Le Village de Yuki-Onna

Une campagne pour Saint Seiya: l'archipel des kamis

Sommaire

Introduction	**2**
Scénario 1: Un village dans la neige	**7**
Scénario 2: La statue d'Inari	**16**
Scénario 3: Des onis dans la neige	**24**
Scénario 4: Le destin de la kami	**32**
Conclusion	**40**
Crédits	**42**

Introduction

Cette campagne a été écrite pour saint Seiya l'archipel des kamis. Elle se situe au Japon, en montagne. Elle est potentiellement très dangereuse pour les PJ qui la joueront. Les joueurs mettront en jeu la survie et le devenir de leur personnage. Le meneur devra donc veiller à toujours leur laisser une chance de « s'en sortir » dans le déroulement de l'histoire. Cette campagne comprend quatre scénarii qui peuvent, dans certains cas, se prolonger sur plusieurs séances. Il est recommandé de la mener pour trois joueurs (bien qu'elle soit adaptable pour d'autres effectifs).

En résumé, au début de l'hiver, les PJ iront dans un village où ils se retrouveront enfermés en compagnie des villageois, de quelques yokaïs et d'un mystérieux guerrier asgardien. Ils s'apercevront que toute sortie est impossible et que, même les défunts ne parviennent pas à rejoindre le Yomi, le royaume des morts. De plus, leur lien avec leur divinité de tutelle semble coupé. Il leur sera impossible de dépenser ou de gagner de l'appel divin. Ce qu'ils ignorent c'est que le monde extérieur tout entier a finit par oublier leur existence. Par conséquent, personne ne s'inquiètera jamais de leur devenir : à eux de comprendre pourquoi, le kami mineur de la neige, Yuki-Onna, les emprisonne par un blizzard glacé entourant le village.

Si les joueurs échouent à prendre les choses en main, il se peut qu'ils restent à tout jamais enfermés dans ce village. Et même la mort ne les en délivrera pas...

Yuki-Onna, le kami de la neige

Yuki-Onna est la légendaire dame des neiges qui apparait parfois dans les légendes rurales japonaises. On lui attribue les atours d'une jeune femme à la peau pâle et à la chevelure longue. Elle porte toujours un kimono féminin blanc aux manches amples et qui couvrent ses pieds. C'est ce détail qui, dans certains contes, la fait passer pour un yureï. Un courant d'air glacé semble la précéder partout où elle se rend. Elle se lie parfois à des japonais qui vivent isolés dans la campagne. Mais, sur ce point, les légendes sont parfois confuses. Il peut lui arriver d'apparaitre sous la forme d'une petite fille d'à peine huit ans habillée de la même manière que sa version adulte.

Le clan des kamis du peuple a déjà étudié « la dame des neiges ». Selon leurs théologiens, Yuki-Onna est le kami mineur de la neige. Une faible fraction du clan prie ce kami qui semble plutôt pacifique et craintive. En résumé, les prêtres lui accordent un hommage ou une prière à l'approche de l'hiver. Pourtant, tous s'accordent à dire qu'elle possède un pouvoir redoutable. Certains vont jusqu'à dire qu'elle pourrait « retenir l'hiver et empêcher le printemps ». Il est vrai que Yuki-Onna maîtrise la neige le vent et la glace au-delà ce qu'un humain pourrait espérer (après tout, Yuki-Onna est un kami). Elle maîtrise si bien ces trois aspects de l'hiver qu'elle peut se déplacer instantanément d'un lieu enneigé à un autre d'une seule pensée. Ce pouvoir n'est pas restreint au Japon. Il lui est possible de se déplacer partout sur Terre (elle n'a pas essayé d'aller, par ce biais, sur un autre plan comme les enfers d'Hadès) dans la mesure où elle part d'un lieu enneigé et d'arriver également dans un lieu enneigé. C'est cette faculté qui va intéresser un dieu asgardien : Loki.

Loki, le dieu menteur et fourbe

Le pouvoir de Yuki-Onna est convoité par Loki, dieu asgardien du mensonge et de la discorde. Il veut voler la possibilité de se transporter à tout instant dans n'importe quel lieu enneigé, et même par delà tout l'Yggdrasil. Mais, il sait qu'il ne pourra pas se l'approprier personnellement. Cependant, il veut pouvoir imprégner son armure divine, et si possible, celle de ses serviteurs, avec le sang de Yuki-Onna.

Il est connu que les armures sacrées peuvent être ramenées à la vie, voire modifiées par l'intermédiaire du sang d'une entité (humain, yokaï, divinité...) ayant une cosmos-énergie. Loki a déjà déversé son pouvoir dans les armures de ses serviteurs par le passé. L'histoire remonte aux temps antiques. Les nibelungens forgeaient ce qui allait devenir l'arsenal d'objets sacrés pour les dieux Ases et Vanes d'Asgard. Ils mirent un soin particulier à réussir les armures des sept guerriers divins d'Asgard qui devinrent les armures les plus puissantes de ce royaume. Mais, quand Loki demanda à recevoir des armures sacré pour les mortels qui le suivraient, les autres dieux Ases se moquèrent de lui en estimant que ceux qui suivraient Loki ne seraient que des couards et des fourbes. Aussi, Odin lui-même ordonna aux nibelungens de forger les armures les plus faibles possibles pour le dieu de la discorde afin de signifier à ses serviteurs à quel point ils seront inconsidérés.

Loki ne put qu'accepter cette humiliation. Mais, il prit sa revanche en déversant une partie de son pouvoir divin dans ces armures sacrées, en utilisant son sang. Aussi, bien que les armures ne soient pas très résistantes, elles ont toutes des pouvoirs importants qui rend l'ordre des « Messagers de Loki » redoutable, non pas en combat singulier, mais plutôt par les tours qu'ils peuvent jouer à leurs adversaires.

Loki voudrait ajouter le pouvoir de Yuki-Onna à son armure et à celles des Messagers.

Il va alors sélectionner Aldaric, Messager du serpent de Midgard, qu'il va investir d'un pouvoir à usage unique : Celui-ci pourra « voler temporairement » la faculté de Yuki-Onna en lui aspirant son souffle (sous la forme d'un baiser plus vraisemblablement). Puis, il utilisera le sang de son serviteur, qui renfermera pendant un temps ce pouvoir, pour oindre son armure sacrée de ce pouvoir et l'y intégrer. Il est fort possible qu'Aldaric meurt pendant ce processus. Mais Loki accepte ce sacrifice pour augmenter son pouvoir. Aldaric, de son côté, ne se doute pas du destin funeste que lui réserve le dieu qu'il sert avec dévouement.

Pour qu'Aldaric réussisse « son baiser », il faut affaiblir Yuki-Onna au moins pendant un bref instant. Loki a longuement réfléchit sur cette problématique. Il en a conclu qu'il ne devait pas s'investir lui-même, par crainte de subir le courroux de Yuki-Onna si celle-ci comprenait ce qui se tramait. Il préfère envoyer son plus fidèle serviteur, Aldaric. Il s'est dit également qu'il devait isoler Yuki-Onna des autres dieux, japonais ou autres. Alors il a cherché un grand pouvoir capable de l'emprisonner. Mais aucun ne semblait à sa portée. C'est en cherchant qu'il prit connaissance de l'existence d'un puissant oni : Kamissa. Ce démon millénaire possède le pouvoir d'effacer la mémoire de n'importe qui, et cela même à une échelle importante (sur toute une localité au maximum).

Kamissa a traversé les siècles en toute discrétion, ne s'entourant que de fidèles et échappant aux ninjas du clan de Tsuki-Yomi.

Alors, Loki eut l'idée de convaincre la craintive mais puissante Yuki-Onna de se cacher elle-même, plutôt que de chercher à l'isoler des autres dieux. Il alla à sa rencontre et entama la conversation. En tant que dieu du mensonge, Loki parvint à convaincre Yuki-Onna qu'elle était en danger, que les atlantes reviendraient emprisonner les kamis un jour et qu'elle serait sans doute au nombre des victimes. Il lui fit croire que, de son côté, il fuirait via l'Yggdrasil. Mais Yuki-Onna angoissait à l'idée de subir des tortures infinies sous l'emprise de ce peuple décrit si cruel par la bouche de Loki. Alors, soit disant pour aider la pauvre kami apeurée, Loki lui parla de Kamissa l'oni, capable d'effacer la mémoire de n'importe qui. Il lui expliqua que lui, il n'hésiterait pas à s'approprier ce pouvoir pour que l'Univers entier l'oublie pour plusieurs siècles en en décuplant la puissance par sa cosmo-énergie. Yuki-Onna acquiesça et demanda à Loki de l'aider (sa plus grosse erreur). Alors, Loki lui suggéra de décupler le pouvoir de Kamissa après l'avoir entravé. Il rajouta qu'il serait mieux qu'elle entraine une petite communauté avec elle en l'enfermant grâce à son formidable pouvoir sur l'hiver.

Il faut noter que Loki lui-même finira par oublier son ambitieux plan, ainsi que son Messager du serpent de Midgard, Aldaric.

Il table sur le fait que, les suivants de Kamissa (un rassemblement d'hanyous et d'onis qu'il guidera secrètement) viendront s'en prendre à Yuki-Onna, déjà affaiblie par des efforts permanents : maintenir à la fois la barrière de froid et le pouvoir décuplé de Kamissa simultanément. Il espère qu'Aldaric pourra en profiter pour voler ce baiser à Yuki-Onna au moment où elle sera le plus faible, faisant ainsi tomber la barrière de froid, le pouvoir de l'oni et permettant à Loki de se souvenir de sa manigance.

Ensuite, soit Aldaric fuira, soit Loki viendra lui-même le chercher. Et pour les autres, Loki s'en moque. Il aura eut ce qu'il voulait.

