

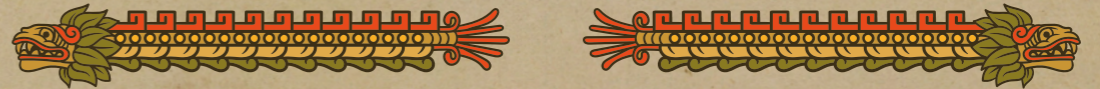


AZTEKALYASK





AZTECALYPSE



Par Tolkraft, sur une idée d'Allegas développée par Fabien C,
pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.



Aztecallypse est un jeu de rôle et une campagne dynamique où, vous incarnez des Aztèques métamorphes (guerriers-jaguars, guerriers-aigles, sorciers...) et tentez de retarder la chute de votre civilisation face à l'envahisseur espagnol, leurs maladies et leur Dieu à la croix.





TABLE DES MATIÈRES

| | |
|------------------------|----|
| AVERTISSEMENT | 5 |
| MATÉRIEL | 5 |
| INTRODUCTION | 6 |
| CRÉATION DU PERSONNAGE | 8 |
| RÈGLES DU JEU | 10 |
| TESTS | 10 |
| LA CAMPAGNE | 12 |
| MISE EN PLACE | 12 |
| RÈGLES DE DÉPLACEMENT | 13 |
| JOUER LA CAMPAGNE | 14 |
| MALADIE | 15 |
| ESPAGNOLS | 16 |
| RÉVOLTE | 18 |
| CHRISTIANISME | 19 |

AVERTISSEMENT

Ce jeu vous invite à revivre et réinterpréter la chute de la civilisation aztèque (qui se nomment eux-mêmes *Mexicas*).

Il n'est pas un reflet de la vérité : il utilise juste des événements d'époque pour vous enjoindre à vivre votre propre histoire ; tout en y apportant une touche de fantastique.

De plus, il ne cherche pas à faire des PJ des héros : la chute de l'empire sera difficilement évitable.

Ceci étant dit, que rien de cela ne vous empêche de vous amuser !

PS. PAR CONVENTION GRAMMATICALE, TOUTES LES PERSONNES À LA TABLE SONT ACCORDÉES AU FÉMININ (LES JOUEUSES, LA TABLÉE), TANDIS QUE LEURS PERSONNAGES SONT ACCORDÉS AU MASCULIN. CECI NE PRÉSUME AUCUNEMENT DU SEXE DES UNES OU DES AUTRES.

MATÉRIEL

Pour jouer, vous aurez besoin :

- D'un jeu de 54 cartes,
- Des feuilles de PJ et du plateau de jeu fournis,
- De papier et de crayons,
- De carton et de patafix,
- D'une MJ et de 2 à 4 joueuses.



INTRODUCTION

Cela fait bientôt deux siècles que nous, Mexicas, avons établi notre capitale sur une île du lac Texcoco, là où, conformément aux visions des prêtres, nous avons vu un aigle perché sur un cactus, dévorant le cœur de sa proie.

Cela fait bientôt un siècle qu'à force d'alliances et de conquêtes, Mexico-Tenochtitlan est la capitale d'un empire qui joint les deux océans, et que d'innombrables territoires et peuples payent un tribut à notre *huey tlatoāni*, notre grand souverain, Moctezuma II. Nous combattons nos ennemis, sacrifions nos prisonniers et nos esclaves aux Dieux et développons notre royaume.

Mais depuis plusieurs mois, nos tributaires totonaques, installés sur la côte à l'est, nous ont signalé l'arrivée, à bord d'énormes pirogues à voile, d'étrangers à la peau claire, venus d'au-delà des mers. Certains parlent de visiteurs ou d'envahisseurs ; d'aubaine ou de malédiction...

Dans sa grande sagesse, notre *tlatoāni* a fait sacrifier des centaines d'esclaves pour les oracles, a posté des sentinelles sur la côte et a dépêché un groupe d'élite pour évaluer toute potentielle menace.

C'est là que nous, guerriers-bêtes, devins et sorciers entrons en jeu...



CRÉATION DU PERSONNAGE

Vous incarnez un membre des plus proches et plus puissants gardes et conseillers de l'empereur aztèque :

- ▣ Un-e *ontlachiyani*, une ou un devin, capable de voir le futur,
- ▣ Un des *cuāuhocēlotl*, combattants d'élite mâles, guerriers-jaguar ou guerriers-aigle, capable de se transformer en leur animal fétiche,
- ▣ Ou un-e *nāhualli*, une ou un sorcier capable de métamorphose.

Chaque personnage dispose de quatre **caractéristiques**, chacune représentée par une enseigne, dans lesquelles sont répartis des points :

- ♥ Le Cœur représente la **Force** et la puissance du personnage.
- ♦ Le Carreau représente son **Adresse**, sa vivacité et sa discrétion.
- ♣ Le Trèfle représente sa **Sagesse** et sa perception.
- ♠ Le Pique représente son **Intelligence** et sa persuasion.

Ainsi, la couleur rouge est liée au domaine physique et corporel : la somme du Cœur et du Carreau représente votre jauge de **Vitalité**.

Le noir est lui lié au domaine spirituel et mental : la somme du Trèfle et du Pique représente votre jauge de **Volonté**.

Ces deux jauges quantifient l'état de votre personnage (voir p. 11).

POUR CRÉER VOTRE PERSONNAGE :

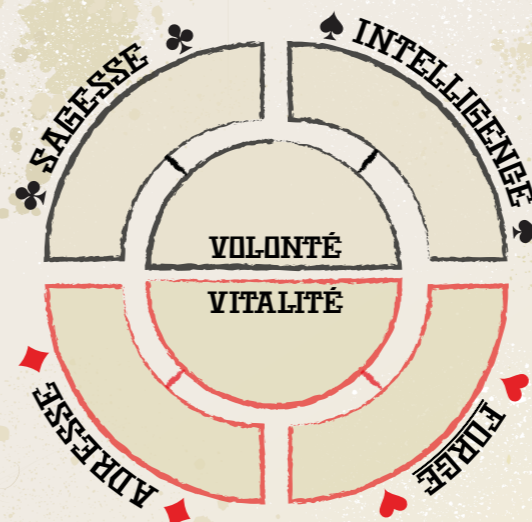
- ▣ Choisissez l'une des quatre feuilles de personnage fournies.
- ▣ Distribuez 25 points de caractéristiques (minimum : 2, maximum : 11). Celle soulignée devrait être votre caractéristique principale.
- ▣ Choisissez :
 - ♦ un genre (pour les devins et sorciers),
 - ♦ et un nom.

