

# Ceux qui dorment

## **L'histoire :**

Les P.J. chevauchent entre chien et loups, dans la lointaine province du Chu, au Sud-Est de la Chine. Un vieux maître artisan forgeron, Li Kuan Hon, est à la recherche de l'insaisissable nénuphar rouge. D'aucuns disent que cet ingrédient de légende confèrerait à la lame qui a séjourné cent jours sous ses pétales, la souplesse du vent et l'invulnérabilité de l'eau. La fleur contient également un puissant pigment rouge qui immunise contre le feu.

Trois autres cavaliers l'escortent : son secrétaire particulier : un moine taoïste, un jeune artisan papetier, et un garde du corps.

Après quinze jours de recherche, ils sont accueillis dans le petit village de Fanxialu, perdu dans un paysage plat et humide de rizières et de marais. Non sans avoir fait une étrange rencontre peu avant la tombée de la nuit...

Deux yeux rouges ou un démon tout entier, aucun des P.J. ne sait exactement, mais la vue de cette forme noire traversant la route à 1 km du village leur aura bel et bien glacé les sangs. Les villageois non loin de là cachent eux-aussi leur secret : chaque nuit une partie de la population se change en yaos, mi-hommes mi-démons à l'apparence animale...

Une vieille légende court encore ici mais est-ce la vérité ? Un wu -jen devenu fou aurait conduit la région à la ruine vingt ans auparavant. Certaines créatures qu'il aurait vampirisées courraient encore les montagnes, infestées de contrebandiers.

La vérité : le lac des âmes est un marais funeste caché dans un labyrinthe de rizières. Sur la surface de ses eaux noires, deux étranges nénuphars rouge orangé poussent. L'endroit est pesant. Dans ses profondeurs, se cachent les dépouilles de deux jeunes filles, noyées vingt

ans plus tôt, pour adultère. Une puissante malédiction repose depuis sur le village, chaque nuit sépare désormais les couples et les familles, l'un d'eux se changeant en yao... Seule une petite flûte ronde à deux embouchures -que porte chaque villageois à sa ceinture- permet de rappeler le yao à ses attaches humaines avant qu'il n'attaque un de ses proches...

Pour lever la malédiction, les P.J. doivent renoncer à leur quête : il leur faudra brûler les deux nénuphars du lac des deux âmes et offrir aux jeunes filles une sépulture descente.

## **Les P.J. dans tout ça**

Les P.J. , à cheval, errent dans un dédale de rizières à la recherche d'une escale pour la nuit. On leur a indiqué deux heures plus tôt la petite bourgade de Fanxialu, aux pieds des montagnes du Sud. Le temps est couvert, l'atmosphère est lourde et humide. Nos Héros chevauchent depuis de longues heures dans cette vaste étendue d'eau et de sable. Seul le chant des criquets accompagne le coucher de soleil derrière eux. A l'horizon, une brume assez haute s'est levée qui masque toute trace d'habitations humaines. Une lune pleine et voilée veille sur la nuit qui s'installe.

## **Une étrange rencontre**

Alors que le P.J. s'interrogent sur la route à prendre, un bruit de sabots grattant le sol attirent leur attention, à dix mètres dans leur dos. Une forme noire sort des ajoncs qui bordent la rizière et s'immobilise au milieu du chemin. Un jet de perception (diff. 8) permet d'accéder aux informations suivantes :

- 1 succès : il s'agit d'un cheval
- 2 succès : cet animal est essoufflé. Il ne possède aucun arnachement. Des plaies béantes marquent ça et là ses flancs.
- 3 succès : une puissante aura négative entoure cette bête. Les plaies béantes sont des morsures.
- 4 succès : la bête tourne les yeux vers

vous, des yeux rouges injectés de sang, c'est un démon !

Cette vision glace les P.J. d'effroi bien que certains doutent encore de ce qu'ils ont vu. Un moine expérimenté ou un chasseur de fantômes sera tout de suite alerté par la puissante aura négative qui émane de l'animal.

