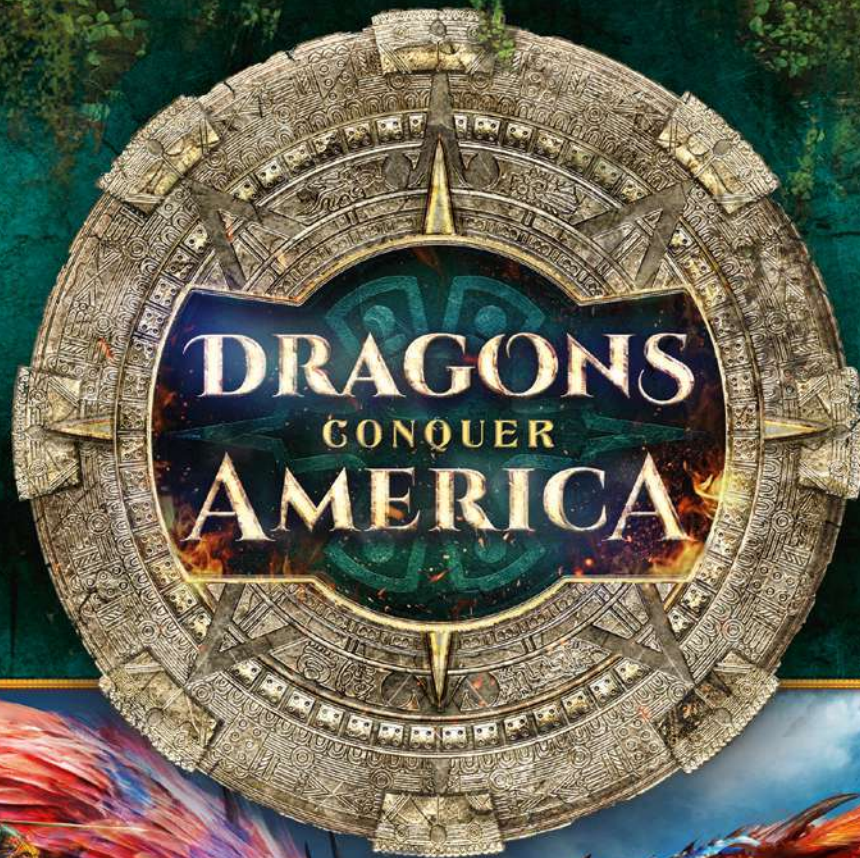




DRAGONS CONQUER AMERICA



KIT D'INTRODUCTION





KIT D'INTRODUCTION

Producteurs : Jon Egia, Helio de Grado

Concepteur et directeur artistique : Carlos G.Q

Auteur : J.C. Alvarez

Consultant sur la gamme : Mauricio Gómez Alonso

Éditeurs : Tonya Blust, Neil Amswych, Daniel Zielke,
Eric Wyman

Design graphique : Aleksandra Bilic

Teotahltlis : Remi Fayomi, Brian Hooper, Aritz Alava,
Jason Hyde

Illustrateur en chef et illustration de couverture :
Antonio J. Manzanedo

Illustrations intérieures : Zabi Hassan, Rado Javor, Sebastian Luca, George Pricopegalan, Marco Brunelleschi, Greg Rutkowski, Vukasin Bagix, Leon Tukker, Milan Nikolic, Alejandro Olmedo, Kostya Chernianu, Renju MV, Marcin Basta, Peter Kim, Alexander Petrakov, Lucas Parolin, Gal Or, Nikola Matkovic

Illustrations classiques : Emmanuel Leutze, Oscar Peraira da Silva, John Everett Millais, Gyula Benczúr

Cartographies : Filippo Vanzo

Remerciements spéciaux : Stephany Jaiquel Baron, Laura Calvo Llorente, Artiz Alava, Raymond Blair, Boyd Stephenson, Chiffre Indigo, Wojcieh Filimonowicz, Zac Calderone, Andrea Maurizio Medici, Cass Rea, Paul Smith, Douglas Jessup, Adrian Bettridge-Wiese, Deus-ex-Odus-Crew, Dia Lacina

ÉDITION STUDIO DEADCROWS EN FRANÇAIS

Direction de la production : Stephan Barat

Direction éditoriale : Batro et Morgane Munns

Auteurs création française : Eric Dubourg et David
« Akinra » Grollemund

Kit d'introduction français : David « Akinra »
Grollemund

Relecture : Batro et Alexandra Dozière

Mise en page : Jérôme Cordier

Joueurs de tlachtli : Franck Fickinger-Villemin, Gérôme « Estarh » Gaudel, Coraline
« Nafari » Grollemund, Nicolas Hemmerle.

Pour toute information sur la version française :
contact@deadcrows.net

Et rejoignez la communauté sur le forum de discussion dédié sur <http://deadcrows.net/forum/> ou sur discord <https://discord.gg/HfB5Pdh>.

Publié pour Book In Game par le Studio Deadcrows, 2020 (6, rue Henri René, 34000 Montpellier) sous licence © 2018 Burning Games S Coop Pequeña tous droits réservés.

Burning Games, Dragon Conquer America, Book In Game, Studio Deadcrows et leurs logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Imprimé en Lituanie par UAB Standartu Spautsuve.

ISBN : 978-2-490197-66-8

INTRODUCTION

DRAGON CONQUER AMERICA (DCA) est un jeu de rôle de fantasy historique. Il se déroule principalement en Mésoamérique aux alentours des années 1510-1530, avant et pendant la conquête du Nouveau Monde. Il offre également la possibilité d'interpréter des natifs durant les siècles précédents. Le cadre repose sur un savant mélange d'éléments historiques et d'une large dimension fantastique : esprits, créatures mythiques, magies et bien sûr des dragons. DCA vous amènera à incarner des prêtres aztèques maniant les forces mystiques, de féroces guerriers-jaguars totonaques, des dompteurs de bêtes mayas, des Incas bénis par le soleil, des explorateurs conquistadors, des religieuses chevaucheuses de dragons, des inquisiteurs déclenchant des miracles bibliques et bien d'autres encore. En groupes mixtes natifs/Espagnols ou monoculturels, DCA se prête aussi bien aux scénarios courts qu'aux longues campagnes.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE (JDR) ?

Participer à une session de jeu de rôle, c'est raconter une histoire. Les joueurs sont guidés par une meneuse de jeu. Elle prépare la partie, dépeint les situations, interprète les antagonistes et donne le résultat des actions des personnages en fonction des règles, de l'intérêt pour le récit et de la logique. Les joueurs incarnent leurs personnages, décrivent leurs actions et s'emploient à dénouer l'intrigue. Le point central de tout JDR est le même : s'amuser ensemble autour d'une table !

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE POUR JOUER À DCA

Vous avez besoin d'une meneuse, de deux à six amis pour incarner les joueurs, ce kit d'introduction, des photocopies des feuilles de personnages prêtirés, de crayons et d'un jeu de cartes par personne (meneuse incluse). Il doit être composé d'un joker et des cartes de un à six des quatre signes, soit vingt-cinq en tout. Il est possible d'utiliser des dés (cf. p. 13). Des joueurs curieux peuvent lire le contexte et les règles présentés dans cette introduction, mais le scénario est la chasse gardée de la meneuse ! Le livre de base de DCA contiendra davantage d'informations sur l'univers, les règles, les personnages et de nombreuses idées d'aventures.

LA MENEUSE

La version originale de Dragon Conquer America a pris le parti de s'adresser à une meneuse et à des joueurs. La version française respectera ce choix.

DE L'HISTOIRE... ET DES DRAGONS.

Les magiciens et les dragons ont modelé l'Histoire, parfois aux côtés de l'humanité, parfois dans l'ombre. De puissants prêtres-magiciens rescapés des Atlantes sont devenus les dieux et demi-dieux des légendaires guerres de Troie et de la création de Rome. Leurs descendants établirent le concile catholique qui dirige encore aujourd'hui la chrétienté. Dans le Nouveau Monde, des dragons ont pris forme humaine et ont guidé les peuples dans le développement de leur civilisation.

La magie est intimement liée à la religion, les confessions déterminent les chemins et les interactions avec le monde spirituel. Les êtres versés dans ces arts peuvent réaliser des sortilèges colossaux ou des miracles divins. Les plus éminents sont adorés à leur tour, devenant les héros légendaires des mythes ou les divinités des panthéons polythéistes. Les chrétiens croyant au dieu unique les appellent saints.

Les dragons tiennent une place particulière dans DCA. En Anahuac comme en Europe, ils se lient seulement aux femmes. On prétend que l'origine de cette relation exclusive remonte à Ève et au serpent du jardin d'Eden. Dans le Nouveau Monde, ils ont la forme d'immenses serpents à plumes ailés. Ils sont libres, puissants, sages et maîtrisent la magie. Ils veillent sur les peuples comme des bergers gardent leurs troupeaux. Ils ont donné leur sang pour créer les hommes et doivent à présent être payés en retour.

Les dragons de l'Ancien Monde sont domestiqués. Liés à une « nonne dragonnière », ils forment des escadrons de cavalerie ailée, imposant l'hégémonie chrétienne à toute l'Europe et participant aux conflits entre les pays. Mais un jour, les Européens tournèrent leurs regards vers le Nouveau Monde...

Ce kit d'introduction vous permettra de découvrir l'ambiance et le système de jeu de Dragon Conquer



America. Vous trouverez un aperçu de l'univers (cf. p. 7), des règles simplifiées (p. 13), un scénario d'introduction (p. 25), des prêtirés (p. 32) et des annexes (p. 44).

THÈMES ET AVENTURES

UN CHOC CULTUREL

Les différences de cultures entre l'Ancien et le Nouveau Monde sont autant de péripéties, de quiproquos et de complications qui vous attendent. Comment le shaman et le missionnaire vont-ils cohabiter ? Comment le conquistador et le guerrier aigle vont-ils se battre côte à côte ? Les nobles accepteront-ils de s'asseoir à la même table ?

EXPLORER DES CONTRÉES INCONNUES

La jungle fourmille de secrets, d'animaux incroyables et de plantes aux propriétés surprenantes. Quels trésors peuvent se cacher dans cette vallée ou sur cette montagne ? Des millénaires de civilisations mésoaméricaine ont laissé autant de ruines que de villes habitées.

DES TENSIONS POLITIQUES OMNIPRÉSENTES

Une myriade de peuples aux objectifs divergents et à présent une force inconnue venue de l'est, chamboule

un équilibre déjà précaire. Intrigues de cour, guerres ouvertes, escarmouches vengeresses et luttes de pouvoir sont aussi courantes que les nuages dans le ciel. Un groupe d'Espagnols peut très bien en attaquer un autre par cupidité ou se voir sauvé d'une échauffourée mexicaine par des Totonèques !

UN MONDE EMPREINT DE MAGIE ET DE CRÉATURES

Malédiction et monstres sont nombreux dans cette contrée. Qui sait ce que renferme une sombre caverne ? Une horreur du Nouveau Monde ou un passage vers le royaume spirituel ? Voyager dans l'immatériel vous sera parfois nécessaire pour remplir votre mission, si ce n'est pas lui qui s'impose à vous ! Êtes-vous sûr que ce belliqueux chef de village est bien un humain ?

INTERPRÉTER DES MÉSOAMÉRICAINS

Azèques, Mayas, Incas. Des peuples très présents dans notre imaginaire, à la source de nombreuses légendes. Mais qui sont-ils réellement ? Le livre de base de DCA vous donnera toutes les informations voulues, mais voici de quoi nourrir votre interprétation.

- Ces peuples n'ont pas peur de la mort, elle fait partie intégrante de leur vision de la vie. Ils ne sont pas imprudents pour autant.



- Les affaires matérielles et spirituelles sont les deux faces d'une même pièce : il sera accordé autant d'importance à une divination qu'à une parole de conseiller.

- Ils ont des besoins identiques aux autres humains : se nourrir, se sentir apprécié, avoir des amis, une famille, être en sécurité, remplir leurs objectifs. Ils ne consomment pas en excès et ont un profond respect de la nature.

- Le mérite occupe une place essentielle, supérieure à l'hérédité. Un Mésoaméricain ne demandera qu'à faire ses preuves !

- Leurs légendes ne sont pas des récits du bien luttant contre le mal. Parfois, les héros sont aussi cruels que les tyrans qu'ils font tomber.

- Ils accordent une plus grande importance aux symboles des esprits, comme les plumes, qu'à l'or ou l'argent.

Dans tous les cas, ne cherchez pas l'exactitude historique et détendez-vous. DCA est une uchronie, des personnages sont transformés, les événements sont modifiés, les dragons et les créatures magiques sont omniprésents. Vous n'avez aucune copie à rendre, le principal est de se faire plaisir !

LEXIQUE

Acolhua : un des peuples formant la Triple Alliance.

Anahuac : « là où vivent les Nahuas », est le nom donné à leur pays par les Aztèques, les Totonèques, les Zapotèques et beaucoup d'autres tribus. Il couvre plus ou moins le Mexique moderne.

Ancien Monde : dénomination pour l'Europe.

Aztèque : une appellation générique pour désigner les peuples de l'actuel Mexique.

Chichimèques : Amérindiens nomades provenant du nord.

Coatlaca : lignée humaine descendante d'un dragon.

Hernán Cortés : capitaine conquistador, principal instigateur de l'invasion espagnole.

Huitzilopochtli : le « colibri gaucher », teotatl des Mexicas.

Inca : un vaste empire au sud, commençant de l'Équateur et s'étalant sur une grande partie de la cordillère des Andes.

Maya : un peuple en déclin installé dans la péninsule du Yucatan.

Mayapan : nom donné par les Mayas à leur territoire.

Mésoaméricain : terme générique regroupant toutes les civilisations de l'Amérique centrale précolombienne.

Mexica : désigne l'ethnie habitante de Tenochtitlan. Membre de la Triple Alliance, elle domine la région. Les Mexicas sont communément appelés Aztèques, mais nous sommes un peu plus précis dans DCA afin de marquer la différence.

Mexico-Tenochtitlan : « la cité de Mexi et de Tenoch », il s'agit de la capitale de la Triple Alliance, une gigantesque ville lacustre. Elle est devenue une mégalopole en intégrant Texcoco et Tlacopan.

Moteczuma : deuxième du nom, il s'agit de l'empereur mexica dirigeant la Triple Alliance.

Nahua : le nom général que se donnent de nombreux peuples. Mexicas, Totonasques, Zapotèques, Tarasques et d'autres sont des Nahuas de la même façon que les Espagnols sont des Européens.

Nouveau Monde : dénomination pour ce continent tout juste découvert.

Teotatl : « esprit protecteur » ou « saint ancêtre », ce terme nahua désigne les esprits des ancêtres tellement puissants qu'ils sont déifiés.

Tépanèque : un des peuples formant la Triple Alliance.

Texcoco : nom du lac accueillant Tenochtitlan et également d'une des villes de la Triple Alliance, siège des Tépanèques.

Tlacopan : une des villes de la Triple Alliance, siège des Acolhuas.

Totonaque : désigne l'ethnie d'Amérique Centrale installée autour de Vera Cruz, la première garnison fondée par Cortés.

Triple Alliance : fédération formée par les Mexicas, les Acolhuas et les Tépanèques. Elle est le pouvoir suprême en Anahuac et domine des territoires immenses, asservissant de nombreux peuples.

Zapotèque : nom d'un peuple au sud-est de l'Anahuac.

L'UNIVERS

L'ÉPOQUE

L'an de grâce 1519, ou le premier roseau du calendrier mexica. Les premières colonisations espagnoles prennent forme à Cuba et en Jamaïque. L'Ancien Monde sait à présent qu'un mystérieux continent est à conquérir à l'ouest. Ces jungles, ces vallées et ces chaînes de montagnes inconnues sont occupées par la Triple Alliance des peuples aztèques, des centaines de cités-États, les Mayas à l'est et les Incas au sud. Sans compter des tribus plus ou moins indépendantes.

DCA permet de jouer sur une large période : des décennies d'histoire précolombienne et bien sûr la plage de 1492 à 1540, mettant en scène Espagnols et Mésoaméricains lors des invasions. Les groupes peuvent être composés uniquement de personnages du Nouveau ou de l'Ancien Monde, mais également (voire surtout !) un mélange des deux.

À cette époque, les Aztèques pratiquent le sacrifice humain. Les esclaves sont nombreux, mais rarement à vie, la plupart retrouvent leur liberté une fois leur dette payée. Les Espagnols ont banni les Maures

et les juifs du royaume. Ils conquièrent des territoires afin de réduire leur population en servitude dans les mines ou d'autres travaux éreintants. L'immense majorité n'y survit pas plus de quelques années. DCA n'est pas le théâtre d'un conflit entre la lumière et les ténèbres. Il n'y a pas de gentils et de méchants. Ici, les héros des histoires sont parfois aussi cruels que leurs antagonistes.

LE NOUVEAU MONDE

Personne ne parle encore d'Amérique ou de Mésoamérique. Les natifs ont divers noms selon les régions : Anahuac ou Mayapan par exemple. Les Européens l'appellent « Nouveau Monde ».

DISTRIBUTION GÉOGRAPHIQUE

Le Nouveau Monde est divisé en plusieurs zones que l'on peut difficilement appeler pays. Les frontières sont floues et ni la langue ni l'économie ne permettent de les distinguer. Les peuples s'y affrontent continuellement ; les vainqueurs exigent des tributs et oppressent les conquis. Les paysages sont diversifiés : des déserts



aux jungles luxuriantes, de la côte aux hautes montagnes escarpées.

L'Anahuac regroupe les Nahuas, des ethnies aux noms variés : Mexicas, Totonagues, Tlaxcaltèques, Zapotèques, etc. Il couvre une large zone continentale aux délimitations proches de l'actuel Mexique. Le pouvoir repose sur la puissance militaire et religieuse : de grands dragons protègent nombre de ces cités. La Triple Alliance est l'autorité suprême sur l'Anahuac. Elle est composée des Mexicas de Tenochtitlan, des Acolhuas de Texcoco et des Tépanèques de Tlacopan. Ces trois peuples dominent des dizaines d'autres de la région.

Au nord se trouvent des déserts habités par des tribus nomades. Les Nahuas les appellent « Chichimèques ». Ils vivent de la chasse et sont guidés par leurs esprits totems.

Les Mayas occupent les jungles d'une contrée volcanique à l'est de l'Anahuac. Sous ce nom unique se cachent des douzaines de cités-États relativement indépendantes et isolées les unes des autres.

Les Quatre Régions au sud sont une fédération de tribus sous le contrôle des seigneurs incas. Ils n'ont que peu de contact avec l'Anahuac et les Européens. Les dragons ignorent cette région, ses habitants ne se sont pas liés aussi largement au monde spirituel. Exception faite des lignées incas qui se revendiquent descendantes d'esprits puissants.

Le livre de base de DCA contient assez d'informations sur l'ensemble des peuples de la Mésoamérique pour que vous puissiez jouer des campagnes entières dans cette contrée, avant l'arrivée des Européens. Nous décrivons qui ils sont, comment ils vivent, où ils se trouvent. Une carte détaille la région avec leur répartition dans les années 1515 et la localisation de dizaines de villes, sites sacrés, ruines et lieux magiques qui sont autant d'aventures potentielles !

TENOCHTITLAN

Tenochtitlan (ou Mexico-Tenochtitlan) est une immense ville lacustre construite au milieu du lac Texcoco par les Mexicas, communément connus sous le nom d'Aztèques. Motecuzoma II en est le roi et dirige la Triple Alliance. Merveille architecturale, épicentre de la civilisation, c'est la cité fabuleuse qui attira Cortés.

Les trois derniers empereurs ont mené de multiples guerres, conquérant de vastes territoires aujourd'hui très instables. Nombreux sont les peuples fatigués de leur tyrannie.

FONCTIONNEMENT POLITIQUE

Le Nouveau Monde n'est pas organisé autour de nations ou d'États, mais sur une échelle plus petite composée de centres urbanisés ou de foyers de tribus. Le terme occidental le plus proche est « cité-État ». Une seule ville gère l'économie, la défense et le développement de la région. L'identité est culturelle. Elles sont souvent des rassemblements multiethniques où la différence entre les peuples provient d'un socle civilisationnel transmis et non d'un attachement à un territoire : les migrations sont régulières.

Les populations du Nouveau Monde sont dirigées par une autorité partagée entre les prêtres et un seigneur puissant. La part du pouvoir religieux et du pouvoir militaire peut changer d'une ethnie à une autre.

Le culte occupe un rôle central dans la vie des natifs. La caste des prêtres communique avec les esprits, avec les teotatlīs (des ancêtres glorifiés protecteurs des cités) et les dragons. La culture mésoaméricaine ne faisant pas de distinction entre les affaires matérielles et les affaires spirituelles, les religieux ont une influence importante dans la politique. Ils interprètent les signes, lisent les présages et donnent du sens aux événements. Dans de rares cas, un roi peut également être haut prêtre.

Il existe une caste de nobles et les hauts postes ont tendance à se transmettre de génération en génération par le sang. Mais le mérite occupe une place primordiale dans la société. Il n'est pas inhabituel qu'un esclave ou un enfant du peuple parvienne par ses exploits, essentiellement militaires, à se hisser vers les sphères les plus élevées, voire devenir dirigeant lui-même. Les rois ont pour devoir sacré de prendre soin de leurs populations et peuvent être destitués s'ils se montrent incompetents.

Certains nobles, les Coatlacas, proviennent d'anciens lignages très puissants où il est possible de remonter jusqu'à un ancêtre dragon ayant pris forme humaine pour conduire directement son peuple.

