

MAIS ARRETE DONC DE BOUGER...

pour
Feng Shui jonction 69
4 à 5 joueurs

COMMENT ON EN EST ARRIVE LA

Le village de **Houma** est un petit hameau tranquille de quelques centaines d'habitants dans les hauts plateaux du Shanxi.

Le lieu est pourtant en proie à des événements singuliers depuis quelques temps.

Tout d'abord la désertion soudaine et inexplicable du **prêtre du Temple Fu**. Puis cette épaisse brume qui descend des montagnes certains soirs.

Mais le fait le plus marquant reste les récentes disparitions de cadavres à la morgue de **Maître Zu**.

Il faut dire qu'une drôle de créature est arrivée récemment dans la région. **Ferocif** est un homoncule nécrophage de la plus vile constitution. Sans compter ses délires mégalomaniaques qui l'incitent à lever une armée de morts-vivants pour massacrer tous ceux qui ne suivraient pas sa façon de voir les choses.

Et il pourrait bien finir par y arriver ! A force de recherches et d'alliances douteuses avec des sorciers peu scrupuleux, il est parvenu à rassembler les connaissances magiques nécessaires à son ignoble projet.

Pour matière première, il lui fallait un champ de bataille orienté au couchant. Or **Ferocif** trouva près du village de **Houma** un tertre recouvrant les dépouilles de centaines d'assaillants Huns.

Pour s'établir et attendre la conjonction maudite nécessaire au rituel, l'homoncule assassina l'**Ermite** vivant près du **Temple Fu** et usurpa son enveloppe charnelle. Mais il en aurait fallu plus pour tromper le prêtre du **Temple Fu** qui débusqua le démon et se fit un devoir de le combattre seul. De même **Ferocif** se fit un devoir de tuer le religieux prétentieux et de dévorer son corps...

Suite à cet incident, l'homoncule décida de se faire plus discret. Son problème majeur restait de se nourrir pour continuer à croître. Or le cimetière attenant au village était constamment sous l'œil vigilant de l'incorruptible **Maître Zu**.

Par contre l'assistant de ce dernier, un simplet nommé **Nuage de Lait**, était animé de rancœur et de haine envers les villageois qui le brimaient. Sous l'apparence de l'**Ermite**, **Ferocif** lui confia un puissant collier de réanimation des morts pour qu'il puisse enfin se venger des maltraitances de ses pairs. En échange, l'assistant avait pour instruction de réanimer un mort chaque nuit et l'envoyer vers sa cabane d'ermitage.

Nuage de Lait, aussi naïf qu'attardé, s'exécuta. Mais **Ferocif** ne pensait pas que l'idiot allait utiliser l'artefact maudit à tort et à travers. Tout comme il n'avait pas anticipé l'arrivée d'amis de **Maître Zu**, de légendaires héros redresseurs de tort, les joueurs...

Les funérailles en 69

Dans l'Antiquité, lorsqu'un homme mourait, on lui glissait dans la bouche quelques fils de soie pour vérifier s'il respirait encore. Puis on procédait au rappel de l'âme, au bain et à l'habillement du cadavre. On le plaçait dans le cercueil avec de la nourriture ou un morceau de jade (afin de protéger le corps). L'âme du mort était amenée au Dieu du sol et honorée de prières régulières. Des prêtres bouddhistes étaient conviés. Ce n'est que 49 jours après le décès que la tablette funéraire était finalement placée sur l'autel familial.

Aujourd'hui, les parures mortuaires blanches ont remplacé les tissus naturels beiges brut ou écrus sans ornement ni couture qui se devaient de représenter la mort.

MAIS QUE VIENNENT FAIRE LES JOUEURS DANS CE CIMETIERE ?

Oui, on est en droit de se le demander...

Plusieurs motivations s'offrent à eux :

- ce sont des amis de **Maître Zu** et ils lui rendent visite alors qu'ils traversaient la région du Shanxi,

- ils sont sur les traces de héros des temps anciens et certains, tombés pendant la bataille contre les Huns, seraient enfouis anonymement dans le cimetière du village,

- ils viennent en pèlerinage au Temple Fu dont on leur a vanté la sagesse du prêtre qui l'occupe.

Quoiqu'il en soit, ils vont être appelé à se mêler de plus près des affaires macabres qui animent le village.

ENTREE EN MATIERE

A peine arrivés au village, les joueurs tombent en pleine scène de scandale devant la morgue. **Maître Zu** est conspué par la **famille Kak-Shu**, extrêmement mécontente. En effet, leur grand-père, décédé deux jours auparavant, devait être préparé pour sa cérémonie mortuaire programmée aujourd'hui. Sauf que le corps a disparu !

