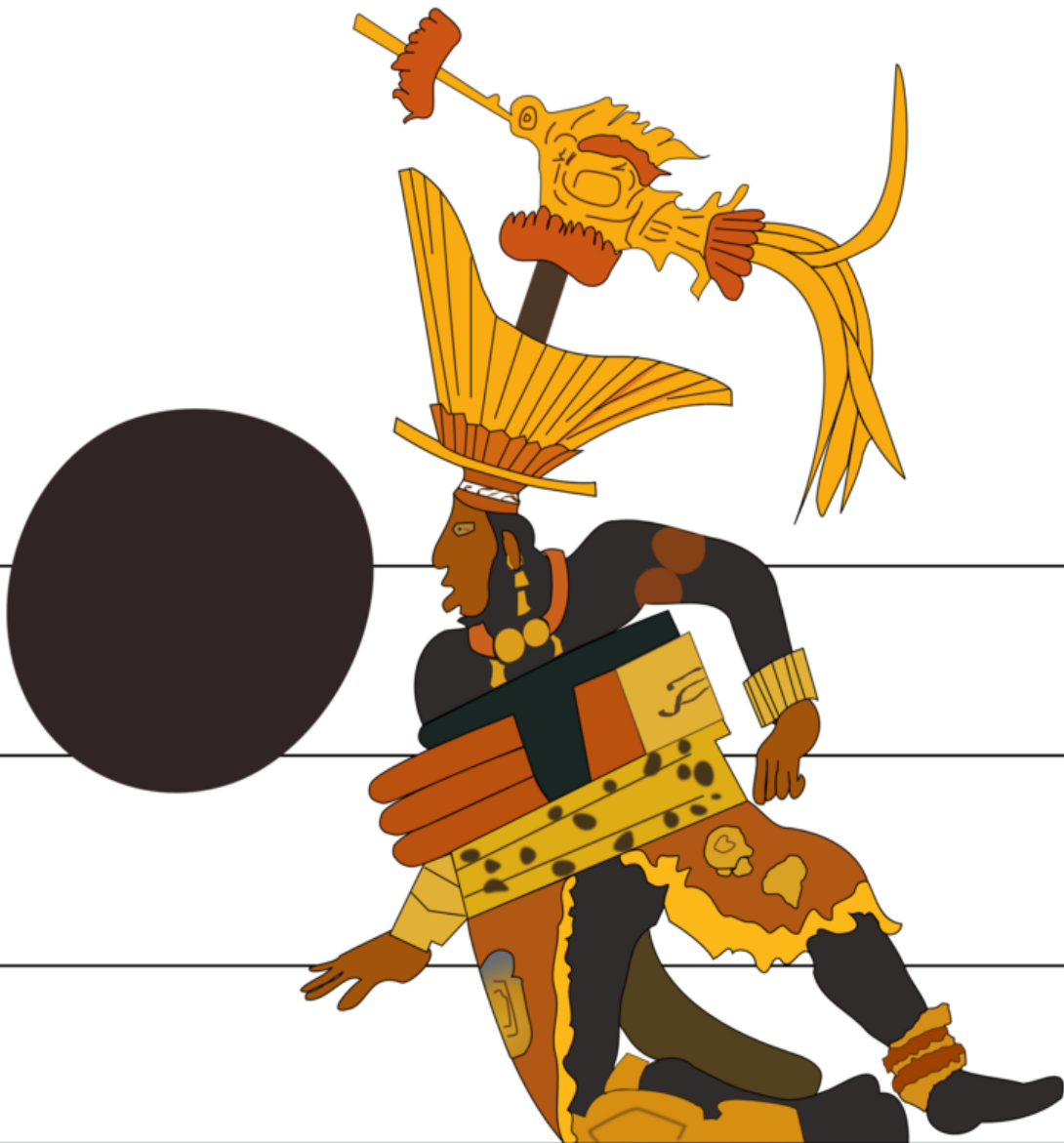


TERRE DE SANG



Un jeu de **CHAMS** développé par **LUDOMANCIEN** sur une idée de **POUNOUS**
pour le Troisième Défi Trois Fois Forgé de **PTGPTB**

Au début du 16ème siècle, le conquistador Hernán Cortés est sur le point de contrôler l'empire Aztèque. Le jeune empereur Moctezuma acculé par l'envahisseur décide alors de se rendre dans la cité cachée d'Aztlán. Malgré les avertissements des prêtres qui le mettent en garde contre la « Nàmaca » le retour vengeur des dieux, le dirigeant amérindien s'empare de la technologie très avancée enfouie au sein de la grande pyramide. Grâce à elle l'avancée espagnole se transforme en débâcle et permet d'établir définitivement la puissance Aztèque sur toutes les Amériques.

