



# NAHUATIL



# Avant-propos

Par Tunime , sur une idée de Silarkhar développée par Hédéras pour le Quatrième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Nahuatl est un jeu de rôle permettant de vivre et de raconter des histoires dans la Méso-Amérique du XVI<sup>e</sup> siècle, c'est-à-dire peu de temps avant l'arrivée des conquistadors de Cortès en 1519. Les personnages sont les membres d'un des différents peuples méso-américains. Le contexte du jeu se veut réaliste, mais aussi teinté d'un peu de fantastique. Il ne se veut pas rigoureux historiquement, mais surtout avoir la couleur des histoires sur ces peuples.

Les joueurs interprètent des personnages issus de ces peuples, sauf un des joueurs, qui seront responsables du déroulement de l'histoire ; il est alors appelé « l'Adversité ».

Les nahuatl (ou naguals [na'wal]) sont des êtres mi- humains mi- animaux. Ils sont les gardiens des lieux sacrés. Il ne s'agit pas d'être identiques aux loups-garous occidentaux ; ils ont un rôle plus spirituel que guerrier et les animaux concernés sont importants dans la culture méso-américaine.

L'ensemble des images de ce présent document sont sous licences créative Commons ayant le standard : CC BY-SA-NC.

*À noter : dans un souci de simplicité d'écriture et de lecture, le terme « joueur » est le plus souvent utilisé. Évidemment, ce jeu s'adresse à toutes et tous, sans distinction de genre.*



## Un peu de géographie :

La Méso-Amérique s'étend du nord du Mexique au Costa Rica, en incluant le Belize, le Guatemala, l'ouest du Honduras, le Salvador et le versant pacifique du Nicaragua. La Méso-Amérique de cette époque regroupe donc plusieurs peuples : Aztèques, Mayas, Mixtèques, Tarasques et bien d'autres encore.

Ces peuples possèdent une unité géographique, mais aussi culturelle qui se retrouve à travers l'art, la religion ou les traditions.

Les codex affirment tous que les Aztèques, étaient originaires d'Aztlan (toponyme nahuatl généralement traduit par « lieu de la blancheur » ou « lieu des hérons »), qui est peut-être une ville mythique de leur cosmogonie.

Dans ces textes anciens, la localisation de cette cité, qui est le plus souvent représentée sous la forme d'une montagne entourée d'eau, n'est généralement pas indiquée, ou est vaguement qualifiée de lointaine mais nombres sont ceux qui pense qu'il s'agit de Mexico.

À partir du XVe siècle, la scène est dominée par l'émergence des Mexicas, les derniers arrivés des Chichimèques. Après des débuts pénibles, en un peu moins d'un siècle, ils bâtissent une triple alliance qui devient un véritable empire aztèque s'étendant du golfe du Mexique jusqu'à l'océan Pacifique. Ils se veulent les héritiers de Teotihuacan et surtout des Toltèques. Le royaume tarasque au Michoacán est la seule puissance à résister aux Aztèques, et même à rivaliser avec eux.

## Politiques et religion :

Les plus grandes ville et villages sont organiser en cité état appeler altepetl.

Chaque altepetl nahua était dirigé par un souverain appelé « tlatoani » en nahuatl (« celui qui parle » ou « celui qui commande »). Beaucoup de ces souverains étaient il était assisté du « Cihuacoatl » pour les affaires intérieures et la justice. Il était désigné par les dignitaires applées « tecuhtli » au sein d'une famille régnante.

Lors d'alliances entre cités, le tlatoani du « hueyaltepetl » à la tête de l'accord recevait le titre de huey tlatoani (également orthographié « huēyitlahtoāni » et signifiant « grand tlatoani »), fréquemment traduit par « empereur ».

Tous ces peuples partageaient une même approche de la religion : il s'agissait à chaque fois de religions polythéistes avec des archétypes communs, marquées par les sacrifices humains (liés au sang que les dieux sacrifièrent pour créer l'Homme) et par des offrandes à la terre. Tous ces peuples partageaient également une forme d'architecture rituelle avec des pyramides à degrés. On peut noter aussi une particularité : la reconnaissance du nahualisme.



