

"Comme un vol de gerfauts hors du charnier natal..."

Auteur : Harley Patton, Époque: 1920's, Lieux : Mexique, Guatemala, Angleterre

Ce document propose des éléments de background détaillés, une trame générale et des idées de scénarios plus ou moins développées pour une campagne en Amérique Centrale dans les années 1920.

Il a été conçu à l'origine pour servir de cadre aux scénarios proposés dans *Mysteries of Mesoamerica* de Pagan Publishing.

Les statistiques des PNJ et des créatures ne sont pas détaillées, sauf deux exceptions, et le détail de la chronologie et des rencontres est laissé à la libre appréciation de chaque gardien.

1. Pour le Gardien : L'incroyable et véridique histoire de Juan Porfirio Nuñez y Acevedo, Marquis de Grijalva.

1. La conquête du Mexique :

Le marquis de Grijalva est né en 1488, en Castille. C'est le cadet d'une vieille famille qui s'est illustrée contre les Maures aux côtés du Cid Campeador, Rodrigue Diaz de Bivar, au XI^e siècle, et qui a été plus tard acculée à la ruine. Pour mémoire, c'est aussi un arrière grand-oncle de Diego Velasquez, le célèbre peintre de la Cour espagnole. De nos jours, il se fait appeler Porfirio Tomás Orozco.

Compagnon de Hernán Cortés, il débarque avec lui à Hispaniola (Saint-Domingue) en 1506. Au bout d'un temps, lassés de piller les tribus insulaires, les conquistadors s'intéressent à des rumeurs venues du continent, colportées d'île en île. On y parle d'un empire continental infiniment riche et redoutable. En 1518, sur l'ordre de Cortés, Grijalva conduit une expédition de reconnaissance et débarque brièvement au Yucatán avant de regagner Hispaniola.

Au retour de Grijalva, Cortés obtient le commandement du gouverneur de Ferdinandia (Hispaniola), fait ses préparatifs, appareille et débarque au début de l'année 1519 dans les marais côtiers du Yucatán. Outre ses 11 navires, il a pour toute armée 518 fantassins, 110 marins, 32 arquebusiers, 16 cavaliers, 13 artilleurs et 200 Indiens et esclaves noirs comme troupes auxiliaires. Il emmène aussi 32 chevaux, 10 canons de bronze et 4 fauconneaux. Bientôt, les aventuriers à la peau blanche découvrent la puissance militaire Aztèque : le rapport de forces est environ de 2000 contre 1 seulement en ce qui concerne les effectifs d'infanterie... Au cours d'une première escarmouche, les Espagnols sont terrifiés et veulent repartir.

Cortés saborde donc lui-même ses propres navires afin de neutraliser la mutinerie qui couve, et fait un discours mémorable où il parvient à la fois à sauver sa peau et à galvaniser ses hommes. Il laisse une nef aux couards qui voudraient renoncer à leur part de butin et rentrer à Hispaniola, et c'est Grijalva qui, au comble de l'exaltation, la saborde lui-même, dans un acte dément d'allégeance. Ces conquistadors n'ont désormais d'autre choix que de devenir les maîtres de ce mystérieux et terrible empire, ou périr.

Cortés a plusieurs atouts dans sa manche : outre ses armes supérieures et la nécessité absolue d'être victorieux, il fait parler de vieux chamans qui lui enseignent la prophétie de Quetzalcoatl-Kukulcan, un ancien dieu des Tolèques aussi revendiqué par les Mayano-tolèques de Chichén Itza comme par les Nahuas Mexicas (Azèques) qui vénèrent les bâtisseurs du passé et se sont approprié leur panthéon. Cette divinité est traditionnellement représentée sous la forme d'un visage enchâssé dans la bouche d'un serpent à plumes, ou sous les traits d'un homme barbu à la peau pâle. Chassé de sa cité par les ruses de son rival Tezcatlipoca, "le Miroir Fumant", il a prophétisé son retour qui annoncera la fin du 5^e Soleil.

Pour en avoir discuté avec le Padre Gonzague de Ulloa, un prêtre jésuite venu aux îles et versé dans le folklore, Cortés est convaincu que des européens sont déjà venus en Amérique avant Colomb : il suppose que Quetzalcoatl-Kukulcan pourrait bien être Saint Brendan, venu d'Irlande sur un esquif en peau de boeuf au 6^e siècle et passé en chemin par l'île mythique d'Antilia, ou bien encore le fameux Prêtre Jean, l'un des 7 évêques de Mérida partis vers l'ouest en 743 avec toutes les reliques et les trésors de la ville pour les soustraire aux envahisseurs maures, et pour ensuite fonder un lointain royaume. Le jésuite, pour sa part, émet l'hypothèse que Jésus-Christ lui-même aurait pu visiter ce continent après sa Résurrection... Dans tous les cas, les Indiens auraient déjà eu un contact avec le christianisme, ce qui les aurait préparés au retour des Européens. Cortés a donc prévu de se servir de cette croyance généralement répandue pour prendre pied sur le continent et y accroître son influence.

De son côté, Grijalva contraint certains prisonniers à lui enseigner des dialectes indiens, puis est envoyé comme émissaire auprès de chefs locaux pour passer des alliances contre l'oppressur azèque, alternant gestes de bonne volonté, promesses et effrayantes démonstrations de force. C'est lui qui, dans une petite cité Maya, découvre une jeune fille d'une grande beauté : Malintzin, "la Malinche", dont il s'éprend immédiatement. C'est une aristocrate azèque, née sur les marches orientales de l'empire, mariée de force à un potentat maya voisin pour sceller un accord avec Tenochtitlán. Elle rêve depuis de se venger des siens qui l'ont vendue, abandonnée à l'ennemi. Elle partage le don de Grijalva pour les langues, et c'est lui qui lui apprend l'Espagnol.

Cortés, trahi par son interprète nahua Melchorejo, la ravit à Grijalva pour remplir cette fonction auprès de lui, ce que Grijalva n'acceptera jamais. Elle, pour sa part, voit en Cortés un meilleur instrument pour accomplir sa vengeance, et se lie volontairement à lui : elle devient sa maîtresse, et lui donne un enfant, qui sera baptisé Martin Cortés et surnommé "le premier Métis". Elle donne à Cortés l'opportunité de mieux comprendre les cultures locales, pour lui permettre d'incarner pleinement son personnage de "Teúl", de demi-dieu émissaire de Quetzalcoatl-Kukulcan.

2. Au cœur des ténèbres :

Grijalva brûle en secret de supplanter Cortés, dans l'espoir que Malintzin lui revienne, et il entreprend donc, dès la fin de la conquête et l'éradication de l'empire azèque, d'accroître son prestige auprès de ses souverains. Il se met dès 1523 en quête des richesses cachées du nouveau continent, traque les rumeurs, les légendes, les mythes indigènes. Il s'entoure de fidèles compagnons, pour la plupart complètement cinglés (un cartographe maniaque, quelques brutes psychopathes, un aumônier mystique, un chirurgien-barbier-cuisinier, un guide indien qui est aussi le dernier survivant d'une tribu exterminée par les Azèques, etc.).

Au cours d'une longue errance à travers les jungles inviolées, il écrit des pages parmi les plus sanglantes et démentes de la conquête du Nouveau Monde, préfigurant ainsi les crimes extravagants d'un Lope de Aguirre. Il extorque les secrets ancestraux des sorciers qu'il capture, les force à l'initier à leur magie, sacrifie des tribus entières à ses nouveaux dieux dans l'espoir qu'ils lui octroieront l'or et le pouvoir dont il a si désespérément besoin.

Un jour de 1527, aux confins du Mexique et du Guatemala, sa petite troupe égarée dans la jungle se fait cerner par une tribu sanguinaire, menée par un vieux sorcier aux yeux dorés, dont le corps est recouvert de poudre d'or, et la tête surmontée d'une impressionnante coiffe rituelle. Après un âpre combat, les survivants sont faits prisonniers et emmenés au coeur de la jungle, dans un petit village qui ressemble à un misérable campement de nomades. Il est en fait érigé depuis toujours sur les ruines souterraines de la grande capitale olmèque de Manoa. On fait absorber de force aux captifs un puissant hallucinogène qui les assaille de visions.

Lorsqu'ils s'éveillent, c'est dans une vaste cité construite au milieu d'une grotte titanesque, située sous la jungle. Loin au-dessus de leur tête, de rares rayons de soleil percent à travers des puits de maçonnerie et des béances créées par la croissance d'énormes racines. Ils éclairent des colonnes cyclopéennes, d'innombrables bâtiments et pyramides à degrés en or massif, dont l'éclat se reflète dans les eaux d'un grand lac (le fameux lac Parimé, mentionné par Gaspard de Carjaval), et se grave pour toujours dans les yeux de Grijalva. Sur les rives est bâtie une plate-forme sacrificielle et au fond des eaux, sous le miroitement des reflets de la ville, on peut deviner des amas d'objets d'or, de statues, de bijoux, d'émeraudes. Partout, des glyphes et des fresques représentent des objets technologiques et des entités inconnus des conquistadors.