Et ce n'est pas la première fois que cela arrive. Plusieurs cas de disparitions de cadavres ont été reportés depuis quelques semaines. La populace commence à soupçonner **Maître Zu** de se livrer à des rituels contre-nature voire à de la magie interdite avec leurs défunts. Une missive a même été envoyée à la préfecture de Shanxi pour prévenir de ces diableries.

Cela est très mauvais pour les affaires de **Maître Zu** qui supplie les joueurs de lui venir en aide en retrouvant les corps et le responsable des vols.

Les voilà donc lancés aux trousses de morts plutôt vivaces et bien d'incroyables choses encore, dont un préfet inquisiteur et fanatique, une grosse chose indéterminée qui bouge sous terre et des centaines de guerriers huns qui n'attendent que leur réanimation pour un deuxième round... qu'ils comptent bien gagner ce coup ci !

TIMING

J Quand faut y aller...

Les joueurs découvrent le village, ses habitants et peuvent poser quelques questions. Il est trop tard pour visiter le temple, à moins de faire le chemin du retour une fois la nuit tombée...

Le soir, la brume envahit le village, l'ambiance est inquiétante. Des hurlements proviennent de la maison des **Kak-Shu**. Le grand père a été aperçu rodant près des fenêtres ! Les joueurs peuvent se lancer à la poursuite de ce mort qu'ils retrouveront en compagnie d'autres disparus dans le cimetière. Et au loin une imposante forme (**Ferocif**) qui disparaîtra alors que les morts attaquent les joueurs. A la fin du combat, ceux-ci ont retrouvé la quiétude qui sied à leur état de cadavres...

J + 1 Là ça chauffe

Les incidents de la nuit ont incité les villageois à aller chercher le **Préfet Fong**, réputé pour régler ce genre de problèmes. Celui-ci arrivera l'après-midi même avec sa garde personnelle et le bataillon du **Commandant Xiao**. Il déclare mener son enquête pour rendre au plus tôt la justice. Dès lors les joueurs sont sous étroite surveillance. **Maître Zu** et **Nuage de Lait** aussi et l'un d'eux sera rapidement pris en flagrant délit d'utilisation de magie contre-nature.

Le jour tombe quand traînés devant la place publique, le médecin et son protégé sont sommairement condamnés par **Fong**. Les joueurs peuvent s'insurger contre cette décision. S'ils le font pacifiquement, **Xiao** les appuiera et demandera à **Fong** leur laisser terminer leur enquête. Ce dernier laisse aux joueurs un jour pour trouver des preuves discriminant **Maître Zu** et **Nuage de Lait**. Sans quoi les deux impies seront décapités et leur corps brûlé.

J + 2 Etrange ? vous avez dit étrange ?

La nuit et la journée peuvent donner lieu à de nombreuses actions des joueurs. L'enquête sur les étranges manifestations reste la plus primordiale. D'ailleurs si les joueurs tentent de faire échapper les captifs, **Maître Zu** leur confiera **Nuage de Lait** mais refusera de les suivre car il souhaite affronter la justice des siens avec dignité. Concernant le chapelet maudit, l'idiot refusera de révéler qui lui a remis. Mais en se renseignant un peu, les joueurs comprendront vite que tout tourne autour de l'**Ermite**. Dès lors découvrir **Ferocif** ne sera pas compliqué. Sauf que celui-ci disparaîtra sous terre.

La dépouille de l'**Ermite**, les parchemins et autres objets maléfiques de **Ferocif** retrouvés dans sa hutte sont autant de preuve pour convaincre le **Préfet Fong** de l'innocence du médecin et de son protégé. Malgré tout, le sceptique sera convaincu uniquement quand on lui aura ramené la tête du démon.

Le décryptage des parchemins de **Ferocif** montrent un intérêt certain pour la nécromancie et pour une rituel de puissance qui pourrait se tenir au Tertre et dont la conjonction astrale se trouve précisément être... dans quelques heures !

Scène finale l'attaque des Huns, round 2

Ferocif s'est rendu sur le Tertre maudit et a commencé le rituel. Quand les joueurs et le préfet arrivent, les morts commencent à sortir de leur tombe. Le **Commandant Xiao** mène ses hommes aux combats mais le surnombre et la nature terrifiante des adversaires ont vite fait de les mettre en déroute. Le **Préfet** et sa garde de **Sceptiques** peuvent retenir les revenants Huns le temps que les joueurs se débarrassent de **Ferocif**. Hélas, cela n'arrêtera pas pour autant les Huns ! Il faudra également détruire **Gonshu** pour que les morts retournent enfin à leur place...

HAPPY END ?

On peut imaginer un dénouement où le **Préfet Fong**, mortellement blessé, est sauvé par la magie de **Maître Zu**. Une belle leçon d'humilité en somme.

