

Ce scénario est conçu pour un groupe de trois ou quatre personnages débutants. Il est conseillé aux MF (CM) sans expérience car il est un peu directif ; de plus ils pourront profiter de cette aventure afin de faire tirer des personnages à leurs joueurs. Il serait préférable que ceux-ci soient français, et que leurs professions puissent les faire entrer de manière cohérente dans la partie (journalistes, scientifiques, aventuriers seraient les bienvenus). Ils ne se connaissent pas forcément. Il faudrait que l'un d'eux possède le talent Hypnose (Hypnotism).

Tous les termes techniques de jeu sont indiqués en français ; cependant, pour ceux qui jouent avec la règle originale, ces termes sont aussi indiqués en anglais, en italique.

Un conseil au MF : si l'un des personnages est amené, lors de sa création, à posséder une Discipline de l'Art, il peut être intéressant de ne pas lui indiquer tout de suite, dans la mesure où il ne sait rien de l'Inconnu. Il serait plus intéressant de lui faire découvrir petit à petit qu'il est doué de pouvoirs particuliers, d'autant que cela ajouterait d'une part de l'ambiance dans la partie, et d'autre part plus de crédibilité au personnage.

Chapitre 1 : « Conférence de presse... »

Acte 1 : « L'événement de la soirée. »

Tous les personnages ont reçu leur invitation pour le « Gala au Profit des Orphelins des Pionniers de l'Aviation », une grande soirée annuelle qui attire toujours les personnalités les plus célèbres du moment. Tous y sont, des journalistes venus faire leur travail aux riches dilettantes, en passant par les vedettes en vogue et les savants. L'événement de la soirée sera la conférence de presse de Paul Daber, dont les déboires ont été mentionnés dans la presse (Illustration du Samedi 12 Mai (document 1), qui aura été remis à l'un des personnages que l'on supposera abonné). Note au MF : Cette soirée, qui exalte le courage des pionniers de l'aviation qui ont amené la France au premier rang mondial, présente un grand intérêt pour les joueurs qui vont se trouver plongés dans une terrible et fantastique aventure. Ils vont faire deux rencontres essentielles, tout d'abord avec un dénommé Daurat, dont l'aide leur sera plus tard précieuse, et ensuite avec Paul Daber en personne, qui va se confier à eux.

Acte 2 : « Pour toute trace, l'assassin n'a laissé que quelques plumes... »

A lire aux joueurs : Les grands salons de l'Hôtel de Ville de Paris ont été spécialement aménagés pour cette soirée de Gala où les plus grands artistes français sont venus faire chacun leur numéro. Il est à peine vingt heures, et déjà le tout Paris se bouscule dans le grand hall, en smokings et robes du soir. Puis soudain, les flashes des journalistes se mettent à crépiter quand deux hommes sortent d'une Rolls rouge avec chauffeur. Tous deux assez grands et d'une pâleur alarmante, ils semblent épuisés, démoralisés, malgré leurs efforts pour effacer de leurs visages ces tristes expressions : il s'agit de Paul Daber et d'Henry Bouvier, les deux véritables vedettes de la soirée. Dans une heure le mystère aura été levé sur le tragique destin de leur expédition... Note au MF : C'est à ce moment précis que l'un des personnages va faire connaissance avec un PNJ important pour la suite des événements. Pour déterminer ce personnage, faites faire à chaque joueur un Test de Chance (General Luck Check) : le personnage obtenant la meilleure réussite se fera bous-

culer par un homme grand et sec, entre deux âges et à l'aspect rêveur... Il s'agit de Roger Daurat, qui s'excusera poliment et se présentera ; il essayera d'entamer la conversation, sur la soirée, et surtout sur l'aviation. Il semble être très sympathique et n'hésitera pas à vouloir se lier d'amitié avec la victime de sa maladresse.

Tous les invités ont maintenant pénétré dans le grand salon et se sont installés autour de tables rondes, de huit places chacune. Tous les PJ, qu'ils se connaissent ou non, vont se retrouver à la même table, en compagnie de Roger Daurat (le hasard...).

