

## *FLEURS D'ÉTERNITÉ*

*Une mini campagne en deux scénarios pour le Monde de Ténèbres.*

# La vallée de la vie éternelle

Ce scénario est prévu pour 1 à 4 joueurs et un maître de jeu bien accrochés. Les capacités physiques des personnages seront fortement mises à contribution pour la réussite de cette aventure.

Si vos joueurs ont des personnages boostés pour le combat, n'hésitez pas à augmenter les capacités de l'opposition - même si dans ce scénario, cela ne devrait pas s'avérer nécessaire...

---

**Physique** ●●●●○

**Social** ●●○○○

**Mental** ●●●○○


---

**Synopsis :** L'un des personnages joueurs a reçu par erreur une clé USB contenant des informations sur une fleur rare dotée de propriétés tout à fait étonnantes. Après quelques meurtres et de graves démêlés avec la police, ils ont fini par découvrir que la plante décrite sur cette clé, *Iaruléa Orchidia*, confère rien moins que l'immortalité.

Ils se rendent au Guatemala afin de découvrir cette plante, mais se retrouvent nez à nez non seulement avec une équipe de la firme pharmaceutique qui a déjà tenté de les éliminer, mais aussi avec le Ahutahis, des indigènes immortels qui n'apprécient pas du tout, mais alors pas du tout, qu'on vienne s'immiscer dans leurs rituels secrets...

**Thème :** La quête de l'immortalité, du pouvoir... « Puissance et gloire, docteur Jones ? » L'avidité qui conduit tous les participants de l'action à leur perte ultime : le découvreur de la plante est mort, tous ceux qui l'ont convoitée mourront, sauf peut être les personnages si ils acquièrent la sagesse à temps. Le thème est également l'avidité, car les agissements des opposants dans ce scénario reposent uniquement sur celle-ci.

Un autre thème de ce scénario est bien évidemment la rencontre entre le monde moderne et une civilisation ancestrale, le choc qui en résulte et la disparition nécessaire de l'un des deux - généralement la civilisation ancestrale. Les Ahutahis vivent en paix et en équilibre avec la nature. Ils ne nuisent à personne, pas même à leur environnement, et pourtant la cupidité, la quête du profit et la folie des hommes dits civilisés amène la destruction de leur monde. Il devrait y avoir moyen d'en tirer une leçon...



**Ambiance :** Après une première partie en forme de thriller, à la fois enquête policière et film d'action, ce scénario glisse vers le merveilleux... Pensez à l'apparition des dinosaures dans *Jurassic Park*, ou aux séquences de jungle dans le quatrième volet des aventures d'*Indiana Jones*, quand ils découvrent une cité perdue depuis des millénaires. Et à la fin, tout bascule dans l'horreur, sinon, ce n'est pas le monde des ténèbres.

**Le cadre :** Renseignez vous sur le Guatemala. L'acuité de vos descriptions géographiques n'a que très peu d'importance, car pour ce scénario, le réalisme doit céder la place au fantastique.


La vallée dans laquelle est censée se dérouler le plus gros du scénario n'en est pas vraiment une : en réalité, c'est un cirque, situé dans la vallée humide du Petèn au cœur de la forêt tropicale, entouré de falaises de 20 à 40 mètres selon les endroits. Il est impossible d'y atterrir avec un avion ou un hélicoptère ou d'y accéder en bateau ou en jeep. Le seul moyen, après une marche d'au moins deux ou trois jours depuis la piste praticable en jeep la plus proche, est de descendre à flanc de falaise (ce qui requière un jet étendu de *dextérité/sports* d'une difficulté d'au moins 7) ou d'emprunter l'unique sentier - qu'il faut encore trouver.

Deux rivières se déversent dans le cirque, créant des conditions de fraîcheur et d'humidité absolument idéales. Elles y génèrent des mares et des ruisseaux poissonneux. La faune y trouve donc largement de quoi s'abreuver et se sustenter, et les Ahutahis ne manquent jamais ni de poisson, ni d'oiseaux à chasser, ce qui constitue 80% de leur alimentation. Les 20% qui restent sont constitués de leur cueillette, car de nombreux fruits - banane, mangue, goyave - permettent de se nourrir. Ils n'utilisent pas de céréale, mais consomment également des racines, qu'ils utilisent également pour leur hygiène bucco-dentaire, des baies et à l'occasion des champignons. Ils utilisent pour leurs besoins récréatifs le venin des serpents ou des grenouilles qui selon la dilution permet d'obtenir une vaste gamme d'effet - de la vision planante à la paralysie totale...

La vallée n'abrite pas de prédateur. Les jaguars ont été chassés par les Ahutahis il y a bien longtemps - même si certains d'entre eux sont capables d'invoquer l'esprit de l'animal afin de le lancer contre leurs ennemis. Leur présence mettait en péril l'équilibre de la faune et leur concurrence avec les hommes était trop importante.

Le sol de la vallée est recouvert d'une épaisse forêt. On ne peut rien distinguer des falaises, quoi qu'un jet de calme/investigation en étudiant des photos permette sans doute de discerner une structure vers le centre de la vallée : le haut d'une pyramide couverte de végétation... C'est une structure très ancienne, que les Ahutahis n'utilisent plus.

Ceux-ci ont un village à un kilomètre à l'ouest de la pyramide. Il est composé de huttes construites en pierre, des structures basses, sans étage. Elles n'ont ni porte, ni volet mais sont meublées de façon tout à fait luxueuse : doués pour le travail de la pierre et du bois, les Ahutahis aiment les beaux objets et ne se privent pas de manifester leur créativité par l'artisanat. Ils fabriquent également du tissu grâce au pelage de quelques chèvres des montagnes - ils ont un enclos de



ces bêtes qu'ils gardent jalousement et protègent contre les prédateurs dans le seul but de récolter leur laine. Ils sont très doués dans l'art de la teinture et réalisent des tenues solides et élaborées qu'ils peuvent ensuite porter pendant des décennies.

L'autre lieu digne d'intérêt est situé au nord-ouest de la vallée : il s'agit d'une série de cavernes au pied de la falaise, au pied et à l'intérieur desquelles pousse la fameuse *Iaruléa Orchidia*. Ces cavernes sont désormais gardées par les Ahutahis, mais elles sont aussi le domaine du puissant esprit Macuixochitl, le protecteur de la vallée. C'est le seul endroit de la vallée où on trouve cette fleur si particulière, et c'est donc le but des personnages. L'endroit est perpétuellement frais et couvert d'une épaisse nappe de brouillard.

La température moyenne de la vallée se situe autour de 35°C pendant la journée et descend jusqu'à 22°C pendant la nuit. L'humidité est importante. Ce ne sont pas des conditions de vie faciles pour des occidentaux, même si ils peuvent s'en accommoder avec un minimum d'équipement.

**Toute l'histoire :** Il y a sept cents ans, les Ahutahis, une tribu d'indiens habitant la *selva* de ce qui deviendrait plus tard le Guatemala connurent un grand malheur. Plus des trois quarts des habitants de la vallée furent tués par un mal mystérieux. Les plus touchés furent les femmes et les enfants, au point que les sages de la tribu prédirent que ce mal n'était que le début de leur extinction. Dans quelques années, il ne resterait plus un seul Ahuatahi. Bouleversé par cette nouvelle et atteint dans sa fierté pour n'avoir pu protéger son peuple d'un si sombre destin, le chef de la tribu se rendit au sommet de la plus haute falaise et, au bord de la cascade la plus violente, il décida de se donner la mort. L'un des esprits protecteur de la vallée, Macuixochitl, vint à lui, alors le chef demanda à ce que le dieu accepte son sacrifice et qu'en échange il accorde aux membres de sa tribu de vivre éternellement. Le dieu accepta en y mettant toutefois des conditions. Le chef offrit sa vie pour la survie de sa tribu, devenant le gardien immortel de la vallée.

Le dieu tint sa part du marché. Il offrit aux Ahutahis une orchidée qui, s'ils en consommaient la sève préparée de façon rituelle, ils seraient immortels. Les conditions étaient qu'ils ne pouvaient en aucun cas avoir d'enfants, qu'ils ne devaient jamais partager le secret de leur source de jeunesse et qu'ils ne devaient jamais changer leur façon de vivre. Tous les mâles de la tribu s'infligèrent une vasectomie dans la foulée, et pendant les sept cents années qui suivirent, ils vécurent cachés, évitant tout contact avec les étrangers pour ne pas avoir à partager leur secret et à changer leur façon de vivre. Leur tâche fut facilitée par la situation encaissée de la vallée et par les pouvoirs magiques des trois prêtres, qui devinrent les prêtres-rois de la tribu. Il arriva bien que des intrus viennent à essayer de s'intéresser à la vallée, mais ils furent rapidement découragés soit par le biais d'enchantements, soit par le meurtre.

Puis vient Clovis Blandish un paléo-botaniste tout à fait honorable mais en quête d'une trouvaille. Son expédition étant assez réduite, il pu s'approcher de la vallée et y découvrit la plante sacrée, *Iaruléa Orchidia*, qui attira tout particulièrement son attention. Il en préleva un échantillon et le ramena à son université pour l'étudier tout à loisir. Le dieu n'ayant pas prévu cette éventualité, il prévint les

Ahuatahis de cette situation, mais ne remet pas en cause leur arrangement.

Dès son retour à la civilisation, Blandish se lança dans son étude et ne tarda pas à découvrir ses étonnantes propriétés. Un laborantin, Emil Jarlowsky, comprit quelles étaient les conclusions de Blandish : la possibilité d'élaborer une véritable cure de jouvence. En homme pragmatique, Jarlowsky alerta Conrad D. Kramer, sous-directeur de la branche Recherche et Développement de la firme *Pramble Pharmaceuticals*. Cela fut pour lui une très mauvaise décision, qui entraîna son élimination ainsi que celle du professeur Blandish et d'un de ses collègues, le professeur Colbert... Mais le reste de cette partie de l'histoire, c'est vous et vos joueurs qui l'avez écrit en jouant *Le Graal du Botaniste*, si vous l'avez joué. A la fin de l'histoire, nous partons du principe que les personnages, éventuellement recherchés par la police pour le meurtre du professeur Colbert...