L'IMPORTANCE DU SPIRITUEL

Dans le Nouveau Monde en général et dans l'Anahuac en particulier, le spirituel rythme la vie des habitants. Le calendrier est complexe. Conduit par plusieurs cycles différents, l'année est échelonnée de très nombreuses dates importantes pour les récoltes, le soleil, la pluie, etc. Les teotatlīs apparaissent ponctuellement aux côtés de leurs peuples. Il n'est pas rare de voir un avatar de Huitzilopochtli, leur fondateur, guider les armées mexicas. Les dragons en revanche ne prennent pas part aux combats des mortels. Invoqués,





ou payés avec les tributs appropriés, ils peuvent défendre les villes.

Pour les Nahuas, leurs dirigeants sont le lien les unissant à ces esprits et ces dragons. La dévotion est omniprésente ; les humains ont un rôle dans l'équilibre cosmique et ils n'ont pas le droit de s'y défilier. Les sacrifices occupent une part extrêmement importante de ce processus. Les divinités ont donné leur sang pour créer le monde, il revient à présent aux hommes d'offrir le leur pour nourrir les dieux.

Les natifs ne redoutent pas la mort. Cela ne les rend pas plus impétueux ou insoucians. Il ne s'agit là que d'une froide acceptation de leur destin et de leur place : si leur heure est venue, c'est que l'univers en a décidé ainsi pour maintenir son équilibre. Ils en tirent une grande fierté. Contrairement aux idées reçues, le sacrifice humain n'est pas prépondérant. Très présent chez les Mexicas, il peut être quasiment inexistant dans d'autres où la scarification et les offrandes d'objets et de nourriture sont la norme.

TEOTL

L'essence basique du cosmos est Teotl (Dieu pour les chrétiens). Inexplicable, invisible, intouchable, Teotl n'est pas une entité, mais une force de magie et d'enchantement aussi réelle que le sang. Teotl est la volonté et la matière est la forme. Les humains ne peuvent le percevoir, mais voient ses effets. Le sacrifice, dont le sacrifice humain, est l'équilibrage nécessaire entre le monde mortel et le monde spirituel comme la pluie est indispensable aux récoltes pour grandir. Lorsque les Espagnols arrivèrent, les Aztèques les nommèrent « peuple teotl » parce qu'ils les prenaient pour des esprits.

DRAGONS ET TEOTAHTLIS PRINCIPAUX

Presque chaque cité native est liée à un dragon ou un teotahтли différent. Les cultes à Quetzalcoatl et Tlaloc sont très répandus.

- Quetzalcoatl est le plus grand et le plus puissant des dragons à plumes du Nouveau Monde. Il est une force de paix et de création. Il conçut le monde, plusieurs fois : ce sont les soleils successifs. Il ne demande pas de sacrifices, mais regarde d'un œil bienveillant

les dons de vie des humains au cosmos. Il fut le premier dragon à tomber amoureux d'une mortelle et à fonder une lignée de Coatlacas, des seigneurs au sang draconique.

- Huitzilopochtli, de son premier nom Mexi, est l'esprit colibri descendu du monde spirituel pour guider sa tribu hors d'Aztlan, la cité mythique, jusque dans les terres d'Anahuac. Les Mexicas se sont baptisés en son honneur et ont construit Tenochtitlan. Il est le patron de la guerre, de l'espoir et de la victoire.

- Tlaloc, ou le dragon des tempêtes, créa de nombreuses créatures comme les monstres marins et les jaguars. Lorsque Quetzalcoatl forme un nouveau soleil, il envoie des orages extraordinaires afin de les mettre à l'épreuve. Il est le gardien de Tlalocan, un des quatre royaumes spirituels.

- Tezcatlipoca, le premier magicien. Peut-être l'être le plus ancien. Sa rivalité avec Quetzalcoatl est légendaire. Il est la dualité incarnée, lumière et ténèbres, mort et vivant, celui qui connaît la magie, livre les plus grandes vérités et raconte les plus terribles mensonges. Son opposition avec le dragon à plumes mena à la création et à la destruction de nombreux mondes jusqu'à celui-ci.

Tous les teotatlis ou dragons ne demandent pas des sacrifices humains. Certains au contraire n'en veulent pas, préférant les offrandes d'animaux ou les dons de nourriture ou de bijoux.

L'ANCIEN MONDE

Étranges hommes et femmes venus de l'est, ils risquent de briser l'équilibre fragile des forces du Nouveau Monde. Les coloniaux sont des Espagnols, loyaux à la couronne de Castille. Mais à présent, la rumeur des richesses de ce nouveau continent s'est répandue et de nombreuses nations d'Europe tournent leur regard vers l'ouest. C'est un choc des cultures sans précédent.

L'Europe est une terre pleine de superstitions, de guerres de religion et d'affrontements continus entre l'humanité et le reste, des esprits aux créatures magiques. Longtemps, les peuples se sont développés dans l'ombre des royaumes féeriques, certains jurant allégeance à des fées ou des trolls. Bien sûr, il y eut quelques exemples d'harmonie entre les hommes et le monde spirituel, mais ils sont tombés dans l'oubli.

L'Histoire changea lorsque saint Georges rencontra sainte Sabra, une nonne prise de compassion pour le dragon de Silène. Touché par tant de bonté chrétienne, saint Georges renonça à pourfendre la bête qui jura fidélité à l'Église catholique et donna naissance à de nouvelles espèces. Depuis, seule une religieuse peut se lier avec un dragon. Des couvents de dragonnières fleurirent alors dans toute l'Europe et devinrent d'importantes forces de frappe des nations.

LA COURONNE ESPAGNOLE

Modelée par des siècles de conflits avec les Maures, l'Espagne est un pays cimenté par la religion catholique. Les « monarques très chrétiens », tels qu'ils étaient appelés, bannirent les non-catholiques de leurs royaumes. À présent, ils ont comme unique but d'apporter la lumière du Créateur partout où c'est possible et en particulier à un nouveau continent pris dans des croyances païennes.

Isabelle de Castille et Fernando d'Aragon paraissent encore jeunes et en bonne santé, alors qu'ils approchent de leurs soixante ans. Les cardinaux clament que leur longévité est un cadeau du Seigneur fait aux défenseurs de la véritable foi. Mais des rumeurs vont bon train. On parle de la découverte d'une fontaine de jouvence dans le Nouveau Monde, explication à la fois de l'intérêt du couple pour ce continent et de leur santé miraculeuse. Des marins racontent qu'un navire sous forte escorte fait l'aller-retour tous les ans afin d'apporter une flasque du précieux liquide aux monarques.

L'EUROPE OCCIDENTALE

L'Italie morcelée est le théâtre de guerres incessantes. Les États pontificaux tentent de s'étendre alors que les ducs trahissent leurs alliés avant même que l'encre des traités ne soit sèche. La France essaie de s'imposer dans le nord de l'Italie et a des vues sur le trône espagnol. Les Habsbourg redonnent leurs lettres de noblesse au Saint-Empire romain germanique, mais déjà l'étincelle de la réforme luthérienne s'apprête à y mettre le feu.

Le pape, évêque de Rome, chef de l'Église, possède une puissance phénoménale capable de bénir ou de maudire des armées entières. Bien que dénué de pouvoir politique hors de ses états pontificaux, son influence est sans égale. Les souverains des nations chrétiennes sont prêts à tous les sacrifices pour s'attirer ses faveurs.



LE MONDE SPIRITUEL

Au-delà du visible, il existe un monde plus grand et plus ancien : les royaumes spirituels. Il est possible d'y voyager en utilisant les bons sorts ou en connaissant les routes. Les peuples de l'Anahuac le divisent en quatre :

- Mictlan au nord, royaume des morts : de sombres cavernes où errent squelettes, esprits nahuals et changeurs de forme. Les chrétiens l'appellent le purgatoire ;
- Ilhuicatl à l'ouest, le paradis illuminé réservé aux humains morts avec honneur et aux dragons ;
- Tlatlayan à l'est, terre de feu et de perdition, nommée l'enfer par les chrétiens ;
- Tlalocan au sud, abysse premier et terre verdoyante. Les chrétiens ne s'en souviennent que comme du déluge.

Dans de rares cas, la frontière entre le monde mortel et le monde spirituel est si fine qu'il est possible de la traverser sans s'en rendre compte. Ces passages sont liés aux royaumes qu'ils ouvrent : une rivière souterraine sacrée mènera à Tlalocan, une sombre caverne peut déboucher sur Mictlan, des brasiers infernaux à Tlatlayan. Quant à Ilhuicatl, les portes se trouvent parfois au sommet de monts escarpés ou en sautant d'une falaise.

Dans le Nouveau Monde, la vie quotidienne est fortement marquée par la présence des esprits. Dans l'Ancien Monde, la pensée humaine a commencé à effacer le sacré. L'immense majorité des chrétiens sont croyants et pratiquants, mais l'interprétation des textes a depuis longtemps pris le pas sur les volontés divines.

En Europe, on ne parle pas de magie. La sorcellerie est hérétique et païenne, elle est traquée. Les prêtres réalisent des miracles bibliques. Satan, l'ennemi, est toujours là, dans l'ombre, prêt à corrompre les saints hommes en leur fournissant le pouvoir qu'ils recherchent. Seul le plus avisé des ecclésiastes parvient à faire la différence entre les ténèbres et la lumière.

RÈGLES

DANS DCA, LA majorité des actions sont réussies automatiquement dès que le personnage a la possibilité d'y accorder le temps nécessaire, qu'il possède un minimum de compétences, qu'elles ne requièrent pas un savoir-faire particulier ou qu'elles ne sont pas conduites contre d'autres personnages.

Exemple : escalader une paroi en ayant au moins 1 en Athlétisme, traverser la jungle ou abattre un arbre.

A contrario, si l'action entreprise par le personnage doit être réalisée dans un délai imparti, nécessite un talent ou est dirigée contre un autre personnage, son succès comportera une part d'aléatoire. Elle sera soumise soit à une épreuve (cf. p. 17), soit à une confrontation (p. 15) contre un personnage ou un test d'opposition passive (TOP) (p. 16).

LES CARTES

Pour symboliser cet aléatoire, munissez-vous d'un jeu de cartes pour chaque joueur, meneuse incluse, en gardant un joker et les cartes de 1 à 6 pour chacun des signes, soit 25 en tout. Voici votre paquet, placé face cachée devant chacun des participants.

Au début du scénario, les joueurs vont piocher le nombre de cartes indiqué sur leur feuille de personnage pour former leur main. Elle représente l'énergie du personnage pour cette scène. Nous verrons plus tard qu'il est possible de piocher des cartes de diverses manières (cf. p. 14). Les joueurs gardent leur main secrète, les autres n'ont pas à en savoir le contenu ! En revanche, les cartes sont jouées visibles de tous. La meneuse joue toujours ses cartes directement depuis son paquet, rien ne l'oblige à les révéler. Lorsque le paquet est vide, la défausse est mélangée pour en former un nouveau.

Nous allons maintenant détailler les règles de leur utilisation qui concernent les joueurs comme la meneuse.

LES SIGNES

Les cartes comportent des signes reflétant le type d'énergie dépensée par le personnage pour réaliser son action et vont déterminer si vous pouvez ou non piocher des cartes.

JOUER AVEC DES DÉS

Se passer des cartes est envisageable avec des dés à six faces en respectant les règles suivantes :

- Un noir pour le joker, six verts, six jaunes, six blancs et six rouges. Ou quatre lots de six dés suffisamment distinguables pour ne pas prêter à confusion. Placer l'ensemble dans une bourse où vous pourrez les piocher à l'aveugle. Dans l'idéal, un ensemble de vingt-cinq dés est nécessaire par participant, mais il est possible de partager entre deux joueurs. La meneuse doit posséder son propre lot.

- Lors d'une confrontation, vous pouvez retourner un seul dé et compter ce nouveau résultat. Un 1 devient un 6, un 5 devient un 2. Cette règle permet d'équilibrer l'aléatoire des dés par rapport aux cartes.

- Une fois lancé, le dé revient dans la bourse.

- Les piques ♠ (ou dés rouges) représentent le conflit  : se battre, poursuivre, les duels, forcer, etc.

- Les cœurs ♥ (ou dés blancs) représentent le social  : parlementer, négocier, commander, mentir, être diplomatique, etc.

- Les trèfles ♣ (ou dés verts) représentent l'exploration  : enquêter, escalader, nager, suivre une piste, les actions médicales ou d'artisanat, etc.

- Les carreaux ♦ (ou dés jaunes) représentent le divin  et toutes les actions en lien avec la magie et le monde spirituel, quel que soit leur type à l'exception des rencontres avec les créatures magiques ou l'utilisation d'objets magiques, sauf si elles sont réalisées uniquement par magie.

Exemples : parlementer avec un dragon n'est pas une action liée au divin, sauf si l'échange est réalisé via un sortilège. Esquiver une attaque d'un esprit n'est pas une action liée au divin, sauf si l'esquive est réalisée avec un sort.

Les personnages possèdent tous une affinité avec un signe, un type d'actions dans lesquelles ils se sentent



à l'aise. L'affinité a une influence sur les mécanismes de pioche. Ces mêmes symboles sont présents sur les cartes officielles.

Le joker est une carte particulière. Il n'a pas de valeur et donc n'augmente pas le total de l'action. En revanche, un joker influence les conséquences de l'action :

- Lors d'une action réussie par le personnage, il permet d'ajouter une conséquence positive ou d'annuler une conséquence négative ;
- Lors d'une action réussie visant le personnage, il permet d'annuler une conséquence positive ou d'ajouter une conséquence négative.

Si vous tirez un joker de votre paquet lors d'une épreuve, vous gagnerez ses effets et tirerez une nouvelle carte pour la réussite de l'épreuve.

PIOCHER DES CARTES

Les joueurs peuvent piocher des cartes à plusieurs moments, sans que le nombre maximal ne puisse être dépassé :

- Au début de chaque scène, il est possible de compléter sa main ;

- Lors d'une confrontation, si la carte jouée est du signe associé à l'action.

Exemple : utiliser une carte conflit pour réaliser une attaque ;

- Lors d'une confrontation, si la carte jouée a une valeur inférieure au focus (cf. p. 19) de la compétence.

Exemple : utiliser une carte valant 2 dans une attaque au corps à corps si le focus de Mêlée vaut 2 ou plus ;

- Des sorts, talents et équipements le permettent en remplissant certaines conditions.

Important : lorsque vous posez une carte du bon signe pour l'action (par exemple une carte conflit pour une attaque) ET que vous avez une affinité avec ce signe (visible sur la feuille de personnage), vous pouvez piocher deux cartes au lieu d'une, choisir celle que vous placez dans votre main, et soit remplacer l'autre sur le dessus de votre paquet soit la défausser.

Si un joueur se retrouve sans cartes à la fin d'une action, son personnage sera à bout de souffle. Il pourra piocher une seule carte de son paquet et ne pourra compter que sur celle-ci lors de sa prochaine action.

Attention : un seul mécanisme de pioche peut être utilisé pour la même action.

LE TEMPS

Dans DCA, le temps est divisé de diverses manières. Les effets des talents, sorts, équipements et les mécanismes de pioche des cartes sont basés sur l'une ou l'autre de ces divisions et sont toujours précisés au cas par cas.

La session désigne la durée de la partie en train d'être jouée. Un sort ayant effet pour toute la session durera donc toute la partie. Un scénario peut être joué sur plusieurs sessions.

Un scénario est découpé en plusieurs scènes. Généralement, une scène prend fin lorsque les personnages ont un temps de repos ou changent radicalement de décor ou de situation. C'est en fin de scène que les points d'esprit (cf. p. 22) sont gagnés, que les mains peuvent être complétées et que la plupart des sorts prennent fin. Allonger une scène est un moyen facile de la rendre plus difficile.

Les combats sont composés de passes d'armes. Au début de chacun d'eux, tous les personnages sont actifs et agissent par ordre décroissant d'initiative.

Un personnage prêt peut déclencher une action lors de son tour et effectuer un mouvement d'environ 2,5 mètres. Il peut choisir de courir (action d'Athlétisme réussie automatiquement sauf si la meneuse décide que les conditions nécessitent un test, comme courir dans la boue) pour parcourir 7,5 mètres, mais renonce à toute autre action.

LES ACTIONS

Les actions sont des activités conscientes se déroulant sur une courte période : frapper à l'épée, courir, nager, etc. Elles sont soit réussies automatiquement, soit résolues par un test de compétence. Le personnage initiateur de l'action est appelé « déclencheur de l'action ». Il choisit la ou les cibles et certains effets s'activent uniquement si le personnage est déclencheur. Les personnages concernés par les effets de l'action sont appelés « cibles ». Ils peuvent réaliser une contre-action uniquement contre le déclencheur de l'action, certains effets s'activent uniquement en « réaction ».

Deux cas de figure :

- L'action vise un autre protagoniste conscient de celle-ci pouvant entreprendre une contre-action, déclenchant ainsi une confrontation ;
- L'action pourrait être réussie automatiquement en prenant suffisamment de temps, mais c'est impossible ici, elle déclenche un TOP.

Note : Si une action est considérée comme impossible par la meneuse, elle l'annoncera pour que le joueur puisse revenir sur ses plans. Si celui-ci s'obstine, la meneuse appliquera les conséquences. Exemple : sauter d'une falaise de 30 mètres de hauteur inflige forcément de graves dommages.

Si la cible de l'action choisit de ne pas effectuer de contre-action, celle-ci réussira automatiquement avec une conséquence positive.

La valeur de l'action est la somme de la compétence, d'éventuels avantages (+3) et désavantages (-3) et de la valeur des cartes jouées. La meneuse peut infliger des désavantages à une action si les conditions sont défavorables au personnage.

Exemple : esquiver en étant au sol, escalader une paroi humide, se battre dans le noir, tirer dans le brouillard.

DCA est un jeu de roleplay. La meneuse est vivement encouragée à octroyer des avantages aux joueurs s'investissant dans l'interprétation de leurs personnages et de leurs actions. Les parties en seront d'autant plus vivantes !

LA CONFRONTATION

Une confrontation intervient lorsqu'une action menée par un personnage est incertaine et qu'il est pleinement conscient des enjeux de la situation.

Exemple : combat, négocier, mentir, fouiller, etc.

Une confrontation est une opposition entre deux personnages (ou plus). Tour à tour en commençant par l'initiative la plus faible, chacun joue une carte depuis sa main jusqu'à ce qu'aucun des deux ne puisse plus en jouer ou ne le souhaite pas. Si l'opposition est jouée par la meneuse, elle tirera ses cartes depuis son paquet en se basant sur les compétences des personnages qu'elle incarne.

Exemple : Miquiztli esquive l'attaque d'un conquistador. Elle possède 5 (2) en Athlétisme, soit une valeur de base de 5 et la possibilité de jouer jusqu'à deux cartes. Elle a moins d'initiative que son adversaire, elle pose donc une première carte, un 4, montant son total d'action à 9. Le conquistador (incarné par la meneuse) annonce être à 10. Impossible pour Miquiztli de savoir si le conquistador peut encore jouer une carte ou non. Espérant mettre toutes les chances de son côté, elle joue un 6, montant son total d'action à 15. La meneuse annonce un 14 pour le conquistador et s'arrête là : il s'en est fallu d'un cheveu, mais la guerrière jaguar parvient à esquiver l'attaque.



N'ayant une marge que d'un point, elle souffre d'une conséquence négative fixée par la meneuse.

Une confrontation se déroule comme suit :

- Le personnage (qu'il soit interprété par un joueur ou la meneuse) déclencheur décrit son action, la cible, la compétence engagée, les éventuels talents et équipements entrant en jeu ;
- La cible, ou les cibles si l'action peut viser plusieurs personnages, consciente de ce qu'il se passe annonce leur contre-action ;
- La meneuse détermine les avantages et désavantages de chacun ;
- Les protagonistes jouent une carte par ordre croissant d'initiative. Ils peuvent choisir de passer ;
- Ces tours d'enchères sont répétés jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur maximum de cartes ou aient passé ;
- Les totaux d'actions et de contre-actions sont comparés et déclarés réussies ou non ;
- La meneuse explique les conséquences ;
- Les joueurs peuvent éventuellement piocher des cartes.

Vous trouverez en dernière page de ce kit une fiche récapitulative pour gérer les confrontations.

TEST D'OPPOSITION PASSIVE (TOP)

Une action déclenchant un TOP est résolue comme une confrontation contre l'environnement (traverser la jungle aussi vite que possible, éviter les chutes d'arbres lors d'un ouragan, etc.) dont la difficulté est définie par la meneuse :

- **Facile, une carte** : identifier une maladie connue, écouter les conversations à un rassemblement ou dans la rue, apprendre une information connue, comprendre un rituel simple, réussir l'entraînement de base des soldats ;
- **Normal, deux cartes** : revenir à la surface après un plongeon très haut, se rattraper alors que vous dévalez une pente glissante, suivre le rythme de course d'éclaireurs, apprendre une information peu importante, comprendre un rituel complexe ;
- **Difficile, trois cartes** : retrouver son chemin dans une tempête, apprendre une information importante, convaincre deux ennemis de faire une trêve, être particulièrement chanceux, trouver un passage secret quasiment indétectable.

Certains TOP peuvent se révéler encore plus difficiles (quatre cartes, cinq voire plus), comme convaincre un roi, arracher un secret ou comprendre un sort oublié depuis longtemps. La meneuse est seule juge des obstacles à franchir et de leur difficulté.

L'ÉPREUVE

L'épreuve est un test réalisé pour plusieurs raisons :

- Le personnage n'est pas conscient des enjeux de la situation.