On mène les prisonniers à l'intérieur d'un temple étrange construit au milieu du lac : c'est en réalité la partie émergée d'un Vaisseau-Monde des Insectes de Shaggai, épave échouée depuis des siècles au fond du cratère qu'elle a formé en s'écrasant sur terre, lequel a ensuite été inondé. Certains des compagnons y sont sacrifiés en suivant le rite de l'arrachage du coeur : le sang s'écoulant dans les rigoles de l'autel active des glyphes de pouvoir, qui ouvrent un portail à travers lequel le prêtre et ses acolytes poussent les captifs restants, dont Grijalva, avant de le refermer derrière eux.

De l'autre côté, ils découvrent un cloaque immonde et organique : les prisonniers l'ignorent mais c'est l'ancre du Grand Ancien Glaaki, situé comme on le sait sous un grand lac de vallée de la Severn en Angleterre.

Le Grand Ancien s'éveille, sort des eaux, se rue sur les captifs, mais épargne Grijalva, dont il a senti le pouvoir et dont il entend faire un de ses Servants. Au moment où l'entité l'attire à lui et lui fait le don de son aiguille, Grijalva décharge son tromblon sur le corps grotesque qui l'agrippe, et parvient miraculeusement à se défaire de cette étreinte avant que ne lui soit injecté le fluide destiné à annihiler sa volonté. Il s'enfuit pendant que la créature massacre ses derniers compagnons, et perd connaissance sous l'effet de l'atroce souffrance qui irradie de la blessure que le dieu lui a infligée.

3. Nouveau départ :

Grijalva s'éveille transi, étendu sur une grande pierre au milieu d'un cercle de mégalithes détruits au bord d'un lac immense bordé de forêts. Il contemple avec horreur la cicatrice noirâtre, là où Glaaki l'a blessé, et les ramifications palpitantes qui s'étendent sous sa peau, jusqu'au plus profond de sa chair. Il sent constamment résonner dans tout son corps la sourde pulsation d'infrabasse qui est la voix du Grand Ancien.

Il erre sous un ciel gris et froid, dérobe de pauvres vêtements, gagne une ville et finit par comprendre qu'il est en Angleterre, sans trop savoir comment il y est arrivé. Très vite, il ressent les premières atteintes de la corruption infligée par l'aiguille, qui le transforme inexorablement en mort-vivant : perte générale de sensibilité, raideur dans les membres, absence de sudation, perte de l'appétit et de la sensation de soif. Sans véritablement savoir ce qui lui arrive, il se croit gravement malade et commence à recourir au sort "voler la vie", extorqué jadis à un chaman qu'il a torturé à mort, pour stopper les effets de cette corruption. Il trouve plus tard un moyen de regagner l'Espagne.

Accusé de désertion et porté disparu en Amérique, il s'efforce de demeurer incognito, s'engage

comme marin sur un galion de leurs Majestés Catholiques, et certains incidents (rixes, accidents, noyade) lui permettent de comprendre qu'il est désormais virtuellement immortel, ou bien déjà mort, ce qui revient au même.

Enfin de retour en Amérique en 1535, il n'a de cesse, à travers les siècles, même après la mort de Malintzin en 1529 et de Cortés en 1547, de revoir la merveilleuse Cité d'Or au cœur de la jungle. Infiniment blasé par son interminable existence, il espère aussi y découvrir un moyen d'en finir avec la malédiction qui le condamne à vivre éternellement, pour enfin trouver le repos : sa bravoure n'ayant d'égale que son inconscience, il compte confronter une seconde fois le dieu qui l'a maudit il y a presque quatre siècles...

4. La quête de Grijalva :

Comment préserver son secret tout en se donnant les moyens d'atteindre son but ? Par ses recherches et ses questions incessantes, Grijalva est indirectement à l'origine de la naissance et de la diffusion du mythe de l'El Dorado en Occident à partir de 1536 environ. Ce mythe fameux inspirera notamment les récits de Gaspard de Carvajal au sujet de l'expédition de Francisco de Orellana sur l'Amazone en 1542.

Les siècles suivants, Grijalva continue à "voler la vie" régulièrement et aussi discrètement que possible, change d'identité à de nombreuses reprises, se crée une généalogie fictive : c'est lui qui endosse successivement l'identité de prétendus cousins et neveux, lui qui ne peut plus engendrer. Il accumule patiemment une prodigieuse fortune, sous forme d'investissements prudents, variés et à très long terme, principalement en Amérique du Sud. Il monte et finance d'innombrables expéditions qui finissent invariablement par disparaître dans la jungle, sans doute victimes de tribus farouches. Parfois, c'est lui qui les supprime en personne, quand ils seraient susceptibles de percer son secret ou d'éveiller l'attention d'autres curieux. Dans tous les cas, ces tentatives successives se soldent par des échecs.

C'est aussi lui qui finit par convaincre le baron Alexandre de Humboldt, le célèbre explorateur allemand, avec qui il s'est lié au XIX^e siècle, que l'El Dorado n'a en réalité jamais existé. Cette thèse archéologique moderne finit par s'imposer lentement, et cette manoeuvre permet à Orozco d'éviter que les explorateurs en tout genre qui ont tendance à proliférer dès cette époque, ne le doublent et ne découvrent avant lui la fabuleuse Cité de son souvenir.

Au début du XX^e siècle, les connaissances académiques sur les civilisations amérindiennes et les moyens d'investigation archéologique ont suffisamment progressé pour que Grijalva ait bon espoir de découvrir enfin ce qu'il recherche depuis si longtemps. Encore ne faudrait-il pas que quelqu'un d'autre lui coupe accidentellement l'herbe sous le pied : le temps presse, et il doit s'efforcer de recruter les meilleurs spécialistes afin de conserver son secret et d'atteindre son but.

2. Pour le Gardien : les Olmèques, la civilisation perdue

1. Venus d'ailleurs :

Le 11 août 3114 av. J-C., un Vaisseau-Monde des Shans atterrit en catastrophe dans une région de la jungle Guatémaltèque adossée à la Sierra Madre, non loin du volcan Tejumulco. À bord se trouvent quelques Insectes de Shaggai subalternes actifs et leurs supérieurs en état de stase. Les Shans prennent possession des Indiens qui ont vu tomber leur gigantesque aéronef comme un signe céleste, et sont venus inspecter l'énorme cratère laissé par l'impact.

Sans espoir de retour, sans possibilité de réparer le vaisseau, les Shans survivants, faibles et peu

nombreux, se gardent bien d'éveiller leurs congénères plus puissants. Ils saisissent cette chance de s'émanciper et de fonder leur propre empire terrestre. Pour cela, ils s'emparent progressivement des potentats, des chefs et des chamans des tribus locales, qu'ils unifient progressivement en mettant fin aux guerres tribales et asservissent totalement. Le mot "Ulm 'k-kh" (*Olmèque*) pourrait être à l'origine une transcription rudimentaire des claquements de mandibules et des bruissements d'élytres par lesquels les Shans désignent leurs esclaves humains.

2. La Cité d'or de Manoa :

Aidés par cette main-d'oeuvre, les envahisseurs de Shaggai se lancent dans des travaux pharaoniques. En captant rivières et chutes d'eau, ils inondent le cratère pour former un lac artificiel, dont le centre demeure occupé par leur aéronef inutilisable. Autour, à partir de la pierre, de l'or et des autres minéraux de la Sierra Madre, ils font bâtir une ville lacustre et une prodigieuse caverne artificielle, étayée par une forêt de piliers de basalte colossaux qui plongent dans les eaux immobiles du lac. Cette structure est destinée à protéger les Shans des rayons solaires et à dissimuler cette base terrestre sous un sol artificiel couvert de jungle.

Ce sont les prodiges technologiques de Shaggai récupérés sur le Vaisseau-Monde qui permettent à cette poignée de Shans mineurs de créer leur empire :

- Barges anti-gravitationnelles pour parcourir les fleuves et les rivières, et surmonter les obstacles de la forêt. Elles sont destinées au transport de passagers et de fret.
- Ciseaux à fusion, pour débiter la pierre, fondre l'or et le travailler, sculpter et ciseler finement.
- Faisceaux anti-gravitationnels pour agencer parfaitement des blocs de pierre cyclopéens.
- Armes terribles et inutilisables par des humains (neuro-fouets).
- Beaucoup de ces outils sont aujourd'hui dégradés et hors d'état de fonctionner.

3. Une singulière théocratie :

Les tribus soumises sont dirigées par un aréopage de prêtres possédés par les Shans, qui fondent une sorte de théocratie dédiée au culte des divinités du Mythe. Ces prêtres se distinguent par leur coiffe élaborée, dont la splendeur et les ornements reflètent le rang de leur occupant extra-terrestre parmi les siens.

