



SAPPA INGA



MISSIONS INITIALES

SAPA INCA

CRÉDITS

Coordination éditoriale

Florent Moragas

Développement et rédaction

Éric Dubourg, Nurthor le Noir, Laurent "Zodiac" Cournault

Direction artistique

Gabriel Pardon

Maquette

Josselin Grange et Florent Moragas

Illustration de couverture et intérieures

Gabriel Bulik, David Chapoulet, Maxime Teppe, Gabriel Pardon

Relecture

Guillaume Hatt, Vincent Brié

Play-tests et conseils

Alexandre Caron, Alain Coubard, Eric Dubourg, Sylvain Garnier, Florent Moragas, Nurthor le Noir, La Team Vélizy (Jean-Marc Danty, Nicolas Douce, David Favier, Lionel Fraboulet, Joël Galvani, Aurélie Génot, François Pegory, Frédéric Robert), La Team Flan (Vincent Brié, Fab Jeu, Guillaume Gentile, Jean Vigne, Stéphane Chapus), Diego, Guillaume Hatt, Alessio et Paolo Scordato, Laurent "Zodiac" Cournault

Dédicace d'Éric Dubourg

Je remercie grandement Alexandre Caron pour m'avoir aidé à ordonner mes idées pour le jeu, à playtester les premières épreuves du jeu avec nos amis communs, entre autres Alain Coubard et Sylvain Garnier. Il a été à l'origine de quelques scénarios (que j'ai ensuite rédigés avec son accord) et de découvertes très intéressantes, notamment sur le Chien Nu du Pérou, placé par les Incas à égalité en adoration avec le condor, le puma et le serpent (la vipère) et bien d'autres choses.

Dédicace de Nurthor Le Noir

La Team Flan (Vincent Brié, Fab Jeu, Guillaume Gentile, Jean Vigne et Stéphane Chapus) ainsi que les rôlistes suisses Paolo, Alessio et Diego Scordato, auront beaucoup apporté à Sapa Inca en play-testant les scénarios et les mécaniques de jeu. Je vous remercie pour vos nombreux retours au nom d'Inti et de son fils le Sapa Inca.

Éditeur

Odonata éditions

4, rue des Capucines

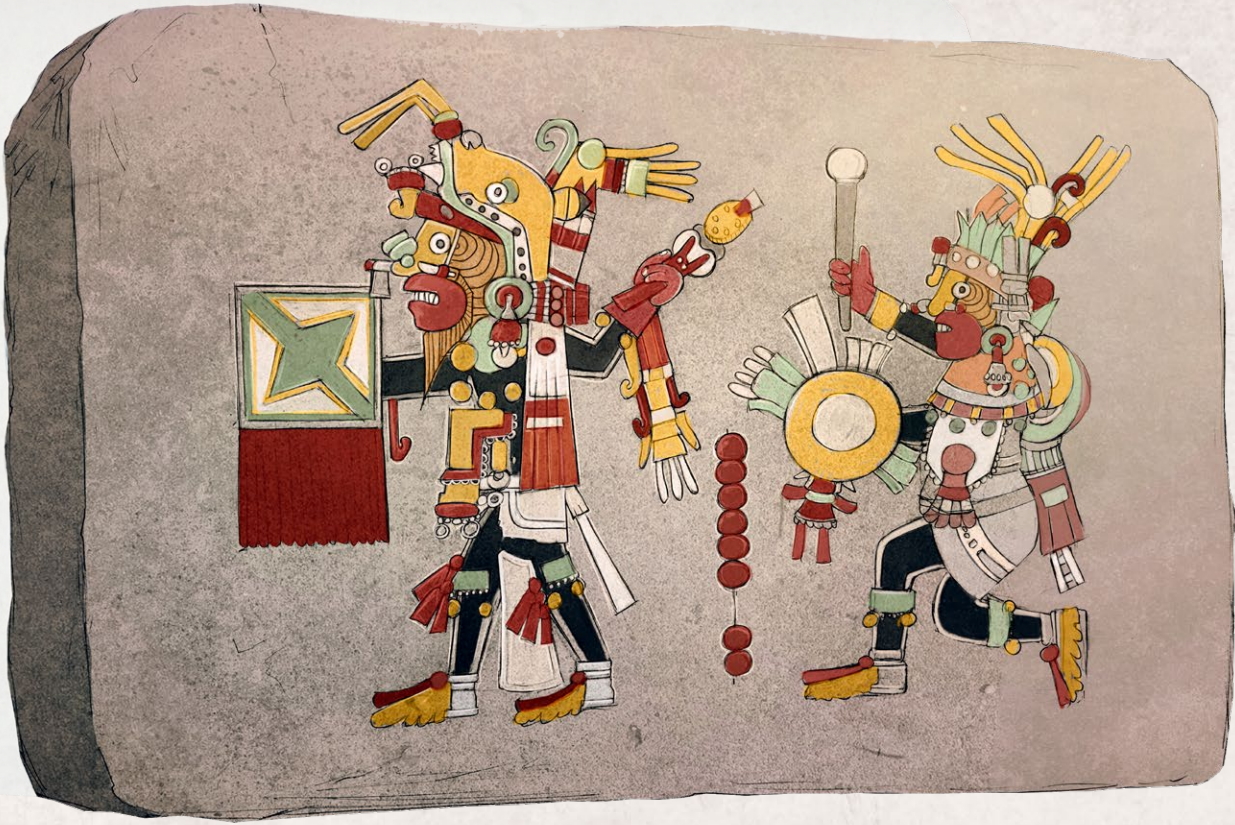
66350 Toulouges

Contacts : odonataeditions@gmail.com



Les illustrations, textes et logo sont Copyright © Odonata éditions, 4, rue des Capucines, 66350 Toulouges, SIREN : 847 567 971 RCS Perpignan.

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. « Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1^{er} de l'article L 122-4). « Cette représentation ou reproduction, par quelques procédés que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. »



SOMMAIRE

INTRODUCTION À SAPA INCA LE JDR	8	PRÉTIRÉS	41
Le tampu du col des trois sources	10	Guacri Caur – Sinchi (guerrier)	42
Le corps des Amachaq	12	Ima Sumac – Panaqa (aristocrate) Cápac Ayllu	44
L'UNIVERS OU CADRE DE JEU DE RÔLE SAPA INCA	15	Ottala Wotaka – Nuna Rimey (Shaman)	46
Le contexte uchronique	15	Anka Huamana – Oatuy Inka (Courtisane)	48
L'Écologie du Tahuantinsuyu	18	Moyllo Tolou – Chasqui (voyageur)	50
La vie dans le Tahuantinsuyu	19	Chuntacha – Amauta (Érudite)	52
LES INCAS ET QUELQUES PEUPLES DU TAHUANTINSUYU	23	MISSIONS INITIALES (AVENTURES)	54
Les Incas	23	Une visite inattendue	54
Les Cañaris	24	Le feu sacré	68
Les Chachapoyas	24	Le pont de l'Inca	82
Les Chimú	26	ANNEXES	91
Les Chancas	26	Petit lexique	91
Les Aymaras	26	Capacités animistes et Pouvoirs divins des PNJ	92
Les Espagnols	27		
SYSTÈME DE JEU	28		
Les caractéristiques	28		
Les caractéristiques secondaires	30		
Les jauges	30		
Les compétences	31		
Résolution des actions	34		
Le combat	35		
Armes et armures	39		







AVANT PROPOS

Les Mystérieuses Cités d'Or, dessin animé des années 80, est ce qui nous a permis, pour beaucoup d'entre nous, de découvrir le nouveau Monde, ce qui fut concrétisé pour ma part des années plus tard par un voyage au Mexique et au Guatemala, et enfin au Pérou en mai 2013. Une démarche de découverte, dont je suis sûr de ne pas être le seul à l'avoir faite.

À cette période, il n'existait pas de JDR traitant de la période des Incas, du moins pas tel que je souhaitais qu'il le soit. Aussi, en prenant mon temps, je me suis attelé à la rédaction d'un scénario en respectant scrupuleusement l'Histoire. Le cadre du scénario était quelque peu intemporel, et annonçait en filigrane une lutte contre des entités maléfiques qui à ce stade faisaient partie du Mythe de Cthulhu. Cela, par la suite, a été abandonné, pour éviter d'avoir un énième cadre pour Cthulhu, quel que soit le système de jeu.

Je souhaitais pour ce jeu que les Incas soient en position plus favorable que dans notre Histoire. Une des solutions, un temps envisagée, était de se placer au temps de la gloire des Incas, soit sous le règne de Pachacutec, mais sans les Espagnols, l'opposition était moins forte, et on se retrouvait presque à jouer exclusivement des enquêtes policières sous les Incas, ce qui est une composante du jeu, mais pas la seule. L'arrivée des Espagnols constituait une sorte de déclic, une croisée des chemins où tout devenait possible.

Pour construire ce jeu, même avec l'utilisation d'Internet, de nombreuses heures dans les bibliothèques universitaires furent requises, ce qui m'a permis bien avant la COVID d'accumuler des ressources précieuses sur tel ou tel aspect de l'univers, me permettant ainsi de construire un monde authentique tout en accordant une meilleure destinée aux Incas. Encore aujourd'hui, grâce à la lecture de nouveaux livres, au visionnage de documentaires sur le Pérou des Incas, ou encore des messages de passionnés motivés par l'Histoire du Pérou, il y a la découverte de la précieuse information qui enrichit encore plus l'univers, qui donne une raison de plus de faire jouer dans un tel cadre.

Dans Sapa Inca, les hommes et les femmes de l'empire des Incas (ou Tahuantinsuyu) constituent la pierre angulaire de la vie, c'est par eux que tout arrive, influencés par les puissances divines présentent partout et en toute chose. Ces déités ne sont pas les décideurs de ce qui va arriver. L'Homme est responsable de sa destinée.

Le système de jeu, dont vous allez découvrir dans ce livre de découverte les principes de base, s'est construit en symbiose avec la philosophie de vie des Incas. Les aventures que vos Héros vont vivre sont inspirées de la grande Histoire, tout en apportant quelques différences, en partant du principe de base : la conquête du Pérou n'aura pas lieu !

INTRODUCTION À SAPA INCA LE JDR

Sapa Inca est un jeu de rôle uchronique se déroulant en Amérique du Sud au XVI^e siècle, au moment de la conquête espagnole. Mais, dans cette Amérique précolombienne, les armées chrétiennes se sont enlisées dans un conflit qu'elles n'ont pas gagné. Elles se sont heurtées à la puissance des Dieux Incas qui appuyaient les armées de l'empereur Ninan Cuyochi et ont dû se résoudre à une paix précaire.

En effet, dans Sapa Inca, les Dieux existent. Issus des forces primitives de la Nature, ils peuvent s'incarner dans les plantes, les animaux (dont les incarnations mineures sont les animaux totems), les pierres, le vent, les rêves des hommes... Ils les récompensent de leur dévotion, mais savent également les influencer pour gagner en pouvoir. Les peuples amérindiens ont des liens avec un grand nombre de ces Dieux qui font partie intégrante de leur vie quotidienne et qu'ils vénèrent à travers des sacrifices et des offrandes. Chaque habitant est en connexion plus ou moins forte avec un dieu principal ainsi qu'un animal totem et, chez certains, cette connexion est récompensée par l'octroi de capacités extraordinaires. Le clergé chrétien, quant à lui, a depuis longtemps coupé les fidèles de leurs liens à ces forces afin de faire de la religion un instrument de contrôle politique. Mais pour la première fois, il se heurte à de réels miracles qui pourraient saper les fondements de son culte et menacer son autorité jusqu'en Europe.

Sapa Inca ne vous propose pas d'incarner des explorateurs ou des colons à la découverte de l'or et des secrets des Incas, mais, au contraire, vous offre de vous placer du point de vue de ceux-là mêmes qui ont formé le plus grand empire que l'Amérique ait jamais connu. Vous avez érigé les cités d'or, vous avez développé le plus grand réseau routier du continent, vous avez pacifié la région de la cordillère des Andes et apporté les bienfaits de la civilisation aux peuples qui la composent... tout cela au nom des Dieux dont vous accomplissez la volonté et dont votre empereur, le Sapa Inca, est le représentant sur Terre.

Le jeu vous propose de jouer des Amachaq, des « protecteurs » au service du Sapa Inca. Investis de pouvoirs divins et totémiques, vous êtes des agents d'élite loyaux à l'Empire Inca (le Tabuantinsuyu) que vous avez à cœur de défendre contre toute menace. La plus récente est celle de ces envahisseurs barbus à la peau blanche venus d'au-delà des mers, mais il en existe bien d'autres qui mobilisent les Amachaq depuis plus longtemps comme les révoltes au sein des zones conquises, les attaques des peuples frontaliers, les luttes intestines visant à renverser l'Empereur... Il existe une autre menace, dont les Espagnols n'ont pas encore conscience, et qui n'a cessé de grandir ces dernières décennies : une entité maléfique inconnue dont le pouvoir corrupteur s'attaque aux hommes, aux bêtes, aux plantes et parfois même... aux Dieux ! Cette menace pousse les Sapa Incas successifs à lancer des expéditions à la recherche de moyens de lutte dans les vestiges des civilisations disparues.

Dans un monde où le sacré et le divin existent et se retrouvent en toute vie et en toute chose, au sein d'une société monarchique et théocratique à la structure pyramidale rigide dominée par les Incas, au cœur d'un vaste empire d'une centaine de peuples aux paysages et aux climats variés, à travers une histoire différente de celle que nous connaissons où la colonisation espagnole n'a pas eu lieu... venez découvrir le dépaysement du Jeu de Rôle de Sapa Inca.

Pour cela il ne vous faudra que quelques amis dont l'un endossera le rôle de Meneur de jeu (Apu Inti) tandis que les autres choisiront leur personnage-joueur (Amachaq) parmi les fiches de prêtirés à photocopier, fournies dans ce livret de découverte. Prévoyez également des crayons et des gommes et munissez-vous d'une dizaine de dés à 8 faces (ou D8). Installez-vous confortablement autour d'une table et vous serez alors prêts à vous aventurer dans les cités d'or du Tabuantinsuyu!



LE TAMPU DU COL DES TROIS SOURCES

Avec son escorte, Antarqui venait juste de quitter Vilcashuaman, l'impressionnante ville symbole de la victoire contre les Chancas. Homme de main de l'Apu Atahualpa (résidant à l'extrême nord de l'Empire, à Quito), Antarqui, fonctionnaire impérial, n'a qu'une seule intention et se hâte pour retrouver au plus vite sa tendre épouse qui a déjà dû accoucher à Quito. Il s' imagine d'avance serrer dans ses bras son ou ses nouveaux héritiers, pour les accueillir et remercier Viracocha pour sa félicité.

Mais ce voyage de retour est en lui-même une mission. Du fait de la situation conflictuelle avec ces maudits espagnols de l'enclave de Cajamarca, qui font rapines et espionnage, Le Sapa Inca, grand chef des Incas et fils d'Inti le Dieu Soleil, ne s'est pas contenté d'envoyer un simple chasqui, un messenger. Il l'a envoyé lui, Antarqui, fonctionnaire impérial, pour présenter ses respects à l'Apu Inti du Chinchaysuyu, même si, pour les formes il y a bien un chasqui chargé de cette mission : le jeune Suri, frère cadet d'Antarqui.

Antarqui a tout prévu. Après un léger détour pour passer par un fortin près de Cajamarca, il pense passer par la nouvelle route, construite sous le règne de Huayna Capac en territoire Aguaruna, pour éviter à la fois les Espagnols et les Chachapoyas. Ce n'est pas la première fois qu'il emprunte cette route. Les Aguaruna, qui tenaient à leur indépendance, avaient préféré les Incas aux Chachapoyas, car ils savaient qu'ils seraient plus en sécurité face à ces derniers qu'ils détestaient. De toute façon, l'ancienne route qui passe par Cajamarca est trop dangereuse, et la déviation passe trop près du territoire des Chachapoyas.

Il a une halte importante au tampu du col des trois sources, nommé ainsi parce que, tout simplement, trois rivières se trouvent à proximité. Chaque année, le Sapa Inca le charge de l'inspection d'une dizaine de tampus, pour s'assurer qu'ils soient bien en mesure d'accueillir les voyageurs, les messagers et éventuellement les troupes sur les routes de l'Empire. Il se doit également de vérifier l'état des routes.

Et ce qu'il voit lui déplaît. Cela faisait plusieurs années qu'il n'était pas passé par là. Pour l'aller, il avait embarqué à bord d'un puissant radeau à voile en balsa pour éviter le territoire espagnol, et pris la route des côtes pour atteindre Qosqo, pour présenter les hommages de l'Apu Atahualpa au Sapa Inca. La route est en mauvais état. On peut voir des pierres descellées un peu partout, et deux arbres, sans doute abattus par la foudre, qui gênent et ralentissent le passage d'une troupe aussi nombreuse que la sienne. Son rapport sera salé, il le sait, et cela le réjouit. Il se promet de trouver les responsables et de les châtier sévèrement.

Arrivé au tampu, il est accueilli comme il se doit par les fonctionnaires locaux chargés du maintien du lieu. Plutôt que d'écouter leurs jacassements futiles, même s'il ne dit pas non à quelques rasades de chicha, il observe le tampu et ordonne qu'on lui fasse visiter les lieux, tandis que sa suite commence à s'installer à côté, en un lieu spécifiquement prévu à cet effet. Il y a trois bâtiments rectangulaires avec des toits en chaume, plus un dernier édifice un peu plus isolé, en forêt, près d'une fontaine. L'officiel en charge du tampu, un dénommé Yupanquili, montre les lieux qui peuvent accueillir au maximum une quarantaine de voyageurs. Il présente les couches de paille disposées dans les édifices et quelques objets : des assiettes, des gobelets, des vases, et une corbeille de fruits variés, cueillis par les employés du tampu.

- Bien, dit Antarqui, le tampu a l'air d'être bien tenu, quoique je vois ici et là quelques lézardes dans les maçonneries qu'il conviendrait de boucher. Tenez, là, dit-il en pointant une fissure dans la paroi, on peut voir le jour. Ne me dites pas que vous manquez de serveurs pour se faire!

- Assurément, non, répond Yupanquili, je m'apprêtais à faire travailler quelques hommes dessus dans la semaine.

- Je vois, répond Antarqui, il en est de même pour la route qui est en mauvais état au sud de notre position? Travail planifié dans la semaine aussi? J'espère qu'au nord, il n'en est pas de même. Vous vérifierez. L'État vous ordonne de prendre soin des routes qui sont placées sous votre responsabilité. Qu'avez-vous à répondre à cela, Yupanquili?

L'homme, visiblement confus, cherche ses mots pour répondre. Puis il improvise une réponse.

- Mais, dit-il, c'est que j'ai été nommé ici il y a peu, et j'avais d'autres choses urgentes à réaliser.

- Quelles choses urgentes? Vous m'intriguez, Yupanquili, quelles sont donc ces choses qui surpassent une tâche ordonnée par l'État et l'Inca? Dites-moi tout, il est en mon pouvoir de vous destituer et de mettre à votre place un homme un peu plus capable et responsable!

En disant ces mots, Antarqui pense à son frère Suri. Certes il est jeune, mais il est de ceux qui peuvent déplacer des montagnes. Redoublant d'attention, il regarde avec suspicion le visage de Yupanquili, qui sue à grosses gouttes. Est-ce qu'il aurait quelque chose à se reprocher?

- Ô magistrat impérial, répond Yupanquili, nous avons de nombreux problèmes, liés à mon prédécesseur. Il était quelque peu brouillon et particulièrement autoritaire. Je crois qu'il considère encore le tampu comme son domaine personnel. Il y revient de temps à autre. Surtout, il interdit les travaux, car cela va à l'encontre de la huaca qu'il révère et qui déteste être dérangée.

- Quel est son nom, demande calmement Antarqui.

- Lirpu, noble magistrat.