Exemple : détecter un ennemi caché.

- La réussite et l'échec ne doivent pas être connus immédiatement du joueur.

Exemple : résister à un poison.

Lors d'une épreuve, les cartes proviennent directement du paquet du joueur et pas de sa main. Les jouer ne permet donc pas de piocher.

La difficulté d'une épreuve est fixée par la meneuse et définie par « niveau de base + (nombre de cartes jouées par la meneuse) » :

- Facile 3 (1)
- Normal 6 (1)
- Difficile 9 (1)
- Impossible 12 (1)
- Si l'épreuve est contre une compétence de PNJ, celui-ci est constitué de niveaux de compétence (focus). Dans ce cas, la meneuse garde la carte la plus haute.

Lorsqu'un joueur ou la meneuse demande une épreuve, celle-ci pose secrètement la difficulté en prenant en compte le roleplay et le bon sens. Elle annonce (ou non, selon la tension qu'elle souhaite poser) les éventuels avantages (+3) et désavantages (-3) de la situation et la compétence engagée. Le joueur tire ensuite autant de cartes de son paquet que le focus de sa compétence lui permet et ajoute la plus haute à son score de compétence. La meneuse continue sa narration, prenant en compte le résultat de l'épreuve, mais n'expliquant pas nécessairement immédiatement son impact.

Une épreuve ne peut être retestée que si les conditions ont radicalement changé.

Note : La meneuse comme le joueur peuvent tirer les cartes une à une et décider de s'arrêter avant leur maximum, pour éviter d'épuiser plusieurs cartes hautes par exemple.

Exemple : Hue Hue Tona doit traverser une rivière. La meneuse lui demande une épreuve de Perception. La chasseuse de têtes ne sait pas que les eaux sombres grouillent de serpents aquatiques. La discrétion fait partie de leurs compétences naturelles, ils ont 5 (2) et un avantage lorsqu'ils sont dans l'eau. La meneuse tire un 4 puis un 3. Elle obtient donc un score total de 12 (5 de base + 4 de la carte + 3 de l'avantage). Ayant 5 en Perception et 2 en focus, Hue Hue Tona tire une première carte de son paquet. Quelle chance, un 6 ! Certaine de ne pouvoir faire mieux, elle renonce à tirer la seconde et annonce un résultat de 11. Malheureusement, cela reste insuffisant. La meneuse laisse Hue Hue Tona continuer sa traversée de la rivière et attend le bon moment pour faire entrer en jeu le résultat : elle sent quelque chose s'enrouler autour de ses jambes et la tirer sous l'eau !

LES CONSÉQUENCES

Les conséquences surviennent en cas de réussites fabuleuses, de justesses, ou d'échecs retentissants.

LES POSITIVES

Une conséquence positive survient pour chaque marge complète de 6 points de réussite. Il est possible d'en inventer selon la scène, l'important est la cohérence et l'effet grandiose autour de la table ! Dans tous les cas, la meneuse a le dernier mot. Voici une petite liste non exhaustive :

- Doubler les effets (par exemple les dégâts d'une arme)
- Ignorer l'armure
- Choisir la localisation des dégâts
- Désarmer son adversaire
- Infliger des dégâts lors d'une esquive
- Faire chuter son adversaire
- Recevoir un meilleur prix ou un cadeau lors d'une négociation
- Trouver quelque chose de surprenant

LES NÉGATIVES

Une conséquence négative survient si la réussite est de deux points ou moins. Elle est généralement choisie par la cible de l'action. Comme pour les positives, nous vous encourageons à en inventer pour coller à la scène ! Quelques exemples :

- L'attaque ne cause que la moitié des dégâts

- Un équipement perd un effet spécial pour cette action
- L'arme se bloque dans le bouclier et a besoin d'être retirée
- La cible parvient à se mettre à couvert après l'attaque
- Être à court de munitions
- Trébucher lors d'une fuite ou d'une esquiv
- En racontant un mensonge, l'interlocuteur vous croit, mais un témoin gênant comprend la supercherie

PASSES D'ARMES

Les passes d'armes rythment le combat. Il appartient à la meneuse et à tous les joueurs de les rendre aussi dynamiques que possible en décrivant leurs actions. Les personnages peuvent réaliser une seule action et un nombre illimité de contre-actions. Les passes d'armes se déroulent comme suit :

- Au début de chaque passe d'armes, tous les protagonistes sont actifs ;
- Un personnage joueur peut choisir de changer l'ordre des tours en jouant une carte depuis sa main pour ajouter sa valeur à son initiative ;
- Le personnage actif possédant l'initiative la plus haute agit en premier. Si un personnage joueur et un PNJ sont à égalité, c'est le personnage joueur qui agit en premier ;
- Le joueur décrit l'action de son personnage de la manière la plus vivante possible. Il annonce ensuite la ou les cibles de son action et les éventuels talents et équipements impliqués ;
- Les protagonistes touchés annoncent leurs contre-actions ;
- Résolution de la confrontation (cf. p. 15) ;
- Application des résultats et des conséquences ;
- Les protagonistes impliqués sont engagés, c'est-à-dire qu'ils ne pourront plus déclencher d'actions lors de cette passe d'armes, mais ils pourront toujours effectuer des contre-actions.

Il est possible pour un personnage d'attendre. Dans ce cas, c'est le personnage prêt suivant avec l'initiative la plus haute qui commence son tour. Il aura ensuite de nouveau la possibilité d'agir ou d'attendre. Notez qu'il n'est pas possible de couper le tour d'un autre joueur.

Les coups armés infligent les dégâts de l'équipement utilisé. Une attaque à mains nues inflige 1 dégât et a une portée de 0.

LES CONTRE-ACTIONS EN COMBAT

Est considérée valide toute contre-action permettant d'interrompre l'action adverse. Ainsi, une action de Mêlée ou de Tir pourra être contrée :

- En esquivant sur Athlétisme ;
- En contre-attaquant avec la même compétence (Mêlée contre Mêlée, Tir contre Tir), dans ce cas c'est celui qui remporte la confrontation qui inflige des dommages ;
- En se plaçant en position défensive, octroyant ainsi un avantage, mais empêchant d'infliger des dommages ;
- En réalisant une réaction originale empêchant l'action de suivre son cours : lancer du sable au visage, renverser une table devant un tir ;
- En utilisant un sort ou un miracle permettant de contrer ou d'échapper à l'action.

ESSOUFFLEMENT

Lors d'une même passe d'armes, les personnages peuvent être amenés à utiliser plusieurs fois les mêmes compétences.

Exemple : des esquives successives sous une pluie de flèches, des contre-attaques successives dans un combat contre plusieurs adversaires.

Chaque fois qu'un personnage doit utiliser une compétence après la première fois dans une passe d'armes, il souffre d'un désavantage cumulatif : il s'essouffle progressivement.

Exemple : Adélicia y Mortaigne court sous une pluie de flèches. La première esquive, sur Athlétisme, se fait normalement, en confrontation avec le Tir de son agresseur. Malheureusement pour elle, ils sont plusieurs et deux autres flèches arrivent. La deuxième esquive aura un désavantage (-3), la troisième deux désavantages (-6).

Les personnages et créatures de la meneuse subissent également l'essoufflement.

LA SANTÉ

LES DÉGÂTS

Un personnage est considéré comme actif tant que son total de dégâts n'atteint pas son total de points de vie. Lorsque c'est le cas, il est ensanglanté : il n'est pas encore mort, mais il souffre d'un point d'hémorragie (effet décrit à la page 21) et son état ne va pas aller

en s'améliorant. Il ne peut plus agir et doit être soigné avant la fin de la scène sous peine de mourir. Les PNJ ignorent les personnages ensanglantés tant que d'autres sont en état de se battre.

Les dégâts reçus peuvent causer (au choix du personnage quand il décrit son action) un traumatisme à la place : la cible tombe inconsciente jusqu'à réanimation.

L'armure absorbe autant de dégâts qu'elle offre de protection, mais certaines attaques peuvent l'ignorer. Tout bonus aux dégâts (doublé, poison, etc.) se fait après la déduction de l'armure. Toutes les capacités nécessitant d'infliger des dégâts ne s'activent pas si l'armure en encaisse la totalité.

LES BLESSURES

Toute créature vivante possède un seuil de tolérance à la douleur. Lorsqu'une attaque inflige plus de dégâts que ce seuil, elle cause une blessure. L'attaquant tire une carte pour la localisation : 1-tête, 2-torse, 3-bras droit, 4-bras gauche, 5-jambe droite, 6-jambe gauche. Si un même membre subit deux blessures, il est amputé ou suffisamment handicapé pour compter comme. S'il s'agit de la tête ou du torse, le personnage s'évanouit. Les blessures se notent dans les cercles autour du squelette de la fiche de personnage.

Chaque membre blessé impose au personnage un désavantage dans toutes les compétences liées. Le symbole situé à droite des compétences, un pied, une main ou un crâne, permet d'identifier celles subissant un désavantage lorsqu'une blessure affecte un membre. Un personnage regagne un point de vie par nuit de repos et soigne une blessure par semaine.

LE SOIN

Il existe deux différentes actions de soin. La difficulté est toujours nombre de dégâts + (nombre de blessures du membre le plus atteint).

Exemple : Adélicia est touchée par une flèche d'atlatl lui causant 3 dégâts. Ayant un seuil de 1, la flèche lui cause une blessure au bras gauche.

La difficulté pour les actions de soin est donc de 3 + une carte (jouée par la meneuse).

Les premiers secours ne prennent que le temps d'une action. Ils permettent de passer d'un état ensanglanté à un état stabilisé. Le personnage doit rester tranquille pour ne pas rouvrir ses blessures. Aucun point de vie n'est récupéré, il est nécessaire pour cela de procéder à des soins plus poussés comme la chirurgie.

La chirurgie prend autant d'heures en jeu que le nombre de blessures subies par le personnage. Elle

permet de stabiliser, mais aussi de lui rendre tous ses points de vie. Les blessures en revanche doivent être guéries naturellement, au rythme d'une par semaine en jeu.

LA FATIGUE

Un autre facteur pouvant influencer la santé des personnages est la fatigue. Un point de fatigue s'obtient après une privation longue d'un besoin : nuit sans dormir, journée sans boire ou manger, course très longue, etc. La meneuse demande alors une épreuve d'Athlétisme ou de Survivre 6 (1). Si le personnage échoue, il prend un point de fatigue. Le nombre de cartes maximum en main d'un joueur est diminué d'autant de points que son personnage a de fatigue. Si le total dépasse le nombre de cartes maximum, il meurt.

La fatigue ne peut être réduite qu'une fois la cause comblée : dormir après une nuit blanche, manger après un jeûne.

LES COMPÉTENCES

Les compétences représentent l'éventail des savoirs et des aptitudes d'un personnage. Elles sont composées de deux valeurs : **le niveau de base** et **le focus**. La première varie de 0 à 9 notée dans la petite bulle sur la feuille. La seconde, le focus désigne le nombre de cartes que peut poser un joueur lors d'une confrontation avec cette compétence, ou le nombre de cartes qu'il peut piocher pour une épreuve avant de conserver la plus haute. Le focus est symbolisé par des petites cartes vertes, il va de 1 à 4.

La **Mêlée** est mise en œuvre dans les combats à l'arme blanche ou à mains nues.

Le **Tir** définit votre adresse avec les armes à distance comme les atlatls, les arcs ou les arquebuses.

L'**Artisanat** concerne la fabrication, la réparation d'équipement et la compréhension des mécanismes.

L'**Athlétisme** représente les activités physiques basées sur la force, l'endurance, la vitesse comme courir, nager, escalader, mais aussi la résistance du corps aux poisons.

La **Discrétion** est la capacité à se mouvoir silencieusement ou à agir sans être remarqué.

Chevaucher entre en jeu lorsque vous essayez de contrôler une monture.

Le **Charisme** influe sur la réussite de vos actions sociales : commander, impressionner, négocier.

Le **Savoir** regroupe l'ensemble de vos connaissances et de vos souvenirs.

Vous utilisez **Rites** lorsque vous entreprenez des sorts, des miracles, des épreuves en lien avec la magie.

Survivre reflète votre talent à trouver de la nourriture ou des ressources dans les environnements hostiles, à vous orienter, trouver un abri. C'est votre instinct de survie.

La **Médecine** sert à soigner les blessures, effacer les dégâts, guérir les poisons.

La **Perception** permet de détecter les personnages ou les objets cachés ou si votre interlocuteur vous ment.

La **Discipline** est votre capacité à garder votre sang-froid et à contrôler vos démons intérieurs.

La **Tolérance** représente votre ouverture d'esprit. Dans DCA, les personnages sont empreints de préjugés liés à l'époque. Il arrivera que le joueur souhaite aller dans un sens, mais que les préjugés de son personnage l'en empêchent. Une épreuve de Tolérance permettra de les vaincre.

Le **Métier** désigne la profession du personnage et son niveau de maîtrise.

LES CLASSES

Dans DCA, les classes définissent ce dont sont capables les personnages et leurs possibilités d'évolution. À la création, le choix de l'origine (espagnole, inca, nahua, etc.) et du statut (esclave, commun ou noble) ferme ou ouvre les portes de certaines classes. Seul un noble espagnol peut avoir la classe hidalgo alors que même un esclave peut être garde du temple. Dans ce kit, vous pourrez découvrir six d'entre elles : le guerrier jaguar, le guerrier aigle, le prêtre teotl, la dragonnière, l'hidalgo et l'inquisiteur. Vous trouverez dans leurs fiches toutes les informations nécessaires pour savoir comment les jouer d'un point de vue technique (niveaux de compétences, talents spécifiques, équipements, etc.), mais aussi du point de vue du roleplay : un court historique et des notes sur la manière de les incarner.

Le livre de base de DCA contient 21 classes aux avantages variés, de quoi s'assurer une diversité autour de la table !

LES TALENTS

Les personnages peuvent développer des talents particuliers dans chacune des compétences. Certains sont disponibles à toutes les classes, mais la majorité est propre à celles-ci, permettant un développement réellement différent entre les personnages. Ils peuvent apporter des avantages à des actions, permettre la réalisation d'actes spécifiques ou de développer des capacités/pouvoirs spéciaux.

Les personnages de ce kit ont tous des talents différents. Ils sont détaillés directement sur les feuilles.

Le livre de base de DCA contient plusieurs centaines de talents différents. Ils permettent de donner corps à son personnage et offrent une grande liberté de personnalisation.

LES TRAITS

Les traits définissent la personnalité du personnage. Est-il curieux ? prudent ? Impulsif ? Les traits sont divisés en trois catégories.

LES TRAITS POSITIFS

Un trait positif, noté sur la feuille de personnage avec (bon), est utilisé pour développer sa narration. Il n'est pas forcément mis en avant chaque fois que possible, c'est au choix du joueur. Un trait positif peut apporter un avantage à des actions.

Exemple : avoir le trait « beau » octroie un avantage en Charisme si l'interlocuteur peut être attiré par le personnage, ou est au moins sensible à son charme.

LES TRAITS NÉGATIFS

Un trait négatif représente le petit diable sur l'épaule du personnage, il est noté sur sa feuille avec un (mauvais). Le personnage a naturellement envie de se comporter selon ses traits négatifs, et ce même si la situation l'en décourage.

Exemple : un personnage avec le trait « couard » cherchera systématiquement à fuir l'affrontement.

Il est possible de lutter contre ses traits négatifs. Pour cela, réussir une épreuve de Discipline 6 (1) est nécessaire. En cas d'échec, c'est la meneuse qui dicte pour cette action le comportement du personnage et

non le joueur. La morale ne dicte pas si un trait est négatif, c'est la possibilité que celui-ci prenne le pas sur la raison qui compte.

Exemple : être amoureux, compatissant, charitable ou loyal à quelqu'un ou à un pays est considéré comme négatif.

LES PRÉJUGÉS

DCA est un jeu mettant en scène la rencontre explosive entre deux cultures totalement différentes. Les personnages sont pleins de préjugés propres à l'époque : les femmes sont généralement moins considérées que les hommes, les natifs passent pour des sauvages aux yeux des Européens, etc. Ils peuvent avoir une vision négative sur les autres dès que leurs genres, religions, origines ou statuts diffèrent. Un noble espagnol aura beaucoup de difficulté à croire qu'un civil aztèque soit bon à quelque chose. Un inquisiteur devra continuellement se retenir pour ne pas envoyer les prêtres teotls au bûcher.

Un joueur peut chercher à lutter contre les préjugés de son personnage. Après tout, insulter Motecuzoma n'est pas le meilleur moyen d'entamer une relation diplomatique ! Pour cela, il devra réaliser une épreuve de Tolérance d'une difficulté variable selon la situation. Fronce-t-il juste les sourcils ou sent-il son sang bouillir ? La meneuse décide de la difficulté et d'éventuels avantages et désavantages.

- Une réussite franche permet de passer outre ses préjugés et d'agir comme bon vous semble.
- Une réussite avec une conséquence négative les fera surgir d'une façon passive agressive. Vous serez plus tenté d'offenser, de mentir, de boycotter, d'exagérer les défauts.
- Un échec fera perdre le contrôle. Le personnage sort de ses gonds allant jusqu'à attaquer physiquement en pleine négociation, lancer des objets, comploter, etc.

La meneuse devrait ne faire intervenir ces préjugés que de manière sporadique, quand ils servent réellement la narration. Le risque pour des personnages débutants de se mettre le monde à dos est grand.

LES EFFETS

Certains talents, sorts ou équipements octroient des effets spéciaux.

- **Agrippant** : si l'attaque est réussie, vous agrippez votre adversaire. L'effet dure tant que vous ne su-

bissez pas de dégâts ou que vous n'êtes pas agrippé à votre tour. Tant que vous agrippez, vous ne pouvez pas courir ou attaquer quelqu'un d'autre. Tant que vous êtes agrippé, vous lâchez ce que vous aviez dans les mains, vous souffrez d'un désavantage et vous ne pouvez agir que contre le protagoniste qui vous agrippe. L'avantage est à la portée 1.

- **Arme secondaire** : lorsque vous utilisez cette arme en plus de votre arme principale, si vous infligez des dégâts, infligez également ceux de l'arme secondaire. Les dégâts sont infligés successivement et donc sont affectés par l'armure ou d'autres effets séparément.

- **Armure légère/lourde** : chacun de ces types d'armures réduit d'autant les dommages par sa valeur respective. Certains effets ou capacités permettent d'annuler l'un ou l'autre type d'armure.

- **Contondant** : lorsque vous calculez si les dégâts d'une attaque sont suffisants pour infliger une blessure, ignorez l'armure. Elle réduit toujours les dégâts reçus, mais n'entre pas en ligne de compte si une blessure est subie ou non.

- **Flammes X** : les personnages attaqués subissent X niveaux de flammes. L'effet est cumulatif. RÉACTION FORCÉE : à la fin d'une passe d'armes, souffrez d'autant de dégâts inévitables que de niveau de flammes, et gagnez un niveau supplémentaire de flammes. Vous et vos alliés pouvez réaliser une action de Mêlée réussie automatiquement pour réduire le niveau de flammes de leur focus en Athlétisme. Exemple : si un personnage avec un focus en Athlétisme de 1 subit flamme 2 et qu'il cherche à les éteindre, il descendra à flamme 1. Si à la fin de la passe d'armes il possède toujours flamme 1, il subira un dégât et prendra un niveau supplémentaire, repassant à deux.

- **Hémorragie X** : après avoir subi des dégâts, la cible gagne hémorragie X, cumulatif. RÉACTION FORCÉE : à la fin d'une scène, subissez autant de dommages inévitables que de points d'hémorragie. Une action de premier secours réussie permet d'annuler cet effet tant que le personnage reste tranquille. Une action de chirurgie réussie permet d'enlever tous les points d'hémorragie.

- **Perforant** : ignore l'armure légère.

- **Paralysant** : un personnage paralysé ne peut effectuer aucune action avant la fin de la scène.

- **Rayon X** : l'attaque touche tout ce qui se trouve dans un rayon de X mètres autour du point d'impact. Cet effet ne fonctionne que si vous êtes le déclencheur de l'action.

▪ **Déstabilisant** : une cible attaquée avec succès subit un désavantage à toutes ses actions physiques et ne pourra pas courir avant d'avoir dépensé une action pour se relever.

▪ **Peur** : un personnage subissant une attaque réussie par une arme infligeant la peur doit réussir une épreuve de Discipline 6 (1) ou chercher à se mettre à l'abri.

De nombreux autres effets existent : décharges électriques, attaques spirituelles, poison, etc. Ils seront à découvrir dans le livre de base de DCA.

L'ÉQUIPEMENT

L'équipement regroupe l'ensemble des armes, armures, boucliers et accessoires des personnages. Pour simplifier votre découverte, ils ont été entièrement détaillés dans les feuilles de personnages prêtirés en fonction des possessions.

Les armes sont divisées entre les armes de mêlée (portée 2,5 m) et les armes de tir (entre 2,5 et 50 m). Un + ou un - au niveau des dégâts signifie que l'utilisateur dispose d'un avantage ou d'un désavantage en utilisant l'arme. Les dommages sont fixes (hors modificateurs) et chaque arme possède une statistique de portée. En mêlée, le protagoniste avec la portée la plus élevée gagne un avantage. La meneuse peut annoncer des exceptions, comme combattre avec une lance dans un couloir.

Les munitions ne sont pas décomptées, sauf si la meneuse souhaite les limiter pour ajouter une pression sur les joueurs.