Le petit village de Katabe Mura

Il s'agit d'un petit village au sommet d'une montagne de hauteur intermédiaire. Bien agencé, il dispose de petites rizières exploitées par certains villageois à côté d'un petit temple dédié à Inari, le kami du riz, d'un coin de forêt de l'autre côté du village. Il y a une falaise qui donne sur la vallée (attention une chute serait mortelle) et une seule route de montagne. Malgré la position éloignée de ce village, l'électricité est distribuée dans chaque foyer. Des éoliennes aident à l'alimentation du circuit général. La population de Katabe Mura est de 350 habitants. Les villageois sont des gens très bons et ouverts. Ils savent porter secours aux promeneurs perdus dans la montagne, conscient du danger qu'elle représente. Ils ne se doutent pas que leur petit village sera l'enjeu de manigances divines.

Le meneur est libre de situer le village au sommet de n'importe quel mont japonais qui l'arrange. Le Mont Hijiri dans le Honshu est un bon choix. Je recommande de situer le village au-delà de 2000 mètres d'altitude pour que le froid et la neige ne paraisse pas suspect aux joueurs dans un premier temps. Et, bien sur, il faut que ce village soit naturellement isolé (pas de station de sports d'hiver à côté).

Nozomi, la kitsune voleuse

Nozomi est une zenko, c'est-à-dire une kitsune qui prie Inari, kami du riz. Elle a eut comme une prémonition que le petit temple de Katabe Mura était en danger. Elle ignore de quoi il s'agit. Mais elle sent qu'Inari l'appelle pour régler ce problème. Toute zenko qu'elle soit, elle reste une kitsune. Et plutôt que d'appeler à l'aide, elle a pris les choses en mains en commençant par voler une statuette dans un temple des kamis du peuple, représentant Inari. Il se trouve que cette statue permet d'adoucir les rigueurs du climat (ou plus précisément l'intensité des saisons) afin de favoriser la pousse agricole (essentiellement du riz). Elle est arrivée il y a deux mois à Katabe Mura et se fait passer pour la nouvelle prêtresse d'Inari. Il se trouve que ce temple était plutôt inoccupé depuis des années et les gens priaient Inari plus par habitude que par foi. Nozomi va redonner de la ferveur aux villageois en utilisant habilement son pouvoir de contrôle des femmes. La statuette va avoir pour effet d'empêcher le gel des rizières pendant cet hiver qui s'annonce pourtant si froid.

Mais le clan des kamis du peuple, ignorant la situation, a lancé leur meilleur limier à la suite de la voleuse, voulant récupérer la statuette sacrée.

Naïzaku Mitsuzuka, premier dan du clan des kamis du peuple, a suivi sa piste pour la perdre aux alentours du Mont Hijiri. Mais, ses investigations minutieuses vont finir par le mener à Katabe Mura, avec du retard.

La puissance de l'opposition

Le meneur devra sans doute procéder à des modifications sur les statistiques des PNJ afin de rendre les combats équilibrés. Il ne faut pas oublier qu'un combat trop facile ne permet pas de gagner de l'expérience. Mais surtout, un combat contre un adversaire trop fort mènera à l'extermination des PJ qui seront pris au piège dans ce village et qui seront même incapable d'utiliser les points d'appel divin, à partir du deuxième scénario de la campagne. Donc, le meneur doit bien garder à l'esprit que les statistiques proposées pour les PNJ sont calibrés pour une équipe de PJ débutants. Cependant, certains yokaïs sont prévus pour un groupe et feraient des ravages s'ils arrivaient à piéger les PJ un par un (et certains s'y essayeront). En conséquence, le meneur devra faire très attention aux valeurs des caractéristiques des PNJ qui s'opposeront aux personnages des joueurs dans l'intérêt de la qualité du jeu.

Scénario 1: Un village dans la neige

Ce premier scénario a pour but d'installer les personnages-joueurs dans le village de Katabe Mura. Ils graviront la montagne pour faire la connaissance de ce lieu pittoresque bordé d'une petite forêt. C'est l'occasion de les piéger dans un blizzard qui va les empêcher de repartir. Ils vont aussi pouvoir faire la connaissance des citoyens de Katabe Mura ainsi que d'un oni en vadrouille et d'un mystérieux guerrier asgardien.

Le village de Katabe Mura

Depuis que le Japon a subit l'immense raz-de-marée du au retour du continent atlante, la pénurie des carburants a poussé certains villages isolés à apprendre à survivre de manière autonome. C'est ce qui est arrivé au village de Katabe Mura. Il faut bien comprendre que les habitants de ce village vivent au sommet d'une montagne. Ils sont donc soumis à de sérieux soucis de ravitaillement en tout genre. Prendre la route de la montagne avec des animaux de trait pour charrier des denrées vers le village est pénible, surtout en hivers. Aussi, les villageois ont développé des méthodes qui favorisent leur autarcie. Ils ont érigé des éoliennes, adapté un terrain pour avoir des rizières et utilisent le bois pour se chauffer.

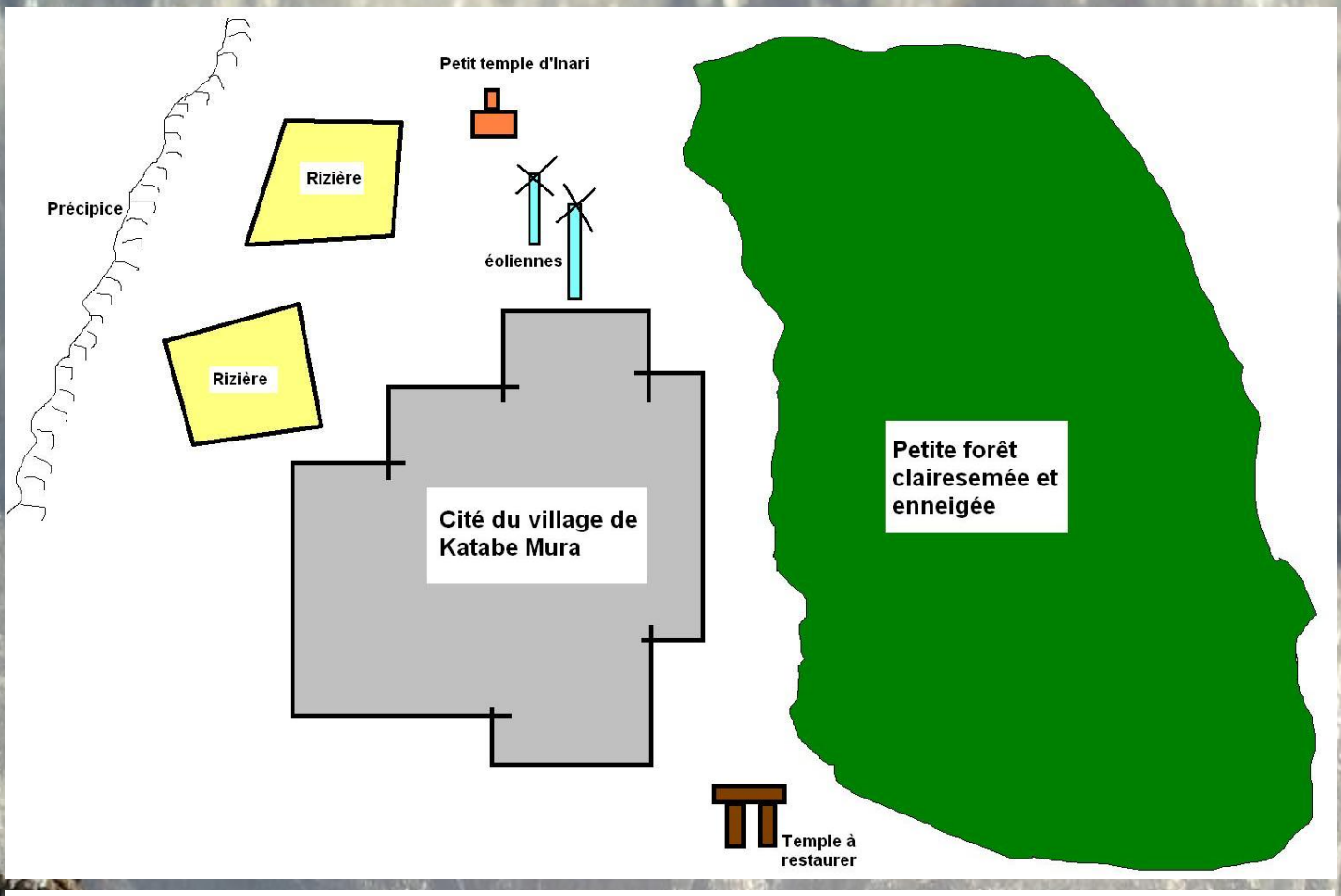
Les villageois sont des gens généreux et dignes. Ils savent que la survie dépend de l'entraide. En bon japonais, ils ne se plaignent jamais de leur sort et travaillent à la bonne marche de Katabe Mura. Beaucoup d'entres eux ont perdu leur emploi et travaillent maintenant comme main d'œuvre dans les rizières.

Il peut paraitre étonnant que le riz parvienne à pousser dans un environnement si froid. Les villageois attribuent cette bonne fortune à l'influence du temple dédié à Inari, le kami du riz, situé juste à côté. Il se dégage plusieurs personnalités dans ce village :

-Yuja Naoto : 31 ans. Il est le maire du village. C'est un homme débrouillard qui fait tout ce qu'il faut pour répondre aux besoins du village. Il est plutôt diplomate et ne ferme jamais sa porte à un étranger. Il aidera un voyageur perdu sans hésiter.

-Mato Anaë : 63 ans. Elle est la vieille institutrice du village, légèrement autoritaire mais très bonne avec les jeunes qu'elle encourage à être disciplinés. Malheureusement, le froid a commencé à la rendre malade.

-Naruta Takeshi : 52 ans. Il sert de technicien du village, surtout pour les éoliennes, indispensables à sa survie. Il est bourru et grognon. Il s'inquiète de l'état des infrastructures du village. Le système électrique fonctionne de moins en moins bien.



