

# LE DERNIER CALENDRIER



Un Tzitzimime Iztac

Un scénario apocalyptique pour 3 à 6 joueurs pour Teocali, jouable en 6 à 8h de jeu

Texte : Fabien Deneuille

Illustrations : Guillaume « Malaki » Prevel, Mickaël Blémand

*« A l'issue de la dernière lune du dernier cycle de la dernière ère  
Au moment précis fixé par Teotlua et calculé par nos ancêtres  
Viendra une journée sans soleil, où le monde verra sa colère  
L'heure fatidique où sera exterminée notre race de traîtres.»*

<http://www.teocali-jdr.com>

<http://www.footbridge-online.net>

## **Synopsis du scénario**

Envoyés pour enquêter sur un mystérieux artefact ressemblant à un immense calendrier, les personnages vont être entraînés dans une course effrénée pour sauver la Cité d'Or et toute leur civilisation d'une menace ancestrale.

## **Résumé du scénario**

Les héros vont se confronter à la terrible menace des Tzitzimimes (des créatures reptiliennes ancestrales, créées par Teotlua, le dieu créateur, pour exterminer la race humaine) qui plane sur l'Île, l'univers des PJ. Quand Teotlua les a enfermées dans les profondeurs du Machu Teotl (la montagne au cœur de l'île au pied de laquelle est bâtie la Cité d'Or, la capitale de l'empire), il a également mis en terre un artefact, un calendrier, une sorte de compte-à-rebours qui, une fois achevé, donnera le signal réveillant les créatures de l'apocalypse et entraînant la fin des habitants de l'Île. Ce calendrier vient juste d'être retrouvé par les Centes (la tribu des suivants de Centloa, le Forgeur d'Or), et il s'avère qu'il arrive bientôt à sa fin. Envoyés pour expertiser l'objet, les personnages découvriront la menace qui plane sur leur univers et devront trouver un moyen de l'empêcher. Cela repose par la récupération d'un autre artefact, la Lance de Lune, détenue par un Xochitonal (une autre créature ancestrale, anciennement le passeur des âmes des morts vers les cieux, avant la Folie), qui vit au Fossile (un lieu-dit, dans le Cimetière Antique, dans les désertiques Plaines de Poussières). Les personnages n'auront que peu de temps pour rejoindre le Cimetière Antique (sans perdre de temps en route), récupérer la lance et revenir à Teotitlan pour « remonter » le calendrier et démarrer un nouveau cycle qui renverra les Tzitzimimes dans leur sommeil dans les profondeurs.

Bien que quelques choix faits par les PJ (personnages-joueurs) puissent influencer sur le contenu de certains des actes du scénario, son déroulement global reste relativement linéaire et classique : l'histoire d'un aller et d'un retour. Le premier acte implique une mini-enquête dans Teotitlan, à l'issue de laquelle les tribaux partent pour un voyage jusqu'au Cimetière Antique, cœur de tribu des Ahe'mas (la tribu des Juges Noirs) dans les Plaines de Poussières (le deuxième acte). Le dernier acte est le retour des personnages à la Cité d'Or, où, en fonction de leur rapidité à effectuer les deux premières parties du scénario, leur objectif final consistant à sauver le monde de la catastrophe sera plus ou moins difficile à atteindre.

Ce qui fait la force de ce scénario, c'est son côté épique, l'ampleur de l'objectif à atteindre (empêcher le monde de la destruction). Ce que le meneur doit également mettre en avant c'est le côté contre-la-montre du scénario : le scénario doit se dérouler à un rythme soutenu et le meneur devra garder un décompte précis du temps qui passe (temps fictif) tout au long du jeu, puisque cela influera sur le déroulement du dernier acte. Les décisions des joueurs, le temps qu'ils consacreront à chaque tâche aura donc une incidence directe sur l'aspect de la scène finale.

## **Le temps court**

Ce scénario est une course contre la montre. A partir du moment où le scénario démarre, le meneur doit tenir compte de l'évolution du temps, notamment par rapport à la fatidique fin du calendrier, qui déclenchera les événements terminaux décrits dans l'acte III. Les personnages démarrent en début d'après-midi du jour 1 du timing global et le meneur devra tenir compte de l'écoulement des jours. Le meneur est donc invité à

marquer l'écoulement des jours sur une aide de jeu, comme celle ci-dessous. Il faut savoir qu'une fois les personnages sur la route des Plaines de Poussière (dans l'acte II), il y a assez peu de variabilité. C'est dès le début, dans l'enquête initiale que les personnages pourront faire la différence. Les événements de l'acte III (l'éclipse, la libération des Tzitzimimes) prennent place au jour 14 du timing global.

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |

### **Tzitzimimes et Xochitonal**

Ces créatures, clef de voûte du scénario, ne sont pas décrites dans le bestiaire du livre de base, mais apparaîtront dans le complément de bestiaire qui sera inclus dans le livret accompagnant l'écran, à paraître prochainement. Voici tout de même un aperçu de ces créatures, qui vous sera utile pour faire jouer cette histoire.