Dans DCA, tous les équipements peuvent être fabriqués par les personnages, à condition d'avoir les talents nécessaires. Les ressources sont trouvables dans la nature. Des ingrédients rares peuvent ajouter des capacités spéciales aux équipements, imposant des chasses particulières aux personnages. Tout vous sera détaillé dans le livre de base.

LA MAGIE

Dénommée magie dans le Nouveau Monde, miracle dans l'Ancien, la capacité des hommes à manipuler des forces surnaturelles est bien réelle. Son énergie est l'**esprit**. Il symbolise le lien entre le personnage et le monde spirituel. Lancer des sorts l'épuise progressivement.

LES RITUELS

Chaque personnage possède un rituel, c'est son moyen de puiser de l'énergie spirituelle. Il peut être la prière ou protéger les croyants pour les chrétiens ; la scarification ou le sacrifice pour les natifs. Ils sont détaillés sur les feuilles de personnages prêtirés. Le livre de base de DCA en contient d'autres.

Une fois les prérequis remplis, le rituel est réussi automatiquement et octroie un point d'esprit au personnage. Celui-ci a ensuite la possibilité de se transcender, c'est-à-dire d'entrer plus profondément dans le monde spirituel pour absorber bien plus d'énergie. Le revers de la médaille ? Les risques sont grands, car le mal veille.

La réussite d'une transcendance est soumise à une épreuve en **Rites** et les effets sont crédités à la fin de la scène :

▪ **Normal 6 (1)** : gain de trois esprits additionnels. En cas d'échec, le personnage gagne également deux corruptions ;



▪ **Difficile 9 (1) :** gain de cinq esprits additionnels. En cas d'échec, le personnage gagne également trois corruptions ;

▪ **Impossible 12 (1) :** gain de neuf esprits additionnels. En cas d'échec, le personnage gagne également quatre corruptions.

Une conséquence positive retire une corruption du personnage, une négative en ajoute une.

LES SORTS

Même les non-initiés aux arcanes connaissent deux sorts de leurs religions. Chacun de ces sorts a un coût en esprit qu'il suffit de dépenser. Certaines classes de personnages peuvent apprendre des écoles de magie/ de miracles. Les sorts sont réussis automatiquement, certains nécessitent toutefois une confrontation pour faire mouche. Les précisions sont notées au cas par cas.

Pour un chrétien, déclencher un miracle demande de réciter un passage du livre sacré.

Pour un natif, utiliser la magie demande de pouvoir bouger librement, même subtilement.

Certains êtres possèdent de la résistance magique. Chaque point de résistance magique force l'adversaire à dépenser un point d'esprit supplémentaire pour réussir son sort.

Les sorts ont plusieurs mécanismes de lancement :

▪ **Instantané :** le personnage peut le lancer à tout moment sans devenir engagé ;

▪ **Action :** le personnage doit dépenser une action, il doit donc être prêt au début de son tour et sera engagé après celui-ci ;

▪ **Réaction :** le personnage déclenche le sort après avoir subi une action précise. Généralement, ces sorts doivent être lancés à l'avance ;

▪ **Cérémonie :** ces magies nécessitent du temps, du matériel ou un ensemble d'actions précises. Une cérémonie prend de quelques minutes à plusieurs heures et ne peut pas être réalisée en combat.

Seuls les magies et miracles utilisés par les prétirés et les antagonistes du scénario sont présentés dans les annexes. Le livre de base de DCA regorge de nombreuses autres écoles : les magies de l'illusion, des ombres, des enchantements, de guérison, des éléments, de divination, mais également d'autres miracles des Écritures chrétiennes ou des sept sceaux.

Comme pour toutes les actions des personnages, la meneuse est vivement encouragée à donner des avantages et des désavantages en fonction du roleplay du joueur lorsqu'un test est en jeu.

LA CORRUPTION

Il est tout à fait possible d'utiliser plus de magie que l'on a d'esprit. Dans ce cas, l'énergie ne vient plus des mondes du dessus, mais de ceux du dessous, corrompant lentement le lanceur. Prenez garde, si trop de corruption s'accumule, des malédictions et des manifestations démoniaques auront lieu.

Les joueurs ne savent pas combien de corruption ils ont. Ils peuvent la deviner, bien sûr, mais ils n'en connaissent pas le nombre exact. Charge à la meneuse de tenir les comptes sur une feuille. Infliger une malédiction ne réduit pas la corruption, seules les actions des personnages peuvent le faire. Les deux solutions principales sont la confession pour les chrétiens (coût de deux esprits, réduit de une à quatre corruptions en fonction de la sincérité et de l'intégralité de la confession) et la scarification pour les natifs (en s'infligeant une blessure, réduit d'une corruption par esprit dépensé, avec pour maximum le Rites focus du personnage).

L'objectif est de faire sentir au joueur le mal dévorant son personnage. Ne déclenchez pas plus d'une malédiction par joueur et par session.

MALÉDICTIONS CHRÉTIENNES

▪ **1 corruption :** mauvaise fortune. Après avoir résolu une épreuve, imposé une conséquence négative ;

▪ **2+ corruptions :** marqué par le démon. Le personnage doit faire une épreuve 3 (1) de Rites, chaque corruption au-dessus de deux utilisées pour cette malédiction impose un désavantage. S'il échoue, le personnage est marqué par le démon et gagne un point de corruption par jour. La marque ne peut être levée qu'en supprimant tous les points de corruption. Exemple : la meneuse souhaite déclencher la malédiction « Marqué par le démon » sur un personnage possédant 3 points de corruption. Le maléfice nécessite deux points pour être activé. La meneuse utilise le troisième pour imposer un désavantage aux épreuves du personnage.

▪ **4+ corruptions :** possédé par le démon. Le personnage doit faire une épreuve 3 (1) de Rites, chaque corruption au-dessus de quatre utilisées pour cette malédiction impose un désavantage. S'il échoue, le personnage passe du contrôle du joueur au contrôle de la meneuse, un démon de l'enfer passe les portes et possède son corps. Des cornes poussent sur son front, des griffes apparaissent à ses doigts, une vapeur noire l'entoure. Le personnage devient fou et attaque à



l'aveugle autour de lui. Il ignore un dégât des sources non magiques, ignore la corruption et gagne un avantage sur toutes ses actions. Le seul moyen d'être libéré est de bannir le démon sans pour autant détruire le corps du personnage.

MALÉDICTIONS NATIVES

- **2 corruptions** : maladie. À la fin de la scène, infligez un point de fatigue. Le personnage ne peut pas s'en débarrasser avant d'avoir réduit sa corruption à zéro.

- **3 corruptions** : déformation. Gagne le trait « déformé (mauvais) ». Il ne peut être perdu qu'en supprimant tous les points de corruption et en effectuant un soin magique contre un TOP jouant 4 cartes.

- **4+ corruptions** : transformation en bête. Le personnage doit faire une épreuve 3 (1) de Rites, chaque corruption au-dessus de quatre utilisées pour cette malédiction impose un désavantage. S'il échoue, le personnage passe du contrôle du joueur au contrôle de la meneuse. Le personnage est transformé en un animal comme une grenouille ou un vautour. Il ne peut plus parler ni prendre forme humaine avant d'avoir réduit toute sa corruption et d'avoir entrepris un voyage spirituel pour retrouver son animal totem qui le guidera vers son humanité.

GÉRER LES OPPOSANTS

Dans DCA, les opposants aux personnages incarnés par les joueurs, qu'ils soient humains, esprits ou bêtes, disposent de leur propre feuille de personnage. Vous en trouverez quelques-unes en annexe qui serviront dans le scénario de ce kit. Chaque protagoniste possède un niveau et à ces niveaux correspondent des points servant à équilibrer les rencontres :

- **Niveau 1** : 1 point

- **Niveau 2** : 2 points

- **Niveau 3** : 4 points

Lorsqu'une rencontre a lieu, la meneuse la prévoit facile, équitable ou difficile :

- **Facile** : -1, -2 (ou plus) adversaires en moins qu'une rencontre équitable ;

- **Équitable** : le total de points des personnages et des adversaires est le même, ou aussi proche que possible ;

- **Difficile** : +1, +2 (ou plus) adversaires supplémentaires par rapport à une rencontre équitable.

Exemple : la table est composée de quatre joueurs de niveau 2, totalisant ainsi 8 points. La meneuse prépare une rencontre mêlant des lanceurs d'atlatls (niveau 1), des guerriers (niveau 1) et des scouts (niveau 2). Une rencontre facile pourrait être composée de quatre niveaux 1 et d'un niveau 2 (total 6 points). Une rencontre équivalente serait quatre niveaux 2, ou huit niveaux 1, ou six niveaux 1 et un niveau 2, etc. (total 8 points). Une rencontre difficile serait cinq niveaux 2, ou neuf niveaux 1, ou six niveaux 1 et deux niveaux 2 (total 9 ou 10 points).

SCÉNARIO : AVANT-GARDE

1 519, LE CAPITAINE Cortès entame ses premières actions pour se rapprocher du cœur du pouvoir mexica : Tenochtitlan. Des corps expéditionnaires sont envoyés sur les diverses routes que pourrait emprunter l'armée afin de préparer le terrain en installant des avant-postes.

Les personnages sont chargés d'établir un point de surveillance puis de relais à une force plus importante, à la frontière entre le territoire totonaque et tlaxcaltèque. Elle est composée des personnages joués autour de la table (ignorez ceux qui ne sont pas incarnés), plus une demi-douzaine de porteurs totonaques et une quinzaine de conquistadors (douze soldats et trois arquebussiers). Un groupe contenant au moins un personnage de l'Ancien Monde (celui avec le Charisme le plus élevé dirige le groupe) et un du Nouveau Monde est préférable pour jouer ce scénario, mais pas obligatoire.

Conseil à la meneuse : DCA est un jeu de roleplay. Encouragez vos joueurs à décrire aussi précisément que possible leurs actions, à interagir avec les autres et avec leur environnement. N'hésitez pas à les gratifier d'avantages et ne sanctionnez pas trop durement un échec si le joueur a fait l'effort d'un roleplay intéressant.

L'INTRIGUE EN BREF

Après un étrange rêve, commencement in media res : les personnages sont à la tête d'une petite expédition et en route vers un village lorsqu'ils sont réveillés par le son des conques de guerre mexicas. Le groupe doit lever le camp aussi vite que possible et s'enfuir dans la jungle. Ils arrivent sur un pont de corde enjambant une rivière, goulot d'étranglement fatal ou frontière salvatrice selon leurs actions. Grimper la colline de l'autre côté les amène à leur destination : le hameau. Un lieu idéal pour repousser leurs poursuivants. La fièvre des combats retombée, l'installation peut commencer dès que les négociations avec les locaux ont abouti. Le prêtre demande aux membres de l'expédition de payer leur part aux esprits. Tant que les chefs n'auront pas fait une offrande au nom de leur peuple, chaque matin, un homme est retrouvé mort noyé. Une fois décidés, le prêtre les guidera dans des galeries souterraines partiellement immergées. Creusées pour rendre hommage à Tlaloc, elles forment un passage vers Tlalocan. Les personnages y rencontreront des Noyés avant de tomber sur un autel légèrement illuminé. En arrivant devant, ils se rendront compte de la présence qui les

entoure : se détachant soudain de la pénombre, un immense dragon les toise patiemment. Ils devront faire des offrandes s'ils souhaitent gagner sa protection et habiter dans la région en paix. Une fois fait, un brouillard multicolore les enveloppera, et ils se retrouveront sur le dessus du temple.

INTRODUCTION

Laissez le temps aux joueurs de présenter leurs personnages entre eux : ils se connaissent, ils voyagent ensemble depuis plusieurs jours.

Puis lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous êtes dans une obscurité vous autorisant tout juste à percevoir vos compagnons à vos côtés. La lumière de vos lanternes paraît absorbée, comme si l'air autour de vous était trop dense et trop sombre pour la laisser passer. Aucune étoile n'éclaire la voûte céleste, vous commencez même à douter qu'il y en ait une au-dessus de vous. L'ambiance a quelque chose d'onirique. L'eau glacée qui monte jusqu'à vos genoux semble pourtant bien réelle et entame votre résistance au froid. Armes au clair, vous avancez sans trop savoir où, ni vers quelle destination.

Enfin, une lueur blafarde perce les ombres. Bleutée, tamisée, elle éclaire un large bloc de pierre richement sculpté et peint. L'intérieur est creusé et forme un grand réservoir d'eau parfaitement lisse contrastant fortement avec les bas-reliefs gravés sur les côtés. À peine avez-vous le temps de vous attarder sur les décors qu'une présence s'impose à vous. Un mouvement perçu du coin de l'œil. Puis soudain deux yeux bleus, à quelques mètres devant vous, à la fois brillants comme des phares dans la nuit et profonds comme les abîmes. Enfin, les ombres se dessinent : un gigantesque serpent à plumes semble se matérialiser sous vos yeux.

Un dragon du Nouveau Monde. Son corps immense vous a déjà encerclé tel l'Ouroboros. Sa tête approche de la faible lumière frappant la sculpture de pierre. Des crocs longs comme des épées, une barbe rappelant les sages asiatiques, des plumes aux mille reflets bleu-vert, un regard pétillant d'une intelligence millénaire.

Il semble attendre dans cette posture majestueuse propre aux monarques qui n'ont pas besoin de s'exprimer pour que leur volonté soit comprise. Vous sentez une pression spirituelle suffisante pour briser votre âme en un million de fragments insignifiants.

Laissez les personnages réagir à cette vision et au moment d'entamer les actions, passez à la scène 1.

SCÈNE 1 : UN RÉVEIL DIFFICILE

Objectif du MJ : mettre la pression sur les joueurs, faire sentir les tensions entre les différents peuples.

Objectif des PJ : survivre.

Lisez ou paraphrasez :

L'aube pointe tout juste à l'est, une douce lumière violette envahit le ciel et fait disparaître les étoiles une à une. Pourtant vous avez encore l'impression de voir ces yeux bleus, imprimés sur votre rétine comme la flamme d'une lanterne que vous auriez fixée trop longtemps. En sueur dans votre couchage, les dernières traces de vos cauchemars s'évanouissent, laissant la place à la réalité.

Malheureusement, un son de conque vous rappelle qu'elle n'est pas plus prometteuse.

Les Mexicas sont proches.

Les conques sont de grands coquillages utilisés par les Nahuas comme cor. Les entendre signifie qu'ils ont repéré le campement et cherchent à l'encercler. Il n'y a pas une seule seconde à perdre, le groupe doit partir au plus vite ! Laissez vos joueurs déclarer les actions de leurs personnages, interagir entre eux et avec les autres membres. Maintenez le sentiment d'urgence : des cris de guerre commencent à retentir, les sons de conques semblent plus proches, etc. Les personnages doivent agir dans la précipitation et s'enfoncer dans la jungle vers l'ouest, l'unique direction possible. Faites-leur bien sentir que rester et se battre aux conditions des assaillants est une très mauvaise idée. En tout dernier recours, vous pouvez les confronter à un groupe de combattants deux fois plus forts (comptabilisant le double des points de l'équipe). S'ils l'emportent, ce qui est peu probable, amenez-les directement par le pont de corde à la scène 2.

Demandez-leur d'effectuer une action d'Athlétisme ou de Survivre contre un TOP jouant une carte. Calquez les résultats des autres membres de l'expédition sur ceux des joueurs : personne n'échoue seul.

En cas de réussite, le personnage parvient à progresser dans la jungle rapidement et sans encombre.

Une conséquence négative inflige un dommage inévitable.

Un échec signifie qu'il est ralenti par la végétation dense et le terrain inégal. Le personnage prend un dommage inévitable et du retard sur le groupe.

Une conséquence positive permet d'aider un compagnon ayant échoué ou avec une conséquence négative.

C'est une fuite à travers la jungle, décrivez l'épaisseur du sous-bois, les lianes et branches basses qu'il faut constamment esquiver, la mousse humide glissante sous les pieds, un rocher à contourner ou à escalader, les serpents et autres animaux à éviter, etc.

Demandez une nouvelle action d'Athlétisme ou de Survivre contre un TOP jouant deux cartes. Donnez un avantage aux personnages ayant réussi la première fois : ils sont dans le rythme et prennent de l'assurance. Si un personnage a échoué aux deux actions et n'est pas aidé, il se retrouvera séparé du groupe d'une quarantaine de mètres. Les premières flèches se figent dans les troncs autour de lui : ses poursuivants l'ont rattrapé.

RENCONTRE 1 : ESCARMOUCHE

Créez une rencontre équitable basée sur les personnages à la traîne avec des guerriers, des scouts ou des lanceurs d'atlatls (statistiques détaillées à la page 49-50). Les autres membres d'expéditions retardataires auront leurs propres adversaires : ils ne peuvent pas aider les personnages, mais n'ont pas besoin d'être secourus. Le résultat de leur affrontement sera similaire à celui des personnages : dégâts encaissés, blessures subies, etc. Les attaquants marchent à environ 20 mètres de distance. Les guerriers et scouts cherchent à engager le combat au corps à corps alors que les lanceurs d'atlatls essayent de rester à une douzaine de mètres en retrait pour tirer.

Les personnages ayant pris de l'avance peuvent évidemment faire demi-tour, mais ils démarrent à 40 mètres de leurs camarades. Laissez-leur le choix d'achever ou non leurs adversaires.

APRÈS LA RENCONTRE

Une fois le combat achevé, les membres de l'expédition reprennent leur course : les conques sonnent toujours, d'autres Mexicas sont proches. Un personnage ayant subi une blessure à la jambe ou dans un état ensanglanté ralentit automatiquement le groupe, mais il n'y a pas de temps pour des soins. Ne créez pas de nouvelle rencontre, mais notez-le quelque part pour plus tard.

Qu'ils aient besoin de se battre ou non, les personnages arrivent à un solide pont de corde enjambant une large rivière peu profonde et avec un courant soutenu. Deux éventualités s'offrent à eux : emprunter la passerelle (de loin la meilleure option) ou descendre pour traverser les eaux. La décision doit être vite prise, les poursuivants sont proches.

Si les personnages joueurs franchissent le pont, ils devront réussir une action d'Athlétisme contre une com-



pétence qualifiée de lanceurs d'atlatls afin d'esquiver les flèches. Un échec causera deux dommages inévitables. Arrivés de l'autre côté, il est possible de couper les cordes avec une action d'Athlétisme contre un TOP jouant trois cartes. Donnez un avantage aux joueurs pour chaque personnage en plus du premier participant à la manœuvre. En cas de réussite, le pont cède et le groupe vient de gagner un précieux temps sur les Mexicas et d'en envoyer une partie prendre un bain. Traverser la rivière nécessite une demi-heure. Passez à la scène 2.

Si les joueurs décident de franchir le cours d'eau, ils offriront une cible facile. Les poursuivants se posteront sur le pont de corde et bénéficieront d'un avantage. Demandez une action d'Athlétisme contre une compétence qualifiée de lanceurs d'atlatls afin d'esquiver les flèches, et n'oubliez pas l'avantage pour les lanceurs. Les guerriers en profiteront pour traverser la passerelle et tendre une embuscade sur la rive opposée. Jouez la rencontre 2.

Sentant leur position désespérée, les personnages pourraient choisir de se laisser emporter par les courants. Demandez-leur d'effectuer une action d'Athlétisme ou de Survivre contre un TOP jouant deux cartes. En cas d'échec, chaque point de différence inflige autant de dégâts inévitables dus aux rochers ou à une noyade partielle et le personnage perd une pièce d'équipement. Une réussite avec une conséquence négative évite les dégâts, mais pas la perte d'équipement.

RENCONTRE 2 : RIVE MORTELLE

Créez une rencontre +1 avec des guerriers, des scouts et/ou des lanceurs d'atlatls (statistiques détaillées à la page 49-50). Les autres membres d'expéditions retardataires auront leurs propres adversaires : ils ne peuvent pas aider les personnages, mais n'ont pas besoin d'être appuyés. Le résultat de leur combat sera similaire à celui des personnages : dégâts encaissés, blessures subies, etc. Les assaillants ont l'avantage de la surprise : traitez-les avec une initiative de 9 lors de la première passe d'armes.

APRÈS LA RENCONTRE

Une fois le combat achevé, les survivants sont enfin en relative sécurité. Ils peuvent prendre le temps d'effectuer des soins. Passez à la scène 2.

SCÈNE 2 : REPRENDRE L'AVANTAGE

Objectif du MJ : mettre en jeu l'importance de l'environnement dans le rapport de force.

Objectif des PJ : renverser le conflit.

Note à la meneuse : nouvelle scène, pensez à dire à vos joueurs de compléter leur main et donner les points d'esprits si des rituels ont été effectués.

Les personnages escaladent une côte en suivant la route.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Après quelques heures de marche, vous parvenez au sommet de la colline : un plateau si plat qu'il paraît taillé par les dieux. Un village le recouvre. Une quarantaine de bâtiments, une place de marché, un temple et ce qui semble être un petit palais. Difficile de saisir tous les détails, la sueur sur votre front et l'adrénaline de la journée voilent légèrement votre vue. Les premiers habitants vous remarquent. Certains sont interloqués, d'autres apeurés. Des femmes tirent leurs enfants à l'intérieur des maisons alors que les rares hommes prennent une arme de fortune et s'approchent de vous. Quand, tout à coup, le son des conques vous rappelle l'urgence de la situation : vos poursuivants seront là dans moins d'une heure. Cette fois, la peur est réelle et tous les habitants semblent fuir en direction du palais et du temple.

Laissez à vos joueurs le temps de déclarer leurs actions. Leur priorité est de trouver comment faire face aux Mexicas qui approchent.

RENCONTRE 3 : DERNIER CARRÉ

Les habitants ont disparu. Ils sont tous partis se cacher, les personnages ne peuvent espérer aucune aide militaire de leur part.