La bête hésite un instant puis disparaît dans les ajoncs devant elle. A l'endroit où elle s'est tenue, deux tâches d'un sang rouge sombre témoignent de l'étrange rencontre.

### **Mò Da Tò**

Une bruit de trot assez lourd parvient alors aux P.J., droit devant eux : le pas cadencé se rapproche jusqu'à ce qu'ils aperçoivent un cavalier assez trapu monté sur un mulet. L'homme accueille les voyageurs avec force agitation et marque de respect.

*« Bienvenue, Voyageurs, bienvenue à vous ! Notre Préfet m'a averti de votre visite et voici dix jours que je guette le chemin. Il est tard pour se promener ainsi la nuit. Venez, suivez-moi, notre village vous attend. »*

La petite lanterne qu'il tient éclaire son visage replet et jovial. Mò Da Tò a une cinquantaine d'années mais paraît assez alerte. Une tunique et un pantalon de chanvre teint au noir contraste avec ses cheveux grisonnants. Une petite flûte ronde à deux trous est accrochée à sa ceinture. Il se présente comme le chef du village de Fanxialu, situé un peu plus bas, cinq cent mètres à l'Est. Il regarde par intermittences autour de lui mais reste souriant et enjoué, pressant les visiteurs à le suivre.

### **Fanxialu**

C'est un petit village de deux cents habitants environ. Il est entouré d'une enceinte de torchis assez épaisse, trois mètres d'épaisseur et haute de quatre mètres de haut. Une cinquantaine de bâtisses sont réparties çà et là au gré des rues en terre battue de la petite bourgade. Les maisons sont simples : la plupart

ne possèdent pas d'étage, les murs sont en torchis de glaise et de paille de riz, les charpentes et les armatures sont en bambou. De longues bottes de paille de riz et de blé chaussent les toits de couleur ocre jaune. Une sorte de papier fin translucide remplace le verre de nos vitres. Un petit autel taoïste se tient au nord de la cité paysanne. Dédié aux esprits de la rizière, il est couvert de fleurs blanches.

### **L'auberge**

Le seul bâtiment éclairé est une vaste bâtisse à un étage, dotée d'un porche d'où deux jeunes gens d'un vingtaine d'années viendront accueillir les visiteurs. Ils proposeront de s'occuper des chevaux qu'ils panseront à l'abri du porche.

Le parfum de plats cuisinés et des bruits de conversation animées proviennent de la maison éclairée que Mò Da Tò désigne comme l'auberge du village. L'arrivée des héros est saluée par une vingtaine d'hommes de tous âges attablés autour d'une immense table carrée, l'alcool de riz coule à flot.

Un jet de perception permettra aux P.J. de remarquer que tous sans exception portent la petite flûte ronde à deux trous. S'ils font mine de s'y intéresser, on leur explique qu'il s'agit d'un instrument de musique très utilisé pour communiquer d'une rizière à l'autre. La surface de l'objet rappelle le bois poli mais sa couleur nacré et son poids trahissent sa vraie nature : c'est un coquillage des rizières percé de deux trous. Les villageois refuseront toutefois d'en jouer, pour ne pas réveiller *ceux qui dorment...*

Le repas est simple mais abondant : on sert aux P.J. une soupe épicée aux champignons et au soja, des galettes de riz et des petites brioches chaudes au poulet.

Si les P.J. abordent la question du cheval errant, Mò Da Tò tentera de garder contenance mais les visiteurs forts en Eau sentiront son malaise. Il leur propose d'aller s'installer à côté, dans une petite salle de service, attenante à l'auberge.

Du cheval, il ne sait rien... Le vieil homme a envoyé il y a un an un message au

Préfet suite à diverses altercations avec les contrebandiers de la Montagne, trafiquant la soie d'une province à l'autre... Il y a bien aussi cette vague légende : un wu-jen fou devenu vampire qui terrorisait la région mais voici bien quinze ans qu'on en parle sans qu'il ait jamais vu ni ce Gaisi ni ces victimes. Un jet en Eau (diff. 8) permet de comprendre qu'il ne dit pas tout ce qu'il sait. Si le jet est bien réussi, le héros est conscient qu'il garde ses secrets davantage par peur et par incompréhension plutôt que par trahison. Aux P.J. de gagner sa confiance...