Pendant ce temps-là, monsieur Kramer a dépêché une équipe de « spécialistes de l'extraction » dans le but de récupérer les spécimens, de détruire le site - pour que la concurrence n'ait pas accès à *Iaruléa Orchidia* - et d'encaisser de monstrueux bénéfices sur le long terme. Ce ne sont pas les scrupules qui l'étouffent, mais les affaires sont les affaires.

Accessoirement, monsieur Kramer a remis à son bras droit, Andy Manning une copie des rapports de monsieur Saï, qui constitue la preuve que les personnages sont absolument innocents du meurtre du professeur Colbert. Mac Guffin numéro deux.

Et pendant que tout ce petit monde s'excite sur le brillant avenir de la Pramble et rêve aux futurs bénéfices qui les propulseront au pinacle de la fortune, les prêtres-rois des Ahutahis discutent avec les esprits et regardent s'amonceler les vilains nuages sur leur avenir : que va t'il se passer ? La tribu va t'elle devoir renoncer à l'immortalité ? Macuilxochitl, en esprit rusé, a t'il donné la fleur pour pouvoir renoncer à son marché ? Les polémiques vont bon train et chacun des Ahutahis, une petite centaine d'immortels ayant chacun sa vision de ce que doit être l'avenir de la tribu - et cela va de l'envie de suicide à la folie meurtrière pour préserver le statut quo - se prépare à sa façon à rencontrer la chose qui le terrifie le plus : le reste du monde...

### **PROLOGUE : DÉCORTIQUER LE MC GUFFIN 2.**

Lors du précédent scénario, les personnages ont eu toutes les difficultés du monde à entrer en possession d'une clé USB contenant tout ce que le professeur Blandish avait découvert. Le précédent scénario était assez vague sur le contenu de cette clé USB, mais voici en gros ce qu'on peut y trouver :

- Des analyses d'*Iaruléa* qui montrent que le pollen et la sève de cette fleur sont naturellement de puissants anti-oxydants.
- Une description de son biotope naturel ainsi que les coordonnées GPS de la localisation de sa découverte. Blandish décrit la vallée dans son journal de voyage

comme « un cirque perdu dans la jungle, extrêmement difficile d'accès, qui contient donc des espèces non affectées par le développement de la région. »

- Un journal de voyage contenant les notes bordéliques du professeur Blandish lors de son séjour au Guatemala. On peut y apprendre qu'il a travaillé sur place avec un botaniste local, le docteur Ernesto Aguilero, et qu'il avait un guide appelé Joaquín Majores. On y découvre également que Blandish ne s'est rendu compte sur quoi il était assis que moins d'une semaine avant sa mort...

Les personnages ont sans doute un peu de temps à tuer dans l'avion et ils peuvent étudier le journal de Blandish. Ils peuvent y découvrir une référence aux « *indiens* » qui habitent la région. Le guide en a parlé à Blandish, mais il ne les a pas rencontrés. Il mentionne également les légendes qui ont trait à cette vallée : il y vivrait une tribu ayant découvert comment ne faire qu'un avec la forêt pour vivre éternellement, ou quelque chose comme ça. Naturellement, Blandish n'y accordait pas grande importance, car il était botaniste et non ethnologue. Il mentionne qu'il a trouvé des traces de l'existence de la tribu – sentiers entretenus, autels arrangés en pleine nature – et que son guide, une des rares personnes à jamais être venue dans la Vallée, a fait en sorte que leur chemin ne croise pas celui des indiens.

### SCÈNE 1 : BIENVENUE EN AMÉRIQUE CENTRALE.

**Résumé :** Les personnages arrivent au Guatemala et s'équipent pour partir en expédition dans la forêt. Ils découvrent que le guide qui a amené le professeur Blandish jusqu'à la vallée de la *Iaruléa Orchidia* et l'y a accompagné a disparu.

**Description :** Les personnages passent le poste de douane à Guatemala City sans encombre. Si les personnages ont tenté de passer des armes dans leurs bagages, il leur faudra graisser des pattes et réussir des jets de manipulation/connaissance de la rue pour ne pas s'attirer d'ennuis.

Trouver un hôtel ne présente aucune difficulté, et il est possible d'acheter sur place tout le matériel de base (tentes, moustiquaires, matériel d'escalade, matériel de chasse) nécessaire à une expédition dans la jungle. L'équipement plus pointu (liaison satellite, GPS, etc...) est excessivement onéreux et encombrant. Il leur est également possible de trouver une voiture. En revanche, s'ils se mettent en quête d'un guide les choses deviennent plus compliquées. Peu de gens sont qualifiés et encore moins disponibles ou prêts à faire le voyage. Les (rares) candidats ne se contentent pas de promesses, mais veulent voir posés sur la table des *american dollars* bien tangibles qu'ils pourront mettre au frais avant le départ – au moins la moitié du salaire promis.

Si, comme cela est probable, les personnages tentent d'entre en contact avec le docteur Aguilero, ils découvrent rapidement que celui-ci est décédé la veille de leur arrivée. Sa femme de ménage l'a trouvé dans son bureau, à son domicile, une balle dans la tête. Tous ses documents étaient éparpillés sur le sol et visiblement la maison

avait été fouillée... Le travail de Manning et de ses sbires. Tout le quartier est au courant, la femme de ménage ayant raconté à qui voulait l'entendre la façon dont elle avait découvert le corps. Par contre, les policiers tournent encore autour de la baraque et accéder au lieu du crime sera au mieux compliqué. Il n'y a pas grand-chose à y apprendre. Les rares notes qu'Aguilero avait conservées de sa « collaboration » avec Blandish ont été raflées.

L'autre personne que les personnages chercheront à contacter est sans doute le guide de Blandish, dont les coordonnées se trouvent également dans le journal de ce dernier. Joaquin n'est pas joignable sur son téléphone portable, et l'hôtel où il loue une chambre au mois ne sait pas comment le joindre. Toutefois, on dira aux personnages que celui-ci est en ville, et qu'il était encore là la veille. Les personnages ne tarderont pas à découvrir que celui-ci a disparu et que sa chambre d'hôtel a été fouillée. Le personnel de l'hôtel connaît bien Joaquin - c'est le cousin d'Henrietta, la réceptionniste - et se montrera amical avec les personnages. Henrietta, est inquiète pour son cousin et elle acceptera de répondre aux questions des personnages et, le cas échéant, de les aider à trouver un guide - ce qui est plus raisonnable si les personnages n'ont aucune compétence en matière de survie : elle téléphone à un autre cousin qui leur donne rendez-vous à l'extérieur de la ville, afin de les emmener jusqu'à la vallée.

Enquêter sur la disparition de Joaquin peut mener les personnages à découvrir que celui-ci, la veille de leur arrivée également, a reçu alors qu'il buvait un coup dans un bar proche de l'hôtel, la visite d'un *gringo* baraqué et tatoué, aux cheveux ras. Ils ont eu un différend, Joaquin l'a envoyé balader. On ne l'a pas revu depuis - il a été cueilli dans la rue alors qu'il rentrait à son hôtel.

**Objectifs des joueurs :** Dans cette scène, les personnages préparent leur voyage vers la Iaruléa. Ils ont envie d'aller au plus pressé et d'obtenir des résultats rapides.

**Objectifs du Conteur :** Selon que vous voulez, ou non, entrer rapidement dans le vif du sujet passez rapidement sur les détails de la préparation et l'enquête. Le but de cette séquence du scénario est de faire en sorte que les personnages soient conscients qu'ils ne sont pas les seuls dans la course, et qu'ils soient d'autant plus motivés pour arriver rapidement à la vallée.

**Conséquences :** D'une façon ou d'une autre, les personnages se mettent en route pour la forêt tropicale du Petèn, avec ou sans l'équipement nécessaire...

## **SCÈNE 2 : PARTIE DE CAMPAGNE...**

**Résumé :** Les personnages (et éventuellement leur guide) voyagent jusqu'à la vallée décrite par le professeur Blandish.

**Description :** Avec ou sans guide, donc, les personnages se mettent en route pour la vallée. Le trajet pour rejoindre le début de la piste prend la majeure partie de la journée : la route est très mauvaise et il faut parfois descendre des jeeps pour dégager la végétation très envahissante. Un jet d'intelligence peut même s'avérer nécessaire pour ne pas se perdre, à moins d'avoir un GPS...

Et même comme cela, on dirait que la piste y met franchement de la mauvaise volonté. En cas d'échec, les personnages peuvent se perdre, et le carburant est une ressource limitée. Mais arriver jusqu'au début de la piste ne représente qu'une très infime partie des difficultés que rencontreront les personnages.

Arrivés sur une étendue à peu près dégagée, au bord d'une rivière, les personnages peuvent abandonner les jeeps : le sentier qui les mènera vers la vallée commence là. Camoufler les jeeps est une nécessité – sans quoi elles ne seront plus là quelques jours plus tard. Et alors commence la longue marche. A chaque heure, les personnages doivent réussir un jet de Vigueur/Sports d'une difficulté de 8 ou perdre un niveau de contusion. Régulièrement, un passage difficile requiert une escalade ou d'éviter de chuter (dextérité/sports). Dresser le camp pour la nuit requiert un jet d'Astuce/Survie afin de bien installer les tentes et les moustiquaires, sans quoi attention aux dommages causés par les moustiques ou à la perte de nourriture.

Lors de ce trajet, les personnages risquent de se blesser constamment, en maniant le coupe-coupe – un outil indispensable pour progresser. Chaque jour, faites faire un jet d'encaissement aux personnages, et en cas d'échec, infligez leur une blessure létale. Ceux qui se retrouvent ainsi blessés, soit par un retour de branche, soit par une maladresse, courent le risque de voir leur plaie s'infecter – à moins qu'un jet d'Intelligence+Survie/6 ne soit réussi. En cas d'infection, le personnage devra réussir un jet de Vigueur chaque jour ou perdre un niveau de santé jusqu'à ce qu'il ait eu accès des antibiotiques (ou à la médecine des Ahutahis).