Plan succinct du village de Katabe Mura

-Hanoïra Yazaki : 40 ans. Yazaki est le médecin du village. Il fait aussi office de vétérinaire. Il gère le stock de médicaments et insiste pour que quelqu'un tente un ravitaillement (la situation rend ce genre d'expédition impossible). Il pourra éventuellement le demander aux PJ, pendant la campagne.

<u>Les personnages gravissent la montagne</u>

La solution la plus simple pour introduire les PJ dans cette histoire est de leur confier la tâche de restaurer le temple délabré de Katabe Mura (au Sud sur le plan). Ce temple peut être dédié au kami d'un des PJ ou à n'importe quel autre. Il peut, éventuellement, être dédié à Yuki Onna et cela expliquerait pourquoi elle a choisi ce village en particulier. L'idéal serait que les PJ aient des compétences artisanales qui justifient leur présence. Dans le cas contraire, ils accompagneront l'architecte, le charpentier et autres qui seront chargés de ce travail. Ils auront alors la charge des travaux de force pénibles (mais excellent pour l'entraînement).

Une autre forme d'introduction est une demande d'aide au ravitaillement du village. Ainsi, un oncle vivant à Katabe Mura, un allié du clan des PJ ou autre peut demander aux PJ de mener un attelage chargé de médicaments, vivres et outils vers le village.

Toujours est-il que les PJ traverseront une tempête de neige en approchant de Katabe Mura. Leur vision sera particulièrement gênée. Un éventuel utilisateur du talent « contrôle » aura même du mal à étendre ses perceptions au-delà de la tempête. Un utilisateur du talent « glace » pourra à peine faire se relever la température. Il ne pourra cependant pas disperser la neige. Chaque pas pourra se sanctionner par une chute dans le vide tellement la neige masque la route.

Au bout d'un quart d'heure de ce froid intense, le groupe des PJ atteint le village de Katabe Mura qui, étonnement, semble baigné d'un doux soleil. Bien sur, en cette période hivernale, la température est basse, mais ici, pas de tempête de neige (pour l'instant). Mais, si les PJ tentent de ressortir du village (sortir du plan dessiné), ils retomberont dans la tempête et n'accèderont jamais à la sortie. Bien au contraire, ils en émergeront aux portes du village. A partir de maintenant, ils sont prisonniers de ce village jusqu'à la fin de la campagne.

Maintenant, c'est aux PJ d'aller faire la connaissance des villageois et de commencer ce qu'ils étaient venu faire.

Très vite, il s'apercevront qu'il n'y a, ici, plus aucun système de communication vers l'extérieur. Plusieurs habitations sont vides. Beaucoup de familles sont parties, croyant que le village ne survivrait pas aux pénuries qui s'annonçaient. Par conséquent, les PJ n'auront aucun mal à trouver un coin où loger. M Yuja, le maire, se fera un plaisir de les aider à s'installer.

Première approche de Yalamo

Yalamo est un oni qui est un spécialiste de la chasse. Il contrôle une meute de loups et s'en sert pour essayer de retrouver son chef, Kamissa. L'arrivée des PJ sera perçue par ses loups. Yalamo se mettra alors en tête que les PJ sont liés à la disparition de son chef. Il voudrait être celui qui libèrera son maléfique maître. Alors, il n'avertira pas le reste des onis qui servent Kamissa.

Yalamo ressemble à un homme japonais dans la trentaine, fin de corps, au visage creusé, avec une chevelure épaisse et abondante. Son regard exprime une certaine sauvagerie inquiétante. Il porte un long manteau au col relevé bleu sombre d'où dépassent ses cheveux souvent couvert de la neige qui tombe par intermittence ici.

Yalamo: oni maître des loups	
Cosmos-énergie	43
Vitesse de coups	30
Puissance de coups	30
Parade	20
Rapidité	30
Volonté	50
Ruse	60
Beauté	45
Contrôle des loups	80

Attaque spéciale « **Le loup fantôme** » (utilisant le talent « contrôle des loups »)

Cosmos	6+1
Vitesse	+10
Puissance	+25
malus	-5

Cette attaque lui permet de faire apparaître un loup squelettique géant qui se joint à lui lors de l'attaque spéciale au combat. Il cherche à ouvrir la défense de la cible. Aussi, Yalamo fait un jet en contrôle des loups dont la marge de réussite servira de malus à la défense de la cible. Le talent contrôle ne permet pas de lutter contre cette technique.

La première manœuvre de Yalamo est de jauger la puissance des PJ. Aussi, il va envoyer une partie de sa meute de loups les attaquer quand ils seront isolés. Bien sur, il ne s'agit là que d'un combat d'apparence pour les PJ qui en viendront à bout facilement.

Par la suite, ils verront souvent à la lisière du bois, au détour d'une rue, un loup qui les observe et disparaît.

Un cri dans la nuit

La nuit qui suivra l'agression des PJ par les loups de Yalamo, une tempête de neige s'abattra sur la ville. Yuki Onna a l'intention de venir au village pour collecter le sang d'une des citoyennes. Si les PJ sont réveillés et qu'ils sortent dans la rue, ils apercevront la silhouette d'une femme en kimono féminin dans la tempête, qui apparaît subrepticement.

Dans tous les cas de figure, que les PJ dorment ou soient debout, ils entendront un cri de détresse féminin dans la nuit. Gageons qu'ils accourent, comme les villageois avoisinant vers la source de ce cri. Ils trouveront Nagara Kumiko, une cultivatrice de 36 ans qui vit seule chez elle avec un bras ensanglanté et les carreaux de sa maison brisés. Elle expliquera que le vent a fait volé en éclat ses vitres et qu'une forme féminine est apparut dans la tempête de neige. Elle a ressenti une vive douleur au bras et s'est aperçut la seconde suivante qu'il avait été entaillé. Pourtant, il y a peu de taches de sang au sol. Elle semble en état de choc.

Tenter de suivre la piste est impossible : Yuki Onna ne laisse pas de trace dans la neige. Cependant, si les PJ inspectent les lieux, ils verront quelques loups, envoyés par Yalamo pour voir ce qui se passe. D'ailleurs, cet oni va rassembler sa meute pour essayer de pister Yuki Onna au flair. Les PJ peuvent éventuellement le suivre. Yalamo perdra la trace de Yuki Onna en arrivant au précipice.

L'affrontement contre Yalamo

Soit les PJ ont suivit Yalamo qui pistait Yuki-Onna, soit ils l'ont laissé filé. Dans le premier cas, celui-ci ira à l'affrontement en se sentant traqué. Il réclamera qu'on libère Kamissa immédiatement. Il tient apparemment les PJ comme responsable de son emprisonnement ou sa disparition. Le meneur devra tenir compte de l'effet de surnombre des PJ et adapter la puissance de l'opposition en rajoutant, éventuellement, un ou plusieurs loups squelettiques géants ayant les capacités suivantes :

Cosmos-énergie = 25

Vitesse de coups = 20
Parade = 20
Puissance de coups = 20
Rapidité = 30

Carapace = 2

L'idée est de rendre ce combat équilibré (en trichant un peu sur les capacités d'Yalamo).

Dans le deuxième cas, c'est l'oni qui traquera un PJ isolé pour l'agresser. Dans ce cas, il parait inutile de rajouter des loups géants squelettiques (sauf celui compris dans l'attaque spéciale d'Yalamo). Un bon duel suffira. Là encore, Yalamo ordonnera au PJ de libérer Kamissa sous peine d'une mort lente et douloureuse. Le combat semble inévitable.

Dans l'hypothèse où le combat tourne au désavantage du PJ, Aldaric du Serpent de Midgard apparait pour tuer par surprise Yalamo. Ce jeune homme à la peau pâle, portant une armure sacrée d'un style totalement étranger aux PJ se tiendra alors devant eux. Il se présentera poliment mais cherchera à éviter les questions. Les PJ pourront remarquer qu'il parle un japonais sans aucun accent et très fluide (un pouvoir qui lui vient de son armure sacrée). Il ne le dira pas mais, Aldaric n'est intervenu que pour que les PJ se sentent redevables envers lui. Il pense qu'il peut manipuler les PJ bien plus facilement qu'il ne le ferait avec des onis. Si les PJ lui demandent ce qu'il fait là, il mentira, voire utilisera le pouvoir de suggestion de son armure sacrée en prétendant qu'il a ressentit un appel d'un dieu japonais.

Aldaric, messager du Serpent de Midgard

Cosmos-énergie	50
Vitesse de coups	45
Puissance de coups	25
Parade	20
Rapidité	45
Volonté	60
Ruse	95
Beauté	55
compétence	filature

Attaque spéciale : « **la morsure de Jotternung** » (nécessite l'utilisation de deux épées)

Cosmos	5
Vitesse	+20
Puissance	+5
malus	0

Aldaric prend une épée dans chaque main et déchaine sa puissance par une double attaque en finesse, comptant sur la puissance des deux « crocs » qu'il tient en main pour tuer net son adversaire.

Armure sacrée du **Serpent de Midgard** (niveau bronze)			
Résistance	15	Réserve de cosmos-énergie	10

L'armure dispose de deux épées larges rangées en croix dans le dos qui, selon la légende, ont été sculpté dans un croc du serpent de Midgard (c'est sans doute faux, mais comment savoir ?). Leurs caractéristiques à chacune des armes sont :

« **Crocs du Serpent** » (Attention, le maniement des deux armes permet d'ajouter les deux bonus en puissance de coups mais seulement un bonus de vitesse de coups. Les deux ajustements défensifs s'ajoutent.)	
Vitesse	+15
Puissance	+55
Ajustement défensif	+10
Résistance	100 (bronze)

L'armure du Serpent de Midgard (comme toutes les armures de Loki) permet de comprendre et de parler toutes les langues humaines. De plus, les « messagers de Loki » sont des maîtres dans la fourberie. En dépensant cinq points de cosmo-énergie, lors d'une conversation, le messager peut « convaincre » son interlocuteur de la justesse du dernier argument qu'il a déclaré. Pour se défendre de ce pouvoir, un jet critique (au dixième) en ruse ou un simple du talent contrôle évente l'astuce. S'il retire son armure ou si elle est détruite, Aldaric ne s'exprimera qu'en asgardien (langue ancienne des pays scandinaves) et ne disposera plus de ce pouvoir de persuasion.