Grâce à leurs connaissances astronomiques, les Insectes instituent un nouveau calendrier qui a pour origine le jour précis de leur arrivée sur Terre, mais aussi un nouveau panthéon qui sert de paravent au culte immémorial des Grands Anciens et des Dieux Extérieurs, auxquels ils commencent à sacrifier d'innombrables victimes en suivant les rituels consacrés. Ils encouragent la croyance en la nécessité d'alimenter régulièrement les dieux en sang humain et en sacrifices pour éviter la fin du monde. Ils savent fort bien que la Terre ne risque rien pour le moment, les Astres n'étant pas propices, mais se fondent sur des phénomènes célestes qu'ils ont prévus (comme des éclipses) pour imposer cette croyance en des cycles de création et de destruction qui deviendra fondamentale dans toutes les civilisations d'Amérique centrale, et faire accepter ainsi leurs pratiques sacrificielles de masse.

Ces sacrifices culturels leur permettent aussi d'assouvir leur perversité et leur sadisme, et leur servent de distractions au cours desquelles ils inventent des supplices physiques et mentaux raffinés et abominables. Ainsi s'amuse-t-ils parfois à se glisser dans l'esprit d'une victime, à briser sa résistance physique et mentale, à la forcer à s'offrir à la lame du prêtre, et à jouir de son horreur et de son trépas, attendant jusqu'au dernier moment de l'agonie pour quitter cette enveloppe désormais privée de cœur. Ils encouragent aussi parmi leurs esclaves un cannibalisme de subsistance, systématiquement pratiqué sur les corps des sacrifiés jetés au bas des pyramides, vu l'absence d'autres sources de protéines aisément disponibles.

Les luttes de pouvoir et les incompatibilités religieuses qui émergent inévitablement parmi les Insectes conduisent, malgré leur nombre réduit, à l'apparition de factions, de cultes dissidents, et à terme à celle d'autres royaumes ennemis qui essaient dans toute l'Amérique centrale, en direction du Nord-Ouest, entre 2000 (au plus tard 1500) et 200 av. J-C, mais toujours avec très peu d'Insectes de Shaggaï aux commandes. Ainsi, la grande ville de Teotihuacán fut-elle fondée par des bâtisseurs inconnus : en réalité, des dissidents olmèques conduits par un Shan indépendant. On peut encore y trouver certains indices de la présence Shaan (cf. **5.3**).

La terreur qu'inspire cette théocratie dégénérée crée un écho dans certaines pratiques rituelles fondamentales des tribus qui en sont les proies. Ainsi les ancêtres des indiens Shuars, ou Jivaros, avant leur longue migration vers l'Amazonie pour échapper au joug des Shans, mettent-ils au point la technique, certes inefficace mais rassurante, du "Tsan-tsa" ou "Shan-sha" : elle consiste à réduire la tête des défunts pour y emprisonner symboliquement leur âme ou leur esprit et éviter leur vengeance. À l'origine, il s'agit bien sûr d'essayer de neutraliser un éventuel hôte insectoïde extra-terrestre.

4. Décadence et oubli :

La mystérieuse et brutale disparition des Olmèques demeure une grande interrogation de l'Histoire amérindienne. Toujours est-il qu'à un moment donné, les Shans doivent relâcher leur joug, ce qui se traduit par une désintégration de leur empire.

Aux environs de 300 av. J-C, attiré par une balise cosmique encore opérationnelle du Vaisseau-Monde de Manoa, un module spatial atterrit dans la cité. Il contient des Shans morts et des spores mystérieuses qui ont colonisé leurs carcasses. Infectés à leur tour, les Maîtres des Olmèques sont peu à peu décimés, leurs vassaux et victimes se révoltent, et leur empire s'effondre pour devenir un mythe.

Quelques rares Insectes ont développé une résistance naturelle à ces spores, mais ils en sont très affaiblis, et il n'en reste plus guère que quelques-uns. Ils sont désormais dégénérés, seuls et isolés, et trompent leur ennui en continuant à s'affronter et à martyriser quelques misérables tribus.

3. Les rochers dorés de l'ambassadeur :

1. Ordre de mission :

Nous sommes en juin 1927. Les PJ sont mandatés par le professeur Harry Partridge-Hallsforth, recteur du département d'archéologie de l'Université de Miskatonic, pour se rendre au Mexique et y rencontrer un sous-secrétaire du Ministère de la Culture chargé du patrimoine : le Dr. Ismael Muñoz. Les PJ auront donc de préférence un profil d'universitaire (professeur, assistant personnel, doctorant, conférencier) ou de technicien (chercheur sur le terrain, photographe, chef de fouilles, géologue, géomètre, dessinateur...).

Les PJ doivent tenter de négocier avec le Dr. Muñoz un accord de principe, et mettre en place les bases d'une coopération archéologique américano-mexicaine équitable, pour faire progresser la connaissance des civilisations d'Amérique Centrale. Ils doivent autant que possible conférer à cet accord une certaine légitimité, en lançant dès que possible une campagne conjointe de prospection archéologique au Mexique.

Ils doivent, dès leur arrivée à Mexico, honorer leurs obligations administratives et protocolaires : il leur faut prendre contact avec les autorités locales et négocier les termes d'un accord. L'état mexicain soumettra à des règles très strictes le travail des chercheurs étrangers sur son territoire, et

ses représentants veilleront à faire respecter scrupuleusement leurs prérogatives.

Une fois l'accord signé, Muñoz les invite à commencer leurs investigations dans la région de Vera Cruz, riche en vestiges de civilisations diverses. Ils devront au préalable se présenter en personne au Sous-Directeur du Patrimoine et des Antiquités Précolombiennes du Bureau Local du Ministère de la Culture.

À l'issue de cet entretien assommant, ils sont conviés par Muñoz à dîner de gala qui aura lieu le soir même dans un grand restaurant de la capitale : il leur faudra faire bonne figure au milieu de ces mondanités assommantes, entourés de bourgeois positivistes et occidentalisés, de docteurs, de professeurs, de lauréats de concours nationaux de poésie et autres bibliothécaires distingués, tous férus de citations.

Peut-être même devront-ils subir le lendemain une visite guidée du département des antiquités d'Amérique centrale, où trônent entre autres les magnifiques pièces du legs Orozco : statues, stèles, objets usuels, surtout aztèques (voir 5.1.a)

2. Mondanités à Vera Cruz :

Dès leur arrivée, après un bref passage à l'hôtel Excelsior et malgré la fatigue du voyage, les PJ sont conviés à une réception en leur honneur dans les jardins du consulat des États-Unis. Le champagne coule à flots malgré la température tropicale.

Sont aussi invités des scientifiques rattachés à d'autres universités et Godfrey Spencer-Sullivan, un représentant de la fondation philanthropique Carnegie de Washington qui finance des missions archéologiques dans toute l'Amérique Centrale.

Peut-être est-ce l'occasion de retrouver quelques vieux rivaux, parmi lesquels on peut citer Alexander H. Galloway, de l'Université du Massachussetts (Boston). C'est l'ancien camarade de pensionnat et ex-meilleur ami d'un des PJ, qui l'a autrefois évincé dans les petits papiers d'un directeur de recherches réputé, le contraignant à quitter Arkham pour tenter sa chance ailleurs...

On peut croiser quelques sommités de ce petit monde : William Niven, Sylvanus G. Morley, "Mike" Mitchell-Hedges et sa fille adoptive Anna Guilloux... Voir *Mysteries of Mesoamerica*, pp. 56-57). Est aussi présent le professeur Henry Jones Sr., collègue de Galloway à Boston et illuminé notoire.

On y trouve encore un lot de pique-assiettes, de petits fonctionnaires, d'industriels coloniaux et d'originaux : Casper J. Stevens de la "Banana co.", la Senora Hipazia Lopez-Figueroa, une beauté métisse ensorcelante d'environ quarante-cinq ans, membre de l'élite socio-culturelle et mondaine, et qui entretient un cercle de prétendants et d'admirateurs fanatiques, un "attaché culturel" patibulaire (en réalité, Baxter C. Jones, un agent du renseignement américain) qui converse discrètement sous la colonnade avec le représentant de la fondation Carnegie. Tous ces PNJ pourront bien sûr être développés et introduits comme aides ou opposants dans les différents scénarios.

3. Orozco :

Un homme en particulier attire l'attention. Il est vêtu avec élégance. Un jet réussi d'idée ou de TOC révèle que son costume trois-pièces d'un blanc éclatant ne semble pas devoir le faire transpirer. Il a de longs cheveux poivre et sel qui durent être noirs, des yeux verts perçants, porte un monocle, un panama de qualité et arbore une fine barbiche. Ses mains gantées de chevreau jouent avec une canne à pommeau d'argent. La quarantaine, il est grand et robuste mais voûté. Un jet d'idée peut suggérer qu'il fait sans doute plus vieux que son âge. Il se meut avec lenteur, ce qu'un jet de médecine peut faire prendre pour les symptômes de l'arthrose ou de rhumatismes chroniques.