Ceux d'entre eux qui souhaiteront prendre du repos seront accompagnés à l'étage : un petit couloir offre accès à quatre chambres étroites mais propres. Le mobilier est simple : natte épaisse en paille de riz pour le repos, petite cruche, vasques en terre pour la toilette. Une bougie à l'huile éclaire l'endroit. Deux chambres donnent sur la cour centrale du village, les deux autres sur la cour intérieure de l'Auberge au-delà du porche.

### **Dans la nuit...**

Deux événements viennent troubler le repos du petit village.

Tout d'abord, un des P.J. , somnambule—celui qui ne possède pas de pouvoirs sur le surnaturel si possible – se réveille dans la cour centrale. Entre sommeil et réalité, il se sent piqué de partout : aux pieds, aux bras, à la tête. Dans la faible lumière de la lune, il perçoit tout un mouvement de rats, poules et chats aux yeux rouges qui l'assaillent... Il est bien sûr sans arme et en tenue de nuit.

Ces étranges animaux sont des humains se métamorphosant certaines nuits en yaos, depuis le triste événement du lac des deux âmes, vingt ans auparavant.

Parallèlement, un gong retentit et la place du village est vite pleine de paysans armés de faux et autres outils des champs. Des femmes portent aussi quantité de ballots de paille et des cordes. Ils prêtent peu attention au P.J. ensanglanté. Au son de flûtes, les yaos rejoignent même les rangs des paysans sans les agresser. Près de cent cinquante personnes – on

notera qu'aucun enfant ou adolescent n'est présent – se ruent vers l'entrée du village, à quatre cents mètres de là.

Un jet de perception réussi alerte aussitôt les P.J. qui dorment juste au-dessus de la Place du village. Un sorcier ou un moine versé dans l'exorcisme ou le surnaturel identifiera immédiatement des morsures de yaos sur les membres meurtris du P.J. agressé. Mò Da Tò prévient ses invités qu'une bande de contrebandiers a été aperçue à proximité, on ferme en ce moment même les portes du village.

Un P.J. s'aventurant aux abords de l'enceinte sera impressionné par l'activité et l'organisation des villageois ; les yaos, eux, se sont postés à distance régulière sur le mur d'enceinte et semblent scruter l'horizon comme de véritables guetteurs. De rares sons de flûte retentissent parfois pour donner des ordres, avertir d'une position, plus rarement pour rappeler à un yao agressif qu'il risque de blesser un de ses proches humains...

### **Etrange blessure**

Les blessures causées par les yaos brûlent l'épiderme du P.J. alors qu'un étrange poison semble courir d'une plaie en l'autre, marquant le corps de longues stries rouge ardant. Un jet de constitution est nécessaire (diff 10), le blessé a la tête qui tourne. Si le jet n'obtient pas trois succès, le blessé s'évanouit.

Si un exorcisme est tenté, il s'appliquera au P.J. mais aussi à toute la sphère du village.P.J. et yaos se transformant soudain en un tas de pétales cramoisis. Les paysans aux portes de la cité ne seront pas sans réaction face à cette subite métamorphose. L'artisan forgeron et l'artisan papetier se souviennent, eux, de la description du nénuphar rouge, *aux pétales rouge ardant*.

### **Percée de l'ennemi**

Alors que les P.J. en sont là de leur étonnement : à la place du blessé se tient un amas de gros pétales rappelant encore la

forme du corps initial, une dizaine de contrebandiers ont réussi à se glisser dans le village par l'enceinte de l'autel. Déjà les brigands encerclent nos héros tout en restant hors de portée de leur lame ou de leur lance. Sauf mention contraire faite au MJ, les P.J. sont descendus de leur chambre non armés, il leur appartient de se défendre par la seule force de leurs poings ou de leurs pouvoirs...