Galvanisé par la victoire et par le bond technologique effectué par son peuple, Moctezuma décide de passer à l'offensive.

Profitant des nombreuses dissensions entre les dirigeants européens, les vaisseaux Aztèques, plein de guerriers-jaguars équipés d'armes futuristes n'ont aucun mal à soumettre les états du vieux continent qui est alors annexé et renommé « Tlalli Cactli » ("Terre de sang").

Depuis, le monde entier est devenu un étrange syncrétisme entre technologie futuriste et civilisation Aztèque. Toute autre forme culturelle ou religieuse est interdite et détruite. Tlalli Cactli quant à elle est devenue un immense réservoir d'esclaves qui sont soit sacrifiés aux dieux, soit forcés de travailler dans les colonies amérindiennes qui fournissent à Tenochtitlan, la capitale Aztèque, des produits exotiques de consommation (vins, fromages, bois de chêne, marbre etc...)

Alors qu'on murmure que les dieux de l'envahisseur commencent à descendre sur Terre via leurs canots célestes, des femmes et des hommes courageux(es) organisent la résistance. Ils se font appeler les « moines »



Terre de Sang est un jeu de rôle pour deux à cinq participantes. Il propose de jouer dans un monde uchronique (qui repose sur le principe de la réécriture de l'Histoire à partir de la modification d'un événement du passé) et dystopique (organisé de telle façon qu'elle empêche ses membres d'atteindre le bonheur) dominé par une civilisation Aztèque technologiquement très avancée. Les joueuses vont incarner des personnes ayant décidé de s'opposer au pouvoir politique et la partie sera le récit de leurs aventures.

Si vous n'êtes pas un spécialiste de la culture Aztèque, pas de panique !!

Pour donner un peu de contexte, de courtes aides de jeu seront proposées au fil des pages. De plus, ce jeu est conçu pour raconter des histoires et non pour faire de l'Histoire. Peu importe la véracité historique (qui n'est de toute manière pas extrêmement bien connue) si cela sert le récit. Enfin garder à l'esprit qu'il s'agit d'une uchronie permettant de prendre de nombreuses libertés au profit de la narration.



Les **Aztèques**, ou **Mexicas** (du nom de leur capitale, Mexico-Tenochtilan), est un peuple amérindien du groupe nahua.

Ils se sont définitivement sédentarisés dans le plateau central du Mexique, dans la vallée de Mexico, sur une île du lac Texcoco, vers le début du XIV^e siècle. Au début du XV^e siècle, ils avaient déjà atteint un niveau de civilisation parmi les plus avancées d'Amérique et dominaient déjà le plus vaste empire de la Mésoamérique postclassique.

Jouer à Terre de Sang.

Les lignes qui suivent n'ont pas la prétention d'être dogmatique et de déterminer une bonne et une mauvaise pratique ludique. Elles ont pour objectifs de préciser les intentions de l'autrice quant à la manière de jouer à ce jeu en particulier.

Dans Terre de Sang il y a deux catégories de joueuses : La Maître du Jeu (MJ) et les Personnages Joueuses (PJ).

Il n'y a pas de rapport d'autorité entre MJ et PJ.

Le rôle premier des PJ est d'incarner les personnages principaux de l'histoire et le rôle premier de la MJ est de fournir une opposition à ces personnages.

Tout le monde doit se sentir libre d'amener des situations narratives, de décrire l'univers et les paysages, de faire parler des PNJ et d'apporter des précisions souhaitées. (La MJ n'ayant pas de personnage à gérer, s'investira peut être plus que les autres joueuses dans ces éléments mais cela n'en fait pas pour autant la seule garante).



