

Chem-Anahuac, le Monde Unique, l'Empire des Mexicas

Ce qu'on appelle couramment l'Empire aztèque prit naissance en 1428-1429 sous la forme d'une Triple Alliance. Les trois États de Tenochtitlán, Texcoco et Tlacopan s'associèrent. Le **tlatoani** Aztèque étant investi des fonctions de généralissime des forces confédérées, c'est lui qui devint rapidement le chef suprême, l'empereur du Mexique conquis. Après avoir soumis d'abord l'ensemble de la vallée, les Aztèques et leurs alliés étendirent leur domination. C'est ainsi que, ayant succédé à Itzcoatl en 1440, Moctezuma I^{er}, fondateur de la grandeur Mexica et alors âgé de quarante ans, entreprit très rapidement une guerre qui dura jusqu'à l'arrivée des Espagnols contre les peuples nahuas qui vivaient de «l'autre côté des volcans», à l'est, dans la vallée de Puebla, où se trouvaient les seigneuries indépendantes de Tlaxcala et Cholula. Ce combat perpétuel, surnommé la «guerre fleurie», n'avait pas pour but de vaincre ni de soumettre, mais de capturer le plus de prisonniers possible, afin de les offrir en sacrifice aux dieux. En effet, le sang humain, «eau précieuse» rituellement versée, permettait seul, dans la conception religieuse et la cosmogonie Aztèques, la survie des dieux et la perpétuation du monde. Sous les règnes d'Ahuitzotl (1486-1502) et de Moctezuma II (1502-1520), la suprématie Aztèque se renforça encore.

Un tribut devait être acquitté entre une et quatre fois par an par cité selon. Il était levé par un fonctionnaire (**calpixqui**) aidé d'une équipe de scribes. Le tribut était en nature: il était souvent composé de coton ou de **l'ixtle** (fibre d'agave). Mais il pouvait également être fourni en, produits agricoles, en métaux, en turquoises, en bois, en animaux, en vêtements et en objets divers. **La monnaie n'existait pas**. L'ensemble des impôts était entreposé dans le trésor (**petlacalco**) du palais impérial.

L'arrivée des Conquistadors

Lorsque les Espagnols débarquent en 1519, les Aztèques dominent une grande partie du Mexique. Leur empire s'étend de l'Atlantique au Pacifique, des steppes du nord aux frontières du Guatemala. Il est constitué de trente-huit «provinces». Pourtant, cette civilisation, jeune et ambitieuse, va s'effondrer en quelques mois seulement sous la botte d'Hernan Cortès et de ses hommes !



Le 18 février 1519, Hernán Cortès débarque au Yucatan accompagné de 450 soldats. Le 13 août 1521, Tenochtitlán tombe sous ses assauts. Le dernier empereur est capturé, les Aztèques sont décimés et soumis à jamais. On peut se demander pourquoi un état organisé à ce point pour la guerre et une civilisation aussi élaborée se sont effondrés comme châteaux de sable devant une poignée d'Espagnols. L'explication tient sans doute au décalage technologique (les Mexicas n'ont ni épées de fer ni armes à feu). Elle tient aussi au pessimisme de la vision religieuse aztèque. Moctezuma II, scrupuleux et méditatif, très attentif aux présages, croit reconnaître dans les Espagnols qui arrivent sur la côte du Mexique les représentants de Quetzalcóatl, le dieu-serpent à plumes dont le retour est annoncé par d'anciennes

prophéties. De plus, l'année 1519 coïncide avec la fin d'un cycle calendaire de cinquante-deux ans, qui marque la suspension du temps. Ces êtres étranges, blancs, barbus et vêtus de fer, qui lancent la foudre et possèdent des chevaux, animaux que personne n'a jamais vus au Mexique, ont tous les caractères des dieux. Les Aztèques, prêts à les accepter comme tels, ne veulent que les honorer.

L'explication réside enfin dans la complicité active des peuples voisins, soumis depuis trop longtemps à la puissance mexica, fatigués de donner leur fortune à son empereur, et leurs enfants à ses dieux. Les Totonagues et les seigneurs de Tlaxcala rejoignent Cortès, qui se présente devant Tenochtitlán-Mexico avec une armée de plus de 30 000 indigènes. Moctezuma hésite: il cherche la preuve qu'il se trouve devant des dieux. Il reçoit les Espagnols et prépare pour eux des fêtes, en l'honneur, notamment, de Quetzalcoatl et Huitzilopochtli.



Société

La classe la plus élevée, qui était devenue une sorte d'aristocratie héréditaire au XVI^e siècle, était celle des **pipiltin**. La deuxième catégorie était les paysans, à l'origine. On estime qu'à l'époque la plus tardive seulement 20 % de la population se consacrait à l'agriculture et à la production alimentaire; les 80 % restants de la société étaient des guerriers, des artisans et des commerçants. Finalement, la plupart des **mācehuallis** se consacraient aux métiers d'art. Leurs œuvres constituaient une source importante de revenus pour la ville. Les marchands itinérants appelés **pochtecas** constituaient une classe à part, petite mais importante non seulement par son rôle dans le commerce, mais aussi par leur rôle d'informateurs du pouvoir.

La société aztèque se compose de cinq grandes classes sociales, très différentes les unes des autres, tant au point de vue de leur statut que de leur niveau de vie.

Les esclaves: certains d'entre eux, capturés à la guerre, étaient destinés à être sacrifiés. Les autres, appelés **tlatlacotin**, pouvaient le devenir pour des raisons diverses: pour avoir commis un délit, ou encore parce qu'ils s'étaient vendus eux-mêmes ou avaient été vendus par leurs parents, lors d'une famine par exemple ou pour payer des dettes.

Les esclaves pouvaient acheter leur affranchissement ou être libérés à la mort de leur maître. En règle générale, à la mort du maître, les esclaves qui avaient rendu des services remarquables étaient libérés.

Les plébéiens: les **macehuallis**, c'est-à-dire les «gens du commun», formaient la majorité de la population. Ils étaient astreints au service militaire ainsi qu'aux travaux collectifs et devaient payer un tribut à l'État aztèque; ils exerçaient différentes fonctions: artisans, artistes, paysans.

Au-dessous des *macehuallin*, existait une catégorie de déclassés appelés **mayeque**.

Les artisans: orfèvres, joailliers, plumassiers, etc... regroupés en corporations, installés par quartier, vivent en cercle fermé et travaillent en famille, pratiquant le même métier de génération en génération.

Les marchands (ou **pochtecas**): ils ont la charge d'un commerce de luxe : le commerce extérieur (jade, plumes tropicales, peaux de jaguars...). Les expéditions qu'ils organisent, les entraînent vers des contrées lointaines, pour de véritables aventures. Ils sont tout à la fois des «commerçants avisés, mais aussi des combattants énergiques et d'habiles agents de renseignements».

Les prêtres: étaient exemptés d'impôts et menaient une vie célibataire, rythmée par les jeûnes, les rituels et les pénitences. Ils avaient un rôle social en s'occupant des hôpitaux et en gardant les livres sacrés. Le clergé recevait de nombreuses offrandes. Le clergé était ouvert aux femmes et hiérarchisé: les temples de quartiers étaient confiés à de simples desservants. Les provinces étaient sous la responsabilité de prêtres supérieurs.

Les guerriers: les «**macehuallin**» formaient une infanterie de base; le guerrier qui se distinguait au combat en faisant au moins quatre prisonniers sur le champ de bataille pouvait s'élever dans la hiérarchie sociale. Il s'était ainsi formé une aristocratie de rang inférieur au sein de la caste des guerriers jaguars et des guerriers aigles. D'autres ordres militaires étaient ceux de guerrier flèche et des guerrier crâne, dont le rôle était d'effrayer l'adversaire.