Les tzitzimimes sont des créatures ancestrales, reptiliennes, qui ont été conçues par Teotlua à l'aube des temps, comme pendant sombre de l'humanité. Reflets sombres des humains, ils ont grandi en parallèle des hommes et reviendront pour causer leur perte. Plutôt que de les libérer pour punir les hommes, il a préféré déclencher la Folie, pour la simple et bonne raison que les créatures étaient tellement nombreuses et tellement puissantes qu'elles ont fait peur au créateur lui-même. Il les a donc enfermés profondément sous le Machu Teotl, avec un calendrier artefact qui marque le moment où ils se réveilleront pour fondre à nouveau sur l'humanité. Ces grandes créatures reptiliennes ailées sont puissantes, munies d'un bec acéré, de bras et jambes griffues : leur peau est recouverte d'une chitine ressemblant à celle des insectes. Ils sont répartis en 4 grandes familles, chacune associée à un élément, les tzitzimimes de chaque élément maîtrisant les Grâces associées à cet élément. Les tzitzimimes xoxouchals,

#### **Tzitzime Xouxouchal**

de l'eau, sont les plus petits et serviles, ils s'organisent en nuées et ont la capacité de souffler la glace et respirer sous l'eau. Les tzitzimimes cotzis, associés à la terre, sont en minorité, ils ne possèdent pas d'ailes mais sont extrêmement puissants et maîtrisent la puissance de la terre. Les tzitzimimes itlalaus, du feu, sont les plus courants, ils sont malfaisants et destructeurs, et hantent le ciel, embrasant tout sur leur passage. Les

de l'eau, sont les plus petits et serviles, ils s'organisent en nuées et ont la capacité

tzitzimimes iztacs sont les seigneurs des tzitzimimes, hauts comme deux hommes, associés à l'air, ils peuvent déclencher des tempêtes et se rendre intangibles comme l'air.

| Tzitzimimes | Pugnacité | Mobilité | Ruse | Statut | Science | Létalité | Protection | Oas | Spécial                                      |
|-------------|-----------|----------|------|--------|---------|----------|------------|-----|--|
| Xoxouchal   | 4         | 7        | 2    | 5      | 0       | 2        | 2          | 3   | Maîtrise les Grâces élémentaires de l'eau    |
| Cotzi       | 9         | 2        | 3    | 5      | 3       | 4        | 4          | 5   | Maîtrise les Grâces élémentaires de la terre |
| Itlalau     | 6         | 5        | 4    | 9      | 5       | 3        | 3          | 5   | Maîtrise les Grâces élémentaires du feu      |
| Iztac       | 10        | 7        | 9    | 10     | 10      | 3        | 5          | 12  | Maîtrise les Grâces élémentaires de l'air    |

Les xochitonals sont des créatures ancestrales immortelle humanoïdes, au corps de crocodile, à peine plus grande qu'un homme, armés d'une lance et d'un bouclier, associés tous deux à la Lune. C'était les gardiens du monde des morts, guidant les âmes vers l'éternité, avant la Folie. Teotlua les a exterminés un à un, ce qui empêcha les âmes des morts de rejoindre l'au-delà. Il n'en reste qu'une poignée, dont l'un vivant dans le Fossile, au milieu du Cimetière Antique, le cœur de tribu des Ahe'mas

| Créature   | Pugnacité | Mobilité | Ruse | Statut | Science | Létalité | Protection | Habitat | Oas |
|------------|-----------|----------|------|--------|---------|----------|------------|---------|-----|
| Xochitonal | 6         | 6        | 6    | 6      | 6       | 3        | 4          | Partout | 6   |

Spécial : Maîtrise les Grâces de la mort, de la vie et de l'âme.

## Déroulement du scénario

La suite de ce document décrit chaque acte du scénario, scène par scène. Si toutes les scènes ne sont pas obligatoires, les personnages des joueurs pouvant toujours choisir d'autres options, le meneur devrait se servir des personnages, des éléments de description et de décor fournis dans la suite pour donner vie à la partie.

### Acte I : Mystère dans la Cité d'Or

*C'est le début d'après-midi et vous êtes sur une haute terrasse, dans le quartier de Centloa, surplombant la ville. La Cité d'Or s'étend à vos pieds, sous un ciel nuageux, la lumière du soleil jouant à cache-cache entre les temples, les canaux et les habitations. Derrière eux, non loin de là se trouve l'entrée du tunnel dans le Machu Teotl, qui s'enfonce vers la Primale, le cœur de tribu des Centes.*



Après cette première description, le meneur devrait

expliquer ce que les personnages font là : tribaux rassemblés (ayant déjà travaillé ensemble sur d'autres missions) par le Seigneur de l'Île, une mission leur a été confié par le tlatloa (le Seigneur de l'Île) le matin même. Ils doivent se rendre dans la Primale, le cœur de tribu des Centes, afin d'y faire une contre-expertise. En effet, les Centes auraient découvert un objet, un précieux artefact, une sorte de calendrier dont l'origine remonterait à Teotlua lui-même. Le Seigneur de l'Île envoie les personnages pour vérifier cette information, enquêter sur l'objet et agir si nécessaire.

Ce premier acte est une enquête dans Teotitlan : au sein de la Primale, les personnages ne seront pas forcément les bienvenus. Ensuite ils devront agir le plus vite possible dans l'enquête car le temps court et la fin approche, même si les personnages ne le percevront peut être pas tout de suite.

### Accès à la Primale

*L'escalier sculpté dans la roche descend vers les profondeurs du Machu Teotl. Les couloirs sont ouvragés et sculptés et au pied de l'escalier, illuminée par des torches, se trouve la porte d'or ornée de bas-reliefs menant à la Primale. Deux guerriers Centes, portant un masque d'or, se lèvent à votre approche et vous toisent, vous bloquant l'accès.*

Un personnage Cente connaît peut-être l'un de ces deux gardes, avec qui il a peut être vécu les enseignements pour devenir tribal. Cela n'enlèvera pas leur méfiance. Si les personnages annoncent qu'ils sont envoyés par le Seigneur de l'Île et évoquent le calendrier, l'un des deux gardes ira annoncer leur venue et les fera entrer quand il reviendra. S'il y a un personnage Cente et qu'il a inspiré confiance aux Gardes, ces derniers les laisseront entrer seuls, sinon un des deux gardes les accompagnera.

