

La Gazette Blindée

FANZINE ALTERNATIF GRATUIT IRRÉGULIER ET COMPLÈTEMENT ALÉATOIRE



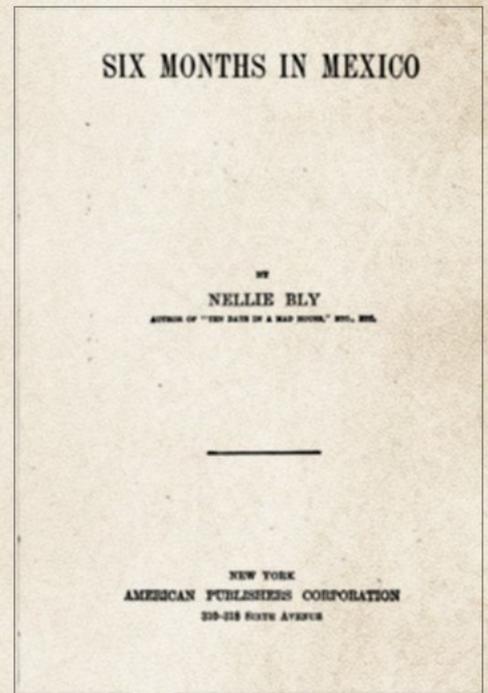
Six mois au Mexique (*Six Month in Mexico*) est un livre de Nellie Bly, écrit après son voyage à travers le Mexique vers 1885. À seulement 21 ans, elle prend l'initiative de travailler comme correspondante à l'étranger. À cette époque, elle écrivait déjà pour le journal *The Dispatch*, mais elle était frustrée de devoir se limiter aux rubriques pour femmes.

Dans cet ouvrage, elle décrit la vie et les coutumes du peuple mexicain ainsi que la pauvreté des classes populaires. Bly est frappée par l'addiction généralisée aux jeux de loterie, notant que certains allaient jusqu'à mettre leurs vêtements en gage pour acheter des billets. Elle aborde également les pratiques de séduction, les cérémonies de mariage, la popularité du tabac, la légende de la plante de maguey, utilisée pour produire le pulque et le mezcal, ainsi que les habitudes des soldats, incluant une mention précoce de leur consommation de marijuana :

"Les soldats ont une herbe nommée marijuana, qu'ils roulent en petits cigares et fument. Elle produit une ivresse qui dure cinq jours, et pendant cette période, ils sont au paradis. Elle n'a aucun effet secondaire, mais son usage est interdit par la loi. Elle est largement répandue parmi les prisonniers. Un cigare est roulé, et les prisonniers, assis en cercle, en profitent tous. Le fumeur prend une bouffée et souffle la fumée dans la bouche de l'homme le plus proche, qui la transmet à un autre, et ainsi de suite autour du cercle. Un seul cigare suffit à enivrer tout le groupe pendant cinq jours."

Bly retourne aux États-Unis après que son reportage sur l'emprisonnement d'un journaliste par le dictateur **Porfirio Díaz** la mette elle-même en danger de détention.

Plus tard, Bly écrit un second récit de voyage, ***Le Tour du monde en 72 jours***, relatant son tour du monde par bateau et train.