| | |
|----------------------------|-----------------------------------|
| ♂ | ♀ |
| Atl (<i>eau</i>) | Ameyal (<i>eau de source</i>) |
| Cipactli (<i>caïman</i>) | Citlali (<i>étoile</i>) |
| Ikal (<i>esprit</i>) | Izel (<i>unique</i>) |
| Mixtli (<i>nuage</i>) | Malli (<i>fleur du jardin</i>) |
| Semeel (<i>forêt</i>) | Nelli (<i>vérité</i>) |
| Tooko (<i>tigre</i>) | Tonalli (<i>énergie</i>) |
| Yoali (<i>nuit</i>) | Xanat (<i>fleur de vanille</i>) |



GUERRIER-JAGUAR — OGELOTL

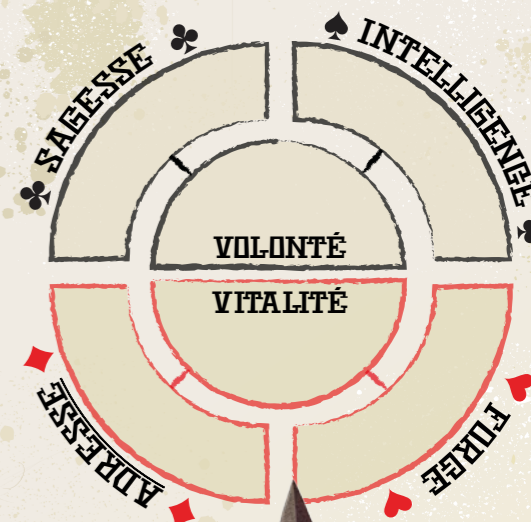
NOM : ♂



Thérianthrope : vous vous transformez en homme-bête, à la puissance incomparable. Vos tests de Force sont faits avec l'avantage, mais ceux d'Intelligence avec le désavantage. Pour redevenir humain, vous devez vous calmer et réussir un test de Sagesse [+2].

GUERRIER-AIGLE — GUAUHTLI

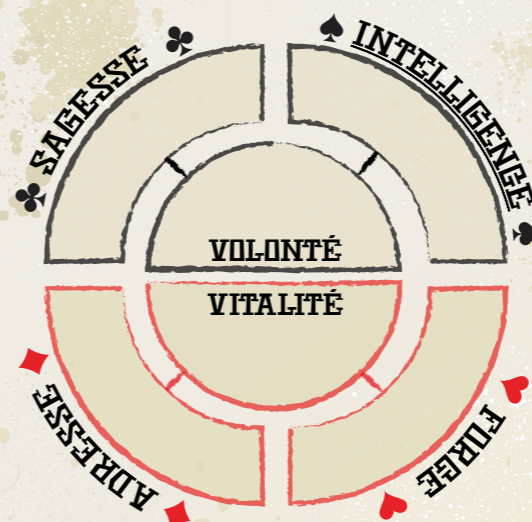
NOM : ♂



Thérianthrope : vous vous transformez en homme-oiseau, à la vivacité incroyable. Vos tests d'Adresse sont faits avec l'avantage, mais ceux d'Intelligence avec le désavantage. Pour redevenir humain, vous devez vous calmer et réussir un test de Sagesse [+2].

SORCIER — NAHUALLI

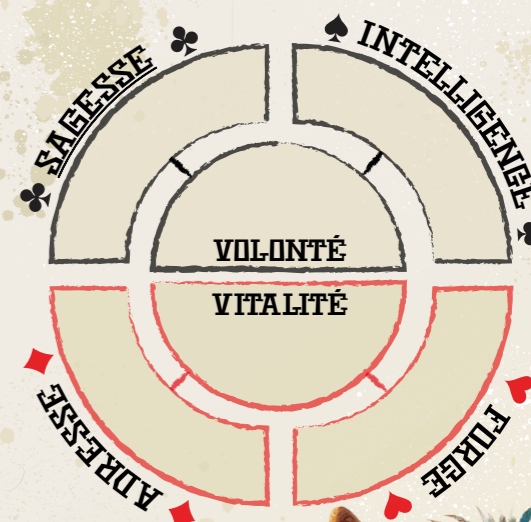
NOM : ♀



Métamorphose : vous vous transformez au choix en chien, hibou, loup, chauve-souris ou dinde ; et bénéficiez des avantages de cette espèce. Pour redevenir humain, vous devez réussir un test de Sagesse.

DEVIN — ONTLAGHIYANI

NOM : ♀



Visions du futur (une heure de transe et un test de Sagesse [+2] réussi) : piochez 3 cartes. Vous pouvez les utiliser pour remplacer des cartes tirées lors de tests. Vous ne pouvez pas avoir de nouvelles visions tant que vous n'avez pas utilisé ces trois cartes. À cause des drogues ingurgitées, vos trois prochains tests sont faits avec le désavantage.



RÈGLES DU JEU

Le jeu utilise un paquet de 54 cartes.

Mettez à part les deux jokers et les Rois, qui sont utilisés pour les tirages de campagne.

Il vous reste 48 cartes, qui valent chacune leur valeur faciale (l'As vaut 1, un huit vaut 8, les Valets et Dames valent 11). Mélangez ce paquet.

TESTS

Les actions bénignes ou sans enjeu ne nécessitent pas de tests et sont automatiquement réussies.

Pour savoir si une action est réussie, la joueuse tire la première carte du paquet et la compare à la caractéristique testée chez son personnage.

Si la valeur de la carte (ajustée par d'éventuels modificateurs) est inférieure ou égale à la caractéristique, le test est réussi.

Toutes les cartes tirées sont défaussées une fois l'action conclue. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

MODIFICATEURS

Certaines situations influent sur la facilité à réaliser des actions, ce qui se traduit par des modificateurs positifs ou négatifs, indiqués entre crochets.

Ces modificateurs peuvent être circonstanciels (dictés par les règles ou la MJ) ou structurels (dictés par la campagne) et s'appliquent à la carte tirée.

Un test à [+X] voit la valeur de la carte tirée augmentée de la valeur X. Ce test est donc plus difficile à réussir.

Un test à [-X] voit la valeur de la carte tirée diminuée de la valeur X. Ce test est plus facile.