Derrière la porte se trouve la Primale, la forge des Centes. Des bruits de marteau sur le métal, une bouffée de chaleur, un large couloir s'enfonçant au cœur d'une immense caverne, voilà ce que vous traversez. De part et d'autre de ce passage, sont taillés des niches et des tunnels dans la roche. Ils mènent à différentes salles, où l'on peut voir des lieux de culte, des forges, des salles d'entraînement... un véritable labyrinthe. Au bout de ce passage, un escalier taillé dans la roche monte autour d'une sorte de cratère. A un moment, un chemin de pierre quitte l'escalier pour mener vers une sorte de temple, qui est le siège du chef de Tribu : Or. Ce n'est cependant pas votre destination : vous continuez jusqu'au sommet de l'escalier qui vous amène au bord de ce cratère. En contrebas se trouve un lac de lave brûlante : la forge de Centloa, là où d'après la légende il forgea les Huacans. Des bords de ce cratère, où vous évoluez, partent des tunnels creusés dans la montagne, probablement d'exploitation minière. Près d'un de ces tunnels se trouvent 3 hommes, tous membres de la tribu des Centes, qui vous dévisagent.

Ces trois hommes sont Or, le chef de la tribu des Centes, la mine sévère, très grand et bien bâti, il a des cheveux courts, la mâchoire proéminente et les muscles saillants. Il est accompagné de Souvenir des Anciens, un vieillard portant de nombreux bijoux en or, le visage marqué mais sage, auprès duquel se trouve un adolescent, un apprenti fin et élancé. Or sera impitoyable avec les personnages des joueurs : leur venue est un désaveu de la confiance du Seigneur de l'Île. L'artefact qu'ils ont trouvé a déjà été examiné et ils ont trouvé tout ce qu'il y avait à savoir. Les personnages devront faire preuve de diplomatie ou de cran, selon leur approche. Un PJ Cente sera considéré avec défiance par Or. Ce qu'il souhaite, c'est que les PJ partent au plus vite et retournent d'où ils sont venus. C'est de cet argument qu'il faudra jouer pour pouvoir examiner le calendrier. Une fois que les PJ leur auront promis de ne pas traîner, ils pourront aller examiner l'artefact, à l'entrée d'un des tunnels.

Le calendrier est une lourde pierre ronde, un mandala, ressemblant à un calendrier. Si les personnages l'examinent en détail (avec un bon jet de Sens+Savoir), ils peuvent obtenir les informations suivantes :

- Le calendrier n'est pas comme les autres. Au lieu d'un cercle, c'est une spirale qui décompte le temps, comme si au lieu d'avoir un cycle qui se renouvelle, il n'y a qu'un décompte, dans un seul sens, vers une fin prédéterminée.
- Tous les emplacements de la spirale sont vides, à l'exception du dernier, où brille une petite lueur, comme celle d'une faible énergie qui diminue petit à petit.
- Il y a des symboles gravés sur le calendrier, ce sont des symboles très anciens, ressemblant à l'ancêtre de l'écriture de la civilisation de l'Île. Certains symboles sont identifiables avec un grand nombre de succès sur le jet de Sens + Savoir. Par exemple, près des différentes cases de la spirale se trouve un symbole rappelant celui de la lune. Un personnage pourrait en déduire que chaque petite case correspond à une lune et en observant la lueur décroître, il pourrait se rendre compte qu'il reste une demi-lune environ avant qu'elle ne disparaisse.

En interrogeant la pierre, à l'aide d'une Grâce de mémoire par exemple, un personnage peut voir qu'elle est très ancienne et remonte à avant la Folie. Avec un effet amplifié de la Grâce il peut même voir une vaste caverne où la pierre a été gravée, par un être grand et puissant : Teotlua. Dans la caverne se trouve une assemblée, de multiples silhouettes, humanoïdes, peut être humaines, peut être monstrueuses. Si les personnages ne trouvent pas cette information, Souvenir des Anciens peut la leur donner, s'ils le mettent en confiance. Une Grâce de Terre révélera aux personnages que la pierre est très ancienne, plus ancienne que les élémentaires eux-mêmes. Si les personnages vont dans la galerie où la pierre a été découverte, ils ne trouveront rien de plus qu'un mur lisse à



l'ancien emplacement de la pierre. Clairement il reste des choses à élucider sur cette pierre, et les symboles seront la clef de l'énigme. Les personnages doivent donc mémoriser, recopier ou dessiner les symboles pour pouvoir ensuite les traduire ou en trouver la signification. Un Ahe'ma ou quelqu'un de particulièrement savant dans le groupe saura qu'il est possible peut être de trouver des réponses dans des anciens codex de la Maison des Mots, dans le quartier d'Ahecatl.

### **La Maison des Mots**

*Les dernières lueurs du jour éclairent d'une lueur orangée le quartier d'Ahecatl, qui se vide petit à petit, les citadins rejoignant les lieux plus festifs en vue de la nuit qui approche. Vous traversez la place et laissez derrière vous l'impressionnante Huacan à tête de lama pour vous diriger vers la Maison des Mots, un impressionnant bâtiment entouré de colonnes massives. Vous espérez tout de même pouvoir y avoir accès, malgré l'heure tardive.*