Pour illustrer ce propos voici deux exemples d'une même scène.

Dans les deux exemples Alex est MJ, Sacha est PJ1 et Camille PJ2.

Dans **l'exemple 1** les PJ ont la charge uniquement de leurs persannges et la MJ à la charge de tout le reste (Situation narrative, description des lieux, des PNJ, opposition). Il y a un déséquilibre du pouvoir narratif.

Dans **l'exemple 2** les PJ ont la charge de leurs personnages, la MJ la charge de l'opposition. Le reste (Situation narrative, description des lieux, des PNJ) est librement réparti entre elles de manière non déterminée. C'est de cette manière qu'il faut jouer à Terre de Sang.

Exemple 1 (jdr peu collobartif)

Alex (MJ) : Bon c'est la nuit, vous avez été séparées et Sacha ton personnage parvient à trouver, après plusieurs heures, l'auberge "Les saveurs de Neo-Tenochtitlan."

Sacha (PJ1) : Ok! Je cache mon pistolet dans l'une de mes bottes et je rentre dans l'auberge.

Alex : L'auberge est pleine à craquer, les effluves de Tortillas parfument toute la pièce. Le fait qu'elles soient servies simplement sur des feuilles de bananier contraste énormément avec la décoration futuriste composée de tables et de chaises flottantes comme par magie ou plutôt, comme tu le comprends rapidement, flottantes grâce à la technologie avancée Aztèque.

Sacha : Waouh...Bon j'essaie de me faire le plus discrète possible. Est-ce que j'aperçois le grand Tlatoani ? (gouverneur de la ville).

Alex : Oui, c'est un homme petit et au crane rasé. Autour de son cou gras brille le médaillon qui ouvre la porte de la Lune. Il est pour le moment en grande discussion avec une magnifique jeune femme à la chevelure interminable, certainement la femme-serpent. Derrière eux se trouvent deux guerriers-jaguars à l'aspect féroce.

Dans cet exemple :

- Alex (MJ) a : amené la situation narrative (l'arrivée à l'auberge), décrit un lieu (l'auberge), introduit au récit un nouveau PNJ (la femme-serpent), décrit les PNJ (la femme-serpent et le grand Tlatoani) et posé l'opposition (les guerriers-jaguars).
- Sacha (PJ1) a : décrit les actions de son personnage.
- Camille (PJ2) dont le personnage était absent de la scène était auditrice.

Exemple 2 (Terre de Sang)

Sacha (PJ1) : Bon après plusieurs heures à me perdre dans le labyrinthe des rues, je parviens enfin à trouver l'auberge "Les saveurs de Neo-Tenochtitlan". Je m'assure que mon pistolet est bien caché et je rentre à l'intérieur.

Alex (MJ) : Ok! L'auberge est pleine à craquer, les effluves de Tortillas parfument toute la pièce.

Camille (PJ2) : D'ailleurs, le fait qu'elles soient servies simplement sur des feuilles de bananier contraste énormément avec la décoration futuriste composée de tables et de chaises flottantes comme par magie ou plutôt, comme tu le comprends rapidement, flottantes grâce à la technologie avancée Aztèque.

Alex ;Ah ouais c'est excellent ça !!

Sacha : J'aperçois le grand Tlatoani (gouverneur de la ville), un homme petit, au crane rasé. Autour de son cou gras brille le médaillon qui ouvre la porte de la Lune.

Camille : D'ailleurs il est en grande conversation avec la femme-serpent, une magnifique jeune femme à la chevelure interminable.

Alex : Et derrière eux se trouvent deux guerriers-jaguars à l'aspect féroce.

Dans cet exemple :

- Alex (MJ) a participé à décrire un lieu (l'auberge), exprimé son enthousiasme lorsque Camille a complété la description, elle a également posé l'opposition (les guerriers-jaguars),
- Sacha (PJ1) a amené la situation narrative (l'arrivée à l'auberge), décrit les actions de son personnage et participé à décrire un PNJ (le grand Tlatoani).
- Camille (PJ2) dont le personnage était absent de la scène a participé à décrire un lieu (l'auberge) et a introduit au récit un nouveau PNJ (la femme-serpent).