L'aristocratie: elle est formée de deux hiérarchies parallèles. L'une rassemble guerriers et fonctionnaires sous le titre de dignitaires. L'autre correspond à la classe sacerdotale, celle des prêtres. La nation aztèque fait continuellement la guerre. La carrière militaire, brillant de mille feux, attire donc plus d'un citoyen. Tout homme à un moment de son existence doit prendre les armes. Même les prêtres ! De plus, les guerriers peuvent accéder aux plus hautes marches de l'Etat.

Au sommet de la pyramide sociale, on trouvait les seigneurs, élus à des fonctions administratives, militaires ou religieuses, ils étaient généralement désignés à vie par leurs concitoyens, mais toujours avec l'aval du pouvoir central qui devait confirmer ce choix et les nommait parfois même directement. Pour assurer les frais souvent élevés de leur fonction, ils bénéficiaient des revenus des terres qui leur étaient attribuées et recevaient en outre une part des tributs prélevés sur les peuples de l'empire. Ils ne payaient pas d'impôts.

La guerre chez les Aztèques

Les Aztèques font la guerre pour agrandir leur territoire, mais aussi pour avoir des prisonniers à sacrifier. Les souverains inventent la «**guerre fleurie**» : la guerre aura pour principal but de faire des prisonniers destinés aux sacrifices. Dans la mesure du possible, sur le champ de bataille, les guerriers éviteront de tuer leurs adversaires ! La guerre est régie par un grand nombre de conventions, les combats sont précédés de négociations, puis d'avertissements. Les Aztèques donnent alors des armes à leurs ennemis ! Ce geste, le plus souvent symbolique, montre néanmoins à quel point ils cherchent à équilibrer le rapport des forces. C'est en effet à cette condition que l'affrontement acquiert sa véritable dimension, celle d'un «jugement des dieux» ! Tout cela n'exclut pas, dans le même temps, l'utilisation d'espions et de ruses de guerre ! Finalement ce qui avait commencé par des négociations se termine par des tractations visant à déterminer le tribut que va verser le vaincu au vainqueur !



Lorsque le combat commence, un brouhaha épouvantable s'élève du champ de bataille. Rapidement, l'affrontement se transforme en une série de duels où ceux qui s'écroulent sont aussitôt ligotés par des guerriers spécialisés ! La victoire est acquise lorsque le sanctuaire du temple principal de la ville attaquée est incendié. Le dieu des uns a soumis le dieu des autres. Ce symbole suffit pour arrêter les hostilités ! La hiérarchie militaire est basée sur les exploits de chacun. Les jeunes guerriers obtiennent leur premier grade, celui d'**lyac**, dès qu'ils sont parvenus à faire un prisonnier. A quatre prisonniers, les voilà **Tequiua**. Ils participent alors aux conseils des guerriers et reçoivent un commandement. Ils ont le droit de porter certains insignes, comme des bracelets de cuir et des coiffures de plumes.

Enfin, encore au-dessus, devenus **Quachic**, ils peuvent demander à servir Tezcatlipoca comme «chevalier-jaguar», ou bien à faire partie des «chevaliers-aigles» du Soleil.

Ils sont alors membres d'un des deux ordres supérieurs de l'armée aztèque, suffisamment proches du sommet pour briguer l'honneur d'être un jour l'un des quatre grands dignitaires militaires, aux côtés de l'Empereur lui-même !

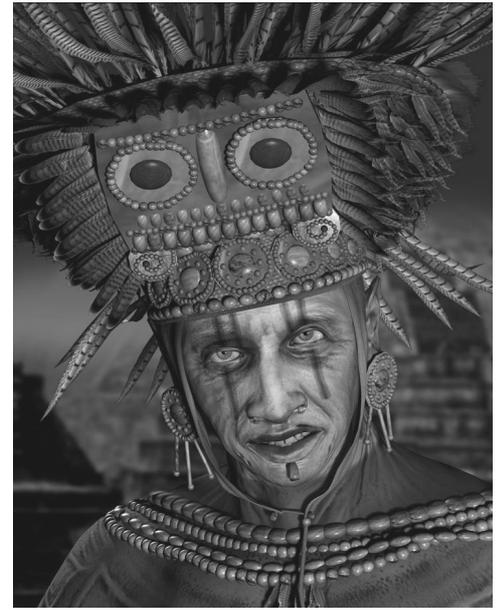
Magie, astrologie et calendrier

L'attitude des Aztèques vis-à-vis de la magie va du respect à la crainte et à la haine, suivant que l'on parle de divination, de médecine ou de sorcellerie. Ainsi, les sorciers sont particulièrement redoutés. Ils peuvent se transformer en animaux, provoquer des maladies, connaissent toutes sortes d'enchantements, et ont même le pouvoir de tuer à distance ! Le savoir des médecins et des guérisseuses repose sur la religion, la magie et la science. Ils sont perçus comme de «bons sorciers», utiles à la société.

Les Aztèques croient que le destin de chaque individu est déterminé par le jour de sa naissance. Le calendrier divinatoire comporte les nombres de 1 à 13, combinés à 20 signes : crocodile, vent, maison, lézard, serpent, mort, cerf, lapin, eau, chien, singe, herbe sèche, roseau, jaguar, aigle, vautour, mouvement, silex, pluie, fleur. Ainsi, une

personne née un 4 Chien peut s'attendre à vivre dans la prospérité, une autre ayant vu le jour un 2 Lapin, aura tendance à boire de trop. Les 1 Pluie et 1 Vent sont des combinaisons maléfiques. Comme le chiffre 9, elles prédisposent à la sorcellerie ! Le 1 Maison est favorable à la médecine, etc...

L'existence de chacun était régie par le **tonalpoualli**, le «compte des destins», système extrêmement complexe de divination fondé sur un calendrier rituel de 260 jours divisé en 20 séries de treize. Chacun de ces jours était désigné par un chiffre et un signe – «1, crocodile», «2, vent», «3, maison», etc., que les prêtres spécialisés, les «compteurs de destins», interprétaient à l'occasion des naissances, mariages, départs en voyage, expéditions militaires. Chaque année solaire est désignée par le nom de son premier jour, pris lui-même dans le calendrier divinatoire. Seuls quatre signes peuvent commencer une année: **tecpatl** (le silex), **acatl** (le roseau), **calli** (la maison), **tochtli** (le lapin). Combinés chacun avec les treize nombres fondamentaux du calendrier divinatoire, ils offrent 52 débuts d'année possibles.



À l'issue de ce cycle de cinquante-deux ans, le temps est réputé suspendu: il peut alors se dissoudre, et c'est la fin du monde tant redoutée, ou se répéter, les anciens signes épuisés redevenant porteurs de vie à la faveur d'une cérémonie sacrificielle. Au-delà de ce cycle clos, les noms des jours et des années se répètent inlassablement.

Vêtements, alimentation, habitations et éducation

Les hommes portent des pagnes brodés (**maxtlatl**) qui tombent au niveau des genoux et, parfois, des sortes de tuniques. Leurs manteaux (**tilmatli**) sont de grands rectangles de tissu, décorés de motifs géométriques ou figuratifs, qu'ils nouent sur l'épaule. Les couleurs choisies correspondent parfois aux fonctions sociales (ex : les prêtres s'habillaient en noir ou en vert sombre). Les femmes sont généralement vêtues d'un corsage (**huipilli**) et d'une jupe (**cueitl**). Les étoffes sont tissées à partir de fibres d'agave et de coton. Les Aztèques filent également les poils de lapin pour confectionner des couvertures ou des vêtements chauds. On marche pieds nus ou en sandales (**cactli**).