- Autre chose pour justifier votre inaction?

- Il y aurait sous la route un ancien trésor caché par les Huari. Lirpu s'est réservé le seul droit de creuser pour retrouver ce trésor.

- Il faut rétablir l'ordre des priorités, par ici. Le Sapa Inca est le fils et le représentant des dieux sur terre, et tout ordre venant de lui prévaut sur tout le reste. Quant à ce Lirpu, vu la gêne qu'il occasionne ici, il va être muté et "déplacé" dans le désert d'Atacama. Là, il pourra faire ses petits trous autant qu'il veut. Et il en sera de même pour tous ses fidèles, qui seront des mitimaes, un groupe de personnes déplacé par l'Empire. Me suis-je bien fait comprendre?

- À vos ordres, noble magistrat. Est-ce que je vous ai déjà parlé de la fontaine, là-haut dans la montagne, qui serait l'émanation d'une huaca?

- Ne me le dites pas, c'est Lirpu qui vous a dit cela? Accomplissez votre devoir en suivant les ordres du Sapa Inca et vous serez maintenu à votre poste! Sinon, je gage que vous serez tout autant à votre place à Atacama. Et au passage, je choisis le bâtiment près de la source pour me reposer, je serai au plus près de cette "huaca", et peut-être que j'aurai la joie de rencontrer ce fameux Lirpu. Ah, et puis une dernière chose, la flatterie ne marche pas avec moi. Vous avez reçu vos ordres, alors exécutez-les!

Les jours suivants, Antarqui veille à ce que tous les travaux soient accomplis. Mais point de Lirpu à l'horizon, et pourtant tout le monde en parle. Qui est-il exactement?

- À mon prochain retour à Qosqo, il faudra que je regarde dans les archives concernant le tampu aux trois sources. Cela pourrait être intéressant. Mais d'abord, il me faut continuer mon voyage, cette halte d'une semaine n'a que trop duré! J'espère que mes prochaines inspections ne seront pas aussi pénibles, ni aussi longues surtout!

Quelques mois plus tard, Antarqui est de retour à Qosqo. Il n'a pas oublié le problème à solutionner au tampu du col des trois sources. Il se rend donc au Pukamarka, un sanctuaire dédié aux dieux Viracocha (le dieu créateur) et Illapa (le dieu de la foudre et du tonnerre). Il va dans l'aile dédiée aux archives du Chinchaysuyu, province du nord-ouest de l'Empire, et ne trouve aucune mention d'un dénommé Lirpu en tant que responsable officiel. C'est Yupanquili qui en a la charge depuis de nombreuses lunes. Il va falloir y retourner, et mettre ce dernier sous pression, pour débusquer ce fameux et mystérieux Lirpu. Et quoi de mieux que de faire intervenir les Amachaq, à même de découvrir ce qui s'y trame et délier les langues des plus récalcitrants? Ils pourront discerner tout ce que cache Yupanquili.

LE CORPS DES AMACHAQ

Les jeunes guerriers se plaçaient l'un après l'autre devant le roi, et à genoux, recevaient de sa main la première et principale marque d'honneur et de dignité royale, qui était d'avoir les oreilles percées. C'était l'Inca lui-même qui les leur perceait à l'endroit où l'on porte ordinairement les pendants, ce qu'il faisait avec de grosses épingles d'or qu'il y laissait fixées pour élargir peu à peu le trou, dont la dimension était incroyable. Inca Garcilaso de la Vega, Commentaire royaux sur le Pérou des Incas: chap XXVII du Livre VI (l'adoubement des Amachaq)

QUI SONT LES AMACHAQ ?

Les Amachaq sont les “protecteurs” du peuple inca et de ses alliés, des élus quasi divins au service du Sapa Inca, le fils et le représentant sur terre de son père Inti, le Soleil. Ce corps d'élite particulier, inspiré par les dieux pour préserver l'Empire, a été instauré voilà plus d'un siècle par l'empereur inca Pachacútec. Ces femmes et ces hommes ont été “choisis” par les Dieux pour assister le Sapa Inca dans son œuvre d'unification et de civilisation de l'Empire. Ils disposent de pouvoirs spirituels hérités des animaux et des dieux (voire des plantes pour certains d'entre eux).

ORGANISATION

Les Amachaq n'échappent pas à l'organisation pyramidale complexe de la société inca. Ils prennent directement leurs ordres du Sapa Inca à qui ils jurent loyauté, ce qui leur vaut parfois d'être appelés les messagers de l'Inca. Cependant, même s'il commande officiellement l'unité, le Fils du Soleil en délègue la gestion effective au commandant en chef et haut dignitaire des Amachaq, le révérend Manco Capac, frère estimé du Sapa Inca actuel. Ce dernier s'appuie lui-même sur les commandants de région qui sont responsables des Amachaq opérant sur leur territoire et qui lui rendent compte régulièrement des opérations en cours. Les référents de province sont des agents de liaison qui assurent le relais entre les agents de terrain et le commandant de région : ils transmettent ordres et informations, offrent un soutien logistique. Les Amachaq en opération sont généralement constitués en petites unités autonomes d'une dizaine d'élus maximum. Ils n'ont pas de chef, mais l'un d'entre eux est chargé de consigner les réalisations de l'unité et de parler en son nom aux supérieurs hiérarchiques. Souvent sous la couverture

de simples gardes ou militaires, les Amachaq ne révèlent leur véritable identité que si nécessaire. Généralement affectés à une région donnée, ils peuvent néanmoins être amenés à intervenir dans tout l'Empire en fonction des besoins.

RECRUTEMENT

Le recrutement des élus s'opère grâce à la collaboration des chefs des communautés et des représentants locaux du clergé. Ce sont eux qui ont la charge d'alerter les autorités supérieures quand un enfant ou un adolescent présentent des signes d'affinité avec les Dieux. Celui-ci est alors testé et examiné par un Amachaq qui statue sur son potentiel et l'envoi à la capitale pour y être formé le cas échéant. Plus rarement ce sont des adultes que les Dieux choisissent et ils se présentent souvent d'eux-mêmes aux agents examineurs. Depuis peu, quelques rares Espagnols adultes se sont rendus aux autorités incas, affirmant qu'ils devaient venir là pour servir et protéger l'Empire.



FORMATION

La formation initiale des enfants et adolescents dure cinq années pleines. Celle des adultes ne dure que de six à vingt-quatre mois selon leur expérience de vie et l'appréciation des agents instructeurs. Les recrues, quels que soient leur âge et leur provenance, disposent d'une formation martiale identique aux soldats d'élite. Cet apprentissage se double d'un enseignement à l'écriture/lecture (quipus, tokapus) et à la pratique de différentes langues (depuis peu l'espagnol est également enseigné). La formation spirituelle, en particulier la maîtrise de leurs pouvoirs, n'est pas oubliée. À l'issue de leur formation, les recrues sont adouées par le fils du Soleil lui-même lors d'une cérémonie où ils prêtent serment de protéger l'Empire au nom du Dieu Soleil. Parfois, des recrues échouent lors de leur formation initiale et retournent dans leurs campagnes. Quelques-uns sont repêchés et voient leur formation prolongée d'un an ou deux. D'aucuns prétendent, sous les ponchos, que certains apprentis (les pires?), sont sacrifiés en l'honneur du Sapa Inca et de son père Inti pour leur éviter la honte de leur échec. Mais personne ne sait ce qu'ils sont devenus en réalité, ou n'ose le dire... Ensuite, les recrues sont envoyées sur le terrain, dans l'une des cités cachées de l'Empire (sept cités parmi lesquelles le Machu Picchu) où ils feront leurs premières armes pendant une année au sein d'unités d'Amachaq vétérans avant d'être pleinement opérationnels.

MISSIONS

Les Amachaq sont en contact régulier avec la population, ils parcourent les ayllus pour tester les enfants et adultes dont les dons ont pu être signalés. Ils recherchent ceux qui veulent se soustraire à leur enrôlement et aident les morts des communautés à accomplir leurs dernières volontés. Ils enquêtent également sur des phénomènes à l'origine potentiellement surnaturelle (mauvaise récolte, invasion d'insectes, météo aléatoire, etc.)

Mais cela leur arrive fréquemment de ne pas afficher leur statut de représentant du Sapa Inca afin de passer inaperçus quand ils sont affectés à des missions à l'extérieur des frontières de l'Empire, lorsqu'ils doivent espionner les activités des peuples frontaliers. C'est également le cas dans les comptoirs et les enclaves chrétiennes espagnoles où les délégations officielles incas comprennent toujours des Amachaq sous couverture. C'est encore le cas des "escortes" qui accompagnent les Espagnols autorisés à pénétrer dans le Tahuantinsuyu pour des raisons diplomatiques ou commerciales.

Les Amachaq ont également la charge d'enquêter sur toute manifestation surnaturelle à l'origine divine douteuse. Depuis quelques années, les manifestations occultes maléfiques ne cessent d'être recensées. Les Amachaq prennent en chasse des morts-vivants qui parcourent les terres la nuit, ils combattent des femmes et des hommes corrompus manifestant des pouvoirs divins. L'obscurité gagne parfois le cœur des Ayllus comme si une corruption rampante cherchait à éclipser la lumière divine d'Inti.

C'est dans ce cadre qu'ils ont également la charge de rechercher les sites des civilisations antérieures englouties par le temps, à la recherche d'artefacts ou de savoirs anciens qui pourraient les éclairer sur ce qui se passe et les aider dans leur combat. C'est une mission que le Sapa Inca prend très à cœur, faisant des Amachaq des explorateurs du passé du Tahuantinsuyu.

Mais, la priorité de ces serviteurs du Sapa inca est le maintien de l'ordre et de l'unité du Tahuantinsuyu. À cette fin, ils n'hésitent pas à "embellir" et mettre en "scène" les compte-rendus publics de leurs enquêtes, le plus souvent avec de belles fables morales liées aux Dieux ou aux Huacas, tout en mentionnant précisément la réalité exacte des faits en privé à leur hiérarchie.

RELATIONS

Les habitants de l'Empire considèrent les Amachaq avec une déférence et un respect teintés de méfiance et parfois même de crainte. Le peuple redoute leurs pouvoirs, mais les admire, en particulier lorsqu'ils les défendent contre les forces occultes. Les peuples non soumis, eux, redoutent ces agents et les exterminent sans pitié lorsqu'ils en ont l'occasion. Les opérations extérieures sont donc toujours réalisées par des agents aguerris qui savent que la discrétion est leur meilleure chance de survie. Les Espagnols commencent tout juste à comprendre qu'il existe ce qu'ils pensent être une sorte de corps d'inquisiteurs spéciaux de l'Inca. Certaines opérations leur laissent à penser que ces hommes et femmes d'élite disposent de pouvoirs magiques maléfiques.



L'UNIVERS DU CADRE DE JEU DE RÔLE SAPA INCA

Les Espagnols le caressèrent pour lui faire perdre la crainte qu'il avait de voir des gens d'un vêtement différent et avec de la barbe, et lui demandèrent par signes et par paroles quel était ce pays-là et comment il s'appelait. L'Indien, qui par les grimaces et les signes qu'ils lui faisaient, comme à un muet, du visage et des mains, jugeait bien qu'ils lui demandaient quelque chose, mais ne savait ce que c'était, répondit en hâte pour prévenir tout mal en prononçant son propre nom, Bérou, et ajoutant en même temps celui de Pélou. Comme s'il eût voulu dire: si vous me demandez mon nom, sachez que je m'appelle

Bérou, et si vous voulez que je vous dise où j'étais naguère, je vous avise que j'étais sur le bord de la rivière. Car il faut savoir que le mot Pélou, dans le langage de cette province est un appellatif qui signifie rivière.

Inca Garcilaso de la Vega, Commentaire royaux sur le Pérou des Incas: chap IV du Livre I (proche de l'actuel Pérou d'où la confusion et le nom, première rencontre avec un indigène)

LE CONTEXTE UCHRONIQUE

Il leur recommanda de se souvenir toujours qu'ils étaient les fils du Soleil, de le respecter et de l'adorer comme leur dieu et leur père. Il leur dit qu'à son imitation ils fissent garder ses lois et ses commandements et qu'ils fussent les premiers à les observer pour donner bon exemple à leurs sujets; qu'ils se montrassent débonnaires et pitoyables, qu'ils assujettissent les Indiens par amour, en les attirant par des bienfaits et non par la force; que ceux qu'ils gagnaient par la violence ne leur seraient jamais bons sujets; qu'ils les maintiennent par la justice; sans jamais souffrir qu'ils se fissent entre eux aucun tort; en résumé il leur dit de montrer par leurs vertus qu'ils étaient fils du Soleil, confirmant par leurs actes ce qu'ils assuraient en paroles, afin que les Indiens eussent sujet de les croire, au lieu de se moquer d'eux s'ils leur entendaient dire une chose et leur en voyaient faire une autre.

Inca Garcilaso de la Vega, Commentaire royaux sur le Pérou des Incas: chap XXV du Livre I (l'Inca Manco Capac donne ses derniers conseils à ses fils)

L'HISTOIRE DES INCAS

Le Tahuantinsuyu d'aujourd'hui ne s'est pas construit en un jour. Selon une version de la légende, Viracocha, le dieu créateur, a façonné Inti le dieu Soleil lui-même et Manco Capac. Il en fit de même avec sa sœur et aussi épouse Mama Ocllo qu'il fit naître de l'écume des eaux du lac Titicaca pour apporter la civilisation aux hommes après le grand déluge. Manco Capac partit avec son peuple à la recherche de terres fertiles. Il usait pour cela d'un sceptre d'or sacré et magique: en l'enfonçant dans le sol, il savait immédiatement si la terre s'avérait convenable pour son peuple. Après de nombreux essais, c'est dans la vallée de la rivière Huatanay que le sceptre s'enfonça jusqu'à la garde annonçant le lieu sacré tant recherché. Manco Capac et Mama Ocllo enseignèrent l'agriculture, l'artisanat, l'art du tissage, l'art de bâtir et l'art de la guerre aux hommes et aux femmes. Pour remercier Inti, ils lui construisirent un temple, le Qorikancha soit le temple du Soleil.

Ils réunirent tous les peuples avoisinants pour se présenter tels qu'ils étaient, à savoir, le fils et la fille du Soleil, le dieu Inti. Ceux qui acceptèrent de les reconnaître et de les prendre pour chefs reçurent leurs enseignements et ne connurent plus la faim des hivers ou lors de mauvaises récoltes. Ainsi Manco Capac devint le premier Sapa Inca et fonda la ville de Qosqo (l'actuelle Cuzco), qui veut dire nombril du monde. Ils la bâtirent en forme de puma, animal sacré des incas, autour du Qorikancha. Les bases de l'Empire Inca, le Tahuantinsuyu, étaient posées.

Ses souverains successifs, de Sinchi Roca à Huayna Capac, surent transformer l'État Inca en près de trois siècles. C'était originellement une puissance régionale autour de Qosqo. Il devint sous les règnes de Pachacutec, Tupac Yupanqui et Huayna Capac un véritable empire desservi par un vaste réseau de routes pavées, totalisant plus de 40 000 kilomètres et plus de 80 centres administratifs. C'est par l'initiative de Pachacutec que fut fondé l'ordre des Amachaq, ce qui ultérieurement apporta une chance de survie aux Incas face au plus terrible danger jamais encore observé - les Espagnols.

À la mort de Huayna Capac de la variole, le Tahuantinsuyu englobe un territoire qui s'étend sur plus de 7000 km du fleuve Ancasmayo, au sud de la Colombie, jusqu'aux rives du Maule, au centre du Chili, et de la côte pacifique à la lisière de la forêt amazonienne. Il comprend les déserts côtiers du Pérou et du Chili, les hautes terres du Pérou, de l'Équateur et de la Bolivie, ainsi qu'une grande partie du nord du Chili et du nord-ouest de l'Argentine. L'empire Inca domine plus de 500 peuples, dont les principaux sont les Aymaras, les Cañaris, les Chachapoyas, les Chancas, les Chimú et les Diaguitas.

En 1528, à la mort de Huayna Cápac, son fils aîné, Ninan Cuyochi, prit la succession. Les premiers temps furent peu assurés, puisque l'héritier eut à faire face aux désirs de puissance de ses deux frères, Atahualpa et Huascar. Ceci était à peine réglé que les Espagnols, déjà rencontrés à Tumbes peu avant la mort du précédent Sapa Inca, débarquèrent à Tumbes en novembre 1530.

Profitant de l'impréparation des Incas et gagnant à leur cause de nombreux peuples peu satisfaits de la tutelle inca, parmi lesquels les Chachapoyas, les conquistadors menacèrent la capitale, Qosqo. Un second front fût même ouvert au Cuntisuyu avant que les Incas ne prennent le dessus, montrant enfin leur supériorité spirituelle

à Hatun Xauxa (novembre 1533), située à 900 km environ au nord de la capitale (à la latitude de la future Lima). L'armée Inca disposait d'un important contingent d'Amachaq que les Espagnols, commandés par Francisco Pizarro (gouverneur des nouvelles terres du Pérou et capitaine général), Diego de Almagro et Hernando de Soto, découvrirent pour la première fois. Les Espagnols n'eurent d'autres choix que de se retirer sur les deux territoires qu'ils avaient conquis, autour de Cajamarca et de la future Arequipa, et de négocier la paix, qui fut signée à Cajamarca en avril 1534 lors de la rencontre entre Francisco Pizarro et Ninan Cuyochi. La frontière se stabilisa autour de deux enclaves (les territoires conquis par les Espagnols). Avec la paix, les Espagnols obtinrent l'autorisation de fonder cinq comptoirs commerciaux le long des côtes.

LA SITUATION ACTUELLE

Nous sommes en 1535, sous le règne du XII^e Sapa Inca ; Ninan Cuyochi, le fils aîné de Huayna Capac. L'Empire inca semble à son apogée, même si ses ennemis considèrent qu'il est proche de sa fin, alors que les Incas considèrent qu'ils font simplement face à de difficiles épreuves que l'Empire franchira avec succès en forgeant de nouvelles légendes. Mais cela, seul l'avenir le dira. Un avenir qui impliquera certainement les Héros Amachaq incarnés par vos joueurs et vos joueuses.

Toujours est-il que la situation présente est particulièrement tendue pour les Incas. Des étrangers venus d'un autre monde sont aux portes de l'Empire. Ces espagnols, hommes blancs barbus à cheval, que les indigènes ont d'abord pris pour les envoyés semi-divins du dieu Viracocha, comme le dit la légende, ont bien vite montré leur vraie nature. Ils sont mortels et avides de richesses basement matérielles, ce qui prouve qu'ils n'ont rien de commun avec ceux annoncés dans les légendes. Et même si un traité de paix a été convenu en avril 1534, la paix demeure fragile, car les Espagnols, depuis leurs petites enclaves commerciales, espèrent poursuivre la conquête insidieusement, en s'appuyant sur leur technologie, basée sur la science, à l'image de leurs solides cuirasses en acier et leurs bâtons de feu.



DANS L'OMBRE DE L'EMPIRE, D'AUTRES DANGERS

Le Tahuantinsuyu, l'Empire Inca, semble à l'apogée de la civilisation inca dans laquelle vos Héros joueront un rôle de tout premier plan. Bien que leurs missions soient dans l'ombre de l'Histoire, ils permettront de sauver l'Empire ou le Sapa Inca plus d'une fois, et bien souvent sans que la population en ait conscience.

Les Espagnols ne sont pas les seuls ennemis actuels du Tahuantinsuyu et du Sapa Inca. Ces derniers, par leur arrivée, ont réveillé d'anciennes rancœurs chez certains alliés ou soumis des Incas. Certains peuples, comme les Cajamarcas et une grande partie des Chachapoyas, se sont ouvertement ralliés aux Espagnols. D'autres sont hésitants ou négocient leur allégeance, parfois ponctuelle. Les plus loyaux et fidèles alliés des incas, comme les Chimús, les Chancas ou les Aymaras, ont fait preuve d'une bravoure mémorable lors de la guerre qui mit fin à la conquête espagnole. Sans parler des chants aux sirènes ou autres corruptions que fomentent les Espagnols auprès des Incas et en particulier de ses élites et des proches du Sapa Inca.