## Les dix contrebandiers

Catégorie : chair à canon

Attributs : Métal 6, Feu 6, Terre 5, Eau 3, Bois 3

Compétences : artiste martial 3

Pouvoirs : bond du tigre 2

Réserve de Chi : 11

Attaques : sabre neuf anneaux (ND+6)

Description : Trapus, ils arborent une mine sombre et des chicots gâtés à la place des dents. Leurs vêtements bigarrés semblent faits pour la montagne. S'ils ont un chef, il ne se distingue pas des autres sbires.

Il faut cinq minutes aux paysans pour remonter vers le village. Ils étaient d'abord venus demander des comptes aux visiteurs : les yaos se sont eux-aussi transformés en amas de pétales rouge... mais la vue des contrebandiers changeant la donne. Les villageois se ruent sur les brigands si les P.J. ne les ont pas déjà défaits.

### Première vérité

Si on interroge assez longtemps (diff. 8) l'un d'eux, il parlera d'une mission de routine, l'arrivée des nouveaux venus ayant alerté le Chef de la montagne. Si on aborde le sujet du Gaisi et des démons, le brigand ne sait rien. La légende était une vieille blague colportée il y a vingt ans pour tenir éloignés du massif les quelques communautés villageoises des plaines à riz.

Un vent léger se lève et chacun court chercher des boîtes en paille de riz pour ramasser ce qui reste de leur compagnon. Aucun pétale ne doit être perdu, car qui sait ce que le yao de pétales y perdra : un oeil, un doigt, ou un

cheveu... Les paysans, cette tâche accomplie, viennent demander des comptes aux P.J. On les presse de lever rapidement le charme, les mines deviennent fermées et la colère gronde parmi le village. « D'où viennent ces étrangers de malheur ? Mò Da Tò a-t-il bien fait de les accueillir ? Que vont devenir nos femmes et nos enfants ? »

### Rassemblement à l'auberge

Si les P.J. font preuve de tact, Mò Da Tò parviendra à calmer ses concitoyens, d'autant que les étrangers eux-mêmes y ont perdu – pour l'instant – un compagnon...

Si, bien sûr, les P.J. se montrent méprisants, cinquante villageois en colère pourraient avoir raison de cette aventure...

Le chef du village tient serré contre lui une boîte allongée. Son fils aîné de pétales attend – comme le reste du village – d'être délivré de cette abomination.

Si l'artisan et le forgeron expliquent que ces pétales doivent être ceux de la plante tant recherchée, Mò Da Tò et certains villageois acquiesceront. Un certain malaise s'installe dans l'assistance alors que le vieux chef évoque le passé...

### Le lac des âmes

«- S'il s'agit du nénuphar rouge, alors oui, ces pétales sont ceux que l'on trouve au lac des deux âmes... »

Des murmures de désapprobation courent l'assistance à ce moment précis. Sans s'en préoccuper, Mò Da Tò continuera son récit – le corps de boîte de son fils serré contre lui...

« -Il y a vingt ans que nous ne cultivons plus cette partie de la rizière... » Il jette alors un regard plein de colère autour de lui et des visages coupables se baissent.

« -Il y a vingt ans, deux jeunes filles ont péri, jugées pour adultère... et tuées des mains mêmes de leur mari... J'aurai dû être là, ce jour-là... ».

Un silence lourd accompagne ses paroles. Des regards se cherchent tout autour,

honteux.

« -Nous avons cachées leur corps dans les eaux noires de ce lac. Depuis, aucun enfant n'est né dans nos familles.

Un profond soupire ébranla le vieil homme. Il reprit :

- Il y a , à la surface de ces eaux, deux nénuphars rouges tout pareils à ce que sont devenus nos parents aujourd'hui. »

Sur demande des P.J., il les conduira à l'endroit funeste. Il faut une dizaine de minutes pour s'y rendre. Le chef du village prendra avec lui deux de ses amis, le reste de la population restant à l'entrée du village, pleine de peur et d'appréhension.

Le lieu est sombre et sans vie, aucun oiseau ne semble avoir élu domicile parmi les arbres alentours. Il ressemble davantage à un marais qu'à un lieu d'eaux vives. C'est une étendue d'une cinquantaine de mètres de long, profonde d'une dizaine de mètres. Au centre, deux grosses fleurs rouges attirent l'oeil.