Selon le temps que les personnages auront passé dans la Primale, ils arriveront soit plus tard dans l'après-midi (il faut compter au moins 2 ou 3 heures pour retraverser à pied Teotitlan jusqu'à la Maison des Mots), soit le soir. Ils peuvent aussi remettre cela au lendemain matin, mais dans ce cas le MJ devra comptabiliser une première journée dans l'écoulement du temps. La Maison des Mots se trouve sur la place d'Ahecatl, où se trouvent d'autres bâtiments administratifs ainsi qu'une grande huacan (statue sacrée en or servant de réceptacle aux âmes des morts) à corps d'homme et à tête de lama. C'est un grand bâtiment portant le symbole d'Ahecatl, entouré de colonnes. Une volée de marches permet d'y accéder. Le gardien de la maison des mots est un homme d'un certain âge, les cheveux gris et noir, plutôt longs, vêtu d'une cape de plume couleur bleu nuit. Il s'appelle Mains de pureté et, si ce n'est pas un tribal, cela reste un noble de haut rang. La Maison des Mots est fermée à la nuit tombée. Il faudra être très convaincant pour y accéder dans les dernières lueurs du jour. Il invitera sinon les personnages à revenir le lendemain matin à la première heure. Si les personnages ne peuvent accéder le soir, ils devront revenir le lendemain ou bien essayer d'entrer de nuit, risquant de tomber nez à nez avec des membres du clan de la Lune d'Argent, en charge de protéger le lieu. Une situation intéressante...

Dans la Maison des Mots, au fond, derrière un rideau, se trouve l'endroit où sont stockés les codex anciens, des morceaux de papiers amatl. Cette pièce n'est pas facile à trouver dans la labyrinthique Maison des Mots, et sans l'aide de Mains de Pureté, les personnages peuvent tourner un petit moment. Dans la pièce, sur des rayonnages se trouvent les anciens codex. L'un d'eux raconte une légende relativement connue des PJs, correspondant aux anciennes cités des Îles du Levant (où se trouvent d'autres spécimens de cette écriture ancienne, datant d'avant la Folie). Par analogie, ils peuvent donc en déduire le sens des autres glyphes. C'est un jet de Sens + Examiner, éventuellement modulé par des aides ou des Grâces. Chaque succès peut révéler la signification d'un glyphe du calendrier.

- L'un des symboles est celui de la fin, ou bien du renouveau, selon la manière dont il est lu
- Un autre symbole est celui d'un peuple ou d'un grand rassemblement d'êtres
- Le symbole juste à côté est celui du monstre, de la créature inhumaine
- Un symbole, à côté, parle de l'éveil
- Le symbole de la lune se trouve près des cases de la spirale, tout comme un autre symbole, celui d'une lance. Les deux symboles pourraient être combiné pour former un nom « propre » : la Lance de Lune, le nom d'un objet.

- A côté du symbole du renouveau se trouve un symbole parlant d'une action : l'action par contact d'un objet sur un autre, l'un des deux objets étant probablement le calendrier lui-même

Les joueurs devraient pouvoir commencer à en déduire quelques informations. S'ils ne découvrent pas la signification des symboles, les personnages pourront refaire un jet pour la demi-journée suivante de recherche et ainsi espérer obtenir d'autres informations. S'ils ont des difficultés, le meneur peut inviter les personnages les plus doués en Savoir à faire un test de Sens + Savoir et à donner des éléments en plus aux personnages, selon les questions qu'ils posent :

- Tous les éléments (les créatures, la grotte, Teotlua) peuvent rappeler la légende des Tzitzimimes, endormis sous le Machu Teotl, qui s'éveilleront un jour pour anéantir l'humanité.
- Ces créatures sont les sombres reflets de l'humanité, ils sont très nombreux, puissants et Teotlua lui-même aurait peur d'eux et les aurait enfermés à jamais ou presque.
- En combinant ces éléments, l'association est vite faite : à la fin du calendrier, les Tzitzimimes s'éveillent pour anéantir l'humanité. Mais peut-être que l'action de la Lance de Lune sur le calendrier pourrait permettre le renouveau et non la fin.
- La seule « Lance de Lune » connue par les Ahe'mas est celle qui détient le Xochitonal, une créature mystique qui vit dans le Fossile, au cœur du cimetière Antique, le cœur de la tribu des Ahe'mas. Cette créature n'apparaît qu'à l'issue d'un long rituel d'invocation, effectué par les Juges Noirs pendant la Miccahuit, le rassemblement de la tribu des Ahe'mas.
- Une prophétie existe (celle qui figure sur la première page de ce scénario) parlant d'une journée sans soleil qui annoncera le retour des êtres implacables que sont les Tzitzimimes.

A l'issue de cette scène de recherche, plus ou moins rapide selon l'efficacité des PJ, les joueurs devraient avoir la plupart des éléments pour avancer : pour arrêter l'apocalypse, ils doivent aller chercher la Lance de Lune auprès du Xochitonal, dans le Fossile, au milieu des Plaines de Poussières et la ramener sur le calendrier pour permettre le renouveau, tout cela avant la fin du décompte si possible ! Il n'y a donc pas de temps à perdre...

### **Retourner voir le Tlatloa**

*Depuis la terrasse, vous surplombez la Cité d'Or. La vieille femme, Opale, vous rejoint et après les salutations d'usages, est prête à vous écouter. Vous n'aurez malheureusement pas la chance de revoir le Seigneur de l'Île, il va donc falloir être concis et efficace.*

Les personnages peuvent vouloir retourner faire un premier compte-rendu au Seigneur de l'Île. Ce n'est pas une bonne idée, mais le MJ ne devrait pas empêcher les joueurs de le faire s'ils le veulent. Après avoir passé une heure de marche pour rejoindre le palais et en gravir les marches, les membres du clan de la Lune d'Argent qui gardent le palais les informeront que le Tlatloa ne peut les recevoir, car il est à l'assemblée des chefs. En insistant un peu, les personnages peuvent voir Opale, qui les recevra sur une petite terrasse (cf. p.40 pour sa description). Elle se montrera bienveillante et écoutera les PJ avec attention. Elle annoncera qu'elle transmettra les informations au Seigneur de l'Île mais invitera les personnages à continuer l'enquête : si menace il y a, c'est le devoir des personnages que de découvrir ce qu'il se passe. Elle les orientera vers la Maison des Mots si nécessaire.