*Peinture Aztec - Le rituel sacrificiel*

### **Vie courante :**

Comme la plupart des peuples de cet âge, la vie de la population est rythmée par le cycle des saisons, leur agriculture et des cérémonies religieuses.

Une autre constante parmi ces peuples est l'existence du jeu de balle rituel autrement appelée pelote. Un jeu par équipe à l'aide d'une balle dans la matière sacrée qu'est le caoutchouc.

Très en avance dans les mathématiques, marquer par l'utilisation d'un calendrier et d'un système en base vingt, ils savaient aussi lire et écrire à l'aide d'un système de glyphes

### **Agriculture :**

Le système agricole était basé sur la culture, et surtout sur celle du maïs. Les paysans de l'époque n'utilisaient pas d'animal de trait.

Les peuples méso-américains ont aussi des divergences, qu'elles soient linguistiques ou religieuses. La période précédant l'arrivée des conquistadors a vu une montée en puissance des conflits militaires entre les différents groupes méso-américains se traduisant par la création de nouvelles troupes comme les guerriers-jaguars et une augmentation des raids contre d'autres cités.

### **Ambiance :**

Nahuatl joue sur deux registres : le premier concerne la nature sauvage omniprésente, un personnage à part entière des histoires, lieu de vie de proies, de prédateurs, de démons et de dieux, ainsi que des ruines de cités abandonnées ou tabou.

Le deuxième registre est la fin imminente de l'univers méso-américain tel qu'il est, les conquistadors arrivent et les personnages par divers signes du destin peuvent sentir l'apocalypse à venir. La montée en puissance de certains peuples, qui n'hésitent pas à s'imposer aux autres.

Il y a donc une nature oppressante recélant bien des mystères et une fin annoncée qui plane sur les histoires de Nahuatl...

# Les personnages

Les personnages de Nahuatl sont définis par des caractéristiques et par des compétences :

- Caractéristiques : chaque personnage sera défini par 5 caractéristiques : la force, le mouvement, la perception, l'âme et l'intuition.
- Compétences : chaque personnage se verra doter d'un certain nombre de compétences, définies par le profil que le joueur souhaite donner à son personnage : escalader, jouer la comédie, être persuasif, etc.

Les valeurs des caractéristiques et de compétences seront définies par des valeurs allant de 0 à +2. Ces valeurs représentent les bonus qui s'appliqueront aux tirages effectués par les joueurs.

## Création des personnages :

Lors de la création du personnage, chaque joueur choisira une fonction. Cette fonction déterminera aussi la caste et orientera la répartition des bonus. Les joueurs peuvent choisir une fonction de la liste.

À la création, le personnage se voit attribuer un bonus à +2 et deux bonus à +1, qu'il peut distribuer comme il le souhaite parmi ses caractéristiques. Les autres caractéristiques restent à 0.

Ensuite, on choisit le signe de naissance du personnage : Sang du sacrifié ou Soleil ou Lune ; puis son 1<sup>er</sup> décan parmi les deux qui restent et enfin le dernier signe est le 2<sup>e</sup> décan de naissance. Ces choix ont une incidence sur le destin et les résultats des cartes tirées au cours de la partie.

*Brandon souhaite être un puissant guerrier. Il choisit donc de mettre +2 en force +1 en mouvement et +1 en perception. Comme il se sent une âme de leader il choisit comme signe de naissance le Soleil et en premier décan le Sang du sacrifié. Il ajoutera à sa feuille ensuite pour le deuxième décan la lune.*



Guerrier Jaguar - Pixabay.com

## Profil et compétences :

Le personnage aura des compétences prédéfinies selon son profil (voir la table ci-dessous). Il a également la possibilité de choisir 2 compétences supplémentaires parmi les compétences d'un autre profil ou de la liste des compétences supplémentaires. La liste est libre et non exhaustive. Les compétences ainsi choisies ont un bonus de +1.

L'Adversité peut proposer aux joueurs de soumettre leurs propres idées de compétences. Si le joueur souhaite établir un nouveau profil, il est préférable que le joueur définisse lui-même les compétences de son personnage et fasse des propositions aux autres joueurs, afin de discuter de la pertinence du choix.