Il va de groupe en groupe, l'air morose, semblant connaître tout le monde. Au hasard d'une conversation, il se présente aux PJ sous le nom de Porfirio Tomás Orozco, et quitte son gant droit pour leur serrer la main. Si jamais il devait ôter son autre gant, un jet de TOC révélerait qu'il porte à l'annulaire gauche une grosse chevalière armoriée en or. Si le jet est critique : le blason représente un cheval cabré piétinant deux fois deux épées croisées sur fond de sable.

Il se définit comme un riche amateur qui a fait fortune dans la culture de l'hévéa au sud du Yucatán, mais qui s'occupe aussi d'élevage dans le nord et possède des parts dans de grosses mines de cuivre et d'argent américaines en territoire mexicain. Un jet réussi de connaissance confirme le nom et le profil de ces compagnies.

Il se dit aussi passionné d'archéologie amérindienne et collectionneur averti d'antiquités. Il a de nombreux contacts au Musée National et à l'Université de Mexico, dont certains sont d'ailleurs présents, et à qui il peut présenter les PJ. C'est l'occasion d'introduire le professeur Calderón (Voir les scénarios de *Mysteries of Mesoamerica* : "Menhirs in the grotto" et "The Heretics"), ainsi que le sous-directeur du département des antiquités précolombiennes du musée régional, Severino Rulfo, avec qui ils sont censés prendre contact.

Orozco est vraiment un homme exquis, bien que profondément mélancolique. Un jet de psychologie réussi peut le cerner comme un dépressif qui s'efforce de se passionner pour quelque chose et d'établir une interaction sociale. Il se montre par contre sincèrement admiratif du pedigree affiché par les joueurs. Un autre jet de psychologie permet de distinguer dans sa voix comme un léger enthousiasme.

Il prend congé après une longue et passionnante conversation, en laissant aux PJ sa carte et en leur réclamant la faveur d'une visite prochaine à son hacienda, dans les faubourgs résidentiels de Vera Cruz : il leur propose une date trois jours plus tard.

4. Où l'on repart d'une vieille légende :

1. Visite de courtoisie :

Si les PJ ne se manifestent pas, Orozco-Grijalva laisse passer quelque temps avant de les recontacter pour les inviter à nouveau chez lui, dans les faubourgs huppés de Vera Cruz, pour "leur faire une proposition".

C'est une magnifique hacienda à portique, avec un grand parc où s'ébrouent des paons ocellés, où se dressent des majestueux flamboyants et des arbres fruitiers : bananiers, avocatiers, goyaviers, etc. Une armée de serviteurs silencieux s'y affaire. Un jet de psychologie permet de discerner le fait que leur attitude est extrêmement discrète et soumise. Sous les galeries dorment d'indolents molosses.

À l'intérieur, c'est une débauche d'antiquités espagnoles, surtout du XVI^e siècle, de portraits classiques. Jet d'art (peinture) : parmi eux figure un authentique Velasquez, donné par le peintre lui-même. Sur d'autres portraits apparaissent le nom et les armoiries de la famille Grijalva (jet de TOC : un cheval cabré piétinant deux paires de cimenterres entrecroisés sur fond de sable). Dans un cadre, on peut admirer ce qui ressemble à l'original d'une grande carte de Tenochtitlán (AdJ 30). Un jet réussi d'histoire apprend qu'elle a été dressée en 1524 par les soins de Ponce de Leon pour Cortés.

On trouve aussi, dans le bureau d'Orozco, quelques grandes toiles modernes (AdJ 1 à 3) : *Le Songe de la Malinche* d'Antonio Ruiz ; *Malinche* et *Le premier métis* de Diego Rivera. Pour mémoire, sur

ce dernier tableau, le petit Martin Cortés a les yeux verts de Grijalva, alors que Cortés était roux aux yeux marrons et Malinche brune aux yeux noirs...

Si les PJ se montrent curieux de l'identité de cette femme qu'ils voient partout, Grijalva leur laissera entendre qu'il connaît personnellement celle qui a posé pour ces peintres, une riche héritière de la bourgeoisie mexicaine. Au besoin, il élaborera ce personnage romantique, en laissant entendre qu'elle l'a éconduit ou qu'elle est morte trop tôt. Les PJ auraient ainsi une explication toute trouvée à la neurasthénie chronique d'Orozco.

En aucun cas Orozco ne s'étendra sur le personnage représenté, la Malinche, ou alors très brièvement : après tout, sur un jet réussi d'histoire, les historiens de l'équipe la connaissent (presque) aussi bien que lui. Questionné sur son intérêt frappant pour le personnage, il se lancera dans un discours convenu sur le dialogue des cultures et les bienfaits du métissage, dont il est lui-même un produit. De fait, la Malinche est un peu la mère symbolique de toutes les populations modernes de l'Amérique du Sud.

2. Sur les traces de l'Eldorado :

Orozco-Grijalva propose aux PJ un travail d'enquête et de prospection en vue de découvrir des sites inconnus, comme prélude à des chantiers de fouilles futurs, ce qui semble, sur un jet d'idée, recouper sinon redoubler leurs engagements avec l'Etat mexicain. Si on lui demande d'être plus spécifique, de formuler un projet, il leur laisse progressivement entendre sur un jet de persuasion ou de baratin (réussite automatique...) que le mythique El Dorado pourrait bel et bien exister.

Devant les réactions indignées des plus sceptiques, Orozco défend sa position et critique brillamment les thèses les plus connues, comme celle d'Alexandre de Humboldt. Celui-ci s'est appuyé au XIX^e siècle sur l'impossibilité de l'existence d'une civilisation agricole dans la jungle, vu la difficulté de la culture sur brûlis pratiquée par les tribus amazoniennes et l'absence de voies de communication, pour récuser le "mythe" de l'El Dorado. Orozco, devant ces objections bien connues, s'attache de façon très convaincante et enthousiaste (dans la mesure de ses possibilités...) à démontrer aux PJ qu'elles sont erronées, ce qui ne devrait pas être trop difficile, puisque c'est lui-même qui les a inventées et les a suggérées en personne à Humboldt un siècle auparavant. Afin que les PJ comprennent qu'Orozco ne les invite pas à pourchasser des chimères, il développe ses arguments. Un jet de psychologie révèle qu'il y croit fermement, avec une certitude absolue.

Tout d'abord, on doit considérer les caractéristiques culturelles communes des grandes civilisations d'Amérique centrale (tous les jets d'Histoire ou d'Archéologie tentés par les PJ confirmeront la quasi-totalité des dires d'Orozco), par exemple :

- la croyance à des Soleils successifs,
- l'adoption du double-système du calendrier solaire (Haab : 365 jours) et sacré (Tzolk'in : 260 jours), des "comptes longs" de 52 ans,
- l'importance des supercycles de 13 "baktuns" de 5128 ans, soit 13x20x20 "tuns" de 360 jours, qui correspondent à de grands bouleversements (Voir *Mysteries of Mesoamerica*, pp.64-67 ou l'annexe sur les calendriers d'Amérique Centrale)
- le schéma cosmologique d'une terre plate, carrée, dont les points cardinaux correspondent à des couleurs, des espèces de plantes spécifiques
- l'existence de 3 plans distincts : le monde inférieur (Xibalba), la terre, le ciel,
- le rôle de gardien joué par l'humanité,
- la nécessité de sacrifices humains pour perpétuer l'équilibre d'un système cosmique autrement voué à l'entropie, qu'Orozco étend aussi aux Mayas... (jet d'archéologie ou d'histoire : c'est une thèse incroyable pour des chercheurs des années 1910-20, pour qui ces pratiques ne sont bien sûr que l'expression d'une barbarie fondamentale)
- l'existence de liens généalogiques entre ces civilisations : les Aztèques se référaient aux Tolteques

comme à des "ancêtres bâtisseurs", alors qu'ils étaient manifestement d'une ethnie différente.

La seule conclusion possible est qu'on doit nécessairement inférer l'existence d'une "Ur-civilisation" primordiale dont toutes les civilisations locales seraient historiquement dérivées.

De plus, dans certains langages de tribus primitives et isolées de la jungle qui pratiquent encore la chasse et la cueillette pour subsister, on trouve des signes et des mots qui désignent le maïs, le coton et d'autres plantes issues d'une culture intensive et planifiée, qu'ils n'auraient jamais eu aucune raison de connaître si les hypothèses de Humboldt étaient justes... L'existence même de ces mots suppose soit une agriculture développée en milieu forestier, soit des échanges commerciaux suivis avec d'autres cultures fondées sur une telle agriculture. Et de telles relations ne peuvent être établies qu'à la condition de disposer d'un réseau de voies de communication efficaces, ce que nie aussi Humboldt, car il est impossible de construire quoi que ce soit de durable dans la forêt, ne serait-ce qu'à cause du rythme effréné auquel croît la végétation. Or ces mots existent bel et bien, un jet en maya ancien ou un critique en yucatec permet d'en avoir la confirmation absolue. Donc il a dû nécessairement y avoir, à une époque donnée, une civilisation avancée dans ces régions où règne aujourd'hui la forêt vierge. CQFD.