Dans l'ombre du Tahuantinsuyu à ses frontières ou dissimulés à l'intérieur même de l'Empire, existent des peuples qui se réclament être les véritables descendants de Tiahuanaco et de Huari (deux civilisations pré-incas perdues). On dit que leurs cités renferment d'incroyables secrets, tels que de vieux artefacts ou des codex sacrés contenant des savoirs puissants et dangereux (comme les secrets de l'immortalité). Parfois, il est possible de sortir du monde connu des hommes, ce qui amène les voyageurs imprudents à la découverte de contrées effrayantes et fascinantes (comme l'inframonde, des vallées au temps arrêté, le monde des dieux, etc.). Alors la question du retour se pose inmanquablement pour ces entreprenants et bien souvent trop confiants explorateurs. Tous ces mystères attendent d'être redécouverts pour servir l'un des deux camps... ou pour mieux les anéantir tous les deux!

Dans la jungle vivent des peuplades exotiques qui s'accoutument parfaitement à la vie en autarcie et qui éprouvent une hostilité immédiate envers les incas colonisateurs et d'autres nouveaux venus.

Enfin, des êtres et des monstres de l'inframonde sont tapis dans les ombres des cités des vivants. Mais on les retrouve aussi en des lieux reculés et parfois terrifiants où les vivants ne sont pas les bienvenus. Là, les hommes risquent de perdre leur étincelle de vie et de faire partie pour l'éternité de la population de ces cités perdues, pour servir de sombres maîtres.

L'ÉCOLOGIE DU TAHUANTINSUYU

Le Tahuantinsuyu est immense et la cordillère des Andes est sa colonne vertébrale. L'Empire inca s'étend du nord de l'actuel Équateur jusqu'au sud à l'actuelle Mendoza en Argentine, puis à l'ouest des rives de l'océan Pacifique jusqu'aux îles de Pâques, et enfin à l'est jusqu'à l'orée de la forêt amazonienne.

CLIMAT ET GÉOGRAPHIE

Protégés par deux chaînes de montagnes parallèles, la cordillère Blanche et la cordillère Noire, les incas se sont établis sur les hauts plateaux qui présentent des dépressions et de profondes vallées. La vie en altitude est rude sur ces grands plateaux montagneux, souvent situés à plus de 3 000 mètres du niveau de la mer. Elle y est

fortement marquée par les saisons qui sont inversées par rapport à l'Europe. L'hiver des mois de juillet et d'août est froid, sec avec des températures négatives.

Les vents dominants viennent de l'est, arrosant abondamment la forêt amazonienne et donnant des pluies torrentielles qui sont stoppées dans les contreforts andins. Les deux chaînes de montagnes arrêtent les vents porteurs de nuages. Les pluies sont donc très rares, créant des terres côtières arides qui sont de terribles déserts. Les indigènes ont su les rendre fertiles avec l'implantation des villes et villages situés sur des rivières tumultueuses engendrés par les neiges éternelles des sommets andins grâce à la maîtrise et au développement de la pratique de l'irrigation. Les hauts plateaux, eux, sont des plaines sèches et froides avec peu de végétation.

FAUNE ET FLORE

Les hauts plateaux froids ne présentent que quelques cactus, parfois énormes, des plantes xérophiiles et de la prairie d'herbe rase. Ils sont l'habitat naturel des troupeaux de lamas, d'alpagas, de guanacos et autres vigognes. Cela permet aux habitants de pratiquer l'élevage du lama et de l'alpaga pour leur viande et leur laine qu'ils tissent habilement pour confectionner des vêtements ainsi que de magnifiques tissus. Des petits mammifères sont présents comme les cuys, de grands cochons d'Inde également élevés pour leur viande. On rencontre de nombreuses espèces de serpents. Le très discret et majestueux puma règne ici en maître. On y voit de rares oiseaux comme des buses et les fameux condors qui nichent dans des pics rocheux. Le climat reste propice aux cultures, en terrasses irriguées, du maïs, de nombreuses variétés de patates, du quinoa, des tomates ou de la coca (véritable coupe-faim). De nombreuses plantes sont utilisées par les indigènes pour des applications médicales, cosmétiques, et aussi pour entrer en transe afin de communiquer avec les dieux ou les défunts.

Sur certains versants des Andes se trouvent des forêts d'eucalyptus parfaitement adaptées au climat sec et plutôt froid dans lesquelles vivent les ours à lunettes, les colibris, les coqs de roche.

Dans les vallées coulent souvent des rivières avec peu de poissons, car il s'agit surtout de cours d'eau torrentiels dus à la fonte des neiges. Des cavernes abritent des oiseaux, des rongeurs et des prédateurs.

Le courant glacé pacifique de Humboldt donne une côte très poissonneuse et riche en crustacés, permettant une économie basée sur la pêche au beau milieu de rivages désertiques. Les oiseaux ont trouvé refuge sur des îles proches des côtes, dont le guano, leurs excréments, est très précieux, car utilisé comme un excellent engrais pour la culture.

La dense et sauvage forêt amazonienne, considérée par les Incas comme peuplée de barbares qui n'ont jamais voulu se soumettre à leur empire, regorge d'eau, de plantes parfois incroyables et de très nombreux animaux comme des oiseaux aux ramages magnifiques dont les plumes colorées servent aux parures splendides des nobles Incas.

LA VIE DANS LE TAHUANTINSUYU

La plupart des peuples indigènes possèdent une structure sociale assez forte et très rigide, constituée de castes très hiérarchisées. Normalement, une personne d'une caste donnée ne peut pas la quitter pour rejoindre une autre caste, à moins d'accomplir des actions d'éclat pour le bien du Tahuantinsuyu.

Tous les peuples sont composés de trois castes, dont il est impossible de passer de l'une à l'autre à moins de grandes prouesses. La première regroupe une classe dirigeante de pure souche Inca constituée du clan familial du Sapa Inca, des familles composant sa cour, ainsi que les familles des grands chefs militaires et religieux. La seconde est constituée par une classe de gouverneurs locaux composés d'aristocrates et de nobles, mais aussi de hauts fonctionnaires ou de prêtres envoyés dans les villes de l'Empire. La dernière, dont les représentants sont les plus nombreux, est la caste laborieuse des paysans et des artisans. Ces castes, plus ou moins développées suivant chaque peuple, cohabitent dans les villes ou les villages proches des lieux de récoltes et de production.

La propriété privée n'est pas envisageable ni même imaginable pour les habitants de l'Empire vu la dureté de leur vie, surtout en haute altitude. Tous leurs biens ne sont réalisés et obtenus qu'en collectivité. Cela favorise et entretient cette pensée, cette vision collective axée sur le bien du village ou du clan qui passe avant le bien personnel.

La nature est sacrée, mais pas au sens européen ou religieux du terme, plutôt parce que ses habitants dépendent totalement d'elle et de ses ressources pour vivre. Le sachant et l'ayant admis, les habitants remercient souvent la nature pour ses bienfaits et, bien sûr, de nombreux dieux sont liés à la nature ou à ses manifestations. La principale déité, et la plus commune, est la Pachamama, la mère de toute vie. De même la faune est respectée et sacrée, développant une grande forme d'animisme très répandue au sein de l'Empire.

porte d'accès est en bois. Pour les autres, elle est en laine, formant une sorte de rideau épais, ou en végétaux (tiges de maïs ou de blé tressées). Le mobilier est réduit au strict minimum avec très peu de meubles ou de coffres. Les lits n'existent que pour les notables. De simples paillasses de chaume agrémentent les plus humbles.

LES VÊTEMENTS

Les vêtements sont simples et pratiques. Les paysans portent un simple pagne et un poncho qui n'est qu'une vulgaire tunique sans manche. Une cape vient par dessus les protéger lors des intempéries. Les femmes sont vêtues d'une robe constituée d'une seule pièce tenue aux épaules par deux fibules et d'une cape maintenue par une épingle ou nouée sur l'avant. Leurs cheveux sont cerclés par un bandeau de tissu ou un bijou pour les plus aisées. De manière générale tous les vêtements sont marron ou noirs, en laine d'alpaga ou de vigogne pour les habitants des plateaux ou blancs et en coton pour les habitants du littoral. La différence sociale se fait surtout en fonction de la qualité des tissus portés et des coupes de cheveux.

Les membres de la caste des paysans et artisans ont les cheveux rasés pour faciliter l'entretien. Cela leur permet de ne pas avoir d'accidents en se les attrapant malencontreusement et d'éviter les infections. En comparaison, les nobles et les plus aisés mesurent leur richesse presque à la longueur de leurs cheveux qu'ils ceignent dans de magnifiques bandeaux décorés de bijoux. Tous portent des sandales ou des mocassins plus ou moins raffinés et confortables. Les hommes incas sont les seuls à porter des bijoux cylindriques aux lobes des oreilles qui les déforment et leur valent le surnom d'Orejones, ou grandes oreilles par les Espagnols. Les femmes portent plutôt des colliers et des fibules.

LA RELIGION

La religion du Tahuantinsuyu est polythéiste. Elle est constituée d'un système complexe de croyances effectuant la synthèse des croyances antérieures. Une place de choix est donnée au dieu créateur des Incas : Viracocha, dont une prophétie annonce son retour parmi son peuple après des siècles d'absence. Viracocha n'est pas le seul dieu révéralé, puisque les Incas honorent Inti, le dieu Soleil,

dont ils ont fait leur dieu principal. Des temples en son honneur sont édifiés dans tout l'Empire : chaque peuple intégrant l'Empire Inca se doit d'honorer Inti en plus de ses anciennes croyances. Les dieux sont derrière chaque manifestation naturelle : Inti pour le Soleil, la Pachamama pour la terre, mais aussi la fertilité, etc.

De nombreux lieux sont imprégnés par les dieux et les esprits. Ils sont considérés alors comme hors du commun, appelés huacas, et vénérés comme tels par les Incas.

Voici quelques exemples de huacas : des arbres particuliers, une partie bruyante d'une rivière, l'entrée intimidante d'une mine, un bâtiment étrange, une clairière dissimulée, etc.

Les Dieux sont parmi les hommes. Ils peuvent les aider s'ils les ont correctement priés. Pour cela, ils se doivent d'apporter les offrandes nécessaires. Parmi celles-ci, il est courant de procéder à des sacrifices d'animaux (souvent des lamas blancs pour les grandes occasions et de simples cuys le plus fréquemment). Les prêtres incas sacrifient des hommes de haute famille en parfaite santé et les plus beaux ou belles, uniquement dans des cas très graves (maladie du Sapa Inca, tremblements de terre, fortes inondations, etc.) pour demander l'aide des dieux ou pour tenter de les apaiser. C'est la qhapaq hucha ("dette du roi"



ou "grand don"), une des cérémonies les plus solennelles de la vie religieuse inca. C'est un honneur d'être choisi pour être sacrifié. Seuls les plus purs en sont dignes, ceux de la haute classe sociale. Ils sont alors honorés comme des dieux jusqu'à leur sacrifice, en recevant la nourriture de la meilleure qualité possible et des cadeaux magnifiques en offrande.

Les Incas vouent un culte à leurs ancêtres. Ces derniers sont momifiés et placés dans des grottes, sur des surplombs rocheux ou des tours mortuaires (chullpas). Lors des cérémonies, les morts sont sortis de leurs sépulcres. Ils participent aux cérémonies puis à l'achèvement de celles-ci, ils sont ramenés en leurs lieux de repos avec des offrandes. Les vivants (souvent les prêtres et les chamanes) sachant les contacter peuvent obtenir de leur part de précieux conseils, car les morts, sauf en de rares exceptions, se soucient de leurs descendants.

Inti Raymi, la fête du soleil

Les fêtes rythment le quotidien des villages et des villes de l'Empire. Le Sapa Inca a placé judicieusement les travaux de la mit'a de manière à ne pas nuire aux cultures. Ces fêtes sont donc surtout placées en hiver aux moments les plus calmes de l'agriculture, souvent après les semences et avant les récoltes. Les fêtes religieuses, qui sont parfois destinées à un animal ou dieu local, ont toutes intégré celle de l'Inti Raymi, la fête du soleil, commune à tout le Tahuantinsuyu, l'Empire. Elle a lieu aux alentours du 21 juin, lors du solstice d'hiver, jour le plus court de l'année (dans l'hémisphère sud), date à partir de laquelle les journées vont s'allonger et qui annonce le retour en force d'Inti, le dieu soleil. Les grands prêtres de Qosqo savent la déterminer avec une extrême précision et plusieurs monuments en pierre de taille face aux temples le confirment avec une absence d'ombre ou l'alignement parfait de piliers de pierre à la date exacte. Cette date, vos Héros la connaissent très bien puisqu'ils ont été présentés, après leurs tests et épreuves réussis chez les Amachaq, pour la première fois face au Sapa Inca. Lors d'une cérémonie secrète, en annexe de l'Inti Raymi, vos Héros ont juré fidélité jusqu'à la mort, si nécessaire, au suzerain inca. Le chef des Amachaq, depuis ce jour, les envoie en missions dans tout le Tahuantinsuyu et au-delà, pour assurer la victoire du Sapa Inca, le fils d'Inti Dieu du Soleil, et façonner de nouvelles légendes.

LA VIE QUOTIDIENNE

La journée est rythmée par le cycle du soleil avec le lever à l'aube et le coucher peu après le crépuscule. Deux repas sont consommés, l'un vers 8h et le second vers 16 ou 17h, une sommaire collation est parfois faite le midi. Ces repas sont végétariens, surtout constitués de légumes bouillis, de maïs et de pommes de terre. Après un traitement basé sur le gel, ceux-ci peuvent se conserver pendant cinq années. La viande séchée de lama ou de cuy d'élevage est réservée pour les jours de fête, de même que la chicha, une bière à base de maïs. Toutes les castes consomment en mastiquant, toute la journée, des feuilles de coca qui sont un coupe-faim efficace ainsi qu'un fort stimulant pour tenir lors d'efforts physiques en altitude, lors des travaux agricoles ou de construction.

La vie de paysan est difficile. Elle suit les saisons avec des fêtes pour remercier la Pachamama, la déesse de la terre nourricière, lors des récoltes par exemple. Les enfants jouent avec des balles ou des morceaux de poterie fabriqués spécialement pour être utilisés comme pièces de jeux. Ils pratiquent des jeux d'adresse et des simulacres de combats ainsi que des courses, pour évaluer la capacité des enfants à devenir des guerriers. Ils aident aussi aux champs ou surveillent les plus jeunes. Des jeux de dés à cinq faces, en terre cuite au soleil, aussi utilisés dans les arts de divination par les prêtres, sont lancés par les paysans pour oublier leur quotidien et parfois faire des paris à la sauvette, alors qu'ils sont interdits sur tout le Tahuantinsuyu par le Sapa Inca.



LES INCAS ET QUELQUES PEUPLES DU TAHUANTINSUYU

Lorsque l'on parle des civilisations précolombiennes, on fait souvent référence aux Aztèques, aux Mayas et aux Incas. Les deux premiers ne seront pas évoqués dans ce jeu, car leur sphère d'influence, dans l'actuel Mexique et plus largement en Amérique Centrale, se trouve bien au-delà de l'Empire

des Incas. Il y a bien d'autres cultures qui sont accessibles en jeu si l'on ne souhaite pas interpréter un Inca. Sept peuples sont présentés dans ce livre et ils seront détaillés dans le livre de base, dans lequel seront aussi décrits d'autres peuples d'importance.

LES INCAS

Ils avaient donc les cheveux coupés, et de plus les oreilles percées, à l'endroit où les femmes les percent en général pour leurs boucles d'oreilles. Toutefois, ils agrandissaient le trou artificiellement, lui donnant une grandeur étrange, incroyable à qui ne l'aurait pas vue; car il paraît presque impossible que le peu de chair qui fait le bout de l'oreille puisse se distendre de telle sorte qu'il soit capable de supporter un pendant de la grosseur et de la forme d'un bouchon de carafe: telle était la forme ordinaire des pendants qu'ils emprisonnaient dans les trous de leurs oreilles; si ces derniers venaient à se rompre, on voyait qu'ils avaient une longueur d'un quart de vara, et ils étaient gros d'environ la moitié d'un doigt. À cause de cette coutume des Indiens, les Espagnols les appelèrent oreillard.

Inca Garcilaso de la Vega, Commentaire royaux sur le Pérou des Incas: chap XXII du Livre I (trous dans les lobes des oreilles Incas)

Les Incas sont les aimés du dieu Viracocha qui a créé le premier Sapa Inca et sa sœur épouse. Ils sont le peuple élu, de nature divine. Leur organisation très stricte, tant militaire que religieuse ou encore agricole leur a permis de développer et d'étendre leur Empire sur les différents peuples de la cordillère des Andes, notamment avec leur connaissance et leur maîtrise de l'irrigation et de l'agriculture, ainsi que le stockage et la conservation des grains principalement de maïs dans des silos ou des pommes

de terres avec un système complexe impliquant le gel. Les Incas, au contraire des autres peuples, ont toujours eu d'abondantes réserves de nourriture en hiver et surtout lors de mauvaises récoltes dues à des sécheresses, des inondations, etc. Ainsi la conquête de territoire d'autres peuples fut souvent pacifique. La forte discipline militaire inca finit par annexer les rebelles et autres petits royaumes ou chefferies qui souhaitaient rester indépendants. Des travaux forcés leur sont imposés sous formes de biens artisanaux ou agricoles, de main-d'œuvre, ou encore avec des déplacements de population, nommés mitimaes, vers des zones peuplées de loyaux alliés... Les dirigeants locaux, des peuples conquis, sont encadrés par des fonctionnaires et religieux incas garantissant le respect des lois de l'Empire. Les enfants desdits dirigeants locaux sont envoyés à Qosqo, la capitale, pour être formés aux mœurs et traditions incas, servant par la même occasion d'otages auprès du Sapa Inca.

Le régime inca est d'essence théocratique-militaire. Deux hommes président à la destinée du Tahuantinsuyu, l'Empire. Le premier est celui qui a le plus d'importance, c'est le Sapa Inca. Il a des fonctions principalement guerrières. En 1535, le souverain en titre est Ninan Cuyochi de la dynastie des Hanan Qosqo, fils de Huayna Capac, aîné de Atahualpa et de leur demi-frère Huascar. Le second est le Willaq Umu, le haut prêtre, chargé des relations

entre la terre des hommes et le ciel qui n'est autre que la terre des dieux. En 1535, le Willaq Umu, haut prêtre, se nomme Huallpa Maricachi. Il est aussi le souverain

des Hurin Qosqo, et est un descendant direct du dernier souverain de la dynastie Hurin Qosqo, Capac Yupanqui (le cinquième Sapa Inca).

LES CAÑARIS

Les Cañaris vivent dans les vallées fertiles du sud de l'Équateur des deux côtés de la cordillère des Andes. Avant la conquête inca, ils étaient fédérés en petites chefferies sans réelle cohésion politique. Pourtant, ils résistèrent féroce-ment à l'avancée inca pour finalement être vaincus par Tupac Yupanqui au cours d'une bataille qui fut longtemps incertaine. Motivés par les prêtres du Soleil et par le Sapa Inca lui-même, les Incas firent preuve d'une énergie sans faille, ce qui causa la déroute des Cañaris. Ces derniers se soumi- rent finalement, et acceptèrent la domination inca. Ils constituent désormais, avec d'autres peuples de l'Équateur, la garde vigilante du nord de l'Empire, à la fois contre l'enclave nord espagnole de Cajamarca située au sud, et face aux peuples du nord de l'Équateur, de la Colombie et de l'Amazonie. L'une des cités les plus importantes de la région est Tomebamba, qui se trouve être une Qosqo du Nord.