Table des profils

PROFIL	COMPÉTENCES
Artisan/Architecte	Art/ Architecture (+2) Négociation (+2) Éducation (+1)
Astrologue	Astrologie (+2) Astronomie (+2) Éducation (+1)
Chasseur	Pistage (+2) Pose de pièges (+2) Géographie (+1)
Conteur	Contes et Légendes (+2) Charisme (+2) Éducation (+1)
Guerrier-jaguar	Combat (+2) Cérémonies (+2) Endurance (+1)
Prêtre	Cérémonies (+2) Éducation (+2) Désenvoutement (+1)
Sorcier-médecin	Médecine (+2) Désenvoutement (+2) Astrologie (+1)

*Brandon a fait son choix. Il sera un Guerrier-Jaguar. Il ajoute donc à sa feuille les compétences de combat, cérémonie et endurance et prend soins de bien noter les bonus associés.*

### *Table des compétences supplémentaires*

<b>Guerre</b> Ces compétences siéent à un guerrier.	<b>Social</b> Ces compétences siéent à un homme du peuple.
Tactique	Agriculture
Navigation	Jeu
Orientation	Mathématiques
Pelote	Monde des esprits
Animaux	Discours
Lutte	Connaissance des plantes
Poison	Rites

*Brandon est presque prêt avec son puissant guerrier-jaguar. Il choisi d'ajouter les compétences de pelote et de lutte qui ont un bonus de +1. Avec ce personnage nul ne pourrait résister à sa puissance en combat.*

# Système de jeu

Le système de jeu utilise un jeu de **52** cartes (52 est un nombre sacré).

Les cartes de 1 à 10 donnent des valeurs identiques et les figures représentent les signes astraux. Le valet représente le Sang du sacrifié, la reine la Lune et le roi le Soleil.

Selon le signe de naissance et les décans du personnage, les figures ont différentes valeurs.

Si cela est votre signe de naissance sa valeur est de **12**.

Pour votre premier décan, la valeur est de **6** et votre deuxième décan est égal à **3**.

En partie, un paquet de 52 cartes est placé au centre de la table (la pioche), il est commun à toute la table. Lors d'un test, on tire une carte et on ajoute le bonus de la caractéristique et/ou de la compétence utilisée pour connaître le résultat selon une qualité de réussite.

L'Adversité ne tire jamais les cartes, mais choisit toujours les résultats des conditions supplémentaires 'et' et 'mais' .

Après la résolution du test, toute carte piochée est mise dans une défausse à côté de la pioche. Lorsque la pioche est vide et qu'une carte doit être tirée, on mélange la défausse qui devient la nouvelle pioche.

## Bonus/malus :

L'Adversité peut décider d'accorder un bonus ou un malus à un joueur selon la difficulté de l'action.

*Jennifer souhaite grimper à un arbre dont les branches sont basses et bien réparties sur le tronc est une opération d'une difficulté faible. Dans ce cas, l'Adversité peut octroyer un bonus au joueur de +1 ou +2, voire plus.*

À l'inverse, si le personnage tente d'escalader un mur de pierres bien assemblées, l'opération peut s'avérer beaucoup plus compliquée. L'Adversité peut alors attribuer un malus au personnage. Ce malus peut aller de -1 à -3, voire plus si c'est justifié.

*Tableau des réussites*

Résultat final	Qualités de réussite
1-2	Non et...
3-5	Non
6-7	Non, mais...
8-10	Oui
11+	Oui et...

## Actions en opposition :

Lorsque deux personnages s'opposent dans une action, par exemple à l'occasion d'une épreuve de force consistant à se mettre chacun à une extrémité d'une corde, et à tirer jusqu'à ce que l'autre participant ait dépassé un point fixe servant de repère, on va procéder à des tirages de cartes en opposition. Chaque joueur tire une carte, et lit la valeur correspondante de la carte. Il va alors y ajouter son éventuel bonus au résultat de la carte. Celui qui obtient le score le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, on recommence, jusqu'à ce qu'un des personnages l'emporte.