La société Aztèque de la Terre de Sang

Sur les deux continents, la société Aztèque se compose de quatre classes sociales distinctes :

- ◆ **les Esclaves** : ce sont tous les Européens qui n'ont pas prouvé leur valeur aux yeux des dirigeants Aztèques.
- ◆ **le Peuple** : la société Aztèque est méritocratique, chacun peut s'élever aux plus hautes fonctions s'il s'en montre digne. Le peuple est donc composé d'Aztèques aventureux ou ambitieux qui ont traversé l'océan, et d'Européens qui ont décidé de travailler du côté de l'envahisseur.
- ◆ **les Marchands** : caste ambitieuse et fermée, qui courtise obséquieusement les hauts dirigeants. Le pouvoir des marchands s'est grandement accentué au sein de l'Empire depuis la conquête de l'Europe et le pillage de ses ressources. La grande majorité des marchands est Aztèque mais quelques européens n'ont pas hésité à saisir des opportunités, quitte à trahir et vendre leurs anciens compatriotes.
- ◆ **les Dirigeants** : la caste dirigeante est scindée en deux :
 - **les Prêtres** : les membres de cette caste sont autant des hommes que des femmes. Ils sont craints et respectés. La Femme-Serpent est considérée comme la messagère des dieux.
 - **les Militaires** : ils représentent l'autorité la plus élevée. Le Seigneur-Jaguar est le représentant direct de l'Empereur en Europe.



Les Aztèques sont polythéistes : il existe une profusion de divinités, et chaque profession, chaque ville possède sa divinité tutélaire.

La religion est omniprésente dans la vie des Aztèques. Des offrandes de toutes sortes sont régulièrement données aux dieux. Les fêtes religieuses sont nombreuses et y participer est obligatoire.

Selon les légendes Aztèques, notre monde, le Cinquième, sera détruit par un cataclysme (comme les quatre précédents d'ailleurs). Pour prévenir ce funeste destin, les dieux ont besoin de sang, beaucoup de sang. Les sacrifices d'animaux et d'humains font donc partie intégrante des rituels religieux.

La résistance.

Les résistants se font appeler "les Moines". Cela ne signifie pas pour autant que ce sont obligatoirement des religieux. La religion Aztèque étant devenue obligatoire et les autres religions interdites, il s'agit plutôt d'un marqueur culturel pour se différencier de l'oppression.

La résistance n'est pas un mouvement parfaitement unifié. Bien que partageant un objectif commun (lutter contre le pouvoir aztèque), il existe des conflits d'ordre moral et politique entre différents courants de pensées parmi lesquelles on peut trouver :

- ◆ Les Capucins
- ◆ Les Franciscains
- ◆ Les Dominicains

Création de Personnage.

Les personnages de Terre de Sang ont pour point commun d'avoir la volonté de résister à la domination Aztèque.

Les 5 étapes pour créer son personnage :

1) Choisissez lui un nom parmi :

- ◆ Mousquet
- ◆ Lys
- ◆ Codex
- ◆ Pecheur

ou trouvez-en un qui vous plait.

2) Décrivez le physiquement en quatre phrases :

Pensez à sa corpulence, les traits de son visage, son regard, l'expression de son visage, sa manière de s'habiller, sa manière de bouger. Il s'agit ici de peindre un premier portrait du personnage.

3) Donnez lui trois traits :

Ce sont les caractéristiques de votre personnage que vous voulez mettre en scène mécaniquement dans la fiction.

- ➔ *Le premier trait définit ce qui rend votre personnage exceptionnel, au dessus du commun des mortels.*
- ➔ *Le second trait doit avoir un lien avec le passé de votre personnage.*
- ➔ *Le troisième trait doit être en rapport avec l'une des autres PJ (ou une PNJ s'il n'y a qu'une seule PJ).*

Elles peuvent être formulées de manière concise "Escrimeuse exceptionnelle" ou plus littéraire "l'épée est le prolongement de mon bras".