Avant même l'arrivée des Incas, les Cañaris vouaient un culte à la Lune, et ils l'ont conservé, même s'ils ont été sommés d'accepter le culte du Soleil comme culte principal. Ils considèrent les ours, les serpents et les aras (perroquets) comme des animaux sacrés. Ils respectent profondément la nature, en particulier certains monts, grottes et lagunes. On trouve parmi eux des marchands (notamment des orfèvres et des potiers forts réputés), des agriculteurs, des sages et des guerriers. Mais il n'est pas rare de croiser des sorciers, aux dires des Espagnols qui les côtoient.

Ils sont des alliés hésitants des Incas face aux promesses des Espagnols.

LES CHACHAPOYAS

Les Chachapoyas, connus pour leur grande taille et leur peau claire, vivent sur un vaste territoire de la zone amaz- onienne, au large de Cajamarca. Ils sont de grands guerriers surnommés par les Incas : les guerriers des nuages. Ils ont opposé une grande résistance à la conquête inca, au point que les Incas ont parfois été obligés de déplacer des populations entières de Chachapoyas pour assurer la pacification de la région. On trouve parmi eux des guer- riers, combattant principalement à la lance, mais aussi des agriculteurs, des constructeurs de ponts, des shamans, des sorciers et des herboristes.

Ils vouent un culte au condor, qu'ils considèrent comme l'incarnation de leur principal dieu. Ils vénèrent aussi les étoiles de la constellation du Lion qu'ils nomment Chuquichincay. Ils croient en l'existence de puissants êtres dans la nature. Leur principal huaca se nomme Cuychaculla, une lagune dont une partie de l'eau a été transportée en jarres à Qosqo. Mais cela n'est que très partiellement efficace, puisque les Chachapoyas sont toujours prompts à se rebeller. On dit qu'ils envoient

les momies de leurs ancêtres pour combattre. La plupart des sites chachapoyas, tel Kuelap, sont placés en des lieux stratégiques situés au plus haut des montagnes.

Bien que la majeure partie de leur territoire soit dans le Tahuantinsuyu, une grande partie des Chachapoyas ont succombé aux sirènes espagnoles, mais seuls ceux en zone hispanique le montrent ouvertement.





LES CHIMÚ

Les Chimú sont établis le long des côtes au nord de Lima, sur une étroite bande côtière de 30 à 160 km de large entre le Pacifique et les contreforts ouest des Andes. Leur ville principale se nomme Chan-Chan. S'ils ont montré une résistance hors du commun à la conquête inca, aboutissant à l'interdiction de porter des armes, ils ont opposé une égale résistance à la tentative de conquête des Espagnols. Ces prouesses leur ont valu le respect de tout l'Empire inca, ce qui leur apporte l'autorisation d'ignorer l'interdiction pour tous ceux qui s'engagent en faveur de l'Empire. On trouve parmi eux des artisans (les orfèvres sont particulièrement réputés), des marins et des religieux. Ils sont des herboristes très qualifiés : ils connaissent les plantes utiles pour les soigneurs et celles qui peuvent être consommées.

Ils vouent un culte à la Lune (Si ou Shi), qu'ils considèrent comme plus puissante que le Soleil, car elle apparaît la nuit comme le jour, à cause de son influence sur les marées et la croissance des végétaux, et parce que ses lunaisons servent à marquer le temps qui passe. Ils vouent également un culte à la mer (la déesse Ni), à l'origine de toute vie, et aux étoiles (dans les constellations d'Orion et des Pléiades), considérées comme des émissaires de la Lune. Ils considèrent le Soleil (Jiang) comme destructeur, probablement à cause de l'impitoyable rayonnement solaire régnant dans le désert où ils vivent. Contrairement aux Incas, ils ne lui vouent pas de culte, mais ils le craignent. Depuis leur conquête par les Incas, ils vouent un culte à Inti, le dieu Soleil.

Les Chimú sont, malgré l'arrivée des Espagnols, restés fidèles au Sapa Inca.

LES CHANCAS

Les Chancas, établis sur un territoire situé aux portes de Qosqo, furent les rivaux des Incas avant d'être défaits par ceux-ci et intégrés à l'Empire Inca naissant. Depuis lors, ils peuvent avoir diverses occupations, mais le plus souvent ils sont guerriers ou artisans fort réputés. Leur réputation d'efficaces guerriers a permis la fondation d'un corps de mercenaires Chancas chargés de protéger le Sapa Inca. Les Chancas étant fort bien disposés vis-à-vis du culte du Soleil, peuvent être des prêtres comme les Incas ou pour les femmes devenir aclla-cuna (Vierges du Soleil). Ces dernières possèdent le droit inhabituel de détenir la propriété de la terre et des biens, et de les transmettre à leurs conjoints sous forme d'une dot.

Outre le culte du Soleil, les Chancas vénèrent les ancêtres primordiaux, nommés Uscovilca et Ancovilca. Les légendes Chancas affirment que ces êtres sont sortis en des temps anciens des lacs Orcococha et Choclococha. Ils révèrent également des huacas, des statues en pierre noire à figure humaine. Certaines de ces huacas (qui protègent le peuple et le bétail) sont nommées Ayssavilca, Chinchacocha, Chuquiuaaca et Pariacaca.

Les Chancas ont fait preuve d'une incroyable bravoure lors du conflit ouvert contre les Espagnols, aux côtés des Incas, envers lesquels ils sont restés loyaux.

LES AYMARAS

Les Aymaras se trouvent sur les hauts plateaux du lac Titicaca. Ils sont établis sur le territoire d'origine de l'empire Tiahuanaco, qui a décliné au Xe siècle, et disparu au cours du siècle suivant. Ils se composent de plusieurs entités politico-géographiques telles que les Collas ou les Lupaças, qui ont toutes été conquises par les Incas sous les règnes de Pachacútec et Tupac Yupanqui. Ils sont souvent guerriers : bon nombre d'entre eux font carrière

dans les armées. Ils sont aussi de très habiles artisans (métal, céramiques, tissus et vanneries), sages ou officiant des dieux (yatiri) ou encore hommes-médecine (qulliri).

Depuis la chute de l'empire de Tiahuanaco, les Aymaras suivent globalement les mêmes croyances que ceux des Incas. Le dieu qu'ils révèrent le plus est le dieu Viracocha, le dieu de l'action, le façonneur et le destructeur

des mondes, dont la voix s'exprime par celle de Tonapa, dieu de la foudre et des éclairs, l'illapa des Incas. Ils croient que les hommes ont été façonnés à Tiahuanaco, capitale du dieu barbu blanc Viracocha. Cette cité, qui est désormais en ruines, est toujours considérée comme sacrée par les peuples de l'Altiplano.

La terre étant au centre de leur existence, la source de leur organisation sociale et l'origine de leurs traditions et coutumes, les Aymaras vouent un culte à la Pachamama, la déesse mère. Ils font aussi grande

révérence aux ancêtres : chaque année avant la venue de l'hiver, ils sortent les dépouilles de leurs défunts de la tombe pour les fêter (ces derniers se trouvent au plus près des villages). Ils leur offrent à boire et à manger, les revêtent de leurs plus beaux atours, leur mettent des plumes sur la tête, chantent et dansent avec eux, les placent sur des brancards et les promènent de rue en rue et sur les places, puis les reconduisent dans leurs tombes avec vaisselle, nourriture et vêtements.

Ils sont des alliés indéfectibles des Incas.

LES ESPAGNOLS

Les Espagnols sont les nouveaux venus. Sous le commandement de Francisco Pizarro, ils se montrent la plupart du temps comme des ennemis de l'Empire, tant ils veulent conquérir les richesses et les terres que possèdent les Incas. Ils jouent sur les divisions des peuples indigènes pour parvenir à leurs fins et reprendre la conquête qui a été interrompue. Ils considèrent les croyances des Incas comme fausses. Il est de leur responsabilité d'annihiler les faux cultes et d'amener l'ensemble du Tahuantinsuyu sous la domination de l'Espagne et de l'Église catholique. Pourtant, certains Espagnols se montrent réticents à la conquête. Ils sont convaincus que les conquistadors vont trop loin dans leur volonté de conquête, et qu'ils abusent de leur supériorité technologique.

Bartolomé de las Casas, bien que ne résidant pas au Nouveau Monde, est l'un de ceux-là. Hernando de Soto, qui administre l'enclave sud, en est un autre. Ces deux personnes respectent les indigènes. Ils essaient de se familiariser à la culture inca, et tentent de mettre au pas ceux qui ont une attitude hostile envers les Incas et les autres peuples placées sous leur juridiction. Cela ne réussit pas toujours, mais au moins ils représentent une force sur laquelle il faut compter.



SYSTÈME DE JEU

Sapa Inca est un jeu de rôle où vos personnages sont des héros bénis des Dieux. Grâce aux soutiens des dieux et des esprits animaux, vous êtes capables de prouesses hors du commun, pouvant stupéfier l'ensemble des mortels. Vous accomplissez des missions au service du Sapa Inca.

Dans ce cadre, l'animateur des parties n'est pas nommé Meneur du Jeu, mais Apu Inti, "Seigneur Soleil", pour souligner la forte symbolique inca du jeu.

LES CARACTÉRISTIQUES

Les personnages de Sapa Inca sont définis par quatre caractéristiques s'échelonnant **entre 1 et 6**. Ces caractéristiques sont dérivées des significations que les Incas donnent aux quatre animaux primordiaux, la vipère, le puma, le condor et le dauphin.



VIPÈRE

La Vipère, le Serpent des Incas, lié à la forêt amazonienne et aux déserts, caractérise la sagesse du monde intérieur. C'est le premier niveau de conscience de l'être humain, le subconscient qui se situe dans la colonne vertébrale. L'INTELLECT (Amautta) définit donc la capacité d'analyse et d'apprentissage, le bon sens, la créativité, l'esprit de synthèse, la mémoire ainsi que la culture générale du personnage.

PUMA

Le Puma, lié à Qosqo, est le second niveau de la conscience qui trouve sa source dans le cœur. Il symbolise le monde d'en-bas, la terre, la Pachamama, la force de la nature. Le CŒUR (Sunqu) représente donc aussi bien la puissance musculaire, la résistance du personnage aux coups ainsi que son aptitude à se sortir de situations difficiles. Cette caractéristique est utilisée lorsque le personnage teste sa force physique.



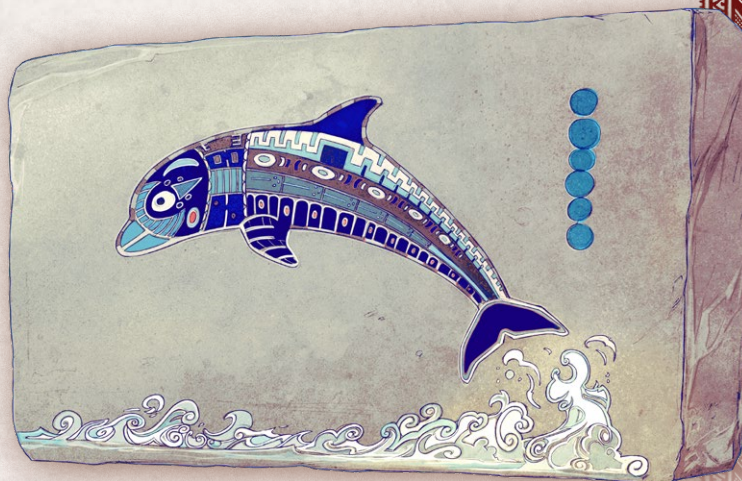
CONDOR

Le Condor, lié à la cordillère des Andes, constitue le troisième niveau de conscience qui a pour centre la tête. Il symbolise le supra-conscient, le monde d'en haut, le pouvoir de l'esprit, du cosmos et de l'univers astral. Le SENS (Ricuy) détermine de fait comment le personnage appréhende son environnement, avec sa capacité à discerner les choses cachées. Mais cela représente aussi le côté psychologique, soit les interactions sociales, les émotions personnelles et surtout la connexion avec l'animal auquel le personnage est étroitement lié. Il symbolise également la capacité à lancer des pouvoirs, à raison d'un point ou plus. Les pouvoirs accessibles sont les capacités animistes et les pouvoirs divins.



DAUPHIN

Le Dauphin, lié au mouvement et aux voies de communication du Tahuantinsuyu, symbolise le quatrième niveau de conscience. L'AGILITÉ (Yachac) représente la maîtrise que votre personnage a de son corps, soit la vitesse, le sens de l'équilibre, les contorsions et la précision.



LES CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Les caractéristiques secondaires sont calculées à partir de deux caractéristiques majeures. Elles représentent des seuils de difficulté que les adversaires des personnages devront surpasser, si les personnages ne déclarent pas d'actions d'esquive, de parade ou ne font pas œuvre de résistance spirituelle. Elles seront également utilisées pour résoudre la réussite de certaines actions.

La Défense, basée sur les scores de Dauphin et de Puma, est l'adresse pour éviter des coups en combats rapprochés. Elle indique la difficulté pour toucher le personnage lors des combats au corps à corps.

La Méditation, basée sur la Vipère et le Condor, représente la concentration, la maîtrise de soi, afin de connaître et d'utiliser son énergie intérieure. Elle permet la récupération des points d'Harmonie, ce qui permet à votre personnage de pouvoir lancer des sorts liés aux animaux

(capacités animistes) ou aux dieux (pouvoirs divins). Elle représente également la difficulté à atteindre le personnage avec de la magie ou sa résistance magique.

La Rapidité, basée sur le Dauphin et la Vipère, est comme son nom l'indique la vitesse du personnage en mètres parcourus en un tour. Elle est utilisée au début de chaque combat pour déterminer qui agit en premier. Elle est le seuil de difficulté pour rattraper le personnage en cas de course ou de poursuite à pied.

La Vigilance, basée sur le Condor et le Puma, est la difficulté pour échapper à l'observation ou la surveillance du personnage. Elle permet de détecter des éléments sortant de l'ordinaire, d'être sur ses gardes, de repérer une personne cachée ou se déplaçant furtivement, ou de déterminer si le personnage est surpris.

LES JAUGES

Les jauges sont des mesures ou des compteurs utilisés en jeu pour représenter la vitalité magique, la santé physique, les liens avec les Dieux, la corruption et la réputation du personnage. Les deux dernières jauges seront présentées dans le livre de base. Ces scores évoluent en cours de partie et seuls les points d'Oeil Mystique peuvent dépasser le score maximum du personnage en début d'aventure.

Les **points d'Harmonie**, basés sur Vipère et Condor, sont utilisés dans la magie et lors des chocs émotionnels ou psychologiques que peut subir un personnage. Ils sont déterminés sur les fiches de prêtirés et seront présentés plus en détail dans le livre de base. Les points sont repositionnés au maximum au début de chaque aventure.

Les **points d'Essence**, basés sur Dauphin et Puma, constituent le total des points de vie du personnage. Ils sont déterminés sur les fiches de prêtirés et sont développés dans le livre de base.

Les **points d'Oeil Mystique** symbolisent les liens du personnage avec les Dieux et sa Corruption. Ils sont explicités dans le livre de base. Tous les prêtirés possèdent une valeur de 0.



LES COMPÉTENCES

Les compétences permettent de qualifier le degré d'expertise des personnages dans des domaines bien spécifiques. Chaque compétence s'échelonne depuis la valeur 0, pour

un néophyte de la discipline, jusqu'à la valeur 6, pour un maître accompli. Chaque compétence est rattachée à une caractéristique.



VIPÈRE

Échanges permet d'estimer, de négocier, de marchander l'acquisition ou la cession d'une marchandise par le troc (l'or n'est utilisé que sur les marchés espagnols). Cette compétence est aussi utilisée si le personnage veut trouver un objet rare ou interdit. C'est également la compétence utilisée pour pratiquer un jeu. Le personnage peut prendre cette compétence sous un angle diplomatique plutôt que commercial et devra l'indiquer entre parenthèses.

Enquête est la capacité du personnage à évaluer les circonstances, à cumuler des renseignements sur des personnes ou des organisations, à partir d'indices ou des preuves collectées en interrogeant des personnes, constituant un tout cohérent.

Herboristerie permet de connaître les vertus médicinales ou la toxicité des plantes, et de savoir où elles poussent dans le Tahuantinsuyu. Cela représente également l'aptitude du personnage à apporter les premiers soins, à guérir les maladies, à résorber les blessures, à diagnostiquer les empoisonnements et y remédier.

Histoire, lois et traditions correspond aux connaissances du personnage sur l'histoire passée du Tahuantinsuyu ou, pour un personnage espagnol, sur l'histoire de l'Espagne (et plus généralement de l'ancien monde). Les connaissances peuvent être orales ou écrites, et dans ce dernier cas, selon le support utilisé (livres en espagnol, en latin, ou utilisant une autre langue de l'Ancien Monde, ou des quipus, des tokapus pour le Nouveau Monde) cela nécessite aussi de maîtriser la compétence **Langages** de la langue concernée. Cette compétence permet aussi de déterminer votre connaissance des mystères et légendes des anciennes civilisations (symboles, traditions, créatures étranges, etc.).

Langages représente à la fois la faculté du personnage à lire, écrire, parler et interpréter des messages dans les langues qu'il maîtrise. Cette compétence peut aussi lui permettre de décrypter des langues anciennes s'il en connaît les bases. L'écriture et la lecture des quipus est aussi du ressort de cette compétence.



PUMA

Animal est utilisé lorsque le personnage entre en contact avec un animal, tente de l'appivoiser ou de le dresser. Animal représente aussi les capacités d'équitation du personnage. Elle peut être utilisée pour la chasse, ce qui représente à la fois un exercice pour la noblesse (le paraître), un divertissement prohibé pour le peuple, et une manière d'obtenir de la viande pour tous.

Autorité permet au personnage de diriger un groupe, d'influencer par la fermeté et/ou l'intimidation et de donner des ordres à ceux qui souhaitent le suivre. Elle s'utilise

pour commander ou intimider. Dans les batailles, elle aide à planifier des actions, à connaître les forces et faiblesses des ennemis.

Combat rapproché est utilisé dans les combats de corps à corps lors du maniement d'une arme, pour le combat à mains nues, pour la lutte, pour effectuer des prises et projeter son adversaire ou pour parer une attaque.

Prouesses permet au personnage de mesurer sa capacité à effectuer des efforts physiques. Cela recouvre ses chances de réussir des lancers d'objets, de gagner au bras de fer, de tirer et monter à la corde ou aux lianes, de pousser ou déplacer quelque chose, de casser un objet, de porter quelque chose ou quelqu'un, de grimper dans les arbres, aux murs, sur une falaise (avec ou sans outils d'escalade), de nager dans un fleuve, un lac ou l'océan, de garder son équilibre sur une embarcation flottant sur l'eau, ou de façon plus générale de réussir une prouesse physique qui n'est pas listée dans une autre compétence spécifique.

Ténacité est la compétence permettant de résister aux attaques physiques, aux maladies et aux poisons. Elle représente aussi sa volonté et son endurance mentale, sa capacité à continuer d'agir malgré la fatigue, la faim, la soif, des blessures ou encore sa résistance face à la torture.



CONDOR

Arts et manufacture permet de réaliser des œuvres d'art. Au choix du joueur, cela peut être la poterie (création de vases), l'orfèvrerie (création de bijoux), la sculpture (création de statues et de gravures) ou encore

le tissage (réalisation de vêtements, tapis, etc.). C'est également la connaissance et l'aptitude à la construction des bâtiments (de la charpenterie à la maçonnerie), des ouvrages d'art (routes, ponts, aqueduc, etc.), des navires, des systèmes d'irrigation et les techniques de forage des puits ou d'excavations des mines. Enfin, Arts et manufacture peut être utilisé pour improviser une réparation ou développer un système ingénieux.