Plusieurs options s'offrent à eux :

- Trouver un lieu donnant un avantage défensif. Le temple est le plus indiqué grâce à sa position élevée. Les longs escaliers grimpants aux quatre coins cardinaux mènent tous au sommet, plaçant les Mexicas à découvert et les défenseurs à couvert (un avantage sur toutes les actions et réactions en Tir et en Athlétisme). Créez une première rencontre équitable, puis dès qu'il ne reste qu'un adversaire, déclenchez une deuxième rencontre équitable. Insistez sur les cris de guerre, le son des conques semblant provenir de partout à la fois et les pluies de flèches ;

- Préparer des embuscades à l'intérieur du village, en petits groupes, afin de réduire peu à peu leurs assaillants. Cela demande des actions de Discrétion confrontées à la compétence qualifiée des adversaires impliqués (n'hésitez pas à gratifier d'un ou deux avantages les bonnes descriptions et idées qu'ont les personnages pour se dissimuler). Créez une succession de rencontres -2 jusqu'à ce que tous les Mexicas soient hors combat ;

- Se séparer en deux groupes, un qui se barricade dans la ville et un autre, furtif et rapide, capable de prendre l'ennemi à revers. Le groupe défenseur bénéficiera d'un avantage dans ses actions de combat, si les personnages ont entrepris de bloquer les accès et de gêner la progression des Mexicas. Générez une rencontre +2. Le second groupe doit faire des actions de

Discrétion confrontées à la compétence médiocre des adversaires impliqués. Créez une succession de rencontres -2 jusqu'à ce que tous les Mexicas soient hors combat. Vos joueurs peuvent se montrer inventifs et proposer d'autres solutions. Elles seront viables à partir du moment où elles leur donneront un avantage tactique, le plus simple étant de chercher à diviser les adversaires ou à prendre des positions stratégiques.

Dans tous les cas, les Mexicas représentent au total une force deux fois supérieure à celle des personnages. Tout comme pour les combats précédents, les autres membres de l'expédition ont leurs propres opposants, ils ne peuvent donc pas aider directement les personnages. Calquez leur réussite sur celle des joueurs. Si vous souhaitez augmenter la tension dramatique, n'hésitez pas à en blesser gravement un ou deux, voire à tuer un porteur nahua ou un conquistador.

APRÈS LA RENCONTRE

Laissez le temps aux personnages d'effectuer des soins, de fouiller les cadavres et plus généralement de déclarer leurs actions. La fièvre du combat est retombée, plus aucun Mexica ne risque de sortir de la jungle. En tout cas pour le moment. Des personnages particulièrement épuisés (sans cartes) auront besoin de passer à la scène suivante pour accomplir ces actions, n'hésitez pas à le faire : il n'est plus temps de les mettre en difficulté pour l'instant ! Allez à la scène 3.

SCÈNE 3 : LE VILLAGE DÉCIMÉ

Objectif du MJ : mettre en scène un contact diplomatique entre les cultures, les liens complexes entre les peuples et l'importance du spirituel dans le Nouveau Monde.

Objectif des PJ : négocier leur place au sein des mortels.

Lisez ou paraphrasez :

Le soleil couchant baigne le paysage d'une lueur orangée. La colline, bien que dominée par les montagnes environnantes, offre une vue sur les vallées aux alentours, protégée d'un côté par la rivière et de l'autre par un profond canyon, sans doute l'ancien lit du même cours d'eau qui aura dévié dans les temps immémoriaux. Maintenant que les combats ont cessé, les habitants apparaissent hors de leur cachette : certains depuis l'intérieur de la pyramide, les autres depuis le palais. Principalement des femmes, des enfants et des vieillards. Les rares hommes tiennent des armes improvisées. Deux silhouettes sortent du lot : une matriarche parée du costume des cheffes et un prêtre.

Les personnages doivent se présenter et s'expliquer. C'est le moment de leur rappeler qu'ils ont avec eux une lettre de Cortés introduisant votre groupe expéditionnaire

comme des ambassadeurs du peuple teotl venus leur proposer une alliance contre l'oppression de la Triple Alliance. La cheffe du village se nomme Amoxtli et le prêtre Tochtli.

RENCONTRE 4 : POURPARLER

Les personnages négocient leur installation. Laissez-les conduire la discussion. Utilisez les informations suivantes pour formuler les réponses des villageois :

Nous avons entendu parler du peuple teotl venu de l'est. Nous savons que votre Cortés a fait alliance avec les Totonagues de Cempoallan, mais nous savons aussi que vous n'avez mené aucune action directe contre les Mexicas jusqu'à présent.

Nous espérons que vous n'avez pas attiré l'attention de Motecuzoma sur nous et qu'il n'enverra pas ses armées vous chercher ici.

Il y a quelques années, des villages et villes de la région ont tenté de se soulever contre la Triple Alliance. Des troupes mexicas sont venues et ont emporté la majorité des hommes aptes au combat comme esclaves ou tributs pour leurs sacrifices.

De nombreuses maisons sont vides, assez pour vous loger.

Votre dragon (si la dragonnière fait partie des personnages joués) devra rester à l'extérieur du village. Nos esprits sont perturbés par sa présence. Ne le prenez pas comme un affront, c'est dans un premier temps préférable pour tout le monde. Vous pouvez informer les personnages que même à Vera Cruz, la garnison de Cortés, les dragons demeurent à l'extérieur dans un campement dédié par sécurité. Cette demande est tout à fait habituelle.

Vous pouvez rester ici, si vous vous engagez à aider notre tribu et à ne pas vivre à nos dépens. Nous n'avons pas assez de nourriture pour tous.

Ce village est protégé par un Tlacoatl, un dragon de Tlalocan. Si vous souhaitez vous installer ici, vous devrez payer votre part aux esprits.

Les chefs représentent leur peuple, c'est à eux de faire une offrande aux esprits.

Si les personnages, en particulier les Espagnols, parlent de sacrifices humains, jouez la réaction du prêtre local comme un mélange de surprise et de dégoût.

Ce sont les Mexicas qui font de nombreux sacrifices humains. Nos esprits ne nous en ont jamais demandé tant. Vous pouvez verser votre sang en guise de paiement bien sûr, mais pas à mort. Vous devez rendre aux esprits l'énergie que vous consommez ici. Cela peut être par le sang, par des objets ou par de la nourriture. Les Tlacoatls apprécient particulièrement les sculp-

tures d'idoles, les bijoux en jade et la scarification rituelle. Nous pouvons vous apprendre.

Des personnages têtus et ne voulant pas se plier à une cérémonie d'offrande ne mettront pas en danger la négociation. Le prêtre se contentera d'affirmer que c'est un problème entre eux et les esprits.

Lorsque vous sentez que l'échange arrive à son terme, demandez une action de Charisme aux personnages contre la cheffe du village (sa compétence est de 5 (2)). N'hésitez pas à donner un ou plusieurs avantages s'ils se montrent convaincants.

Si au moins un réussit, l'expédition peut s'installer. Les personnages ayant échoué seront regardés avec davantage de méfiance par la suite. Traitez les résultats des autres membres en fonction de ceux des joueurs.

APRÈS LA RENCONTRE

Une fois la négociation entendue, laissez les personnages définir leurs actions et commander l'installation : assignation des habitations, les tâches de chacun, que faire des cadavres, s'occuper de l'eau, de la nourriture, envoyer un message à Cortés indiquant leur nouvelle position, mise en place éventuelle de tours de garde, etc. Ils doivent lancer la construction d'un avant-poste. Cette scène peut durer plusieurs jours de temps en jeu. Si c'est le cas, traitez chaque journée comme une nouvelle scène (soins, tirages de cartes, rituels, transcendance, etc.).

Servez-vous des informations suivantes pour répondre à leurs questions et réagir à leurs actions.

LES HABITATIONS

Le village compte une quarantaine de bâtiments dont dix sont vides. Peu entretenus depuis la guerre, des réparations aux toits, portes et fenêtres sont nécessaires. Huit sont des maisons d'agriculteurs, composées uniquement d'une grande pièce cloisonnée avec des treillis, d'un silo à grain et d'une annexe servant aux bains de vapeur. Deux sont des habitations d'artisans, constituées en plus d'un atelier et de deux à quatre petites chambres. Aucun outil ni matériel n'y est présent, tout a déjà été récupéré par les fermiers pour leur usage ou pour offrir aux dieux afin d'attirer des jours plus fastes.

LA PLACE DU MARCHÉ

C'est une grande cour au milieu du village entourée par un mur percé de portes aux quatre points cardinaux. Pas très peuplée, les seules denrées en vente sont de première nécessité, quelques poteries et tissus. Une fontaine en pierre blanche trône en son centre, richement décorée de bas-reliefs. Une épreuve de Savoir 3 (1) (avec un désavantage pour les personnages de l'Ancien Monde) permet d'identifier le sujet principal comme étant

Tlaloc, le dragon des tempêtes, souverain de Tlalocan le royaume des abysses. Si les personnages sont déjà passés par le temple, ils réussiront automatiquement.

LE PALAIS

Il n'a de palais que sa différence de taille avec les autres habitations : une cour intérieure bordée de petites pièces. Quelques chambres, une salle de réception, un corps de garde vide, un bureau aux murs couverts de rouleaux. Il n'y a même pas de soldats de faction devant la porte. Amoxtli y passe l'essentiel de son temps à gérer les affaires courantes du village, entourée de trois esclaves, de deux servants, d'un scribe et de son unique enfant.

LE TEMPLE

La haute volée de marches escaladant la pyramide mène à un temple richement décoré de bas-reliefs colorés dédiés à Tlaloc, qu'une épreuve de Savoir 3 (1) (avec un désavantage pour les personnages de l'Ancien Monde) permettra de reconnaître. Si les personnages ont déjà étudié la fontaine de la place du marché, ils réussiront automatiquement. Il y a une large pierre noire à l'entrée, pour les sacrifices. L'intérieur est une grande pièce ouverte sur les quatre points cardinaux, avec un cercle de treize piliers de roche. Dans un angle, un escalier descend à l'intérieur de la pyramide. Il mène à une vaste salle épurée. De chaque côté, trois portes révèlent des chambres de prêtres dont une seule est occupée. Une nouvelle volée de marches conduit à l'étage du dessous dans les tombeaux. Plusieurs alcôves abritent les dépouilles de hauts prêtres. Une dalle au centre de la pièce est fixée à des cordes et des poutres de bois. Une fois la pierre déplacée, un boyau donne dans un réseau de tunnels taillé dans la roche et à demi immergé. Lorsque les personnages y descendent pour l'explorer, passez à la scène 4.

Tochtli est un prêtre très occupé, il est actuellement le seul à servir les esprits. Il n'aura que peu de temps à accorder aux personnages s'ils viennent pour autre chose qu'apprendre ou faire une offrande au Tlacoatl. Utilisez les éléments suivants pour répondre :

Vos présents ne seront pas déposés dans ce temple. La pierre sacrificielle est là pour les fêtes et les offrandes liées à des événements ou des dates. Les cadeaux quotidiens se font au centre des treize piliers présents au sommet de la pyramide.

Le Tlacoatl demeure sous l'édifice, où vous trouverez un second autel. À chaque naissance dans le village, nous remercions les esprits pour ce cadeau et leur offrons une compensation pour lier cette nouvelle âme au pacte unissant les habitants et le Tlacoatl. Vous êtes

de nouveaux arrivants ici et tels des nouveau-nés, vous devez être présentés aux esprits.

Les chefs de vos deux peuples doivent se rendre ensemble devant le Tlacoatl, il prendrait l'absence de l'un pour une tentative de dissimulation, de faire porter l'entière destinée du groupe sur une seule de ces facettes.

Vous pouvez offrir une de vos possessions, si elle représente une part suffisante de votre vie pour vous symboliser. Vous pouvez fabriquer quelque chose à l'effigie de Tlaloc ou de Tlalocan, de préférence en jade ou en or. Enfin, vous pouvez utiliser un couteau itzli (une lame d'obsidienne) pour faire couler votre sang et ainsi nourrir le Tlacoatl.

Tant que vous n'aurez pas offert de compensation à votre présence, le dragon peut vous le faire payer en déclenchant un fléau ou en envoyant des êtres de Tlalocan réclamer son dû.

Je ne viendrai pas avec vous. Vous n'êtes pas des nourrissons, mais des adultes. Le Tlacoatl souhaitera sûrement vous mettre à l'épreuve.

Une fois les personnages prêts, Tochtli les emmène dans les souterrains du temple. Il leur indique de descendre et d'aller d'eux-mêmes à la rencontre du Tlacoatl. Passez à la scène 4.

LES CHAMPS

Tout autour du village, un peu en contrebas sur la colline, un réseau de canaux irrigue les champs de maïs, de courge et de haricots. L'essentiel des habitants y travaille la journée.

NUIT MORTELLE

Le village est sous la protection d'un Tlacoatl : un dragon de Tlalocan, le royaume spirituel des abysses. Il exige des offrandes pour permettre aux nouveaux arrivants d'y vivre et de bénéficier de sa bienveillance. Après un premier jour sans incident (laissant le temps de préparer des offrandes si les personnages ne veulent pas se séparer de leurs effets personnels), chaque matin suivant, un membre de l'expédition sera retrouvé mort noyé dans son couchage ou sur son poste de garde. Une épreuve de Rites 3 (1) ou une conversation avec le prêtre du village permettront de comprendre qu'il s'agit d'un avertissement des esprits et qu'il est temps de les satisfaire.

SCÈNE 4 : PAYER SA PART

Objectif du MJ : mettre en scène la supériorité du spirituel sur le matériel.

Objectif des PJ : obtenir des esprits d'avoir leur place dans ce nouveau lieu.

Lisez ou paraphrasez :

Alors que vous avancez dans ces tunnels, vous sentez la pression des tonnes de roche au-dessus de vous. L'eau monte jusqu'à vos genoux, la progression est un peu laborieuse, le sol semble inégal. Après quelques mètres, la lumière de vos lanternes est renvoyée par des milliers de petites étoiles. Curieux, vous avancez une lanterne de la pierre et révélez des éclats de pyrite incrustés. Le son d'un poisson sautant et retombant dans l'eau parvient à vos oreilles. Un poisson ? Intrigués, vous vous enfoncez plus profondément dans le boyau. Des ondes rident la surface. Vous progressez prudemment. Ces tunnels n'en finiront-ils donc jamais ? Ils vous renvoient l'écho de vos pas dans l'eau. Vous continuez votre marche. L'écho paraît soudainement se perdre dans la nuit. Vous tournez la tête dans toutes les directions : les murs semblent avoir disparu. L'eau est toujours présente, mais plus la pierre, juste l'obscurité. Et le bruit de vos pas dans l'eau. Vos pas ? Quels pas ? Vous vous êtes arrêtés pour regarder autour de vous, pourtant les pas continuent. D'un seul mouvement fébrile, vous vous dirigez vers la source de ces mouvements. À la limite de l'aura de lumière de vos lanternes apparaissent des hommes, plus grands et plus larges, richement vêtus, avec des semblants d'armures d'or, une quauhololli (une masse de pierre) dans une main et une dague dans l'autre. Ils ont la peau bleutée, des algues sur le corps, comme si des naufragés engloutis depuis des lustres étaient soudainement revenus à la vie.

Il s'agit de Noyés. Un personnage natif peut les reconnaître grâce à une épreuve de Savoir 3 (1). Ils sont les habitants de Tlalocan, des humains à l'âme damnée liée à ce royaume spirituel.

RENCONTRE 5 : GUERRIERS D'OUTRE-TOMBE

Créez une rencontre équilibrée avec les Noyés. Ils n'ont aucune stratégie et agissent sans coordination, mais manient leurs armes avec sauvagerie et dextérité.

APRÈS LA RENCONTRE

Laissez aux personnages le temps d'effectuer des soins et déclarez leurs actions. Une épreuve de Rites 3 (1) permet de comprendre qu'ils sont entrés dans le monde spirituel et pour être plus précis à Tlalocan, le royaume de l'abysse. Une fois qu'ils ont repris leur exploration, relisez le texte d'introduction relatant leur rencontre avec le dragon. Ce dragon est un Tlacoatl : un dragon à plumes avec des pouvoirs sur la météo. Il peut invoquer les tempêtes, orages et pluies diluviennes à volonté. Selon la légende, ces dragons ont participé à la création du monde et à la naissance des humains. Ils leur auraient donné leurs émotions les plus basiques : la peur, la colère et la passion.

Une action de Savoir ou de Rites 3 (1) (avec un désavantage pour les personnages de l'Ancien Monde) permet de

comprendre que ce dragon est le protecteur du village (si les personnages ne l'ont pas déduit d'eux-mêmes). Il attend des nouveaux arrivants une preuve de soumission pour leur octroyer son aide : des cadeaux sous la forme d'un objet personnel, de nourriture ou de sang.

Les personnages ne peuvent pas quitter le monde spirituel, le dragon les en empêchera. Ils vont devoir s'y plier. Les personnages espagnols devraient s'insurger, les offrandes, et plus encore le sacrifice, sont contre nature pour eux, une hérésie. Vous pouvez leur imposer une épreuve de Tolérance 6 (1) pour surmonter leurs préjugés, comprendre la situation et prendre la mesure de la puissance de l'esprit présent devant eux. Évitez-le si vos joueurs ont développé un beau roleplay jusqu'ici. A contrario, un personnage natif sera enclin à se proposer, mais au moins un représentant de chacune des cultures devra se plier au rite.

Les personnages peuvent essayer d'affronter le dragon, mais le combat est clairement inégal. Sa première action sera d'invoquer une tempête extrêmement violente dont l'autel est l'œil du cyclone. Le calme règne sur environ 50 mètres de diamètre. Faites-leur comprendre que c'est peine perdue, puis blessez les personnages un à un jusqu'à ce qu'ils cèdent et procèdent au rituel de leur plein gré. Le dragon ne se satisfera pas d'un mort en remplacement, les sacrifices doivent être effectués volontairement.

Laissez les joueurs débattre et se décider. Chacun doit déposer son offrande dans la bassine de pierre et l'abandonner à l'eau. Ceux qui optent pour la scarification feront couler leur sang dans l'eau. Poussez les personnages à en faire une réelle cérémonie : c'est maintenant qu'ils montrent leur soumission au dragon et nouent un pacte de protection avec lui ! Une fois achevée, les plumes du Tlacoatl frémissent, sa pression spirituelle s'amenuise et un brouillard multicolore entoure les personnages encore en vie. Lorsqu'il se dissipe, ils sont au sommet de la pyramide, au milieu du cercle de piliers de pierre. Libre à eux de raconter ce qu'ils ont vécu aux autres membres de l'expédition, ou à leur supérieur.

CONCLUSION

Les personnages vont pouvoir fortifier leur avant-poste sereinement. Le dragon Tlacoatl ne prendra pas forcément part au combat, mais il aidera l'expédition de diverses manières : eau potable en abondance à la fontaine, pluie pour les récoltes, des canaux d'irrigation pleins. Il demandera des offrandes durant les mois d'Atl caualo et d'Atemoztli. Il ne reste plus aux personnages qu'à renvoyer un conquistador survivant, ou charger l'un d'eux d'avertir le capitaine Cortès. Et à décider si tout lui sera relaté ou non...

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

MIQUIZTLI, GUERRIÈRE JAGUAR

En un mot : vous êtes l'élite des combattants de mêlée du Nouveau Monde.

Objectif : garder le groupe espagnol en vie.