Nourriture: les Aztèques aiment les mets épicés et relèvent leurs plats avec du piment, de la cannelle, du poivre, du cumin, des clous de girofle, de l'ail, de l'oignon, etc... Ils ne sont pas de grands éleveurs, mais ne se privent pas de viande pour autant: dindons, cochons sauvages, chiens... Bien sûr, ils savent aussi pêcher et utilisent des filets grossiers pour écumer les lacs et les cours d'eau.

La grande majorité du peuple se consacre à l'agriculture et cultive les haricots (**frijol**), les tomates, les Calebasses. Les fruits les plus consommés sont les papayes, les goyaves, les oranges et les bananes. Même les cactus du désert sont consommés. Après avoir fermenté, la sève du maguew devient du **pulque**, une boisson alcoolisée.

Quoi qu'il en soit, la base de l'alimentation reste le maïs. Ses grains sont broyés pour confectionner des galettes que l'on cuit sur des plaques de pierre.

À la fin des repas, les nobles et les dignitaires fumaient la pipe (tabac, aromates) et consommaient des champignons hallucinogènes. Les fèves de cacao servaient de monnaie et pour préparer le **xocolatl** (mot nahuatl signifiant «boisson amère»), éloignée de nos chocolats modernes. Les Aztèques associèrent le chocolat à Xochiquetzal, la déesse de la fertilité. Il était consommé sous forme de boisson amère et pimentée, le *xocoatl*, souvent aromatisée à la vanille et au piment.

Le lac Texcoco: était une importante source de gibier d'eau, d'écrevisses et de poisson. D'autres poissons et crustacés de mer étaient importés depuis le golfe du Mexique pour les classes sociales supérieures. Les Aztèques mangeaient du dindon et du chien (**xoloitzcuintle**) mais la volaille et la viande de boucherie étaient rares. Les Aztèques consommaient aussi des insectes, des chenilles et des larves riches en protéines.

Anthropophagie: les élites mangeaient occasionnellement de la chair humaine dans certaines cérémonies religieuses. D'après le récit de plusieurs conquistadors, après les sacrifices, les guerriers mangeaient la chair des sacrifiés.

Les habitations: toutes les maisons de Tenochtitlan ont un toit plat. Les paysans vivent dans des huttes rectangulaires de claies et de torchis couvertes de paille. Le mobilier est toujours très simple : quelques nattes et des sièges d'osier sans pieds.

Tenochtitlan: la capitale des Fils du Soleil



Huitzilopochtli (divinité du Soleil) leur aurait donné l'ordre de bâtir une cité à l'endroit où ils trouveraient un aigle dévorant un serpent au sommet d'un cactus. L'aigle et le cactus allaient devenir l'emblème de Tenochtitlan.

« Cette grande ville de Tenochtitlân est fondée entre la lagune d'eau salée et la terre ferme ; aux approches de la ville, de quelque côté qu'on veuille l'aborder, la distance est de deux lieux. Elle a quatre entrées, auxquelles conduisent des chaussées construites de mains d'hommes, d'une largeur de deux lances. La ville est grande comme Séville et Cordoue. Ses rues principales sont très larges et toutes droites; quelques-unes de celles-ci et toutes les autres sont moitié terre et moitié eau, formant des canaux pour la circulation, sur lesquels dix cavaliers peuvent passer de front... »

Hernan Cortez, lettre adressée à Charles Quint.

Edifiée au départ sur un îlot rocaillieux de la lagune de Texcoco, Tenochtitlân s'agrandit au fur et à mesure que les Aztèques aménagent des jardins flottants autour de cet îlot. Sous le règne d'Itzcoatl, de grandes digues sont construites pour lutter contre les inondations. Ces digues servent également de routes et sont reliées par des ponts aux berges du lac. Certaines petites villes situées sur la terre ferme sont ainsi devenues des «faubourgs» de la capitale. Le lac de Texcoco étant salé, l'eau potable est amenée des montagnes par un système d'aqueducs.

Comme ils ont un grand besoin d'espace vital et de terres cultivables, les Aztèques réalisent des **chinampas** (jardins flottants) autour du rocher originel de Tenochtitlân. Ces chinampas sont faits de vase arrachée au fond du marais et entassée en couches superposées sur des nattes de roseaux. Ils sont maintenus en place au

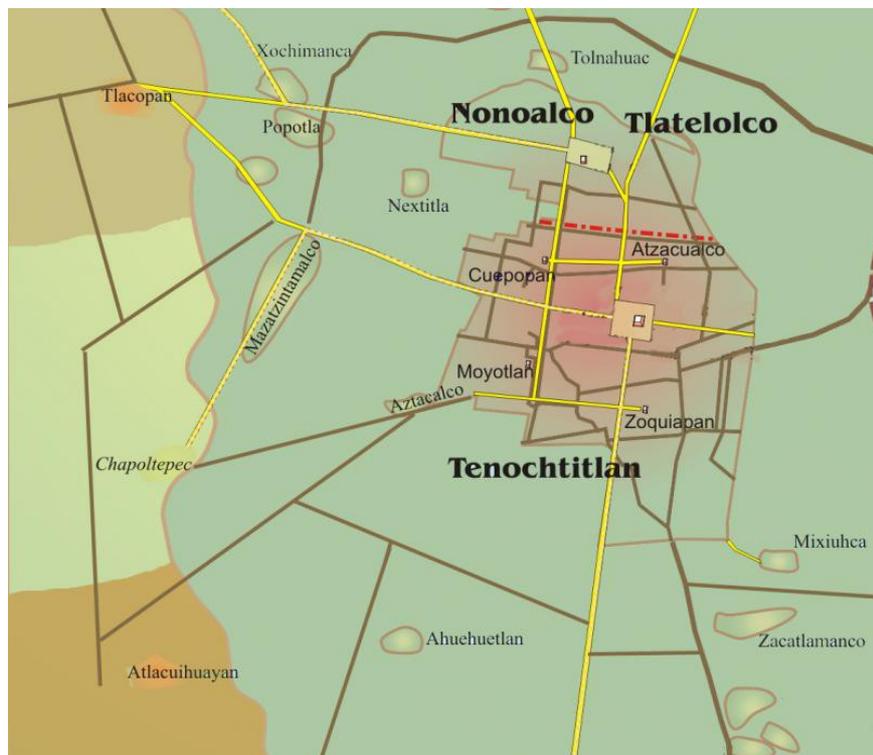
moyen de pieux. De même, les Aztèques draguent la boue de la lagune pour former des plates-formes sur lesquelles ils construisent leurs maisons. Ces îlots artificiels sont reliés entre eux par un réseau complexe de canaux et on circule en pirogue dans les artères de la ville.

A son apogée, Tenochtitlan compte près de 500 000 habitants. Cette gigantesque métropole est divisée en quatre parties (Aztacalco, Zoquiapan, Moyotlan, Cuecopan), elles-mêmes subdivisées en plusieurs **calpulli** (quartiers ou clans) qui ont leurs propres temples, leurs propres fêtes. Chaque calpulli est dirigé par un chef héréditaire qui est chargé de collecter les impôts et de répartir les travaux collectifs (voirie, adduction d'eau, cultures des parcelles communes, etc.). Ce chef est secondé par un conseil composé de chefs de famille et de vieillards (hommes de plus de 52 ans). Les calpulli sont également des circonscriptions militaires, car les hommes du peuple doivent tous, un jour ou l'autre partir faire la guerre.

Les digues: construites pour limiter les inondations, les digues sont aussi des voies de communication d'une grande importance stratégique. Elles sont coupées à certains endroits par de larges canaux recouverts de ponts mobiles que l'on peut retirer en cas d'attaque.