**Objectif des joueurs :** Arriver en une seule pièce à bon port – si on peut dire...

**Objectif du conteur :** Compliquer un peu la vie des personnages – si elle ne l'était pas déjà assez – avant d'entrer dans le vif du sujet. J'appelle ça : « attandrir la viande ». Il faudrait que les joueurs ne sentent pas leur personnages extrêmement en forme et que la réserve de niveaux de santé soit un peu entamée avant que les personnages n'arrivent dans la vallée...

*Caveat !* Gary Gygax disait : « les dés servent à faire du bruit derrière le paravent ». Je gare de personnellement le plus mauvais souvenir d'une partie de Légendes Celtiques (en 1983) qui se résuma à une succession de jets de dés pourris et de perte de points de fatigue conduisant à la mort de nos personnages avant même que nous ayons la moindre chance de nous rendre compte que nous avons une motivation à avancer dans la neige... Je n'ai plus jamais voulu entendre parler de Légendes Celtiques (le jeu) et je suis bien certain que la plupart des joueurs, même les simulationnistes les plus chevronnés, seront d'accord avec moi pour dire que si on doit sacrifier l'histoire au système de règle... il ne faut pas jouer à un jeu de chez White Wolf. Soyez cool ! Abimez les, ne les tuez pas.

**Variables :** Ajustez la difficulté des jets de dés en fonction de l'équipement emporté par les personnages. Si ceux-ci ont pensé au kit de premiers soins, c'est bien. Si ils ont un guide, réduisez toutes les difficultés de 2 et évitez leur les infection et le risque de perdre de la nourriture.

**Conséquences :** Bon an, mal an, les personnages finissent par arriver au bord d'un large cirque. Rendez-leur aussitôt tous leurs points de volonté et un niveau de santé de concussion (l'adrénaline). L'endroit est majestueux, splendide, formidable. Ils touchent au but et, si ce sont des citadins moyens, ils l'ont fait en accomplissant ce qui fut sans doute le trek le plus dur de leur vie.

Les notes du professeur Blandish permettent de trouver assez facilement le sentier à flanc de falaise qui permet de descendre dans la vallée, mais il est bien difficile à pratiquer. Un dernier jet de Dextérité + Sports/5 (ou c'est la chute) et finalement, l'arrivée au pied d'une chute d'eau où les personnages peuvent enfin se baigner et trouvent instantanément des fruits frais délicieux...

Leurs ennuis ne font que commencer...

**Pendant ce temps là...** Non seulement les mercenaires de la *Pramble Pharmaceuticals* se sont mis en route et sont descendus en hélico à seulement une journée de marche de la vallée, mais les Ahutahis ont été immédiatement prévenus par Macuilxochitl de l'arrivée d'intrus dans la vallée...

### **SCÈNE 3 : JARDIN PERDU.**

**Résumé :** Les personnages explorent la vallée et découvrent ses mille et une merveilles...

**Description :** Par opposition avec la phase précédente, le début cette scène devrait être un véritable parcours de santé. Les personnages souhaitent certainement se rendre à l'endroit où Blandish avait découvert ses orchidées. La progression est rapide, le terrain est favorable, il est facile de trouver de quoi se nourrir. La chaleur n'est pas étouffante, comme elle l'était les jours précédents, et les insectes n'ont pas une présence insupportable.

Pourtant, le malaise des personnages croît à mesure qu'avance la journée. Ceux qui sont dotés de sens surnaturels (*sense danger*, *unseen sense*) réalisent qu'il y a là une présence, quelque chose qui les observe. Et puis, alors que les personnages se rapprochent de leur but, les sentiers disparaissent. La végétation se fait plus dense, impénétrable. Pour finir, non seulement la progression est difficile, mais il est pratiquement impossible de revenir sur ses pas.

Et puis la ballade tourne véritablement au cauchemar : une pluie torrentielle s'abat sans prévenir et un flot de boue emporte les personnages - si ils ont un guide, considérez qu'il est tué à ce moment-là. Leur équipement est détruit. Adieu le GPS, adieu les tentes, adieu les vivres. Les personnages doivent réussir des jets de *force + sports /9* pour ne pas être emportés, des jets de *dextérité* pour pouvoir se raccrocher à quelque chose.

Un peu plus tard, c'est un véritable nid de mygales que traversent les personnages et passer requiert un jet de *Calme+Sports/6* sous peine de se retrouver méchamment piqué.

Il y a aussi les sables mouvants dont il faut s'extraire en réussissant un jet de *Calme + Survie /7...*



Et puis la pluie reprend. L'impression d'être observés augmente, jusqu'au moment où il semble aux personnages qu'ils aperçoivent des silhouettes dissimulées entre les arbres. Et c'est bien le cas, puisqu'une vingtaine d'Ahutahis a entouré les personnages et les asperge de fléchettes avant de les ramener, inconscients à leur village.

**Objectif des joueurs :** Atteindre la vallée des Orchidées.

**Objectif du conteur :** Rallonger la sauce et faire monter la pression pour les personnages. Ils doivent désormais sentir que non seulement il y a des indiens, mais que ceux-ci ne sont pas contents et sont dotés de pouvoirs qui les dépassent.

**Variables & Conséquences :** À la fin de cette scène, les personnages doivent tous être grièvement blessés et les joueurs abondamment furieux. Qu'est-ce qu'ils croyaient ? Que vous alliez leur accorder l'*immortalité* comme ça ? Quel genre de conteur seriez-vous ?

Laissez les personnages se rendre aux Ahutatis ou se battre contre eux. Le résultat est le même... Ils se retrouvent drogués

Pendant cette journée terrible pour les personnages, les mercenaires de la *Pramble* sont à leur tour entrés dans la Vallée, présentant pour les Ahutatis une toute autre sorte d'opposition...

#### **SCÈNE 4 : ÉCHAPPER À UNE MORT CERTAINE...**

**Résumé :** Les personnages ont un premier contact avec les Ahutahis qui démontrent et leurs capacités magiques et leur redoutable aptitude à la survie.

**Description :** D'abord la bonne nouvelle : quand les personnages reprennent conscience, ils sont comme neufs. Les Ahutahis sont des guérisseurs et ils n'ont pas pu s'en empêcher. À moins que les personnages n'aient encaissé des dommages aggravés, tous leurs niveaux de santé leurs sont rendus. La mauvaise nouvelle : ils sont enfermés au fond d'une sorte de puits et ils sont entièrement nus. Ceux qui semblaient s'être noyés dans un torrent de boue sont là également - mais eux, ont vraiment un niveau de santé aggravé en moins.

Les Ahutahis ne laissent pas les personnages mariner très longtemps. Ils se montrent au bout de quelques minutes et entraînent les personnages jusque devant les rois-prêtres. Il y a débat, mais à moins que les personnages ne comprennent quelque chose au proto-maya, il y a d'assez forte chances pour que le fossé des langues ne soit jamais comblé.

Les indigènes sont agités mais courtois. Ils rhabillent les personnages de tenues de lin locales - leurs vêtements et leur équipement a été brûlé, à l'exception des coupe-coupe. Ils les nourrissent d'un mélange plantureux de viande, de fruits et de baies. Le tout est délicieux. À cette occasion, les personnages peuvent remarquer l'exceptionnelle vigueur de toute cette population, l'absence de jeunes, de vieillards ou d'enfants, et commencer à

comprendre : ils ont sous les yeux la preuve que les théories de Blandish étaient fondées. Cela devrait donner aux personnages une excellente raison de chercher à communiquer avec leurs géôliers.

Un jet d'*intelligence + empathie/5* permet aux personnages de comprendre que ceux-ci sont particulièrement bouleversés par la présence d'intrus. On les observe du coin de l'œil, ou plus franchement. Les hommes et les femmes cherchent notamment à apercevoir leur sexe (et oui, pas d'enfants, vous vous souvenez ?). Il y a peu de chances que les personnages le comprennent, mais la première partie du débat les concernant a trait à la nécessité de pratiquer sur eux une vasectomie définitive de façon immédiate.

Des jets d'intelligence pourront permettre aux personnages d'échafauder des théories quant aux débats qui animent les indigènes : faut-il tuer ces intrus ? Faut-il les chasser ? Faut-il les accueillir ? Faut-il les garder captifs ? Les Ahutahis sont véritablement déchirés. Des disputes éclatent.

En milieu de journée, les personnages entendent des détonations et des explosions dans le lointain. En tendant l'oreille, ils peuvent même entendre des hurlements. Les mercenaires de la *Pramble* sont en train de souffrir...

**Objectif des joueurs :** Rester en vie et s'échapper, mais aussi comprendre ce qui se passe...

**Objectif du conteur :** Dans cette scène pas d'épreuve physique, mais une grosse épreuve morale : le temps est venu pour les personnages de s'interroger sur leurs motivations. Faites leur comprendre ce qu'ils ont fait, bien involontairement, aux habitants de la vallée...

**Complications :** Elles peuvent être nombreuses. Les personnages peuvent chercher à s'évader. La chose est réalisable, la surveillance des Ahutahis étant constante, mais assez lâche. En fin de journée, ceux-ci sont tellement absorbés par leurs querelles intestines et leurs prêtres étant mobilisés par la lutte contre les mercenaires de la *Pramble*, ne paient aucune attention aux prisonniers. Reste à décider quoi faire : quitter la vallée sans équipement ? Tenter de trouver les *autres* (les mercenaires) ? Filer vers les orchidées (sans plan, sans équipement) ? Pas simple... Improvisez en fonction.