Les modificateurs s'additionnent. Un test fait avec des modificateurs de [+2, -1 et +1] a donc un modificateur total de +2.

ENTRAIDE

Chaque PJ qui en aide un autre sur un test de manière logique et plausible lui donne un modificateur de [-1] sur cette action. Il ne peut rien faire d'autre pendant ce temps.

En combat, ils se partagent les dégâts reçus.

DÉS-AVANTAGES

Certaines conditions impactantes, liées à vos pouvoirs ou à la campagne, pourront faire bénéficier les personnages d'avantages, ou de désavantages :

Quand vous bénéficiez d'un avantage, tirez une carte supplémentaire, et défaussez-en une au choix.

Quand vous subissez un désavantage, tirez une carte supplémentaire, et la MJ en défausse une de son choix.

Les avantages et désavantages sur un même tirage s'annulent, un pour un.

CONSÉQUENCES

Indépendamment de la valeur de la carte qui détermine la réussite ou l'échec d'une action, son enseigne en dicte les conséquences, qui sont détaillées par la MJ :

Si la carte tirée est de la même enseigne que la caractéristique testée, cela entraîne une conséquence positive (que l'action soit réussie ou non).
Par ex. un 7 de Cœur pour un test de Force (Cœur).

Si la carte est de la même couleur que la caractéristique testée, cela n'entraîne pas de conséquences.
Par ex. un 9 de Pique pour un test de Sagesse (Trèfle).

Si la carte est de la couleur opposée, cela entraîne une conséquence négative.
Par ex. un 1 de Cœur pour un test d'Intelligence (Pique).

Nelli tente de charmer un garde espagnol pour pénétrer en ville. C'est le Pique qui symbolise le charme, où elle a 8. Elle tire une carte : Dame de Pique. La dame vaut 11, c'est un échec, mais étant de la même enseigne que celle testée, la conséquence est positive : le garde lui refuse l'entrée, mais elle a pu lui voler son trousseau de clés.

Si elle avait tiré un 2 de Cœur, le garde l'aurait laissé rentrer (succès), mais l'aurait suivi (conséquence négative).

Les conséquences servent également lors des combats, où elles déterminent la quantité de dégâts reçus.

COMBATS

Les combats (qu'ils soient physiques ou psychiques) sont des tests face à des ennemis belliqueux.

L'issue du test détermine l'issue du combat :

Si le test est un succès, l'adversaire est vaincu (soumis, capturé, en fuite, tué...).

Si le test est un échec, il est encore en état pour une nouvelle passe d'armes.

Les conséquences du combat déterminent les dégâts reçus :

Conséquence positive : pas de dégâts, l'adversaire, fatigué, accumule [-1] pour le reste du combat.

Pas de conséquence : pas de dégâts subis.

Conséquence négative : le PJ subit {3 dégâts plus le modificateur de l'adversaire}.

Par ex. un conquistador [+3] vous inflige 6 dégâts, un chien sauvage [-1] vous en inflige 2.

Les dégâts reçus sont, selon leur nature, soustraits de votre jauge de Vitalité ou de Volonté.

ÉTAT DU PERSONNAGE

Les jauges de Vitalité et de Volonté indiquent l'état global de votre personnage.

Lorsque votre Vitalité tombe à 0 ou moins, vous êtes épuisé et mis hors de combat. Vous pouvez seulement vous déplacer et assister vos compagnons.

Si votre Vitalité tombe à -5 ou moins, vous êtes mort.

Lorsque votre Volonté tombe à 0 ou moins, vous êtes brisé ou apeuré et hors d'état d'agir. Vous pouvez seulement vous déplacer.

Si votre Volonté tombe à -5 ou moins, vous devenez fou et partez dans la forêt en courant.

Les personnages morts ou fous ne sont plus jouables. Créez-en un nouveau à la fin du scénario.

Les jauges de Vitalité et de Volonté remontent à leur maximum à la fin de chaque mois (voir p. 14).



LA CAMPAGNE

Le jeu propose une trame de campagne originale et dynamique, car dictée par le hasard et la stratégie.

En effet, elle va se décider via l'avancée de pions, qui représentent les scénarios, sur un plateau de jeu.

Selon votre rythme de jeu, vous jouerez de 1 à 3 scénarios (leur durée diffère) par session de 4h de jeu, et terminerez donc la campagne en 3 à 6 séances environ. Dans tous les cas, il est peu probable que tous les scénarios soient joués.

N. B. VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉS D'UTILISER CETTE FAÇON DE STRUCTURER LA CAMPAGNE, LA MJ PEUT SE CONTENTER DE FAIRE JOUER LES SCÉNARIOS QUI LUI PLAISSENT DANS L'ORDRE DE SON CHOIX. REMPLACEZ ALORS L'ATTRITION MÉCANIQUE LORSQU'UN PION ARRIVE À TENOCHTITLAN PAR UNE DÉCISION DE MJ BASÉE SUR LE DEGRÉ DE RÉUSSITE DU SCÉNARIO.

Vu les contraintes de signage, ces 16 scénarios sont succincts et constituent des bases que la MJ peut étoffer.

MISE EN PLACE

Munissez-vous du plateau de jeu et des pions fournis, à imprimer et à coller sur du carton. Un peu de Patafix leur permettra de tenir en place sur le plateau, selon le schéma ci-dessous.

La **case verte** représente Tenochtitlan, où démarre votre groupe (représenté par le **jeton or**).

La **ligne bleue** symbolise le lac Texcoco.

Les **quatre lignes horizontales** qui partent de la droite et convergent vers votre capitale représentent chacune un **arc narratif** : **Maladie**, **Espagnols**, **Révolte** et **Christianisme**, ponctués de **30 étapes** (les cercles creux).

Chaque pion rouge ou noir est identifié et représente un scénario de cet arc, et vous ne les jouerez ni tous, ni dans l'ordre.

Par ex, le pion M2 est le second scénario de l'arc « Maladie ».

▣ Prenez 1 joker et les 4 rois. Ce **paquet de cinq cartes est le paquet d'actions** ; mélangez-le.

- ◆ Le **Joker** symbolise une action pour les PJ,
- ◆ les **Rois** symbolisent une action d'un pion de leur couleur.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT

LE JETON OR [PJ]

À chaque action, il doit se déplacer, dans n'importe quel sens, vers l'étape adjacente de son choix, en suivant un segment tracé sur le plateau.