On peut aussi demander un certain nombre de réussites à la suite pour obtenir une victoire. Prenons l'exemple de deux personnages qui sont engagés dans une course, l'Adversité peut demander aux deux personnages de procéder à plusieurs épreuves (tirer une carte et ajouter un éventuel bonus/malus au résultat obtenu au tirage) et comptabiliser le nombre de victoires. Le vainqueur est alors celui qui a remporté le plus de victoires. Cette approche permet alors de mieux simuler une course poursuite effrénée dans la jungle ou une tentative désespérée pour fuir un poursuivant.

## Règles de combat :

Si le combat n'est pas le but initial de ce jeu de rôle, il arrivera forcément, à un moment ou à un autre qu'un ou plusieurs personnages doivent se battre avec d'autres personnages.

Dans ce cas, ce sont les compétences de combat qui vont être utilisées :

- L'assaillant qui attaque va tirer une carte et déterminer la valeur obtenue à partir de la table ci-dessus, et y ajouter ses éventuels bonus de Force et de Combat CaC. Cela donne **le résultat d'attaque**.
- Le défenseur peut alors s'opposer à l'attaque soit en la contrant, soit en l'esquivant.
  - o Pour contrer une attaque, il doit alors procéder à un tirage, et y ajouter ses propres bonus de force et de Combat. Il obtient alors son **résultat de défense**.
  - o Pour esquiver une attaque : le défenseur tire une carte et ajoute au résultat correspondant son bonus de Mouvement. Cela donne **le résultat d'esquive**.

Pour savoir si le coup a porté, on compare le résultat d'attaque au résultat de défense ou d'esquive, selon l'option choisie.

- Si le résultat d'attaque est inférieur au résultat de défense ou d'esquive : le coup n'a pas porté.
- Si le résultat d'attaque est supérieur au résultat de défense ou d'esquive : le coup a porté. Le défenseur encaisse alors des dommages.

*Samira tire une carte pour blesser à l'aide de ses bolas un guerrier qui en voulait à sa vie. Elle tire une carte et la montre. Elle a tiré un 8 et l'ensemble de ses bonus portent le résultat à 10.*

## Mais qui tire une carte ?

Comme annoncé plus haut, l'Adversité ne tire jamais de carte. Son rôle est de mélanger la défausse et de prendre les cartes pour former une nouvelle pioche quand celle-ci est vide. Lors des rencontres, c'est le joueur se situant à la gauche du joueur, même dans le cas de deux joueurs qui s'affrontent, ayant tiré la carte d'attaque qui va effectuer les choix concernant la défense ou l'esquive de l'adversaire mais aussi tirer la carte qui déterminera si l'attaque est réussie ou quelle à échouer.

*Jenifer, la joueuse qui se trouve à gauche de Samira, annonce qu'elle choisit une esquive pour échapper à l'attaque. Elle tire une carte du paquet et annonce avoir tiré l'As. Samira réussit donc à frapper l'adversaire.*

## Niveau de blessure :

Pour les blessures, chaque personnage possède quatre cases : les membres, le foie, la tête et le cœur. On en coche une par blessure. Si toutes les cases sont cochées, le personnage est hors d'état. Chaque case cochée peut donner un malus qui reste à la discrétion de l'Adversité.

## Évaluation des dommages corporels :

Lorsque le coup asséné par l'assaillant porte, des dégâts sont causés au défenseur. Ces dégâts seront fonction de la qualité de réussite de l'attaque.

Quand cela se produit, le personnage est alors blessé à l'un de ses points vitaux. Le joueur tire alors une carte et fonction du résultat coche une des cases de blessure de sa fiche de personnage.

	Résultat de la carte	Zone touchée
<i>Samira réussit à toucher son adversaire à l'aide de ses bolas. Elle tire alors une carte du paquet et la montre au reste de la table. Elle a tiré un 9 ce qui blesse alors sa cible au bras droit.</i>	1-2	bras droit
	3-4	bras gauche
	5-6	jambe droite
	7-8	jambe gauche
	9-10	Tête
	2e décan	Foie
	1er décan	Cœur
	Signe de naissance	Au choix

Si l'attaquant tire une carte qui blesse une zone déjà cochée par le défenseur, il peut choisir une autre zone du corps de son choix. Le fait de disposer d'une armure peut permettre de ne pas cocher une case ou d'augmenter votre résultat au tirage de carte de la défense et une arme peut vous permettre de cocher deux cases en même temps ou d'améliorer votre résultat au tirage de carte.