Trame des événements jusqu'au samedi 12 mai 1935 :

14 janvier 1935 : Départ de "l'Expédition Daber"

4 mai 1935 : Retour des trois survivants de l'expédition

8 mai 1935 : Communiqué à la presse signé Daber

12 mai 1935 : Gala au profit des orphelins des pionniers de l'aviation.

A lire aux joueurs : Quelques numéros sont déjà passés, la soirée est remarquable et le repas excellent. Arrive enfin l'heure de la conférence... Les deux explorateurs semblent tendus alors qu'ils montent sur l'estrade et prennent place derrière les micros, le décor est relevé et laisse paraître comme toile de fond un austère rideau rouge. Paul Daber prend la parole le premier : « Mesdames et Messieurs... », il s'interrompt tout à coup et pousse un cri effroyable, Henry Bouvier fait une terrifiante grimace et s'écroule de tout son long devant la foule terrifiée qui commence à hurler... Bouvier gît un couteau planté dans le dos. Daber sort une arme du spencer qui compose le haut de son costume, et agrippe violemment le rideau qui cède pour ne laisser apparaître qu'une ombre ponctuant sa fuite d'un ricanement sinistre. Pour toute trace, l'assassin n'a laissé que quelques plumes, qui traînent par terre...

Note au MF : La panique s'empare alors de l'assemblée toute entière qui se disperse dans un chaos épouvantable, les efforts du service d'ordre sont vains : Daber observe la scène le regard horrifié, puis il se baisse pour ramasser les indices laissés par l'assassin, comme s'il désirait cacher quelque chose... Il se met alors à examiner l'arme du crime. Vous devez décider les personnages, si ces derniers n'y ont pas déjà pensé, à porter secours à Paul Daber. Vous pouvez par exemple faire intervenir Daurat en le faisant s'écrier un « Venez, il faut l'aider ! », ou « On ne peut pas le laisser comme ça ! » Lorsque les personnages s'approcheront de Daber, ils devront tous procéder à un Test de Perception (General Perception Check). Ceux qui réussiront pourront l'entendre murmurer « Un poignard Toltèque... Quetzalcoatli... » Il ne faut pas oublier que tout cela se passe dans la cohue et la panique, Paul Daber qui semble avoir encore tous ses esprits va vouloir rentrer chez lui.

Les personnages sont libres de le raccompagner, s'ils le désirent. Daurat repartira quant à lui de son côté tout en leur laissant une carte de visite à l'en-tête d'Air-Bleu.

Chapitre 2 : Le terrible destin du Professeur Daber

Acte 1 (réservé au MF) : « Pour Daber tout avait débuté le 6 décembre 1934... »

Pour Paul Daber, professeur d'histoire à la Sorbonne, tout avait commencé le 6 décembre 1934 par un coup de téléphone du docteur Ernest Blanchard, son supérieur hiérarchique dans l'échelle de la S.A.U.V.E. Ce dernier venait tout juste de recevoir des informations en provenance de Dublin, de l'un de ses émissaires curieusement disparu sans laisser aucune trace, quant à des faits mystérieux survenus dans un ancien site Toltèque. Paul Daber contacta John Sinclair, aventurier et soldat de fortune, Paul Gauvin, archéologue travaillant pour le musée du Louvre, Jacques Humbert, éminent spécialiste de l'Amérique Centrale, Auguste Blanchard (le cousin d'Ernest Blanchard), écrivain, et Henry Bouvier, photographe, afin de leur donner rendez-vous le 12 décembre au cabinet du docteur Blanchard. Le but de cette convocation était de mettre sur pied une expédition vers le Mexique.

Officiellement, l'expédition répondait au nom de « Mission Daber », elle devait découvrir la mythique Tolla, des Toltèques, une des « merveilleuses cités d'or ». Pour la S.A.U.V.E., il s'agissait en fait de la « Mission Toltecayolt », qui devait déceler et combattre l'Inconnu dans un site archéologique.