Il ne peut pas aller à Tenochtitlan : votre retour prématuré serait vu comme un signe de faiblesse, et vous seriez sacrifiés au dieu Huitzilopochtli.

Attention à ne pas trop vous éloigner de la capitale, sous peine de vous faire déborder par les flancs.

Passer par le Mictlan : si tous les PJ sont d'accord, vous utilisez votre action pour voyager via le monde souterrain des morts, au prix de la perte définitive de 2 points de Sagesse chacun. Émergez à l'étape de votre choix et placez-y le jeton or.

LES PIONS ROUGES ET NOIRS [MJ]

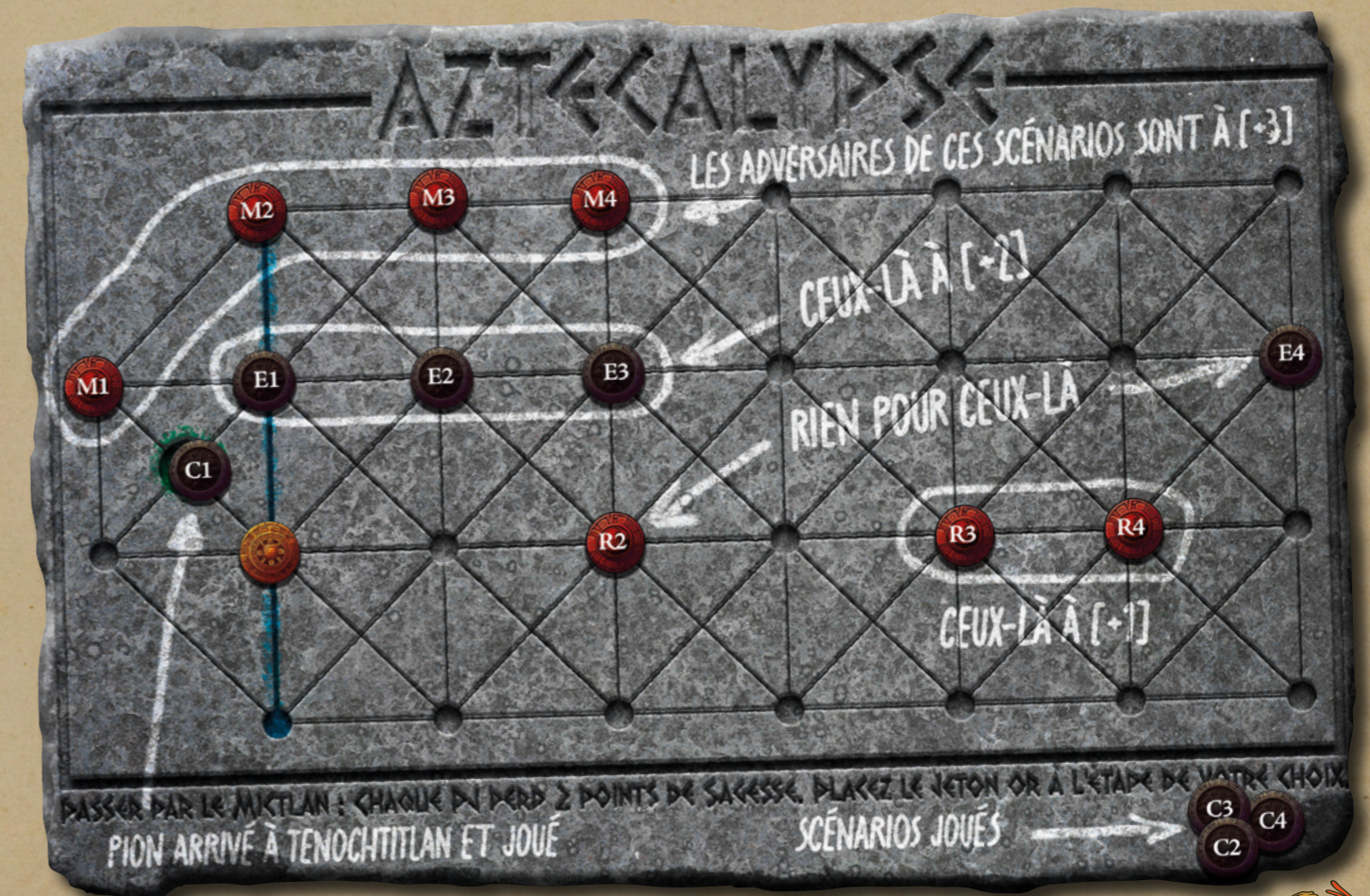
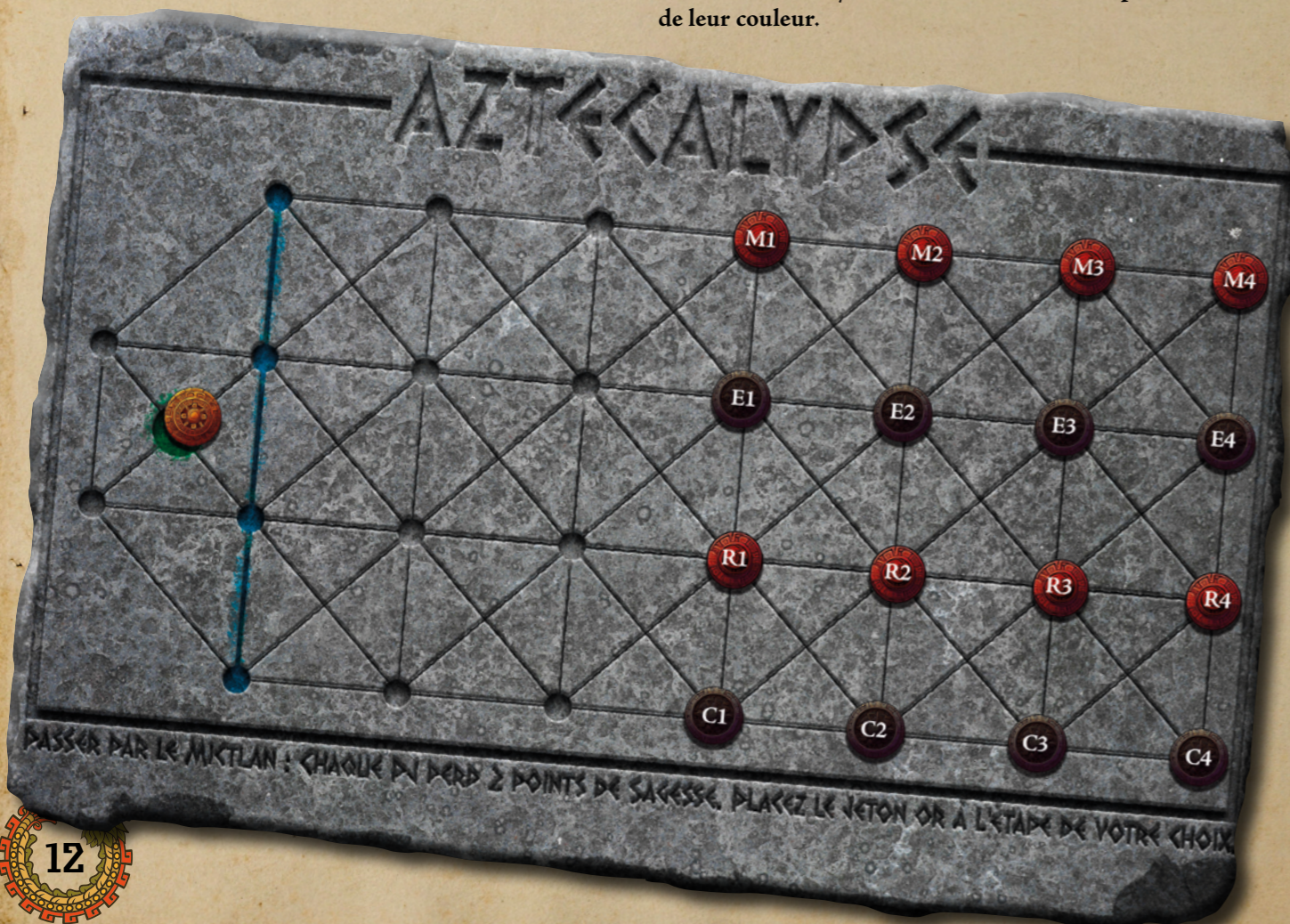
À chaque action, la MJ choisit un pion de la couleur adéquate, qui doit avancer, en ligne droite, jusqu'à l'étape à sa gauche. Il ne peut ni reculer ni sauter.