Conclusion

Arrivé à ce stade de l'histoire, les PJ auront fait la connaissance d'Aldaric (qui finira par s'éclipser) qui leur aura dit que le kami de la neige Yuki-Onna a « verrouillé » ce village. Il est impossible d'en sortir. Apparemment, elle collecte un peu de sang chez chaque personne du village, soit discrètement soit en coupant directement le villageois ciblé. Elle n'a encore fait aucun mort.

De plus, il semble qu'il y ait des démons qui se cachent et qui manigancent quelques choses à propos d'un certain « Kamissa » qui auraient disparu.

Mais, les choses se compliqueront lors du scénario suivant…

Scénario 2: La statue d'Inari

Ce scénario permettra aux PJ de s'acclimater plus longuement à leur vie dans le village de Katabe Mura. Ils auront à gérer une histoire de vol de relique. Ils seront confrontés à la vie en autarcie du village. Ce scénario étant court, il y aura un épisode en option qui confrontera un PJ à un hanyou.

Le piège de neige se referme

A partir de ce scénario, les gens à l'extérieur de Katabe Mura commencent à oublier l'existence des PJ, y compris leur kami de tutelle. Cela a pour effet technique de leur interdire toute dépense ou gain d'appel divin. En effet, l'appel divin est une aide ponctuelle que le kami accorde à son serviteur. Si le kami ignore que ce dit serviteur a existé, il est cohérent de penser qu'il ne l'aidera pas. Surtout que, pour parler clairement, le kami en question « ne reçoit même pas l'appel ».

Le meneur doit garder à l'esprit que ce changement sera de nature à faire basculer un combat en faveur des adversaires des PJ. Leurs stratégies de combat devront être modifiées. Aussi, le meneur est encouragé à « y aller doucement » s'il ne veut pas tuer l'ensemble de ses PJ.

Cet effet durera jusqu'à la scène finale du dernier scénario de cette campagne. Par conséquent, le meneur devra noter secrètement les éventuels gains d'appel divin ou à contrario les actions des PJ susceptibles de décevoir leur kami. Le bilan sera fait en fin de campagne, quand, ils recevront tout d'un coup.

L'arrivée de Mitsuzuka

Naïzaku Mitsuzuka, mains des kamis de premier dan, arrive à Katabe Mura. Il est d'ailleurs, le dernier à pouvoir entrer avant que le processus d'oublie général ne soit trop fort pour permettre le moindre échange avec l'extérieur. C'est un homme d'une trentaine d'années, athlétique, au regard malin. Il fera tout ce qu'il faut pour rester discret et enquêter sans éveiller les soupçons.

Naïzaku Mitsuzuka, Bienveillant de premier dan d'Inari				
Cosmos-énergie	35	Attaque spéciale : « **le creux de la rizière** » (utilise un kama ou une courte lame courbe courbée)		
Vitesse de coups	25		Cosmos	4
Puissance de coups	20		Vitesse	+15
Parade	35		Puissance	+10
Rapidité	28		malus	-5
Volonté	60	Il concentre sa cosmos-énergie dans son arme et la jette sur son ennemi. La trajectoire improbable que suivra l'arme dans les airs rappelle celle d'un boomerang. L'attaque percute alors la cible, prise au dépourvu.		
Ruse	70			
Beauté	55			
Guérison	60			

Attribut sacré de premier dan du clan des kamis du peuple: un kama	
Vitesse	+15
Puissance	+15
Ajustement défensif	+5
Résistance	45 (bronze)

Il est à noter que Mitsuzuka n'est pas un homme mauvais et que, durant ses combats, il frappera toujours de manière à ne pas causer de blessures à son adversaire (techniquement, il ne fait pas perdre de point de résistance du corps). Il se montrera plus brutal face à un oni ou n'importe quelle créature maléfique.

Un tragique accident

Un ou plusieurs PJ verront un attroupement autour des éoliennes. Le jeune assistant de Naruta Takeshi a fait une chute mortelle en voulant réparer un rotor. C'était un jeune homme de 21 ans nommé Okara. Le village est triste. Il n'y a malheureusement rien à faire.

Ce funeste épisode aura des retentissements plus tard, dans le scénario suivant. Mais pour l'instant, il ne s'agit là que d'un regrettable accident. Il n'y a rien à trouver ici. Aucune enquête n'est nécessaire. Le meneur est libre de laisser les joueurs s'en convaincre par eux mêmes en fouillant les environs. Une chose est sur, Takeshi ira noyer son chagrin dans l'alcool pendant quelques jours et sera encore plus bourru par la suite.

Le sang des héros

Le meneur est libre de placer cette scène quand il veut pendant le scénario mais elle doit avoir lieux pendant ce scénario là.

Une nuit, une terrible tempête de neige va s'abattre sur Katabe Mura. Yuki-Onna veut s'approprier un peu de sang des PJ. Bien entendu, étant en pleine possession de ses moyens, le kami de la neige est inarrêtable. Elle surgit dans le logement des PJ en bousculant tout. Une bourrasque de neige envahit leur habitat pour permettre au kami de leur balafrer le bras ou le corps et de geler le prélèvement de sang.

Le meneur devra rendre cette scène quasiment apocalyptique. Les bourrasques de vent projettent les PJ contre les murs quand ceux-ci tentent de s'opposer à la volonté du kami. Le meneur doit veiller à ne pas faire perdre des points de résistance du corps aux PJ inutilement durant cette scène.

Yuki-Onna finit par obtenir ce sang et s'en va. Aldaric, qui a perçut que cette tempête de neige n'a pas lieux ce soir au hasard, s'est rapproché et tente de filer Yuki-Onna une seconde fois. Le kami fuit en franchissant le vide du précipice et disparait dans la tempête. Libres aux PJ de suivre l'asgardien et de le constater en sa compagnie. En discutant avec Aldaric, ils pourront apprendre qu'un individu louche est arrivé en ville, qu'il est humain. En plus, Aldaric leur dira que certains « yokaïs » (il ne connait pas bien les créatures surnaturelles japonaises) sont eux aussi en train de bouger en ville.

Si le meneur le désire, il peut très bien leur donner une information utile pour le scénario (voir intrigue sur la statue plus bas) s'ils piétinent. Aldaric y verra un moyen de gagner leurs bonnes faveurs.

Pendant ce temps en ville

Les femmes du village sont de plus en plus nombreuses à venir « spontanément » cultiver le riz dans la rizière. Leur mari, leurs enfants s'inquiètent de ce revirement soudain. Bien sur, Nozomi, la kitsune qui se fait passé pour une sage au temple d'Inari, y est pour quelques chose. Elle utilise son pouvoir de « contrôle des femmes » pour les inciter à cultiver le riz afin d'assurer la survie du village en ces temps troublés. Elle veut sincèrement aider le village à s'en sortir, mais, elle utilise des moyens un peu douteux.

Le maire Naoto va faire un discours à la population pour revigorer ses concitoyens et leur redonner courage. Il insiste sur le fait que l'isolement que subit le village prendra sans doute fin au début du printemps et que la rizière, étonnement, fournit encore du riz. Aussi, celles et ceux qui aident à la récolte sont les bienvenus et qu'il comprend cet engouement salvateur pour l'agriculture.

Il est à noter que certains hanyous et onis (serviteurs de Kamissa), Aldaric et Mitsuzuka se cachent et enquêtent en ville (chacun suivant un but précis). Le meneur peut faire une confrontation avec ces PNJ s'il le désire mais il est préférable de remettre cette rencontre à un peu plus tard.

Une relique en danger

Une citoyenne cultivatrice contrôlée par Nozomi vient voir les PJ. Elle dit être envoyée par la sage Nozomi qui désire leur parler au temple d'Inari. Celle-ci les reçoit en les enjoignant à participer à une cérémonie en hommage aux bienfaits qu'Inari apporte au village. Les PJ qui ont des notions de religions shintoïstes (c'est-à-dire à peu près tous les PJ issus d'un clan) se rendront alors compte que Nozomi connait bien les rites les plus courants. Il faut dire qu'en temps que Zenko, elle est une fervente servante d'Inari. Bien sur, elle cache sa nature de kitsune et jouera la partition de la dame sage inspirée directement par le kami ; et c'est un rôle qu'elle joue à merveille.

Elle les a conviés pour leur demander leur aide. La statue d'Inari est en danger. Elle rappelle que, sans cette statue, le froid de l'hiver gèlera d'un coup les rizières et que la situation actuelle empêche d'espérer tout ravitaillement extérieur. Aussi, la statue doit rester intacte. Il semblerait, selon elle, qu'un homme rode autour du temple et a déjà tenté de s'infiltrer à l'intérieur pour essayer de voler la statue. C'est d'ailleurs un peu la vérité, vue que, la nuit précédente cette demande, Mitsuzuka a effectivement essayé de récupérer la statue sacrée.

Il s'est rendu compte que la voleuse qu'il pistait (donc, Nozomi) était une kitsune qui contrôlait l'ensemble des femmes autour du temple. Il s'est replié devant l'adversaire, ne voulant pas blesser ces femmes innocentes.

Mais, tout cela, Nozomi le cachera aux PJ. Elle se contentera de décrire un homme, sans doute un yokaï démoniaque selon elle, qu'il faut neutraliser par tous les moyens.

Les statistiques de Nozomi sont celles d'une kitsune de 1er dan (voir livre de règles), mais avec un score en contrôle des femmes = 80%.