Par ailleurs, Orozco s'engage à payer tous les frais et la rémunération qu'il propose aux PJ (jet de marchandage éventuel à +20 %) est extraordinairement alléchante, et pourrait servir à financer de nombreux autres projets universitaires de fouilles et de recherche. Orozco peut aussi leur faire miroiter des avantages pour leur université ou leur carrière, en faisant jouer ses contacts personnels inestimables dans le gouvernement mexicain et le monde de l'archéologie mondiale.

Il s'enquiert de leur équipement, des porteurs indiens, des guides, etc... Les prenant ainsi au dépourvu, il met gracieusement à leur disposition toute une équipe, dont un jeune guide indien, surnommé Cholo (qui sera de préférence incarné par un PJ, un Parfait Judas), dont les nombreux mérites, le jeune âge, la timidité et l'amabilité doivent masquer le fait qu'il est essentiellement là pour les surveiller : il tient constamment son maître informé des faits et gestes des investigateurs, de leurs déplacements, de leurs projets, etc. Sa famille est au service d'Orozco depuis des générations, et il partage leur indéfectible loyauté envers leur maître. Il a appris à connaître la forêt, tant par son héritage familial que parce qu'il a longtemps été employé à la collecte du caoutchouc dans des zones sauvages. Les PJ le prendront sûrement de haut : il incarne en effet une radicale altérité aussi bien ethnique que linguistique, socio-culturelle ou générationnelle...

L'objectif d'Orozco est bien sûr de pousser les PJ à retracer son propre itinéraire et d'utiliser leurs compétences afin de retrouver la cité perdue du lac Parimé. Dans le pire des cas, ils pourront le soupçonner d'être intéressé par l'or ou les objets précieux. Néanmoins, il est déjà extrêmement riche, et pose volontiers à l'amateur éclairé et au bienfaiteur de la recherche (jet de connaissance ou d'idée : les PJ ont déjà pu voir les pièces inestimables qu'il a personnellement léguées au musée national de Mexico).

S'ils acceptent son offre (et comment pourraient-ils refuser ?), il leur demandera de bien vouloir l'informer régulièrement du progrès de leurs recherches et de leurs découvertes. S'ils négligent ce point, volontairement ou par négligence, le jeune Cholo pourra s'en charger discrètement et efficacement.

Le gardien peut profiter de cette première entrevue pour lancer un scénario, comme par exemple "The Well of Sacrifices" dans *Mysteries of Mesoamerica*. Dans l'esprit des investigateurs, cela permettrait d'ancrer Orozco-Grijalva dans son rôle de généreux mécène et de s'accoutumer à la présence de Cholo.

5. Investigations et idées de scénarios :

1. Connaissances académiques et musées :

a. Le Musée national d'Histoire et d'Anthropologie de Mexico (ou à défaut son antenne de Vera Cruz) :

Les PJ historiens ou archéologues tiennent la civilisation olmèque pour l'une des plus anciennes du continent, et pour l'inspiratrice des suivantes. Ils savent aussi qu'elle disparut brusquement, sans qu'on sache pourquoi entre 400 et 200 av. J-C.

On pourra montrer certaines des AdJ proposées aux PJ qui iront au musée, à charge pour eux de tirer leurs conclusions... On pourra généreusement leur accorder un ou deux jets dans les compétences académiques adéquates.

Quelques sites ont pu être découverts et baptisés (voir AdJ 4). Le plus connu est celui de Tres Zapotes, où on a découvert pour la première fois une stèle se référant au système de datation des "supercycles" (AdJ 31 : la "stèle C"). L'original de cette stèle est visible au musée.

On peut voir quelques statuettes dans les vitrines du musée, que les spécialistes associent traditionnellement à un "culte du jaguar" archaïque (AdJ 6 à 8). Cette fausse-piste peut être développée : ces figurines de jade représentent censément le "bébé-jaguar", symbole d'autorité politique et de puissance chtonienne. En réalité, un observateur attentif peut discerner une nette incision au sommet du crâne, ainsi que la forme étrange des sourcils, qui font penser à des flammes ou à des dentelures évoquant étrangement des mandibules. La statuette 9 exhibe aussi une paire de "croc de félin", qui peut aussi ressembler aux pattes d'une sorte de gros scarabée essayant de se frayer un chemin hors de sa bouche...

On considère généralement avec curiosité les effigies olmèques en basalte coiffées de casques bizarres et aux traits "vaguement négroïdes" (AdJ 5 - statue dite de "la Abuelita") : certains excentriques veulent y voir une origine "exogène" des Olmèques.

On trouve aussi des bas-reliefs (AdJ 9). On remarque la coiffe disproportionnée du prêtre, et la présence d'un être fabuleux derrière lui. Même observation pour la statue de l'AdJ 10.

AdJ 11 : Très belle statue, probablement d'un lutteur.

Un splendide masque olmèque en jadéite (AdJ 12) attire les regards : Il s'agit en réalité d'une pièce d'armure Shan, taillée à l'aide d'un ciseau à fusion et destinée à protéger le corps des hôtes humains les plus précieux (voir 5.3).

AdJ 13 : Figurine d'aigle.

b. Bibliothèque nationale du Mexique (ou à défaut : Bibliothèque municipale de Vera Cruz) :

Les recherches en bibliothèque donnent droit à des jets variés, à raison d'un par tranche de quatre heures de recherche minutieuse et ininterrompue. Les PJ pourront découvrir, en fonction du domaine où ils effectuent leurs recherches :

Les notes du père Gonzague de Ulloa sur les premiers Européens en Amérique (voir 1.1).

Des renseignements précis sur les systèmes de calendriers et de datation, s'ils ne les connaissent pas déjà par cœur (voir *Mysteries of Mesoamerica*, pp.64-67 ou l'annexe sur les calendriers d'Amérique Centrale).

Des renseignements sur la religion olmèque : trois hypothèses prédominent.

- Les partisans d'un panthéon : on identifie dix "divinités" principales au sein de l'univers sacré, qui peuvent être réduites à six. Ce panthéon serait régi par une "divinité" transcendante majeure surnommée "dragon", composée d'attributs empruntés à d'autres animaux, notamment au caïman, à l'aigle, au jaguar et au serpent. (voir AdJ 9).
- Le culte du jaguar : cet animal redoutable représenterait la puissance tellurique et chtonienne, la fécondité, le pouvoir, le soleil nocturne, la flamme... C'est l'interprétation officiellement défendue par les autorités du Musée National du Zocalo.
- L'hypothèse des fétiches anthropomorphes : les olmèques n'auraient pas eu de divinités formalisées. On voit dans l'art olmèque une composition d'éléments, de signes nécessitant une lecture spécifique. Ces représentations composées ne dépeignent pas des divinités, mais plutôt des "fétiches" anthropomorphes qui renferment des esprits, des pouvoirs de la nature. Il s'agirait donc de "maîtres invisibles" et non pas de dieux.

L'original du récit de Gaspard de Carvajal sur l'expédition de Francisco de Orellana (1542), avec des passages traitant spécifiquement de l'El Dorado. Selon Carvajal, "L'El Dorado n'est pas un pays, mais un homme". Il raconte qu'une fois l'an, chez le peuple XhibXha, un dignitaire, roi ou prêtre, ainsi apprêté et entièrement couvert d'or, se rend au lac Parimé près de la Cité Sacrée de Manoa pour procéder à des ablutions, qui s'accompagnent de sacrifices et d'offrandes précieuses jetées au fond des eaux". Le nom du petit peuple XhibXha n'évoque plus rien pour personne, car il s'est éteint voilà des siècles.

Le journal de Donald Stillbridge, ce qui permet de lancer la première aventure du supplément de Pagan Publishing : *Mysteries of Mesoamerica*, "The Well of Sacrifices". Au terme de ce scénario, sur les murs de la chambre sacerdotale, au-delà de l'essaim de vampires géants, Les PJ les plus intrépides pourront voir et éventuellement reproduire les glyphes-cartouches mayas de certaines entités du Mythe (voir pp. 68-69 du supplément). Parmi elles figure celle de B'ok-iin (Glaaki), dont la forme syllabique la plus aisément reconnaissable, en cas de réussite d'un jet d'ancien maya, est la "javeline ardente".

2. Sites olmèques de la Venta ou de Îres Zapotes :

Le plan général du site de la Venta est reproduit dans l'AdJ 14.

Il n'y a pas actuellement d'équipe de fouilles sur place, mais cela n'autorise pas les PJ à commencer une campagne de fouilles à cet endroit : leur mission consiste à découvrir de nouveaux sites, non à exploiter ceux qui sont déjà répertoriés et gérés par l'état mexicain. Les PJ qui voudraient rester discrets devront franchir la barrière et échapper au gardien, qui passe la plupart de son temps dans une cahute de palmes, avant de pouvoir commencer à fouiner sur place.

Si les PJ se lancent dans des fouilles sauvages, ils pourront prétendre à des jets de chance, d'archéologie, d'histoire, d'ethnographie...