Arrivé à la ligne bleue du lac Texcoco, un pion peut enfin se déplacer comme il veut, avec pour objectif d'atteindre Tenochtitlan.

SUITES DE PIONS

Lorsque plusieurs pions portant la même lettre se suivent directement (sans étape vide entre eux), ils apportent un **modificateur global de [+X]** à tous les adversaires des scénarios qu'ils représentent, où {X = nombre de scénarios contigus - 1}.

Ainsi, un pion seul n'a pas de modificateur global, deux pions M contigus ont chacun un [+1], trois pions (par ex. C1, C2 et C4) alignés sont chacun à [+2], et les quatre pions d'un même arc qui se suivent sont à [+3].



JOUER LA CAMPAGNE

La campagne est rythmée en tours de jeu, appelés **mois**, et débute en juillet 1518.

Vous êtes invités à tenir un décompte des mois qui passent et des scénarios joués.

TOUR DE JEU

1. Chaque mois, les PJ tirent, l'une après l'autre, **trois cartes du paquet d'actions**.

Appliquez-les dans l'ordre du tirage :

- ◆ Un Roi rouge permet à la MJ de bouger un pion rouge.
- ◆ Un Roi noir permet à la MJ de bouger un pion noir.
- ◆ Le Joker permet aux PJ de bouger le jeton or.

Ce tirage est influencé par les dégâts subis dans les scénarios du mois précédent :

- ◆ Si aucun PJ n'a été blessé, ils tirent avec l'avantage (voir p. 10),
- ◆ Si la moitié ou plus des PJ a été blessé, ils tirent avec le désavantage.

2. Les jauges de **Vitalité** et de **Volonté** de chaque PJ remontent à leur maximum à la fin de chaque mois et le paquet d'actions est remélangé.

▣ Lorsque le jeton or est sur la même étape qu'un pion (peu importe à l'initiative de qui), jouez le scénario correspondant à ce pion et retirez-le du plateau.

◆ Certains mois, vous allez devoir jouer plusieurs scénarios. Les jauges des PJ ne remontent pas entre les scénarios, uniquement en fin de mois.

▣ Lorsqu'un pion atteint la cité de **Tenochtitlan**, cela signifie que l'influence de cet arc scénaristique croît dans votre histoire. Laissez le pion en place, appliquez immédiatement l'effet idoine et faites jouer le scénario lié.

◆ Lorsque 5 pions ont atteint la capitale, c'est la fin de la campagne, la chute de l'empire est inéluctable.

- Chacun raconte l'épilogue de son personnage.
- La MJ raconte comment chute l'empire aztèque.

◆ S'il y a moins de 5 pions sur la capitale et plus d'autres pions sur le plateau, les PJ ont sauvé l'empire aztèque. Celui-ci en sortira profondément altéré, mais encore debout.

- Racontez comment.

MALADIE

Cet arc représente l'avancée des maladies (vérole, grippe, typhus...) que les étrangers apportent avec eux.

N. B. CONTRAIREMENT À CE QUE LES BLANCS ONT PU FAIRE AUX INDIENS D'AMÉRIQUE ET QUE J'AI REPRIS ICI, LES MALADIES N'ONT PAS ÉTÉ SCIEMMENT UTILISÉES PAR LES CONQUISTADORES, ELLES ONT NATURELLEMENT CONTAMINÉ ET DÉCIMÉ LES POPULATIONS LOCALES QUI N'AVAIENT AUCUNE DÉFENSE IMMUNITAIRE CONTRE ELLES.

À chaque fois qu'un pion M atteint Tenochtitlan : La vérole se répand parmi les nôtres. Chaque PJ perd définitivement 1 point d'Adresse.

M1 UN VILLAGE AZTÈQUE TROP SILENCIEUX

- ▣ Petit village perdu en forêt.
- ▣ Personne en vue, sauf les animaux (chiens Téchichi (muets), dindons, canards...).
- ▣ Dans leurs cases, habitants alités.
 - ◆ Monstrueux, la peau comme des écailles rugueuses. Certains encore vivants.
- ▣ Au sortir, un guerrier [-2], fou de douleur et couvert de pustules, attaque.
- ▣ Une fillette sort de sa cachette : « *papa et maman mourants* ».
 - ◆ {Sagesse +1} La mère a autour du cou un joli foulard très doux (de la soie).

