

Le Diable de Kogurokami

N.B. : Tous les lieux cités existent, mais aucun n'a de lien avec les autres

« Un vulgaire tas de planches, maintenu par on ne sait quelle force ! ».

Ce juron fusa à travers toute la grande baie d'Hiroshima. Son épicentre était un promoteur immobilier, le certain Arihiro Watanabe. Son guide tentait tant bien que mal de canaliser l'intention de son client, tout juste débarqué sur l'île de Kogurokami, sur les explications et les arguments qu'avancait le très respecté Fujimoto, grand prêtre de l'ancien temple de Kamei-in, afin de préserver ce dernier du projet du promoteur. À peine avait-il posé le pied à terre, que Watanabe avait commencé à héler le vieux prêtre :

« Imaginez tout l'argent que vous pourriez amasser en acceptant notre contrat, vous n'auriez plus besoin de vivre dans cette cabane abandonnée sur cette île ! », proclama l'homme d'affaires en pointant du doigt le temple dont la toiture s'élançait au-delà de la cime des arbres qui l'entouraient.

« Le *Tasōtō*¹ de Kamei-in a été construit sur cette île durant l'époque de Heian², précisa Fujimoto d'un ton calme, vous ne pouvez pas ...

- Qu'est ce que je ne peux pas ? J'ai des contacts haut placés, l'apostropha-t-il, si je veux, je fais rayer cette vulgaire pagode des cartes.

- Si je puis me permettre, murmura le guide, ce bâtiment est une merveille architecturale, vous n'imaginez même pas les décos intérieures.

- Vous, on ne vous a pas demandé votre avis !, tempêta l'homme.

- Peut-être que si vous visitez le temple, vous vous rendrez compte de la beauté du bâtiment, avança le prêtre.

- Si vous y tenez tant, répliqua Wanabe, mais à une condition, que ça ne dure pas plus de 10 minutes, je ne tiens pas à rester plus longtemps sur cet îlot, perdu au centre d'une vulgaire flaue d'eau. »

Sur ce, ils commencèrent à se diriger vers le temple, puisque depuis l'arrivée du visiteur et de son guide, ils n'avaient toujours pas quitté le ponton en bois vermoulu, bien que le bateau qui les avait emmenés, fût déjà parti.

¹Style de pagode japonaise

²794-1185 ap. JC

³Bâtiment principal d'un temple

⁴Porte principale

⁵Salle de lecture

⁶Cloison en papier de riz

⁷Démons dans la mytho. Japonaise

⁸Table basse traditionnelle

⁹Numéro des Garde-Côtes Japonais

Même une fois arrivé devant le *butsuden*³, Arihiro Watanabe n'a pas esquissé le moindre signe d'admiration devant le majestueux bâtiment, qui malgré son âge n'affichait aucun signe d'un quelconque signe de mauvais entretien. L'homme d'affaires avançait tête baissée, jusqu'au *sanmon*⁴ où le vieux Fujimoto le fit entrer, précédé de son guide. Après avoir fermé la porte du temple, le prêtre les conduisit et les fit entrer et s'asseoir dans le *hattō*⁵, situé au centre du premier étage de la pagode, sans y entrer.

« Je vais aller préparer du thé, annonça Fujimoto.

- Fais ce que tu veux, mais dépêches-toi vieux fou, j'ai un train à prendre », bougonna Watanabe, mais son regard fut immédiatement attiré par l'une des estampes qui décoraient les *fusumas*⁶. C'était en démon, qui tenait dans sa main droite la tête ensanglantée d'une femme, tout en souriant d'un large sourire d'où l'on voyait dépasser deux canines recouvertes de sang. Il se montrait du doigt fièrement comme pour montrer que c'était lui, et lui seul qui avait tué et dévoré sa proie. Ce démon avait été peint de façon à ce qu'on ait l'impression constante qu'il nous regardait quelle que soit notre position dans la pièce. « C'est un *Hannya*⁷, expliqua le guide, il vient de dévorer une *Yama-Uba*⁷. Cette estampe est connue dans toute la région, mais l'artiste qui a fait cette estampe reste inconnu. On suppose que c'est un des prêtres qui l'a ...

- Rien à faire ! », l'interrompit Watanabe. Soudain, la pièce se mit à vibrer, puis ce fut tout le *Tasōtō*¹ qui se mit à trembler.

« Un tremblement de terre !, hurla le guide, mettez-vous à l'abri ! ». Malheureusement pour eux, le seul endroit où ils pouvaient s'abriter était le *zataku*⁸ et il n'y avait de place que pour une personne. Le guide fut le premier à se glisser sous la table basse.

« Mais c'est qu'il s'accroche à la table ! » lâcha Watanabe, tout en tirant le guide par les pieds malgré les secousses. Et puis, plus rien, le noir total.

Lorsqu'il se réveilla, Arihiro Watanabe vit immédiatement son guide. Enfin ce qui en restait, l'homme avait été écrasé sous la table basse par une des poutres du plancher. Puis, petit à petit, il retrouva ses esprits avec pour dernier souvenir l'image de l'*Hannya*⁷ qui ne souriait plus et qui le regardait droit dans les yeux.

« Une hallucination a coup sûr », se rassura Watanabe, mais il porta quand même un regard inquisiteur à l'estampe anonyme. Non, le démon avait toujours la même expression satisfaite.

« Vieillard ! T'es toujours vivant ? », cria-t-il à travers le bâtiment à l'intention de Fujimoto. Aucune réponse.