La traque, la surveillance et la confrontation

Les PJ sont libres de s'organiser comme ils le veulent pour surveiller la statue d'Inari. Ils peuvent se cacher dans le temple, ou tenter de traquer l'homme qui s'est infiltré dans le temple, s'ils ont les bons outils pour cela. Dans ce deuxième cas, les PJ pourront croiser la route d'Aldaric ou de Lato (voir scène optionnelle plus bas). En restant près du temple, ils pourront remarquer que les cultivateurs de riz sont essentiellement des femmes et que Nozomi semble avoir une certaine autorité naturelle sur elles.

Toujours est-il que Mitsuzuka retentera sa chance. Il viendra au temple pour s'y infiltrer et récupérer la statue. Gageons que les PJ seront là pour l'en empêcher.

L'affrontement est une possibilité mais Mitsuzuka se présentera comme main des kamis de premier dan (un grade du clan des kamis du peuple) et les traitera de voleurs. Bien sur, si Nozomi est présente (et elle fera tout pour ; donc elle ne sera absente que si les PJ ont fait quelques chose pour l'éloigner), elle voudra influencer la conversation pour pousser les PJ à combattre Mitsuzuka. Elle le fera avec subtilité, rappelant que combattre les voleurs est l'un des devoirs du samouraï, que le village est en danger et que les PJ ne vont pas prêter fois à un démon qui cherche visiblement à nuire aux villageois de Katabe Mura... Le meneur peut inventer n'importe qu'elle excuse sortant de la bouche de Nozomi, du moment que c'est quelques chose de rusé et de nuancé. Elle cherche plus à les amener à la conclusion qu'ils doivent agir par eux-mêmes. Cette scène est après tout un moment où le roleplay doit être de qualité et peut très bien se conclure sans que les PJ ne combattent Mitsuzuka. Celui-ci se défend en expliquant qu'il enquête sur un vol. Certes. Mais, il n'est pas obtus. S'il comprend que la statue participe à la survie du village, il abandonnera l'idée de s'en emparer. Mais il continuera d'accuser Nozomi, insistant sur le fait que le contrôle qu'elle exerce sur les femmes du village est surnaturel.

La fin de cette scène est ouverte. Les PJ finiront-ils par démasquer Nozomi ? Combattront-ils Mitsuzuka ? Si Nozomi est démasquée, elle tentera de fuir vers la forêt pour s'y terrer, prenant sa forme de renard.

Mais si les PJ la capture, elle finira par avouer qu'elle a fait ça car elle a ressentit la demande d'Inari. Elle a acquis l'intuition qu'elle devait apporter au plus vite cette statue sacrée ici.

Il est même possible que tout le monde finisse par s'accorder qu'ils n'ont été que les jouets des kamis ou des circonstances, et finalement, devenir alliés. La fin est ouverte et dépend entièrement des choix des PJ. S'ils sont trop brutaux ou s'ils humilient l'un des deux PNJ de cette scène, ils s'attireront son inimitié, voire sa vengeance ultérieure s'ils vont trop loin (il faut rappeler ici la susceptibilité notoire des kitsunes).

Scène optionnelle : la vengeance de Lato

Si le meneur désire rajouter un combat dans son scénario, il peut utiliser cette scène qui peut s'insérer à tout moment du scénario. Il est même possible d'insérer cette scène lors du scénario suivant.

Lato est un oni qui travaillait en collaboration avec Yalamo (voir le premier scénario). Il a perçut la mort de son vieil ami et a décidé de le venger en attaquant les PJ. Il a une forme humanoïde monstrueuse d'une peau de cuir épais et est pourvu de longues griffes acérées. Il est sauvage mais suffisamment réfléchit pour agresser les PJ un par un.

Lato: oni revanchard	
Cosmos-énergie	50
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	35
Rapidité	25
Parade	30
Volonté	45
Ruse	40
Beauté	20
Carapace	10

Technique particulière « **les griffes déchireuses** »	
Exécution	80
Dégâts ajoutés	+10
Il s'agit d'une passe d'arme basée sur une feinte qui lui permet de passer sous la défense ennemie afin de le lacérer avec ses griffes.	

Conclusion

En fonction des actions des PJ, ils pourront en apprendre plus sur l'étrange phénomène qui les emprisonne. Ils auront aussi l'opportunité de se faire de nouveaux alliés. Mais, d'autres mystères demeurent. De plus, ils auront remarqué qu'ils ne ressentent plus le soutient de leur kami de tutelle. Et ceci devrait les inquiéter. Peut-être même se sentiront-ils abandonnés.

Scénario 3: Des onis dans la neige

Ce troisième épisode va permettre aux PJ de développer des relations diplomatiques avec une partie des onis présents dans la zone. Ils vont aussi réaliser que cette prison ne permet pas de s'échapper, même après la mort. Aussi effrayant que soit cette idée, ils auront aussi l'opportunité de comprendre les motivations de Yuki-Onna. Mais, tout ceci se passera sur fond de prise d'otage qui scellera le destin du village de Katabe Mura.

Un cri aux heures indues

La prison dans laquelle se trouve le village est telle que les défunts ne peuvent rejoindre le Yomi après leur trépas. Le jeune Okara, mort d'une chute dans le scénario précédent en fait l'étrange expérience. Au lieu de glisser vers le royaume des morts japonais, le Yomi, il stagne dans le village sous une forme éthérée. Il est devenu un yureï. Il se promène dans le village et ne peut intervenir qu'entre deux et trois heure du matin (aux heures indues). Sous sa forme fantomatique, il dispose du talent télékinésie à hauteur de 50%. Pour ses autres statistiques, le meneur devra se reporter sur celles du yureï standard du livre de règles.

Okara est perturbé. Il ne réalise pas bien sa condition. En tant normal, il aurait du rejoindre le Yomi car rien de spécial ne le retient sur terre. En conséquence, son nouveau statut de fantôme ne lui correspond pas. Découvrant ses pouvoirs, il va commettre quelques perturbations en pleine nuit, voulant se faire remarquer.

Aussi, une nuit, un ou plusieurs PJ entendront un cri (encore diront-ils sans aucun doute). Ils accourront sans doute vers sa source pour être mis en présence d'une scène étonnante. Des objets voleront dans le garage d'un villageois (voisin d'Okara) et le spectre fantomatique d'Okara flottera, le visage à la fois apeuré et en colère. Les PJ présents ainsi que le voisin le reconnaitront. Ils pourront même discuter avec Okara, qui doutera un instant qu'il est vraiment mort. Les PJ pourront lui indiquer l'emplacement de son cadavre à la morgue pour qu'il puisse aller le voir de lui-même. Okara dira aussi qu'il n'arrive pas à sortir du village, même dans son nouvel état. Il faudra aux PJ du tact et de la diplomatie pour calmer Okara et s'en faire un allié.

Si Okara est calmé, il pourra devenir un allié très précieux pour la suite de l'histoire. Il ne peut intervenir qu'entre deux et trois heures du matin certes, mais, il peut aller espionner discrètement avec une grande efficacité, pendant les autres moments de la journée. Seul quelqu'un en pleine utilisation du talent contrôle (ou transe) pourra le détecter de manière fortuite.

Scène optionnelle : la vengeance de Lato (bis)

Si le meneur n'a pas pu placer cette scène lors du scénario précédent, il lui est possible de la faire se dérouler pendant celui-ci. En revanche, il devra le faire en début d'histoire pour ne pas « embrouiller » ce qui se déroule après avec les autres onis.

L'intervention d'Hichinchiro

Hichinchiro est un hanyou qui est, lui aussi, un serviteur du grand Kamissa, mais il est bien plus tempéré que ses collègues. Il a prit conscience que les PJ, cet étrange guerrier asgardien, et cette kitsune pourraient devenir des alliés face à la problématique qui leur est commune : le village est une prison. Il a eut beau plaider cette idée auprès des autres onis et hanyous, il ne parvient pas à se faire entendre. Il va alors entrer en contact avec les PJ. S'ils combattent Lato (scène optionnel), il interviendra pour arrêter le combat précisant à Lato que tuer ces gens n'est en aucun cas leur mission. Puis, il se présentera aux PJ. Sinon, il entrera en contact avec eux par des voies plus conventionnelles. Il peut les interpeller dans la rue ou tout simplement les attendre chez eux.

Hishinchiro expliquera aux PJ que les onis présents ne sont là que pour une seule chose : retrouver leur maître, le tout puissant Kamissa. Il racontera que c'est un oni ancien capable de modifier ou d'effacer les souvenirs de manière définitive et efficace. Il s'excuse pour les violences déjà opérées (mais après tout, ce sont des démons).

Il exprimera même le désir de s'allier avec les PJ pour « trouver la sortie ».

Les PJ comprendront qu'Hishinchiro ne dit pas tout et c'est normal. Il commet presque un acte de trahison envers sa bande de démons en leur parlant. Il dit que leur chef actuel (en l'absence de Kamissa) est un oni du nom de Saïzaki et qu'il ne sera pas très réceptif à une alliance. Mais, il pense que les autres, dans une telle situation, pourront être convaincus. Il précisera que s'ils doivent communiquer avec les démons en ville, ils devront passer par lui et uniquement par lui s'ils veulent qu'une alliance de circonstance naisse.

Une prise d'otages et une embuscade

La famille Tadaji sont la dernière à n'a pas encore avoir été visitée par Yuki-Onna. Les onis ont l'idée que la kami de la neige va finir par s'en prendre à eux. Ils veulent être présents à ce moment pour jeter toutes leurs forces contre elle, espérant l'affaiblir suffisamment pour que Kamissa puisse récupérer sa puissance. Alors, ils vont investir la maison des Tadaji et les prendre en otage. C'est un peu une stratégie basique mais ils sont surs de leur coup.

Hishinchiro : hanyou diplomate et séducteur	
Cosmos-énergie	80
Vitesse de coups	60
Puissance de coups	65
Parade	70
Rapidité	60
Volonté	80
Ruse	60
Beauté	55
Compétence	séduction

Attaque spéciale « **L'anneau de Saturne** »

Cosmos	9
Vitesse	+25
Puissance	+30
malus	-10

Cette attaque spéciale très puissante ouvre considérablement la défense d'Hishinchiro. Il forme un disque de lumière en densifiant sa cosmos-énergie autour de lui et l'envoie rapidement et avec force sur sa cible. La trajectoire de ce disque est difficile à lire.