M2 UN VILLAGE TOTONAQUE EN FÊTE

- ▣ Tout le monde chante et danse.
 - ◆ Certains semblent ivres, ce qui est interdit.
 - ◆ {Secret} Les étrangers sont passés il y a quelques jours, avec des cadeaux (rhum, Bible, jouets...)
- ▣ Le chef du village et sa femme sont absents, malades.
 - ◆ Les enfants disent que leur père est fiévreux, il a des pustules depuis ce matin.
 - ◆ {Sagesse +1} Un groupe de fillettes joue avec une poupée blanche, très bien faite.

M3 ENDIGUEMENT

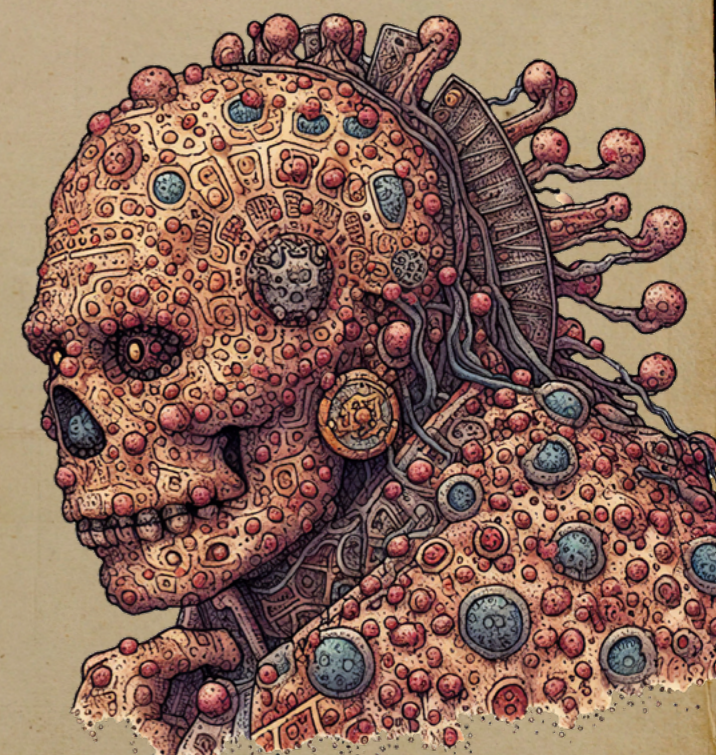
- ▣ Un gros village, où rôdent des soldats espagnols [+1] et une odeur de mort.
 - ◆ Ils pénètrent dans les huttes et regroupent les malades comme les valides, et vont pour les abattre puis brûler le village. Cris et pleurs...
 - ◆ Ils ont réalisé leur erreur : ils se privent d'une énorme main-d'œuvre en décimant la population.

▣ Que faites-vous ? Les arrêter ? Négocier une quarantaine ?

M4 TEZGOGO, VILLE MOURANTE

- ▣ La maladie est arrivée dans cette grande ville à l'est de la capitale, les premières pustules apparaissent. Comment endiguer le fléau [+5] ? Chaque bonne idée (éventuellement validée par un test) donne un [-1] à l'épreuve finale. Quelques pistes :

- ◆ Quarantaine.
- ◆ Conseils de médecins espagnols.
- ◆ Prier et sacrifier aux Dieux.
- ◆ Une panacée issue de la forêt.
- ◆ Des mesures radicales.



ESPAGNOLS

Cet arc symbolise l'avancée des Espagnols à travers l'empire aztèque. Cortès n'a guère que 600 soldats, mais plusieurs atouts :

▣ La Malinche, une esclave dévouée offerte par les Mayas, qui parle le maya et le nahuatl, et qui apprend rapidement l'espagnol.

▣ Fin stratège, il réalise qu'il peut utiliser à son avantage les rancœurs qui existent entre les peuples indigènes ; alliés, tributaires ou ennemis des Aztèques.

▣ Les similarités avec la légende du retour de Quetzalcoatl, dieu du vent, qui viendra de l'Est. Cortès arrive en 1519 (année dédiée à Quetzalcoatl) par l'Est, sur des bateaux à voile...

▣ Des armes et armures de métal, face à des armes de pierre. De plus, les Espagnols se battent pour tuer, les Aztèques pour faire des prisonniers à sacrifier ensuite.

À chaque fois qu'un pion E atteint Tenochtitlan :
La rumeur du retour de Quetzalcoatl sous les traits de l'espagnol Cortès enfle et semble de plus en plus crédible. Doit-on l'accueillir ? Chaque PJ perd définitivement 1 point d'Intelligence.

N. B. LES ÉTAPES 2, 3 ET 4 DE CET ARC SONT CHRONOLOGIQUES. SI VOUS AVEZ FAIT JOUER E3, VOUS NE POUVEZ PLUS JOUER E2 ENSUITE. REMPLACEZ PAR E1 S'IL N'A PAS DÉJÀ ÉTÉ JOUÉ.

E1 UNE TROUPE D'ÉCLAIREURS ESPAGNOLS ET LEUR GUIDE

▣ Les Espagnols [+1] sont prudents, mais pas agressifs.

▣ Leur guide [+0], un maya qui baragouine un peu de nahuatl, cherche visiblement à démarrer les hostilités.

E2 ÉMISSAIRES AUPRÈS DE CORTÈS

▣ À Cēmpoalāt, ville totonaque sous domination aztèque, vous rejoignez une troupe d'émissaires de Moctezuma II qui apporte des cadeaux (or, tissus, plumes...) à Cortès et l'invite lui et ses hommes à venir s'installer et se reposer à Cholōllān, cité tributaire de l'empire.

◆ {Secret} Xicomecoatl [+1], le grassouillet cacique totonaque, joue double-jeu. Il a conclu une alliance avec Cortès contre les Aztèques, pour libérer les siens du lourd tribut qu'ils paient chaque année.

◆ Xicotencatl II [+2], ambitieux fils du chef tlaxcaltèque, peuple ennemi des Aztèques converti au catholicisme, est ouvertement antipathique.

◆ Hedía [+0], le leader des Otomis – petit peuple tributaire des Aztèques – semble indécis.

▣ S'ensuivent quelques jours de négociations tendues.