Empathie et résistance mentale détermine la capacité à ressentir les sentiments ou les envies d'une personne donnée, de comprendre si cette dernière dit toute la vérité, ment ou cache des informations précieuses. Et également avec des marges de succès supplémentaires de deviner l'état d'esprit ou du moment d'une personne, si elle est heureuse, contente, triste, apeurée, etc...

Par ailleurs, dans un réflexe de défense mentale (associé à la caractéristique secondaire Méditation), cette compétence symbolise aussi la force d'âme du personnage,

l'union de ses deux âmes qui permet la vie : l'âme qui reste dans le corps au moment de sa mort, et l'âme qui s'élève pour rejoindre les ancêtres et Inti.

Nature est la connaissance de la faune et de la flore, et aussi des techniques agricoles (cultures, élevage). Cette compétence est essentielle pour la maîtrise des rituels. Elle représente aussi la connaissance des techniques de survie, de chasse, et leur mise en pratique, quel que soit le terrain (dans la jungle, dans les montagnes de la cordillère, dans le désert, sur le bord de la mer, etc.), ainsi que la prévision de la météo. La compétence peut également servir de Vigilance active pour observer quelqu'un ou quelque chose. Dans ce cas, un test de Vigilance + Nature est attendu. Elle signifie enfin

l'observation de quelqu'un ou quelque chose (soit une vigilance active), ce qui se concrétise par un test de Vigilance + Nature au lieu de Condor + Nature.

Prestance permet d'influencer une personne en jouant sur ses émotions, de la persuader de la justesse des causes à accomplir. Elle peut être aussi utilisée pour séduire une personne ou pour évaluer la capacité du personnage à s'habiller correctement, suivant les circonstances.

Religion représente la connaissance des mythes et légendes liés aux cultes, les rites à appliquer, les cérémonies à mettre en œuvre pour satisfaire les déités. Cette compétence renseigne aussi sur la théologie, la prévision du positionnement des astres et l'occultisme.

DAUPHIN

Acrobatie qualifie les prouesses physiques du personnage. Il peut par exemple bondir de branche en branche dans les arbres, effectuer des roulades, éviter de tomber lorsqu'il se déplace sur une surface étroite ou sur un sol irrégulier, sauter ou effectuer un roulé-boulé, amoindrir les dégâts en cas d'une chute (voir les règles sur les blessures en page 38) ou toute autre action en lien avec l'équilibre.

Combat à distance est la compétence utilisée pour le maniement de ces armements et pour le lancer d'objets conçus pour être lancés.

Danses et Musiques est utilisée lorsque le personnage souhaite jouer d'un instrument ou danser lors des rites tribaux. Elle est utile également pour y cacher un message subtil qu'un autre artiste pourra décrypter.

Escamotage est utilisé pour récupérer un objet sans se faire remarquer, pour dissimuler une arme légère, effectuer des tours de passe-passe avec de petits objets tels qu'une coiffe. Il permet aussi de crocheter des portes, même si cela se voit plutôt dans les enclaves ou les comptoirs espagnols. Dans le Tahuantinsuyu, cela représente



l'art de forcer le passage en s'attaquant aux contours des portes (si elles sont en bois), ou de s'introduire à l'intérieur des tentes en pratiquant une ouverture dans la toile avec une dague.

Furtivité signifie pour le personnage son déplacement furtif, pour éviter de se faire repérer. Souvent, un test en opposition avec la caractéristique secondaire Vigilance est effectué, pour échapper au regard des éventuels surveillants.

RÉCAPITULATIF

VIPÈRE (INTELLECT)	PUMA (CŒUR)	CONDOR (SENS)	DAUPHIN (AGILITÉ)
Échanges	Animal	Arts et manufacture	Acrobatie
Enquête	Autorité	Empathie et résistance mentale	Combat à distance
Herboristerie	Combat rapproché	Nature	Danses et musiques
Histoire, lois et traditions	Prouesses	Prestance	Escamotage
Langages	Ténacité	Religion	Furtivité

RÉSOLUTION DES ACTIONS

Lorsque l'issue d'une action tentée par un personnage est incertaine, il peut être intéressant de s'en remettre aux Dieux (à travers le lancer d'un ou plusieurs dés!) pour savoir si l'action est une réussite ou échec.

Ce chapitre décrit le fonctionnement du système de résolution des actions dans le jeu de rôle Sapa Inca.

EFFECTUER UN TEST

Lorsqu'un personnage tente une action, L'Apu Inti indique au joueur quelle compétence utiliser.

Le joueur lance ensuite autant de dés à 8 faces (d8) que son rang en compétence ajouté à la valeur de la caractéristique, ou caractéristique secondaire, qui lui est liée.

Exemple

Le personnage de Julien souhaite en savoir davantage sur l'histoire de la pyramide qui est devant lui. L'Apu Inti lui demande d'effectuer un test d'Histoire, lois et traditions. Il va donc lancer un nombre de d8 égal à la somme de sa compétence Histoire, lois et traditions (2) et de sa caractéristique Vipère (3). Julien lance donc 5d8 au total.

Le joueur regarde ensuite le nombre de réussites obtenues. Une réussite s'obtient avec un 3 (la Chakana, la croix andine représentant les trois mondes), un 4 (les quatre animaux sacrés, les quatre suyus) et un 7 (les sept cités secrètes, les sept couleurs de l'arc-en-ciel).

De plus, le 4 est dit "explosif". Il compte pour une réussite et peut être relancé pour tenter d'obtenir un succès supplémentaire. Si un autre 4 est obtenu, il compte comme une réussite supplémentaire et il est relançable à nouveau, et cela tant que le joueur obtient des 4 sur ses lancers du dé.

Attention : cette règle n'est pas appliquée pour les deux cas suivants :

- un indigène portant une armure espagnole et/ou tentant d'utiliser une arme spécifiquement espagnole (voir les armes et armures en page 39).
- le personnage effectue un test en ayant 0 comme rang de la compétence (ce qui veut dire que le personnage ne maîtrise pas la compétence).

Exemple

Julien lance 5 dés (5d8) pour son test relatif à la pyramide, avec une difficulté de 3. Il obtient (2), (7), (5), (4) et (6). Le 7 est une réussite et le 4 aussi, ce qui lui fait deux réussites. Le 4 peut être relancé, ce que Julien fait. Il obtient un 3 comme résultat. Le voilà donc avec un total de 3 réussites, il se tourne ensuite vers l'Apu Inti pour savoir si cela est suffisant.

Le nombre de réussites est comparé au niveau de difficulté de l'action déterminé par l'Apu Inti. C'est le nombre de réussites minimum nécessaire pour réussir.

DIFFICULTÉS	NOMBRE DE RÉUSSITES NÉCESSAIRES
Facile	1
Moyen	2
Complexe	3
Difficile	4
Héroïque	6
Impossible	8

RÉUSSITE AMÉLIORÉE

Si le joueur atteint un nombre de réussites supérieur à celui demandé par l'Apu Inti, l'action de son personnage va au-delà de ce qui est attendu et peut entraîner un avantage supplémentaire en fonction des circonstances.



ÉCHEC CRITIQUE

Si le joueur n'obtient aucune réussite sur son jet de dés et obtient un ou plusieurs « 8 », ce nombre 8 symbolisant l'échec, l'obscurcissement du Soleil, avec l'influence néfaste de la perdrix, du crapaud et du renard. S'il y a un 8 dans les résultats et aucun 3, 4 ou 7, le résultat du test est un échec critique. L'Apu Inti peut imaginer avec son joueur les conséquences néfastes d'un tel résultat.

Règle optionnelle: l'aide d'Inti

Les Amachaq incarnés par les joueurs sont des membres de l'élite de l'armée du Sapa Inca voire des héros du Tahuantinsuyu. C'est à ce titre qu'ils bénéficient collectivement de l'aide des dieux et d'Inti, le Dieu du Soleil, pour réussir leurs missions pour le Sapa Inca.

Ainsi cela se traduit en jeu par des points d'Inti donnés à chaque début de mission par l'Apu Inti (MJ). Ces points d'Inti peuvent être représentés sur la table de jeu par des jetons que les joueurs utiliseront à leur guise de façon individuelle.

Pour un point d'Inti, un joueur peut décider de relancer une seule fois, un dé. Il ne faudra alors tenir compte uniquement du nouveau résultat

obtenu pour le dé relancé. On ne peut pas utiliser un autre point d'Inti pour un autre dé d'un même jet de dés, ni pour relancer un dé déjà relancé.

Pour deux points d'Inti, un joueur peut décider de relancer tout un jet de dés, une seule fois. Là, de même, seul ce nouveau jet de dé est pris en compte, même s'il est pire que le précédent. Les dieux peuvent parfois se montrer cruels...

Quand le nombre de points d'Inti tombe à zéro, cela veut dire que les dieux n'entendent plus les demandes en aide, ni les prières des Amachaq. Ces derniers ne devront plus compter que sur eux-mêmes pour réussir leur mission. Ils devront réaliser des prières voire des offrandes pour que les dieux leur viennent en aide à nouveau.

Dans le livre de base, il est expliqué comment les joueurs peuvent gagner ou perdre ces points d'Inti. Mais pour vos missions initiales, vos joueurs disposeront d'un nombre de points d'Inti déterminés en début de scénario et ne pourront pas en gagner d'autres jusqu'à leur prochaine mission.

LE COMBAT

Le lendemain, les deux armées sortirent de leurs logements et, s'attaquant les uns les autres, les soldats se battirent avec un grand courage et une obstination plus grande encore; la bataille dura toute la journée, sans qu'aucun parti eût l'avantage et il y eut quantité de morts et de blessés; la nuit venue, ils se retirèrent dans leurs camps. Le deuxième et le troisième jour, ils combattirent avec la même cruauté et la même opiniâtreté, les uns pour la liberté et les autres pour l'honneur.

Inca Garcilaso de la Vega, Commentaires royaux sur le Pérou des Incas: livre III, chap XX (Bataille cruelle entre les Incas et plusieurs autres nations. Du premier Espagnol qui découvrit le Chili)

L'INITIATIVE

La première étape pour le combat est la détermination de l'initiative. Elle traduit la rapidité avec laquelle votre personnage agit.

Mais avant toute chose, il est bon de préciser que le tour de combat est une unité de temps qui segmente les confrontations. Dans Sapa Inca, un tour de combat dure 3 secondes. Déterminer l'initiative revient à fixer l'ordre d'actions des différents protagonistes au cours de ces 3 secondes.

Chaque personnage impliqué lance un nombre de dés égal à la valeur de sa caractéristique secondaire Rapidité. La somme de toutes les réussites donne le score d'initiative pour l'entièreté du combat (n'oubliez pas que les dés se relancent sur un 4!).

À chaque tour de combat, les personnages agiront dans l'ordre décroissant de leur score d'initiative.

Cet ordre reste le même pour l'ensemble du combat, à moins que l'Apu Inti n'en décide autrement et décide de les faire relancer à chaque tour.

En cas d'égalité entre personnages, on compare les valeurs de Dauphin respectives. Ceux qui ont la valeur de Dauphin la plus élevée agissent en premier. Si cette valeur est identique entre PNJ et PJ, alors les PJ agissent avant les PNJ. Si plusieurs PJ sont à égalité, les joueurs sont libres de se concerter pour agir dans l'ordre qui leur convient. S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, l'Apu Inti peut demander un jet de dé pour les départager.

Note: Certaines armes et armures procurent des bonus ou malus au score de Rapidité. Ceux-ci s'ajoutent ou se retranchent au résultat final.

NOMBRE D' ACTIONS

En combat, chaque personnage est à même d'effectuer une des actions suivantes :

- attaque, rechargement, déplacement ou fuite, lancement d'une capacité animiste ou d'un pouvoir divin.

Il peut également faire une ou plusieurs actions simples à la discrétion de l'Apu Inti (parler, ramasser un objet à ses pieds, etc.).

Il peut effectuer plusieurs actions au cours de son tour de jeu, mais il doit le déclarer lors de la phase d'initiative. **Dans ce cas, il retire 1D8 par action supplémentaire.**

Pour une deuxième action, il doit retirer **un dé** pour toutes ses actions du tour.

Pour une troisième action, **un second dé** doit être retiré, et ainsi de suite.

Certains pouvoirs apportent la possibilité d'avoir plus d'actions, mais en aucun cas un personnage ne peut actionner plus d'un pouvoir ou une capacité par tour.

LA SURPRISE

Attaquer le premier constitue un avantage non négligeable, car cela donne une chance d'abattre ses adversaires avant qu'ils ne puissent réagir. Pour se faire, le meilleur moyen est de les surprendre en préparant une embuscade. L'Apu Inti détermine qui peut être potentiellement surpris en fonction de la situation. Selon le terrain, il peut accorder des bonus ou des malus à l'un ou l'autre des groupes.

Le groupe qui cherche à surprendre ses adversaires doit procéder de la manière suivante : s'ils ont le temps nécessaire, un des personnages effectue un test de Puma + Autorité pour bien placer ses compagnons. La difficulté est égale à la valeur de Vigilance adverse.

S'ils n'en ont pas le temps, chaque membre du groupe doit effectuer un test de Dauphin + Discrétion. La difficulté est aussi égale à la valeur de Vigilance adverse ou au nombre de réussites d'un test opposé de Vigilance + Nature si les personnes ont des raisons d'être en alerte ou à la recherche du groupe tentant de se dissimuler.

En fonction de la situation (terrain particulièrement favorable ou bien connu), l'Apu Inti est libre de donner des dés bonus aux personnages ou aux ennemis. Nous vous conseillons, pour ne pas déséquilibrer la confrontation, de ne pas donner plus de deux dés bonus ou malus.

Exemple

Camille jouant Suri cache ses trois compagnons dans la forêt obscure, en surplomb de la route. Elle effectue un test de Puma + Autorité et obtient 4 réussites, contre le score de Vigilance adverse (3). Ses compagnons sont particulièrement bien cachés. Ils attendent quelques minutes, et voient arriver un groupe de trois conquistadors. Ces derniers n'ont pas remarqué les quatre Incas, qui peuvent effectuer aussitôt une attaque de surprise. Dans ce tour de surprise, seuls les attaquants peuvent agir, puisque les conquistadors n'ont pas conscience d'être menacés. Lorsque ce tour est terminé, on procède ensuite à une Initiative, si ou plusieurs adversaires sont encore en position de combat.

PORTER UN COUP

Lorsqu'un personnage porte un coup, il utilise une compétence d'attaque (Combat rapproché ou Combat à distance).

Le niveau de difficulté pour toucher son adversaire est égal à la valeur de caractéristique secondaire Défense de l'adversaire. Le défenseur peut tout à fait procéder à une action d'esquive (voir section suivante), afin d'augmenter le niveau de difficulté pour l'assaillant.

En cas de succès, le personnage a touché sa cible et les dégâts de l'arme sont alors appliqués. On retranche à ces dégâts l'armure éventuelle.

Chaque réussite supplémentaire au-dessus du niveau de difficulté inflige un point de dégât supplémentaire à la cible.

Si l'attaquant obtient autant de réussites que le double du niveau de difficulté, le facteur de dégâts de son arme est doublé et l'armure est retranchée.

Succès normal Dégâts = Facteur dégâts arme + nombre de réussites supplémentaires - Protection armure

Succès critique si Degré réussite = Double de la Défense de l'adversaire alors :

Dégâts = (Facteur dégâts arme x 2) + nombre de réussites supplémentaires - Protection armure

Exemple

Suri affronte un conquistador. Il possède 3 en Puma et 3 en Combat rapproché. Il a donc 6 dés à lancer. Il obtient (3), (5), (4), (6), (7) et (4). Avec les deux 4 qui se relancent il obtient un (7) et (3), ce qui donne au final 6 réussites.

L'adversaire, pris au dépourvu, ne peut effectuer de parade. Sa Défense passive est de 2 ce qui fait que le degré de réussite est de 4. C'est un succès critique.

Suri possède une hache (chiqtana). Les dégâts finaux sont égaux à 3 (le facteur de dégâts de la hache) x 2 + 4 = 10. Il ne reste plus qu'à retrancher des dégâts le facteur de protection de l'armure du conquistador (2). Suite à ce coup magistral, le conquistador est fortement blessé.

Si Suri n'avait effectué que 4 réussites, les dégâts auraient été égaux à 3 (le facteur de dégâts de l'arme) + 2 (le degré de réussite) = 5. Compte-tenu de l'armure, le conquistador est légèrement blessé (3 de dégâts). Il peut continuer le combat.

LES ACTIONS POSSIBLES

1) DÉPLACEMENT

Fuite : Une manœuvre défensive pour se libérer de son adversaire, accompagnée généralement d'une manœuvre de déstabilisation.

Test de Puma + Prouesses contre Niveau de compétence adverse en Combat rapproché ou Prouesses.

Réussite : fuite

Échec : Un coup porté avec Défense divisée par deux arrondie à l'inférieur.

Placement : Se déplacer dans le combat vers un lieu stratégique ou un assaillant en particulier lors des combats engageant plusieurs protagonistes.

Test de Dauphin + Acrobatie contre Niveau de difficulté 2 (augmenté ou baissé par l'Apu Inti suivant la situation).

Réussite : atteinte d'objectif

Échec : l'adversaire se met en travers de la route, ou le personnage trébuche.

2) PORTER UN COUP

Attaque : un coup porté avec une arme.

Coup de poing ou de pied : un coup porté avec le poing ou le coude (Rapidité +1, dégâts 0).

Tir : tirer une flèche ou utiliser une arme à feu sur sa cible. (impossible si combat rapproché).

Prise : Cette manœuvre a pour but d'immobiliser l'adversaire en saisissant le bras, la tête ou même le corps.

L'attaquant effectue un test de Puma + Combat rapproché contre la Défense de la cible (la cible pouvant effectuer aussi une défense active). S'il réussit, il se saisit de sa cible. Il peut le projeter, l'étouffer ou le maintenir.

Projeter : dégâts 1 et éloignement + au choix de l'Apu Inti.

Étouffer : contre Défense adverse, baisse de 1 par tour. Si 0 mort ou inconscient

Maintenir : immobilisé, pas de dégâts, mais ne peut plus bouger à moins de réussir un test de Puma + Combat rapproché contre la Défense adverse.

Charge: Un personnage se lance sur son adversaire avec un peu d'élan pour le frapper de toute sa force. Il doit parcourir au minimum 5 mètres. Il obtient un bonus de 2 points aux dégâts finaux, mais son test d'attaque est diminué d'un dé. (Pas d'action supplémentaire dans le tour).

3) SORTILÈGE

Le personnage peut lancer une capacité animiste ou un pouvoir divin (voir le chapitre sur la magie dans le livre de base).

Généralement ceci nécessite au moins une action et la dépense de points d'Harmonie.

Voici les coûts pour les capacités animistes : naissant (1), mature (2), affirmé (3), avatar (4).

Voici les coûts pour les pouvoirs divins : profane (1), initié (2), maître (3), avatar (4). La plupart des sortilèges réussissent automatiquement sans aucun jet de dés.

Si des jets de dés sont nécessaires alors cela est expliqué dans la description du sortilège.

DÉGÂTS ET BLESSURES

Chaque personnage possède des points d'Essence qui représentent son énergie vitale.

Lorsqu'un personnage est touché par une attaque, il subit des points de dégâts. Ces derniers sont à retirer des points d'Essence actuels du personnage.

BLESSÉ

Lorsqu'un personnage **a perdu la moitié** (arrondi à l'inférieur) de ses points d'Essence, il est blessé.

Lors de ses prochains tests, il est pénalisé par -1d à toutes ses actions. Et cela, jusqu'à ce qu'il soit soigné et passe au-dessus de la moitié de ses points d'Essence.

AUX PORTES DE LA MORT

Lorsqu'un personnage voit son **Essence arriver à 0**, il tombe inconscient. Il est dans un état de santé grave qui nécessite des soins immédiats. Il perd un point d'Essence par tour de jeu.