L'expédition, prête à la mi-janvier, arriva trois semaines plus tard à Mexico, transita à Tachuca, et enfin le 6 février arriva sur le site désertique de Tula.

Un camp de base fut dressé pour passer la première nuit avant de commencer les recherches. Un climat étrange et pesant régnait sur ce site, mais tout semblait normal... Soudain, alors que la nuit venait de tomber, un cri terrible réveilla tout le monde, les explorateurs sortirent l'arme à la main des tentes pour buter sur le cadavre de Paul Gauvin : ils étaient attaqués par d'étranges hommes-jaguars, semblant issus d'un lointain passé, qui rapidement s'avérèrent être des zombies. Le combat fut terrible, mais la victoire revint à Daber et ses amis... enfin, ceux qui étaient encore vivants, car trois des six membres de l'expédition avaient déjà perdu la vie.

A cause de l'étrangeté de ces événements, l'exploration commença rapidement, et une cache fut découverte dans la grande pyramide après quelques heures seulement de recherches. L'entrée fut dégagée en deux heures et Auguste Blanchard y pénétra le premier. A peine avait-il disparu qu'il ressortit, les yeux exorbités, la bave coulant de la bouche. Il dégaina son arme en grognant et grimaçant. Daber et Bouvier n'eurent la vie sauve que parce que son pistolet s'enraya et le maîtrisèrent difficilement. Lorsqu'il fut assommé et ligoté, les deux survivants rebouchèrent rapidement l'entrée de la cache et s'enfuirent avec Blanchard (qui était devenu fou en voyant une momie se diriger vers lui...)

Lorsqu'ils rentrèrent en France, Blanchard était possédé par la terrible créature qu'il avait vue. Ils arrivèrent le 4 mai 1935 et Auguste Blanchard fut immédiatement interné à l'asile psychiatrique de Sainte-Anne. Les seules informations divulguées furent celles parues dans l'Illustration du 12 mai (document 1).

Acte 2 : « S'il m'arrive quelque chose prenez ce dossier... »

Note au MF : Selon l'option prise par les personnages au cours de la soirée, ils vont soit rentrer chez eux, dans ce cas passez à l'acte 3, soit raccompagner le professeur Daber dans ce cas continuez la lecture de cet acte.

Paul Daber est terriblement choqué, il ne dira pas un mot pendant tout le voyage. Une fois arrivé chez lui, Daber se sentira un peu mieux, il ira dans le salon, et rangera le couteau, après l'avoir soigneusement nettoyé, dans une vitrine où il semblait manquer, il dira « Cette arme a été volée par l'assassin... C'est une arme rituelle Toltèque », ensuite il s'installera dans l'un des gros fauteuils de cuir du salon et se servira un verre d'alcool. Il évitera de parler de l'expédition aux personnages, mais montrera cependant qu'il leur fait confiance. Après quelques minutes, il se lèvera et ira dans son bureau, d'où il donnera un coup de téléphone. Faites lancer un test de Perception (General Perception Check) à chacun, celui ou ceux qui réussiront pourront entendre la conversation : « Allô ? Docteur Blanchard ? Ici Daber, Bouvier vient d'être assassiné au gala, sous mes yeux... Mais je n'ai rien pu voir !... Où est votre cousin ? Comment ! ? Échappé... En tuant deux infirmiers ? Mais par quels moyens ? J'ai bien peur que l'Inconnu ait signé notre arrêt de mort... »

En revenant du bureau, le professeur portera un dossier sous le bras (il s'agit du document 2), une chemise cartonnée semblant contenir plusieurs papiers. Il le montrera aux personnages et le posera sur un rayon de sa bibliothèque en disant : « Si jamais il m'arrivait quelque chose, prenez ce dossier, et appelez de ma part le Docteur Blanchard, vous trouverez sa carte à l'intérieur ».

Les personnages ont maintenant le choix de passer la nuit chez le professeur pour veiller sur lui (dans ce cas poursuivez la lecture de l'acte 2), ou de rentrer chez eux (dans ce cas passez à l'acte 3). Daber n'interviendra pas dans leur décision.