Si les personnages choisissent de ne pas tenter de s'enfuir, mais de tenter de communiquer avec les Ahutahis, de nombreux problèmes peuvent subvenir :

- Il y a le cas de cette jeune femme qui n'avait jamais eu la joie d'enfanter avant de devenir immortelle. La chose la taraude depuis sept cents ans, et elle voit l'arrivée de mâles fertiles comme une véritable opportunité. Elle est prête à tout pour parvenir à ses fins, y compris à user d'un puissant aphrodisiaque glissé dans la nourriture d'un des personnages.
- Celui-ci a décidé que les personnages étaient dangereux, mais il est résolument opposé à l'idée de les tuer. Il tente de communiquer avec eux et de leur faire comprendre qu'il faut partir et jurer le secret. Il les suit constamment en les

apostrophant dans un dialecte qu'ils ne comprennent pas. De temps à autre, sa frustration est telle qu'il se met à leur cracher dessus.

- Cet autre en est arrivé aux mêmes conclusions que le précédent mais il n'a pas ses scrupules. Il offre aux personnages des baies empoisonnées, sans la moindre émotion.
- Celui-là connaît les mêmes barrières linguistiques que ses congénères mais il est résolu à les dépasser. Il tente d'apprendre sa langue aux personnages. A la fin de la journée, ceux-ci sont capables de comprendre les mots : « nourriture », « viande », « fruit », « eau », « terre » et « ciel. » Si ils l'interrogent sur les fleurs, il essaie de les étrangler...
- Un groupe d'Ahutahis ayant discuté avec des femmes désireuses d'enfanter attaque les personnages pour les castrer. Ils se contenteront de cela. Les femmes viennent à la rescousse des personnages. Un groupe plus modéré s'interpose et finit par remettre les personnages en lieu sûr.
- Les personnages se portent volontaires pour aider les Ahutahis contre les mercenaires de la Pramble - naturellement, il faut encore qu'un indien comprenne ce qu'ils proposent... Vous pouvez faire intervenir Uacha. Étant données les pertes importantes qu'ils subissent, il se peut que les Ahutahis acceptent d'emmener les personnages vers le camp des mercenaires - surtout ceux qui trouvent qu'il faut que les étrangers rentrent chez eux ou au minimum arrêtent de leur tirer dessus... Passez alors à la rencontre avec Andy Manning et sa troupe.
- Si vous trouvez que la scène est trop frustrante pour vos personnages, faites intervenir Uacha. Celui-ci n'est pas comme les autres. Il parle espagnol et il peut converser avec les personnages. Il cherche d'abord à comprendre pourquoi ils sont là, mais comme il est loin d'être un imbécile, il ne lui faut pas longtemps pour comprendre. Il est cependant suffisamment détaché de son peuple, à présent, pour avoir envie de savoir comment tout cela va se terminer. Il n'interviendra pas directement dans les projets des Prêtres Rois ou dans ceux des personnages. En revanche, il servira d'interprète et pourra ainsi débloquer la situation. Uacha ne donnera jamais aucune explication aux personnages sur l'histoire de son peuple. Il se contentera de répondre à leurs questions : « Ce qui est le secret des dieux doit rester un secret. »

À la fin de la journée, peu après la tombée de la nuit, les personnages seront guidés vers une grande hutte où les prêtres-rois leur serviront diverses drogues afin d'entrer en contact avec leurs esprits. Si l'usage de la force s'avère nécessaire, ils ne reculeront pas. À l'issue de cette séance, ils savent nécessairement que les personnages sont là pour voler le secret de l'immortalité. Le mal est fait. La boîte de Pandore est ouverte. Ils abandonnent les personnages délirants et se rendent en procession aux cavernes de Macuilxochitl où ils disparaissent.

**Conclusion :** Au pire, les personnages se réveillent au matin suivant dans un village désert. Les villageois sont tous partis. Il est possible de suivre leur trace jusqu'aux cavernes.

## SCÈNE 5 : LA FINE FLEUR DE L'OCCIDENT INDUSTRIEL.

**Résumé :** Les mercenaires de la *Pramble Pharmaceuticals* débarquent dans la vallée avec leurs gros sabots et les personnages les rencontrent, soit de façon hostile, soit de façon pacifique.

**Description :** Il est inévitable que les personnages entrent en contact avec la troupe menée par Andy Manning à un moment ou à un autre. A priori, cela se passe forcément après que celle-ci ait déjà eu à en découdre avec les Ahutahis, auquel cas Andy Manning a passé une très mauvaise nuit. Il est arrivé la veille avec une vingtaine d'hommes dont plus de la moitié sont morts. La majeure partie de son équipement est foutue, dont son système de communication par satellite. Il sait qu'aucun renfort ne viendra à sa rescousse. Il est de très mauvaise humeur.

Les personnages peuvent entendre l'avancée des mercenaires assez longtemps à l'avance : ceux-ci parlent fort, jurent comme des charretiers et connaissent toutes les difficultés du monde à progresser. L'équipement qui leur reste est trop lourd pour eux tous et ils cherchent avant tout un terrain plat où poser leur camp - ils n'ont pas eu le temps de le trouver la veille.

De leur côté, les personnages sont sans équipement et ont sans doute une folle envie de rejoindre la civilisation. Certains d'entre eux sont peut-être (à nouveau) blessés. Et puis, ils n'ont pas de guide pour le retour... Sans même parler du fait qu'ils doivent vouloir savoir à qui ils ont affaire depuis le début.

Manning est prêt à faire une exception à la règle qui le pousse à tirer d'abord et à poser des questions ensuite. Si les personnages montrent qu'ils ne sont pas armés et pas hostiles, il les invite à casser la croûte et essaie de tirer d'eux tout ce qu'il peut apprendre.

S'ils attaquent, il riposte. Mais ce ne serait pas très intelligent, car il a encore pas mal d'hommes et tout ce qu'il faut de munitions.

Monter des pièges est faisable, mais dangereux. Les mercenaires sont habitués au terrain et sur leurs gardes.

**Objectif des joueurs :** En apprendre plus sur les mercenaires.

**Objectif du conteur :** Dispenser les réponses et laisser entrevoir aux personnages une solution pour le retour : la présence de Joaquin, l'existence d'une preuve de leur innocence à produire à la justice, et la possibilité de confondre sinon la *Pramble*, du moins le responsable du massacre, devraient être des appâts suffisants pour guider les personnages à travers ces scènes.

**Complications :** La principale complication dans cette scène, c'est qu'Andy Manning a trois objectifs : récupérer ce qu'on lui a dit de récupérer, déclencher un incendie qui détruira l'écosystème d'origine et tuer tous les témoins potentiels. Les personnages appartiennent nettement à cette catégorie.

À vous de voir comment les personnages et Manning peuvent s'entendre, ce qu'ils sont prêts à marchander, à lâcher. Manning est intéressé par tout type de renseignement qui lui permettra

d'atteindre son objectif plus rapidement, et par le fait d'augmenter sa force de frappe - même si il doit les abattre plus tard dans leur sommeil, ce n'est pas un problème pour lui.

Manning est également en possession de documents - il ne lâche jamais son « dossier de mission » - qui prouvent la responsabilité de la *Pramble Pharmaceuticals*. Comment les personnages peuvent-ils l'apprendre ? Et bien Manning peut le leur dire, ou réagir à leur nom puisqu'ils sont écrits dans le rapport, ou même connaître leurs photos. Il peut aussi proposer une jolie somme d'argent aux personnages pour les motiver, et d'arranger leurs problèmes légaux... Manning est très sûr de lui, aussi, il n'hésitera pas à débaler ses cartes si les personnages lui laissent croire que cela peut être utile.

Si les personnages réussissent un jet d'*Intelligence + Armes à Feu/6*, ils réaliseront que les mercenaires sont équipés de suffisamment d'explosifs et de produits inflammables pour causer un véritable massacre.

**Variables :** Si vous pensez que les personnages n'ont aucune chance de s'en sortir sans guide, faites en sorte que les personnages aient l'occasion de libérer Joaquin, qui est encore prisonnier des mercenaires.

Si vous voulez que vos personnages en apprennent plus sur la *Pramble Pharmaceuticals*, vous pouvez utiliser le scientifique qui accompagne l'expédition. Celui-ci est terrorisé par ce qui vient de se dérouler et il a suffisamment bu pour se confier à des étrangers. Il peut donc leur apprendre quels sont les buts de la *Pramble*. Bien sûr, il n'est pas censé savoir que Manning a l'intention de mettre la vallée à feu et à sang, mais il connaît suffisamment ce genre de loustics pour ne pas être dupe.

Il est également possible que les personnages décident de courir le risque et restent alliés avec les mercenaires de la *Pramble Pharmaceuticals* pendant la suite du scénario : après tout, cela leur donne accès à des armes, de l'équipement et potentiellement un moyen de transport pour rejoindre la civilisation.

**Conclusion :** À vous de voir quelle sera la conclusion de cette scène. Je vous conseille de laisser Manning et quelques-uns de ses hommes en vie. En cas d'affrontement avec les personnages, il est peu probable que ceux-ci auront le dessus d'emblée, mais permettez leur de causer quelques morts chez leurs adversaires et de voler des armes... D'une manière générale, donnez-leur des occasions qui leur permettront de se rendre aux cavernes des orchidées et/ou de quitter la vallée ensuite...

Il est temps de concéder aux personnages quelques petites victoires... Cela ne devrait pas durer trop longtemps.

## **SCÈNE 6 : LA CAVERNE AUX ESPRITS.**

**Résumé :** Arrivés au but de leur voyage, les personnages doivent en découdre à la fois avec leurs concurrents mercenaires et avec les Ahutahis, qui gardent jalousement le secret de leur longévité.

**Description :** Les personnages finissent par atteindre le champ des orchidées. Ils peuvent, enfin, contempler l'*Iaruléa Orchidia* dans toute sa splendeur, et tenter d'en extraire de la sève pour devenir immortel... Si c'est à cette activité qu'ils s'adonnent, faites aussitôt intervenir l'opposition : d'un côté, Andy Manning et ses nettoyeurs, de l'autre, les Ahutahis, venus défendre chèrement le secret de la vallée. Seulement une vingtaine d'entre eux ont pris position dans les cavernes. Ils sont en position idéale pour canarder quiconque vient ruiner leur parterre favori...