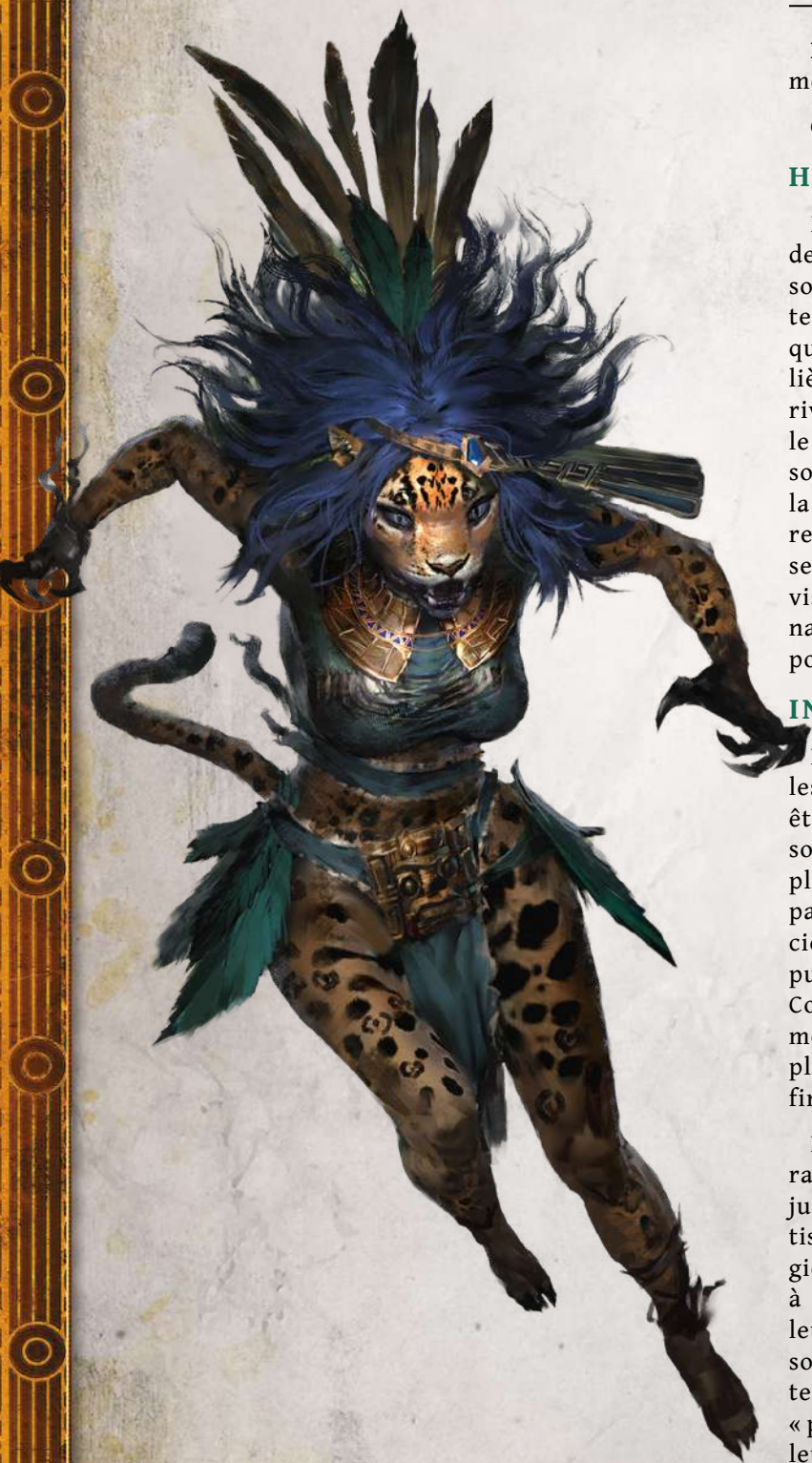
HISTOIRE

Miquiztli est une Totonaque, fille d'une famille noble de Papantla. Éduquée pour devenir une bonne épouse, son père la souhaitait capable de se défendre en ces temps troublés. Les Mexicas ne dominent son peuple que depuis quelques décennies et les rixes sont régulières et violentes. Sans compter ces rumeurs sur l'arrivée d'étrangers à l'est. Guerrier jaguar lui-même, le père apprend à sa fille à se battre et à maîtriser les sorts liés à son esprit totem. La vie de Miquiztli bascula lorsqu'une incursion huastèque infiltra la ville en représailles d'une attaque conjointe menée quelques semaines plus tôt par les Totonagues et les Mexicas, visant les guerriers les plus importants de la communauté. Elle s'illustra au côté de son père suffisamment pour que lui soit offerte l'armure du jaguar.

INCARNER CE PERSONNAGE

La jungle n'a qu'un seul maître, le jaguar. Les hommes les plus braves tremblent en l'entendant rugir. Vous êtes le seigneur des champs de bataille, la princesse des soldats. Les guerriers jaguars sont les combattants les plus agressifs et des experts du corps à corps. Respectés par tous pour leur force et leur sauvagerie, ils n'apprécient la valeur des autres qu'à travers le filtre de leur puissance. Ils sont les berserkers du Nouveau Monde. Comme tous les Nahuas, vous n'avez pas peur de la mort. Vous n'êtes pas plus insouciant et ne prenez pas plus de risques. Ce n'est qu'une acceptation froide de la fin commune à tous les êtres vivants.

Les guerriers jaguars sont particulièrement endurants : ils attaquent sans se fatiguer, traversent la jungle comme les hommes traversent les rues, convertissent la douleur et l'euphorie du combat en énergie meurtrière. Mi-humain, mi-esprit jaguar, ils sont à mi-chemin entre le matériel et l'immatériel. Seules leur importent les paroles des voix des dieux, qu'ils soient rois ou prêtres. Le reste n'est qu'affaires mortelles. Vous vous méfiez de ces étrangers, surnommés « peuple magique » par les prêtres. Vous reconnaissez leur force, mais vous doutez de leurs intentions.



Noble

32

F

Miquiztli

Guerrière jaguar

Totonaque

2

STATUT

ÂGE

GENRE

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE

CULTURE

3

NIVEAU

TAILLE DE LA MAIN : 7

INITIATIVE

Endurante (bon)

Indolente (mauvais)

TRAITS

Bénédictio de Nonotza (sort) : dépensez X esprits, pour piocher X cartes, avec pour maximum votre Rites focus.

Pénitence (cérémonie) : infligez-vous une blessure pour perdre X points de corruption, X étant votre Rites focus.

Lettres de sang (rituel) : infligez-vous une blessure pour gagner un esprit. Transcendez pour en gagner plus à la fin de la scène.

SORTS ET RITUELS

COMPÉTENCES

5 MÊLÉE

F:

Les crocs du jaguar, Aggression sans fin



3

RITES

F:

Jaguar-garou : vous connaissez les sorts « Signe du jaguar » et « Invocation du totem ».



0 TIR

F:



3

SURVIVRE

F:

Alimenté par la douleur



0 ARTISANAT

F:



1

MÉDECINE

F:



5 ATHLÉTISME

F:



4

PERCEPTION

F:



3 DISCRÉTION

F:



4

DISCIPLINE

F:

0 CHEVAUCHER

F:



1

TOLÉRANCE

F:

2 CHARISME

F:



1

MÉTIER

F:

2 SAVOIR

F:



F = FOCUS

ÉQUIPEMENT

Large macuahuitl noble

6

4

NOM DE L'ARME

DÉGÂTS

PORTÉE

Contondant (ignore l'armure pour le calcul des blessures), deux mains.

Armure du guerrier jaguar

2

NOM DE L'ARMURE

LÉGÈRE

LOURDE

Après avoir lancé le Signe du jaguar ou l'Invocation du totem, gagnez un esprit. Enchantée : après avoir subi une attaque de mêlée réussie, infligez un point de dommage inévitable.

NOM DE L'ARME

DÉGÂTS

PORTÉE

Cape de camouflage

NOM DE L'ACCESSOIRE

Gagnez un avantage en Discrétion lorsque vous ne vous déplacez pas et que vous n'êtes pas dans un environnement urbain.

NOTES

Les crocs du jaguar : réaction, quand vous utilisez Mêlée comme le personnage déclencheur de l'action, gagnez un avantage.

Aggression sans fin : réaction, après avoir fini une attaque, défaussez-vous d'une carte pour en initier une nouvelle en ignorant l'essoufflement.

Alimenté par la douleur : réaction, après avoir subi des dommages, piochez une carte. Instantané : défaussez une carte pour ignorer vos blessures jusqu'à la fin de la passe d'armes.

Signe du jaguar (1 esprit) : action, vous gagnez les crocs, griffes et fourrure du jaguar, vous gagnez un point d'initiative, doublez votre mouvement, un point de portée pour les attaques à mains nues et infligez la peur à vos cibles. Dure jusqu'à la fin de la scène.

Invocation du totem (3 esprits) : cérémonie, invoquez un jaguar. Il ne vous aidera pas, mais restera dans une zone de 100 mètres alentour. Vous voyez à travers ses yeux. Après avoir subi des dommages, payez un esprit pour le sacrifier à la place. Dure la journée.

TOCOHUE, PRÊTRE TEOTL

En un mot : vous êtes le lien entre les humains et le monde spirituel.

Objectif : comprendre les chrétiens, enseigner votre religion et vous assurer de l'équilibre avec les esprits.

HISTOIRE

Tocohue fut formé au grand temple de Quetzalcoatl de Papantla. Toute sa vie fut bercée par le monde spirituel, chaque jour dédié à devenir la voix des esprits, à interpréter les présages, à lire les signes. Sa vocation allait essentiellement à Tlaloc, le dragon des pluies. Sa fonction primaire comme prêtre fut de rassembler les offrandes pour que tombe la pluie au moment opportun pour les récoltes. Il reçut une vision des esprits lors de son premier sacrifice humain. Touché par la puissance des dragons de Tlalocan, le royaume spirituel des abysses, le devoir de participer à l'équilibre cosmique devint une obsession.

INCARNER CE PERSONNAGE

Vous êtes plongé dans le surnaturel et vous utilisez la magie pour protéger, maudire, changer voire tordre la réalité en ce qu'elle devrait être. Vous êtes un lien direct entre le monde mortel et le monde spirituel. Entre le matériel et l'immatériel. Vous donnez du sens aux événements, le peuple se tourne vers vous pour comprendre les présages. Un prêtre teotl a une foi inébranlable en sa religion. L'ordre cosmique doit être préservé et il est le garant sur terre du fait que les humains remplissent leur part. Les dieux, et en particulier les dragons, ont donné leur sang pour que ce monde naisse, que le soleil se lève et se couche, pour que les humains arpentent les terres. C'est maintenant leur tour de nourrir les dieux de leur sang. Offrir ces sacrifices vous procure un plaisir immense. Une plénitude de l'âme.

L'expérience vous a appris que la patience était souvent le meilleur moyen d'arriver à vos fins. La persuasion longue d'un monarque, l'explication détaillée des signes à un général, l'éducation des jeunes esprits sont vos armes les plus acérées. Le temps finit toujours par vous donner raison d'une manière ou d'une autre. Les Espagnols sont capables de prodiges normalement réservés aux esprits. Les présages ambivalents : sont-ils source d'espoir ou annonciateurs de la fin d'un monde ?



Commun

47

H

Tocohue

Prêtre teotl

Totonaque

2

STATUT

ÂGE

GENRE

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE

CULTURE

4

NIVEAU

TAILLE DE LA MAIN : 6

INITIATIVE

Patient (bon)

Cruel (mauvais)

TRAITS

Bénédictio de Nonotza (sort) : dépensez X esprits, pour piocher X cartes, avec pour maximum votre Rites focus.

Pénitence (cérémonie) : infligez-vous une blessure pour perdre X points de corruption, X étant votre Rites focus.

Sacrifice (rituel) : sacrifiez un être vivant pour gagner de l'esprit et tenter de transcender.

SORTS ET RITUELS

COMPÉTENCES

5 MÊLÉE

F: ☒ ☐ ☐ ☐

0 TIR

F: ☐ ☐ ☐ ☐

3 ARTISANAT

F: ☐ ☐ ☐ ☐

2 ATHLÉTISME

F: ☐ ☐ ☐ ☐

1 DISCRÉTION

F: ☐ ☐ ☐ ☐

0 CHEVAUCHER

F: ☐ ☐ ☐ ☐

4 CHARISME

F: ☐ ☐ ☐ ☐

5 SAVOIR

F: ☒ ☐ ☐ ☐

Lire et écrire. Savoir des codex. Vous pouvez décrypter les codex, vous avez un avantage et trouvez plus d'indices.

7 RITES

F: ☒ ☐ ☐ ☐

*Magie tonalli.
Magie tlatlacatecolotl.*

1 SURVIVRE

F: ☐ ☐ ☐ ☐

3 MÉDECINE

F: ☐ ☐ ☐ ☐

2 PERCEPTION

F: ☐ ☐ ☐ ☐

1 DISCIPLINE

F: ☐ ☐ ☐ ☐

0 TOLÉRANCE

F: ☐ ☐ ☐ ☐

3 MÉTIER

F: ☐ ☐ ☐ ☐

F = FOCUS

ÉQUIPEMENT

Lance

2

5

NOM DE L'ARME

DÉGÂTS

PORTÉE

Mélee, magique, perforante, mur de lance, posture de duel. Enchantée : du sang pour le dieu du sang, vous pouvez dépenser un point d'esprit pour gagner hémorragie 1. Dure 2 heures.

Armure du temple

1

1

NOM DE L'ARMURE

LÉGÈRE

LOURDE

Drain spirituel : après avoir été la cible d'un sort, gagnez un esprit. Enchanté : après avoir subi une attaque réussie, infligez corruption 1 à l'attaquant.

NOM DE L'ARME

DÉGÂTS

PORTÉE

NOM DE L'ACCESSOIRE

NOTES

Icône divine : réaction, après avoir souffert de corruption, réduisez-la de un. Une seule fois par scène.

Vous connaissez les magies des écoles Tonalli et Tlatlacatecolotl.

Perforant : vous ignorez l'armure légère.

Mur de lance : si vous combattez avec d'autres personnes, vous avez un avantage, pouvez attaquer par-dessus un compagnon et si l'adversaire n'a pas la même capacité, il ne peut pas contre-attaquer.

Posture de duel : si vous combattez seul et utilisez cette arme à deux mains, vous avez un avantage.

Hémorragie : réaction forcée, à la fin d'une passe d'armes, vous subissez autant de dommages inévitables que de niveaux d'hémorragie. L'effet est cumulatif.

YOHUACUAUHTLI, GUERRIER AIGLE

En un mot : vous êtes l'élite des éclaireurs et des combattants à distance du Nouveau Monde.

Objectif : vous assurer que les Espagnols respectent leur promesse de libérer les Totonagues de l'empire de la Triple Alliance.

HISTOIRE

Yohuacauhtli est entraîné depuis son plus jeune âge à devenir un guerrier aigle. Son père nourrissait une rancœur importante contre les Mexicas. Il a participé aux tentatives des Totonagues de repousser l'envahisseur aztèque, sans succès autre que de graves blessures. Désireux de devenir assez fort pour libérer son peuple, Yohuacauhtli fut de toutes les batailles, se porta volontaire pour toutes les missions, passa ses journées à s'entraîner sans relâche pour faire honneur à son nom qui scellait son destin depuis le premier jour : aigle noir.

Il obtient très jeune le droit de porter l'armure de l'aigle. Son impatience à remplir ses objectifs est autant le moteur de ses succès que le frein à son ascension hiérarchique.

INCARNER CE PERSONNAGE

Vous êtes la mort qui vient du ciel. Vous portez les attributs du seigneur des cieux, celui qui vole plus haut que tous les autres. Lorsque vous décidez de vous élever, personne ne vous voit arriver. Vous servez votre roi avec une absolue fidélité et vous écoutez les paroles des prêtres avec attention. Un guerrier aigle est l'éclaireur ultime, capable d'inspecter des vallées entières avant que le premier soldat n'ait descendu la crête. Vous connaissez votre place et n'aspirez qu'à accomplir votre destin, qu'il soit dans la violence des combats ou offert en sacrifice aux esprits. Comme tous les Nahuas, vous n'avez pas peur de la mort. Vous n'êtes pas plus insouciant et ne prenez pas plus de risques. Ce n'est qu'une acceptation froide de la fin commune à tous les êtres vivants.

Vétéran de nombreux conflits, vous avez l'habitude de vous faire obéir sur le champ de bataille, ne pas vous écouter, c'est périr. L'expérience a affûté votre œil déjà plus perçant que celui de tous les autres. Mais voir avant tous les autres a un prix, celui d'avoir la sensation que les autres sont toujours en retard et d'en ressentir une grande frustration. Les étrangers vous laissent perplexe. Ils représentent votre seul espoir contre les Mexicas, mais vous avez vu trop de trahisons pour ne pas vous méfier.



Noble

35

H

Yohuacauhtli

Guerrier aigle

Totonaque

2

STATUT

ÂGE

GENRE

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE

CULTURE

3

INITIATIVE

NIVEAU

TAILLE DE LA MAIN : 7

Vétéran (bon)

Impatient (mauvais)

TRAITS

Bénédictio de Nonotza (sort) : dépensez X esprits, pour piocher X cartes, avec pour maximum votre Rites focus.

Pénitence (cérémonie) : infligez-vous une blessure pour perdre X points de corruption, X étant votre Rites focus.

Lettres de sang (rituel) : infligez-vous une blessure pour gagner un esprit. Transcendez pour en gagner plus à la fin de la scène.

SORTS ET RITUELS

AFFINITÉ

OR : 50



1

ARMURE
LÉGÈRE

0

ARMURE
LOURDE

0

RÉSISTANCE
MAGIQUE

1

EXP



4

ESPRIT



PV

DÉGÂTS

SEUIL

1

COMPÉTENCES

1 MÊLÉE

F: ■■■■



4 RITES

F: ■■■■

Aigle-garou : vous connaissez les sorts «Signe de l'aigle» et «Invocation du totem».



5 TIR

F: ■■■■

*Précision mortelle.
La mort venue du ciel.*



3 SURVIVRE

F: ■■■■



1 ARTISANAT

F: ■■■■



0 MÉDECINE

F: ■■■■



5 ATHLÉTISME

F: ■■■■



5 PERCEPTION

F: ■■■■

Vue perçante



4 DISCRÉTION

F: ■■■■



3 DISCIPLINE

F: ■■■■

0 CHEVAUCHER

F: ■■■■



0 TOLÉRANCE

F: ■■■■

2 CHARISME

F: ■■■■



1 MÉTIER

F: ■■■■

2 SAVOIR

F: ■■■■



F = FOCUS

ÉQUIPEMENT

Atlatl maudit

3

50 m

NOM DE L'ARME

DÉGÂTS

PORTÉE

Tir, perforant (ignore l'armure légère), étourdissant, magique. Peut être utilisé en mouvement. Si la cible est à plus de 20 mètres, souffre d'un désavantage et de -1 dégât. Enchanté.

Armure du guerrier aigle

1

NOM DE L'ARMURE

LÉGÈRE

LOURDE

Après avoir lancé le Signe de l'aigle ou l'Invocation du totem, gagnez un esprit. Enchanté : après avoir subi une attaque de Mêlée réussie, infligez un point de dommage inévitable.

NOM DE L'ARME

DÉGÂTS

PORTÉE

NOM DE L'ACCESSOIRE

NOTES

Précision mortelle : vos tirs ignorent un point d'armure, plus un pour chaque conséquence positive, en plus de leurs effets.

La mort venue du ciel : vous gagnez un avantage sur vos actions de Tir si vous êtes plus haut que votre cible.

Vue perçante : réaction, après avoir fait une épreuve de Perception pour trouver un objet ou un personnage caché, réessayez.

Signe de l'aigle (1 esprit) : action, vous gagnez les ailes, la tête, les plumes et les serres des aigles, un avantage en Perception et vous pouvez voler. Vous redevenez humain à la fin de la scène.

Invocation du totem (3 esprits) : cérémonie, invoquez un aigle. Il ne vous aidera pas, mais restera dans une zone de 100 mètres alentour. Vous voyez à travers ses yeux. Après avoir subi des dommages, payez un esprit pour le sacrifier à la place. Dure la journée.

Étourdissant : la cible perd son prochain tour et subit un désavantage sur toutes ses actions.

Atlatl enchanté : hémorragie 1. En fin de tour, la cible subit X dommages inévitables, X étant le niveau d'hémorragie. Cumulatif.

ROSA MARIA DEL ALMADES, DRAGONNIÈRE

En un mot : vous êtes une nonne chevaucheuse de dragon.

Objectif : protéger l'expédition des sauvages.

HISTOIRE

Fille cadette d'une famille catalane très pieuse, Rosa Maria fut envoyée au couvent après qu'il parut évident qu'aucun garçon après elle n'arriverait pour remplir

cette fonction. Pas forcément très enthousiaste à l'idée de prendre le voile, son point de vue changea radicalement lorsqu'elle croisa son premier dragon. Son couvent abritait une nurserie draconique. Les nouveau-nés y sont élevés avant d'être appairés à une nonne chevaucheuse de dragon. Rosa Maria assista à de nombreuses naissances, jusqu'au jour où elle sentit un lien particulier apparaître entre un dragonnet tout juste éclos et elle. Commencèrent alors une nouvelle aventure, un nouvel entraînement et l'éducation longue de son dragon. Il est à présent adulte et c'est sur son dos que Rosa Maria affronte les natifs du Nouveau Monde.

INCARNER CE PERSONNAGE

Fille d'une famille noble, vous êtes une nonne, une épouse de Dieu. Mais pas n'importe laquelle. Seules quelques rares élues entraînées peuvent lier leurs âmes à un dragon chrétien, les autres en sont indignes. Aucun homme ne peut rêver réaliser ce que vous accomplissez. Les dragons vous ont choisie. Dieu vous a choisie. Vous êtes le fer de lance de la chrétienté. L'épée suprême de l'église, la preuve que tous finissent par courber l'échine devant le Très-Haut. Les dragonnières sont les filles de sainte Sabra, la première à dompter un dragon, à convertir cette espèce au catholicisme, celle qui amena saint Georges à gracier le dragon de Silène. Elles sont les chevalières de Dieu, vivant pour accomplir Sa volonté. Vous vous vouez corps et âme à votre dragon, à former le parfait tandem. Vos entraînements sont quotidiens, vos rituels sont devenus sacrés.

Une foi inébranlable vous anime et la main de Dieu est posée sur votre épaule. Votre discipline est de fer. Votre vie est rythmée par les temps religieux et la guerre. Votre volonté inébranlable. Votre confiance en vous-même et votre intuition vous guident au quotidien. Pour vous, les natifs sont des païens aux croyances au mieux amusantes.



Noble

28

F

Rosa Maria del Almades

Dragonnière

Catalane

2

STATUT

ÂGE

GENRE

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE

CULTURE

3

NIVEAU

TAILLE DE LA MAIN : 7

INITIATIVE

Intuitive (bon)

Arrogante (mauvais)

TRAITS

Notre Père (sort) : 2 esprits. Réaction : annulez une conséquence négative dont vous souffrez ou une positive vous visant.

Ave Maria (sort) : 1 esprit. Instantané : lors de votre tour, gagnez un point de résistance magique jusqu'à la fin de la scène. Une fois par scène.

Prière (rituel) : passez une journée à prier pour tenter une transcendance avec un désavantage. Échoue automatiquement si vous avez de la corruption.