La strate olmèque est détruite ou recouverte, donc difficile d'accès dans les portions qui n'ont pas encore été fouillées. La disposition de l'allée centrale et des pyramides, les rapports de distance et les proportions rappellent celles de Teotihuacán, mais en miniature.

La rubéfaction des enduits demeurés en place à la base des murs indique qu'un terrible incendie a eu lieu vers la fin de la période.

Autres découvertes que les PJ pourront faire sur le site :

AdJ 15 : au fond d'un puits funéraire, sous une tombe olmèque inviolée, un groupe de "statuettes funéraires" peut être mis au jour. Les PJ s'étonneront sans doute à la vue de leur crâne surdéveloppé et proéminent...

AdJ 16 : une pièce exceptionnelle. Ce maître-autel de 2x5m figure l'entrée d'une caverne d'où sort un prêtre. Il s'agit en réalité d'une référence à la grande caverne sous la jungle où est bâtie la cité mythique de Manoa.

AdJ 17 : une étrange figure humaine qui scrute les cieux ou, au choix, se tient la tête en hurlant de douleur.

3. Teotihuacán :

Teotihuacán a elle aussi été détruite par un incendie qui a frappé les centres culturels et les lieux de pouvoir autant qu'il a épargné les quartiers pauvres situés à la périphérie. Une étude d'ensemble sur le site pourrait mettre au jour les traces d'une terrible émeute, des sculptures systématiquement fracassées et défigurées, laissant penser à une révolte du peuple contre des dirigeants sanguinaires ou corrompus, qui a pu être le prélude à la chute finale et à l'abandon de la cité au début de notre ère.

Cela correspond au laps de temps très long où les Shans, déjà affaiblis, ont été progressivement frappés par la contagion des spores venues de l'espace. Peut-être ce site est-il hanté, et les PJ seront-ils assaillis de visions spectrales qui rejouent éternellement ce passé tragique ? Les modalités d'apparition, le contenu et les pertes de SAN associées à ces visions seront à déterminer.

Sur ce site isolé qui n'est pas encore à l'époque visité par des hordes de touristes, les obstacles physiques aux recherches des PJ prennent surtout la forme de chausse-trappes anciennes et de pièges oubliés mais mortels, laissés à l'imagination du Gardien. Ce chemin périlleux donne accès à un observatoire secret, le "Caracol". Au sommet de la Pyramide de la Lune se trouve un panneau comportant un grand nombre de glyphes : il faut rentrer la date correcte du jour en "compte long" pour ouvrir les portes de l'observatoire. Il y a des millions de combinaisons, et les mauvaises déclenchent des pièges mortels (voir annexe sur les Calendriers d'Amérique centrale ou *Mysteries of Mesoamerica*).

Dans ce "Caracol" secret, les PJ pourront mettre la main sur du matériel astronomique et des représentations du cosmos associant le plan de la ville et des constellations inconnues. Ces cartes étranges ne représentent pas le ciel terrestre connu, austral ni boréal, malgré la présence de certains éléments reconnaissables tels que Mars, Saturne, Vénus, Aldébaran. Comme si celui qui a tracé ces cartes du ciel avait eu accès à une perspective véritablement extra-terrestre sur ces configurations stellaires (perte de SAN de 0/1D4).

Dans ces quartiers secrets, les PJ pourront découvrir la momie desséchée du Prêtre-Astronome qui régnait sur la Cité. Abandonné par son hôte de Shaggaï quand l'émeute éclata, il s'enferma jadis dans ce complexe secret pour échapper à la foule en furie lors de la chute de Teotihuacán. Sa tête est recouverte d'un masque en parfait état (AdJ 25). C'est une autre pièce d'armure Shan, sur laquelle divers tests mécaniques et balistiques pourront être réalisés... avec des résultats hallucinants. Perte de SAN 0/-1 et gare aux ricochets...

Autres découvertes sur le site :

AdJ 18 : ce bas-relief, qui est toujours en place sur un mur de pyramide, à mi-hauteur de l'édifice, représente une foule rassemblée autour d'un arbre dans une ville côtière. En fait, il dépeint l'invocation d'un Sombre Rejeton. La partie supérieure du cadre indique que c'est en réalité une scène souterraine ; la partie inférieure figure la grande cité de Manoa bâtie sur les eaux du lac Parimé.

AdJ 19 : cette effigie d'un grand-prêtre surprend par sa coiffe surdimensionnée, dont les contours supérieurs sont étrangement flous et comme inachevés. Cela évoque bien sûr l'entité invisible qui niche là.

AdJ 20 : une tête de pierre érodée, sans doute par un ruissellement acide. En réalité, un jet d'art - sculpture apprend qu'elle a été sculptée ainsi. Elle symbolise de façon visuelle la possession par un insecte de Shaggaï.

AdJ 21 : autre splendide bas-relief de coiffe sacerdotale. Comme dans l'AdJ 19.

AdJ 29 : figurine d'un orant (adulte ? nouveau-né ?) portant des tatouages ou des scarifications sur le crâne. À rapprocher des statuettes de "bébé-jaguar" du musée national (AdJ 6 à 8).

4. Un crâne de cristal :

Les PJ trouvent ou ont l'occasion d'acheter, peut-être aux enchères, un artefact très rare : à première vue, il s'agit d'un crâne humain grandeur nature en cristal de roche sculpté et poli à la perfection, ce qui vu le degré d'avancement des outils traditionnels représente des milliers d'heures de travail.

C'est l'occasion d'entrer en compétition avec des collectionneurs illuminés, persuadés qu'il s'agit d'un objet de pouvoir extrêmement précieux en cristallomancie. Parmi eux, on peut citer Morris Anthony, l'occultiste nerveux présenté dans le scénario "The Heretics" (*Mysteries of Mesoamerica*, pp. 149-150 et 178), ainsi que certains tordus d'un culte local de Kukulkan. Ils seront sans doute prêts à tout pour mettre la main sur cet objet : transactions douteuses, poursuites, vols, agressions...

Il s'agit en réalité d'un artifact Shan : un module cristallin d'hibernation, qui a ensuite été symboliquement retaillé en forme de crâne humain. Peut-être cet objet a-t-il été dérobé par des ennemis des Olmèques et sculpté ainsi pour servir d'avertissement et de preuve de ce qui se passait en réalité dans la tête des dirigeants de ce peuple ?

On peut stocker jusqu'à 20 PM dans ce "crâne de cristal", mais sans effet notable vu que l'occupant Shan est mort depuis longtemps. Une fois dépensés, ces PM ne peuvent bien sûr pas être récupérés pour être utilisés plus tard.

Pris à l'intérieur comme dans un morceau d'ambre se trouve un Shan mort, minéralisé. Une observation minutieuse sous une forte source de lumière autorise un jet de TOC. En cas de réussite, des sections et des plaques irisées sont visibles à l'intérieur. Ces "impuretés" donnent l'illusion d'un volume, d'une forme, comme s'il y avait quelque chose de pris dans la masse. Seul l'usage d'un éclairage prismatique avec une certaine longueur d'onde très spécifique permettrait de révéler clairement les contours translucides de la "chrysalide" de l'Insecte pelotonné (jet réussi de physique).

5. Les têtes colossales dans la jungle :

S'aventurer dans la jungle en quête de nouveaux sites sera pour les PJ l'occasion de faire la connaissance de certains spécimens de la faune locale : tapirs susceptibles, singes hargneux, hordes de fourmis carnassières, jaguars silencieux, anacondas géants, mygales facétieuses, serpents venimeux, jolies petites grenouilles architoxiques, piranhas voraces...

De telles expéditions pour découvrir de nouvelles ruines devront être précédées par une phase d'enquête et de collecte d'informations auprès des habitants du cru. La collaboration de ces gens permettra d'éviter bien des dangers et des contretemps, mais encore faut-il avoir quelque chose à leur donner en échange. Ces gens, outre leur terrible pauvreté, ont encore bien d'autres problèmes. L'un d'eux, et non le moindre, consiste en "l'impôt révolutionnaire" que s'acharne à prélever régulièrement une bande locale de guérilleros...

En s'aventurant dans les profondeurs de la jungle, les PJ pourront tomber sur un périmètre de forêt où sont enfouies un grand nombre de têtes de pierre gigantesques : les spécialistes y verront des têtes de "joueurs de balle", vainqueurs ou vaincus décapités, conformément à la coutume locale (voir l'article suivant : [fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_balle_\(Mésamérique\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_balle_(Mésamérique))). Leur casque peut aussi évoquer l'appartenance à une caste de guerriers.

En réalité, ces têtes de potentats mégalomanes arborent des casques d'armures Shans. Elles sont conçues pour protéger efficacement leurs précieux hôtes et prolonger leur vie : ainsi, les Shans n'ont pas à tout recommencer depuis le début, ni à reconstituer une structure de pouvoir entière à chaque fois qu'un chef indien se prend une fléchette empoisonnée. En font aussi partie les splendides masques de jade et de jadéite observés dans les musées ou découverts sur d'autres sites.