Les artisans: ils occupent une place à part au sein de la société aztèque. Véritables artistes, ils savent broder des motifs somptueux et réalisent des parures de plumes d'une grande beauté. Les orfèvres et les joailliers jouissent d'une grande considération. Et si les Aztèques ne connaissent ni la roue, ni le fer, ils font des prodiges avec l'or, le cuivre et le cristal de roche.

Le palais: c'est le centre administratif de la cité. Construit à côté de l'enceinte des temples, ce gigantesque édifice est entretenu par 3000 serviteurs. En plus des appartements du souverain qui occupent le premier étage, il comprend un tribunal, une prison, un arsenal, de vastes cours, des jardins bien entretenus, un zoo, des salles de réunion... Ses fenêtres sont tendues de rideaux richement brodés et des braseros contenant des bois aromatiques sont employés afin de couvrir l'odeur de chair pourrissante qui émane des temples.



Le marché de Tlatelolco: situé à quelque distance du palais, sur le bord du lac, ce marché est un lieu de rencontre autant qu'un centre de commerce. On y trouve des danseurs, des orchestres (flûtes et percussions), des tribunaux. Les étals proposent toutes sortes de produits : légumes, fruits, poteries, paniers, esclaves, poissons... Seule la viande est assez rare. Les transactions se font par échange ou troc. Et si la

monnaie n'existe pas, certains produits ont des valeurs fixes : manteaux, tuyaux de plumes remplis de poussière d'or, lames de hache en cuivre et graines de cacao.

Les cultures: un peu partout autour de la ville, on peut voir des paysans en train de travailler sur les chinampas. Certaines cultures sont individuelles, mais beaucoup appartiennent aux calpulli.

La ville sainte

Le Teocalli: construite sur l'îlot originel de Tenochtitlân, l'enceinte sacrée est entourée par un rempart crénelé («le mur des serpents») de 400m sur 300m. Ce mur est percé de trois portes, au sud, au nord et à l'ouest.

La pyramide de Huitzilopochtli: cet édifice imposant d'une trentaine de mètres de haut est consacré à Tlaloc et à Huitzilopochtli. Deux larges escaliers permettent d'accéder à deux chapelles contenant des idoles représentant les divinités. Les sacrifices ont lieu sur un autel bas aménagé devant ces chapelles.

Le temple de Quetzalcoatl. Ce temple dédié au Serpent à Plumes (dieu du Vent) se distingue par sa forme circulaire.

Le jeu de pelote: ce sport sacré se pratique avec une balle de caoutchouc que deux équipes doivent tenter de faire passer au travers d'anneaux fixés aux murs. Pour ce faire, on ne peut se servir que de ses genoux et de ses hanches. Les joueurs se protègent le corps avec d'épais rembourrages. Histoire de «corser» un peu les parties, le capitaine de l'équipe vaincue est parfois décapité.

Le Tzompantli: («mur des crânes») Les crânes des victimes sacrifiées sur les autels du Teocalli sont soigneusement alignés sur des chevalets. La puanteur de l'endroit est insoutenable. Quand les officiers de Cortez ont découvert le Tzompantli, ils ont dénombré 136 000 crânes !

LEXIQUE

Atolli: bouillie de maïs

Auinimi: courtisane servant de compagne aux soldats célibataires

Calli: maison

Coatepantli: enceinte crénelée de têtes de serpents entourant le Teocalli

Femme-Serpent: deuxième personnage de l'état après l'Empereur

Faisceau d'années: 52 ans, l'équivalent du siècle pour les aztèques

Maquahuitl: glaive de bois et de pierre des guerriers

Nahuatl: langage des Aztèques

Oli: caoutchouc

Tecuhtli: seigneur local d'un village ou d'un quartier

Temazcalli: bain de vapeur

Tonalli: l'âme, le destin





Royaumes Vampires II

La mort d'un Empire

En avril 1519, Don Hernan de Cortès et les Espagnols débarquent à Vera Cruz, au cri de «Santiago!». l'Empereur Moctezuma II est persuadé qu'il s'agit du retour de Quetzalcoatl. Cortès arrive une année Un Roseau, or, le Serpent à plumes est né une année Un Roseau, a disparu à l'est une année Un Roseau ([corrompu par Tezcatlipoca](#)) et doit revenir une année Un Roseau. De plus, les chevaux des espagnols apparaissent comme des démons écumants et hennissants, aux yeux fous, faisant trembler la terre. Les arquebuses sont des bâtons maîtrisant la foudre de Tlaloc. Les espions de l'Orateur Vénéré des Mexicas: Moctezuma II lui rapportent que les Espagnols décrivent leur chef comme courtois (Cortès= courtois), qualificatif ne pouvant que s'accorder au dieu Quetzalcoatl.

Le Femme-Serpent et le grand prêtre de Quetzalcoatl sont sceptiques, (les Espagnols s'avèrent être des humains obsédés par l'or) mais faibles et soumis à l'Empereur Moctezuma II. [Tezcatlipoca, sous la forme du Seigneur Patzinca, Orateur des Totonocas de Zempoala va se servir des Conquistadors et de leur soif d'or pour détruire à jamais la puissance terrestre de Quetzalcoatl, que Tezcatlipoca a corrompu, mais auquel il n'a toujours pas succédé à la tête du panthéon aztèque.](#)



Les 10 vaisseaux de Cortès accostent à Chalchihuecan, un bourg des Totonocas, tribu vassale ([mais hostile](#)) des Mexicas. Le Seigneur Patzinca, Orateur de Zempoala ([Tezcatlipoca incarné](#)) se rend vite compte de la puissance des Espagnols et s'allie à Cortès, en lui fournissant 3000 guerriers et en l'accompagnant avec sa garde personnelle: les Guerriers-jaguars ([des Hommes-jaguars](#)). Les espions avertissent l'Empereur Moctezuma II de l'arrivée d'étranges visiteurs. L'Orateur Vénéré dépêche des ambassadeurs, qui sont emprisonnés, sur ordre de Patzinca (venant de Cortès). Les ambassadeurs s'enfuient la nuit suivante, libérés par Cortès, navré des ordres de Patzinca et désireux de rendre visite au souverain des Mexicas dans sa capitale en tant que représentant du roi Don Carlos. Moctezuma II écoute le récit de ses ambassadeurs, persuadé du retour de Quetzalcoatl, mais effrayé qu'un dieu s'installe à Tenochtitlan. Il envoie donc une caravane chargée d'objets d'art, de bijoux et de travaux précieux d'artisans, afin de contenter Quetzalcoatl, et que la divinité satisfaite le laisse en paix.

L'arrivée de la caravane enflamme les Espagnols: de l'or, des gemmes à foison! Cortès est plus que jamais décidé de se rendre à la capitale, Patzinca lui apprend que les toits sont recouverts d'or! Cortès décide de lancer une expédition vers le cœur de l'Empire. Don Hernan de Cortès et les Espagnols, accompagnés du Seigneur Patzinca, de sa garde personnelle et de 3000 guerriers, avec des

marchands, esclaves, concubines et les premiers Totonocas convertis au christianisme (**facilement: un culte sans sacrifices humains !**) se préparent pour l'expédition.

Les aventuriers arrivent à ce moment. Tout l'or de la caravane est fondu en lingots, les pierres précieuses rassemblées et chargées dans un navire qui part pour l'Espagne, via Cuba. Le soir, Cortès brûle les 9 navires restants. Un fortin: Vera Cruz est construit avec l'aide des Totonocas, gardé par les marins sans navires et les canons des bateaux. L'expédition prend la route de Texcala, vers l'ouest. Les Texcalas sont les ennemis héréditaires des Mexicas, mais les Fils du Soleil n'ont jamais pris leur cité.