Ferocif et sa bande de Huns zombies peuvent également l'emporter et partir joyeusement ravager le pays. Après tout, le happy end, c'est un peu surfait, non ?...

QUELQUES INDICES

- voilà plusieurs semaines, qu'une curieuse brume descend de la montagne certains soirs. Certains y ont vu roder des formes peu rassurantes, juste après un long hullement venant du cimetière.
- le prêtre du **Temple Fu** a curieusement déserté son poste pour partir sans prévenir personne. Une inspection du temple révélera qu'il n'a emporté aucune affaire pour son voyage. Par contre, son bureau est couvert de parchemin et livre traitant de la lutte contre les démons.
- Grand-mère Kak-Shu** raconte à qui veut que son défunt mari l'aime tellement qu'il revient la voir chaque soir. C'est pour cela qu'il n'est plus à la morgue. Cela dit, que penser du témoignage d'une vieille femme qui ne reconnaît plus son propre fils ?
- à cause de sa condition, **Nuage de Lait** a de tout temps subi les brimades des villageois. Jusqu'à ce que **Maître Zu** ne le prenne comme assistant. Plus pour le protéger car le pauvre attardé n'est pas assez habile pour préparer les cadavres et on le dit à peine plus doué pour préparer la cuisine...
- la plaine plus au sud fut le théâtre il y a plus d'un siècle d'une terrible bataille entre les forces de l'Empire et une horde d'envahisseur Huns. Les courageux défenseurs massacrèrent les barbares, sauvant le village. La légende dit que dans son agonie, le chef des huns vaincus, **Gonshu**, jura de se venger, dusse-t-il pour cela revenir des enfers. Un tertre a été érigé pour recouvrir les centaines de cadavres. Depuis, le lieu est réputé maudit, la terre y est aride, et les animaux s'en détournent.
- le gros collier à boules de **Nuage de Lait** est intrigant. Jour après jour, les boules se ternissent un peu plus.
- un vieil ermite vit en haut de la montagne, à l'est du **Temple Fu**. De tout temps, on l'a toujours connu vivant ainsi à l'écart, mais les vieux du village croient bien se rappeler qu'il s'agissait d'un taoïste renommé.
- le **Préfet Fong** est un homme sévère mais juste. Dans plusieurs villages voisins, il a mis fin aux exactions de sorciers ou de charlatans qui troublaient la paix et l'harmonie de notre beau pays. Il intervient lui-même dès le rapport de faits étranges ou surnaturels.
- des divergences d'ordre spirituelle ont toujours opposé **Maître Zu** au prêtre du **Temple Fu**. De là à ce que le médecin ait provoqué la disparition du prêtre... ?
- certaines remettent en cause les actions du **Préfet Fong** car il est souvent trop radical et expéditif dans ses décisions. Le **Commandant Xiao** est le premier à penser qu'il aurait plus d'une fois exécuté des innocents.

PERSONNAGES

Maître ZU, 70 ans, embaumeur et médecin

En tant que médecin du village, il fait parti des notables même s'il n'a jamais apprécié cette distinction. Homme bon par nature, il a toujours cherché le bien de ses concitoyens, même si l'ignorance de ces derniers le font passer pour un rebouteux, ou pire, un sorcier.

SORCELLERIE :: 13 INFO / acuponcture :: 15
MEDECINE :: 15 INFO / cérémonies mortuaires :: 15
GUERISON :: Soins maladie / Contrepoison **Magie :: 10**

FEROCIF, homoncule nécrophage et mégalomane

La motivation de cette vile créature : régner sur un monde de peste et de putréfaction. En bref, un garde manger éternel... Au-delà de ses bas desseins, **Ferocif** est un redoutable adversaire qui reste vicieusement caché sous terre pour ne frapper qu'au moment où on l'attend le moins et à distance grâce à ses tentacules.

CREATURE :: 18 **SORCELLERIE :: 15**
COMEDIE :: 13 **Magie :: 10**

DOMINATION :: Nécromancie / Contrôle des morts
CLIMAT :: Brouillard **MOBILITE :: Tunnelier**
CREATURE :: Tentacules / Immunités à l'écrasement (mais sensibilité au feu et aux armes blanches tranchantes et perçantes)

L'ERMITE, cadavre poussiéreux

Ce n'est plus qu'une enveloppe vide que **Ferocif** manipule en lui introduisant ses tentacules par le fondement... Le tout est caché par d'amples vêtements et seuls son comportement, ses mouvements saccadés et sa voix cavernieuse peuvent éveiller les soupçons. Quand **Ferocif** ne le contrôle pas, il reste assis au sol, les yeux révulsés.