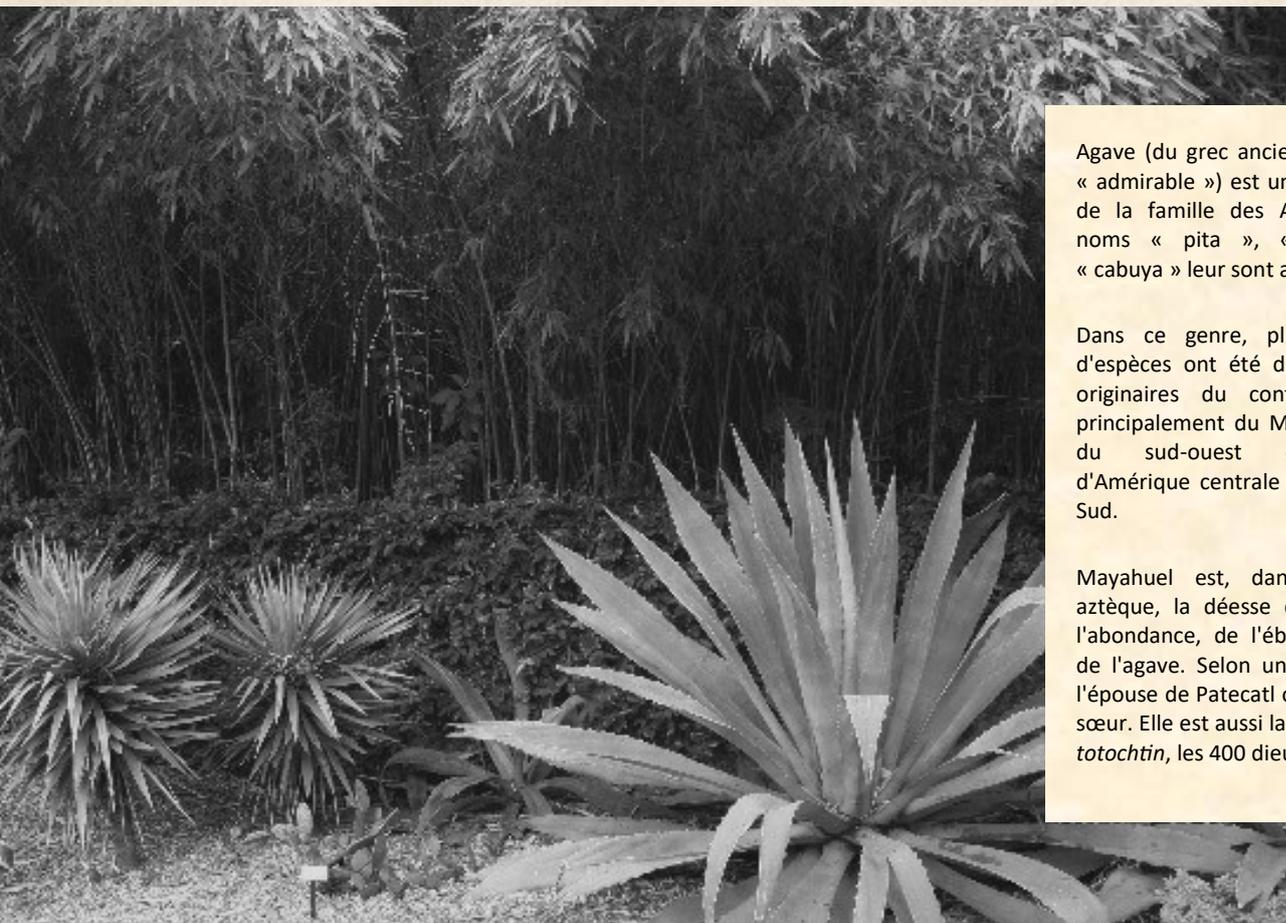
Inspiration pour l'Appel de Cthulhu ?

LA MALÉDICTION DU MAGUEY

Les investigateurs sont engagés par un anthropologue qui souhaite en savoir plus sur la légende du maguey, une plante sacrée réputée pour abriter un esprit ancien.

Il cherche à retrouver un artefact rituel qui aurait permis, selon des légendes, d'entrer en contact avec cet esprit. Leurs recherches mènent les PJ dans une région reculée du Mexique, où des habitants évoquent des étranges rituels nocturnes autour de plantations de maguey.

Cependant, les témoignages parlent aussi d'une "malédiction" : ceux qui perturbent l'esprit du maguey sont plongés dans des visions interminables, prisonniers de leurs propres cauchemars. Les investigateurs devront déterminer si cette légende est une simple superstition ou si une véritable entité, liée aux anciennes croyances, veille encore sur la plante sacrée.



Agave (du grec ancien ἀγαυή / agauê, « admirable ») est un genre de plantes de la famille des Asparagaceae. Les noms « pita », « maguey » ou « cabuya » leur sont aussi attribués.

Dans ce genre, plusieurs centaines d'espèces ont été décrites. Elles sont originaires du continent américain, principalement du Mexique mais aussi du sud-ouest des États-Unis, d'Amérique centrale et d'Amérique du Sud.

Mayahuel est, dans la mythologie aztèque, la déesse de la fertilité, de l'abondance, de l'ébriété mystique et de l'agave. Selon une version elle est l'épouse de Patecatl ou autre version la sœur. Elle est aussi la mère des *Centzon totochtin*, les 400 dieux de l'ivresse

Mayahuel, la déesse aztèque du Maguey



Mayahuel était la déesse aztèque du maguey ou agave (*Agave americana*), une plante cactus originaire du Mexique, et la déesse du **pulque**, une boisson alcoolisée fabriquée à partir des sucres de l'agave. Elle est l'une des nombreuses déesses protégeant et soutenant la fertilité sous ses diverses formes.