*Iaruléa Orchidia* est une fleur magnifique, aux teintes jaunes, violettes, noires et orangées. Elle a une odeur incroyable, de vanille et de sève, qui donne envie de la goûter. Chaque tige s'élanche sur un bon mètre et porte cinq à dix fleurs - ce qui est très curieux pour une orchidée, mais c'est comme ça.

La scène devra s'articuler par le combat entre les Ahutahis et les mercenaires, avec les personnages prenant parti soit pour un camp, soit pour l'autre, soit pour aucun des deux.

**Objectif des joueurs :** Obtenir un échantillon d'orchidées et rester en vie ? Ils devraient aussi, à ce moment-là être conscients du danger que les mercenaires représentent à la fois pour eux et pour toute la vallée.

**Objectif du conteur :** C'est bientôt la conclusion du scénario. Il serait dommage que les personnages meurent si près de la fin du périple. Quoi qu'il arrive, tâchez de les garder en vie : les blessures peuvent être miraculeusement soignées par la présence des orchidées qui ont encore tout leur pouvoir... À vous de mesurer l'impact tragique de la mort d'un personnage joueur et de voir si cela vaut le coup d'y procéder maintenant.

Quoi qu'il arrive, gardez Manning en vie pour la scène suivante.

Ultimement, le but est de faire remonter la pression : la situation est chaotique, incompréhensible. Les Ahutahis ont disparu et les mercenaires sont plus que jamais assoiffés de sang. Pour autant le scénario touche à sa fin et la récompense semble être à portée de main... Motivez vos joueurs pour que les personnages soient plus combattifs que jamais.

#### **Complications & Variables :**

- Si les personnages sont avec les mercenaires quand ils arrivent aux cavernes, alors Manning ordonne à Abilla de faire ce qu'il a à faire rapidement et ce dernier se met immédiatement au travail. Il positionne ses hommes pour que ceux-ci protègent le scientifique et permet aux autres de prendre une pause. Il est visiblement plus nerveux. Dès qu'Abilla déclare qu'il a terminé, Manning prend possession des échantillons et l'abat. Les ahutahis attaquent alors.
- Si les personnages ont trouvé le village désert des Ahutahis, ils suivent leur piste jusque-là. Ils arrivent, hagards et épuisés - la température est montée de cinq

degrés dans la journée par rapport à la veille. Ils tombent nez à nez avec les mercenaires. Manning les fait mettre à genoux pour les exécuter sommairement. Les Ahutahis attaquent alors.

- Les personnages ne savent rien du sort des mercenaires ou des Ahutahis. Ils arrivent aux cavernes et trouvent le cadavre d'Abilla. Les mercenaires qui restent sont en train de répandre du carburant dans le champ d'orchidées. Les Ahutahis attaquent.

Qui doit l'emporter ? Tout dépend de ce que vous voulez. Il serait logique que les Ahutahis meurent pendant cette scène et qu'il reste quelques mercenaires en vie.

Au moment où vous trouvez que le combat a assez duré, le ciel s'assombrit, la pluie commence à tomber averse, la foudre s'abat. Un mercenaire est frappé. L'esprit, vient de faire son apparition. Fondu vers le final...

### **SCÈNE 7 : PUNITION DIVINE.**

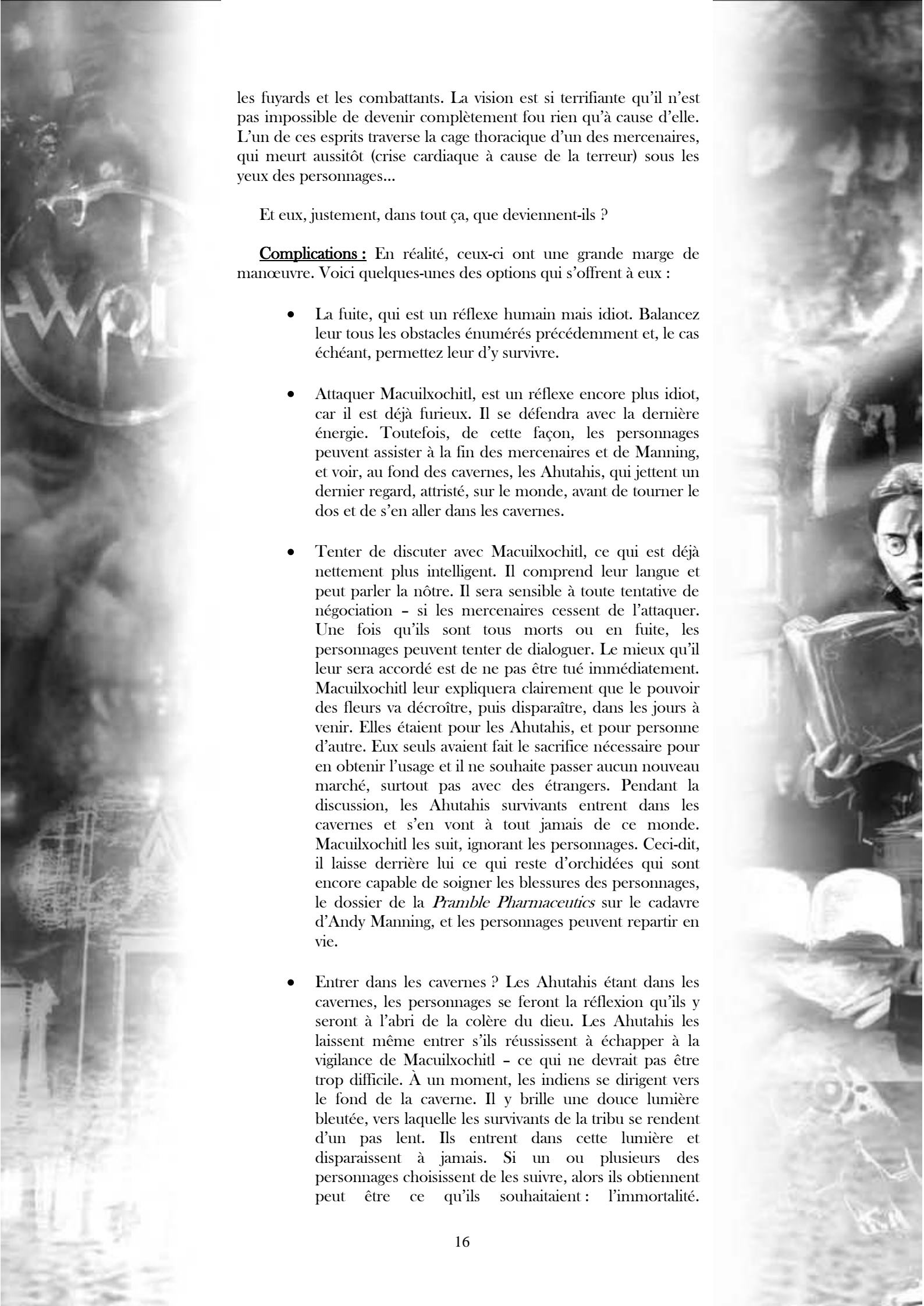
**Résumé :** Dans les cavernes sacrées de la Vallée, les personnages sont confrontés à la colère de Macuilxochitl et assistent à fin de la civilisation des Ahutahis et à la disparition d'*Jaruléa Orchidia*, la source de toutes les convoitises. Ils doivent survivre à la destruction systématique de l'ancien monde qu'ils ont osé violer...

**Description :** Macuilxochitl n'est pas content. Le secret est éventé, mais ce n'est pas la faute des Ahutahis. Les hommes blancs sont venus dans sa vallée pour y répandre la mort et se faire la guerre, ce qu'il abhorre absolument. Il apparaît donc dans toute sa splendeur et punit ceux qui sont venus polluer ce lieu d'abondance.

**Objectif des joueurs :** Le principal objectif des personnages dans cette scène devrait être de rester en vie, tout en remportant les Mac Guffins : la fleur qui leur permet de devenir immortel et le dossier de la *Pramble Pharmaceuticals* qui prouve leur innocence.

**Objectif du conteur :** C'est la fin du scénario et c'est à vous de décider comment l'histoire se termine. Macuilxochitl propose aux Ahutahis de les emmener dans l'autre monde, son monde, pour les protéger de la folie de celui-ci. Ils y deviendront des esprits, et seront libérés des querelles qui les ont divisées. Quoi qu'il en soit, ils disparaissent, s'enfonçant dans les cavernes pour ne plus jamais reparaître.

Manning et ses mercenaires, ceux qui restent, sont tués systématiquement. Dès l'apparition du dieu, ils tentent de l'éliminer par des moyens conventionnels. Certains, plus réalistes, fuient dans la jungle. Ils seront happés par elle, parfois de façon très littérale : mygales, jaguars, sables mouvants, torrents de boue, lianes tueuses, buissons d'épines causant une infection qui se développe de façon foudroyante... Il est impossible de quitter la vallée tant que l'esprit est en colère, et il est très en colère. À tel point que les manifestations spirituelles de cette colère, qui ont la forme de spectres ricanant, volent un peu partout autour de lui, tourmentant



les fuyards et les combattants. La vision est si terrifiante qu'il n'est pas impossible de devenir complètement fou rien qu'à cause d'elle. L'un de ces esprits traverse la cage thoracique d'un des mercenaires, qui meurt aussitôt (crise cardiaque à cause de la terreur) sous les yeux des personnages...

Et eux, justement, dans tout ça, que deviennent-ils ?