## **Gérer les préparatifs du voyage**

Le voyage jusqu'au Cimetière Antique n'est pas aussi rapide que cela. Il prend 10 soleils en marche normale et 6 soleils en marche forcée. Il faut donc se préparer à ce voyage. Les emplettes, les provisions peuvent être achetés facilement à Teotitlan, notamment dans le quartier de Xiateotl ou de Tocotzoni. Si les personnages ont les moyens, ils n'auront aucun problème à trouver ce qu'ils cherchent, sauf s'ils cherchent quelque chose de particulièrement rare. Le meneur peut même jouer une scène de négociation avec un marchand s'il le souhaite, ou bien une altercation avec un malfrat dans le quartier mal famé de Xiateotl. Ce n'est cependant pas le cœur du scénario. Par contre, le meneur devrait tenir compte du temps que passeront les PJ à se préparer au départ et à le décompter.

## **Acte II : Jusqu'au Fossile et au delà**

*Après avoir franchi les portes de la Cité d'Or, vous vous engagez sur la route qui descend des hauteurs des montagnes vers la jungle de la Cercle. Sur la route pavé qui descend de la ville, vous croisez beaucoup de mondes : marchands, paysans, voyageurs... Arrivés au niveau de la jungle, la température et l'humidité de l'air remontent. Vous cherchez votre route pour partir vers l'austral et rallier au plus vite votre destination.*

Changement d'ambiance pour cet acte, après l'enquête, place au contre la montre ! Les personnages doivent parcourir les kilomètres qui les séparent du Cimetière Antique le plus vite et le plus efficacement possible. S'ils optent pour la marche forcée (et ils n'auront pas trop le choix vu le timing), le voyage durera 6 jours s'il n'y a pas de détour. Lors de la première journée, ils traversent la Cercle, une jungle très peuplée, ils croisent du monde sur la route, passent dans plusieurs clans installés dans la jungle au bord de la route ou à la Cime des Arbres. Puis la route quitte la jungle et arrive à un embranchement, l'un partant vers le Levant, l'autre vers le Boréal. La direction du Boréal est celle de la Route Sèche qui mène à travers les Plaines de Poussière jusqu'à Xelmoa. Ils s'y engagent au début du 2<sup>e</sup> jour de leur voyage.

## **La route sèche**

*La chaleur humide de la jungle laisse place assez brutalement à une chaleur beaucoup plus sèche et étouffante. Après avoir laissé l'embranchement derrière vous, vous vous engagez sur la route Sèche et comprenez d'où vient ce nom. Le soleil dans le ciel devient de plomb et tape très dur. Seuls restent quelques restes de végétation calciné de ci de là, mais le reste du paysage n'est plus que rocaille, sable et poussière. La route pavée serpente dans ce paysage désertique, le sable et la poussière s'ancrant entre les pierres de la route.*

Les personnages évoluent maintenant dans les Plaines de Poussière. Suivre la route n'est pas difficile, elle est tout de même bien tracée et lisible. Par contre, tenir le rythme de marche forcée, surtout aux heures les plus chaudes de la journée, relève du défi (les personnages doivent réussir un jet de Corps + Se Déplacer, difficulté 4). Un échec d'un point fait perdre 1 point de Corps, un échec de 2 ou plus, outre une perte de points de Corps, forcera le personnage à s'arrêter pour s'abreuver, se mettre à l'ombre et trouver une autre solution pour continuer, après un peu de repos. Ce jet correspond aux deux

premiers jours de voyage à travers les Plaines de Poussière. Pour simplifier leur travail, les personnages peuvent essayer de voyager de nuit (mais attention au froid glacial), ou bien, plus astucieusement, à voyager pendant les heures les plus fraîches (à l'aube et au crépuscule) et à s'arrêter en plein milieu de la journée et de la nuit, quand il fait trop chaud ou trop froid. Une telle astuce peut diminuer la difficulté du jet pour tenir le choc en marche forcée. Si les personnages n'ont pas prévu assez d'eau ou de vivres, le meneur peut également leur demander de tester Sens + Survivre pour trouver de quoi se sustenter dans le désert (avec une difficulté de 4 ou 5). L'utilisation astucieuse de Grâces peut les aider à trouver de quoi tenir. Le paysage laisse petit à petit la place à un désert de sable et de roche, plus aucune végétation n'est à l'horizon.

### **Cavaliers et scorpions**

*Plus plus vous vous enfoncez dans les Plaines de poussières, plus le paysage devient hostile et la chaleur accablante. Vous suivez tout de même la route Sèche qui disparaît parfois sous les sables du désert. Vous n'avez croisé que très peu de voyageurs : des pohtecas en route pour la Capitale, des membres de clans locaux qui se sont adaptés à la vie aride des Plaines... La chaleur est telle que le paysage se trouble à l'horizon quand le soleil est à son zénith. Puis, le plus observateur d'entre vous aperçoit, à l'horizon un nuage de poussière : est-ce la réalité ? Est-ce une illusion créée par la chaleur ? Tout cela a l'air bien réel et ce n'est pas une simple tempête : on dirait qu'il y a des créatures dans cette nuée qui semble s'approcher. Que faites-vous ?*