*Un « Ichcahuipilli » (armure de coton rembourrée portée par certains guerriers) peut facilement ajouter 2 ou 3 points à un résultat de défense, mais uniquement pour le calcul des dégâts ; ce bonus n'interviendrait pas pour déterminer si le coup a porté ou pas.*

Quand un personnage à quatre cases cochées ou plus il est grièvement blessé et est à l'article de la mort.

Si l'attaquant avait obtenu 12 points d'attaque, et le défenseur 5 points de défense, alors le défenseur aurait encaissé 2 niveaux de dégâts ( $12 / 5 = 2,4$ , arrondi à 2).

Les niveaux de dégâts reçus sont alors ajoutés à ceux déjà encaissés. Si le total atteint ou dépasse 4, alors le personnage est hors d'état. Selon les blessures reçues, la mort peut être imminente...

Selon le type d'arme et d'armure, n'hésitez pas à rajouter des bonus au résultat d'attaque ou au résultat de défense.

### **Règle optionnelle : les jetons de sacrifice.**

Cette règle peut être intégrée au jeu ou non, selon le souhait des joueurs.

Pour pallier le hasard, les personnages disposent du système des jetons de sacrifice. Avant la partie on prend un nombre de jetons (ou objets pouvant symboliser les jetons) égal au nombre de personnages joueurs, on place ces jetons au milieu de table dans une réserve commune. Avant le début de l'histoire, l'Adversité prend un jeton qui est placé devant elle.

Lors d'un test si un joueur trouve son résultat trop faible, il peut dépenser un jeton de sacrifice de la réserve (selon la charte de partie avec ou sans accord des autres joueurs/joueuses) pour ajouter une carte supplémentaire à son tirage. Elle prend le jeton et le place devant elle et tire une nouvelle carte qui s'additionne à la première carte du tirage, elle peut dépenser autant de jetons que la réserve en contient, mais chaque nouvelle carte remplace la précédente carte supplémentaire. Un test ne peut avoir que 2 cartes (la carte initiale puis la carte supplémentaire due au(x) jeton(s) de sacrifice). Une fois le test résolu, les cartes sont défaussées et tous les jetons dépensés sont donnés à l'Adversité.

L'Adversité peut utiliser le(s) jeton(s) devant elle lors d'un test pour obliger la joueuse à tirer une nouvelle carte qui remplace la précédente. Cette action n'est autorisée qu'une fois par carte tirée, mais cela signifie qu'elle peut être utilisée une fois pour la carte initiale et une fois pour toutes carte supplémentaire (due à un jeton de sacrifice) lors d'un même tirage.

Attention, l'Adversité ne peut pas utiliser un jeton obtenu lors du même tirage, d'où les jetons sacrifiés par une joueuse ne sont donnés à l'Adversité qu'après la résolution du test. L'Adversité remet ses jetons utilisés dans la réserve commune après la résolution du test, ils sont donc à nouveau disponibles pour les joueurs/joueuses lors du prochain tirage.

# Scenario : La fille du Cihuacoatl

**Résumé :** le taltoani est épris de la fille d'un cihuacoatl qui réside dans un atapelt voisin.

## Acte 1 : Le cadeau

Le taltoani de la ville souhaite trouver un cadeau pour Xiaolpt la fille de Aoxalt le Chihuacoatl de l'atapelt voisin. Les personnages vont devoir tenter de trouver le meilleur cadeau à apporter car Le taltoani ne sait pas quel serait le meilleur cadeau . Une fois le cadeau choisi ils devront le présenter à Aoxalt pour espérer faire tomber le taltoani dans les bonnes grâces

## Acte 2 : le faux sorcier

Lorsque les joueurs apportent leur cadeau, ils sont reçu par Aoxalt qui est conseillé par un homme sorcier, Huitlt. Un homme malingre qui chuchote à l'oreille de son maître des pensées de suspicion sur la vraie volonté d'union. Les personnages pourront tenter de démasquer ce personnage sur sa véritable nature qui n'est autre qu'un herboriste. Si ils fouillent un peu la ville , ils trouveront :

- Un marchand qui le reconnaît comme étant un paria de son village.
- Des enfants qui l'ont vu assassiner un sorcier.
- Un homme qui a participé à un étrange rituel et qui est persuadé que le rituel n'en était pas un vrai.