CONQUISTADOR Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
12	14	11	20	14	20	12	20	70	30

EXPERT NA: 4 +2 Toucher +6 Parade Esquive Encaissement KO: 20

Armure: Casque et plastron: CDS: 150 AR: 15 **Sauvegardes: +2 Magie Poison**

Arme	DS	Portée (m)	Chargeur
1-2 Arquebuse	1D6 x10	200	1
3 Arbalète	1D4 x10	150	1
4 Hallebarde	4D6 +5		
Epée	2D6 +5		
Dague	1D6 +5		
Poings	1D4 +5		

Compétences

Embuscade: 55%

Orientation: 58%

Boxe

Pistage: 50%

Survie désert: 50%

Espagnol: 98%

Ce sont des soldats attirés par les richesses des nouveaux territoires. **Ils sont disciplinés, courageux et dévoués à Don Hernan de Cortès.**

CAPITAINE Niveau 7

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
16	16	15	22	18	20	13	20	70	45

EXPERT NA: 4 +4 Toucher +8 Parade Esquive Encaissement

Critique: 18-20 Armes jumelées

Armure: Casque et plastron: CDS: 150 AR: 15

Sauvegardes: +2 Magie Poison

Armure de plaques: CDS: 200 AR: 20

Arme	DS	Portée (m)	Chargeur
1-2 Arquebuse	1D6 x10	200	1
3-4 Arbalète	1D4 x10	150	1
Epée	2D6 +7		
Dague (2)	1D6 +7		
Poings	1D4 +7		

Compétences

Alphabétisation: 70%

Renseignements: 62%

Sniper

Pistage: 70%

Survie désert: 70%

Espagnol: 98%

Don Hernan de Cortès de Medellin en Estramadure, représentant de Sa Majesté Don Carlos, roi d'Espagne (ou Charles Quint) est accompagné de Pedro de Alvarado, Jeronimo de Aguilar et Pamfilo de Narvaez. Cortès est un stratège, un leader charismatique, **doublé d'un bluffeur hors pair (de plus, il est chanceux)**. Il commande 450 Conquistadors, accompagnés de 4 prêtres menés par le Père Don Juan de Zumarragua, 14 canons, 16 chevaux et 12 chiens de guerre.



CANON: DS: 4D6 x10 Portée: 600m (4m) Ch: 1

CHIEN DE GUERRE

FOR: 18 **VIT:** 55 **CDS:** 30 **PV:** 20

NA: 3 +3 Initiative +5 Toucher +4 Esquive Encaissement

Morsure: DS: 2D6 +3 Pistage: 88% Infiltration: 50%

CHEVAL DE GUERRE

FOR: 21 **VIT:** 60 **CDS:** 50 **PV:** 40

NA: 4 +2 Toucher Esquive Encaissement

Armure: Carapaçon: CDS: 150 AR: 16

Sabot: DS: 2D4 +6 Ruade: DS: 3D6 +6

Le Monde Unique

L'aventure débute sur Chem-Anahuac, le Monde Unique.

Effectuer un jet de CON, la plus forte réussite reprend connaissance en premier: ses compagnons sont évanouis autour de lui, nus, avec leur plume de Serpent. Les aventuriers sont dans une salle obscure, humide où il règne une odeur nauséabonde (jet de Médecine: du sang humain), une pile de viande en décomposition se trouve au centre (des cœurs humains). Un trou de 1m de diamètre au plafond à 4m laisse pénétrer une clarté lunaire.

A leur arrivée les magiciens ont une mauvaise surprise: leur Potentiel Magique est divisé par 10 ! De même, les êtres surnaturels à CMD ont maintenant des CDS. Les PFI ne sont pas modifiés. Tout implant cybernétique, bionique, ESM ou Bio-ordinateur a disparu.

Les aventuriers se trouvent dans un temple de Quetzalcoatl, à 20 longues courses de Chalchihuecan (soit 60 kms), en l'année Un Roseau. La Porte dimensionnelle de Dzibilchaltun fonctionne temporellement et spatialement grâce aux Plumes du Serpent. Une cérémonie religieuse de Mort Fleurie a attiré les aventuriers.

Des jets d'Escalade et d'Equilibre (à -20% : les parois sont enduites de sang séché) sont nécessaires pour sortir de la salle. Les aventuriers sortent de là couverts de sang, ils sont au sommet d'un ziggourat de 5m de haut, le trou d'où ils sortent est relié à un canal venant d'un autel couvert de sang. La pyramide est au centre d'une dizaine de huttes en bois, entourées par de la jungle. Le village d'Alcolhua, où vivent une trentaine de chasseurs Olmecas. Si les aventuriers se font repérer ils seront pris pour des démons malfaisants de Cihuacoatl et chassés du village ou tués ! Les indigènes parlent une langue incompréhensible (le Nahuatl) et sont effrayés et

agressifs. Seul l'Orateur d'Alcolhua: Canteotl connaît quelques mots d'Espagnol (qu'il tient d'un survivant de l'expédition perdue d'Aguilar en l'an Un Lapin: 1512: 7 ans auparavant). Canteotl a entendu dire que Quetzalcoatl serait de retour à Chalchihuecan, mais il n'en croit rien.

GUERRIER AZTEQUE Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
11	12	11	18	15	16	12	20	60	30

EXPERT NA: 3 +2 Toucher +4 Parade Esquive +6 Encaissement

Armure: Bouclier: CDS: 30 AR: 10

Arme	DS	Portée (m)
Arc	2D6 +3	90
Lance	3D6 +3	
Maquahuitl	2D6 +3	
Poings	1D4 +3	

Compétences

Embuscade: 60%

Orientation: 68%

Pistage animaux: 65%

Pistage: 60%

Survie désert: 55%

Nahuatl: 98%



Les guerriers sont Iyac, Tequiua ou Quachic, selon le nombre de prisonniers effectués lors des Guerres Fleuries. Ils combattent pour la Triple Alliance. Ce sont les Fils du dieu du soleil et de la guerre Huitzilopochtli (certains vénèrent Yaolt le Guerrier mais ils sont plus rares). Un rituel complexe est lié au combat. **Les armes sont moins résistantes que des armes en acier: sur un jet de 1 ou 2 en Toucher ou Parade, elles se brisent.** Ils sont courageux et braves, mais leur technique de combat se résume à des duels individuels. **Ils ont l'habitude d'être respectés.**

La Jungle

La progression est parfois impossible, tant elle est dense (**5 kms/jour !**). Profonde et impénétrable, elle couvre la majeure partie de Chem-Anahuac.

Des jets de Survie désertique, de Pistage, d'Orientation, d'Identification des plantes, de Conservation, de Pêche, de Pistage d'animaux, de Tannage peuvent être effectués pour survivre dans la jungle.