Ce n'est pas parcequ'un personnage n'a pas "équitation" dans ses traits qu'il ne sait pas monter à cheval, peut être est-il même un excellent cavalier mais c'est un élément qui ne sera pas exploité mécaniquement.

Au cours de la partie des traits pourront être changés / supprimés / ajoutés.



La mythologie aztèque s'articule autour d'une dualité universelle, la vie et la mort incarnant deux pôles complémentaires plutôt qu'opposés de l'existence humaine et de la création.

À l'origine de toutes choses, il existait un dieu unique appelé Ometeotl (c'est-à-dire Dieu-deux en nahuatl). Les Aztèques se représentent tout sous forme de binômes (masculin-féminin, chaud-froid, humide-sec, etc.) qui sont en conflit, tout en étant complémentaires.

4) Choisissez lui une Nemesis parmi :

- ◆ Quetzacoatl (“serpent à plumes”) - dieu de la lumière et du vent, de la terre et des océans.
- ◆ Huitzilopochtli (“colibri de gauche”) - dieu de la guerre.
- ◆ Xipe totéc (“seigneur écorché”) - dieu de la nature, de l’agriculture, de l’or et de la renaissance.
- ◆ Tezcatlipoca (“miroir fumant”), dieu du jugement, de la nuit, de la sorcellerie.

Pensez à votre Nemesis dans le sens large du terme. Bien sûr il peut s’agir du dieu en lui même si vous le désirez, mais cela peut aussi être les représentants de son culte ou son image, ses attributs etc...

Chaque PJ doit avoir sa propre Nemesis, Ce n’est pas grave si vous ne savez pas encore pourquoi ce dieu là en particulier est votre Nemesis, cela peut être une facette de votre personnage intéressante à explorer dans la fiction.

5) Ajoutez de la couleur

Ce sont les détails qui vont rendre vivant votre personnage. Ses possessions, ses principes moraux, ses relations, le courant de pensée qu’il suit au sein de la résistance etc.

Sentez-vous libre d’ajouter tout ce qui servira la fiction mais n’ayez pas une image complètement finie de votre personnage. Il est aussi intéressant de le développer au fil de ses aventures.



Feuille de personnage

Joueuse : SACHA

Nom du personnage : MOUSQUET

Nemesis : HUITZILOPOCHTLI

Description :

- Mesure 1m65, corps androgyne athlétique
- Visage juvénile, une cicatrice lui barre le visage au niveau de l’œil droit
- Cheveux courts, noirs foncés
- Porte des habits de voyages simple avec des bottes en cuir

Traits :

- une balle...un mort !
- Le cœur de mon fiancé a été sacrifié à Huitzilopochtli
- J’ai rencontré Pecheur dans sa période la plus sombre

Couleur :

- Possède un nombre incalculable de pistolets.
- Un collier aztèque orné de jade est toujours autour de son cou



Systeme du jeu

(inspiré du jeu «Ghost/Echo» de John Harper, lui même inspiré de «Apocalypse World» de Vincent Baker).

*A*mies PJ, vous jetez les dès à 6 faces quand :

- ◆ Vous agissez face au danger.
- ◆ Vous infiltrerez ou volez.
- ◆ Vous endurez des sévices.
- ◆ Vous recourez à la violence.
- ◆ Vous manipulez ou tenez tête.
- ◆ Vous utilisez la technologie Aztèque.

Dès que vous faites l'une de ces action vous lancez les dès.

exemple :

Sacha (PJ1) : Mousquet s'avance nonchalamment vers le guerrier-jaguar, sort l'un de ses pistolets et lui tire une balle entre les deux yeux... Je suppose que je viens de recourir à la violence?

Alex (MJ) : Bourrine...oui vas y lance les dès!

Ça à l'air simple, mais il y a deux cas où ça ne le sera pas :

- Le premier c'est quand une PJ vous énoncera une action sans la décrire. La MJ ou les autres PJ doivent alors demander plus de détails.

exemple :

Sacha (PJ1) : Je séduis la prêtresse de Quetzacoatl pour qu'elle me laisse entrer dans la pyramide.

Alex (MJ) : Bonne idée...tu t'y prends comment exactement?

