger leurs "prisonniers") peut suffire à créer le désordre nécessaire, entre l'évacuation du bâtiment et la cohue des villageois cherchant à éteindre l'incendie.

Si les PJs ont eu la bonne idée de retrouver les corps des magistrats et de les faire ramener au village par des etas, le chef des Adeptes va regrouper ses hommes à l'endroit où sont entreposés les corps (en attendant leur crémation) de façon à les ranimer pour servir de renforts mort-vivants face aux Pjs. N'hésitez pas à jouer sur les clichés, avec une bande de maho-tsukai hystériques au milieu de cadavres de samourais ranimés. D'ailleurs les mort-vivants peuvent même porter des masques en porcelaine, ça ne sert à rien techniquement dans le cas présent, mais ça ancrera dans la tête des PJs l'idée que zombie = masque.

Résolutions

A : Les personnages ne comprennent rien : Dans ce cas il y a fort à parier qu'ils finiront par s'entretuer en forêt, ou qu'ils élimineront les moines en pensant avoir nettoyé la source du mal. Dommage pour eux. 1 point d'expérience s'ils survivent, rien de plus.

B : Les personnages ont des doutes sur le village, mais ne font pas la distinction entre villageois apeurés et adeptes du sang. Ils nettoient le village, à l'exception du chef de la cellule et d'un de ses acolytes qui réussissent à prendre la fuite. 2 points d'expérience.

C : Les personnages identifient correctement la cellule et réussissent à arrêter leur chef, ils comprennent aussi que celui-ci peut contrôler les gens par le biais de son sang. L'affaire est résolue. 3 points d'expérience.

Rajoutez un point d'expérience si Shinjo Mitsuko survit à l'aventure (c'est un perso récurrent chez moi).

Chronologie

J - 45 : Disparition de Kuni Jirou dans la région d'Hisatu-Kesu. Le tsukai-sagasu faisait des recherches sur les légendes associées à un ancien Oni qui hanterait la région.

J - 15 : Réception du dernier message envoyé par les magistrats enquêtant sur cette disparition, depuis Hisatu-Kesu. Ils parlent de se rendre à Onigafuchi.

J : Les personnages sont envoyés à Onigafuchi retrouver les magistrats disparus.

J+9 : Arrivée à Onigafuchi. Rencontre avec Shinjo Mitsuko, Raizo et quelques habitants. Dîner chez Keiichi.

J+10 : Keiichi et les Adeptes tentent d'intimider les personnages. Des heimins à leur service ou du village les attaquent sans raison, en pleine démenche.

J+11 : Keiichi passe à la vitesse supérieure, s'en prenant directement aux personnages, un par un.

Caractéristiques

Si vous jouez avec des pjs expérimentés, n'hésitez pas à gonfler un peu les opposants, Keiichi peut être un maho-tsukai de rang 3, et avoir des sbires un peu plus puissants à son service.

- Keiichi : Maho-tsukai rang 2.

Agilité	3	FEU	3	Calligraphie	2	Arme :	Parangu
Intelligence	4			Défense	3	Armure :	Aucune
Réflexes	2	AIR	2	Méditation	2	Initiative :	4g2
Intuition	3			Art Magie (maho)	4	Attaque :	5g3
Force	2	EAU	2	Discrétion (incantation)	3	Dommmages :	4g2
Perception	3			Poison	2	ND :	13
Constitution	4	TERRE	4	Artisan : Cuisine	4	Réputation :	153
Volonté	4			Armes paysan	2	Honneur :	0.0
		VIDE	2	Conn Outremonde	1	Gloire :	0.0
						Statut :	0.0

Souillure de l'Outremonde : 3.6.

Pouvoirs de l'Outremonde : Vision Impie, Marionnette de Sang.

Sorts maho : Peur, L'œil qui ne cille pas, Invocation d'un champion mort-vivant, Montée des Ténèbres, Hémorragie, Rémission, Affaiblissement de l'Ame.

Pouvoir Majeur de l'Outremonde : Marionnette de Sang

Ce pouvoir (rare) permet de prendre le contrôle d'une personne à distance, à condition de lui avoir fait boire de son propre sang au préalable (comme avec Domination du Sang). La cible doit réussir une opposition de volonté, faute de quoi elle devient une véritable marionnette entre les mains de l'utilisateur du pouvoir. Ce dernier partage tout ce qu'elle perçoit ou ressent, et contrôle ses moindres faits, gestes, et paroles.

Dans ce scénario, le maho-tsukai Keiichi utilise ce pouvoir de façon très mise en scène. Les "possédés" commencent par être pris de fous rires hystériques avant de saisir la première arme à portée en hurlant des imprécations à Oni no Kagero. Ils attaquent ensuite comme des forcenés (assauts systématiques à chaque tour) jusqu'à avoir tué toutes les cibles choisies par Keiichi, et finissent par se donner la mort, de façon parfois spectaculaire.

Techniquement parlant, l'activation de ce pouvoir dure quelques minutes (et demande une concentration totale du "marionnettiste" et a une portée d'une dizaine de kilomètres. Elle ne requière aucun contact visuel tant que la cible a encore dans son organisme du sang de l'utilisateur du pouvoir (pendant un mois environ, tant que le pouvoir n'est pas activé).

- Maho-tsukai paysan type (rang 1).

Agilité	1	FEU	1	Calligraphie	1	Arme :	Parangu
Intelligence	2			Défense	1	Armure :	Aucune
Réflexes	1	AIR	1	Méditation	1	Initiative :	2g1
Intuition	1			Art Magie (maho)	2	Attaque :	2g1
Force	1	EAU	1	Discrétion (incantation)	1	Dommmages :	3g2
Perception	2			Artisan : agriculture	1	ND :	5
Constitution	1	TERRE	1	Armes paysan	1	Réputation :	58
Volonté	2					Honneur :	0.5
		VIDE	1			Gloire :	-1.0
						Statut :	0.0

Souillure de l'Outremonde : entre 0.5 et 1.5.

Sorts maho : Implacable faiblesse, Hémorragie.

Annexes

- Lettre du magistrat Kitsuki Nedaki à son supérieur (à remettre aux PJs quand on leur confie la mission) :

Doji Keruo sama,

Je vous écris en ce moment de la cité de Hisatu-Kesu, où nous poursuivons nos recherches sur la disparition de Kuni Jirou. Bien que cela nous ai pris du temps, nous avons finalement trouvé une piste digne d'attention. Le shugenja est effectivement passé par cette cité avant sa disparition, et a pris la route d'un petit village de montagne du nom d'Onigafuchi. Ce village serait proche d'un site sur lequel un ancien Oni aurait été vaincu il y a plusieurs siècles, et serait le théâtre de nombreux phénomènes surnaturels. Il semblerait que Kuni sama s'y soit rendu pour examiner plus avant les légendes relatives au lieu.

Nous comptons partir pour ce village dès demain, et espérons revenir sous peu avec Kuni Jirou, ou au moins avec des informations claires sur ce qu'il est advenu de lui. Notre présence et nos recherches rendent visiblement nerveuses les autorités locales, et il est certain qu'une résolution rapide de cette histoire sera bénéfique à tous les partis en présence. Heureusement, Ide Jazoru sama s'est montré d'une grande aide, et sa présence lors de nos entretiens avec le gouverneur de la cité nous a grandement facilité les choses. Je recommanderai d'ailleurs qu'il soit récompensé de son aide en étant intégré officiellement à nos rangs lors de notre retour prochain.

Votre serviteur,

Kitsuki Nedaki