Pouvoir de demi-démon : Il empêche son adversaire de lui retirer des points de résistance du corps par ses attaques ou via un envoutement d'instrument de musique. Ce pouvoir est très puissant et explique la longévité d'Hishinchiro.

Contrainte : pour activer son pouvoir, Hishinchiro doit coucher avec une femme mariée ou au moins en couple.

Yuja Naoto, le maire du village, demandera aux PJ (accompagnés de Naïzaku Mitsuzuka et éventuellement de la kitsune Nozomi, selon le résultat du scénario précédent) de servir de médiateurs pour libérer les Tadaji. Il estime qu'ils sont les seuls à être de taille à intervenir si les pourparlers dégénèrent. Les démons acceptent de discuter avec les PJ. Comme par hasard, leur émissaire est Hishinchiro lui-même. Celui-ci calmera le jeu en expliquant le plan des démons pour affaiblir Yuki-Onna. Il espère la collaboration des PJ qui auront pour tâche de calmer les civils et de les rassurer. Lui, se chargera de convaincre discrètement des onis et des hanyous de ne pas s'en prendre ni aux Tadaji ni aux PJ.

Il expliquera, qu'au moment le plus critique, lui et ses partisans (qu'il n'a pas encore convaincu) passeront à l'action pour destituer, dans la violence, Saïzaki. Il invite les PJ à se joindre à lui lors de ce moment crucial pour la suite des évènements. Il argumente en insistant sur le fait qu'il sera bien plus pacifique que l'actuel chef des onis.

Il demande également aux PJ de lui trouver une femme mariée pour qu'il puisse la séduire, coucher avec elle, et ainsi, activer son pouvoir. C'est une phase qui peut se révéler très compliquée (si les PJ acceptent). Ils auront du mal à convaincre une japonaise mariée de se couvrir de honte en trompant son mari.

Les PJ, s'ils ont entretenu de bonnes relations avec Nozomi la kitsune, pourront faire appel à son pouvoir de contrôle des femmes. Le meneur pourra les pousser à s'interroger sur la moralité d'une telle chose : Jusqu'où sont capables d'aller les PJ pour le bien commun…

Le meneur est libre de créer ses propres onis et hanyous. Ils seront plus ou moins d'accord avec la tactique de Saïzaki. Si Hishinchiro parvient à compter sur la collaboration des PJ, il aura la possibilité d'avoir certains d'entres eux de son côté. Pour ce qui est de la prise d'otage et de son bon dénouement, le meneur est là encore une fois libre de laisser les évènements se dérouler suivant son bon sens. Il est fort possible que les démons restent les maîtres et s'approprient le pouvoir en ville une fois ce forfait effectué (surtout s'ils ont vaincu les PJ).

Il est possible également que, grâce à l'aide des PJ, Hishinchiro renversera Saïzaki. Mais pour cela, il faudra qu'il gagne en puissance (réveiller son pouvoir sera un véritable plus pour lui. Et seuls les PJ sont en mesure de trouver et convaincre une femme mariée de s'adonner à l'adultère avec un yokaï… Bonne chance à eux…). Idéalement, les PJ pourraient aussi faire appel à Okara, le yureï, pour servir d'espion, fournissant par la même une liste de démons qui semblent, en secret susceptibles de trahir Saïzaki.

Si ces deux éléments sont réunis, il est vivement recommandé au meneur d'enclencher les évènements vers une victoire d'Hishinchiro. Si ce n'est pas le cas, peut-être qu'une intervention au bon moment permettra de détrôner Saïzaki. Le meneur reste, encore une fois, le seul juge.

La venue de la kami de la neige

Le meneur peut faire intervenir Yuki-Onna quand l'ambiance semble retomber ou si un statu quo est trouvé entre les démons et les PJ. Une tempête de neige commencera à se lever progressivement sur le village. La neige s'intensifiera. Puis, une silhouette de femme blanche se détachera du brouillard enneigé.

Yuki-Onna ressemble à une femme pâle en kimono blanc, au visage jeune et triste, de taille moyenne et aux longs cheveux noires portés par les bourrasques de neige autour d'elle. Elle se dirigera directement vers la famille Tadaji pour prélever leur sang. C'est bien entendu là que les démons l'attaqueront de toute leur puissance. Dans ce désordre engendré par la tempête de neige, les PJ pourront à ce moment intervenir physiquement dans la maison, trompant les onis qui la gardaient jusque là.

Saïzaki : oni, fidèle de Kamissa		
Cosmos-énergie	90	Pouvoir démoniaque : **soin du démon**. Pour 5 points de cosmos-énergie dépensés, il soigne instantanément et intégralement un oni ou un hanyou. Ce pouvoir nécessite qu'il soit proche de celui qu'il soigne. Il doit y consacrer un round complet sans faire autre chose.
Vitesse de coups	80	
Puissance de coups	75	
Parade	60	
Rapidité	50	
Volonté	80	
Ruse	70	
Beauté	85	
Carapace	15	

Saïzaki est accompagné en permanence d'une espèce de fauve démoniaque qu'il tient d'une laisse de chaînes barbelées. Celui-ci lui est totalement soumis et trop sauvage pour réfléchir. Il dispose des capacités suivantes :

Cosmos-énergie	50	Ses griffes lui permettent de rajouter à chaque attaque +10 en dégâts
Vitesse de coups	40	
Puissance de coups	40	
Parade	40	
Rapidité	40	
Volonté	60	
Ruse	15	
Beauté	10	
Carapace	10	

A partir de là, le meneur pourra organiser des duels pour chaque PJ, pour Nozomi et Mitsuzuka également. C'est le moment de renvoyer Lato contre les PJ (sauf si le meneur estime qu'il s'est rangé du côté d'Hishinchiro) s'il est encore en vie. Il peut aussi faire intervenir à un moment dramatique, Aldaric l'asgardien (qui espionnera sans doute au début) pour aider ou combattre les PJ (en fonction des relations qu'il entretient avec eux). Bien sur, Hishinchiro profitera de la situation pour se rebeller contre Saïzaki. Va-t-il réussir ? A-t-il eut le temps pour réunir les éléments lui permettant la victoire (voir plus haut) ?

Il est important de placer à ce moment un passage où Yuki-Onna pourra répondre aux questions des PJ. Par exemple, face à tant d'attaques la visant, elle s'étonnera en précisant qu'elle fait tout cela pour « sauver les gens du village » (tout en se défendant par son formidable pouvoir de glace, n'oubliez pas qu'il s'agit d'une kami mineure ; elle est plus puissante qu'un Grand Maître). Si les PJ prennent le temps d'échanger quelques mots avec Yuki-Onna, ils pourront apprendre qu'elle craint les guerres à venir qui sont, selon elles, capables de détruire le Japon, voire le Monde. Elle précise que ce village se retrouvera épargné, totalement hors de portée des dangers, grâce à elle.

Le dénouement de cette scène peut amener à la crise des onis sur trois voies au moins:

-Soit Saïzaki est vaincu et Hishinchiro prend la tête des démons. Il se montrera plus compatissant envers la population mais exigera toujours d'avoir une femme mariée tous les jours. Il sera capable de réunir les protagonistes de cette histoire pour prendre les décisions.

-Soit Saïzaki sort vainqueur de la révolte des siens. Il accuse les PJ d'avoir aidé Hishinchiro (même s'ils ne l'ont pas fait) et relâche ses démons contre eux. Ils devront fuir. Comprenant que ses actions dans le village de Katabe Mura est sans conséquence, il décide d'en prendre la tête et impose sa dictature à tous. Au choix du meneur, Hishinchiro peut, malgré tout, s'en sortir ou tout simplement mourir sous les coups de Saïzaki. Sa condition de « demi-humain » lui permet de devenir un yureï alors qu'un oni, lui, disparaitra définitivement.

-Si Hichinshiro sent que les PJ ne le soutiennent pas et décide de ne pas trahir Saïzaki mais seulement de le tempérer du mieux qu'il le peut. Il diffère alors ses projets de trahison au moment qu'il juge le plus opportun (sans doute lors de la confrontation finale du dernier scénario).

Dans tous les cas de figure, il se détache deux évènements :

-Yuki-Onna est affaiblie par l'embuscade des démons. Mais, elle a réussie à prélever le sang de la famille Tadaji qu'elle a emprisonné dans une gangue de glace.

-Mitsuzuka trouvera la mort dans cet affrontement face à un oni (peut-être face à Lato). Il reviendra dans le scénario final sous la forme de Yureï également. Cet évènement est très important pour la suite de l'histoire.

Conclusion

Ces affrontements ne seront que les prémices du combat final qui aura lieu dans le scénario suivant. Yuki-Onna est sur le point de réussir à fermer définitivement le village de Katabe Mura. Le temps presse et les PJ devront œuvrer dans le dernier épisode de cette histoire pour libérer les villageois.

Scénario 4: Le destin de la kami

Dans ce dernier épisode, les joueurs devront arrêter Yuki-Onna dans sa folie et essayer de lui faire entendre raison. Mais, ce n'est pas tout. Loki fera son apparition, cherchant à récupérer cette puissance tant convoitée. Les onis retrouveront leur maître, Kamissa, qui se révèlera affaibli mais bien décidé à sauver sa carcasse démoniaque. Les PJ pourront-ils sauver les habitants de Katabe Mura ?

La situation en ville

En fonction du scénario précédent, soit le village de Katabe Mura est sous la tutelle des Onis (sans doute encore dirigés par Saïzaki), soit les démons sont partis se cacher dans la forêt sous la tutelle d'Hishinchiro.