MAYAHUEL DANS LA MYTHOLOGIE AZTÈQUE

Mayahuel était l'une des nombreuses divinités aztèques de la fertilité, chacune ayant des rôles spécifiques. Elle était la déesse du maguey et la patronne du festival aztèque de 13 jours (*trecena*) qui commence avec *1 Malinalli* (« herbe »), une période marquée par les excès et l'absence de modération.

Points Clés : Mayahuel

Noms alternatifs : Aucun

Équivalents : 11 Serpent (Mixte postclassique)

Épithètes : La Femme aux 400 Seins

Culture/Pays : Aztèque, Mexique postclassique

Sources principales : Bernadino Sahagun, Diego Duran, plusieurs codex, notamment le *Codex Magliabechiano*

Domaines et pouvoirs : Maguey, pulque, ivresse, fertilité, revitalisation

Famille : Les Tzitzimime (puissantes entités célestes destructrices incarnant des pouvoirs créatifs), Teteoinan (Mère des dieux), Toci (Notre Grand-mère) et les Centzon Totochtin (400 Lapins, enfants de Mayahuel)

Elle était surnommée « *la femme aux 400 seins* », probablement en référence aux nombreuses pousses et feuilles du maguey et au jus laiteux de la plante, transformé en pulque. La déesse est souvent représentée avec des seins généreux ou allaitant, ou bien avec de nombreux seins pour nourrir ses nombreux enfants, les *Centzon Totochtin* ou « 400 lapins », les dieux associés aux effets de l'ivresse excessive.





APPARENCE ET RÉPUTATION

Dans les codex aztèques, **Mayahuel** est représentée comme une jeune femme à plusieurs seins, émergeant d'une plante de maguey, tenant des coupes de pulque mousseux. Dans le *Codex Borbonicus*, elle porte des vêtements bleus (couleur de la fertilité) et un couvre-chef fait de fuseaux et de fibres non filées de maguey (ixtle). Les fuseaux symbolisent la transformation ou la revitalisation du désordre en ordre.

Le vase de pulque *Bilimek* est une pièce en phyllite verte foncée sculptée, couverte de signes iconographiques complexes, exposée au Weltmuseum de Vienne, en Autriche. Fabriqué au début des années 1500, le vase présente une grande tête projetant depuis le côté, interprétée comme le signe du jour *Malinalli 1*, le premier jour du festival de **Mayahuel**. Sur l'autre face, **Mayahuel** est illustrée décapitée, avec deux jets d'*aguamiel* jaillissant de ses seins pour remplir un pot de pulque en dessous.

D'autres images associées incluent une stèle de

la grande pyramide de Teotihuacan datant de la période classique (500-900 de notre ère), illustrant une scène de mariage avec des invités buvant du pulque. Une peinture rupestre sur le site aztèque postclassique d'*Ixtapantongo* montre Mayahuel émergeant d'une plante de maguey, tenant une gourde dans chaque main. Elle porte sur la tête une couronne de plumes et une coiffe en forme de tête d'oiseau. Devant elle se trouve un dieu du pulque et Pantecal, le père de ses 400 enfants.