« Pas étonnant vu son état. » pensa le promoteur. Il décida donc de quitter le temple afin de rejoindre les bords de la rive et attendre que des secouristes passent près de l'île. Mais, lorsqu'il attint le *sanmon*⁴, il fut incapable d'ouvrir la porte, bien qu'il ne se souvienne pas que Fujimoto ait fermé à clef la porte.

« Sûrement un arbre qui a dû tomber » pensa-t-il. Il décida finalement d'aller voir si le prêtre n'aurait pas survécu au séisme. Malheureusement pour lui, il n'avait aucune idée de la pièce où s'était rendu le vieil homme. Il s'aventura donc à travers chaque pièce de chaque étage

¹Style de pagode japonaise

⁴Porte principale

⁷Démons dans la mytho. Japonaise

²794-1185 ap. JC

⁵Salle de lecture

⁸Table basse traditionnelle

³Bâtiment principal d'un temple

⁶Cloison en papier de riz

⁹Numéro des Garde-Côtes Japonais

du temple, mais il ne trouva aucune trace du vieil homme. Même dans la pièce où le prêtre aurait dû préparer le thé, rien n'avait été sorti afin de faire bouillir de l'eau. Ayant fouillé le bâtiment de fond en comble sans avoir trouvé Fujimoto, il n'avait plus rien à faire, à part attendre l'arrivée des secours. Et pour cela, il décida de patienter dans le *hattō*⁵, pièce la plus agréable et de loin du bâtiment, si l'on excluait le cadavre écrasé de son guide. Après ce qui lui parut plusieurs heures à attendre, assis sur le tatami, Watanabe eut l'idée d'avertir les garde-côtes via son téléphone portable. Mais lorsqu'il sortit son iPhone et tenta d'appeler le 118⁹, le manque de couverture téléphonique dans la baie d'Hiroshima ne lui permit pas d'appeler à l'aide. Il tenta une seconde, puis une troisième fois d'appeler les secours. Mais au quatrième essai, son téléphone s'éteignit subitement : la batterie était vide. De rage, il lança l'appareil sur le Hannya⁷. Mais à sa plus grande stupéfaction, le fusuma⁶ ne se déchira pas au contact du projectile, il se passa tout le contraire, le téléphone explosa lorsqu'il rencontra ce qu'on qualifiait de cloison en papier de riz. À ce moment, l'estampe prit vie. Les yeux du Hannya⁷ se braquèrent brusquement sur Watanabe. L'expression joviale du démon se mua en rage. Il ne se montrait plus du doigt, maintenant, c'était le promoteur qu'il montrait désormais. De sa main droite, il lâcha la tête ensanglantée de la Yama-Uba⁷, qui par on ne sait quelle sorcellerie se détacha de l'estampe et se mit à rouler jusqu'au corps du guide. Arihiro Watanabe était totalement pétrifié de ce qu'il avait vu et était en train de voir. Puis ce fut la main qui tenait la tête qui se décolla de l'illustration. Puis la deuxième main sortit du fusuma⁶, toujours en pointant Watanabe. Enfin ce fut la tête du démon qui quitta l'estampe en fixant l'homme d'affaires d'un regard de plus en plus menaçant. Watanabe en était désormais sûr, ce n'était pas lui qui avait eu une hallucination, mais c'était bien l'estampe qui s'était animée. Le démon commença à avancer vers l'homme, lentement, en rampant et en continuant à s'extirper du fusuma⁶. Lorsqu'il fut à la hauteur de Arihiro Watanabe, il continua à le pointer de sa main gauche. Puis cette main griffue se leva au point de toucher le plafond. Et, enfin, elle s'abattit, toutes griffes dehors, sur le faible corps de Arihiro Watanabe.

Le lendemain, lorsque le soleil commença à illuminer, d'une douce lumière rosée, la brume qui s'était formée durant la nuit, on vit sortir du temple le vieux Fujimoto, avec un sac en toile sur le dos. Il se dirigea vers le ponton, à travers la forêt, et une fois arrivé, il jeta le sac dans la calme étendue d'eau, dont aucun ferry n'avait troublé la surface pour amener de nombreux touristes sur la célèbre île de Miya-Jima. Après ça, il retourna au temple avant de le quitter une seconde fois. Mais cette fois, il transportait un corps, auquel il réserva le même sort que le précédent sac. Après avoir fait sa besogne, il retourna dans son temple et se dirigea vers le *hattō*⁵ où il entreprit de nettoyer et de réparer la pièce suite aux dégâts provoqués par le séisme. Pourtant, contrairement à ce qu'avait pu voir le promoteur immobilier, il n'y avait aucune estampe sur les fusumas⁶, exceptée l'illustration d'une tête de femme décapitée.

¹Style de pagode japonaise

²794-1185 ap. JC

³Bâtiment principal d'un temple

⁴Porte principale

⁵Salle de lecture

⁶Cloison en papier de riz

⁷Démons dans la mytho. Japonaise

⁸Table basse traditionnelle

⁹Numéro des Garde-Côtes Japonais

Enfin, lorsque le soleil attint son zénith, Fujimoto décida de faire une pause. Mais lorsqu'on le vit refermer les fusumas⁶, on put apercevoir des doigts avec de longs ongles, avec, sous chacun d'eux, ce qui ressemblait à des bouts de peau ensanglantés.

¹Style de pagode japonaise

²794-1185 ap. JC

³Bâtimenit principal d'un temple

⁴Porte principale

⁵Salle de lecture

⁶Cloison en papier de riz

⁷Démons dans la mytho. Japonaise

⁸Table basse traditionnelle

⁹Numéro des Garde-Côtes Japonais