Au troisième jour de voyage à travers les Plaines de Poussière (donc théoriquement le 4<sup>e</sup> depuis leur départ de Teotitlan, sur les 6 au total), la route des personnages va croiser celle d'une troupe de conquérants : ce sont les hommes de Diego Peretrello, une faction décrite p.187 du livre de base. Ce sont des cavaliers errants dans le désert, à la recherche de la route qui mène vers la Cité d'Or. Ils pillent et tuent sur leur passage, sans faire de quartiers. Les personnages les voient arriver de loin et devraient trouver un moyen d'identifier la menace : esprit de l'air, animal envoyé en espion, plusieurs options sont possibles. Ils sont armés de sabres et de lances crachant le feu. Ils sont quinze, montés sur leurs étranges montures (des chevaux). C'est aux personnages de décider de ce qu'ils font, sachant que le temps leur est compté. Ces conquérants sont là pour servir de diversion : si les PJ vont au combat ou essaient de les prendre en chasse, ils risquent de perdre une précieuse journée ou demi-journée. A eux donc de bien choisir leur mode d'action, en fonction de cette contrainte et également des tabous : les conquérants sont des êtres humains et tombent sous le joug des tabous. Il faut trouver un moyen de les repousser sans les tuer. Une méthode relativement simple consisterait à utiliser les Grâces pour lever une tempête ou créer une illusion pour leur faire peur et les détourner de leur route. Si les personnages vont à la confrontation, ils peuvent être faits prisonniers par les hommes de Peretrello, qui cherchera à savoir où est la Cité d'Or. S'il ne parle pas la langue insulaire, il saura bien les retenir suffisamment longtemps pour menacer la réussite de leur mission.

Une autre menace qui peut détourner les héros de leur chemin serait l'arrivée d'un colotl (décrit dans le bestiaire p.219 du livre de base) : qu'il attaque de jour ou de nuit, il émettra un son inquiétant qui mettra la puce à l'oreille des PJ : faut-il attaquer ? Fuir ? En cas de blessure ou de pique, que faire des blessés ? Comment les soigner ? Comment trouver un antidote au poison ? Est-ce que cela ne va pas leur faire perdre à nouveau du temps ?

L'idée dans cette phase est de mettre des menaces en travers de la route des PJ et de voir s'ils vont rester lucides et focalisés sur leur objectif ou bien perdre du temps.

## **Quitter la route**

*Cela fait maintenant 5 jours que vous êtes partis de Teotitlan. Vous n'êtes plus très loin de votre destination. Mais pour l'atteindre il faudra quitter la route et vous élaner au milieu de ce paysage de dunes changeantes et mouvantes, pour y retrouver le cœur des tribus des Ahe'mas.*

La dernière partie du voyage se fait en dehors de la Route Sèche. C'est à un personnage Ahe'ma ou un personnage connaissant la route (grâce à son Savoir, ou bien après avoir étudié la route sur une carte dans la Maison des Mots) de déterminer à quel moment il faut quitter la route. Cela se fait sur un jet de Sens + Savoir, après 4 jours de marche dans les Plaines de Poussière, si les personnages n'ont pas perdu de temps en route. Sur au moins 3 succès, les personnages parviennent à arriver au plus court (un seul jet pour survivre ensuite). Sur moins que cela, les personnages auront plus de route à parcourir : ils devront faire au moins 2 jets pour survivre en plein désert et peuvent perdre une demi-journée, faute de réussir un nouveau jet en Sens + Savoir pour s'orienter, difficulté 3.

Il faut marcher une journée complète vers le Couchant, depuis la Route Sèche, pour atteindre le cimetière antique. En route, le sable est brûlant, la chaleur accablante, le paysage changeant. Les vents déplacent les dunes et font apparaître de ci de là des carcasses d'ossements : Colotls, Lamas... Selon la réussite à l'orientation, le meneur peut exiger un ou deux ultimes jets de Corps + Survivre pour tenir (ou Corps + Se Déplacer), difficulté 4, avec à nouveau comme conséquences de l'échec la perte de points de Corps ou bien l'obligation de s'arrêter (et un dilemme pour le reste du groupe : faut-il attendre les plus lents ou non ?). Si tout va bien, ils atteignent au soir de cette journée le Cimetière Antique.

## **Arrivée au Cimetière Antique**

*Le soleil se couche et dévoile, au milieu des dunes, ce vaste lieu, où le sol n'est pas sable, mais cendre et poussière d'ossements. Dans cette plaine sont étendues des centaines de carcasses, de toutes les tailles. Non loin de l'entrée de cette plaine, vous distinguez des silhouettes sombres : les Ahe'mas. Certains sont autour du feu, d'autres s'entraînent, étudient les ossements et les âmes. Au loin, au milieu des ossements, l'un d'entre eux émerge de la masse : le Fossile.*

A nouveau les personnages seront approchés par des gardes, de jeunes Ahe'mas en formation. Selon les réponses des personnages joueurs et la réaction d'un éventuel Ahe'ma dans le groupe, ils seront accueillis avec froideur ou avec méfiance. D'une manière générale, les fidèles d'Ahecatl sont souvent distants. Les personnages pourront aller près du feu, sur l'espace où se trouvent de nombreux Juges Noirs. Si les personnages cherchent à voir le Sage, le chef de tribu des Ahe'mas, on leur montrera une carcasse, moins grande que le Fossile, mais aménagée : derrière un rideau sombre se trouve l'endroit où vit le sage. Très ancien, le regard bienveillant, il porte une cape de plumes noir, est chauve et a le visage très ridé. Il ne cherchera pas à contrecarrer les plans des PJs mais les mettra en garde : d'abord il n'y aucune raison que le Xochitonal sorte du Fossile, car ce n'est pas la Miccahuit. Ensuite, même s'il se montre il faudra de bons arguments pour qu'il leur remette la lance. Enfin, il invoquera le destin : l'humanité doit-elle réellement être sauvée de la catastrophe ? Et si les Tzitzimimes se réveillaient pour

punir les hommes, insulaires et conquérants, des crimes qu'ils ont commis? Et si finalement il ne fallait pas éviter cela? Si les personnages répondent de façon cohérente et prennent le temps de réfléchir à leurs actes, il désignera un jeune apprenti pour les conduire au Fossile afin qu'ils tentent d'appeler le Xochitonal. Sinon il faudra jouer de ruse, mais cela ne sera pas facile et risque de brouiller les PJs avec la tribu des Juges Noirs!