En rapportant ces preuves au Chihacoatl vous pourrez mettre dans une position mettre en doute le sorcier Mais celui-ci n'a pas dit son dernier mot.

## Acte 3 : Le match

Le sorcier pour laver son honneur et sa réputation vous défiera dans une partie de pelote. La partie contre le sorcier sera présider par le taltoani de la ville qui a de nombreux soupçons sur le sorcier depuis un moment.

Avant et pendant le match le sorcier tentera de tricher. Il tentera d'empoisonner les personnages ou encore engagera des hommes pour être beaucoup plus fort que les joueurs. Les joueurs peuvent tenter de mettre fin aux machinations du sorcier.

Si les joueurs arrivent à gagner le match , Aoxalt égorgera le sorcier lui même et montrera son cœur extrait la foule venues assister au match.

### Les sacrifices humains

Dans la culture Nahuatl, les sacrifices d'êtres vivants ont une place importante dans la société. Ils servent souvent à purifier un être de ses vices ou apaiser un esprit. Tous les sacrifices n'amènent pas systématiquement à la mort du sacrifié et parfois même le but du rituel est de faire durer le sacrifice le plus longtemps possible

# Scénario : la légende du jaguar blanc

**Résumée :** Un enfant s'est éloigné du village au cours d'une nuit. Il annonce qu'au cours de cette nuit il a aperçu le jaguar blanc. Un esprit chasseur.

## Acte 1 : Peur au village

Les villageois sont apeurés . Un petit garçon s'est éloigné du village la nuit dernière . S'étant un peu égaré il a vu une créature lumineuse. L'apparence de celle-ci faisait penser à un jaguar. Les anciens du village pensent que le jeune garçon a rencontré Yaotl , l'esprit du guerrier. Le village est dans la peur, car c'est un mauvais présage. Seuls la cendre du mur des morts et le rituel qui correspond peuvent soulager le village. Le mur des morts se trouve au bout du sentier vers la montagne.

Le sorcier du village, Tleyotl, peut donner un breuvage mystique qui permettra de se mettre sur la piste du mur.

## Acte 2 : Le sentier de l'esprit

Le sentier est parsemé d'embûches et de mauvais esprits. Yohualticitl , l'esprit chauve-souris qui guide les morts attendra alors les personnages. Étant un esprit de sagesse et de la malice elle donnera trois énigmes à résoudre. La première énigme est de dessiner sur le sol le chiffre 120 en mathématiques Aztec. La seconde énigme est une simple charade et en dernier elle donnera une épreuve de peur, traverser un pont de corde suspendu dans le vide. En cas d'erreur elle indiquera un mauvais chemin qui rallongera le périple et qui mettra en danger les personnages et le village.

## Acte 3 : Le mur des morts

Une fois le chemin parcouru les personnages arrivent alors devant un mur de crânes humains gigantesque. Là, se tient Tlayolotli, l'esprit gardien des morts et de la terre. Il accueille les personnages en leur fournissant les cendres millénaires de leurs ancêtres. Il leur explique que Ocelotl, l'esprit du jaguar est en colère, car il n'a pas eu de cérémonie le remerciant de leur chasse depuis fort longtemps. À l'aide des cendres ils réaliseront une cérémonie de la pelote pour remercier l'esprit jaguar et un sacrifice de l'enfant pour apaiser sa colère. Une fois tout dit, il renvoie alors les personnages dans leur monde et ceux-ci peuvent choisir de réaliser les rituels ou de défier Ocelotl.

### Les Mayas et les esprits

Les Mayas, bien que polythéistes, reconnaissent l'existence d'esprit ou de dieux mineurs. Il avait un respect particulier envers ces esprits qu'ils ne considéraient pas tous comme des bienfaiteurs. Il est aisé d'imaginer que d'autres esprits dont les noms se sont perdus avec le temps puissent exister. Le lien qui permet à la population de communiquer avec ces esprits sont des sorciers qui, au-delà d'être des mystiques, sont aussi de grands érudits.