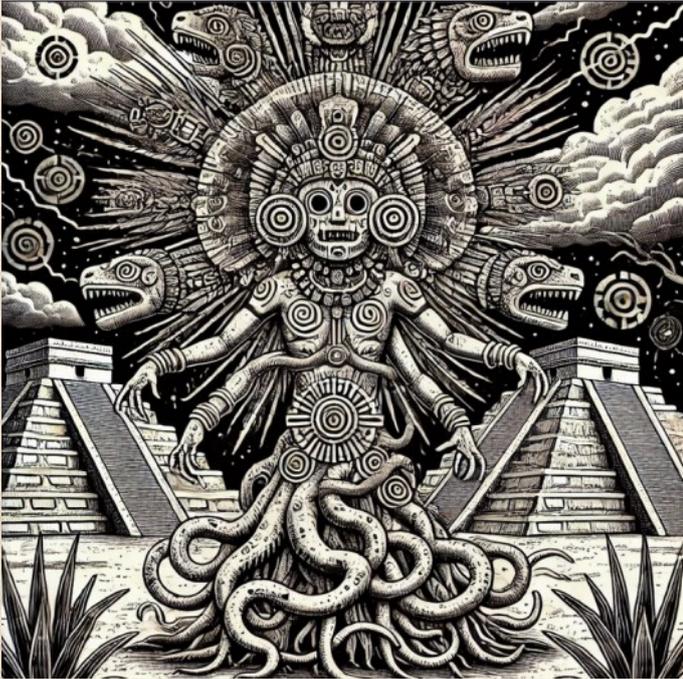
LE MYTHE DE L'INVENTION DU PULQUE

Selon le mythe aztèque, le dieu Quetzalcoatl décida d'offrir aux humains une boisson spéciale pour célébrer et festoyer, et leur donna le *pulque*. Il envoya **Mayahuel**, déesse du maguey, sur Terre et s'unit avec elle. Pour échapper à la colère de sa grand-mère et de ses autres *parentes féroces*, **les déesses Tzitzimime**, Quetzalcoatl et Mayahuel se transformèrent en arbre, mais furent découverts et Mayahuel fut tuée. Quetzalcoatl recueillit les os de la déesse et les enterra, et c'est à cet endroit que la première plante de maguey prit racine. C'est pour cette raison que l'on pensait que la sève douce, l'*aguamiel*, collectée de la plante, était le sang de la déesse.

Une autre version du mythe raconte que Mayahuel était une femme mortelle qui découvrit comment collecter l'*aguamiel* (le liquide), et que son époux, Pantecal, apprit à fabriquer le pulque.



Shub-Niggurath, "La Chèvre Noire aux Mille Chevreaux"



Shub-Niggurath, une divinité de la fertilité et de la corruption, correspond parfaitement à l'aspect fertile et nourricier de Mayahuel. Elle est souvent décrite comme une entité tentaculaire et monstrueuse, engendrant d'innombrables créatures ou "chevreaux". Dans une version aztèque, elle pourrait être invoquée pour bénir les récoltes de maguey, mais aussi pour des rituels où ses énergies fertiles sont canalisées à travers des sacrifices humains.

Adaptation possible : Dans les rituels impliquant le maguey et l'aguamiel, Shub-Niggurath pourrait être vénérée comme une déesse sombre de la fertilité, capable de revitaliser le sol ou de répandre la folie et la mutation parmi ceux qui consomment son "nectar" (ici, l'aguamiel ou le pulque). Les pratiquants pourraient boire du pulque consacré pour entrer en transe et communiquer avec la "Mère des Mille Chevreaux".

Les Mi-Go (Les Fungis de Yuggoth)

Les Mi-Go, des créatures insectoïdes extraterrestres capables de se dissimuler dans l'environnement terrestre, sont souvent associés à l'extraction de minerais ou de substances rares sur Terre. Dans une version aztèque, les Mi-Go pourraient être interprétés comme des "dieux" ou esprits surnaturels associés aux plantes sacrées comme le maguey.

Adaptation possible : Les Mi-Go pourraient chercher à exploiter le maguey pour en tirer une

substance rare, peut-être un ingrédient pour leurs propres rituels. Ils pourraient aussi introduire des mutations dans les cultures de maguey, transformant les plantes et les humains qui en consomment en hybrides horribles. Les rituels impliquant le pulque pourraient ainsi devenir des rites de transformation, où ceux qui boivent le nectar sacré commencent à se "connecter" à des dimensions étrangères.

Yig, le Père des Serpents

Yig est une divinité associée aux serpents et à la terre, souvent considérée comme le "père" des cultes de la fertilité dans les mythes amérindiens. Il pourrait être associé aux cultes du maguey et de la fertilité en tant que protecteur des cultures et force de la nature, mais également en tant que punisseur, envoyant des malédictions à ceux qui le contrarient.

Adaptation possible : Yig pourrait être invoqué lors de rituels de fertilité, où les prêtres demandent des bénédictions pour les récoltes de maguey. Les cultistes, pour obtenir sa faveur, offrent des sacrifices de sang. Cependant, toute personne qui oserait trahir ce culte se verrait transformée, leur peau prenant un aspect écailleux, ou serait persécutée par des serpents qui envahissent leur village. La boisson sacrée pourrait contenir des "essences de Yig", plongeant les buveurs dans des visions de serpents géants ou de terres couvertes de reptiles.