MORT

Si un personnage atteint un nombre de points d'Essence **négatif égal à son score initial de Puma**, il meurt et son âme est emportée par le grand condor vers Inti.

GUÉRISON

Après chaque phase de combat (ou au cours de celle-ci), un personnage blessé peut être soigné. Il y a trois moyens pour ce faire :

- **Guérison naturelle:** si le personnage possède plus de quatre points d'Essence, il peut récupérer un point par semaine. Sinon, le rythme de guérison est d'un point par mois jusqu'à atteindre 4 en Essence. Un personnage avec 1 point d'Essence sur 10 devra attendre en se reposant et se nourrissant correctement trois mois et sept semaines pour être de nouveau en pleine forme.

- **Premiers soins:** dans l'heure après avoir reçu une blessure, le personnage peut être soigné. Le soigneur effectue un test de Vipère + Herboristerie contre une difficulté de 2.

Si le test est un échec critique, le soigneur aggrave la blessure et le personnage perd immédiatement un point d'Essence.

Si le test est réussi (un succès au minimum), le personnage récupère immédiatement un point d'Essence.

Si le test compte quatre succès ou plus (succès critique), le personnage récupère deux points d'Essence.

Le soigneur peut effectuer un test pour chaque blessure. Si l'un de ces tests est raté, un autre personnage ne peut retenter le soin.

- **Sortilège:** le soin des blessures par l'utilisation d'une capacité animiste, d'un pouvoir divin ou d'un rituel est possible. (Voir section magie)

ARMES ET ARMURES

Outre le principal tribut, qui consistait à ensemer les terres, à récolter et à faire valoir les revenus du Soleil et de l'Inca, les Indiens en payaient un autre qui consistait à faire les habits, les armes et les chaussures des soldats et des pauvres gens que la vieillesse ou la maladie rendait inhabiles au travail. (...) Pour les armes, on les faisait dans le pays qui avait le plus de matériaux à cet effet. Certaines contrées fournissaient les arcs et les flèches, d'autres des lances et des javelots, des massues et des haches, des frondes et des cordes, des pavois et des rondaches.

Inca Garcilaso de la Vega, Commentaires royaux sur le Pérou des Incas : livre II, chap VI (des vêtements, des armes et des chaussures qu'ils faisaient pour l'usage des gens de guerre)

ARMES

LES ARMES INCAS

Les Incas utilisent le plus souvent la fronde (huaraca) pour les combats de loin, même s'ils connaissent l'arc. Dans le combat rapproché et le corps à corps, le javelot court, la hache, la masse en pierre ou en cuivre sont leurs armes favorites.

L'arc et les flèches (wachina et wach'i) constituent des armes à distance (la portée de base est de 50 mètres) utilisées depuis l'expansion en Antisuyu et la conquête du territoire des Chachapoyas. Les chasseurs et les guerriers peuvent utiliser des flèches empoisonnées et incendiaires.

Les bolas (liwi) sont constitués de trois ou quatre boules de pierre liées par des cordelettes. Elles peuvent être lancées pour immobiliser les ennemis (réussir un test de Puma + Dauphin supérieur au test d'attaque à distance pour s'en défaire au tour suivant) et infliger des dégâts à l'impact. Ses porteurs sont formés dès leur plus jeune âge à la chasse.



La fronde (huaraca) est préférée à l'arc pour le combat de loin. Ceux qui la manient ont acquis une véritable expertise pour la lancer.

La hache (chiqtana) est une arme légère, utilisée partout dans l'Empire. Elle est constituée d'une tête de pierre, de cuivre, de bronze ou d'or attachée à un manche en bois. C'est, avec la masse (champi), l'arme de prédilection des Incas lors des corps à corps.

La hallebarde (suntur pawqar) se compose d'une lame de hache avec un fer de lance à l'arrière, longue de 1,5 à 2 m. C'est un symbole de pouvoir pour les curacas et les officiers des armées incas. Un malus de 2 dés est à appliquer s'il n'y a pas assez d'espace pour manoeuvrer l'arme.



La lance (chuki) est une arme d'usage courant. La tête peut être de n'importe quel métal. Elle peut parfois être décorée par des plumes.

La masse de 60 cm à tête lestée d'un poids étoilé, en pierre ou en bronze (champi) est l'arme la plus courante de l'arsenal inca. Sa forme étoilée accroît significativement les dommages. Une variation côtière existe : ce sont des manches en bois terminés par des têtes en forme de cône. Ce cône peut être en bois ou recouvert de métal pour augmenter les dommages.



Le poignard (tuksina) est une petite lame en cuivre ou en bronze. Elle est utilisée par les soldats lors des exécutions ou comme arme de dernier recours, mais rarement en situation de guerre.

LES ARMES DES CONQUISTADORS

Les armes principalement utilisées par les conquistadors incluent les épées, les dagues, les hallebardes, les lances, les arbalètes et l'artillerie légère (arquebuse et pistolet). Parmi eux, on distingue les cavaliers et l'infanterie. Les cavaliers utilisent principalement les lances et les épées, tandis que les fantassins utilisent les dagues, les armes à feu et les arbalètes.

Les épées mesurent environ 0,90 m et sont relativement étroites et tranchantes des deux côtés. Parmi elles, les épées d'acier de Tolède sont particulièrement réputées, la ville étant connue pour être l'un des meilleurs endroits au

monde pour fabriquer armes et armures. Elle est plus étroite, plus légère et plus tranchante, avec peu de sacrifices en termes de force et de résilience.

La lance, utilisée pour la chasse et la guerre, est l'une des armes les plus anciennes utilisées en combat rapproché. C'est une longue lance en bois avec des pointes de fer ou en acier aux extrémités, ce qui produit un effet dévastateur sur les masses des fantassins indigènes. Il existe toute une variété de lances :

- **La lance** proprement dite, qui est une arme d'assaut mixte pouvant être lancée ou utilisée comme estoc.
- **La pique**, une longue lance d'estoc, uniquement destinée à porter des coups.
- **Le javelot**, une arme de jet légère composée d'une longue tige et surmontée d'une pointe en acier, et utilisée en tant qu'arme de jet ou accessoirement d'arme de corps à corps.

L'arquebuse est une sorte de mousquet. Elle est efficace contre n'importe quel adversaire, mais le gros défaut est qu'elle est lente à charger, lourde (nécessite 2 tours de combat pour la recharge). Tirer est un processus compliqué nécessitant l'utilisation d'une mèche devant rester impérativement allumée. En pratique, un personnage devra allouer deux actions de jeu pour recharger son arme, ou avoir plusieurs mousquets pré-chargés avec lui. Avec un servent qui lui recharge l'arquebuse il pourra tirer un tour sur 2.

L'arbalète est appropriée pour vaincre des chevaliers en armure lourde, mais elle est trop volumineuse et encombrante (-1d8 pour toute attaque) pour être d'une quelconque utilité contre des indigènes rapides et vêtus d'armures légères. Elle est lente à charger (avec une arbalète, on ne peut effectuer qu'une attaque tous les 2 tours, car il faut 1 tour pour la recharger), elle peut se casser ou mal fonctionner facilement.

Les dommages des armes sont échelonnés entre 0 et 6.

DÉGÂTS INFLIGÉS PAR LES ARMES						
0	1	2	3	4	5	6
Mains nues	Armes naturelles (petites griffes)	Fronde (50m)	Bolas (25m)	Masse étoilée	Arquebuse (50m)	Canon
Armes improvisées de petite taille	Bâton	Épée courte	Lance (25m)	Épée en acier de tolède	Pistolet (25m)	-
		Pique	Hache (15m)			-
-	Coutelas (15m)	Javelot (50m)	Arc (50m)	Hache de bataille	-	-
-	Dague (15m)	Rapière	Épée longue	Arbalète (50m)	-	-
-	-	Poignard (15m)	Épée large	-	-	-

ARMURES ET BOUCLIERS

Les armures et boucliers sont des atouts majeurs pour leurs porteurs lors des combats.

POUR LES INCAS

Pour se protéger, un Inca porte souvent une armure, un bouclier et un uniforme à carreaux noirs et blancs par-dessus l'armure. Il complète cela par une cape et des franges de laine, placées au niveau des chevilles et des genoux. Le tissu, souvent rouge, souligne la vaillance de celui qui le porte.

L'armure (awqana kusma) est faite de coton matelassé et rembourré ou de pièces de tissus enroulées autour du corps. Les nobles y ajoutent souvent des plaques d'or ou de bronze comme distinction.

Le casque (uma chuku), qui protège la tête, est en bois dur ou en natte très serrée. Sur les côtés, de longues bandes de tissu ou de cuir cachent les oreilles. Les officiers portent eux des casques en cuivre, en bronze ou en or, selon leur rang, ainsi que des ornements.

La cape (yagulla) est faite d'une épaisse laine d'alpaga, qui est très utile pour se protéger du froid et pour bloquer les flèches et réduire les dégâts des coups reçus.

Le bouclier (wallqanqa) est rectangulaire, rond ou trapézoïdal. Il est en bois et souvent couvert d'un tissu. Il peut servir à l'occasion de bannière. Pour compléter la protection, le soldat peut aussi porter sur le dos de petits disques (en bois ou en coton)



POUR LES ESPAGNOLS

La plupart des armures sont fabriquées à Tolède. Les conquistadors sont protégés de la tête aux pieds par une coque en acier. Avec cela, si l'on excepte les pouvoirs spirituels des indigènes, ils seraient pratiquement invincibles. Pour compléter cette armure, ils portent souvent un casque en acier lourd (morion) avec une crête ou un peigne prononcé sur le dessus et des côtés larges venant en pointe à chaque extrémité. D'autres préfèrent porter un casque en forme de balle avec un grand T devant les yeux, le nez et la bouche ou un grand capuchon en acier couvrant la tête des oreilles vers le haut.

PRÉTIRÉS

Vous trouverez dans les pages suivantes six personnages prêtirés que vous pourrez utiliser dans le jeu de rôle Sapa Inca.

GUACRI CAUR - SINCHI (GUERRIER)

Origine: Chancas

Langue: Aymara, Quechua

Traits: ombrageux et téméraire

Guacri Caur (26 ans) est un homme particulièrement robuste. Son caractère est parfois impétueux et ombrageux, à la manière du dieu qu'il prie assidûment, Illapa (Dieu du tonnerre, de la foudre, de l'arc-en-ciel, maître de la grêle et de la pluie). Il est fidèle en amitié, ne refusant pas de venir au secours de personnes menacées notamment par les Espagnols.

Il est né au sein d'une communauté agraire établie dans les environs de Qosqo, près de la forteresse d'Ollantaytambo. Dans sa jeunesse, il a été à l'initiative de la création d'une milice de gamins pour protéger son village d'une bande rivale de la jungle. C'est ainsi qu'il a été remarqué par un inspecteur des Amachaq, qui l'a envoyé à la capitale, car il avait des capacités rares de commandement et il y était remarqué par les dieux. Le hasard a fait qu'il a eu l'insigne honneur de rencontrer l'Apu Inca du Collasuyu, Huascar, lors d'une revue militaire effectuée à Catarpe, dans le lointain Sud. Il a par la suite pu voir le Sapa Inca en titre, Ninan Cuyochi, peu après sa cérémonie de passage à la vie d'adulte.

Divinité tutélaire: Illapa

Capacité animiste: Puma

CARACTÉRISTIQUES ET LEURS COMPÉTENCES LIÉES

VIPÈRE	1	PUMA	4
Échanges		Animal	
Enquête	1	Autorité	2
Herboristerie		Combat rapproché	3
Histoire		Prouesses	1
Langages		Ténacité	2
CONDOR	2	DAUPHIN	3
Arts et manufacture		Acrobatie	2
Empathie		Combat à distance	1
Nature	1	Danses et musiques	
Religion	1	Escamotage	
Prestance		Furtivité	2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	1	Vigilance	2
Défense	3	Rapidité	2
POINTS D'HARMONIE	6		
POINTS D'ESSENCE	14		
OEIL MYSTIQUE	0		

ÉQUIPEMENT

ARC

DÉGÂTS: 3, PORTÉE: 50M

ARMURE DE COTON MOLLETONNÉ

-1 POUR LES DÉGÂTS SUBIS

MASSUE À TÊTE RONDE

DÉGÂTS: 4

BOUCLIER

+1 EN DÉFENSE, -1 EN RAPIDITÉ

PUMA

NAISSANT (UN POINT D'HARMONIE)

Sixième sens. Le puma étant farouche et réactif à toute sorte de menaces, le personnage possède un sixième sens qui s'active dès qu'une personne ou un animal s'approche de lui. Il se place directement en alerte même s'il dormait auparavant.

Permanent-1H à chaque fois que le pouvoir s'active. Si le personnage n'a plus de point d'Harmonie il ne fonctionne pas.
0 Action

MATURE (DEUX POINTS D'HARMONIE)

Feulement irrésistible. Le personnage peut imiter le feulement du puma, ce qui attire un nombre de pumas égal au score de Condor du personnage. Ces pumas mettent un d4 tours à arriver, mais ils feulent puissamment bien avant, ce qui peut faire peur aux cibles qui doivent effectuer un test de Méditation + Ténacité contre Méditation + Puma de l'adversaire. Si c'est un échec, les ennemis souffrent d'un malus de 2d8 pour le restant de la scène. À leur arrivée, les animaux se mettent au service du personnage jusqu'à la fin de la scène, ce qui souvent signifie combattre contre les ennemis désignés.
1 Action

POUVOIR D'ILLAPA

PROFANE (UN POINT D'HARMONIE)

Forme nuageuse

Le personnage touche une personne consentante (qui peut être elle-même), qui se transforme en forme fantomatique avec tous les objets qu'elle porte pour 10 tours par point d'Harmonie investi. Elle peut marcher, voler, passer à travers un obstacle, mais ne peut ni parler ni manipuler des objets. Elle peut espionner, mais peut toujours être repérée par des personnes usant de pouvoirs.



IMA SUMAC - PANAQA (ARISTOCRATE) CÁPAC AYLLU

Origine: Inca

Langue: Espagnol, Quechua

Traits: curieuse et parfois naïve

Ima Sumac (24 ans) est une belle jeune femme qui pense et fait ce qu'elle dit, même si ça peut parfois choquer. Elle fait partie de la panaqa Cápac Ayllu, ce qui veut dire qu'elle est une descendante du Sapa Inca Túpac Inca Yupanqui, le grand-père du Sapa Inca actuel. Elle voit toute nouvelle chose sous l'œil de l'émerveillement. Elle est idéaliste et passionnée. C'est cette passion qui l'a amenée à faire partie des Amachaq, les héros des dieux, qui œuvrent pour la grandeur de l'Empire Inca, le Tahuantinsuyu.

Elle est originaire de l'une des cités établies autour du lac Titicaca, qui fut selon la légende la région où les ancêtres du peuple inca, Manco Capac et Mama Oclo, sont pour la première fois apparus, ce qui remonte à une quinzaine de générations. À ce titre, elle voue une admiration sincère pour les grands hommes et femmes qui ont fait l'Empire Inca, au premier chef l'empereur Pachacutec, celui à qui l'on doit un nouvel âge inca. Elle est fervente croyante de Mama Quilla, la déesse de la Lune et l'épouse et sœur du Soleil Inti.

Divinité tutélaire: Mama Quilla

Capacité animiste: Aigle

CARACTÉRISTIQUES ET LEURS COMPÉTENCES LIÉES

VIPÈRE	2	PUMA	2
Échanges	1	Animal	
Enquête		Autorité	2
Herboristerie	1	Combat rapproché	1
Histoire	1	Prouesses	
Langages	1	Ténacité	
CONDOR	4	DAUPHIN	2
Arts et manufacture		Acrobatie	
Empathie	2	Combat à distance	2
Nature	1	Danses et musiques	1
Religion	1	Escamotage	
Prestance	2	Furtivité	2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	3	Vigilance	2
Défense	2	Rapidité	3

POINTS D'HARMONIE 12

POINTS D'ESSENCE 8

OEIL MYSTIQUE 0

ÉQUIPEMENT

HABITS ET BIJOUX ARISTOCRATES + CAPE

-1 POUR LES DÉGÂTS SUBIS

COUDELAS

DÉGÂTS 1, PORTÉE 15M

LANCE

DÉGÂTS: 3, PORTÉE 25M

AIGLE

NAISSANT (UN POINT D'HARMONIE)

Clairvoyance. Le personnage est à même de discerner plus facilement les mensonges ou les petits arrangements avec la vérité. Le personnage ajoute un d8 à ses tests d'Empathie.

Permanent -1H à chaque utilisation 0 Action

MATURE (DEUX POINTS D'HARMONIE)

Acuité visuelle. Comme l'aigle, le personnage possède une excellente vision. Il est capable de voir dans tous les sens comme si sa tête pouvait pivoter. En pratique, il a un troisième œil pour voir dans la direction où il ne le pourrait pas d'ordinaire. Sa vue est perçante et lui permet de voir sur des kilomètres à la ronde. Lorsqu'un jet est nécessaire, il peut ajouter 2d8 à son test de Vigilance + Nature, la portée de ses attaques à distance est doublée. Permanent -2H à chaque utilisation 0 Action

POUVOIR DE MAMA QUILLA

PROFANE (UN POINT D'HARMONIE ET UNE ACTION)

Manipulation du hasard

Le personnage peut sur sa propre initiative lancer ce pouvoir pour relancer un jet qu'il avait échoué, ou imposer à une personne, qu'elle fasse partie de son groupe ou non, de relancer un test. Le personnage peut choisir le test qui lui convient le mieux.



OTTALA WOTAKA - NUNA RIMEY (SHAMAN)

Origine: Inca

Langue: Aymara, Quechua

Traits: agoraphobe et haine des Chachapoyas

Ottala Wotaka (28 ans) est originaire du Chinchaysuyu, la province située la plus au nord de l'Empire Inca. Il réside dans un petit village situé à une cinquantaine de kilomètres de Huánuco Pampa (l'une des plus grandes villes de l'empire après Qosqo la capitale), dans des montagnes impénétrables. Il révère particulièrement la déesse Pachamama, la terre-mère des hommes, des bêtes et des plantes. Il n'aime pas les villes et se sent mal à l'aise (-1d à tous ses jets) lorsqu'il doit y aller, mais il s'y sent beaucoup mieux que dans les nouvelles cités érigées par les Espagnols le long des côtes. Il a été formé aux arts étranges des Amachaq par son prédécesseur shaman au petit village constitué d'une centaine d'âmes. À son contact, il a appris à cerner les véritables motivations de certains - notamment des guerriers des nuages Chachapoyas, qui ne sont plus que d'infâmes sbires au service des Espagnols. Il considère que ces gens, en se rebellant contre l'Empire Inca qui leur a apporté la civilisation, sont sans honneur, et qu'ils méritent d'être châtiés sans vergogne. Il se montre curieux des mystères érigés par les anciennes civilisations, entre autres les anciens Huari (qui résidaient près de Huánuco Pampa) et Tiahuanaco (près du lac Titicaca).

Divinité tutélaire: Pachamama

Capacité animiste: Lama

CARACTÉRISTIQUES ET LEURS COMPÉTENCES LIÉES

VIPÈRE	4	PUMA	2
Échanges		Animal	2
Enquête		Autorité	2
Herboristerie	2	Combat rapproché	1
Histoire	2	Prouesses	
Langages	1	Ténacité	
CONDOR	2	DAUPHIN	2
Arts et manufacture		Acrobatie	
Empathie	2	Combat à distance	
Nature	1	Danses et musiques	2
Religion	2	Escamotage	
Prestance		Furtivité	1

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	3	Vigilance	3
Défense	3	Rapidité	2
POINTS D'HARMONIE	12		
POINTS D'ESSENCE	8		
OEIL MYSTIQUE	0		

ÉQUIPEMENT

VÊTEMENTS DE SHAMAN, SACOCHE D'HERBES, BRACELETS EN CUIVRE

BÂTON

DÉGÂTS 1

ARC ET 20 FLÈCHES

DÉGÂTS 3, PORTÉE 50M

LAMA

POUVOIRS NAISSANTS (UN POINT D'HARMONIE)

Dispersion de chaleur. Comme le lama qui disperse l'excès de chaleur grâce à ses flancs en partie dénudés, le personnage résiste plus facilement en environnement désertique. Il agit sans malus pendant 4 heures et peut permettre à un nombre d'amis égal à son score de Condor de faire de même. La condition est que ces derniers restent au maximum à 3 mètres de distance du personnage.