Dans le premier cas, Saïzaki aura instauré une dictature très sévère. Il rationne la nourriture et fait travailler le plus de gens possibles dans les rizières. Il tolère le temple d'Inari mais aura sans doute ordonné la destruction du vieux temple au sud, ne serait-ce que pour récupérer le bois qui le compose. Mais, Saïzaki n'est absolument pas prêt à commettre un massacre. Il sait trop bien que les humains ainsi tués deviendraient des yureïs plus que gênants et revanchards. Cependant, il maintient son autorité par la peur qu'il inspire aux villageois.

Dans l'hypothèse où Hishinchiro ait remporté la victoire pendant le scénario précédent, les villageois ont malgré tout peur pour leur avenir. Ils ont compris que l'hiver qu'il subissait ne disparaitrait pas. Yuja Naoto, le maire, demande aux PJ de les rassurer. Il faudra leur faire comprendre que les démons seront moins agressifs si Hishinchiro reste leur dirigeant.

Le retour de Mitsuzuka

Tué lors des combats du dernier scénario, Mitsuzuka revient sous la forme d'un yureï en pleine nuit vers les PJ. Il explique qu'il a pu s'entretenir avec Yuki-Onna elle-même. Il l'a donc localisé. Selon lui, elle reste forte pour le moment, mais perd peu à peu de sa puissance à cause d'un rituel qui rendra permanent cet isolement. Il semblerait que cette kami craigne de terribles guerres à venir qui extermineront les hommes et les dieux. Dans la mesure où, encore récemment, les dieux majeurs du Japon étaient enfermés par les atlantes (et qu'on les croyait détruits), cette idée peut paraître crédible dans l'esprit d'une divinité (même mineure). Les forces du dieu Hadès ne sont pas loin des frontières. Et Hadès est en mesure d'enfermer des dieux avec les titans dans son enfer personnel : le Tartare. Aussi, Yuki-Onna cherche à se sauver, avec une poignée d'humains. Aussi, dans sa logique, Yuki-Onna s'étonne de voir des humains s'opposer à son œuvre. Toujours selon Mitsuzuka, il semblerait que Yuki-Onna ait reçu la visite d'un dieu gaïjin (un dieu non shintoïste) qui l'a prévenu. Mais, il n'en sait pas plus. Les joueurs pourraient commencer à faire le rapprochement avec le seul humain gaïjin présent : Aldaric.

Mitsuzuka utilise son talent de guérison pour soigner les PJ si la bataille précédente a laissé des blessures. De plus, il propose de surveiller Yuki-Onna pour les prévenir quand elle sera suffisamment faible pour qu'ils puissent venir l'empêcher de terminer son rituel. Il précise qu'il a vu un oni, sans doute le fameux Kamissa, amoindri et inconscient, emprisonné dans un bloc de glace.

Intermède de nuit. Encore un yureï

Le meneur peut intégrer cette scène à ce scénario s'il le désire. Sa principale utilité est de rappeler aux PJ qu'Okara est lui aussi devenu un yureï et qu'il possède un talent non négligeable : la télékinésie. Ainsi, les PJ auront l'occasion de lui demander de se joindre à eux pour le combat final en tant que renfort.

Okara va aller voler de la nourriture au groupe d'onis pour la donner aux citoyens. Si l'oni Saïzaki a prit le pouvoir, ce sera largement justifié car les démons ont rationné la nourriture. Dans le cas contraire, la manœuvre est moins nécessaire pour le bien-être des citoyens mais se justifie par simple animosité envers ce qui représente les forces du mal. Bien que les onis ne peuvent faire aucun mal à Okara de part sa nature fantomatique, ils s'en prendront à la population à qui le yureï fournit la nourriture volée.

Les PJ ont plusieurs possibilités :

-Ils peuvent agir en pleine clandestinité et attaquer les démons qui s'en prendront aux humains et expliquer à Okara pourquoi ce qu'il fait est dangereux pour les citoyens de Katabe Mura.

-Ils peuvent, au contraire, se poser en médiateur, expliquant le geste du yureï aux onis et proposant un meilleur équilibre sur le partage des denrées restantes. Bizarrement, les onis pourront se montrer capables d'écouter les PJ sur ces revendications. Rappelons qu'ils n'ont pas intérêts, pour le moment, à ce que les humains du village meurent et deviennent d'encombrants fantômes.

Si vous avez besoins d'un oni rapidement fait pour l'occasion, vous pouvez prendre Kiza, le démon-rat :

Cosmos-énergie	50
Vitesse de coups	30
Puissance de coups	20
Parade	35
Rapidité	30
Volonté	50
Ruse	60
Beauté	20
Carapace	5

Le meneur peut y rajouter les talents qu'il estime nécessaires ainsi qu'une attaque spéciale, en fonction de la puissance des PJ.

En route vers le repaire

Une fois les PJ prêts, ils pourront partir avec Mitsuzuka, voire avec Aldaric, Nozomi et Okara (en fonction des liens qu'ils ont su tisser avec eux) vers le repaire de Yuki-Onna. Mitsuzuka aura, au préalable, vérifié si la kami est vulnérable. Dès que les PJ commenceront leur périple, les onis se mettront à les suivre (à moins que les PJ soient vraiment d'une discrétion absolue, mais il faut se rappeler que tout ce petit monde vit plus ou moins à huis clos).

Dans l'hypothèse où Aldaric ne serait pas convié, gageons que ce sournois serviteur de Loki se mettra à suivre, lui aussi, tout ce petit monde. Tous se retrouveront pour la scène finale. Les PJ ouvriront la voie au profit de ceux qui les suivent.

Mitsuzuka guide les PJ et leurs éventuels alliés vers le précipice qui se situe à l'Ouest des rizières. Il explique qu'à la verticale du précipice, à un endroit très précis, il y a une caverne dans la paroi qui mène à Yuki-Onna.

Le meneur peut rendre les vents agités et rajouter des bourrasques glacées pour faire trembler les joueurs pendant la descente (éventuellement, il peut faire perdre 1 à 5 points de cosmos-énergie à cause des dégâts du froid). Mais, il doit garder à l'esprit que l'objectif n'est pas de les faire chuter ni de les tuer à ce stade de l'aventure.

La caverne glacée

Les PJ atteindront une caverne aux murs gelés et glissants dont le sol est accidenté et peu praticable. Bien sur, leurs capacités athlétiques exceptionnelles leur permettent de franchir cet obstacle avec facilité. Mais, à peine ont-ils entamé leur progression que la neige des murs s'assemble pour concevoir des êtres humanoïdes grossiers et massifs. Le meneur devra ajuster leur nombre en fonction de la puissance de l'expédition. Ces golems de neige sont une émanation de Yuki-Onna qui les avait placés pour la garder. Cependant, ils ne semblent pas capables de détecter des yureïs et n'ont donc pas détecté les investigations passées de Mitsuzuka (qui lui-même n'a vu que des tas de neige immobiles).

Golem de neige	
Cosmos-énergie	50
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	35
Parade	43
Rapidité	20
Volonté	50
Ruse	10
Beauté	X (ils ne disposent pas de cette caractéristique)
Glace	50

Capacités spéciales : Le golem peut « déposer » son talent glace sur chaque attaque qu'il porte sans avoir besoins de dépenser de la cosmos-énergie pour activer ce talent comme il le ferait pour une attaque spéciale. Dans ce cas, une simple « série de coups cosmiques » suffit à « déposer la glace ».

Ils ne disposent pas de points de corps mais si leur cosmos-énergie tombe à zéro, tout jet de volonté raté détruira le golem de neige qui retombera en un tas de neige inerte.

Enfin, le golem est invulnérable à l'utilisation du talent « Glace » (et bien sur à « aura de glace »).

Les PJ pourront reprendre leur progression une fois ces golem glacés vaincus. A peine auront-ils fait une vingtaine de mètres qu'ils entendront la voix fatiguée d'une femme suppliant qu'on la laisse en paix. Et, au même moment des stalactites tomberont du plafond à une vitesse dépassant celle du son. Pendant cinq rounds, les PJ devront faire un jet défensif (rapidité, parade ou défense parfaite) pour se défendre face à la pluie de glace aiguisée et rapide. A chaque jet raté, le PJ subit 5 points de dégâts à sa cosmos-énergie (sans perdre de point de corps. Et bien sur une armure sacrée protège de ce type d'attaques). Mitsuzuka, immunisé face à ce danger, estimera que la kami est épuisée et que c'est pour cela que ces stalactites font si peu de dégâts.

Une fois extrais de ce piège, les PJ et leurs alliés pourront progresser dans une sorte de galerie traversée par des plaques de glaces si nettes que les reflets des PJ se confondent avec les reflets des reflets des PJ. Il y a de quoi s'y perdre. Les PJ auront même du mal à trouver une éventuelle sortie. C'est alors que leurs reflets se mettent à se mouvoir de miroirs en miroirs pour les attaquer. Les attaques qui cibleront les PJ auront les capacités suivantes :

Vitesse de coups : égale à celle du PJ qui est représenté dans le reflet

Puissance de coups : 5+1D10

Il n'y a qu'une seule attaque par round et par reflet. Mais, chaque reflet attaque tous les rounds jusqu'à ce que les miroirs soient détruits. Il est possible d'arriver à ce résultat de deux manières :

-baigner les miroirs de glace sous un feu provenant du talent du même nom effectué avec une marge d'au moins 15.

-occasionner 35 points de dégâts à au moins 10 miroirs.

Si les PJ n'ont pas la possibilité (ou l'envie) de s'y prendre ainsi, ils pourront tout de même fuir par une sortie qu'ils n'entreverront qu'à partir du troisième round de combat. Il leur sera alors facile de fuir ces miroirs, laissant, sans le savoir, leurs poursuivants en subir les effets. D'ailleurs, un PJ pourrait, un peu plus tard, détecter de l'agitation « vers l'arrière » quand les onis s'occuperont de fracasser les miroirs.