Les Centzon Totochtin ou "400 Lapins"

Dans la mythologie aztèque, les Centzon Totochtin sont les 400 enfants divins de Mayahuel, associés à l'ivresse. Dans l'univers de L'Appel de Cthulhu, ils pourraient être des esprits mineurs invoqués par les cultistes de Mayahuel, qui se manifestent comme de petites créatures surnaturelles capables d'entraîner leurs adorateurs dans des états d'hystérie ou de possession.

Adaptation possible : Les 400 lapins pourraient apparaître comme des esprits vengeurs ou des parasites surnaturels attachés à ceux qui consomment du pulque maudit. En état d'ivresse, les adorateurs sont possédés par les Centzon Totochtin, qui les incitent à des actes d'automutilation, de danse frénétique ou de violence incontrôlée, rappelant les bacchanales. Ils pourraient aussi être visibles uniquement aux personnes en état de transe, ajoutant une dimension de folie à l'expérience.



Centzon Totochtin (Esprits de l'Ivresse et de la Folie)

Les Centzon Totochtin apparaissent sous forme de petits esprits semblables à des lapins mais avec des caractéristiques humanoïdes déformées. Ils peuvent être invisibles pour ceux qui ne sont pas en état de transe ou d'ivresse. Leur présence provoque souvent des états d'hystérie, de délire ou de violence soudaine chez les individus qui consomment du pulque rituel.

FOR 25 CON 40 TAI 15 DEX 70 INT 45

APP — POU 60 EDU — SAN — PV 4

Imp : -2 Carrure : -2 MVT : 9 PM : 12

COMBAT

Attaques par round : 1

Option de Combat rapproché : Les Centzon Totochtin n'ont pas besoin d'attaquer physiquement des adversaires, mais s'ils sont acculés ils attaquent en sautant sur les jambes, s'accrochant aux vêtements et mordent avec leur dents pointues.

Combat rapproché 35% (17/7), dégâts 1d4+imp
Esquive 45% (22/9)

Protection : Aucune mais les *Centzon Totochtin* sont particulièrement Résistants au métal, ils subissent seulement la moitié des dégâts des armes en métal (poignards, épées). Ils sont vulnérables aux objets sacrés bénis ou en obsidienne, traditionnels dans les rituels aztèques.

Vulnérabilité au feu : Un *Centzon Totochtin* exposé au feu est immédiatement affaibli et perd 1d4 PV par tour. Le feu sacré (encensé ou de bois rituel) peut également les forcer à se replier ou à se dissiper temporairement.

Perte de Santé Mentale : Voir un *Centzon Totochtin* pour la première fois coûte 0/1d4 points de SAN. Les effets de possession ou d'hystérie collective peuvent engendrer des pertes de SAN supplémentaires, en fonction des conséquences de leurs actions chaotiques

Compétences : Discrétion 60%, Esquive 45%, Sauter 75%

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Charme mystique** (influence sur les ivrognes) 70%, cette capacité permet d'influencer les individus en état d'ébriété pour les rendre plus agressifs ou insensibles à la douleur.
- **Hystérie collective** 50% (provoque des crises de folie ou d'hystérie dans un groupe de personnes ivres)
- **Aura d'Ivresse Chaotique** : Toute personne se trouvant à moins de 5 mètres d'un *Centzon Totochtin* en état de transe (après avoir consommé du pulque ou une boisson rituelle) doit réussir un jet de POU x 5 pour résister à une montée soudaine d'euphorie suivie d'hystérie. En cas d'échec, la cible entre dans un état de confusion, d'hallucination, ou de folie temporaire, influencée par les esprits des *Centzon Totochtin*.
- **État de Transe Mystique** : Les *Centzon Totochtin* ne peuvent être vus que par ceux qui sont en état de transe ou



sous l'influence d'une boisson rituelle. Pour les autres, ils demeurent invisibles. Les investigateurs en transe pourront les voir et interagir avec eux, mais ils risquent d'être manipulés ou incités à des actes dangereux.

- **Possession temporaire** : Un *Centzon Totochtin* peut "posséder" un personnage pendant 1d6 rounds, le forçant à agir sous l'influence de l'esprit. Pendant cette possession, le personnage doit réussir un jet de SAN pour ne pas commettre des actes impulsifs, souvent violents ou autodestructeurs, dictés par le désir de chaos des esprits. La perte de SAN pour cet effet est de 1d4.