Chasser est indispensable pour se nourrir. Lancer 1D10 par jour:

O 1-3: **BETE SAUVAGE (Chevreuil ou sanglier)**

FOR: 18 VIT: 40 CDS: 30 PV: 50

NA: 3 +2 Toucher Esquive Encaissement

Cornes/défenses: DS: 4D6 +3 Piétinement/Coup de sabot: DS: 2D6 +3

O 4-5: **JAGUAR ou PANTHERE**

FOR: 18 VIT: 50 CDS: 30 PV: 40

NA: 5 +3 Initiative +3 Toucher +4 Esquive Encaissement

Morsure: DS: 2D6 +3 Griffes: DS: 3D6 +3 Pistage: 50% Infiltration: 90%

○ 6-7: **SERPENT**

FOR: NA VIT: 5 CDS: 5 PV: 10

NA: 1 +2 Initiative +4 Toucher +1 Esquive

Morsure: DS: 1D4 +Poison: 1D6PV/round durant 2D4 +2 rounds si le jet contre le Poison létal est raté Infiltration: 80%

○ 8: **CROCODILE**

FOR: 19 VIT: 4/12 CDS: 30 PV: 20

NA: 4 +1 Initiative +2 Toucher

Morsure: DS: 3D6 +4 Coup de queue: DS: 1D6 +4 +jet d'Equilibre ou chuter

Nage: 90% Infiltration: 75%

○ 9-10: **ARAIGNEE, MYRIAPODE**

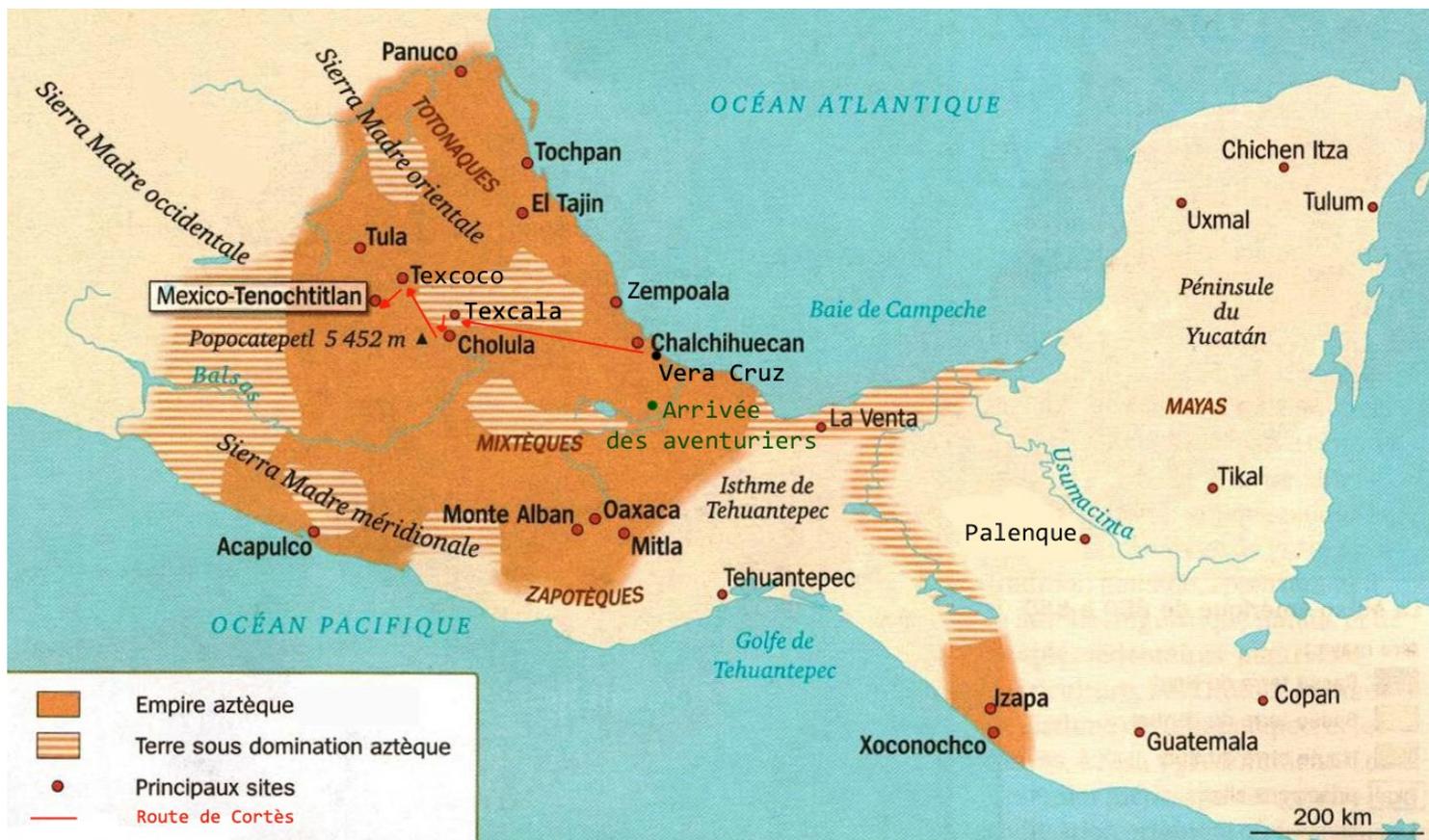
FOR: NA VIT: 2 CDS: 1 PV: 11

NA: 2 +2 Toucher +3 Esquive

Morsure: DS: 1 +Poison: 1D6PV/round durant 1D4 +2 rounds si le jet contre le Poison létal est raté Infiltration: 95%

Au bout d'un certain temps, les aventuriers croisent un groupe de 1D6 +2 chasseurs (des Totonocas). Ils sont surpris mais pas effrayés, prenant les aventuriers pour des Espagnols perdus, étrangement vêtus. Ils se proposent de les mener auprès des leurs, à Chalchihuecan. Le chef des chasseurs, Telpo, est un jeune Tequiua. Leur Seigneur est Patzinca, Orateur de Zempoala.

L'expédition de Cortès



Quand les aventuriers arrivent à Chalchihuecan, la ville est en effervescence. Dix navires de bois battant pavillon espagnol "sang et or" ont jeté l'ancre, un fortin est en train d'être construit, dans lequel on installe des canons, baptisé Vera Cruz. Une armée se prépare à prendre la route.

Les Espagnols conduiront les aventuriers devant Cortès (ils les prendront pour des leurs, de l'expédition perdue Aguilar en 1512, des Anglais ou des mulâtres). Selon le récit plus ou moins incohérent des aventuriers, il leur propose une place dans ses troupes et les ré équipe, ou les fait vêtir et leur propose de l'accompagner s'ils le souhaitent, ou les chasse après les avoir fait rosser s'ils se montrent trop impertinents.

Don Hernan de Cortès de Medellin en Estramadure est en route pour Texcala, puis Tenochtitlan. Il ne s'encombrera pas l'esprit avec les aventuriers.

A Vera Cruz, les Espagnols sont traités comme des princes par les Totonocas, une église est en cours de construction. Le Seigneur Patzinca, Orateur de Zempoala et sa garde personnelle: les Guerriers-jaguars: recouverts de peau de jaguar et armés de sombres maquahuilts sont présents. Tezcatlipoca, peut "sentir" la présence de Plume du Serpent à 20 m ! Il convient de les enlever à sa proximité. Le Seigneur des Ténèbres protège Cortès avec ses forces et sa magie.

Un soir, après l'appareillage d'un bateau chargé d'or, Cortès incendie ses navires restants. Les marins et leurs canons restent au fortin de Vera Cruz, tandis que l'expédition des Conquistadors marche vers l'Ouest.

Sur leur route Cortès et son armée:

- croisent des fils fins avec du tissu bleu orné de symboles. Les sorciers de l'Empereur Moctezuma II tentent de démontrer que Cortès n'est pas le dieu Quetzalcoatl en le repoussant avec leur magie. En vain, les chevaux seront jugés immunisés à cette magie par les sorciers.
- se mettent à uriner du sang. Les espions des sorciers ont introduit des figues de Barbarie dans l'alimentation de l'armée, ce qui colore l'urine en rouge. Patzinca leur indique qu'il suffit de peler le fruit pour que cet effet disparaisse.
- dévorent plus que la normale. L'ultime plan de sorciers: de la sève de Ceiba dans les aliments, réputée déclencher une faim insatiable, jusqu'à ce que la victime ne puisse plus se déplacer sous son propre poids.