En réalité la nouvelle annoncée par le docteur Blanchard a achevé le professeur, qui est persuadé que ce n'est pas Auguste Blanchard, mais une créature de l'Inconnu qu'ils ont ramené. Il prendra une

vos notes

dose de cachets, dont le tube est encore sur la table de nuit, avant de s'endormir, dans le but de mettre fin à ses jours. Quand les personnages le découvriront, il sera trop tard...

Le lendemain matin la police arrivera vers 10 heures afin d'interroger Daber sur les événements de la veille au soir, les personnages ont donc intérêt à partir avant s'ils veulent éviter des ennuis... Pour l'ambiance de la partie, n'hésitez pas à faire peur aux personnages, mais évitez quand même de les faire arrêter.

Acte 3 : « J'ai connu trop de drames en bien peu de temps... »

Si les personnages décident de rentrer chez eux, Paul Daber fera un échange de cartes de visite avec eux, puis repartira dans la voiture qui l'a amené une heure plus tôt.

Le lendemain matin, un des personnages (désignez-le en faisant procéder à un test de Chance, General Luck Check) trouvera une grosse enveloppe non timbrée dans sa boîte à lettres. Elle a été amenée par le chauffeur du professeur et contient le dossier (document 2), avec une lettre manuscrite (document 3). Note au MF : Il est capital pour l'aventure que les personnages entrent en possession du dossier, s'ils sont restés chez Daber et s'ils ne pensent pas à le prendre, faites leur procéder à un Test de Chance (General Luck Check) : celui qui le réussira se souviendra qu'il faut emporter le dossier. Dans le cas contraire, la seule alternative restant alors aux personnages est d'abandonner, ou de contacter le docteur Blanchard.

Le document 2 est composé de plusieurs éléments :

- une photographie des membres de l'expédition, sur laquelle Bouvier n'apparaît pas,
- une photographie d'ensemble de la pyramide de Quetzalcóatl-Tlahuizcalpantecuhli,
- un plan du site de Tula,
- une carte sommaire indiquant les principales villes et le réseau ferré permettant de se rendre à Tula,
- deux pages de notes,
- une carte de visite.

Note au MF : Les personnages ne pourront trouver de documents sur Quetzalcóatl et les Toltèques qu'avec un talent Histoire (History) ou Archéologie/Anthropologie (Archeology/ Anthropology). En cas de succès dans leurs recherches ils trouveront une vague histoire de la cité de Tollan, une des mythiques cités d'or (voir Chapitre 6), et apprendront que Quetzalcóatl (ou serpent à plumes) était une divinité assez répandue dans les croyances mésoaméricaines précolombiennes.

Chapitre 3 : L'inconnu est parmi nous

Acte 1 : « Messieurs, si l'un d'entre vous a peur de risquer sa vie, qu'il sorte ! »

Le docteur Ernest Blanchard est un éminent psychanalyste parisien, cousin d'Auguste Blanchard, et instigateur de cette expédition.

Les personnages peuvent soit lui téléphoner, soit se rendre chez lui ; il ne les recevra cependant que s'ils se présentent comme venant de la part du défunt professeur Daber. Il est très préoccupé par ce qui se passe, mais garde la tête froide. Il a reçu un mot de Daber et sait qu'il a mis fin à ses jours.

Quoiqu'il en soit, les personnages auront rendez-vous avec Ernest Blanchard, à son cabinet. Il sait pertinemment ce qui s'est passé au Mexique, et recherche de nouveaux Émissaires, les personnages constituent donc une chance inouïe à ses yeux. Au bout d'un mo-

ment, pendant lequel vous devrez faire paraître le personnage profond, mystérieux derrière son aspect sévère et sa grosse barbe noire, il dira « Messieurs, si l'un d'entre vous a peur de risquer sa vie pour protéger notre monde, qu'il sorte, ce qui va suivre ne le concerne plus ! », puis il marquera une petite pause tout en devisageant chaque personnage l'un après l'autre, après quoi il commencera à parler de la S.A.U.V.E. à ceux qui sont restés. Il en expliquera le but et le fonctionnement général, leur parlera de l'Inconnu, mais restera assez vague. Il sera d'ailleurs interrompu dans son discours par la sonnerie du téléphone...