### **Paroles des fleurs**

Tout acte magique ou action humaine sur les eaux du lac mettra en éveil les deux fantômes. Un jet de résistance (diff 10) avec deux succès permettra au personnage concerné d'échapper à l'appel des belles assassinées. S'il échoue, il se trouve aspiré par l'eau et disparaît.

Deux formes blanches habillées de long voiles flottent dans les eaux, face au P.J.

Lah Heyi et Mana sont deux âmes tristes, à qui ont pris leur jeunesse sans même comprendre qu'elles étaient victimes plutôt que consentantes. Découvertes dénudées sur un lit de paille, les deux très jeunes filles (14 et 15 ans) ont été droguées et violentées par un villageois à la solde des brigands. Il les a vite rejoint ensuite.

A leur réveil, toute la foule du village criait leur nom devenus impies. On les a portées sans écouter leurs cris et leurs larmes, puis elles furent noyées par ceux-là mêmes qui avaient promis de veiller sur leur vie : leur mari respectif.

Leur corps sans vie lesté à des poids s'est enfoncé dans la vase, alors que l'eau maintenant

en émoi la colère de leur âme, devenues immortelles.

« -Nous ne voulons ni haine ni vengeance. Nos âmes n'aspirent qu'à la vérité et à la justice. Nos deux corps de fleur demandent une sépulture de feu et un autel.»

Si le P.J. accepte, il sera libre de regagner la surface des vivants. Quelque peu sonné et pressé de questions, il pourra délivrer le message des âmes, jusqu'à prendre comme le timbre de voix éthéré de l'une d'elle...

### **Par le feu**

Un jet d'intelligence réussi (diff. 8) permettra au forgeron et au papetier de se rappeler des étranges vertus du nénuphar rouge : *ardant comme le sang incandescent mais indestructible par le feu.*

Car seul le feu pourra sauver les yaos transformés et mettre fin à la douleur des jeunes assassinées.

Aucune résistance ne sera faite au P.J. bien intentionné qui ira rechercher les deux nénuphars rouges au centre du marais. Seul un vague rôle de soulagement accompagnera le couteau qui coupera leur tige. Si un outil manque, quelques notes de flûte ronde permettront d'avertir le village et l'instrument sera apporté au bout de dix minutes.

Si les p.j. doutent et ne font brûler qu'un pétale et non l'amas tout entier d'un corps transformé, un cheveu ou une oreille apparaîtra sous les cendres. De même, si l'avidité des P.J. les poussent à garder un pétale, ils se condamnent à tout jamais. Le corps de pétale auquel il manque une partie ne pouvant retrouver forme humaine.

### **Cérémonie de mort et de vie**

Mò Da Tò et les P.J ont regagné le village. Une partie de la population est déjà rassemblée autour de l'autel.

Libre aux P.J. soit de mettre directement le feu à la boîte de leur compagnon ou bien d'expliquer aux villageois quelle est la marche à suivre, en tout les cas, la vérité des

deux âmes violentées devra absolument être révélée au village au début de la cérémonie. Si un oubli fâcheux se produisait, plus rien ne pourrait sauver les yaos transformés.

Mò Da Tò apportera lui-même la boîte de son fils pour y mettre le feu. Le corps du jeune homme de vingt-cinq ans, endormi, se matérialisant alors sous les cendres... Le père lèvera un visage plein de larmes reconnaissantes et mettra lui-même le feu aux deux nénuphars posés sur l'autel, si ceux-ci n'ont pas encore été incinérés.

La tendresse et le recueillement se poursuivront durant toute la cérémonie, chaque couple retrouvant définitivement son compagnon, chaque parent retrouvant l'enfant que la malédiction lui a pris certaines nuits.

Mò Da Tò saluera les P.J. au nom du village, conscient que pour sauver les leurs, nos héros ont dû sacrifier l'objet de leur quête : le légendaire nénuphar rouge...