◆ Malgré les demandes de Cortès, l'empereur refuse de le rencontrer.

◆ Espionnage, pression, tractations secrètes...

E3 ARRIVÉE À CHOLĪLLĀN

▣ En route vers Tenochtitlan, Cortès et sa troupe arrivent à Cholōllān, cité de 20 000 habitants qui faisait partie de la confédération Tlaxcala, mais qui l'a quitté en 1517 pour rejoindre l'empire aztèque. Outre 400 soldats, Cortès est accompagné de 400 guerriers totonaques et 1000 combattants tlaxcaltèques. Les Cholultèques accueillent tout le monde, sauf les Tlaxcaltèques, avec qui ils sont en froid, et qui doivent camper à l'extérieur.

▣ Deux jours de festin s'ensuivent, mais en coulisse, un drame s'organise :

◆ Sans vous avertir, Moctezuma II a demandé aux leaders cholultèques de résister à l'envahisseur espagnol.

▣ Mais Cholōllān est un important centre religieux, qui n'a qu'une petite armée. Les leaders Tlaquiach et Tlalchiac décident de ne pas suivre directement les ordres du huey tlatoni.

▣ Peut-être vont-ils opter pour un piège, et attaquer les Espagnols par surprise...

◆ Les Tlaxcaltèques veulent punir la cité-État de Cholōllān. Ils font courir des rumeurs (ou des renseignements) d'embuscade, prévue pour la nuit suivante.

▣ Si rien n'est fait, une vieille femme [+0] prévient La Malinche [+0], qui alerte Cortès [+3]. Il décide d'une frappe préventive le lendemain et déclenche le Massacre de Cholula, où 3000 notables Cholultèques sont tués en quelques heures. La cité se soumet aux Espagnols.

Cortès envoie un message à Moctezuma disant que les Cholultèques ont voulu se jouer de lui et ont donc été punis.

E4 ARRIVÉE À TENOCHTITLAN

▣ Fort de 5000 hommes, Cortès arrive aux portes de la capitale Tenochtitlan, où vivent 250 000 habitants. L'empereur Moctezuma II, ses alliés et sa cour se rendent à sa rencontre sur l'un des ponts de la ville.

◆ Échange de colliers, de sublimes tenues et de politesses.

▣ Cortès et ses proches sont invités à séjourner dans le palais royal d'Axayácatl, sous votre garde.

◆ Les Espagnols [+1] sont curieux, explorent le palais et découvrent la salle où l'empereur garde l'énorme trésor hérité de son père (de l'or, en bijoux, en plats, en lingots). De quoi en perdre la tête.

◆ {Négociation} Cortès [+3] demande à faire ériger une croix et une statue de la vierge au sommet des 114 marches de la pyramide principale.

◆ Suite à la mort de 7 Espagnols laissés en arrière-garde sur la côte, Cortès tente de prendre en otage l'empereur.

▣ Si cela arrive, les nobles et les prêtres finissent par se rallier à Cuitláhuac, frère de Moctezuma, et à le déclarer empereur. Il ordonne alors l'attaque du palais où sont retranchés les Espagnols et leur otage, qui sera tué dans l'attaque.

▣ Si Cortès [+3] s'en sort, nul doute qu'il reviendra avec de nombreux alliés, avides de se débarrasser du joug d'un empire Mexica affaibli.



RÉVOLTE

Cet arc traduit les nombreuses dissensions dans l'empire Mexica, qui a été construit par la force au cours du siècle dernier. Les peuples soumis livrent chaque année d'importants tributs (en or, en vêtement et en hommes) à l'empire, et voient dans les Espagnols une occasion de se rebeller.

À chaque fois qu'un pion R atteint Tenochtitlan : Les peuples voisins soumis au fil des ans se rebellent et se soulèvent. Les échauffourées incessantes usent notre forme. Chaque PJ perd définitivement 1 point de Force.

R1 UN VILLAGE TOTONAQUE PEU AMIGAL

▣ Escale dans un village d'un peuple tributaire de l'empire. Mais ils vous refusent l'hospitalité et les vivres !

◆ « Le règne aztèque touche à sa fin, les visiteurs de l'Est vont le renverser ».

◆ {Négociation/Combat} Passez votre chemin, ou vainquez 4 Totonasques [+1] pour leur rappeler leur devoir.

R2 DES MARAUDEURS TLAXCALTÈQUES

▣ {Test : Embuscade en forêt [+0]}. En cas d'échec, vous êtes surpris, et les combats suivants ont un [+1] supplémentaire.

◆ Cinq guerriers tlaxcaltèques [+1], peuple ennemi, passent à l'attaque.

R3 UNE BANDE HÉTÉROGLITE

▣ Le campement d'un large groupe de guerriers [+2], d'origine mixte (Otomis, Totonasques et Tlaxcaltèques).

Lorsque démarrent les hostilités, il y a 2 combattants par PJ, mais vous pouvez préparer le terrain : chaque réussite leur donne un [-1] lors du combat.

- ◆ Empoisonnez leurs vivres.
- ◆ Créez des dissensions (vol de matériel, d'armes...).
- ◆ Espionnez pour savoir où et quand frapper.
- ◆ ...

R4 ATTAQUE EN FORGE

▣ Tout un régiment de guerriers Tlaxcaltèques [+2], prêt à mener l'assaut sur Chalco, une ville au sud-est de la capitale.

Lorsque démarrent les hostilités, il y a 3 combattants par PJ, mais vous pouvez équilibrer les forces : chaque réussite leur donne un [-1] lors du combat.

- ◆ Prévenir la ville.
- ◆ Chercher du renfort.
- ◆ Saboter ou gêner les assaillants. Comment ?
- ◆ ...

CHRISTIANISME

Cet arc apporte une dose de fantastique et un twist pour les joueuses : la croix chrétienne est inversée et tous les prêtres catholiques sont en fait des vampires (tolérant le soleil, sauf exposition directe). Et ils réalisent que l'argent inflige de lourds dégâts aux PJ transformés en animaux.

À chaque fois qu'un pion C atteint Tenochtitlan : Leur religion du dieu à la croix présente des similitudes avec la nôtre. Ils disent manger le corps de leur Christ et boire son sang... Chaque PJ perd définitivement 1 point de Sagesse. De plus, les Espagnols portent désormais des armes en argent qui infligent à chaque affrontement 2 blessures supplémentaires à chaque PJ, sauf sous leur forme humaine.