Certaines statues portent des inscriptions très endommagées. Elles permettent d'apprendre qu'une distinction sociale essentielle existe entre les porteurs d'armure, "ceux qui sont entrés dans le palais du ciel" et les "esclaves", tous les autres. Un jet de langue maya critique permet de restituer la traduction correcte : "ceux qui sont entrés dans le palais (tombé / descendu) du ciel". C'est-à-dire en réalité ceux qui sont entrés dans le Vaisseau-Monde : les possédés, les marionnettes des Insectes qui ne sont pas moins esclaves que les autres.

AdJ 22 et 23 : têtes colossales aux traits atypiques et aux étranges casques, qui ressemblent vaguement à des casques de cosmonautes actuels

AdJ 24 : photo d'époque représentant l'excavation d'une des têtes, possiblement par les PJ ou leurs aides indiens.

En fouillant plus avant dans cette zone de forêt primordiale, les PJ s'exposent à d'autres dangers : c'est une contrée dangereuse où les locaux ne vont pas, car elle est le territoire d'une tribu de pygmées révoltants, sortes de cousins sylvestres des Miri Nigri. Les PJ risquent fort de finir en sacrifice ou en plat de résistance s'ils s'aventurent plus avant.

6. Chez les tribus perdues :

Aux temps de l'apogée de l'empire olmèque, vu la relative disparition des dangers pesant sur la vie des hôtes humains, on abandonne progressivement les redoutables armures de jadéite jugées inconfortables et trop fatigantes pour leurs porteurs au goût des "locataires" venus de Shaggaï, et on prend l'habitude de s'enduire de poudre d'or et de porter des coiffes ornées extravagantes pour continuer à symboliser la différence de statut.

Pour en apprendre plus sur ces pratiques, et sur les relations entre les tribus dominées et leurs

anciens Maîtres, les PJ devront lier contact avec les tribus isolées de la jungle aux confins du Guatemala, à grand renfort de potlatch et de cadeaux rituels. Cet exercice diplomatique doit se faire constamment sur le fil du rasoir, car le moindre malentendu, le moindre mot mal prononcé, le moindre geste mal interprété peut donner lieu à une tuerie.

Les PJ méritants devront séjourner longuement dans les tribus, et peut-être même endurer des rites de passage éprouvants pour le corps et l'esprit dans le but de se faire accepter. Ils devront gagner les faveurs des chefs et des sorciers, peut-être en prenant part à une guerre tribale face à d'autres indiens qui sont chez eux dans la forêt. Ces derniers sauront utiliser contre eux leurs fléchettes empoisonnées, leurs pièges (pointes enfouies et nids de frelons), leur connaissance des sables mouvants...

Peut-être les PJ en apprendront-ils plus à cette occasion sur la pratique des Tsantsas, les têtes réduites comme chez les Shuars d'Amazonie, et sur sa signification profonde. Peut-être certains finiront-ils eux-mêmes ainsi.

Ils pourront encore croiser un ethnologue à moitié fou et perdu dans la jungle, qui aura dû s'enfuir de chez ses hôtes après les avoir malencontreusement offensés. Inutile de dire que lesdits hôtes ne seront pas loin derrière.

Si les PJ souhaitent utiliser un petit avion, et parviennent à la fois à s'en procurer un et à trouver un lieu pour décoller et atterrir dans la jungle, ils pourront tenter de repérer un grand lac comme celui que mentionne Carjaval. Ils en seront pour leurs frais (élevés...) : le "lac Parimé" du récit est souterrain. Comment Carvajal, qui ne l'a jamais vu, aurait-il pu le savoir ? Seule l'observation depuis le ciel de vertigineuses chutes d'eau (jets de TOC et d'idée/2) s'enfonçant dans la terre *sans donner naissance à un cours d'eau en surface* peut aider les PJ à comprendre que c'est *sous* la jungle qu'il faut chercher. Peut-être pourront-ils aussi apercevoir depuis leur avion les vestiges de l'avant-poste olmèque sur un bras de rivière (voir 5.7) De plus, l'atterrissage est impossible : il faut faire des repérages (jets de navigation et de cartographie) afin de revenir plus tard par voie de terre.

7. L'avant-poste olmèque :

Les PJ découvrent une installation abandonnée sur une voie fluviale non cartographiée, qui ne ressemble à rien de ce qu'ils peuvent connaître sur les civilisations locales : c'est une enclave avec des quais, des postes d'amarrage anti-gravitationnels au-dessus des eaux du fleuve, une barge dépourvue de batteries remise en cale sèche, des armatures de remparts énergétiques, des postes de défense sur le périmètre, un entrepôt-comptoir avec des cages-cellules à dimensions humaines, des "caisses" inviolables pleines d'artefacts inconnus. Et tout autour, les vestiges d'une ville de pierre misérable. Cet avant-poste est un témoignage de la tyrannie imposée par les Olmèques, oppresseurs étrangers venus prélever un tribut humain régulier et faire respecter la loi de leur empire dégénéré parmi les populations désespérées de la jungle.

Si le PJ envisagent de rester sur place pour approfondir leur exploration, ils seraient bien inspirés de rester extrêmement discrets et d'essayer de réactiver le terminal et éventuellement les mécanismes de défense de la ville. En effet, au moindre faux-pas, ils subiront au choix l'assaut d'une horde de plusieurs centaines de cultistes indiens menés par un chaman local de Coatlicue (Shub-Niggurath), d'un troupeau de Sombres Rejetons, ou encore d'une escouade de guerriers couverts d'or possédés par des Shans dégénérés, etc. Plus le temps passe, plus les chances des PJ d'être repérés augmentent, et plus ce genre d'assaut devient inévitable. Les PJ risquent fort de se retrouver assiégés dans un bastion en ruines.

Pour restaurer les défenses de l'avant-poste et/ou s'enfuir, il faut localiser l'épave coulée d'une barge olmèque à la verticale du quai anti-grav, sous les eaux infestées de piranhas. Une fois que les

batteries à fusion encore fonctionnelles ont été prélevées sur cette barge engloutie, il faut réussir des jets critiques d'électricité, de mécanique, de physique, etc. pour remettre en état l'autre barge dans sa cale sèche et/ou le terminal des défenses automatisées. Cela doit être très difficile, mais en cas de réussite, un jet de conduire engin lourd pourra enclencher le pilote automatique qui permettra aux PJ d'échapper au siège et les conduira directement dans la gueule du loup : la grande caverne artificielle où se dresse Manoa, la cité-mère des Olmèques.

8. Le chercheur d'or

Les PJ peuvent rencontrer le survivant dément d'une troupe de chercheurs d'or, capturée et sacrifiée par les derniers Olmèques. Il a vu la grotte et la cité merveilleuse, et un rituel monstrueux sur le lac, avec une invocation et le sacrifice de ses comparses.

Il a perdu la raison et a longtemps erré dans la jungle. Il ne sait pas comment il a pu s'enfuir, son discours est presque totalement incompréhensible, et cet homme peut se révéler extrêmement dangereux pour ceux qui l'entourent en raison de ses hallucinations et de ses bouffées délirantes. Il n'est même plus capable de se rappeler son nom. À un moment donné, un Shan a pu lui rendre brièvement visite et s'amuser à pousser quelques boutons là-haut avant de déguerpir...

L'homme se souvient vaguement de visions et de paysages, de quelques repères, mais ne peut se les remémorer que quand il y est directement confronté. Les PJ vont donc devoir faire preuve d'imagination et d'intuition pour remonter sa piste. Ils devront aussi éviter de lui laisser comprendre qu'ils comptent le ramener précisément à l'endroit d'où il s'est enfui. Sinon gare à ses réactions : il fera absolument tout pour que cela ne se produise pas.

Il garde sur lui, sans jamais évoquer son existence, l'ancien plan qui a permis à son groupe de découvrir la caverne fatale (AdJ 26). Il a complètement oublié la signification de ce papier, et jusqu'à son existence.

9. La dernière expédition

a. Le retour d'Orozco-Grijalva :

Cette expédition ne pourra se faire que si les PJ ont eux-mêmes découvert la localisation de la capitale perdue de Manoa en y allant depuis l'avant-poste olmèque, ou bien s'ils ont mis la main sur la carte du chercheur d'or dément. La cité souterraine des Shans est située au-delà de la frontière guatémaltèque. Les autorités mexicaines ne pourront pas intervenir, et celles du Guatemala ne seront sans doute pas au courant.

Les PJ doivent se douter qu'ils auront affaire à une opposition extraordinaire : il y a fort à parier qu'avant de s'aventurer dans Manoa, ils tenteront de rentrer à Vera Cruz pour se préparer et réclamer éventuellement l'aide d'Orozco-Grijalva. À défaut, Cholo l'informera dès que possible des derniers développements et il viendra alors au-devant des PJ pour leur proposer cette ultime expédition.