POUVOIRS SURNATURELS

- **Ivresse surnaturelle** : Ils peuvent transférer leur propre état d'ivresse à une cible en soufflant sur elle (test de POU opposé). Si la cible échoue, elle se retrouve dans un état de délire intense, confuse et désorientée pendant 1d10 minutes.
- **Réflexion déformante** : Lorsqu'un *Centzon Totochtin* est vu dans un miroir ou une surface réfléchissante, il peut provoquer une vision dérangeante de soi-même chez la cible, lui infligeant une perte de 1d3 SAN. Cette vision renforce les pulsions destructrices et l'angoisse.

D'autres idées et inspirations pour l'Appel de Cthulhu ?

LA DANSE DES FANTÔMES



Certains villageois chuchotent qu'une entité a pris possession des danseurs, invoquée par des rituels de sorcellerie anciens qui visent à offrir des âmes aux "dieux de l'autre côté". La fête devient un piège dont les participants risquent de ne pas sortir indemnes.

Les investigateurs devront découvrir l'origine de cette malédiction, tout en échappant aux fantômes des danseurs ensorcelés.

Lors d'une fête de village célébrant le Jour des Morts, les investigateurs remarquent des danses et chants qui semblent sortir d'une autre époque. Au fur et à mesure que la fête progresse, ils s'aperçoivent que les danseurs, pour la plupart des hommes habillés en costumes traditionnels, sont de plus en plus pâles, leurs mouvements de plus en plus étranges.



LES SOLDATS DU CIGARRO

En enquêtant sur la vie des soldats locaux, les investigateurs entendent des récits de soldats "invincibles" qui, après avoir fumé des "*cigarros de marijuana*", se transforment en guerriers terrifiants, insensibles à la douleur.

Ce phénomène semble étroitement lié à un chaman qui fabrique les fameux *cigarros* en utilisant un mélange d'herbes sacrées. Cependant, ces guerriers montrent aussi des signes d'agressivité surnaturelle et de possession.

Les PJ sont confrontés à une double mission : comprendre l'origine de cette invincibilité temporaire, et découvrir si les soldats sont simplement sous l'effet de substances ou s'ils sont liés à une force mystique plus ancienne. Dans leur quête, ils risquent d'affronter des soldats en transe, incapables de distinguer les amis des ennemis.

LES YEUX DU JAGUAR

Un archéologue a récemment découvert une relique ancienne : une figurine en pierre représentant un jaguar, animal sacré des anciens Mexicains.

Depuis, il est persuadé que la statue le protège, bien qu'il affirme ressentir parfois des "yeux invisibles" le surveillant. Les investigateurs sont invités à le rejoindre pour étudier la relique. Sur place, ils découvrent que la figurine semble éveiller chez ceux qui la touchent des instincts de prédation et une violence latente. Rapidement, le groupe est confronté à des phénomènes étranges : des animaux sauvages qui semblent les suivre, des rêves de chasse nocturne, et l'apparition de mystérieuses empreintes de jaguar autour de leur camp.

Les investigateurs devront trouver un moyen de neutraliser l'esprit de la relique avant que l'archéologue, et eux-mêmes, ne tombent totalement dans la folie du chasseur.

LE Puits DES ESPRITS

Un village indigène situé près de la plantation de maguëy fait face à des disparitions inexplicables :

des villageois sont attirés vers un puits sacré à l'extérieur du village et semblent y être "avalés". Les anciens disent que les esprits du puits réclament des âmes et que les sacrifices sont un devoir ancestral pour maintenir l'équilibre. Mais certains villageois murmurent que les disparus reviennent sous forme de spectres la nuit, réclamant des vivants pour les rejoindre. Les investigateurs devront descendre dans le puits pour comprendre son secret, mais ce qu'ils trouveront sous la terre pourrait être une porte vers une dimension où résident d'autres esprits, loin d'être bienveillants.

L'OMBRE DE PULQUE

Alors qu'ils séjournent dans un village mexicain, les investigateurs apprennent que les villageois se méfient de la boisson locale, le pulque, après une série d'événements inexplicables. Les buveurs de pulque affirment avoir des visions d'un monde étrange où les couleurs sont inversées, et où des créatures noires semblent ramper dans les ténèbres.

La boisson, censée être sacrée et protectrice, aurait été "empoisonnée" par une mystérieuse secte qui cherche à atteindre un autre plan d'existence.

Les PJ découvrent que cette secte, issue de l'époque des Aztèques, souhaite revenir en contact avec d'anciennes divinités. Chaque gorgée de pulque rapproche les buveurs de ces dieux déformés, et les investigateurs doivent arrêter ce culte avant qu'il n'ouvre un portail vers une autre dimension.