Préfet FONG, 40 ans, inquisiteur fanatique

Observateur de la Main du Guide en mission de reconnaissance, **Fong** a rapidement basculé dans une guerre personnelle contre toutes formes de magie après que sa partenaire et compagne fut transformée en monstre hideux par un sorcier du Lotus. Infiltrant l'administration de l'Empire, il se sert de son influence pour former ses disciples à la doctrine sceptique et pour combattre le surnaturel sous toutes ses formes. A tel point que **Fong** en est devenu totalement extrémiste allant jusqu'à condamner de simples rebouteux pratiquant une magie bénéfique...

ARTS MARTIAUX :: 16 **INTIMIDATION :: 13**
INFO / Confucianisme :: 14 **Fu :: 8**

TATOUAGE :: Enclume d'annulation (niv 2)
VOIE TORTUE DES TEMPETES :: Force intérieure / Œil du cyclone / Don des tempêtes / Renversement de la tempête / Tempête Protectrice / Vêtement de Vie / Armure de Vie

NUAGE DE LAIT, 25 ans, idiot du village

Brimé et rejeté par tous depuis son enfance, y compris ses parents qui l'ont abandonné, **Nuage de Lait** n'a du son salut qu'à l'intervention de **Maître Zu** qui le prit à son service, plus par charité que pour ses réelles compétences. Cependant, **Nuage de Lait** a juré que tous ceux qui l'ont maltraité le paieront un jour. Et ce jour est venu grâce au vieil Ermite, qui l'a toujours traité avec respect et qui aujourd'hui lui donne accès à un pouvoir impressionnant avec cet étrange chapelet. L'heure de la vengeance a enfin sonné !

INFO / Cuisine :: 10 **Magie :: 4**
ARTEFACT (chapelet) :: Réanimation / Contrôle des morts

Commandant XIAO, 45 ans, officier de l'Empire

Nommé pour diriger la compagnie de la préfecture, **Xiao** est un soldat loyal et respectueux de la hiérarchie. Cependant, depuis qu'il sert sous les ordres du **Préfet Fong**, le soldat a du mal à accepter le fanatisme de son chef et les injustices qui en découlent, au nom d'un combat contre un surnaturel dont **Xiao** ne comprend pas grand-chose.

ARTS MARTIAUX :: 15 **COMMANDEMENT :: 15**

TATOUAGE :: Colibri agile **Fu :: 8**
VOIE TEMPETE BONDISSANTE : Bond prodigieux / Bond Infini / Épée Volante / Acier Loyal

LES SCEPTIQUES DE CONFUSIUS 5 à 10

La garde rapprochée du **Préfet Fong** est uniquement composée de ses plus zélés disciples. Rompus aux arts du combat physique et mystique, ce sont de redoutables adversaires pour les créatures surnaturelles, y compris les animaux transformés.

ARTS MARTIAUX :: 14 **INFO / Confucianisme :: 12**
INFO / Calligraphie :: 12 **Fu :: 8**

VOIE TORTUE DES TEMPETES :: Force intérieure / Œil du Cyclone / Vêtement de vie

LES SOLDATS DU COMMANDANT XIAO 20 à 30

De simples conscrits, formés à combattre un assaillant humain, pas des créatures revenues des enfers. Tant qu'il s'agira d'assurer le maintien de l'ordre, voire affronter les joueurs, ils répondront présents. Mais dès que les morts sortiront de terre, ils se débanderont en moins de deux...

ARTS MARTIAUX :: 10

LES MORTS DU VILLAGE une dizaine

Ce sont essentiellement des ancêtres récemment décédés. Pas très costauds donc ni forcément doués pour le combat. Mais leur aspect a de quoi décontenancer le premier venu. Surtout que le contrôle de **Nuage de Lait** est plutôt faible, et les morts errent près de leurs anciens lieux de vie ou de proches aimés. Ce n'est que sous le contrôle de **Ferocif** qu'ils deviendront agressifs et s'en prendront aux villageois ou aux joueurs.

BAGARRE :: 8

LES REVENANTS HUNS autant que nécessaire

Voilà des morts vivants d'un autre niveau. Leur passé de guerriers et la soif de revanche qui les anime en font de redoutables adversaires. Surtout qu'ils ressortent de terre en armures et armes en main, certains montés sur des destriers squelettiques !

ARTS MARTIAUX :: 12

CREATURE :: Immunité aux armes blanches perçantes et tranchantes (mais sensibilité à l'écrasement et la magie)

GONSHU, chef des revenants Huns

Le gros morceau ! L'instigateur de la malédiction et de toute cette histoire. Il est le porteur de la haine qui anime les revenants. Le seul moyen de mettre fin à tout cela est de le réduire en poussière !

ARTS MARTIAUX :: 18

CREATURE :: Distorsion de l'âme / Immunité aux armes blanches perçantes et tranchantes (mais sensibilité à l'écrasement et la magie)