SORTS ET RITUELS

AFFINITÉ

OR : 80



1

ARMURE
LÉGÈRE

2

ARMURE
LOURDE

0

RÉSISTANCE
MAGIQUE

3

EXP



1

ESPRIT



4

PV

DÉGÂTS SEUIL

7

COMPÉTENCES

3 MÊLÉE

F:

1 TIR

F:

0 ARTISANAT

F:

2 ATHLÉTISME

F:

1 DISCRÉTION

F:

5 CHEVAUCHER

F:

Armure du dragon

3 CHARISME

F:

2 SAVOIR

F:



4 RITES

F:



0 SURVIVRE

F:



3 MÉDECINE

F:



2 PERCEPTION

F:



5 DISCIPLINE

F:



0 TOLÉRANCE

F:



4 MÉTIER

F:

Maîtresse de dragon

F = FOCUS

ÉQUIPEMENT

Épée de Tolède

3+

3

NOM DE L'ARME

DÉGÂTS

PORTÉE

Mêlée, perforante, magique.

Armure de conquistador

2

NOM DE L'ARMURE

LÉGÈRE

LOURDE

Lourde : souffrez d'un désavantage sur l'Athlétisme et la Discrétion.

Bouclier en acier

NOM DE L'ARME

DÉGÂTS

PORTÉE

Protection 4/4 : si vous perdez une confrontation de 4 ou moins, déplacez jusqu'à 4 dommages sur ce bouclier. Bouclier 4 : action de Mêlée avec avantage pour parer un tir.

Gambison

NOM DE L'ACCESSOIRE

Se porte sous une autre armure. Gagnez un point d'armure légère.

NOTES

Maîtresse de dragon : vous avez un dragon méditerranéen adulte. Votre dragon agit comme un PNJ allié, il suit vos ordres (qui sont instantanés) et agit lors de son tour d'initiative. Les cartes sont tirées et jouées directement depuis le paquet de la dragonnière. Si un jocker est pioché, il peut être joué et une autre carte est tirée pour le total d'action.

Armure du dragon : donne 2 points d'armure lourde à votre dragon. Il subit un désavantage sur l'Athlétisme et la Discrétion.

Perforant : ignore l'armure légère.

JOSÉ DE TORQUÉMADA, INQUISITEUR

En un mot : vous êtes le poing de la chrétienté, l'envoyé d'un tribunal inquisitorial.

Objectif : sauvegarder vos frères des démons et de la magie païenne de ces contrées.



HISTOIRE

José de Torquémada provient d'un petit village rural de l'Aragon. Fils de fermiers, il a passé une enfance pauvre et mouvementée. Pris dans la tourmente de la Reconquista, son village fut quasiment intégralement détruit. Sa famille ne pouvant plus le nourrir, il entra dans les ordres. Il découvrit dans les Saintes Écritures des explications à sa première vie de malheur et décida de vouer sa vie à protéger ses frères catholiques. Il se plongea dans les textes anciens, se forma aux miracles, mais n'oublia pas qu'une bonne épée est parfois la meilleure des protections. Il fut rapidement remarqué par l'Inquisition et arpenta dans un premier temps les campagnes de l'Aragon avant de s'embarquer pour le Nouveau Monde.

INCARNER CE PERSONNAGE

Fervent défenseur de l'Église, vous êtes un agent du tribunal de l'Inquisition. Expert en surnaturel, vous traquez l'hérésie et apportez la lumière de la véritable foi catholique jusque dans les vallées les plus obscures. Au cours de votre vie, vous avez été témoin de centaines de manifestations du mal, des pires horreurs païennes, des plus terribles démons de Satan. Vous le connaissez sous tous ses visages. Votre mission dans cette expédition est de protéger vos frères chrétiens des forces surnaturelles du Nouveau Monde, de ces esprits qui n'ont rien à voir avec le Très-Haut. Vous êtes constamment tiraillé entre les besoins de l'expédition et les exigences de votre foi. Les constants compromis réalisés par la Couronne et les capitaines pour progresser dans ce territoire vous rendent dubitatif. Malheureusement, leur supériorité numérique est écrasante et aussi forte que soit votre foi dans les desseins du Tout-Puissant, entrer dans un conflit à un contre mille n'est pas sage. À vos yeux, les natifs sont au mieux des païens aveugles au chemin de la lumière, au pire des démons risquant d'attirer vos frères sur des sentiers obscurs.

Vous combattez le feu par le feu, utilisant vos miracles pour combattre le mal. Sous votre regard, les mensonges sont révélés. Vous scrutez au plus profond de leurs âmes et lisez leurs péchés comme un livre ouvert.

Noble

51

H

José de Torquémada

Inquisiteur

Espagnole

2

STATUT

ÂGE

GENRE

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE

CULTURE

3

NIVEAU

TAILLE DE LA MAIN : 6

INITIATIVE

Imperturbable (bon)

Fanatique (mauvais)

TRAITS

Notre Père (sort) : 2 esprits. Réaction : annulez une conséquence négative dont vous souffrez ou une positive vous visant.

Ave Maria (sort) : 1 esprit. Instantané : lors de votre tour, gagnez un point de résistance magique jusqu'à la fin de la scène. Une fois par scène.

Combattre les hérétiques (rituel) : gagnez de l'esprit à la fin d'une scène si vous avez participé à la mort d'un ou plusieurs hérétiques.

SORTS ET RITUELS

AFFINITÉ

OR : 550



0

ARMURE
LÉGÈRE

1

ARMURE
LOURDE

0

RÉSISTANCE
MAGIQUE

2

EXP



8

ESPRIT



PV

DÉGÂTS

SEUIL

FATIGUE



DÉGÂTS

SEUIL

COMPÉTENCES

4

MÊLÉE

F: [] [X] [] []

0

TIR

F: [] [] [] []

0

ARTISANAT

F: [] [] [] []

2

ATHLÉTISME

F: [] [] [] []

2

DISCRÉTION

F: [] [] [] []

1

CHEVAUCHER

F: [] [] [] []

2

CHARISME

F: [] [] [] []

3

SAVOIR

F: [] [] [] [] Lire et écrire



5

RITES

F: [] [X] [] []



1

SURVIVRE

F: [] [] [] []



5

MÉDECINE

F: [] [X] [] []



5

PERCEPTION

F: [] [X] [] []



3

DISCIPLINE

F: [] [] [] []



0

TOLÉRANCE

F: [] [] [] []



5

MÉTIER

F: [] [] [] []



F = FOCUS

ÉQUIPEMENT

Épée de conquistador

3+

3

NOM DE L'ARME

DÉGÂTS

PORTÉE

Mêlée, perforante.

Plastron

1

NOM DE L'ARMURE

LÉGÈRE

LOURDE

Marge de sécurité : les attaques contre vous souffrant d'une conséquence négative causent un dommage de moins.

NOM DE L'ARME

DÉGÂTS

PORTÉE

NOM DE L'ACCESSOIRE

NOTES

Icône divine : après avoir souffert de la corruption, réduisez-la de un. Une fois par scène.

Pouvoir des sens : quand vous voyez un personnage, vous pouvez faire une épreuve de Perception 6 (1) pour savoir s'il peut faire de la magie ou s'il est affecté par elle. Une conséquence positive vous apprend l'ensemble de ses pouvoirs ou les détails de la magie l'affectant. Vous saurez également s'il a de la corruption, mais pas combien.

Influence divine : les armes que vous utilisez sont magiques. Après avoir déclaré votre attaque, vous pouvez dépenser 1 esprit pour l'enflammer. Dès lors, dès que vous réussissez une attaque de mêlée, la cible doit résister à une épreuve de peur 6(1).

Miracles de l'Ancien Testament : vous connaissez les miracles de l'Ancien Testament.

ADÉLÍCIA Y MORTAIGNE, HIDALGO

En un mot : bien que noble désargentée, vous êtes l'élite des combattants de l'Ancien Monde.

Objectif : faire progresser l'expédition et ramasser votre part du butin.

HISTOIRE

Adélicia y Mortaigne est l'image typique de la fille d'un noble qui aurait préféré un garçon pour redorer son blason. Elle passe son enfance à esquiver son apprentissage d'épouse parfaite pour fureter avec ses amis. Ils lui apprirent l'art de l'escrime et même à manier une arquebuse. Son adresse impressionnait déjà et les prétendants auraient été nombreux si l'absence de dot convenable n'avait pas refroidi leurs parents.

Quand vint l'heure de se marier à un parti sélectionné par ses parents plus intéressés par sa tenue et ses apparitions mondaines, Adélicia s'enfuit pour le Nouveau Monde. Elle est depuis déterminée à faire ses preuves et à revenir avec l'or et la gloire nécessaires à sa famille et ainsi choisir elle-même sa destinée.

INCARNER CE PERSONNAGE

Descendante d'une famille noble, vous êtes désargentée, sans terre ni argent. D'illustres ascendants ont donné ses lettres de noblesse à votre famille, chevaliers de jadis s'illustrant brillamment lors des guerres. Il ne vous reste plus que votre nom. Vous êtes venue dans le Nouveau Monde pour remporter gloire et richesse, pour devenir celle que vous auriez toujours dû être. On vous a promis des territoires, des rivières d'or, une renommée sans pareille, d'inscrire votre nom dans l'Histoire. Vous êtes loyale avant tout à vos objectifs. La Couronne n'est là que pour vous donner les moyens de les atteindre. Vous commandez aux hommes avec la peur constante d'être un jour à leur place. La moindre insulte, le premier manque de respect vous poussent à prouver votre valeur. Vous passez plus de temps à déclarer des duels qu'à boire avec vos compatriotes.

Vos économies sont au plus bas, vous ne ratez pas une occasion de rafler l'or promis. Vous êtes une excellente combattante, votre éducation fut de premier ordre. Que ce soit avec une épée ou une arquebuse, vos compétences vous placent au-dessus des autres et même vos plus âpres détracteurs suivent vos ordres dans le feu du champ de bataille. Vous peinez déjà à considérer les soldats comme des hommes de valeur, alors les natifs... Ce ne sont que des primitifs superstitieux.



Noble

21

F

Adélicia y Mortaigne

Hidalgo

Aragonaise

2

STATUT

ÂGE

GENRE

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE

CULTURE

3

NIVEAU



AFFINITÉ

OR : 30



1

ARMURE
LÉGÈRE

2

ARMURE
LOURDE

0

RÉSISTANCE
MAGIQUE

1

EXP



2

ESPRIT

FATIGUE



PV

DÉGÂTS SEUIL

1

TAILLE DE LA MAIN : 8

INITIATIVE

Non loyale à l'Espagne (bon)
Honteuse d'être pauvre (mauvais)
Cupide (mauvais)

TRAITS

Notre Père (sort) : 2 esprits. Réaction : annulez une conséquence négative dont vous souffrez ou une positive vous visant.

Ave Maria (sort) : 1 esprit. Instantané : lors de votre tour, gagnez un point de résistance magique jusqu'à la fin de la scène. Une fois par scène.

Prière (rituel) : passez une journée à prier pour tenter une transcendance avec un désavantage. Échoue automatiquement si vous avez de la corruption.

SORTS ET RITUELS

COMPÉTENCES

5

MÊLÉE

F: ☒ ☐ ☐ ☐ Position favorable

1

RITES

F: ☐ ☐ ☐ ☐

4

TIR

F: ☐ ☐ ☐ ☐

1

SURVIVRE

F: ☐ ☐ ☐ ☐

0

ARTISANAT

F: ☐ ☐ ☐ ☐

0

MÉDECINE

F: ☐ ☐ ☐ ☐

4

ATHLÉTISME

F: ☒ ☐ ☐ ☐ En armure lourde

3

PERCEPTION

F: ☐ ☐ ☐ ☐

2

DISCRÉTION

F: ☐ ☐ ☐ ☐

5

DISCIPLINE

F: ☐ ☐ ☐ ☐

3

CHEVAUCHER

F: ☐ ☐ ☐ ☐

1

TOLÉRANCE

F: ☐ ☐ ☐ ☐

4

CHARISME

F: ☐ ☐ ☐ ☐

1

MÉTIER

F: ☐ ☐ ☐ ☐

2

SAVOIR

F: ☐ ☐ ☐ ☐ Lire et écrire

F = FOCUS

ÉQUIPEMENT

Épée de conquistador

3+

3

NOM DE L'ARME

DÉGÂTS

PORTÉE

Mêlée, perforante.

Armure de conquistador

2

NOM DE L'ARMURE

LÉGÈRE

LOURDE

Lourde : souffrez d'un désavantage sur l'Athlétisme et la Discrétion.

Arquebuse de soldat

6

50 m

NOM DE L'ARME

DÉGÂTS

PORTÉE

perforante, contondante, recharge lente, son explosif, facile à utiliser, arme de mêlée.

Gambison

NOM DE L'ACCESSOIRE

Se porte sous une autre armure. Gagnez un point d'armure légère.

NOTES

Position favorable : réaction, après avoir gagné une confrontation en Mêlée ou Athlétisme, piochez une carte puis défaussez une carte.

Perforant(e) : ignore l'armure légère.

Attrapez-le : réaction, après avoir déclaré votre action, choisissez un personnage. Pour le reste de la passe d'armes, tous les autres membres de votre formation agissant contre ce personnage gagnent un avantage.

En armure lourde : ignorez les désavantages imposés par le poids des armures.

Arme de mêlée : peut être utilisée en mêlée avec dégâts 2 et portée 2.

Son explosif : cette arme émet un son très fort. Ceux l'entendant pour la première fois souffrent de la peur.

Très facile à utiliser : quand vous utilisez cette arme, vous pouvez jouer deux cartes au lieu d'utiliser votre focus de Tir.

ANNEXES

MIRACLES ET MAGIES

L'ÉCOLE TONALLI

Ces sorts sont en lien avec les animaux totems des personnages. Ils font appel à ces guides pour obtenir des attributs spéciaux ou des bénédictions.

COMPÉTENCE DU TONALLI

Coût : 1 esprit.

RÉACTION : activez ce sort avant d'utiliser votre compétence associée à votre animal totem pour gagner un avantage sur votre action.

GUIDE TONALLI

Coût : 1 esprit. Cérémonie.

Utilisez ce sortilège pour trouver l'animal totem d'un être humain vivant. L'effet est permanent. Une fois que vous avez découvert l'esprit animal, il devient son totem pour toujours. Si vous avez cette école de magie à la création du personnage, considérez que vous avez déjà lancé ce sort sur vous.

Après la cérémonie, la meneuse décide quel animal est l'esprit totem du personnage. Si ce sort vise un personnage incarné par un joueur, laissez-le choisir. Ce choix ne peut pas porter sur un animal fantastique comme un dragon ou un phénix.

Lorsque vous choisissez un totem, vous devez également choisir une compétence associée. Elle doit être liée aux qualités ou attributs symbolisés par l'animal. Même si l'animal offre plusieurs options, par exemple la vitesse et la discrétion du jaguar, vous devez en choisir une seule et ce choix est définitif. C'est cet attribut que vous invoquerez via le sortilège « Compétence du Tonalli ».

Notez sur votre feuille de personnage votre animal totem et la compétence associée.

INVOCATION DU TONALLI

Coût : 3 esprits. Cérémonie.

Utilisez ce sort pour invoquer un spécimen de votre animal totem dans le monde physique. Il apparaît à la passe d'armes suivante. Il ne suivra pas vos ordres ni

ne vous aidera en combat, mais il restera près de vous, se déplaçant librement dans une zone de 100 mètres autour de vous jusqu'à la fin de la journée.

Tant que votre animal totem est présent, vous acquérez les gains suivants :

Vous pouvez voir à travers ses yeux ;

RÉACTION : après avoir subi des dégâts, dépensez un esprit pour les éviter en sacrifiant votre animal totem. Ceci n'est pas un acte négatif, votre animal totem sera honoré de donner sa vie pour vous, mais vous ne pourrez pas en invoquer un autre avant le lendemain.

LANGUE DU TONALLI

Coût : 1 esprit.

ACTION : gagnez un avantage en Charisme et Chevaucher sur un animal de l'espèce de votre esprit totem jusqu'à la fin de la scène. De plus, il comprendra vos paroles et leur signification.

POUVOIR DU TONALLI

Coût : 2 esprits.

RÉACTION : après avoir déclaré une action, gagnez un attribut associé à votre animal totem jusqu'à la fin d'une passe d'armes. Vous ne gagnez pas d'avantage, mais un attribut spécial comme avoir des griffes (vos attaques à mains nues deviennent perforantes), pouvoir voler ou respirer sous l'eau. La meneuse doit approuver le choix de l'attribut.

SOIN DU TONALLI

Coût : 3 esprits. Cérémonie.

Utilisez ce sort sur un personnage dont vous connaissez l'animal totem, il sera touché par un des effets suivants après avoir passé une nuit complète de repos :

Si la cible était maudite, réalisez une épreuve de Rites avec un désavantage contre le Rites du lanceur de la malédiction pour la lever. Si la malédiction avait un moyen précis pour être annulée, vous souffrirez d'un désavantage supplémentaire ;

Si la cible a de la corruption, il en perd autant que votre focus de Rites.

TRANSFORMATION DU TONALLI

Coût : 3 esprits. Cérémonie.

Vous prenez une forme à mi-chemin entre un humain et votre animal totem jusqu'à que vous dépensiez une action pour mettre fin au sort. Vous pouvez utiliser l'équipement que vous transportez, vous pouvez parler et marcher comme un humain, mais votre peau se transformera en celle de votre esprit totem et vos traits imiteront les siens.

Choisissez autant de traits animaux que votre focus de Rites. Une fois sélectionnés, chaque fois que vous lancerez ce sort, vous devrez choisir les mêmes. Choisissez dans cette liste ou inventez-en un en lien avec votre esprit totem et approuvé par la meneuse.

Aquatique : vous pouvez respirer sous l'eau. De plus, vous ne souffrez pas de désavantage pour vous déplacer et agir sous l'eau. Les animaux totems aquatiques doivent choisir celui-ci comme leur premier trait.

Aérien : vous pouvez voler. Les animaux totems volants doivent choisir celui-ci comme leur premier trait.

Vif : vous gagnez un avantage sur vos actions d'Athlétisme et vous pouvez vous déplacer deux fois plus vite en utilisant le mode de déplacement de votre animal totem.

Chasseur : vos attaques à mains nues causent hémorragie 1 et sont perforantes.

Force : vos attaques à mains nues infligent autant de dégâts que votre focus de Mêlée et vous gagnez un point de seuil.

Robuste : votre santé et son niveau maximal sont augmentés de deux et vous gagnez un point d'armure légère.

Discret : gagnez un avantage pour vous cacher et si votre Discrétion est supérieure à la Perception de l'adversaire, vous gagnez une conséquence positive sur vos épreuves et vos actions de Discrétion.

Attentif : gagnez un avantage sur vos actions de Perception. Vous pouvez percevoir des odeurs et des sons indétectables par les humains.

Rusé : gagnez une initiative. De plus, après avoir passé une passe d'armes entière à vous concentrer sur une tâche, gagnez une conséquence positive lorsque vous l'accomplissez. Si une action vous fait perdre votre concentration, l'effet est perdu.

Mortel : vos attaques à mains nues gagnent un point de portée et un avantage.

Doigts ventouses : vos mains et vos pieds adhèrent aux surfaces. Vous pouvez escalader comme si vous marchiez sur le sol.

VISIONS DU TONALLI

Coût : 1 esprit. Cérémonie.

Utilisez ce sort sur un humain consentant pour poser une question, ou demander un conseil à son animal totem. Après la cérémonie, il doit s'endormir ou méditer. Alors qu'il rêve, ou est en transe, il doit effectuer une épreuve de Rites 6 (1). S'il réussit, l'individu recevra des visions relativement claires et précises de son esprit totem apportant la réponse à sa question ou les conseils souhaités.

La meneuse peut choisir de les rendre un peu cryptiques, mais le résultat doit être juste et utile. En cas d'échec, vous interpréterez incorrectement les visions et la meneuse vous donnera de mauvaises informations, ou un mélange de vérité et de mensonges pour que ce soit moins évident.

L'ÉCOLE TLATLACATECOLTL

L'école Tlatlacatecoltl regroupe les sorts les plus sombres du Nouveau Monde, interdits dans beaucoup de lieux, forçant les initiés à agir dans la clandestinité.

AILES DE LA CRAINTE

Coût : 0 esprit. Peut seulement être lancé durant la nuit.

ACTION (Rites) : le lanceur se transforme en hibou noir.

Tant qu'il est sous cette forme :

- Il peut voler ;
- Il gagne un avantage sur Perception et Discrétion ;
- Il ne peut pas attaquer ou lancer de sorts ;
- Les attaques le visant souffrent de deux désavantages ;
- Ses points de vie sont réduits à un ;

Si ses points de vie descendent sous un, le sort cesse immédiatement. Les dégâts subis sous cette forme sont transférés à sa forme humaine ;

Il peut utiliser une action pour annuler ce sort.

FEU DE TLAHUILPOCHTLI

Coût : X esprits.

ACTION (Rites) : ciblez tous les personnages dans un cône de 45° devant vous et jusqu'à 8 mètres de portée. Les cibles peuvent réagir comme s'il s'agissait d'une attaque normale (elle compte comme ayant une portée de 8). Si le sort touche, il inflige Flammes X, X représentant votre focus de Rites.

MALÉDICTION DU FEU

Coût : 2 esprits. Malédiction.

Ce sort nécessite que vous brûliez une mèche de cheveux, une rognure d'ongle ou n'importe quelle autre partie du corps de la cible. Elle et vous devez être dans le même village ou quartier pour que le sort fonctionne.

La cible s'embrase spontanément, subissant Flammes X, X représentant votre focus de Rites.