Le coup de téléphone provient du docteur Moreau, chef de service à Sainte-Anne : il annonce à Blanchard que l'on a réussi à rattraper son cousin, et qu'on l'a enfermé dans une cellule de sécurité après lui avoir administré une bonne dose de calmants. Après la conversation téléphonique, qui se déroule devant les personnages, le docteur leur dit « Messieurs, il faut maintenant vous décider, soit vous laissez tomber, soit vous désirez prêter main forte à notre cause, auquel cas vous pouvez venir avec moi ».

Acte 2 : « Malgré les parois capitonnées on peut entendre les râles du fou »

Les voitures des personnages et du docteur arrivent devant l'établissement psychiatrique de Sainte-Anne. Le docteur demande alors aux personnages de le suivre et se dirige vers la réception. Il demande d'annoncer au docteur Moreau qu'il est arrivé et n'attend même pas la réponse pour se rendre au large ascenseur qui se trouve au fond du couloir. La montée est lente, et Blanchard demande aux personnages d'être discrets car, bien que Moreau soit un ami, il ignore tout de la S.A.U.V.E.

Enfin le petit groupe arrive au cinquième, le docteur Moreau se tient là, devant la porte de l'ascenseur, les présentations sont faites, courtoisement mais rapidement, et tout le monde se dirige alors vers la cellule d'Auguste Blanchard.

Malgré les parois capitonnées et la morphine, on peut entendre les râles du fou. Le docteur Moreau avoue n'avoir jamais vu une telle violence et une telle force, plus qu'extraordinaire. Le malade a déjà brisé deux camisolles.

Le docteur Moreau va alors se retirer et laisser un infirmier avec le groupe. Le docteur Blanchard ouvrira le judas, observera son cousin puis demandera à chaque personne de regarder également. Auguste est dans un état lamentable : comparé à la photographie du dossier de Daber, il a terriblement maigri, et les expressions de son visage ne laissent paraître que le mal et la haine. Le docteur Blanchard dira alors : « J'ai déjà observé de pareils cas. Pour en avoir le cœur net, il faut l'hypnotiser... »

Note au MF : Il est donc important que l'un des personnages possède la compétence Hypnose (Hypnotism). Le but de cette séance sera d'entrer directement en contact avec la créature qui a pris possession d'Auguste Blanchard, ce qui promet d'être assez terrifiant !

Acte 3 : « Tremblez faibles mortels... »

Le docteur Ernest Blanchard entre tout d'abord dans la cellule, commence calmement à parler avec son cousin, puis ne dit plus un mot et le regarde fixement, ... il semble se calmer. Le docteur utilise en fait une discipline de l'Art, la Télépathie (Telepathy), afin de convaincre son cousin de se laisser approcher par des étrangers et hypnotiser ; il hésite puis semble accepter. Ernest Blanchard fait alors entrer les personnages, la séance d'hypnose peut commencer.

Faites tirer les dés au personnage qui essaie d'hypnotiser Auguste, mais ne lui permettez pas de regarder le résultat, vous pouvez considérer que le succès de cette entreprise est automatique.

Chapitre 5 : dénouement

Dès la première réponse, Auguste prendra la voix de la créature, une voie sèche et cavernueuse, et aura son haleine fétide. Il est important que vous mettiez une certaine ambiance dans cette scène, à grands coups de ricanements sinistres, de malédictions, de menaces... La créature peut se servir de la Discipline Vision Trouble (Blur Vision) afin de faire croire que les murs bougent, ou bien d'une Vague de Brouillard (Wave of Fog) qui sortirait de la bouche d'Auguste... Il existe encore bien des moyens de mettre de l'ambiance.

