

# Des immortels au banquet

par Bertram

1er prix du  
11ème concours

*Ce synopsis générique à orientation « pulp » (Arkéos, AdC, Daredevils, Indiana Jones) se déroule dans les années trente. Il amènera les joueurs dans une cité précolombienne souterraine où ils devront se mesurer à une autre équipe afin de savoir qui pourra accéder à l'immortalité...*

## Un Führer immortel ?

Les personnages sont contactés par les services secrets de leur pays. Un espion a fait parvenir un rapport sur une expédition d'une organisation nazi « les chevaliers du soleil Noir », une organisation ésotérique qui poursuit des recherches archéologiques dans un but occulte.

Cette organisation a récemment monté une expédition en Amazonie. Selon des sources confidentielles cette expédition a pour but de retrouver une civilisation perdue qui aurait trouvé le secret de l'immortalité ainsi que le secret de la puissance du Soleil..

Les autorités prennent cette menace au sérieux.. Un Reich de trois mille ans avec à sa tête un Immortel fait frémir ...

De multiples sabotages ont retardé l'expédition. Les personnages, s'ils acceptent, devront suivre celle-ci et prendre les mesures qui s'imposent au cas où la légende se révélerait exacte. Ils reçoivent tout le matériel dont ils ont besoin. Un guide accompagné de 4 porteurs les aidera..

## Amazonie transit

La traque de l'expédition allemande ne se fera évidemment pas sans heurts : Jaguar, serpents, araignées, tribu primitive, sangsues, perroquets

éruptant quelques mots d'allemands ... à discrétion du MJ

Rappelons cependant que nos héros ne peuvent user de leurs armes à feu sans alerter ceux qu'ils poursuivent.

Au MJ de les pousser à la faute s'il le désire...

Le voyage dure une douzaine de jours dans une atmosphère de jungle moite, de dangers permanents et sournois...

Finalement les nazis établissent leur campement au bord d'un lac. Ils semblent rechercher avec ardeur quelque chose autour de ce lac mais en vain.

## Capturés !

Durant la nuit les Allemands sont encerclés et emprisonnés par des guerriers à l'allure aztèque. Alors que les personnages se demandent ce qu'ils doivent faire, ils remarquent qu'eux aussi sont entourés de guerriers identiques. Le rapport de force doit les amener à se rendre. Ils sont alors ligotés, une éponge au goût aigre dans la bouche et chaque personnage ainsi que chaque Nazi est escorté par un indien qui les fait entrer dans l'eau et les emmène vers le fond. Leur guide s'avère des leurs. L'éponge, au grand soulagement de tous permet de respirer sous l'eau.

## Teothiucatan, tout le monde descend !

Ils passent un tunnel immergé pour se retrouver sous un grand dôme étincelant d'une lumière dorée. Ebahis ils découvrent une cité colossale et grouillante de vie. Il fait aussi clair qu'à la surface. Le dôme semble être tapissé de feuilles d'or.

Un silence se fait sur leur passage et une procession se forme pour les suivre jusqu'au pied d'une pyramide. Là les attend le grand prêtre de la Cité qui s'adresse à eux en une langue inconnue. Le guide leur traduit les propos du prêtre qui remercie les Dieux Huitzilopochtli et Quetzalcóatl d'avoir envoyé leurs émissaires pour la guerre rituelle de régénération.

Ils apprennent que selon la légende les vainqueurs de cette guerre, en fait une série d'épreuves, accéderont à l'immortalité par la grâce du grand serpent à plumes Quetzalcóatl tandis que les perdants se verront sacrifiés à la face de Huitzilopochtli, Dieu de la guerre et du soleil.



## La guerre des Dieux

### Le volador

Deux nazis et deux PJ sont travestis en oiseaux. Ils sont attachés par les pieds au sommet d'un grand mât, chacun reçoit un couteau, puis ils sont lancés dans le vide. Le but de chaque équipe est de couper la corde des membres de l'équipe adverse afin de les faire tomber. Il n'est pas interdit de s'en prendre directement à l'adversaire. La chute ne sera pas mortelle mais le blessé participera aux autres épreuves avec un malus.

### Le Tchatlí ou jeu de pelote

Deux équipes de 2 joueurs s'affrontent en cherchant à faire passer une lourde balle en caoutchouc dans le camp adverse sans qu'elle tombe à terre. Ils ne peuvent toucher la balle qu'avec les hanches, les coudes ou les genoux.. Ceux qui la projettent à travers l'un des deux anneaux en pierre scellés à 3 mètres du sol ont gagné. La balle symbolise le soleil, la traversée de l'anneau le passage au zénith et une nouvelle ère.

### La guerre fleurie

Les guerriers des deux camps sont affublés, l'un des attributs du jaguar, l'autre des attributs de l'aigle. Chevaliers-jaguars et chevaliers-aigles s'affrontent en une succession d'affronte-

ments dont le but est de capturer les attributs des guerriers adverses. Tous les PJ participent.

## Le jugement du Dieu Meujeuavectact

A moins que le MJ veuille se débarrasser de PJ encombrants, il faut faire gagner les nazis à au moins deux épreuves. Ce sont eux qui gagneront l'immortalité...

### Des immortels à dîner ou l'ultime épreuve

Les épreuves terminées le prêtre annonce la victoire des nazis qui sont maintenant les enfants de Quetzalcóatl. Il annonce que les PJ seront sacrifiés à Huitzilopochtli. Mais ils sont d'abord emmenés sous bonne escorte pour être soignés et apprêtés, puis invités à un banquet d'adieux. Où on leur annonce qu'ils rendront hommage aux enfants de Quetzalcóatl...

Au banquet, ils s'étonneront sûrement de l'absence de leurs adversaires. On leur rétorquera que pourtant ils sont bien là, et on leur proposera de prendre une part d'un plat de viande en leur expliquant qu'ainsi les enfants de Quetzalcóatl renaîtront en eux, leur apportant leur force, leur puissance, leur esprit. Immortels car vivant dans tous ces convives qui participent à ce banquet et mangent de cette viande humaine...

Aux joueurs de décider de ce qu'ils feront... Mais un refus direct amènera le courroux de leurs hôtes...

### Le sacrifice au soleil

Après ce festin, les PJ resteront les invités des Aztèques tant qu'ils n'ont pas repris toute leur force. Ils peuvent aussi tenter de s'évader. Les Indiens ne feront rien pour les retenir.

Sinon ils apprennent un matin que le jour du sacrifice à la face de Huitzilopochtli est arrivé. On leur rend leurs effets et leur équipement puis on les emmène à la surface, à la vue du soleil... Le sacrifice est consommé.

Le guide les ramène au vingtième siècle, ce siècle moderne des guerres et des massacres déjà bien entamé.

## Une digestion difficile

Si les PJ ont mangé de la chair humaine, ils sont poursuivis par un sentiment de culpabilité pour avoir brisé un tabou ancestral. Il leur arrive aussi d'avoir d'étranges pensées... en allemand, parfois une conviction qu'ils sont des êtres supérieurs. Ils ont parfois des accès de cruauté, des compétences nouvelles qui apparaissent. Comme s'ils avaient pris l'essence des immortels et que celle-ci luttait en eux...

\*\*\*\*\*

**Rappel :** ce 11<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Cuchulain (en sa qualité de gagnant du 10<sup>ème</sup> concours) :

- thème : l'ultime épreuve ;
- élément : repas exotique.