La confrontation finale

C'est après l'obstacle des miroirs de glace que la caverne débouche dans un renfoncement haut de plafond, encore une fois recouvert de glace et dont certains piliers naturels soutiennent le plafond. C'est là que Yuki-Onna, sous la forme d'une jeune fille vêtue d'un kimono blanc, est en train de se concentrer pour terminer son rituel sensé clore définitivement le sommet de la montagne. Sa cosmos-énergie blanche illumine toute la pièce. Pris dans la glace non loin d'elle, il y a Kamissa, l'oni capable de détruire les souvenirs. Il ressemble à un homme rachitique avec des ergots gris à la place des pieds. Il semble inconscient et tout le monde peut voir sa cosmos-énergie violette s'échapper de son corps pour se répandre comme une volute dans la pièce. Sur les murs et le plafond, des petites goutes de sangs prises dans la glace froment une sorte d'immense voute céleste.

Yuki-Onna est vulnérable mais pas vaincue. Elle peut encore générer des golems de neige pour la défendre. Elle peut même porter des attaques ou se défendre, ce qui interrompt immédiatement le rituel. A partir de ce moment, c'est au meneur de juger le déroulement des évènements. Les PNJ ont chacun des objectifs précis à accomplir :

-Au moment où il le jugera opportun, Aldaric se jettera sur Yuki-Onna, dont la puissance est enfin à sa portée, pour l'agripper et lui voler un baiser. Lèvres contre lèvres, un peu de la cosmos-énergie blanche de Yuki-Onna glisse vers Aldaric. Ainsi, il accomplira sa mission qui consistait à voler un fragment du pouvoir grâce à cette capacité que son dieu Loki lui avait transmis temporairement. Bien sur, les PJ peuvent s'opposer à cela en passant à l'attaque. S'ils ont eut le temps de discuter avec Yuki-Onna avant, elle aura reconnu Aldaric comme un serviteur du « dieu gaïjin » qui l'a prévenu de la menace qui planait sur le

Monde (cela-dit, le lien n'était pas difficile à faire étant donné qu'Aldaric est le PNJ gaïjin de cette campagne). Cette péripétie peut permettre de désamorcer la situation, voire de convaincre Yuki-Onna de tout arrêter. Pour cela, il faut que les joueurs réalisent que tout a commencé à cause du dieu Loki. Beaucoup de diplomatie peut permettre d'enfin raisonner Yuki-Onna qui réalisera que le plan de Loki avait pour objectif de lui voler son pouvoir.

-Les onis, menés par Hichinshiro ou Saïzaki, tentent de libérer Kamissa. Là encore, tout peut se compliquer. Les PJ pourraient tout simplement s'opposer à la libération d'un oni aussi puissant. Dans l'hypothèse où Hichinshiro serait toujours sous le commandement de Saïzaki, il pourrait profiter de la confusion pour le trahir enfin. Mais, sa priorité reste de libérer Kamissa. Pour se faire, ils occuperont les golems de glace pendant que les plus vaillants attaqueront aussi Yuki-Onna. Saïzaki ou Hichinshiro ira lui-même détruire la glace qui emprisonne son maître au même moment. Si Kamissa est libéré, il prendra conscience de la situation progressivement. Le premier effet de son réveil est que le maléfice qui permettait d'effacer toute la région et ses occupants de la mémoire des êtres (mortels comme divins) se dissipe. Les hommes et les dieux se souviendront des PJ, des PNJ et de tout le village. Le premier d'entres eux sera bien sur, Loki, qui se rappelle alors le fourbe plan qu'il avait mis au point.

Mais, les kamis aussi reprennent conscience de l'existence des PJ et des PNJ. Aussi, les PJ recevront enfin tout l'appel divin qui leur manquait (celui qu'ils auraient du recevoir au cours des scénarii précédents). Ils se sentiront galvanisé par cette énergie et ce soutien divin. Il est même possible qu'un PJ ayant les pré-requis pour passer au grade suivant dans son ordre reçoive sur le champ de bataille, sa dote (comme une armure sacré ou un katana auréolé de lumière qui apparaît au meilleur moment du combat).

La fin est ouverte. Si Aldaric a été neutralisé avant qu'il vole, par son baiser, le pouvoir de Yuki-Onna, le plan de Loki aura échoué. Dans le cas contraire, et même s'il est tué, Loki pourra récupérer ce pouvoir qui aura découlé dans son armure sacré et ses deux armes. Détruire l'armure et les armes ne sera pas suffisant, ce sera juste handicapant pour Loki qui mettra plus de temps pour récupérer ce pouvoir. Il n'y que si Aldaric a perdu ses attributs sacrés avant de voler le pouvoir de Yuki-Onna que sa survie sera indispensable à Loki pour finaliser son vol.

Dès que Yuki-Onna est enfin calmée, la tempête de neige qui entourait Katabe Mura se calmera. Il n'y aura qu'une fine neige d'hivers tombante sur la montagne et les habitants n'auront plus qu'à déneiger la route pour aller chercher de l'aide. Les yureïs accèderont enfin au Yomi (le monde des morts shintoïstes) après de touchants adieux.

La question des démons reste épineuse. Certains voudront sans doute les achever avant de partir. En ce qui concerne les démons, ils seront partisans d'écouter leur maître Kamissa. Celui-ci veut que les PJ survivent pour qu'ils racontent ce qui s'est passé. Il lui parait indispensable que les clans soient informés de la fourberie de Loki qui peut encore représenter une menace pour l'avenir. Aussi, il propose de se « quitter bons amis ». Cependant, il utilisera son formidable pouvoir que les PJ oublient non pas son existence mais son apparence. Ce sera sa seule précaution.

Les citoyens de Katabe Mura accueilleront les PJ en héros et les soigneront. Ceux-ci pourront participer aux travaux de déblaiement de la route de la montagne.

Conclusion

A la fin de cette campagne, plusieurs questions devront trouver une réponse.

La finalité du plan de Loki

Loki peut récupérer le pouvoir volé à Yuki-Onna par deux vecteurs : Aldaric ou son armure sacrée. En fonction du port ou non de la dite armure sacrée au moment où Aldaric a volé son baiser à la kami, la survie du messager de Loki est indispensable ou pas pour le dieu asgardien. Pour la petite histoire, il aura besoins donc, soit du sang de son guerrier, soit de l'armure en tant que telle. Dans tous les cas, il ramènera le sang ou l'armure aux nibelungens, ces êtres étranges qui forgent les armes sacrées en Asgard.

Dans l'hypothèse où le plan de Loki ait marché, les armures sacrées (ainsi que l'armure sacrée personnelle du dieu Loki) de tous les messagers de Loki bénéficieront de la capacité suivante :

« Voyage dans les vents glacés » : Si le porteur de cette armure se concentre un round en ne faisant rien d'autre, il peut se téléporter sur n'importe quelle zone enneigée sur le même plan de son point de départ. Il doit pour cela être déjà sur une zone couverte d'une neige naturelle.

Il faut comprendre qu'un tel pouvoir peut se révéler utile pour une organisation d'espions et de tueurs comme les « messagers de Loki ». Ce pouvoir sera rappelé en option dans « Saint Seiya : le royaume enneigé » (à paraître) dans la description des armures concernées.

Il est possible de faire un scénario pour des PJ asgardiens sur le synopsis suivant : Aldaric vient chercher une protection auprès des PJ après avoir réalisé que Loki veut lui prendre tout son sang pour réaliser son projet à terme. Ceux-ci devront essayer de l'extrader hors du royaume d'Asgard pour d'autres plans via l'Yggdrasil (Le Vanaheim par exemple) ou sur Terre dans une zone tenue par les spectres d'Hadès. Et bien entendu, Loki tentera de les en empêcher discrètement par mille fourberies…

Kamissa récupère et réfléchit

Comme dit dans le scénario final, Kamissa viendra effacer la mémoire des PJ : seulement son apparence. Mais les faits demeurent clairs dans leur esprit. Une incursion d'un dieu étranger capable de monter une telle machination l'inquiète. Il espère que les clans prendront l'affaire en main. Il va re-organiser ses sbires qui ont profité de son absence pour se quereller. Mais, il reste bienveillant auprès d'eux car ils ont tout fait pour essayer de le sortir de ce traquenard.

Cela-dit, un tel pouvoir dans les mains d'un être démoniaque devrait perturber les PJ. Ceci peut faire l'objet d'un scénario suite : Kamissa a remarqué les talents des PJ et leur courage. Il les a convaincus de faire une action, apparemment sans conséquence (comme aller combattre un ennemi commun). Mais les conséquences de son action ont une portée plus grave (l'ennemi est en fait l'allié d'un clan qui voit d'un mauvais œil ce qu'il vient de se passer). Aussi, Kamissa efface la mémoire des PJ. Et c'est là que le scénario commence ; par l'accusation portée sur les PJ pour une action qu'ils ont oublié. Ils devront trouver les indices de ce qui s'est passé en remontant le fil de leurs actions. C'est même la possibilité pour les PJ de trouver la cachette de ce démon et mettre un terme à ses agissements.

Le procès de Nozomi

Nozomi a été accusé de vol de la statuette d'Inari. Les PJ ont peut-être prouvé sa culpabilité. Il est possible qu'ils soient convoqués par le clan des Kamis du peuple pour son procès. La défense de Nozomi sera qu'elle n'a fait qu'agir sous les directives mystiques d'Inari elle-même. Elle a d'ailleurs aidé à la survie du village en faisant cela. Si les choses s'enveniment pour elle, Nozomi utilisera son pouvoir de contrôle des femmes pour essayer de réussir à prendre la fuite (gardant une rancœur envers ses accusateurs, voire envers les PJ).

Le village de Katabe Mura

Les PJ seront toujours les bienvenus à Katabe Mura. Le maire estimera même qu'un logement vacant peut leur être offert. Il y a toujours ce temple en ruine aux abords du village. Les PJ peuvent prendre sur eux de le restaurer. Les autorités religieuses peuvent même les mandater pour cela. Ils deviendraient les protecteurs du « temple en haut de la montagne »…

Crédits:

Auteur: Cyrille BRUNEAU

Illustrations: Elles ont été glanées sur le web, la plupart sur des sites d'images libres de droit.