Après des jopurs de marche, Texcala, une cité importante et massive, gouvernée par le Seigneur Xicotenca, est en vue. Cortès envoie l'un de ses capitaines (accompagné des aventuriers ?) transmettre son ultimatum: faire allégeance au roi d'Espagne ou être anéanti ! L'Orateur Xicotenca refuse et se prépare au combat avec ses 30000 guerriers !

Les Texcalas prennent place dans la plaine devant la cité, chantent, dansent, tandis que Cortès met ses canons et arquebusiers en formation, la cavalerie en arrière. Après les palabres, les échanges d'armes et de cadeaux rituels, l'armée de Texcala s'avance: ils sont foudroyés par les tirs des canons, arquebuses et arbalètes (quoi s'enfoncent dans les vêtements des guerriers, qui s'écroulent, sans "raison apparente").



Les Texcalas sont pétrifiés jusqu'à la deuxième salve, accompagnée de la charge de la cavalerie avec les chiens de guerre. Les Texcalas fuient, poursuivis par la cavalerie et les Totonocas.

Selon leur rôle dans la bataille chaque aventurier combat de 1D3 à 1D4+3 guerriers Texcalas.

Au soir, les Texcalas, contrairement à toutes leurs lois du combat, décident d'attaquer de nuit ces étrangers qui "maîtrisent la puissance du soleil". A peine debout l'armée de Texcala est fauchée par une nouvelle salve, visiblement les Espagnols sont habitués au combat nocturne ! Au matin, le Seigneur Xicotenca fait allégeance à Cortès, représentant de Sa Majesté don Carlos. Il apporte 10000 farouches guerriers à Cortès.

Moctezuma panique: Quetzalcoatl est entouré de tribus hostiles aux Mexicas: il décide de gaver Cortès et ses Conquistadors de richesses, en leur offrant tout ce qu'ils veulent afin qu'ils n'aillent pas plus loin.

Un ambassadeur Mexica invite Cortès et ses Espagnols à Cholula, pour une fête ininterrompue en leur honneur. Les alliés indigènes (hostiles aux Mexicas) sont invités à rester en dehors de la cité.

Suivent deux semaines de plaisirs, d'excès et de libations pour les Espagnols. **Les aventuriers n'ont qu'à s'occuper, en développant leurs compétences en Nahuatl, Arquebuse ou autre. Seuls Don Juan de Zumarragua et les 3 frères de l'Eglise du Christ restent sobres, occupés à prêcher leur foi aux indigènes.**

Un soir, une foule de Mexicas mécontents des débordements des Espagnols s'assemble sur le grande place de Cholula. De garde, Pedro de Alvarado fait tirer sur la foule, qui panique. Au son de la fusillade les alliés Totonocas et Texcalas de Cortès, croyant les Espagnols attaqués, s'engouffrent dans la ville et massacrent la population sous les yeux médusés des Espagnols, qui les laissent faire. Seuls quelques convertis sont sauvés par les prêtres.

Cortès est inquiet: comment Moctezuma II va t-il réagir ?

Le lendemain, une troupe aztèque de 2000 guerriers approche, menée par Fleur Noire, prince de Texcoco. **Il vient se rallier à Cortès; Fleur Noire a été spolié de son titre d'Orateur de Texcoco par décision de Moctezuma II.**



Puis, une ambassade menée par le Femme-Serpent de Moctezuma II arrive: l'Orateur Vénéré présente ses excuses à Cortès pour la trahison et la duplicité des habitants de Cholula. Devant tant de méchanceté, il enjoint Cortès à renoncer à son projet pour sa propre sécurité et à retourner à Vera Cruz, où il est protégé. L'Orateur Vénéré envoie à Cortès une caravane de bijoux et de travaux d'orfèvres pour le dédommager de sa peine et en signe d'amitié.

Tout est fondu en lingots pour un transport plus facile puis Cortès et ses Conquistadors, Patzinca, Xicotenca et Fleur Noire, rejoint par 13000 de ses guerriers supplémentaires reprennent la route de la capitale, accompagnés et guidés par le Femme-Serpent de Moctezuma II.

Après des jours de marche par des chemins de montagnes escarpés (de nombreuses chutes et accidents mortels ont lieu) Texcoco est en vue.

Sur les ordres de l'Orateur Vénéré la ville accueille l'expédition de façon triomphale, une grande fête est donnée en l'honneur de Cortès.

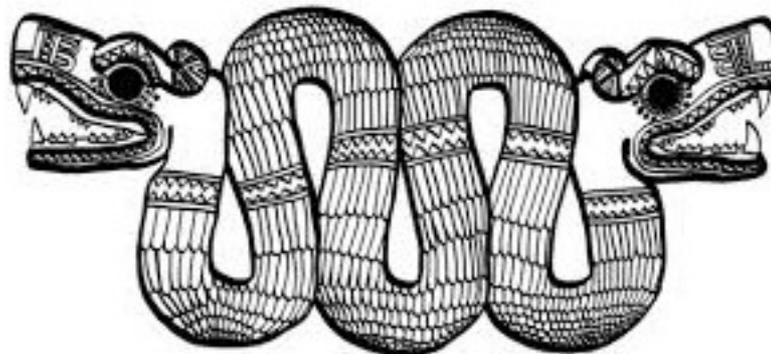
Le lendemain, la marche reprend: Tenochtitlan et ses toits pavés d'or est en vue. L'Orateur Vénéré Moctezuma II et sa garde quetzal, aux couleurs de plumes vertes accueille en personne Cortès à l'entrée d'un des gigantesques ponts menant à la capitale. Le lac (**salé**) de Texcoco est recouvert d'embarcations et de jardins flottants: les chinampas. Moctezuma II invite Cortès et une centaine d'Espagnols à s'installer dans un palais mis à sa disposition. **Il espère décourager Cortès, qui ne voudrait pas se séparer de ses troupes.** Cortès accepte et emmène prêtres et Conquistadors en ville, tandis que ses alliés et les Espagnols restants s'installent dans la plaine au nord de la capitale, sous le commandement de Jeronimo de Aguilar.

Selon le comportement des aventuriers, ils accompagneront Cortès ou seront relégués dans le campement des alliés, comme tout le monde.

Cortès et ses conquistadors s'installent dans un palais voisin de celui de l'Orateur Vénéré, et situé non loin du Teocalli: le Cœur du Monde Unique, la ville sainte entourée du Mur des Serpents.

La Parure du Serpent est une tenue en plumes de Quetzal portée par le grand prêtre de Quetzalcoatl, qui réside au Cœur du Monde Unique. La Parure du Serpent irradie la magie, mais pas sous son aspect réel.

Les aventuriers gagnent 3000 à 5000 points d'expérience selon leurs actions.





Royaumes Vampires II

Le Seigneur des Ténèbres

L'aventure débute à Tenochtitlan, capitale de l'Empire aztèque, sur Chem-Anahuac, le Monde Unique.

Installé dans son palais Cortès se rend compte de la puissance et de la richesse de l'empire aztèque. Il rend de fréquentes visites à Moctezuma II, lui parlant de la puissance du roi Don Carlos, de ses voyages et, peu à peu, l'Orateur Vénéré tombe sous le charme de Cortès et ils deviennent inséparables.

Un roulement des effectifs s'effectue entre le palais et le camp du nord chez les Espagnols. Les prêtres, horrifiés à la vue du Teocalli et de ses dizaines de milliers de crânes se voient accorder une demeure pour ouvrir une église: très vite conversions et baptêmes sont incessants.