Sacha : Ah...euh...je prends sa main et je la pose sur ma poitrine près de mon cœur en lui faisant mon plus doux sourire .

Alex : Whoh! Ok c'est clairement de la manipulation. Lance les dès.

- Le second c'est quand ce que décrit une joueuse compte comme une action mais qu'elle ne s'en rend pas compte ou qu'elle n'a pas vraiment envie de le faire.

exemple :

Sacha (PJ1) : Je change le parfum des arbres artificiels pour qu'ils répandent un soporifique qui endort les guerriers-aigles.

Alex (MJ) : Mmmh, tu ne serais pas en train d'utiliser la technologie aztèque là?

Sacha : Ah ouais t'as peut être raison...ok bah je lance les dès alors **OU** Ouais bah non finalement c'est pas comme ça que je le pensais...bon finalement je sors mes pistolets.

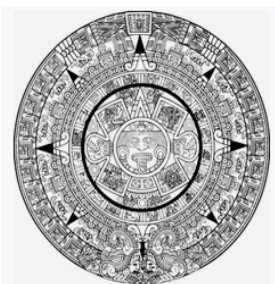
Une fois qu'il est clair que vous entreprenez une action vous devez définir votre but (ce que vous cherchez à faire avec cette action). La MJ ou les autres joueuses doivent définir un danger (qui doit aussi être lié à l'action). C'est le dernier moment où la PJ peut décider de ne pas effectuer son action.

Vous jetez ensuite deux dés, puis assignez un dé au but et un dé au danger.

Résultat du dé	But	Danger
1 – 2	Le but est manqué et l'occasion est perdue (jusqu'à ce que les circonstances changent).	Le danger se réalise.
3 – 4	Le but est partiellement atteint et l'occasion reste.	Le danger se réalise partiellement et est maintenu.
5 – 6	Le but est atteint.	Le danger ne se réalise pas.



- Vous pouvez lier l'un de vos traits à l'action si cela reste cohérent dans la narration. Dans ce cas vous pouvez jeter un dé additionnel et défausser le résultat le plus bas. Lorsque vous utilisez un trait vous le cochez. Vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce qu'il soit rafraîchi. Vous rafraîchissez vos traits en : ajoutant un trait / modifiant un trait / supprimant un trait. Cette modification de votre personnage doit être en lien avec la fiction. Vous pouvez rafraîchir vos traits à n'importe quel moment.
- Lorsque votre action a un rapport avec votre Nemesis, le résultat de votre dé le plus haut devient immédiatement égal au résultat de votre dé le plus bas.



Le jeu de balle est un sport rituel pratiqué par les peuples de la Mésoamérique. Il est connu sous le nom « d'Ulama » chez les Aztèques.

Il se pratique avec une petite balle de caoutchouc entre deux équipes (de 1 à 12 joueurs) sur un terrain en forme de H, nommé « Tlachco ». (Les plus vastes mesurent soixante-dix mètres par cent soixante huit). Les joueurs doivent se renvoyer la balle à coup de hanches ou de cuisses, pour la faire passer à travers un anneau de pierre. Les matchs sont extrêmement violents et sont l'occasion d'immenses célébrations pouvant servir à régler des conflits. L'équipe perdante peut éventuellement être sacrifiée en l'honneur des vainqueurs.

Exemples :

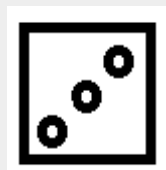
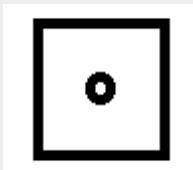
Exemple 1 : Utilisation d'un trait dans un action.

Sacha (PJ1) : Bon je bondis sur la barque flottante entre les quatre guerriers-jaguars, je sors mes pistolets et là...Une balle un mort « Mon action c'est de recourir à la violence et mon but de me débarrasser d'eux définitivement. »

Alex (MJ) : Il y a des gens que tu penses laisser en vie ?! Bon ok, mais je te préviens ces guerriers-là sont bien entraînés et le danger c'est qu'ils réussissent à te blesser gravement.

Sacha : Ce n'est pas un souci pour Mousquet, bon comme j'ai utilisé mon trait Une balle...un mort je peux lancer 3 dés au lieu de 2 ?