La créature livrera quelques uns de ses terribles secrets, et annoncera : « Tremblez faibles mortels du monde Connu, car bientôt sera mon jour de gloire, lors de la prochaine pleine lune viendra le retour du Serpent à Plumes... et quiconque ne l'aura pas vénéré durant toutes ces années se verra terriblement châtié ! » Ou encore « Tous ceux qui dans Tollan mettront les pieds mériteront de périr de la main de mes fidèles guerriers... »

La prochaine nuit de pleine lune est dans à peine dix jours, le seul moyen assez rapide pour se rendre au Mexique est l'avion. Les personnages ont la possibilité de contacter Daurat qui se mettra en quatre pour préparer le voyage dans les plus brefs délais. Seule sa compagnie est capable de transporter des personnes et du matériel au-dessus de l'Atlantique Sud...

Chapitre 4 : envol pour le Mexique

Acte 1 : un voyage mouvementé

Les avions seront prêts deux jours après que Daurat ait été contacté ; il y a deux appareils Latécoère 28, spécialement équipés pour les vols sur de longues distances, l'un transportera les personnages, l'autre le matériel de l'expédition, qui ne doit pas dépasser 500 kilogrammes, vivres compris (la S.A.U.V.E. fournira ce matériel dans les limites du raisonnable), car il est impossible de trouver la nourriture nécessaire au Mexique. Le départ aura lieu tôt le matin ; la première partie du voyage qui prendra quatre jours, sera Paris-Santiago du Chili ; il faudra ensuite faire une halte d'une demi-journée afin de réviser les appareils, et repartir en direction de Mexico, ce qui prendra un jour et demi. Les personnages seront donc à Mexico 8 jours après qu'ils aient décidé de partir.

Cependant le voyage ne sera pas de tout repos, la créature fera tout pour effrayer les personnages avant qu'ils n'arrivent au Mexique : Vision Trouble (Blur Vision), Modifier la Température Extérieure (Change Temperature)... A partir du moment où les personnages vont se rapprocher de Mexico, elle deviendra plus méchante, et utilisera des disciplines comme Tempête (Change Weather) ou Grouillement (Swarm). Vous ne devez cependant pas empêcher les joueurs d'atterrir. La liaison entre Mexico et Tuia se fait par train jusqu'à Tachuca (10 heures) et ensuite par voiture (il y a possibilité d'en louer à Tachuca), cinq heures supplémentaires.

Acte 2 : Le Mexique de l'Époque

Depuis 1934 le président de cette « dictature démocratique » est le président Lázaro Cárdenas. Le régime mexicain revêt certains aspects du totalitarisme (contrôle des élections, président qui choisit sa succession) sans pour autant être absolument dictatorial. Il existe un parlement, inefficace, et un appareil judiciaire qui jouit de peu d'indépendance tout comme les Etats et municipalités. La liberté d'expression existe, cependant elle reste sans effets.

La Mordida, ou corruption, est chose normale à tous les échelons gouvernementaux ; le politicien qui ne s'enrichit pas dans l'exercice de ses fonctions est si exceptionnel qu'on le regarde soit avec admiration, soit avec un mélange de pitié et de mépris.

Acte 1 : Histoire de Tula

La cité de Tula a une connotation mythique et fabuleuse ; capitale présumée de l'empire Toltèque, sa renommée fut telle, que tous les peuples postérieurs ont revendiqué une filiation à la civilisation Toltèque. Tula était implantée à la limite nord de la Mésoamérique de l'époque, et occupait une position stratégique importante.

Pour les archéologues, Tula fut tout d'abord ce que l'on appelait le « centre cérémonial principal », découvert au XIXe siècle. La confrontation entre les récits et les réalités de l'archéologie est riche d'enseignements, il apparaît que cette fabuleuse cité, aux « bâtiments d'or et d'argent », n'a laissé que de bien modestes vestiges, et il faudra attendre 1941 pour que l'on sache avec certitude que la petite Tula de l'État d'Hidalgo était bien la « Tollan Toltèque ». De nos jours, les fouilles ne sont pas encore terminées, la ville devait être plus étendue que l'on peut le penser, et on distingue en fait deux sites : Tula grande, la grande Tula et Tula chico, la petite Tula. L'étude de différents modèles de céramiques permet de situer la cité dans l'histoire entre 700 après JC et le début de la période coloniale espagnole. Néanmoins sa grandeur semble bien relever davantage du mythe que de l'histoire.