### L'être de Lune

*La nuit est maintenant tombée et un froid glacial s'installe sur le Cimetière Antique. Vous suivez votre guide, jusqu'à un endroit encore plus lugubre que les autres : le Fossile. Bien malin à qui saurait dire à quelle créature appartenait ce squelette. Une sorte de Léviathan, d'immense créature cétacée, dont les ossements rapprochés forment une armature étanche. Il est impossible de voir l'intérieur. Le Xochitonal daignera-t-il répondre à votre appel?*



**Le Xochitonal, portant la lance de Lune**

Pour invoquer le Xochitonal, l'un des personnages, si possible un Ahe'ma doit prononcer une sorte d'incantation (au joueur d'improviser) pour lui demander de les rejoindre. Le Xochitonal est le Gardien des Âmes et le Porteur de la Lance de Lune, cela peut être un moyen de le dénommer et lui rendre hommage. Un jet de Respect + Célébrer, difficulté 5, devra être réussi. Plusieurs personnages peuvent faire équipe et devraient faire équipe pour réussir ce jet. De longues heures de veille seront nécessaires pour refaire une tentative en cas d'échec. Au final, une lueur apparaît à l'intérieur du Fossile. Les mâchoires s'écartent et le Xochitonal émerge, bouclier et

lance à la main, dans une lueur argentée. D'une voix d'outre-tombe il demande aux PJ pourquoi l'avoir dérangé, ce n'est pas la nuit de la Miccahuit. Les personnages devront être convaincants et respectueux. Pour réussir à le faire réagir, l'argument principal est d'évoquer Teotlua. Le Xochitonal lui voue une haine féroce, c'est lui qui a exterminé sa race. Si les personnages expliquent à la créature qu'il peut empêcher l'extinction d'une autre race, la race humaine, alors il pourra peut être réagir, si les personnages prouvent la valeur de l'humanité. Quelques jets d'Âme + Charmer peuvent également aider. Au final, une fois convaincu, la créature acceptera de remettre aux PJs sa lance, la Lance de Lune. Le Xochitonal retourne dans le Fossile, la lumière argentée disparaît. Seule reste la Lance, au métal étrangement froid et énergique. Les personnages peuvent aller prendre quelques heures de repos avant de retourner vers Teotitlan.

### **Acte III : Le monde d'après**

*L'esprit encore embrumé de la rencontre mystique avec le Xochitonal, vous traversez le désert dans l'aube naissante. Mais un autre devoir vous attend : le retour vers Teotitlan et l'arrêt de l'inévitable, de la catastrophe qui vous menace. La lance à la main, vous hâtez le pas vers votre destin, retraversant les Plaines de Poussière au plus vite.*

Ce dernier acte est la suite et fin du contre la montre. Son déroulement sera complètement fonction du timing global du scénario. Au 14<sup>e</sup> jour du timing du scénario, la dernière lumière s'éteint dans le calendrier et, dans la matinée, se déclenche l'éclipse et quelques heures plus tard, l'éveil des Tzitzimimes. Les personnages peuvent arriver avant l'heure fatidique, au moment où tout se joue, ou bien après.

#### **Retour rapide**

*Vous suivez la Route Sèche, le temps vous est compté. Vite, plus vite, encore plus vite. Est-ce que tout le monde pourra tenir le rythme ?*

Si les personnages sont « dans » le timing, autrement dit s'ils n'ont pas perdu trop de temps, le meneur peut, sur le chemin du retour, mettre en travers de leur chemin un obstacle : ils peuvent à nouveau croiser les conquérants de Peretrelo, ou bien des marchands du désert, ou encore un colotl. Si les personnages manquent de temps, alors le meneur devrait les laisser tranquilles, cherchant juste comment arriver à temps à la Cité d'Or. Pour cela, les joueurs peuvent vouloir mettre les bouchées doubles, augmenter les temps de marche ou la vitesse de marche. Cela nécessitera des jets de Corps + Se Déplacer, pour essayer de rattraper le temps perdu, de difficulté au moins 4. Tout échec fera perdre autant de points de Corps que la différence et forcer les plus faibles à s'arrêter. Il se peut que certains personnages décident délibérément de rester derrière. Ils passeront alors la Lance comme un relai et seuls les plus forts arriveront en tête à la Cité d'Or. Dans un rythme « normal » au bout d'une journée ils regagnent la route sèche, au bout du cinquième jour ils atteignent la Cercle, le climat redevient beaucoup plus clément, humide et chaud, et il sera plus facile de progresser. La route rejoint les montagnes au cœur de la Cercle, où ils vont à nouveau croiser beaucoup plus de monde sur les routes (caravane marchande, familles en voyage, éleveur de lamas...) et rejoindre ainsi le pan de route qui monte vers la Cité d'Or. Pendant tout ce trajet le meneur tient le décompte du temps qui passe et décrit la « journée sans soleil » l'éclipse, dans l'aube du 14<sup>e</sup> jour. Lors de cette journée, le soleil devient noir, il règne une lueur crépusculaire partout sur l'Île. Les animaux s'affolent, les êtres humains s'interloquent... et quelques heures plus tard, à Teotitlan, l'arrivée des Tzitzimimes sonne le glas de l'humanité.