Alex : Fais toi plaisir.



Sacha : Yes!! Je défausse le 1, j'attribue le 6 pour mon but, (c'est donc une réussite) et j'attribue le 3 pour le danger (il se réalise partiellement).

Alex : Ça marche on va dire que dans la mêlée il y en a un qui arrive à te blesser légèrement au bras....je te laisse nous narrer la scène.

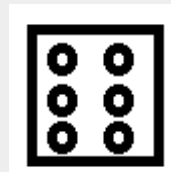
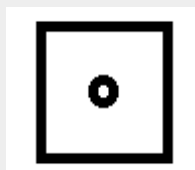


Exemple 2 : Utilisation d'une Nemesis dans une action.

Sacha (PJ1) : Déguisée en guerrier-jaguar je me mêle à la procession pour pénétrer dans le temple de Huitzilopochtli» « Mon action c'est de m'infiltrer et mon but c'est de pouvoir m'approcher du prêtre assez près pour lui loger une balle entre les deux yeux.

Alex (MJ) : Une approche subtile» « D'accord le danger c'est que tu sois découverte et comme c'est le temple de ta Nemesis le résultat de ton dé le plus haut sera égal au dé le plus bas.

Sacha : Aie ! j'avais oublié ça, en plus j'ai déjà coché mon trait Le cœur de mon fiancé a été sacrifié à Huitzilopochtli donc je ne peux pas m'en resservir. Pas grave je tente le coup avec deux dés.



Alex : Le 6 devient un 1 à cause de ta Nemesis. C'est donc un double échec au but et au danger. Ahahah!! tu veux narrer ?

Sacha : Non, je sais que ton esprit sadique a envie de me torturer, je te laisse cette scène là.

Aides de jeu

CI dessous voici quelques exemples (repris de « Ghost/echo ») de buts et dangers pour chaque type d'action :

- **Quand vous agissez face au danger** : vous pouvez accomplir une tâche alors que vous êtes en danger, vous déplacer à travers une zone dangereuse ou aider quelqu'un qui est en danger.

Danger : vous subissez des sévices.

- **Quand vous infiltrerez ou volez** : vous pouvez vous déplacer sans être détectée, placer discrètement un objet, préparer une embuscade, ou déjouer des mesures de sécurité.

Danger : vous êtes prise sur le fait.

- **Quand vous endurez des sévices** : vous pouvez résister à de graves blessures, combattre la douleur ou impressionner avec votre robustesse.

Danger : vous êtes invalide / vous êtes mort.

- **Quand vous recourez à la violence** : vous pouvez blesser en combat, terroriser avec votre sauvagerie, commettre un meurtre ou démolir quelque chose.

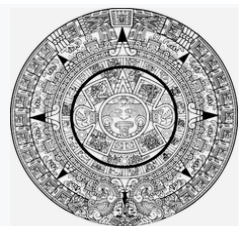
Danger : vous subissez des sévices / vous causez des dégâts involontaires.

- **Quand vous manipulez ou tenez tête** : vous pouvez mener une supercherie, faire forte impression, obtenir une promesse, découvrir une vérité cachée, ou négocier un arrangement en votre faveur.

Danger : vous êtes mis en mauvaise posture.

- **Quand vous utilisez la technologie Aztèque** : vous pouvez utiliser une arme surpuissante, modifier la gravité, voir des enregistrements du passé ou communiquer avec les dieux.

Danger : Vous perdez le contrôle de la technologie.



Les méthodes de sacrifice humain sont diverses et variées. La plus célèbre est la cardiectomie : on couche le sacrifié sur une pierre de sacrifice, cinq prêtres lui tiennent les bras, les jambes et la tête et un sixième lui ouvre la poitrine avec un couteau de silex pour lui enlever le cœur. Ensuite le cœur est brandi en l'air ou lancé vers le symbole du dieu que l'on célèbre. Finalement, le cœur et le sang sont déposés dans un réceptacle pour que le dieu vienne le chercher pour le manger

Kit de lancement de parties.