1 Action

Extrême vitesse. Comme le lama, le personnage peut aller à des vitesses importantes, quelle que soit la difficulté du terrain (65 km/h en terrain plat, 40 km/h en montagne), et pendant une heure par point d'Harmonie investi.

1 Action

MATURE (DEUX POINTS D'HARMONIE)

Crachat. Le personnage peut cracher comme le lama, ce qui peut permettre de faire fondre les métaux et certaines pierres. En combat, ces crachats peuvent se matérialiser en billes qui peuvent frapper de plein fouet sa cible. Si l'attaque est réussie, il inflige des dégâts de 3 points.

1 Action

POUVOIR DE PACHAMAMA

PROFANE (UN POINT D'HARMONIE)

Bouche de la terre

Le personnage rend hommage à la Pachamama en creusant un trou dans le sol. Il sacrifie quelque chose de valeur ou utile en échange de fruits, de racines, d'eau, pour nourrir le groupe. L'Apu Inti évalue le don et décide de la durée de conservation et de la quantité de nourriture. Par exemple, si le don est une petite amulette de cuivre, l'approvisionnement en nourriture s'effectue pour une ou deux journées.

Embrasser le sol

Le personnage se couche sur le sol en harmonie avec la terre mère, qui au bout d'un certain laps de temps lui communique sous forme de vibration ou de picotement des informations sur la distance, la nature et le nombre de dangers à proximité.



ANKA HUAMANA - DATIY INKA (COURTISANE)

Origine: Aymara

Langue: Aymara, Quechua et Puquina

Traits: attentionnée et audacieuse

Auka Huamana (25 ans) est originaire du Collasuyu, la province située la plus au sud de l'Empire Inca. Elle faisait à l'origine partie d'une communauté de pêcheurs. Sa vie aurait pu être comme celle de ses frères ou de ses sœurs, ou de ses ancêtres, mais la malchance a fait qu'elle a été capturée très jeune par des chasseurs qui l'ont emmenée dans les jungles de l'Antisuyu. Là, bon gré mal gré, elle dut s'adapter à sa nouvelle vie. Se surprenant elle-même, elle découvrit sa capacité à dompter les serpents pour qu'ils fassent ce qu'elle souhaite. Elle vénère plus particulièrement Inti, le dieu du Soleil, sa chaleur la protège. Un vieux shaman de la tribu la prit alors sous son aile, la libéra et lui enseigna tout ce qu'il savait. Ensuite, il l'envoya à Qosqo, car il savait qu'elle pouvait faire montre des qualités d'un Amachaq, ce qui s'avéra être la réalité. Elle se montre audacieuse, courageuse lorsqu'il le faut, mais elle évite de trop se mettre en avant.

Divinité tutélaire: Inti

Capacité animiste: Vipère

CARACTÉRISTIQUES ET LEURS COMPÉTENCES LIÉES

VIPÈRE	2	PUMA	3
Échanges		Animal	2
Enquête		Autorité	
Herboristerie	2	Combat rapproché	2
Histoire		Prouesses	
Langages	1	Ténacité	1
CONDOR	3	DAUPHIN	2
Arts et manufacture		Acrobatie	
Empathie	1	Combat à distance	
Nature	2	Danses et musiques	2
Religion		Escamotage	
Prestance	2	Furtivité	2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	2	Vigilance	3
Défense	2	Rapidité	2
POINTS D'HARMONIE	10		
POINTS D'ESSENCE	10		
OEIL MYSTIQUE	0		

ÉQUIPEMENT

VÊTEMENTS DE TRÈS BONNE FACTURE, BRASSARD EN CUIVRE, COLLIER EN PERLES ET MÉDAILLON EN CUIVRE, BOUCLES D'OREILLES EN ARGENT.

LANCE

Dégâts 3, portée 25m

COUDELAS

Dégâts 1, portée 15m

VIPÈRE

NAISSANT (UN POINT D'HARMONIE)

Sang-froid. Comme la vipère est un animal à sang-froid à même de survivre dans des environnements très défavorables comme le désert, le personnage est à même de survivre à une nuit glaciale dehors dans la montagne ou dans le désert en stabilisant très bas la chaleur de son corps. Cela coûtera un point d'Harmonie par point d'Essence non perdu, si le personnage le souhaite, en cas de blessure due au froid.

Permanent

0 Action

MATURE (DEUX POINTS D'HARMONIE)

Serpent effrayant. Le personnage crée l'illusion d'un serpent ou de quelque autre créature venimeuse à partir d'un objet tel qu'un bâton ou du vêtement de la cible. Cette dernière doit effectuer un test de Puma + Ténacité, et obtenir un nombre de réussites égal au score de Vipère ou de Puma du personnage. Si elle échoue, la cible tombe immédiatement dans l'inconscience.

1 Action

POUVOIR D'INTI

PROFANE (UN POINT D'HARMONIE)

Soins d'Inti

Le personnage est à même de soigner les blessés, en réussissant un test de Vipère + Herboristerie. Pour chaque réussite, le blessé récupère un point d'Essence. Toute hémorragie éventuelle est également stoppée. En dépensant un point d'Harmonie supplémentaire, le personnage peut doubler les récupérations de points d'Essence. L'échec critique sur le test est sanctionné par la perte de quatre points d'Essence.



MOYLLO TOLOU - CHASQUI (VOYAGEUR)

Origine: Cañari

Langue: Quechua, Espagnol

Traits: impétueux et volontaire

Moyllo Tolou (28 ans) est originaire du Chinchaysuyu, la province située la plus au nord de l'Empire Inca. Très jeune, il assista à Tumbes à la première rencontre entre les Espagnols, représentés par Francisco Pizarro et les Incas, encore gouvernés par Huayna Capac. Il était un jeune serviteur attaché à la maison d'un notable de Cajamarca, qui par la suite se mit au service des Espagnols. Ce même jour il se lia d'amitié avec un condor et un singe capucin, ce qui attira l'attention d'un amachaq confirmé, faisant partie de la délégation Cañari. Ce dernier l'envoya en formation à Qosqo, et après, il participa à la guerre contre les Espagnols auxquels se joignirent les Cajamarcais et les Chachapoyas. Depuis la guerre, il voit ces peuples comme des traîtres potentiels. Il court sur les routes pour transmettre les messages le plus rapidement possible. Il cache autant que possible sa vraie fonction de messenger en se faisant passer pour un simple voyageur. Il est touché par les dieux, et plus particulièrement par Mama Nina, la déesse de la lumière, du feu, des volcans et de tout ce qui s'y rapporte. Il est convaincu qu'elle le fortifie et l'encourage à courir le plus vite possible.

Divinité tutélaire: Mama Nina

Capacité animiste: Condor et Singe (Capucin)

CARACTÉRISTIQUES ET LEURS COMPÉTENCES LIÉES

VIPÈRE	2	PUMA	3
Échanges	1	Animal	1
Enquête	1	Autorité	1
Herboristerie		Combat rapproché	2
Histoire		Prouesses	1
Langages	1	Ténacité	1
CONDOR	3	DAUPHIN	2
Arts et manufacture		Acrobatie	
Empathie	1	Combat à distance	
Nature	1	Danses et musiques	
Religion		Escamotage	1
Prestance	1	Furtivité	2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	2	Vigilance	3
Défense	2	Rapidité	2
POINTS D'HARMONIE	10		
POINTS D'ESSENCE	10		
OEIL MYSTIQUE	0		

ÉQUIPEMENT

VÊTEMENTS HUMBLES ET PRATIQUES, SANDALES DE TRÈS BONNE QUALITÉ, DIVERSES SACOCHES, UN POUTOUTOU (TROMPETTE DE CONQUE) ET UNE CAPE

FRONDE

DÉGÂTS 2, PORTÉE 50M

HACHE

DÉGÂTS 3

CONDOR

NAISSANT (UN POINT D'HARMONIE)

Cri funeste. Le personnage peut imiter le cri du condor, ce qui signifie des sifflements, des sons résonnants et des éternuements. Il peut moduler son intonation pour faire peur à un nombre de cibles égal au maximum de son score de Puma. Les cibles effectuent un test de Puma + Ténacité et obtenir un nombre de réussites égal au score de Puma du personnage. S'ils échouent, ils sont obligés de fuir en courant pendant 1D8 tours.

1 point d'Harmonie par cible

1 Action

SINGE

NAISSANT (UN POINT D'HARMONIE)

Facétie. Avec des mimiques et des plaisanteries grivoises, le personnage est à même de tourner en ridicule son interlocuteur. Il transforme le dialogue ou la discussion d'une personne en ridicule, fait rire le public, trouve les bons mots et trouve la manière de décrédibiliser un discours pourtant prenant. Un test de Condor + Prestance peut être nécessaire pour quantifier le degré de la réussite de la capacité.

1 Action

POUVOIR DE MAMA NINA

PROFANE (UN POINT D'HARMONIE)

Lumière

Le personnage peut illuminer un objet durant deux heures, lui permettant d'éclairer la zone de vue (rayon de six mètres autour du personnage).



CHUNTACHA - AMAUTA (ÉRUDITE)

Origine: Chimú

Langue: Espagnol, Qingnam et Quechua

Traits: Sage, courageuse et curieuse

Chuntacha (37 ans) est une femme connaissant de nombreuses légendes à propos du Tahuantinsuyu. Certains de ces peuples ne constituent aucun secret pour elle. Elle est comme beaucoup de gens de son peuple une artisanne forgeronne fort renommée, mais ce n'est pas pour cela qu'elle a été remarquée par les Amachaq. Elle fait preuve d'une sagesse remarquable, d'un courage sans failles et d'un intellect affûté, ce qui est le signe qu'elle est marquée par les dieux, en particulier par Viracocha qu'elle prie (même si elle garde une affection toute particulière pour la déesse de la Lune, Mama Quilla). D'ordinaire, elle réside à Chan-Chan dans le Chinchaysuyu. Sa fonction d'Amachaq lui permet de porter des armes, tout comme les autres Chimú qui ont résisté à la conquête espagnole. Elle connaît bien ces derniers et se méfie tout particulièrement d'eux, qui sont prêts à diviser pour mieux régner. Elle déteste certains peuples comme les Chachapoyas qui ont tout fait pour favoriser la venue des envahisseurs dans l'empire des Incas, le Tahuantinsuyu.

Divinité tutélaire: Viracocha

Capacité animiste: Culpeo

CARACTÉRISTIQUES ET LEURS COMPÉTENCES LIÉES

VIPÈRE		PUMA	
Échanges	3	Animal	2
Enquête		Autorité	2
Herboristerie		Combat rapproché	
Histoire	2	Prouesses	
Langages	1	Ténacité	2
CONDOR		DAUPHIN	
Arts et manufacture	3	Acrobatie	1
Empathie	2	Combat à distance	
Nature	1	Danses et musiques	1
Religion	2	Escamotage	
Prestance	1	Furtivité	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	3	Vigilance	2
Défense	2	Rapidité	2

POINTS D'HARMONIE 12

POINTS D'ESSENCE 8

OEIL MYSTIQUE 0

ÉQUIPEMENT

VÊTEMENTS SIMPLES DE SCRIBE, QUIPUS, CORDELETTES, BRACELETS ET BOUCLES D'OREILLES EN CUIVRE

COUDELAS

DÉGÂTS 2, PORTÉE 15M

CULPEO (RENARD DES ANDES) :

NAISSANT (UN POINT D'HARMONIE)

Chasseur bienveillant. En plus de nourrir ses renardeaux, le culpeo peut, s'il est appelé par le personnage, chasser pour ce dernier, et lui apporter quelques proies pour assurer sa survie et celle de ses compagnons.

1 Action

Guide lointain. Lorsque le personnage est perdu ou en danger, il peut faire appel au culpeo, qui apparaît au loin pour le guider vers un lieu sûr, tel une grotte ou un village isolé.

1 Action

POUVOIR DE VIRACOCHA

PROFANE (UN POINT D'HARMONIE)

Création d'eau et de nourriture

Le personnage peut faire apparaître, même en plein désert, suffisamment d'eau et de nourriture dans des récipients pour sustenter un groupe de dix personnes. Les vivres sont excellents et peuvent être conservés pendant trois jours.



MISSIONS INITIALES (AVENTURES)

Ce premier livre vous présente trois aventures que nous espérons suffisamment diversifiées, qui peuvent être jouées séparément ou à la suite pour vous permettre de bien saisir le cadre de jeu si particulier de Sapa Inca. Entre les aventures, Apu Inti, vous pouvez donner à vos joueurs deux rangs de compétence (pour peu que le rang

de la compétence ne dépasse pas 4) par mission parfaitement réussie ou un seul si partiellement réussie. Ces règles simplifiées seront plus détaillées dans le livre de base.

Optionnel :

Deux points d'Inti par Amachaq sont disponibles pour le groupe à chaque début de scénario.

UNE VISITE INATTENDUE

Où les héros doivent enquêter dans un village dont les récoltes s'avèrent insuffisantes et y découvrent des Espagnols saboteurs infiltrés.

Scénario inspiré de la note historique suivante (p454 du livre Inca-Peru 3000 ans d'histoire) :

« Lorsque, suivant la tradition, l'Inca Mayta Capac arriva en ce lieu avec sa grande armée, on y cultivait alors que des pommes de terre et du quinoa, et l'Inca, qui était sans doute très intelligent se rendit compte de la générosité de la terre dans cette vallée, et ordonna qu'on y apportât sept petits grains de maïs, et ils cultivèrent ces sept grains pendant sept ans sans jamais toucher à un seul des grains, jusqu'à ce que le maïs se fut propagé durant cette période. Lorsque, après sept ans, l'Inca Mayta Capac, revint, ils firent la première récolte afin de distribuer le maïs... »

deux saisons que les récoltes sont mauvaises et des rumeurs de mauvaise volonté, voire des soupçons de sabotage, sont remontées jusqu'à la capitale. C'est un affront inacceptable pour le Sapa Inca qui dépêche officiellement les Amachaq afin de comprendre pourquoi les récoltes sont si faibles. Mais il les envoie surtout pour savoir ce qui se trame réellement chez les Chontaquiro et châtier sévèrement les éventuels responsables. Se faisant, ils découvrent qu'un complot est à l'œuvre, manigancé par des Espagnols qui, loin de leurs terres, volent discrètement le plus d'or possible et tentent de faire pencher en leur faveur ce peuple soumis depuis peu aux Incas en manipulant les notables locaux.


L'HISTOIRE POUR L'APU INTI (MJ)

EN RÉSUMÉ

Les Amachaq doivent escorter le gouverneur de Piro, pour une visite officielle non prévue dans la vallée de Piro. Cette région, pacifiée sept années auparavant par le Sapa Inca en personne, est habitée par les Chontaquiro. Ces derniers avaient intégré le Tahuantinsuyu en s'engageant à planter du maïs inca et à ressemer toutes leurs récoltes jusqu'à la septième récolte qui serait faite en la présence du Sapa Inca avant d'être envoyée à Qosqo. Mais cela fait

La calme vallée de Piro, située au pied du Machu Picchu et à l'orée de la forêt amazonienne, est une terre peuplée de "barbares" que l'Inca n'a jamais réussi à coloniser. La vallée est donc une position stratégique pour le Tahuantinsuyu (l'Empire des quatre régions) : elle sert de frontière et d'alarme en cas d'attaques des barbares de la jungle. Plusieurs ayllus (familles étendues) constituent le peuple Chontaquiro de Piro. Ils sont en majorité des paysans semant du quinoa et diverses formes de patates et leurs femmes d'habiles tisseuses et confectionneuses de vêtements pratiques et solides





en laine de lama. Il y a sept ans, leur intégration au Tahuantinsuyu fut musclée. La promesse habituelle de l'Inca de les nourrir en hiver avec sa maîtrise des stockages des céréales et des patates n'a pas suffi à les convaincre. Ce fut donc militairement que l'Inca en personne dû imposer l'agrandissement de son empire sur la calme et reculée vallée de Piro. Quelques combats au premier sang suffirent au curaca de Piro pour lui faire déposer les armes et reconnaître la suprématie inca. Cette preuve de sagesse du curaca de Piro le reconduisit dans ses fonctions de gouverneur attribuées par le Sapa Inca directement. Comme toujours lors de colonisation de nouveaux peuples, le Sapa Inca ordonna la construction d'un temple à la gloire de son père Inti (Dieu du Soleil) et de deux silos en pierre juxtaposés au temple pour stocker les récoltes. Un prêtre du Soleil inca avec quelques gardes furent laissés pour assurer la dévotion à Inti des habitants de Piro. Alors que le Sapa Inca s'appêtait à rentrer à Qosqo, la capitale, avec Chirul (le fils du gouverneur) comme otage pour le former aux traditions et lois incas, il trébucha et enfonça son bâton de régent dans le sol jusqu'à la garde. Il se releva dignement et annonça que le message que venait de lui envoyer Inti et la Pachamama (Déesse de la Terre nourricière) était clair : cette vallée est très fertile et du maïs devait y être planté. Mais il ne restait plus de maïs dans les provisions de l'armée inca. Le prêtre du Soleil et ses soldats ne trouvèrent en tout et pour tout que sept graines de maïs. Une grande cérémonie eut lieu dans laquelle le Sapa Inca ordonna au curaca (gouverneur) de Piro de semer, récolter et tout ressemer pendant six ans. Puis la septième année, le Sapa Inca reviendrait pour une immense récolte et son partage. Cinq ans se sont écoulés et des informateurs ont été envoyés à Piro pour s'assurer que tout se déroulait comme prévu afin que le Sapa Inca puisse faire une prodigieuse récolte de maïs dans deux ans. Or les informateurs, de retour à Qosqo, sont catégoriques : les récoltes sont médiocres et si cela perdure, elles seront ridicules. Le Sapa Inca est furieux et décide de convoquer le curaca (gouverneur) de Piro puis d'envoyer les Amachaq voir se qui se trame là-bas. Mais que se passe-t-il donc réellement à Piro ? Le curaca Allin Maqui (bras bon) fidèle à l'Inca, a un frère jumeau Chanka Llasa (pierre lourde) qui déteste les Incas. Ce dernier s'était opposé à son père et à son frère lors de la colonisation de Piro par les Incas. Chanka fut condamné à l'exil par son frère. Ruminant sa vengeance, Chanka se rendit à Arequipa, une enclave espagnole. Il raconta son histoire en l'embellissant avec de très grandes possessions d'or détenues par son peuple, les Chontaquiro. Il trouva une oreille intéressée chez Manuel Cervantes de Cordoba, un cupide capitaine

espagnol avec un fort penchant pour l'alcool. L'Espagnol monta alors une expédition avec des alliés chachapoyas sous le couvert d'une caravane marchande espagnole avec son escorte. Il y a quelques lunes, Allin Maqui lors d'une de ses promenades seul à l'orée de la forêt au crépuscule fut capturé par les Espagnols et fait prisonnier dans leur campement dans la jungle. Chanka, étant son jumeau parfait, usurpa sa place de curaca (gouverneur) de Piro et devint l'homme de paille des Espagnols. Dès lors, les Dieux, mécontents de la trahison de Chanka, couvrirent la vallée de sombres nuages et firent pleuvoir presque en continu. La sorcière Chachapoya Yana Amaru accentua cela en jetant ses mauvais sorts de pluie sur le village et ses champs. Chanka répudia le conseiller de son frère et nomma Asiri, son ancien allié à Piro contre l'invasion des incas. Mais les deux ne sont pas rompus aux traditions et au protocole inca, ce qui les pousse souvent à commettre des erreurs protocolaires accentuées par leur haine des incas. Les Espagnols, au nombre d'une quinzaine, avec 3 Chachapoyas, ont dressé un petit campement dans la jungle à l'est de Piro, le village principal de la vallée de Piro, dans lequel ils détiennent Allin Maqui prisonnier. Ils viennent une à deux fois par lune au village de Piro de nuit, tous encapuchonnés, pour récupérer de l'or (peu) ou des biens (principalement des vêtements), des provisions et surtout de la chicha (bière de maïs) à la maison du curaca. Chanka qui pensait savourer sa vengeance se rend compte que la charge de curaca est lourde de responsabilités. Mais pire, il réalise qu'il n'est en réalité qu'une marionnette des Espagnols et craint qu'ils ne tuent son frère. Il s'est pris à son propre piège et subit le chantage des Espagnols sur la vie de son frère ou pire, de dénoncer sa trahison. Chanka n'a rien dit aux Espagnols de l'arrivée d'informateurs de l'Inca et ne leur dira rien de l'arrivée des Amachaq qu'il craint au plus haut point. Il pense que la puissance des Espagnols est sa seule issue. Les Espagnols aidés de la magie chachapoya ont causé un grand éboulement sur la seule route reliant Piro au Tahuantinsuyu ainsi que de fortes pluies qui semblent ne plus finir de tomber sur les champs. Pour justifier de la disparition de vêtements, des gardes corrompus simulent des attaques des "barbares" lors des livraisons vers la capitale Qosqo. Le peu de récolte est presque entièrement pris par les Espagnols et les réserves de chicha (bière de maïs) pour les cérémonies sacrées sont bientôt au plus bas.