Orozco-Grijalva insistera pour faire partie de l'expédition, ce qu'on ne saurait lui refuser... Au risque de se voir couper les vivres, ou même provoquer en duel, en bonne et due forme (rappelons que Grijalva ne peut pas mourir). Il viendra accompagné de ses fidèles "porteurs" et de mystérieuses caisses d'équipement.

Quand ils auront trouvé ce qu'il cherche, il les éliminera sans pitié à la moindre incartade, s'ils se montrent gênants, contestent son autorité, s'opposent à lui ou le contrarient d'une quelconque manière. Il compte aussi en garder quelques-uns pour les sacrifier lui-même dans le vaisseau-temple et activer le dernier portail qui le ramènera à Glaaki.

C'est un hidalgo et un conquistador, qui n'a jamais toléré l'insubordination ni l'insolence chez ses inférieurs. Sa fierté et son honneur sont immenses, et jamais il n'oubliera un affront. De plus, il est bien équipé : dague, tromblon, cuirasse et morion, dynamite. Si les PJ recourent à la force contre lui, ils risquent de ne pas être déçus du voyage : rappelons encore qu'*il ne peut pas mourir*.

Orozco-Grijalva veut surtout trouver le moyen de mettre fin à sa malédiction, à son interminable existence dans un monde qui a perdu au fil des siècles tout ce qui le rendait précieux et passionnant. Peut-être Certains ont-ils d'autres desseins pour lui...

b. La Cité d'Or :

L'entrée dans la grande cité souterraine de Manoa, où l'éclat de l'or joue sur les eaux sombres du lac, doit être un moment d'émerveillement et d'effroi. Les PJ auront une vision inoubliable de sa splendeur inhumaine, de son architecture cyclopéenne et étincelante, de ses bas-reliefs cosmiques (AdJ 27 et 28 : le fameux "astronaute" de Palenque et son interprétation par les ufologues). L'apothéose de ce voyage doit être la procession (ou la course éperdue) vers le grand Vaisseau-Temple, la colossale pyramide d'or posée sur les eaux, dont le reflet se confond avec sa forme immergée.

Face aux PJ et à leur inquiétant mécène se dresseront les derniers Hommes Dorés, bardés d'armes mortelles et assistés de leurs serviteurs indicibles.

c. À l'intérieur du Vaisseau-Monde :

Les propulseurs à fusion reposent encore tout au fond du cratère de roche fondue, sous la Grande Pyramide. L'amas des moteurs défectueux, situé à la base de l'aéronef, est totalement submergé par les eaux du lac. Toute tentative de les réactiver depuis l'intérieur du vaisseau pourrait fournir l'occasion d'une belle explosion finale qui réduirait à néant le vaisseau, la ville, la caverne et quelques kilomètres carrés de jungle.

Les modules d'hibernation : cristallins, translucides et ovoïdes, ils abritent des Shans d'élite en stase ou calcifiés (morts), et peuvent éventuellement être réactivés par une charge de 20 PM. Les Shans mineurs qui étaient de garde lorsque le crash a eu lieu se sont toujours gardés de libérer ces Shans supérieurs en stase, et se sont bien amusés à les laisser mourir à petit feu. L'un d'eux, particulièrement résistant, puissant et rancunier pourrait néanmoins avoir survécu, et sans doute encore être réanimé...

Les zones de loisir Shans, dans le quartier des temples consistent principalement en des salles de torture remplies de collections d'instruments de supplice démentiels.

Les laboratoires de biochimie consacrés à l'étude et à l'exploitation des ressources de la forêt vierge contiennent encore des échantillons de molécules, de composés, de substances, de toxines, d'enzymes... un véritable trésor pour la science.

La salle du portail : son ouverture réclame que les glyphes d'activation au sol soient copieusement arrosés par du sang provenant d'une créature douée de conscience. L'autel hémisphérique au centre de la salle est parcouru de rigoles qui se croisent selon des angles bizarres, et comporte des dispositifs magnétiques pour immobiliser les membres des victimes. C'est là que Grijalva compte procéder à l'ablation rituelle du cœur d'un ou deux PJ, pour faire couler une quantité de sang correspondant à un total d'1D10 + 10 points de CON. Une fois ce seuil atteint, les glyphes se mettent à rougeoyer et à pulser, et le portail s'ouvre.

Orozco-Grijalva et ses "porteurs" encore vivants entrent avec les captifs dans le nexus hypergéométrique qui les projette à travers les angles déments d'espaces interdimensionnels au prix

d'une perte définitive d'1 point de POU et d'1D3/1D6 points de SAN.

10. Dans la caverne du Dieu :

D'autres portails identiques à celui que les PJ viennent de franchir débouchent sur ce cloaque organique, au centre duquel se prélassait la forme impie du Grand Ancien.

C'est là que Grijalva a rendez-vous avec son destin... Il voit cette ultime confrontation comme un duel à l'ancienne : soit il sera enfin détruit, soit il éliminera pour de bon la source de la malédiction. Il s'avance vers la forme tapie qui est le Grand Ancien, et le défie en le sommant de le libérer de sa non-mort.

Glaaki, lui compte bien terminer le travail avec Grijalva, et parachever sa transformation en Servant. Peut-être certains PJ au POU élevé pourraient-ils aussi l'intéresser ?

Les "porteurs" d'Orozco-Grijalva sont en réalité des esclaves fanatiquement dévoués dont les arrière-arrière-arrière-grands-parents servaient déjà le conquistador. Ceux qui conserveront un minimum de santé mentale après la vision initiale du Grand Ancien tenteront de se servir au mieux de ce qu'ils ont apporté dans leurs caisses, si par hasard ils les ont encore avec eux, ou s'ils n'ont pas déjà tout utilisé contre les Shans : bâtons de dynamite, lance-flammes, grenades, mitrailleuse lourde, etc.

Orozco-Grijalva, lui, comptera sur l'utilisation combinée de sa magie protectrice et de son fidèle tromblon. En désespoir de cause, il dégainera son épée ancestrale et se mettra à charger l'abomination cosmique. Souhaitons-lui bonne chance.

Si jamais quelques PJ survivent à l'orgie de violence qui s'ensuit, ils peuvent tenter de s'esquiver par un autre portail. Au choix du Gardien, ils pourraient déboucher dans un lieu exotique (une cité engloutie, une étoile lointaine, un désert radioactif de l'ère cambrienne), ou bien près d'un cercles de monolithes brisés sur les berges d'un grand lac dans la vallée de la Severn en Angleterre, ce qui leur occasionnera tout de même une perte de SAN d'1D3/1D6 quand ils s'en rendront compte. La bonne nouvelle, c'est que de là il ne devrait pas être trop difficile de regagner les Etats-Unis.

6. Quelques statistiques :

1. Juan Porfirio Nunez y Acevedo, Marquis de Grijalva - Hidalgo **inconsolable - 439 ans.**

Nationalité : espagnole

Education : école des jésuites, puis école de la vie

FOR 18

DEX 16

CON 20

TAI 14

APP 10

INT 11

POU 20

EDU 18

SAN 0

Chance 100 %

PV : 17 (mais ne peut pas être mis à mort tant que l'épine de Glaaki reste logée dans son corps)

Armure : 4 points sur la tête, le torse et les bras (morion et cuirasse de conquistador)

Bd : +1D4

Compétences :

Anthropologie 33 % , Archéologie 28 % , Art (chanter d'anciens romances en s'accompagnant à la guitare) 12 % , Bibliothèque 52 % , Conversation mondaine 60 % , Crédit 60 % , Discrétion 57 % , Ecouter 55 % , Esquive 56 % , Grimper 65 % , Histoire 66 % , Lancer 50 % , Marchandage 61 % , Monter à cheval 78 % , Persuasion 65 % , Provoquer en duel 75 % , Psychologie 47 % , Se cacher 40 % , Suivre une piste 38 % , TOC 65 % , Torturer 70 %

Attaques :

Deux par round au corps-à-corps :

- Epée de la famille Grijalva : 71 % - 1D10 + 1D4

- Main gauche : 53 % - 1D6 + 1D4

Tromblon : 40 % - portée : 5 m - cadence de tir : 1/3 - dommages 4D6/1D6/1D3

Dynamite : 50 % - 6 bâtons - 5D6

Sorts :

contacter Yig, commander à un animal, domination, enchanter un sifflet, épuiser le pouvoir, flétrissement, immunisation, invoquer/contrôler un enfant de Yig, invoquer/contrôler un Byakhee, mains de Colubra, voler la vie

Langues :

Espagnol 90 % , Latin 20 % , Maya 60 % , Naacal 20 % , Nahuatl 65 % , Yucatec 55 %

2. Glaaki, l'Habitant du Lac

FOR 40

DEX 10

CON 60

TAI 90

APP 10

INT 30

POU 28

PV 75

Armure : 40 points de tégument

Chaque épine a 4 points d'armure et 6 points de vie

Attaque :

Epine : 100 % dommages : 7D3

Sorts : à la discrétion du Gardien

Perte de SAN : 1D3/1D20