Des personnages	Des lieux
<ul style="list-style-type: none"> - Glyphe - Le grand Tlatoani (gouverneur de la ville) - Quetzal - La femme-serpent - Colibri - Ozomatli le singe mécanique - Vertu - Jade - Miquiztli (mort) - Ocelot - Nix - Ollin (mouvement) - Xochitl (fleur) - Coati (serpent) - Chaîne - Gardien - Cozca (vautour) - Passeur - Tlaloc (pluie) - Le Seigneur-Jaguar 	<ul style="list-style-type: none"> - Le calpulli (quartier) du gang des Otomis - La raffinerie de xocoatl (chocolat) - Les chinampa (jardins suspendus) de tomatl (tomates) - Les carrières de marbre - La place de la techcatl (pierre de sacrifice) - Le temple de la pierre du Soleil - « Au saveur de Neo-Tenochtitlan » - Les greniers en céramique - Le port de Nahui Atl - Les forges de Quiauhtonatiuh - Le bordel de Xochipilli, - Le marché flottant de Yacatecuhtli - La fosse aux esclaves - La pyramide céleste . - La porte de la Lune - La caserne des guerriers-aigles - Les ruines de la cathédrale. - La jungle d'arbres artificiels - Le Tlachco (terrain de jeu de balle)

Des accroches :

- La famille du grand Tlatoani vient d'arriver en Terre de Sang. L'ordre des franciscains projette de les kidnapper et demande l'aide des PJ pour cela.
- « L'Archevêque » l'un des fondateurs de la résistance est retenu prisonnier. Il va bientôt être extradé à Tenochtitlan pour y être sacrifié.
- « Pureté », l'une des amies des PJ prévoit de poser une bombe lors d'une célébration religieuse. De nombreuses victimes, dont des innocents, risquent d'en être les victimes.
- Les PJ se font contrôler par une patrouille de guerriers-jaguars. Leur identité est sur le point d'être découverte.
- Un guerrier-aigle corrompu est prêt à vendre des armes de technologie Aztèque à la résistance, mais le prix qu'il réclame est très élevé.
- La femme-serpent va mener une cérémonie très « select » où de nombreux esclaves seront sacrifiés. Les espions capucins prétendent qu'un dieu y sera présent.
- Un marchand européen travaillant avec les Aztèques propose une forte somme d'argent aux PJ pour qu'ils assassinent l'un de ses concurrents Aztèque. La résistance à BESOIN de cet argent!
- Le QG des dominicains vient d'être découvert. Les PJ sont envoyées en urgence pour les prévenir et les aider à évacuer avant l'arrivée des troupes de guerriers-jaguars. Mais la route est longue et les embûches nombreuses.

Feuille de personnage

Joueuse :

Nom du personnage :

Nemesis :

Description :

Traits :

Couleur :



Feuille de personnage

Joueuse :

Nom du personnage :

Nemesis :

Description :

Traits :

Couleur :



CRÉDITS

*La mécanique de ce jeu s'inspire de celle du jeu
Ghost/Echo de John Harper.
et de
Apocalypse World de Vincent Baker.*

Je vous invite à découvrir ces deux jeux si vous ne les connaissez pas.



*Toutes les illustrations utilisées sont libres de droits et proviennent du site Pixabay.
<https://pixabay.com> et de Wikipédia <https://fr.wikipedia.org>*

L'autrice vous invite également à découvrir certains de ses jeux préférés.

- *« Polaris » de Ben Lehman qui a changé ma vision du jeu de rôle
(disponible en français sur 500 nuances de geek <https://www.500nuancesdegeek.fr>)*
- *« Perfect » de Joe MacDaldno qui m'a fait comprendre le sens du mot dystopie
(traduit en français par la boîte à heuhh)*
- *« Night Witches » de Jason Morning Star pour Sacha mon personnage le plus Badass ever
(attend toujours une traduction française)*

Remerciements

- *A FIGPTB pour organiser ce Défi enthousiasmant
et plus particulièrement à Sylmenas pour son engagement.*
- *Aux autres participants pour l'émulation générée.*
- *A mon papa pour la relecture de trois jeux malgré son manque total d'intérêt pour cette
activité..*