Si les aventuriers ne sont pas intégrés aux Espagnols ils auront du mal à rentrer dans la capitale. Ils devront s'introduire subrepticement et échapper aux contrôles ou gagner l'amitié de l'une de nombreuses Auinimi qui viennent chaque jour trouver un compagnon dans le camp du nord.

Cortès, conscient de la structure pyramidale de l'empire invite Moctezuma II à venir résider dans son palais. Il est placé sous surveillance, puis les richesses du palais de l'Orateur Vénéré sont démenagées durant 2 jours par les Espagnols dans le palais de Cortès. A partir de ce moment toutes les réunions des dignitaires de l'empire ont lieu dans le palais de Cortès et Moctezuma II ne le quittera que mort.

Autour de Cortès et des Conquistadors s'agglutinent toutes les basses castes, les laissés pour compte et les futures victimes de la Mort Fleurie.

Une partie de la population est hostile à ces pilleurs irrespectueux et assoiffés d'or qui ont mis l'Orateur Vénéré sous leur coupe, le mécontentement gronde.

Les Mexicas tombent malades et meurent, victimes d'une épidémie galopante (**Jet de Paramédecine: la petite vérole, mortelle pour les indiens sans protection immunitaire contre elle**). Les grands prêtres disent que les dieux sont en colère: il faut les contenter avec du sang ! Des cérémonies de Mort Fleurie ont lieu tous les jours pour apaiser le courroux divin (ce qui, évidemment accélère les conversions).

Don Juan et ses frères proclament que le baptême est une protection efficace contre ce fléau: tous les Espagnols, catholiques sont épargnés ! Les convertis qui succombent sont déclarés "manquants de foi dans l'amour du Christ". La petite vérole apportée par les Espagnols va dévaster toutes les provinces de l'empire: une effroyable hécatombe a lieu.

Une foule mécontente de Mexicas se rassemble devant le palais de Cortès. Les 4 canons montés sur les tours du palais et les arquebuses tirent à plusieurs reprises sur la foule. A ce bruit, le Seigneur Patzinca et ses Guerriers-jaguars s'élancent vers les portes de la capitale, les défenseurs affaiblis par la maladie sont pulvérisés.



Jeronimo de Aguilar lance alors ses troupes à leur suite, accompagnés par les guerriers de Xicontenca, trop heureux de dévaster la capitale de leurs ennemis héréditaires et les troupes de Fleur Noire décidées à venger l'honneur de leur prince, ainsi que le reste des guerriers Totonocas galvanisés par la puissance de leur chef ! Massacres, viols, pillages et incendies ravagent les rues de Tenochtitlan plusieurs jours durant !

Le Seigneur Patzinca et ses Guerriers-jaguars pénètrent ensuite dans le Teocalli, n'épargnant que les prêtres de Tezcatlipoca. Le grand prêtre de Quetzalcoatl, orné de la Parure du Serpent est amené sur l'autel sacrificiel du temple de Tezcatlipoca où le Seigneur Patzinca lui-même lui arrache le cœur. Une éclipse de soleil se produit alors: les ténèbres envahissent le Monde Unique ! Reprenant sa véritable apparence, tout comme ses Hommes-jaguars, Tezcatlipoca s'empare de la Parure du Serpent.



Tout ceci passe inaperçu aux yeux des Espagnols, trop occupés à massacrer et piller ailleurs.

Tezcatlipoca déclare alors en Nahuatl: «Voici la Force de mon ennemi entre mes mains, nous l'enterrerons à Palenque, dans la grotte la plus profonde, où vous, mes fidèles serviteurs la surveillerez pour l'éternité !». Les Hommes-jaguars rugissent à l'unisson, massacrent les prêtres survivants sur ordre de Tezcatlipoca puis foncent vers la jungle, anéantissant tout sur leur passage, avant de quitter Tenochtitlan en flammes.

Ils se rendent à Palenque, à 800 kms au sud-est de la capitale détruite du défunt empire aztèque. Des jets de Pistage et d'orientation sont nécessaires pour les suivre péniblement dans la jungle jusqu'à leur destination: le fief des Hommes-jaguars.

Moctezuma II est poignardé à mort par l'un de ses sujets rebelles et Cortès est contraint de quitter la ville, qui sera rasée et sur laquelle sera construite la ville de Mexico.

Pour retourner sur la Terre des Rifts les aventuriers doivent de concentrer sur l'image de la Parure du Serpent et celle de Quetzalcoatl, non loin de l'autel d'un temple. Ils sombreront alors entre les dimensions.

Les aventuriers gagnent 1000 à 3000 points d'expérience selon leurs actions.

NOTE du MJ: la plupart des événements retraçant le parcours de Cortès et la fin de l'empire aztèque sont historiquement vrais.



Royaumes Vampires II

Back to the Future

L'aventure débute au Yucatan, dans les ruines de Dzibilchaltun. Effectuer un jet de CON, la plus forte réussite reprend connaissance en premier: ses compagnons sont évanouis autour de lui, avec l'équipement qu'ils avaient sur eux avant leur départ pour Chem-Anahuac, le Monde Unique. Les aventuriers sont entourés d'une douzaine d'Hommes-jaguars et observés par le Seigneur-Démon Hun Came "Une Mort", très irrité par ces intrus qui viennent d'utiliser sa Porte sans son consentement: très vite, il passe à l'attaque.

SEIGNEUR-DEMON HUN CAME "UNE MORT" (Vp165)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
14	15	25	30	22	26	14	45	14	1000

NA: 6 +6 Toucher +9 Parade Esquive +5 Encaissement Critique: 18-20

PFI: 100 Blocage mental

PM: 400 Niveau 12 Force des sorts: 14 Tous les sorts de Niveau 1 et Armure d'Ithan (Rp170), Vol d'aigle (Rp178), Globe de silence (Rp178), Invisibilité majeure (Rp178), Appel de la foudre (Rp176), Boule de feu (Rp176), Dissipation des barrières magiques (Rp178), Annulation de la magie (Rp181)

Armure d'Ithan: CMD: 120 x3 ! Sauvegardes: +6 Magie Poison +5 Psioniques

Arme	MD	Portée (m)
Appel de la Foudre	12D6 x3 !	91
Boule de feu	12D4 x3	30
Marteau de Guerre	6D6	

C'est un empereur-guerrier maya haut de 4 mètres. Il peut grandir jusqu'à 9m en fureur ! Allié de Tezcatlipoca il est chargé de protéger la Porte dimensionnelle de Dzibilchaltun contre toute intrusion.

Au bout de 1D4 +1 rounds, le Nexus se met à pulser: quelqu'un arrive ! Quetzalcoatl apparaît et somme les aventuriers de le rejoindre: il les téléporte alors sur les Lignes d'Énergie jusqu'au Nexus de Merida, puis au Super-Nexus d'Uxmall (Vp159), poursuivi par le Seigneur-Démon qui se téléporte également à leur poursuite. Tous les autres démons se détournent de la route des aventuriers à son approche. Un round de combat a lieu à chaque Nexus tandis que Quetzalcoatl se concentre sur leur prochaine téléportation !

D'Uxmall Quetzalcoatl se téléporte au Nexus de La Venta (Vp50), quittant ainsi la péninsule démoniaque du Yucatan. Hun Came abandonne alors la poursuite.

Quetzalcoatl pressera alors les aventuriers pour savoir où Tezcatlipoca a caché sa Parure du Serpent dérobée à Tenochtitlan. Il sait que le Seigneur des Ténèbres a lancé une Malédiction l'empêchant de mettre un pied dans la cache: les aventuriers doivent s'emparer de sa Parure et la lui remettre !

Si les aventuriers ont besoin d'équipement, Quetzalcoatl leur propose de retourner auprès des Fils du Serpent, avant de poursuivre leur quête.