On associe Tula grande à l'âge d'or de la civilisation Toltèque appelé Toltecayotl, qui va même jusqu'à posséder des livres, dont les tardives copies permettront d'expliquer l'histoire de la cité. Il s'agit des annales de Cuauhtitlàn et de la Relation de la Genealogia. D'après ces ouvrages, tout débuta par les conquêtes d'une horde de Chichimèques dirigée par Mixcoatl (de par son nom calendaire ce Tecpal : « couteau de sacrifice », nom porteur d'une vocation

vos notes

guerrière), il soumet plusieurs petits peuples avant de se fixer à Colhuacan. A sa mort, son fils ce Acatl (« roseau »), Topiltzin (« Notre prince »), Quetzalcoatl, déplace la capitale à Tulacingo puis vers 968 à Tula.

Grand prêtre du clergé de Quetzalcoatl, ce Acatl promeut les arts et les techniques, prône la sagesse et les formes les plus élevées de la méditation, il préfère aux sacrifices sanglants, l'autosacrifice ou le sacrifice symbolique de fleurs. Mais bientôt son pouvoir est menacé par Tezcatlipoca, qui représente les idées nouvelles venues du nord (la guerre, les sacrifices humains, les castes guerrières, la nuit et les maléfices). Par trahison ce dernier parviendra à vaincre ce Acatl, qui quittera Tula en pleurant, accompagné d'une poignée de fidèles. Il s'exilera sur un radeau de serpents, promettant de reconquérir son peuple lors d'une année ce Acatl. Cette promesse allait être lourde de conséquences historiques, car c'est au cours d'une année portant la date ce Acatl dans le calendrier indigène (1519) que les Espagnols débarquèrent au Mexique. Plusieurs souverains de la lignée Tezcatlipoca dirigèrent encore la cité et la ville fut définitivement détruite vers 1160 (1156 ou 1168). Tula fut en partie peuplée par les Aztèques (farouches adversaires du pacifisme et défenseurs du sacrifice humain), qui ne se privèrent pas de piller allègrement ce bastion nord du monde « civilisé ». En effet, cette cité des arts ne livre qu'une céramique assez grossière, ainsi que de rares objets d'art.

Acte 2 : Le Tombeau de « ce-Acatl »

En cette année 1935, la cité de Tula n'est pas particulièrement connue des archéologues. Les premières fouilles ont été effectuées dans la cité au XIXe siècle, mais seules quelques ruines avaient été découvertes. Le site est construit sur un éperon rocheux ; il est le premier connu et le plus spectaculaire des ensembles architecturaux Toltèques.

Autrefois, les édifices étaient ornés de frises recouvertes de stuc et peintes. Les fresques représentaient des jaguars en laisse et des aigles tenant des cœurs humains entre leurs serres. On trouvait aussi de petits autels soutenus par des personnages vêtus comme des guerriers, dont les bras tendus soutenaient la dalle composant l'autel lui-même. De nombreuses statues porte-étendards se dressaient de-ci de-là. A l'est, plusieurs édifices furent détruits, probablement par des Aztèques. Il faut noter qu'il n'est pas rare de trouver des caches contenant des objets déposés par les Mexicas qui firent halte à Tula.