C1 PILLAGE D'UN VILLAGE MEXICA

▣ Un groupe de cinq Espagnols [+1] saccagent les idoles locales et installent à la place leur étrange croix inversée.

- ◆ Habitants tabassés, apeurés.
- ◆ Si vous intervenez, un soldat espagnol [+0] se défend avec son crucifix inversé en argent : 2 dégâts supplémentaires aux humains transformés.

C2 LES GADAVRES

▣ Dans la jungle, une odeur de charogne flotte dans l'air... Quelques cadavres de femmes Mexica.

- ◆ Une panthère noire [+3] attaque, protégeant son repas. Elle fuit après le 2e tour.

- ▣ {Observation} La mort n'est pas l'œuvre de l'animal :
 - ◆ Traces de pas, chaussés.
 - ◆ Cadavres exsangues à la jugulaire déchirée.

C3 LA MESSE

▣ À Veracruz, ville fondée par les Espagnols, vous espérez en découvrir plus sur leur étrange religion.

- ◆ {Infiltration} Pénétrer l'enceinte de la ville.
- ◆ {Discrétion} Éviter les patrouilles [+0].
- ◆ {Observation} Assister sans encombre à une messe nocturne.
 - ▶ Un esclave, attaché tête en bas sur une croix renversée, elle-même suspendue dans l'église.
 - ▶ Plusieurs prêtres qui lors de l'eucharistie « boivent le sang du Christ » directement à la gorge du malheureux. Leurs canines sont fort longues.

C4 LA CONVERSION

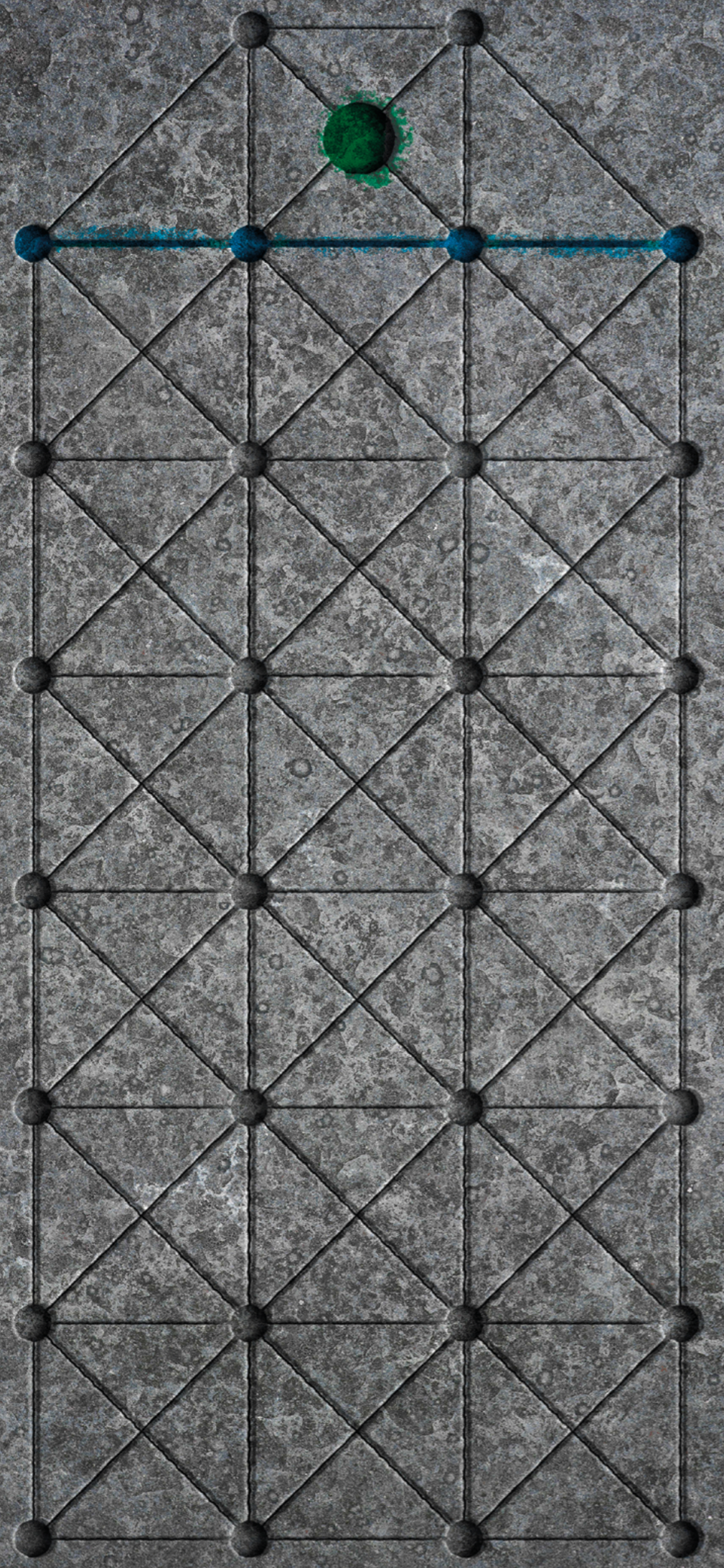
▣ À Tlacopan, juste au sud de la capitale, une large procession religieuse de chaises à porteurs voilées, de convertis et d'esclaves ; précédée d'une croix inversée, approche de la ville.

- ◆ Rencontre avec les prêtres Mexica et leur chef, Tetlepanquetzal.
- ◆ {Négociation +3} Les prêtres chrétiens tentent de convertir les édiles à leur foi. Chose facilitée par les similarités (ingurgiter la chair et le sang du Christ ≈ cannibalisme rituel des Mexica) et le fait que le Christ trouve facilement une place dans le vaste panthéon Aztec.
 - ▶ Chaque argument valable que vous apportez donne [-1] au test.
 - ▶ En cas d'échec, la conversion de cette grande ville est réussie et va aider à répandre la foi chrétienne dans l'empire, précipitant sa chute.



PASSEZ PAR LE MIKTLANI CHAQUE PU DÉPÔ 2 POINTS DE SAKSSK. PLACEZ LE JETON OR A L'ETAP DE VOTRE CHOIX.

AZTEKALWISSK



Les illustrations sont de Tolkraft, via Dall-E, CC0.
Les éléments graphiques proviennent de Vecteezy.com, Freepik.com et Texturelabs.org.