**Complications :** En réalité, ceux-ci ont une grande marge de manœuvre. Voici quelques-unes des options qui s'offrent à eux :

- La fuite, qui est un réflexe humain mais idiot. Balancez leur tous les obstacles énumérés précédemment et, le cas échéant, permettez leur d'y survivre.
- Attaquer Macuilxochitl, est un réflexe encore plus idiot, car il est déjà furieux. Il se défendra avec la dernière énergie. Toutefois, de cette façon, les personnages peuvent assister à la fin des mercenaires et de Manning, et voir, au fond des cavernes, les Ahutahis, qui jettent un dernier regard, attristé, sur le monde, avant de tourner le dos et de s'en aller dans les cavernes.
- Tenter de discuter avec Macuilxochitl, ce qui est déjà nettement plus intelligent. Il comprend leur langue et peut parler la nôtre. Il sera sensible à toute tentative de négociation - si les mercenaires cessent de l'attaquer. Une fois qu'ils sont tous morts ou en fuite, les personnages peuvent tenter de dialoguer. Le mieux qu'il leur sera accordé est de ne pas être tué immédiatement. Macuilxochitl leur expliquera clairement que le pouvoir des fleurs va décroître, puis disparaître, dans les jours à venir. Elles étaient pour les Ahutahis, et pour personne d'autre. Eux seuls avaient fait le sacrifice nécessaire pour en obtenir l'usage et il ne souhaite passer aucun nouveau marché, surtout pas avec des étrangers. Pendant la discussion, les Ahutahis survivants entrent dans les cavernes et s'en vont à tout jamais de ce monde. Macuilxochitl les suit, ignorant les personnages. Ceci-dit, il laisse derrière lui ce qui reste d'orchidées qui sont encore capable de soigner les blessures des personnages, le dossier de la *Pramble Pharmaceuticals* sur le cadavre d'Andy Manning, et les personnages peuvent repartir en vie.
- Entrer dans les cavernes ? Les Ahutahis étant dans les cavernes, les personnages se feront la réflexion qu'ils y seront à l'abri de la colère du dieu. Les Ahutahis les laissent même entrer s'ils réussissent à échapper à la vigilance de Macuilxochitl - ce qui ne devrait pas être trop difficile. À un moment, les indiens se dirigent vers le fond de la caverne. Il y brille une douce lumière bleutée, vers laquelle les survivants de la tribu se rendent d'un pas lent. Ils entrent dans cette lumière et disparaissent à jamais. Si un ou plusieurs des personnages choisissent de les suivre, alors ils obtiennent peut être ce qu'ils souhaitent : l'immortalité.



Cependant, ils sont perdus pour ce monde, car Macuilxochitl a promis un voyage sans retour. Dès que le dernier Ahutahi a franchi le seuil de l'autre monde, la lumière décroît, puis s'éteint. Selon que vous adhérez ou non à la version *god-machine* du monde des ténèbres, vous pouvez insérer à ce moment-là la bande son d'une horloge qui redémarre...

- Et Uacha ? Il n'est pas du lot de ceux qui s'en vont, son destin est différent. Selon que vous avez besoin ou non d'un *deus ex machina*, faites le intervenir en faveur des personnages. Il se peut qu'il les ait trouvés sympathiques, surtout s'ils ont renoncé en cours de route à leur objectif d'emporter les fleurs hors de la vallée. La quête de l'immortalité, du pouvoir, de la gloire ou de la richesse sont des motivations qui lui paraissent déshonorantes et il ne prendra pas parti pour de tels individus. Il peut user de ses pouvoirs pour leur frayer un chemin hors de la vallée, ou leur restituer le dossier de Manning, ou du matériel... Par contre, il y a peu de chance pour qu'il se montre, et strictement aucune pour qu'il fournisse la moindre explication.

**Conclusion :** Une fois tous les mercenaires morts et les Ahutahis disparus, le dieu retrouve son calme. La pluie cesse et sortir de la vallée devient à nouveau possible, si les personnages sont en état. Rejoindre la civilisation sera un problème en soi : les personnages sont certainement perdus, ils n'ont sans doute plus ni guide, ni équipement et il y a de bonnes chances pour qu'ils soient blessés, à la fois physiquement et moralement. Le voyage du retour prend deux fois plus longtemps, les mêmes pénalités qu'à l'aller s'appliquant.

Quand les joueurs sont à bout, une patrouille de l'armée guatémaltèque les cueille dans la jungle et les emmène dans un hôpital de brousse...

### **ÉPILOGUE 1 : QU'ELLE ÉTAIT VERTE MA VALLÉE...**

Les Ahutahis ne sont plus et il ne reste rien des orchidées miraculeuses. Dans les deux jours qui suivent, toute trace du drame qui s'est joué disparaît : les habitations des Ahutahis se couvrent de végétation et les cadavres sont absorbés par le sol.

Uacha reste seul dans sa vallée, évitant tout contact avec les étrangers, soulagé de savoir son peuple enfin à sa place. Il attend sans impatience que les hommes retrouvent le chemin de la terre d'abondance dont il est le gardien. Ils y ont leur place si ils savent respecter les règles. Cela arrivera tôt ou tard, et alors Uacha sera là pour leur servir de guide.

### **ÉPILOGUE 2 : RETOUR À LA CIVILISATION.**

Pendant qu'ils sont à l'hôpital, les personnages reçoivent la visite d'un agent du département d'état. Celui-ci souhaite prendre connaissance du dossier détenu par Manning. Si les personnages le

lui remettent, il revient le lendemain et leur tient le discours suivant : « *Pour des gens qui ont eu aussi chaud aux fesses, je trouve que vous vous en tirez plutôt bien. En tous cas, vous pouvez rendre au bercail, vous avez été blanchis. La Pramble Pharmaceutics s'est fait taper sur les doigts comme il faut. La question est réglée. Je me suis même arrangé pour que vous puissiez voyager à nos frais pour le retour. Maintenant, je ne vais pas vous raconter des craques : on attend de vous que vous laissiez les choses là où elles sont. Pas question d'aller poser des questions ou de vous faire justice vous-même. C'est bien compris ?* »

Il sait que l'armée locale a envoyé un hélico là-bas. Ils n'ont rien vu et rien trouvé...

Dans son bureau, monsieur Kramer reçoit la visite d'une équipe d'agents du FBI, très désireux de savoir pourquoi il a embauché un tueur à gage de renommée internationale... Il meurt le soir même d'un arrêt cardiaque. La firme n'a aucun commentaire à faire sur la question et ses avocats disent avoir tout ignoré des manigances de leur employé.

Les personnages sont donc à nouveau, libres comme l'air... La sera trop heureuse d'oublier jusqu'à leur nom. Si ils attaquent en justice, pourvus des documents de Manning, ils recevront une somme rondelette, mais monsieur Smith reviendra les voir pour leur réexplique ce qu'on attend d'eux.

Récompensez largement à l'issue de ce scénario.

« Ce qui est le secret des dieux  
doit rester un secret. »

### Appendice.

#### Les Personnages non joueurs.

##### **Andy Manning, futur associé.**

**Description :** Un mètre quatre-vingt-cinq, tout en muscle, la mâchoire carrée et le cheveu court. Un regard bleu acier vibrant de l'autorité légitime du maître du monde en terrain conquis où qu'il aille, Manning ne parle jamais : il ordonne. Il n'aime rien tant qu'avoir le poids de ses rangers aux pieds, et d'aller bras nus jaillissant du marcel kaki, exhibant le tatouage de son biceps droit. Il n'a pas d'âge, il a la quarantaine indestructible.

**Antécédents :** Ancien des forces spéciales de l'armée américaine, Andy Manning avait également eu l'occasion de servir dans divers pays d'Afrique et d'Amérique Centrale au service des opérations de la CIA. Son esprit d'initiative et son empressement à massacrer l'ennemi lui valurent une progression rapide. Il dut prendre sa retraite après que la presse se soit

intéressée d'un peu trop près aux crimes de guerre auxquels il s'était livré avec son unité pendant les opérations en Afghanistan. De retour au pays, il ne tarda pas à trouver un emploi à la *Pramble* : il avait tout à fait le profil et les recommandations qu'ils cherchaient.

Depuis cinq ans, il s'éclate dans son nouveau boulot. La sécurité des locaux de la boîte, en plein cœur du middlewest, c'était un peu routinier. Quand monsieur Kramer vint le chercher pour superviser les intérêts de la firme en Amérique centrale, il sauta sur l'occasion.

Il y a quelques jours, il reçut un coup de téléphone de monsieur Kramer qui lui confia une mission aux objectifs simples : retrouver la *Iaruléa Orchidia*, détruire l'écosystème dont elle est issue afin de garantir que la firme sera la seule à en bénéficier, éliminer tous les témoins de l'opération et tous les gens avec qui le professeur Blandish a pu être en contact. Andy Manning a bien l'intention de suivre ces ordres à la lettre, car après cela, il touchera un sacré pactole. Son programme inclut de massacrer tout ce qui se trouvera sur son chemin, y compris ses propres hommes.

Attributs: *Intelligence 3, Wits 4, Resolve 4, Strength 4, Dexterity 4, Stamina 4, Presence 3, Manipulation 3, Composure 4*

Compétences : *Academics 3, Computer 2, Crafts (Explosives) 3, Investigation 2, Medicine 2 (First Aid), Politics 2, Science 2, Athletics 3, Brawl 3, Drive 2, Firearms 4 (Submachine Guns), Larceny 1, Stealth 3, Survival 4, Weaponry 3 (Combat Knife), Empathy 2, Expression 2, Intimidation 2, Persuasion 2, Socialize 2, Streetwise 1, Subterfuge 3*

Atouts : Conscience du Combat, Sens du danger, Sens de l'orientation, Réflexes rapides 2, Style de combat : Kung Fu 3, Langage 1, Alliés 1

Volonté : 8

Moralité: 5

Vertu: Charité

Vice: Pride

Initiative: 10

Defense: 4

Armor: 2/3 (Kevlar body armor)

Speed: 13

Health: 9

Combat Knife 2(L) 1 — 10

SMG 3(L) 2 30+1 Autofi re 12

#### Armes/Attaques

Type	Dégâts	Taille	Cap.	GD	Note
Couteau	2(L)	-	-	10	-
SMG3	3(L)	2	30+1	12	Tir automatique

#### Les Mercenaires de la Pramble (10).

**Description** : Recrutés parmi la population locale, ces mercenaires connaissent à peu près la région et très bien le type de terrain dans lequel ils opèrent. Ils seront très efficaces dans les embuscades. Si quelque chose les étouffe, ce ne sera pas leurs scrupules... Ils sont grassement payés et feront ce qu'ils faut pour mériter leur salaire, quelles qu'en soient les conséquences pour la population et l'écosystème de la Vallée.