Statue de hiboux - Art précolombien

# Scénario : L'étoile du malheur

## Résumé de l'aventure

Une nouvelle étoile est apparue dans le ciel à la nouvelle saison. Un groupe va partir en expédition pour trouver où l'étoile est née. Leur périple les mènera jusqu'à l'océan pacifique

### Les dangers de la jungle

La jungle est particulièrement dangereuse et peu de routes sont praticables longtemps en raison des conditions climatiques et de la prolifération des plantes.

Les animaux de la jungle sont pour la plupart effrayés par l'homme. Toutefois, si le groupe venait à avoir des difficultés de progression, les prédateurs les plus gros comme le jaguar peuvent se mettre en chasse.

## Acte 1 : Visions

Le sorcier Tleyotl au cours de la dernière nuit à repérer dans le ciel une étrange étoile rouge. Il est persuadé que c'est un signe.

Il convie alors les personnages à une cérémonie sacrée pour communiquer avec les esprits de la jungle. Pendant cette séance les personnages et Tleyotl ont une vision d'un grand danger et il est de leurs devoirs de trouver où cette étoile est née. Il faut faire vite avant que le malheur s'abatte sur le village.

## Acte 2 : Départ

Les personnages vont devoir affronter la jungle pour arriver jusqu'à l'étoile. Afin de bénir le voyage, les joueurs vont réaliser une cérémonie publique où ils vont mélanger leurs sangs en invoquant Mixcoatl le dieu chasseur. Une fois partis du village, les personnages s'enfoncent dans la jungle.



Peintures aztec - Mixcoatl le dieu chasseur

## Acte 3 : Les larmes de la terre

Lorsque les personnages arrivent près de l'océan il ne se passera rien jusqu'à la nuit. Une fois la nuit apparue ils pourront observer l'étoile rouge dans le ciel et surtout son extinction. Une fois éteinte, une lueur jaune apparaît à l'horizon et des bateaux sont visibles au loin.

Le personnage aura donc la lourde tâche d'observer ces étranges embarcations arriver doucement pendant la nuit et établir un campement de base. Il s'agit d'une équipe de reconnaissance de Cortès. Ils sont très tendus et un faux pas avec les personnages pourrait déclencher un conflit.

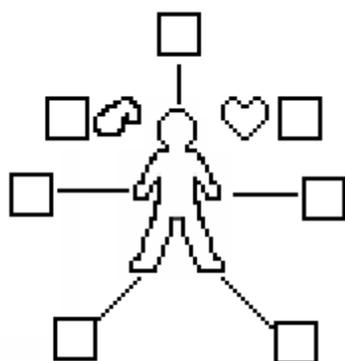
Si un personnage se fait repérer, les hommes tenteront de le capturer et de l'amener à Cortès. Sur le bateau Cortès tentera de communiquer avec le capturé. Il le relâchera au matin sur la plage.

Les personnages peuvent tenter de le secourir. Ils rencontreront alors une résistance féroce des conquistadors armés de leur bâton de feu et de leurs armures miroir.

Quoi qu'il se passe, les personnages verront au matin Cortès qui débarque avec ses hommes.

Joueur :		<b>Compétences</b>	<b>Bonus</b>
Nom :			
Fonction :			
Signe de naissance :			
1er décan :			
2e décan :			

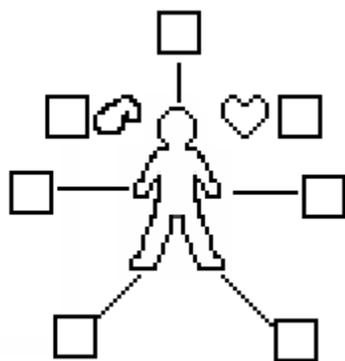
**Santé**



	<b>Attributs</b>	<b>Bonus</b>
	Âme	
	Force	
	Intuition	
	Mouvement	
	Perception	

Joueur :		<b>Compétences</b>	<b>Bonus</b>
Nom :			
Fonction :			
Signe de naissance :			
1er décan :			
2e décan :			

**Santé**



	<b>Attributs</b>	<b>Bonus</b>
	Âme	
	Force	
	Intuition	
	Mouvement	
	Perception	