MALÉDICTION PEINTE

Coût : 2 esprits. Cérémonie. Malédiction.

Pour utiliser ce sort, souffrez d'un dégât inévitable pour tracer avec votre sang un glyphe sacré sur un bâtiment. Choisissez parmi :

- Le sort s'active immédiatement ;
- Le sort s'active dans un nombre d'heures de votre choix ;
- Le sort s'active la prochaine fois qu'une personne vivante entre.

Lorsque le sort s'active, vous devez payer autant d'esprits qu'il y a de personnes à l'intérieur du bâtiment pour les forcer à effectuer une épreuve de Rites confrontée par votre Rites. Ceux qui échouent sont maudits : ils ne peuvent regagner de points de vie, souffrent d'un point de fatigue et d'un dégât inévitable à chaque coucher de soleil.

REGARD MORTEL

Coût : 1 esprit.

ACTION (Rites) : utilisez ce sort pour fixer intensément une créature vivante et lui infliger un dégât inévitable. Cette action ne peut pas être confrontée et en dehors de votre regard, le sort est invisible.

Si vous lancez plusieurs fois ce sort de suite, en ne réalisant aucune autre action, il causera un dégât supplémentaire à chaque fois avec pour maximum votre focus de Rites.

Pour représenter votre concentration, vous souffrez d'un désavantage sur toutes vos actions jusqu'à la fin de la passe d'armes (comme esquiver une attaque).

TEPAN MIZANI

Coût : 1 esprit.

ACTION (Rites) : souffrez d'un dommage inévitable pour attaquer un adversaire à 10 mètres de distance. La cible peut effectuer une contre-action comme s'il s'agissait d'une attaque de mêlée (dans ce cas, considérez ce sort comme ayant une portée de 8) ou de tir. Si le sort

réussit, la cible subira autant de dégâts que votre focus de Rites plus un. Considérez cette attaque comme ignorant l'armure légère. Si la cible est un objet, celui-ci tombera en poussière comme déterminé par la meneuse.

RÉACTION : après avoir souffert des dégâts d'une attaque de mêlée, appliquez les effets de ce sort sur l'arme de l'attaquant, ou sur lui-même s'il attaque à mains nues, sans subir de dégât inévitable.

VOL TLAMATOCANI

Coût : 2 esprits.

ACTION : lancez ce sort sur un objet inanimé. La prochaine fois que cet objet est laissé sans surveillance, sans personne qui le touche ou le regarde, il disparaîtra pour réapparaître dans vos possessions. L'objet et vous devez être dans le même village ou quartier de ville lors de la téléportation, ou l'effet sera annulé. Si le sort ne peut être activé dans les 24 heures suivant son lancement, l'effet sera annulé.

MIRACLES DES ÉCRITURES DE L'ANCIEN TESTAMENT

BÉNÉDICTION DE MOÏSE

Coût : 1 esprit. Cérémonie.

Transformez le bois et la poussière en eau et en nourriture en quantité suffisante pour une journée et pour autant de personnes que votre niveau de Rites.

OU

Réalisez une épreuve de Rites 6 (1) pour épurer autant de repas que votre niveau de Rites de tout poison, maladie ou toute autre affection physique ou magique. Si la nourriture était saine dès le départ, l'épreuve est forcément un succès.

FOI AVEUGLE

Coût : 1 esprit.

ACTION (Rites) : choisissez vous-même ou un autre personnage chrétien dans votre champ de vision. Jusqu'à la fin de la scène, chaque fois qu'il doit utiliser Discipline ou Tolérance, il ne subira aucun désavantage et ignorera les conséquences négatives. De plus, il gagne ; **RÉACTION :** après avoir déclaré une action, dépensez un esprit pour ignorer vos blessures lors de sa résolution.

FORCE DE SAMSON

Coût : 2 esprits.

RÉACTION : après avoir déclaré une attaque de mêlée à mains nues, ou une action d'Athlétisme, gagnez un

avantage. S'il s'agit d'une attaque, infligez un dégât supplémentaire considéré comme magique. Cumulatif.

LEVER LES MALÉDICTIONS

Coût : 2 esprits.

ACTION (Rites) : choisissez une cible maudite dans votre champ de vision et ce jusqu'à 20 mètres de vous. Réalisez une épreuve de Rites avec un désavantage contre le Rites du lanceur de la malédiction pour la lever. Si cette malédiction avait un moyen précis d'être levée, vous souffririez d'un désavantage.

SERPENT DE L'EXODE

Coût : 2 esprits.

ACTION (Rites) : invoquez un grand serpent qui suivra tous vos ordres et disparaîtra s'il est tué ou à la fin de la scène. Le serpent peut agir dans la passe d'armes où il apparaît une fois que le tour de son invocateur est fini.

Les cartes sont tirées et jouées directement depuis le paquet du lanceur. Si un joker est pioché, il peut être joué et une autre carte est tirée pour le total d'action.

SERPENT DE L'EXODE

NIVEAU X INITIATIVE 6

COMPÉTENCES

QUALIFIÉ	6 (X)
MÉDIOCRE	2 (1)

ATTAQUES

MÊLÉE portée 3, perforante, magique	2+
-------------------------------------	----

POINTS DE VIE 2*X SEUIL X

ARMURE LÉGÈRE	1
ARMURE LOURDE	1

CAPACITÉS

X: est égal au focus en Rites du lanceur.

RÉSISTANCE MAGIQUE 1 : un sort lancé contre serpent de l'Exode coûte deux esprits supplémentaires.

SOUHAIT DE JOSHUA

Coût : 2 esprits.

ACTION (Rites) : jusqu'à la fin de la scène, une zone d'environ 100 mètres de rayon autour de vous est il-

luminée comme si elle était sous la lumière directe du soleil. Si vous vous déplacez, elle se déplace avec vous. Ce sort fonctionne même si la zone n'est jamais touchée par les rayons du soleil (par exemple des sous-sols).

ALLIÉS ET ENNEMIS

Vous trouverez ici les feuilles de personnages des ennemis et alliés que vont rencontrer les joueurs lors du scénario inclus dans ce kit.

ALLIÉS

SOLDAT CONQUISTADOR

NIVEAU 2

INITIATIVE 5

COMPÉTENCES

QUALIFIÉ	6 (2)
MÉDIOCRE	5 (1)

ATTAQUES

MÊLÉE portée 3	3+
MÊLÉE portée 3, perforante	2+
TIR (PISTOLET) arme secondaire, perforante, contondante, portée 9	4-

POINTS DE VIE 6

SEUIL 2

ARMURE LÉGÈRE	0
ARMURE LOURDE	2

CAPACITÉS

BOUCLIER 3 : ACTION (Mêlée) : utilisez cette action contre une action de Tir le ciblant avec un avantage. S'il réussit, le soldat peut annuler jusqu'à trois dégâts. **RÉACTION** : s'il perd une confrontation contre une attaque de trois points ou moins, il peut annuler jusqu'à trois dégâts. Limité à trois utilisations par scène (actions et réactions cumulées).

MUR DE BOUCLIER : le soldat ne devient pas engagé après avoir utilisé la posture défensive.

PISTOLET : la portée de cette arme est de 20 mètres, mais peut être utilisée en mêlée avec un avantage, vous autorisant à contrer une action de Mêlée avec une contre-action de Tir. Le soldat en porte un et le recharger consomme deux actions.

CONQUISTADOR ARQUEBUSIER

NIVEAU 2 INITIATIVE 4

COMPÉTENCES

QUALIFIÉ	5 (2)
MÉDIOCRE	5 (1)

ATTAQUES

MÊLÉE portée 3	3+
TIR (ARQUEBUSE) perforant, contondant	6

POINTS DE VIE 4 SEUIL 1

ARMURE LÉGÈRE	2
ARMURE LOURDE	0

CAPACITÉS

ARQUEBUSE : quand cette arme est utilisée, elle émet un bruit assourdissant entendu de loin. De plus, si une cible n'a jamais entendu le son d'une arme à feu, elle souffrira de la peur. **RÉACTION FORCÉE** : après avoir fait feu, l'arquebuse ne peut pas être utilisée à nouveau avant d'avoir dépensé deux actions pour la recharger.

CIVIL

NIVEAU 0 INITIATIVE 2

COMPÉTENCES

QUALIFIÉ	4 (1)
MÉDIOCRE	2 (1)

ATTAQUES

MÊLÉE portée 0	1
----------------	---

POINTS DE VIE 4 SEUIL 1

ARMURE LÉGÈRE	0
ARMURE LOURDE	0

DRAGON MÉDITERRANÉEN ADULTE

NIVEAU 4 INITIATIVE 7

COMPÉTENCES

QUALIFIÉ	7 (4)
MÉDIOCRE	3 (3)

ATTAQUES

MÊLÉE portée 4, perforante, agrippante	5
MÊLÉE portée 6, rayon 6, déstabilisante	2

POINTS DE VIE 16 SEUIL 3

ARMURE LÉGÈRE	0
ARMURE LOURDE	2

CAPACITÉS

VOLANT : le dragon peut voler. Lorsqu'il vole et même s'il est déjà engagé, il peut réaliser une action de mouvement gratuite ne le rendant pas engagé. **RÉACTION** : après avoir déclaré une attaque en volant, augmentez sa portée de deux.

SEIGNEUR DU CIEL : lorsqu'il vole, le dragon ne gagne pas d'essoufflement et ne devient pas engagé après avoir esquivé des attaques.

MONTURE : le dragon peut être chevauché par sa propriétaire. La dragonnière subit un désavantage en Tir, Artisanat et Médecine. Elle utilise sa compétence Chevaucher au lieu d'Athlétisme ou de Discrétion pour ses actions et les actions commandées à la monture. Les actions instinctives (comme esquiver) se font sur les compétences du dragon. **RÉACTION** : à n'importe quel moment du déplacement du dragon, effectuez une attaque, puis terminez son mouvement.

RÉSISTANT AU FEU : le dragon ignore le feu. **RÉACTION** : après avoir souffert de l'effet flammes, réduisez l'effet de deux.

MOUVEMENT : 15 mètres au sol, 30 mètres en vol.

ENNEMIS

GUERRIER

NIVEAU 1 INITIATIVE 5

COMPÉTENCES

QUALIFIÉ	6 (1)
MÉDIOCRE	5 (1)

ATTAQUES

MÊLÉE portée 4, contondante	4
TIR (ATLATL) perforant	2

POINTS DE VIE 6 SEUIL 2

ARMURE LÉGÈRE	2
ARMURE LOURDE	0

CAPACITÉS

ATLATL : sur une cible à plus de 20 mètres, cette arme cause un dégât de moins, souffre d'un désavantage et perd perforant. **RÉACTION** : à n'importe quel moment d'une action de course, le guerrier peut réaliser une action de Tir avec cette arme puis finir son action de course.

LAMES D'OBSIDIENNE 2 : chaque fois que cette arme cause des dégâts, elle inflige un nombre de dégâts supplémentaires à son niveau de lame d'obsidienne. Chaque utilisation de cette arme réduit le niveau des lames d'obsidienne de un jusqu'à atteindre zéro.

CHARGE : **RÉACTION** : après avoir réalisé une action de course, si elle vous amène à portée de mêlée d'un adversaire, vous pouvez immédiatement réaliser une attaque contre celui-ci et si elle est réussie, elle causera un dommage supplémentaire. Avoir déjà réalisé une action n'impose pas de désavantage sur cette action spéciale.

SCOUT

NIVEAU 2 INITIATIVE 6

COMPÉTENCES

QUALIFIÉ	8 (2)
MÉDIOCRE	5 (1)

ATTAQUES

MÊLÉE portée 2, contondante	3
TIR (ARC SCOUT)	3
TIR (ATLATL) perforant	2

POINTS DE VIE 5 SEUIL 1

ARMURE LÉGÈRE	1
ARMURE LOURDE	0

CAPACITÉS

TIR SILENCIEUX (ARC SCOUT) : tirer avec cette arme ne révèle pas la position du scout. Les personnages essayant de le repérer à la suite d'un tir souffriront d'un désavantage.

DISCRET : gagnez un avantage sur les actions de Perception et de Discrétion.

TIR RAPIDE (ATLATL) : votre première action de Tir par passe d'armes avec votre atlatl ne vous rend pas engagé. Sur une cible à plus de 20 mètres, cette arme cause un dégât de moins, souffre d'un désavantage et perd perforant. **RÉACTION** : à n'importe quel moment d'une action de course, le personnage peut réaliser une action de Tir avec cette arme puis finir son action de course.

LANCEUR ATLATL

NIVEAU 1 INITIATIVE 4

COMPÉTENCES

QUALIFIÉ	6 (1)
MÉDIOCRE	5 (1)

ATTAQUES

MÊLÉE portée 2, contondante	3
TIR (ATLATL) perforant	2

POINTS DE VIE 4 SEUIL 1

ARMURE LÉGÈRE	1
ARMURE LOURDE	0

CAPACITÉS

BOUCLIER 2 : ACTION (Mêlée) : utilisez cette action contre une attaque visant le lanceur atlatl, gagnez un avantage. Si elle réussit, elle annule jusqu'à deux dégâts. **RÉACTION :** s'il perd une confrontation contre une attaque de deux points ou moins, le lanceur peut annuler jusqu'à deux dégâts. Limité à deux utilisations par scène (actions et réactions cumulées).

ATLATL : sur une cible à plus de 20 mètres, cette arme cause un dégât de moins, souffre d'un désavantage et perd perforant. **RÉACTION :** à n'importe quel moment d'une action de course, le lanceur peut réaliser une action de Tir avec cette arme puis finir son action de course.

NOYÉ

NIVEAU 2 INITIATIVE 4

COMPÉTENCES

QUALIFIÉ	6 (2)
MÉDIOCRE	2 (2)

ATTAQUES

MÊLÉE portée 2, contondante, peur, magique	3
MÊLÉE portée 1, arme secondaire	2
TIR (ATLATL) perforant	2

POINTS DE VIE 6 SEUIL 2

ARMURE LÉGÈRE	1
ARMURE LOURDE	0

CAPACITÉS

NOYÉ : il est immunisé contre les flammes et ne souffre pas de désavantages pour réaliser des actions dans l'eau.

FAIT D'EAU : le Noyé ne peut pas subir de blessures à moins d'être dans un lieu très chaud ou très sec.

RÉSISTANT AUX FLAMMES : ignore le feu. **RÉACTION :** après avoir subi un effet de flammes, réduisez-le de deux.

MORT-VIVANT. Ne respire pas.

DRAGON TLACOATL

NIVEAU 6 INITIATIVE 5

COMPÉTENCES

QUALIFIÉ	10 (4)
MÉDIOCRE	3 (3)

ATTAQUES

MÊLÉE (TÊTE) portée 5, contondante, agrippante	7+
MÊLÉE (CORPS) portée 1, rayon 10 m, contondante	8-

POINTS DE VIE 40 SEUIL 3

ARMURE LÉGÈRE	1
ARMURE LOURDE	1

CAPACITÉS

RÉSISTANCE MAGIQUE 2 : un sort lancé contre un dragon Tlacoatl coûte deux esprits supplémentaires.

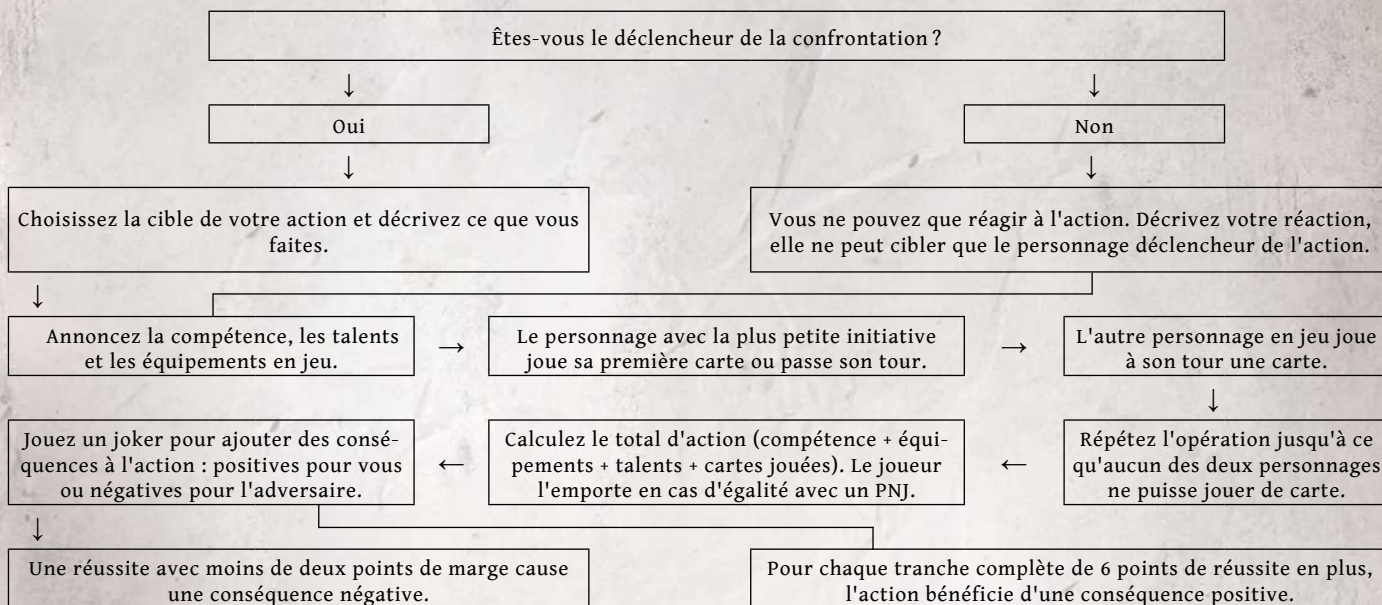
VOLANT : le dragon Tlacoatl peut voler. Lorsqu'il est dans les airs, il peut faire une action de déplacement gratuite supplémentaire. **RÉACTION :** après avoir déclaré une action d'attaque en volant, augmenter sa portée de deux.

RAPIDE : se déplace de 12 mètres sur terre et de 20 mètres dans l'eau.

Note à la meneuse : ceci est une fiche simplifiée d'un dragon Tlacoatl mais elle devrait suffire à imposer le respect à vos personnages.

FICHE RÉCAPITULATIVE

RÉSOLUTION D'UNE CONFRONTATION



RÉSOLUTION D'UNE PASSE D'ARMES

- Déterminez l'ordre d'initiative.
- Les personnages peuvent choisir de modifier leur initiative en jouant une carte.
- Le personnage avec l'initiative la plus haute qui est actif, c'est-à-dire qui n'est pas encore engagé par une action ou une réaction, annonce son action. Si le personnage souhaite attendre, son action sera décalée à après celle du prochain personnage pouvant agir.
- Résolvez la confrontation causée par l'action et décrivez-en les conséquences.
- Répétez les opérations 3 et 4 jusqu'à ce que tous les personnages soient engagés. Si le combat n'est pas fini, commencez une nouvelle passe d'armes.

ACTIONS DE COMBAT

ACTIONS

Corps à corps
(Mêlée)

- Mêlée : contre-attaque. Si réussie, vous ne subissez aucun dommage et en infligez en retour.
- Mêlée : posture défensive. Gagnez un avantage mais n'infligez aucun dommage.
- Athlétisme : esquiviez l'attaque pour ne subir aucun dommage.
- Rites : lancez un sort ou un miracle permettant d'interrompre l'action.
- Réalisez une réaction inventive bloquant l'action.

CONTRE-ACTIONS

À distance
(Tir)

- Tir : contre-attaque. Si réussi, vous ne subissez aucun dommage et en infligez en retour.
- Athlétisme : esquiviez l'attaque pour ne subir aucun dommage.
- Mêlée : si vous êtes équipé d'un bouclier, gagnez un avantage pour ne subir aucun dommage.
- Rites : lancez un sort ou un miracle permettant d'interrompre l'action.
- Réalisez une réaction inventive bloquant l'action.

DRAGONS CONQUER AMERICA

AZTÈQUES INVOQUEURS D'ESPRITS
ET CONQUISTADORS CHEVAUCHEURS
DE DRAGONS SE RENCONTRENT SUR
UN CONTINENT EMPREINT DE MAGIE.
BIENVENUE EN ANAHUAC.

PLONGEZ DANS UN NOUVEAU MONDE MERVEILLEUX

Dragon Conquer America est un jeu de rôle de fantasy historique se déroulant au début du XVI^e siècle en Amérique centrale, connue alors sous les termes « Nouveau Monde » par les espagnols et « Anahuac » par les autochtones. À la fois familier et très différent, cet univers regorge de magies et de secrets. Incarne un fier guerrier jaguar capable de prendre la forme de son animal totem, un conquistador avide de découvertes, un prêtre teotl conversant avec les esprits et commandant aux éléments ou une dragonnière, ces nonnes menant des dragons aux combat.

Dragon Conquer America est un jeu d'exploration et de conflits. Cette région du monde recèle autant de secrets que d'intrigues politiques, autant de trésors que de créatures fantastiques. Affrontez de puissants dragons, des statues d'obsidiennes gardiennes de lieux sacrés, des momies mayas d'un autre temps, d'impitoyables aztèques ou de cruels esclavagistes espagnols.

Ce kit d'introduction contient un aperçu de cet univers très riche, un scénario avec les règles essentielles pour le jouer et six personnages pré-construits.

 2+

 14+

Copyright 2018. Burning Games S Coop Pequeña all rights reserved.
Burning Games is located at Iparragirre 60 5D, 48010 Bilbao, Spain.
Retain this information for your records.



WWW.BURNING-GAMES.COM
WWW.DEADCROWS.NET