1. Pyramide de Quetzalcoatl-Tlahuizcalpantecuhli

Au nord se trouve la Pyramide de Quetzalcoatl-Tlahuizcalpantecuhli. Il s'agit d'un soubassement, surmonté de statues hautes de 4,50 mètres, représentant Quetzalcoatl sous sa forme de Tlahuizcalpantecuhli (Vénus ou l'étoile du matin). Il est figuré dans une position assez statique, inscrite dans un rectangle allongé, tout comme un guerrier en armes, il porte une coiffe de plumes, et tient dans ses mains un propulseur¹ et une bourse à encens (qui rappellent sa double vocation de guerrier et de prêtre). On trouve aussi quatre grands piliers carrés ornés de bas-reliefs guerriers qui servaient également à soutenir un toit plat. L'entrée du sanctuaire fut autrefois ornée de deux gigantesques serpents dont le corps soutenait un linteau² et dont la gueule béante reposait sur le sol. Devant le temple se trouve une grande salle hypostyle³, dont les piliers sont pratiquement tous brisés. Derrière la pyramide se trouve le coatepantli, muraille de pierre sculptée de manière à figurer un mur de serpents.

2. Les salles de jeu de balle

— Salle de jeu de balle nord : complètement en ruine, ainsi d'ailleurs que la plupart des édifices du reste de la cité, il n'y a rien d'intéressant à y trouver.

— salle de jeu de balle sud : beaucoup plus grande que la précédente, elle a été utilisée par une tribu Mexicas qui occupa la ville après les Aztèques. Une étude des ruines permettra d'y trouver des vestiges de cette occupation.

3. L'Oratoire Central

Ce petit bâtiment de forme pyramidale se dresse sur une stèle de pierre, il est semblable aux autres vestiges. Une fouille attentive de l'édifice révélera une dalle qui n'est pas scellée : il s'agit d'une cache renfermant plusieurs objets datant de l'occupation Mexicas (statuettes de turquoise, vases et céramiques diverses...) Ces objets ont une grande valeur commerciale (entre 500 et 1 000 \$ pièce, il y en a 20). Mis à part leur intérêt archéologique, ils n'ont aucune utilité, et peuvent être revendus à un musée.

4. La Grande Pyramide

Il est important d'insister sur la différence radicale entre la pyramide-tombeau égyptienne, et la pyramide socle mexicaine qui fit office en de très rares occasions de sépulture. Encore en partie enseveli par les sables du désert, cet édifice est en bien piètre état, pour ne pas dire en ruine. Il ne reste rien du temple qui dominait le corps de la pyramide. Sur la face sud du bâtiment se trouve un passage hâtivement rebouché, il s'agit de la crypte où se terre la créature.

Peu après que les personnages soient arrivés sur le site, ils seront attaqués par trois zombis habillés tels d'antiques Hommes-Jaguars. Leur costume est entièrement fait de peau de jaguar et ils portent un masque en forme de tête de félin. Ce sont de simples cadavres animés, (Animated Corpse, voir Livret Abominations). Ils se battent avec des épées Toltèques que l'on peut considérer comme des glaives. Ils ont respectivement 40, 55 et 60 points d'Endurance.

Lorsqu'on leur retire leur masque, on peut s'apercevoir qu'il s'agit en fait des trois victimes de la précédente expédition... Ce qui mérite un Test de Peur (Fear Check).

Quant à la créature, elle est la momie de « ce Acatl » que quelques fidèles ont ramené à Tula après la domination aztèque. Depuis, la momie a décidé d'augmenter son pouvoir, jusqu'à l'ultime année « ce Acatl » (1935), où il pourra revenir à la vie et reconquérir son peuple...

On peut considérer cette créature comme une momie classique (Livret Abominations page 24) à ceci près qu'elle possède aussi les disciplines Séide⁴ (Minion). Tempête (Change Weather), Grouillement (Swarm). et que toutes ses disciplines n'ont pas de limite de portée. Sa CVM (EWS) est de 155, et son Endurance est de 90.

La salle dans laquelle elle se trouve est un petit caveau de trois mètres sur trois qui a été creusé pour elle, il n'y a rien dedans excepté quelques vieux objets Toltèques de grande valeur.

1. Pièce de bois permettant de lancer un javelot.
2. Pièce de pierre qui se met au-dessus d'une porte pour former la partie supérieure et en soutenir la maçonnerie.
3. Salle dont le plafond est soutenu par des colonnes.
4. Cette discipline se trouve dans le livret THINGS, dans l'Extension au Jeu d'Épouvante.