#### **Traverser la Cité d'Or**

*Le spectacle qui s'offre à vous aux portes de la Cité d'Or est tout simplement irréel. Dans le ciel règne une lueur crépusculaire, sous un soleil noir occulté. Les animaux, devenus fous, se mettent à hurler, les habitants de la Cité d'Or restent hébétés, cherchant à comprendre ce qu'il se passe. Alors que vous traversez les différents quartiers de la Cité d'Or pour rejoindre la Primale et le calendrier, un grand fracas se fait entendre : des explosions de roche au niveau du Machu Teotl lui-même ! De tunnels dans la montagne se mettent à émerger de vastes nuées volantes. Plus elles se rapprochent, plus vous vous rendez compte de l'horrible vérité : ce sont les terrifiantes armées de Tzitzimimes. Les premières créatures se ruent toutes griffes dehors sur les habitants de la ville : c'est la panique !*

Dans le cas où les personnages arrivent à temps à Teotitlan, la traversée de la ville sera facile et ils arriveront à la Primale seulement au moment où émerge le Seigneur des Tzitzimimes. Par contre, s'ils arrivent dans la matinée du 14<sup>e</sup> jour, ils assisteront à l'arrivée des Tzitzimimes et au début de l'attaque de la ville par les créatures de l'apocalypse. Ce sont des nuées de Tzitzimimes xouxouchals et quelques guerriers itlalaus qui fondent sur la ville et sèment la panique, n'hésitant pas à utiliser leurs Grâces. Les PJs seront confrontés à elles et devront vaincre quelques unes pour aller jusqu'au quartier de Centloa où se trouve l'entrée de la Primale. Il peut être amusant de faire un parallèle avec la première scène, où cette fois la Cité d'Or s'étend dévastée sous leurs pieds. Si les personnages arrivent trop tard, alors le spectacle est tout autre : la ville est en ruine, les Tzitzimimes assiègent le palais du Seigneur de l'Île et ont pris le contrôle du reste de la ville. Il faudra être discret et rusé pour atteindre l'entrée de la Primale dans cette ambiance post-apocalyptique.

*Les portes de la Primale sont grandes ouvertes : plus de gardiens, plus de forge... dans le couloir qui mène au puits de Centloa où se trouve le calendrier, des traces de combat, des cadavres de guerriers Centes et un bruit de lutte qui provient du cratère. Dans l'escalier qui entoure le cratère et mène au calendrier, les guerriers Centes, dirigés par Or, sont aux prises avec de véritables machines de guerre : les Tzitzimimes cotzi, massifs et puissants, qui barrent le passage pour accéder au sommet où se trouve le calendrier.*

C'est le genre de scène que peuvent voir les PJ s'ils arrivent dans la matinée du 14<sup>e</sup> jour. Il faudra alors se frayer un passage au milieu de la bataille ou escalader le cratère par un autre moyen pour arriver au calendrier. S'ils arrivent en avance, ils devront insister auprès des Centes pour accéder au calendrier, ces derniers ne voulant rien entendre, surtout après l'affront de la dernière fois. Quand ils graviront les marches, les tunnels s'ouvriront pour déverser les légions de Tzitzimimes : ils pourront arriver en haut au moment où arrive le seigneur des Tzitzimimes et l'affronter alors qu'il vient de se réveiller. S'ils arrivent bien après la bataille, les Centes ont été pour la plupart tués, d'autres ont fui ou se sont cachés. Les Cotzis gardent l'escalier qui mène au calendrier et à leur seigneur. Il faudra déjouer leur attention pour arriver au sommet.

Une fois en haut, le calendrier est là, au bord du cratère. Mais si les personnages s'en approche surgit du cratère le Tzitzimime Iztac, le seigneur de tous, qui hurle d'une voix qui englobe des milliers de voix « Votre heure est venue, inutile de lutter. » Il se battra féroce, appelant les Cotzis si ces derniers ne sont pas aux prises avec les Centes. S'il vient juste de sortir de sa torpeur il sera moins réactif (-3 à tous ses scores, sauf la Létalité qui reste la même), et donc plus facile à maîtriser pour les personnages. Il n'hésitera pas à utiliser ses Grâces et sera rapide et mortel. La meilleure stratégie consiste à ne pas l'attaquer de front, mais à faire une diversion pendant qu'un des personnages s'approche du calendrier, y enclenche la lance et le « remonte » dans un mouvement circulaire, « rechargeant » les cases de la spirale. Le Tzitzimime pousse alors un hurlement de terreur, en regardant le calendrier... et retourne dans les tunnels, dans les profondeurs de la montagne pour une nouvelle ère de sommeil sans rêve.

### **L'ère du renouveau**

*Une fois le calendrier réenclenché, la lance disparaît, retournant à son propriétaire mystique. Les Tzitzimimes, de partout dans la Cité d'Or, hurlent, regardent la montagne et se retrouvent forcés à retourner dans les tunnels, mus par la peur du Créateur. Dans un ballet irréel, les nuées disparaissent, et le soleil finit par réapparaître... La Cité est en ruines, mais la menace de l'apocalypse est partie... jusqu'à un nouveau cycle.*

Selon le timing du scénario, la Cité d'Or a été plus ou moins dévastée par l'attaque des Tzitzimimes. Le Seigneur de l'Île, terré dans son palais pendant l'attaque, remerciera les personnages par l'intermédiaire d'Opale. Aux personnages de décider : les tunnels vers l'ancre des Tzitzimimes doivent être refermés d'une part (même si leur grotte est inaccessible sous les éboulements), le calendrier peut être conservé en un lieu plus sûr, si les Centes sont d'accord, la vie pourra reprendre au sein de la Cité d'Or, malgré cette menace qui continuera de peser sur eux...