Attributs: *Intelligence 2, Wits 2, Resolve 2, Strength 3, Dexterity 2, Stamina 3, Presence 2, Manipulation 3, Composure 2*

Compétences : *Crafts 2, Investigation (Spying) 3, Occult 1, Politics 1, Athletics 2, Brawl 2, Firearms 2, Larceny 3, Stealth (Local Terrain) 4, Survival (Local Terrain) 4, Weaponry 1, Animal Ken 3, Empathy 1, Persuasion 2, Streetwise 2, Subterfuge 4*

Atouts : Sens du Danger, Sens de la Direction, Langages 3, Contacts 2

Volonté : 4

Moralité: 6  
Vertu : Prudence  
Vice : Avidité  
Initiative: 4  
Défense: 2  
Vitesse : 10  
Santé : 8

#### Armes/Attaques

Type	Dégâts	Taille	Cap.	GD	Note
Fusil d'Assaut	4	2	30	8	Mauvaise qualité Ne rejoue pas les 10

#### Les pilotes (2).

**Description :** Ces deux anciens pilotes de l'Air Force ont fait leurs classes pendant la guerre d'Afghanistan. Ils connaissaient Manning depuis cette époque et c'est lui qui les a recrutés. Ils lui sont tout dévoués et ils ont sa confiance.

Attributs: *Intelligence 2, Wits 2, Resolve 2, Strength 3, Dexterity 2, Stamina 3, Presence 2, Manipulation 3, Composure 2*

Compétences : *Crafts 2, Investigation (Spying) 3, Occult 1, Politics 1, Athletics 2, Brawl 2, Firearms 2, Larceny 3, Stealth (Local Terrain) 4, Survival (Local Terrain) 4, Weaponry 1, Animal Ken 3, Empathy 1, Persuasion 2, Streetwise 2, Subterfuge 4*

Atouts : Sens du Danger, Sens de la Direction, Langages 3, Contacts 2

Volonté : 4

Moralité: 6

Vertu : Prudence

Vice : Avidité

Initiative: 4

Défense: 2

Vitesse : 10

Santé : 8

#### Armes/Attaques

Type	Dégâts	Taille	Cap.	GD	Note
Fusil d'Assaut	4	2	30	8	Mauvaise qualité Ne rejoue pas les 10

#### Orestes Abilla, scientifique au service de la Pramble.

**Description :** Un latino-américain d'une quarantaine d'années, en plutôt bonne forme physique, mais sujet aux coups de fatigue.

**Antécédents :** Abilla est originaire du Guatemala, où il travaille au service des eaux et forêts. Il s'y connaît assez bien en matière de jungle, même si son travail se résume la plupart du temps à de la bureaucratie. Quand Manning l'a contacté pour qu'il serve de guide et prélève lui-même l'orchidée, il a sauté sur cette occasion de se faire de l'argent.

Il n'est pas complètement idiot, il a rapidement compris qu'il y a un gros truc en jeu mais il n'est pas du tout prêt à changer son fusil d'épaule : il a pour l'instant l'impression d'être du côté des gagnants, et c'est son camp préféré...

Attributs: *Intelligence 2, Wits 2, Resolve 2, Strength 3, Dexterity 2, Stamina 3, Presence 2, Manipulation 3, Composure 2*

Compétences : *Crafts 3, Investigation (Nature) 3, Occult 1, Politics 3, Science (Botanique) 3, Brawl 1, Firearms 1, Stealth (Local Terrain) 4, Survival (Local Terrain) 4, Weaponry 1, Animal Ken 4, Empathy 1, Persuasion 2, Subterfuge 3*

Atouts : Sens de la Direction, Contacts 2, Concentration  
Volonté : 4  
Moralité: 6  
Vertu : Tempérance  
Vice : Avidité  
Initiative: 4  
Défense: 2  
Vitesse : 10  
Santé : 8

#### **Joaquin Majores, guide malgré lui.**

**Description :** Un jeune gars de vingt-cinq ou trente ans, visiblement habitué au terrain. Il porte des traces de coups sur le visage, et quand les personnages le trouveront il sera sans doute vêtu des mêmes vêtements qu'il porte depuis sa capture et menotté.

**Antécédents :** Joaquin est le fils de paysans du coin qui a tenté de se faire un business en travaillant comme guide pour les touristes. Il découvrit la vallée par hasard, et y passa un peu de temps quand il avait dix-huit ans. Il y revint des années plus tard avec le professeur Blandish et le docteur Aguilero. Peu de temps avant l'arrivée des personnages au Paraguay, il fut contacté par Manning, mais ne s'y trompa pas : même si celui-ci proposait beaucoup d'argent, ses intentions n'étaient pas honnêtes. Alors Joaquin l'envoya balader. Dix minutes plus tard, trois costauds l'attrapèrent sous les bras et Manning obtint de lui par la torture tout ce qu'il savait de la vallée. Il a été emmené comme prisonnier pour le cas où, et cherche depuis une occasion de s'échapper... et de se venger...

**Notes :** Majores n'est dans le scénario que pour deux raisons : renseigner les personnages sur ce qu'il a compris de l'identité de Manning. Il a même déjà entendu parler de *Preamble*. L'autre raison est plus pragmatique : permettre aux personnages de survivre à leur expérience. Si ils doivent quitter la vallée en catastrophe et que Joaquin est disponible pour leur donner un coup de main, il le fera, et ils auront tout de même de meilleures chances avec que sans lui...

Attributs: *Intelligence 2, Wits 2, Resolve 2, Strength 3, Dexterity 2, Stamina 3, Presence 2, Manipulation 3, Composure 2*

Compétences : *Crafts 2, Investigation (Scanning) 3, Occult 2, Politics 1, Athletics 3, Brawl 2, Firearms 2, Larceny 3, Stealth (Local Terrain) 4, Survival (Local Terrain) 4, Weaponry 1, Animal Ken 3, Empathy 1, Persuasion 2, Streetwise 2, Subterfuge 2*

Atouts : Sens du Danger, Sens de la Direction, Langages 3, Contacts 2

Volonté : 4  
Moralité: 6  
Vertu : Endurant  
Vice : Avidité  
Initiative: 4  
Défense: 2  
Vitesse : 10  
Santé : 8

#### **Les Ahutahis, habitants immortels de la vallée.**

**Description :** Tous ont l'air de sortir d'un autre âge, celui des aztèques. Ils ont les cheveux noirs, une peau de bronze et, curieusement, les yeux verts - d'un vert inquiétant, absolument pas naturel, même le blanc de leur œil étant légèrement vert végétal. Aucun d'entre eux ne parle anglais, et ils ne souhaitent pas communiquer avec les personnages.

Attributs: *Intelligence 3, Wits 3, Resolve 3, Strength 5, Dexterity 5, Stamina 5, Presence 3, Manipulation 3, Composure 4*

**Compétences :** *Crafts 4, Investigation (Nature) 3, Occult 4, Athletics 3, Brawl 2, Stealth (Local Terrain) 5, Survival (Local Terrain) 5, Weaponry 3, Animal Ken 4, Empathy 4, Intimidation 2*

**Atouts :** Unseen Sense, Sens de la direction, Striking Looks ••.

**Régénération :** Grâce à la consommation régulière de la *Iaruléa Orchidia*, les Ahutahis ne souffrent d'aucun des effets du vieillissement et ne tombent jamais malade. Qui plus est, leurs blessures guérissent plus rapidement : ils récupèrent un niveau de blessure *bashing* toutes les heures, et un niveau de blessure létale tous les jours. Ils récupèrent normalement des dommages aggravés. Qui plus est, ils bénéficient d'une force et d'une endurance accrues...

Si jamais ils se trouvent privés de la source de leur immortalité pendant plus d'une lune complète, ils commencent à vieillir et meurent en seulement quelques jours.

**Volonté :** 8

**Moralité :** 6

**Initiative :** 9

**Défense :** 4

**Vitesse :** 10

**Santé :** 10

#### Armes/Attaques

Type	Dégâts	Taille	Cap.	GD	Note
Sarbacane	0	2	30	8	Mauvaise qualité

La sarbacane est un tube utilisé pour lancer des fléchettes empoisonnées. Les habitants de la vallée en possède tous une. Leur portée est d'à peu près 15 mètres. Les fléchettes sont couvertes d'un poison paralysant que les Ahutahis extraient des petites grenouilles jaunes et dont la toxicité est de 8 et qui cause des niveaux *bashing*.

La Ahutahis sont aussi équipés de couteaux ou de massues...

#### Les Rois-Prêtre Ahutahis, habitants immortels de la vallée.

**Description :** Deux hommes, deux femmes, particulièrement attirants. Ils sont tous coiffés d'une simple bande d'or et portent une tunique rouge.

**Attributs :** *Intelligence 3, Wits 3, Resolve 3, Strength 5, Dexterity 5, Stamina 5, Presence 3, Manipulation 3, Composure 4*

**Compétences :** *Crafts 4, Investigation (Nature) 3, Occult 4, Athletics 3, Brawl 2, Stealth (Local Terrain) 5, Survival (Local Terrain) 5, Weaponry 3, Animal Ken 4, Empathy 4, Intimidation 2*

**Atouts :** Unseen Sense, Sens de la direction.

**Numina :** Alchimie (externe) ••••, Contrôle du Temps ••••, Divination •••, Évocation ••, Guérison ••••, Sacrifice •, Vision à distance (*scrying*) ••

*En d'autre terme, ils peuvent effectuer des rituels pour voir à distance - mais dans la vallée, fabriquer des potions de guérison et des poisons comme celui qui enduit les flèches des sarbacanes, et à la suite d'un rituel qui prend plusieurs heures contrôler le climat de la vallée. Ils peuvent aussi mobiliser tous les esprits du cru pour les retourner contre des intrus...*

**Régénération :** Grâce à la consommation régulière de la *Iaruléa Orchidia*, les Ahutahis ne souffrent d'aucun des effets du vieillissement et ne tombent jamais malade. Qui plus est, leurs blessures guérissent plus rapidement : ils récupèrent un niveau de blessure *bashing* toutes les heures, et un niveau de blessure létale tous les jours. Ils récupèrent normalement des dommages aggravés. Qui plus est, ils bénéficient d'une force et d'une endurance accrues...

Si jamais ils se trouvent privés de la source de leur immortalité pendant plus d'une lune complète, ils commencent à vieillir et meurent en seulement quelques jours.

**Volonté :** 8

**Moralité :** 6

**Initiative :** 9

**Défense:** 4  
**Vitesse :** 10  
**Santé :** 10

**Uacha, le seul véritable immortel de la vallée.**

**Description :** Il semble être le plus solide des Ahutahis.. Cheveux noirs, une peau de bronze et, curieusement, les yeux verts il est plus grand que la moyenne et semble être un véritable géant.

**Antécédents :** Uacha était le chef des Ahutahis quand la tribu fut dévastée par la maladie. Lors de cette terrible épidémie, il perdit tous les membres de sa famille, notamment son fils qu'il chérissait par-dessus tout et qui était la source de toute sa fierté. Désespéré, Uacha passa un contrat avec Macuilxochitl afin que ce genre de drame ne se reproduise jamais. En échange, l'esprit obtint d'Uacha qu'il devienne à jamais son serviteur, le gardien de la vallée. Uacha accepta, car ayant mis son peuple à l'abri à jamais, il n'avait plus de devoirs envers lui et n'avait plus d'attache dans le monde.

Uacha devint un véritable immortel, lié à l'essence même de la vallée. Détaché des Ahutahis, il fit plusieurs incursions à l'extérieur de la vallée. Lorsqu'il assista aux massacres causés par l'installation des blancs, il sut qu'il avait pris une bonne décision en isolant les Ahutahis à jamais et s'ouvrit aux Prêtres-Rois de ce que le monde extérieur avait été frappé par la folie. Et puis, avec le temps, il en vint à reconsidérer son opinion et à réaliser que, sans le vouloir, il avait condamné son peuple au destin le plus horrible qui soit : ne jamais vieillir, ne jamais changer, ne jamais plus connaître le sourire d'un enfant... À chacune de ses courtes incursions dans le monde extérieur, Uacha voyait des enfants et en chacun d'entre eux une promesse d'avenir que son peuple n'était plus en mesure de formuler. A mesure que le temps passa, il se détacha de plus en plus des Ahutahis, qui occupaient une terre d'abondance indûment tandis qu'autour d'eux les peuples vivaient, changeaient, s'adaptaient, mouraient...

**Conseils d'Interprétation :** Uacha est un être secret, honorable et tragique. Il ne fera jamais rien pour nuire aux Ahutahis, mais il ne leur viendra pas non plus en aide. À ses yeux, leur temps est passé, depuis le premier jour. Pourtant, sa fidélité à ceux-ci l'empêche même de formuler cette opinion à voix haute. Il n'a aucune estime pour les personnages, mais il les voit comme un instrument du destin et n'a pas non plus la moindre animosité à leur égard.

**Attributs:** *Intelligence 5, Wits 3, Resolve 5, Strength 6, Dexterity 6, Stamina 6, Presence 3, Manipulation 3, Composure 4*

**Compétences :** *Crafts 4, Investigation (Nature) 3, Occult 4, Athletics 3, Brawl 2, Stealth (Local Terrain) 5, Survival (Local Terrain) 5, Weaponry 3, Animal Ken 4, Empathy 4, Intimidation 2*

**Atouts :** Unseen Sense, Sens de la direction, Langage : Espagnol, Striking Looks ••, Fleet of Foot ••, Strong Back.

**Régénération :** Uacha ne souffre d'aucun des effets du vieillissement et ne tombent jamais malade. Ses blessures guérissent rapidement : ils récupèrent un niveau de blessure *bashing* toutes les huit minutes, d'un niveau de blessure létale toutes le quatre heure et d'une blessure aggravée tous les jours. Les membres et les organes amputés repoussent en un mois. Ils récupèrent normalement des dommages aggravés. Qui plus est, ils bénéficient d'une force et d'une endurance accrues...

**Œil de l'Esprit :** Uacha est capable de voir et de sentir tout ce qui se passe dans la vallée en dépensant un point de Volonté.

**Affinité Naturelle :** Uacha ne peut être blessé par aucun animal ou aucune plante dans son environnement naturel. En dépensant un point de volonté, il peut

**Prouesse Physique :** Tant qu'il est dans son territoire, ses attributs physique sont augmentés d'un point (déjà pris en compte).

**Volonté :** 8

**Moralité :** 9

**Initiative :** 9

**Défense :** 4

**Vitesse :** 10

**Santé :** 10

### **Macuilxochitl, l'esprit de la vallée.**

**Description :** Macuilxochitl apparaît généralement sous la forme d'un indien nu, de bonne taille et au corps athlétique, exerçant une grande attirance physique. Ses yeux sont toujours intégralement blancs s'il n'est pas en train de posséder une personne.

**Antécédents :** La légende veut qu'autrefois, Macuilxochitl ait été un homme, l'un des premiers hommes médecine du peuple qui vivait dans la vallée avant les Ahutahis. Il est entré dans le Crépuscule et est devenu l'esprit de la vallée et son dieu. La vérité est sans doute que le culte des tribus successives a fait de cet esprit peu puissant au départ une véritable divinité. Macuilxochitl représente la capacité de la vallée à assurer la vie de ceux qui y vivent, l'abondance et la luxuriance de la végétation, la qualité de l'air et de l'eau. Ses protégés sont les hommes, mais aussi toutes les formes de vie animale. La mort ne l'effraie pas, car elle fait partie du cycle, mais il ne lui appartient pas de la donner.

Qu'est ce qui le poussa accepter d'accorder l'immortalité aux Ahutahis ? La crainte de perdre son pouvoir s'ils disparaissaient ? Cette hypothèse est plus crédible que la théorie d'une profonde affection pour ce peuple. Il accepta et projeta son pouvoir de guérison dans une manifestation physique : *Iaruléa Orchidia*. Oui, ces fleurs sont magiques. Elles le sont parce que l'esprit de la vallée leur accorde de pousser en ayant ces incroyables propriétés, mais elles n'en ont pas l'air. Quoi qu'il en soit, aujourd'hui, le marché qu'il a passé il y a sept cents ans ne l'intéresse plus. Il lui coûte trop de pouvoir par rapport à ce qu'il lui en rapporte. Il ne reviendra pas sur le pacte, mais il n'avait jamais promis qu'il protégerait la vallée ou les fleurs contre les intrus, et quand il s'est rendu compte que Blandish emportait la fleur, il l'a laissé faire. Il est à l'origine de l'étrange obsession que ressentent les protagonistes pour cette fleur depuis le début. En réalité, il existe même une possibilité pour que le destin des Ahutahis n'ait jamais été que celui-ci : servir de preuve que l'immortalité est à portée de main pour exciter la convoitise des hommes...

*En termes de jeu, Macuilxochitl est un hybride entre un esprit de la nature et un esprit du lieu. Il est lié intimement à la vallée et sait à peu près tout ce qui s'y passe, mais il peut la quitter - par contre il ne peut être en deux endroits à la fois. Il a la capacité d'aller et venir du monde des esprits à celui des hommes et, au moins dans la vallée, il peut atteindre n'importe qui, n'importe quand. Il peut même ouvrir un passage vers le monde des esprits ou y entraîner ses victimes. Il dispose de pouvoirs de guérison qu'il a transféré dans l'orchidée. Est-il un esprit ou un démon ? C'est ouvert au débat...*

**Rang :** 5

**Attributs :** Pouvoir 12, Finesse 12, Résistance 12

**Volonté :** 13

**Essence :** 25

**Initiative :** 24

**Défense :** 12

**Vitesse :** 28

**Taille :** 5

**Corpus :** 17



**Influences :** Convoitise •••, Végétation •••••

**Numina :** Abduction, Camouflage, Drainer, Rompre le Seuil, Guérison, Atteindre (*reach*), Quête (*seek*), Vision Matérielle (*material vision*).

*En clair, Macuilxochitl peut faire passer une personne dans le monde des esprits, aspirer la volonté ou l'énergie magique d'une personne pour s'en nourrir, traverser la barrière qui sépare le monde des esprits du monde tangible, utiliser ses pouvoirs dans le monde réel depuis le monde des esprits, et voir depuis le monde des esprits ce qui se passe dans le monde matériel.*

**Faiblesses :** Macuilxochitl est vulnérable à toute attaque lancée contre lui par un habitant de la vallée (sa défense est divisée par deux), par ailleurs toute personne qui l'attaque avec une arme faite du bois ou des pierres de la vallée lui causent des dommages aggravés.

Mais sa faiblesse la plus importante est que s'il cause directement la mort d'un être humain, il perd la totalité de son pouvoir et disparaît : il est à la base une esprit d'abondance et de protection de la vie.

### **Bibliographie : Rendons à César...**

*Les caractéristiques des mercenaires ont toutes été honteusement pompées dans l'ouvrage **Dogs of War** et bon nombre de leurs atouts sortent d'**Armory**. Les Ahutahis sont ma propre sauce des immortels dont on peut trouver la description dans **Immortals**. Uacha est également l'un d'entre eux, un Warden, dont on peut trouver la description à la p.131-136. L'atout Langage des Esprits apparaît dans le **Book of Spirits**, p. 90. Les règles de sorcellerie utilisées pour les Prêtres Rois sont celles de la magie décrite dans **Second Sight**, p. 102-121. Les pouvoirs de Macuilxochitl sont tirés du **Book of Spirits**, p.130-148. Mais la référence absolue, c'est le livre de base du **World of Darkness**.*

Un scénario conçu par Arthis Jolimont  
([vincentgin@hotmail.com](mailto:vincentgin@hotmail.com))

Je dédie ce scénario à David, Micha et Xavier,  
qui m'ont fait tomber dedans quand j'étais petit,  
et à mon épouse, qui m'y maintient,  
et avec quel bonheur.