PNJS PRINCIPAUX

Allin Maqui (Bras Bon) est l'actuel gouverneur de Piro. C'est un homme loyal au Sapa Inca, un meneur au physique athlétique, n'hésitant pas à se mettre en avant personnellement en cas de danger ou lors de combats. Depuis quelques semaines, il est détenu par les Espagnols, et torturé pour qu'il leur révèle où est caché l'or de la vallée. Il a à son service le grand-prêtre d'Inti Manco Huayta et le capitaine des gardes Yanawayta Allauta.

Chanka Llasa (Pierre Lourde) est le frère jumeau du gouverneur. Il a été renié et banni du village en raison de ses actions passées face aux Incas et à son père Huallin. En effet, il a tenté de prendre la place de ce dernier pour commander les hommes de Piro et ne pas se soumettre aux Incas, mais ayant échoué, il a dû s'exiler. Des années plus tard, il est revenu dans la région, aidé des Espagnols pour tenter de regagner ce qu'il a perdu face aux Incas qu'il déteste. Il a intrigué auprès de ces envahisseurs barbus pour qu'ils l'aident à prendre la place de son frère en leur donnant un tribut en or, vêtements et en chicha (bière de maïs). Les choses lui ont échappé et il est maintenant contraint au service des Espagnols, du moins tant que son frère est entre leurs mains. Il a imposé comme nouvel assistant Asiri, un notable de Piro totalement acquis à la cause espagnole.

Ninanina T'ika (Luciole des fleurs des bois) est l'épouse fidèle et heureuse d'Allin Maqui. Elle ne reconnaît plus son mari, qui est en réalité Chanka Llasa, depuis quelques lunes. Ce dernier n'est plus aussi aimant, doux et attentionné qu'auparavant. Et pire, il semble avoir oublié leurs souvenirs communs. Les époux se sont fâchés sans le montrer officiellement et font chambre à part depuis peu. Elle ne parle presque pas en présence des notables de Piro. Par contre elle confiera ses inquiétudes aux Amachaq si ces derniers la rencontrent seule et en privé.

Asiri est le nouvel assistant du gouverneur. Ce notable de Piro n'aime pas les incas qui les chargent de taxes démesurées. C'est un homme obséquieux et hautain qui ne parle qu'à ceux dont il s'estime digne. Il apprécie la détermination, mais surtout la confiance que vient de lui octroyer tout récemment le curaca (gouverneur). Il se considère être dans son bon droit prenant parfois des décisions au nom du gouverneur et que la malchance accompagne son village depuis trop longtemps. Mais Asiri ne connaît que très mal l'étiquette et les protocoles incas qui le mettent parfois en mauvaise posture ou sous pression. Une faiblesse qui pourrait être exploitée par des Amachaq habiles. Il fait un déni de la présence des Espagnols qu'il laisse volontairement

aux mains du curaca, s'en lavant ainsi les mains. Le retour de son ancien ami Chanka à la place de l'ancien curaca lui convient tout à fait.

Chirul est le jeune fils du gouverneur de Piro. Il est âgé d'environ 12 ans. Retenu comme otage à la cour de Qosqo depuis cinq ans, il est bien éduqué aux mœurs et traditions incas, et favorable à ces derniers, car ils maintiennent la paix. Il est par mesquinerie appelé Rainu par l'assistant du gouverneur Asiri et par erreur par le faux gouverneur Chanka Llasa. Il confiera cette erreur aux Amachaq si ces derniers viennent lui parler avant leur départ pour Piro.

Jukumari (Osso ou ours) est le cuisinier et garde du corps du nouveau, mais aussi de l'ancien assistant du gouverneur de Piro. Il a un physique peu avenant avec une bedaine impressionnante, une verve intarissable et une nonchalance presque maladroit qui cache un combattant expert. C'est un bon vivant, aimant la bonne chère. Il est très doué en cuisine notamment avec ses sauces constituées d'herbes diverses qui donnent un goût exquis aux aliments. Sa famille sert les notables de Piro depuis des générations, mais ne se mêle jamais de politique. Il ne comprend pas le « revirement il y a quelques lunes » du gouverneur qui en a fait un homme « nouveau » comme Asiri qu'il n'apprécie plus. Mais il est fidèle au Piro et accomplira son travail envers eux loyalement et jusqu'à en mourir si nécessaire.

Manco Huayta est le grand prêtre du Temple du Soleil de Piro. C'est un vieil inca, fidèle à l'empire, mais qui ne voit pas et ne comprend pas ce qui se passe à Piro. Sa surdité presque totale et sa faible vue servent involontairement les Espagnols et Chanka Llasa.

Yanawayta Allauta est le capitaine des gardes. Il est issu d'une vieille famille de nobles guerriers de Piro qui ont lutté féroce contre le Sapa Inca. Impressionné par leurs techniques guerrières et leur savoir-faire inca, il a rapidement été conquis par les bienfaits de l'Empire Inca auquel il est devenu loyal.

Manuel Cervantes de Cordoba est un vieux capitaine déterminé et charismatique qui a cru aux promesses de ses chefs sur les montagnes d'or et toutes les richesses qu'il gagnerait. Mais le statu quo entre l'Inca et Pizarro, mettant fin à ses rêves de richesses, lui est insupportable. Il est, depuis cette grande frustration, tombé dans l'alcool. Sa rencontre à Arequipa avec Chanka et surtout sa promesse d'or contre son aide, lui a remonté le moral et donné un nouveau moyen pour enfin devenir riche. Il a convaincu une quinzaine de ses anciens soldats

de le suivre dans cette quête d'or sans risque, ainsi que trois indiens Chachapoyas hostiles aux Incas qu'il a facilement "achetés". Simulant une caravane de marchands espagnols et son escorte jusqu'à Piro, le capitaine et sa troupe ont parcouru sans difficulté les routes secondaires du Tahuantinsuyu. Il est déterminé et croit que le curaca de Piro lui cache le lieu de la mine d'or d'où vient le minerai pour confectionner les objets que Chanka lui remet goutte à goutte. Il fuira si les choses tournent mal. Plutôt que mourir, il préférera revenir plus tard pour se venger.

Yana Amaru (Noir Serpent) est une grande et très ancienne sorcière Chachapoya qui a accepté l'offre de Manuel Cervantes de Cordoba pour le guider à travers le Tahuantinsuyu. Elle voit surtout là un moyen de nuire aux Incas qu'elle hait. Elle utilise son pouvoir d'Invocation élémentaire majeure pour cacher le soleil avec des nuages noirs chargés de pluie qui s'abattent constamment ou presque sur la vallée de Piro. Sombre, intelligente et dangereuse, elle a un caractère bien trempé. Elle est constamment sous la surveillance de Xiri et Watri, ses deux gardes du corps chachapoyas, qui ne la quittent jamais et la défendront jusqu'à leur mort. Tous trois ont le Caïman noir comme animal totem. Ils feront appel aux capacités animistes du Caïman noir s'ils sont attaqués. Ils fuiront si la situation leur semble perdue, quitte à abandonner les Espagnols pour s'en sortir. Surtout qu'elle est horrifiée et scandalisée de voir les effets de l'alcool sur eux.

LE SAPA INCA ORDONNE ...

L'aventure débute à Qosqo, capitale de l'empire. Les Amachaq, occupés à s'entraîner en attente de leur prochaine affectation, sont convoqués séance tenante au palais par le Sapa Inca Ninan Cuyochi. Ils sont les témoins d'une session extraordinaire qui va se tenir en présence d'un représentant d'un gouverneur de la province de Piro. On les informe qu'on n'attend pas de leur part qu'ils réagissent à ce qui se dit, à moins que le Sapa Inca, ou son porte-parole, ne leur adresse directement la parole.

À leur arrivée, ils peuvent observer le Sapa Inca, debout et l'air intransigent devant le mur d'une grande salle de réception couverte de feuilles d'or décorées de gravures de scènes de la vie quotidienne. Face à lui, se trouve une petite vingtaine d'hommes commandés semble-t-il par un homme à l'air peu assuré, tremblant quelque peu devant tant d'éclat et tant de puissance. Enfin,

derrière, se trouve l'assistance : une trentaine de hauts notables de Qosqo, signe que l'audience est publique. C'est là que les Amachaq sont placés, tout en étant en vue directe du Sapa Inca. Il y a également une trentaine de soldats de la garde du Sapa Inca disposés un peu partout dans la pièce, et tous ont les armes à la main.

L'interrogatoire des personnes agenouillées commence dès que les Amachaq sont arrivés. Ils apprennent rapidement que l'homme situé devant, face au Sapa Inca, se nomme Asiri. C'est l'assistant du gouverneur d'un village reculé dans la vallée de Piro, récemment intégré au Tahuantinsuyu (l'empire inca). Les hommes placés derrière lui sont ses gardes du corps ou ses assistants. Aucun d'entre eux n'est armé.

Riou, le porte-parole du Sapa Inca, expose avec clarté la situation, comme s'il s'adressait plus aux Amachaq qu'aux accusés eux-mêmes. Le Sapa Inca acquiesce de la tête et regarde du reste assez régulièrement les Amachaq, alors que personne ne regarde dans les yeux le Sapa Inca, fils d'Inti le Dieu Soleil, sous peine de subir un châtiement. Riou explique son mécontentement devant le peu de récoltes obtenues dans la province lointaine de Piro, et aussi devant le peu d'empressement des accusés à venir s'expliquer à la capitale. En effet, plus de vingt levers du jour se sont écoulés entre la convocation et leur arrivée à la capitale. De plus, l'ordre de convocation spécifiait que le gouverneur lui-même, Allin Maqui, devait faire le déplacement, ce qui n'est présentement pas le cas.

Asiri, toujours au sol, tente de s'expliquer en mettant en avant de mauvais augures qui se manifestent au Piro, causant de terribles pluies sans fin, la chute de la foudre sur une tour de garde, un éboulement qui détériora l'aqueduc. Tout cela ayant pour conséquence de très faibles récoltes. Il met en évidence qu'il n'y a qu'une petite centaine de villageois, dont la plupart sont impropres aux travaux des champs et qu'ils n'ont pas d'ingénieurs hydrauliciens ou génie-civilistes pour réparer l'aqueduc. Pour appuyer ses dires, il tourne sa tête vers l'un des notables, un jeune enfant retenu comme otage à Qosqo, qui était originaire du village. Il le nomme Rainu, mais se fait corriger par Riou, car le garçon s'appelle Chirul. Riou en profite pour lui rappeler ses devoirs de respect au gouverneur auquel il est attaché. Asiri poursuit péniblement en expliquant que Chirul pourrait rentrer au village et réparer tous ces désordres, maintenant que sa formation inca est terminée.

C'est le moment pour les personnages de recueillir de précieuses informations sur Asiri, ses hommes et sur le jeune garçon. L'Apu Inti peut demander plusieurs tests de compétences.

Un test de Condor + Empathie difficulté 2 pour se rendre compte que la bourde d'Asiri résulte d'une habitude qui prouve qu'il n'apprécie pas le jeune garçon. Ce dernier semble d'ailleurs nourrir les mêmes sentiments à son égard. Sur une réussite améliorée, l'Amachaq comprend que l'humiliation subie par le rappel de Riou fait apparaître une rage sous-jacente chez Asiri qui ne semble pas porter les Incas dans son cœur.

Un test de Vipère + Enquête difficulté 3 permet de comprendre que l'attitude de l'entourage d'Asiri (les hochements de tête approuvateurs, les confirmations orales...) semble comme avoir été répétés. Ce que les gardes reconnaîtront (avec 2 succès sur un test d'Autorité, de Prestance ou d'Echanges) s'ils sont interrogés ou intimidés en privé.

... ET LES AMACHAQ S'EXÉCUTENT

Le Sapa Inca lève sa main droite vers le disque lunaire de la feuille d'or derrière lui et le porte-parole met fin à l'interrogatoire. Il signifie donc le silence aux accusés. Se désintéressant de ces derniers, il s'adresse maintenant aux Amachaq. Il leur ordonne de se tenir prêts à partir en compagnie de l'assistant du gouverneur, Asiri, de deux de ses hommes (une domestique et un cuisinier/garde du corps), d'une petite équipe d'une dizaine d'ingénieurs, et d'une dizaine de gardes impériaux. Ce dernier coupe une mèche de cheveux du jeune otage qu'il remet à l'Amachaq le plus âgé. Quant aux dix-sept autres "accusés", ils resteront à la capitale, occupés à se former aux travaux d'entretien des ouvrages d'art, en particulier les aqueducs sous les ordres de contremaîtres vigilants.

Une fois ces ordres donnés, le Sapa Inca ordonne le départ de tous les courtisans et de tous les accusés qui sont emmenés sous bonne escorte. Il ne reste plus que les gardes qui vont être placés sous le commandement des personnages pour la mission.

L'Apu Inti informe les joueurs qu'ils bénéficient d'un point d'Inti collectif pour chaque Amachaq pour toute la durée de la mission, si vous utilisez cette option de jeu (voir p34).

Les Amachaq ont donc pour mission officielle d'escorter l'assistant du gouverneur de Piro et de remettre la mèche de cheveux de Chirul à la femme du gouverneur. Ils doivent aussi découvrir s'il se trame quelque chose à Piro, et surtout pourquoi. Le Sapa Inca leur laisse le temps de la réflexion, et son porte-parole donne d'ultimes conseils et précisions si nécessaire. Puis il leur demande de partir sur l'heure avec les trois chontaquiro, les dix génies-civilistes, les dix gardes du corps et la mèche du jeune garçon.

OPTION DE JEU

Pour renforcer encore plus l'aspect visite officielle inattendue de hauts dignitaires, vous pouvez décider que le Sapa Inca est lui-même du voyage. Il considère qu'il est important de garder un œil sur de nouvelles recrues potentiellement compétentes. C'est aussi pour lui l'occasion de parcourir le Tahuantinsuyu (l'Empire Inca) et se montrer. Sinon, son chef des gardes, Canchari, assurera ce rôle de représentation du Sapa Inca et donnera au Sapa Inca, une fois la mission terminée, un rapport circonstancié, rédigé par les Amachaq. Bien sûr, vous pouvez également faire que cette mission soit un test des nouveaux Amachaq qui l'effectuent seuls et qui devront dignement assurer la représentation du Sapa Inca. L'Apu Inti prendra ses décisions en fonction de son groupe de joueurs. S'ils sont débutants, l'Apu Inti pourra se servir du Sapa Inca ou de Canchari pour donner des idées et des conseils aux Amachaq en cours de mission.

UN VOYAGE ÉREINTANT

Pour atteindre la province de Piro, dix jours sont normalement nécessaires.

Il est du ressort des Amachaq de préparer l'expédition, ce qui signifie prévoir quelques lamas de bât pour y stocker un peu de nourriture, des armes. Parmi les membres de l'expédition, on trouve outre Asiri et ses deux assistants (une domestique et un cuisinier/garde du corps), plus dix gardes, et dix ingénieurs. La fin de l'été est assez fraîche et à plus de 3000 m d'altitude les nuits peuvent parfois avoir des températures sous 0°C.

La troupe avance sereinement et sans se cacher bien au contraire, sur cette route en parfait état, pavée de pierres idéalement imbriquées, et très fréquentée par des allées et venues de troupes escortant des transports de biens entre Machu Picchu et Qosqo. Des tampus, de petits fortins/relais, sont disposés tous les 20 ou 40 km suivant la géographie locale pour être difficile à prendre par les armes. Ces fortins accueillent tous les soirs l'escorte impériale. Logiquement, les Amachaq devraient en profiter pour faire systématiquement une inspection des lieux, conformément à leur statut d'Amachaq.

Quelques idées de péripéties

Pour chacune de ces péripéties, des tests d'Acrobatie, de Prouesses ou de Vigilance peuvent être requis en fonction des circonstances décrites par l'Apu Inti.

- Des animaux sauvages rôdent autour du campement.
- Une troupe d'artistes qui sont en réalité des pilliers ou des voleurs.
- Un éboulement rocheux sur le chemin menant vers Piro.
- Des espions chachapoyas suivant le groupe à la trace et possédant un jaguar dressé tenu en laisse. Ils passent à l'attaque en cas de circonstances favorables.

Le temps qui était au beau fixe au départ de Qosqo se dégrade progressivement, jusqu'à ce qu'il pleuve sans discontinuer. Dans ce cadre, les personnages ont le choix de la route, entre faire une halte avec un crochet par le Machu Picchu, lieu sacré où bon nombre d'Amachaq se sont entraînés lors de leur formation, ou aller directement à la province de Piro.

La première option implique un détour de deux jours. C'est un point sur lequel insistera Asiri pour tenter de les convaincre d'aller au plus vite à Piro. Sur le chemin vers le Machu Picchu, la pluie cesse rapidement et le soleil refait son apparition. Les personnages, après un premier parcours de cinq jours, peuvent alors se reposer et renouveler leurs provisions et leurs vêtements. La troupe sera reçue de manière officielle et ses représentants, Asiri escorté des Amachaq, seront conduits au temple du Soleil pour une cérémonie de bienvenue suivie d'un repas solennel chez le curaca (chef de la ville) de Machu Picchu. Lors des cérémonies Asiri commet quelques impairs protocolaires comme faire entrer son cuisinot/garde du corps dans le Temple du Soleil alors que ce dernier n'est pas noble ou encore se lever et vouloir quitter le repas chez le Curaca avant qu'il soit fini. Le lendemain, les personnages devront poursuivre leur route, mais celle-ci comportera beaucoup moins de tampus. Évidemment, dès que les personnages se dirigent à nouveau vers la région de Piro, la météo fraîche, mais clémente devient plus capricieuse puis de nouveau pluvieuse.

Dans le second cas, la route est plus courte et en moins bon état. Il n'y a pas de tampus (fortins) aussi rapprochés pour les cinq derniers jours et l'escorte impériale doit souvent bivouaquer à la belle étoile sous les averses. Des animaux sauvages sont fréquemment entendus, surtout la nuit.

Lors de ces campements, les personnages peuvent utiliser la compétence Animal (2 succès) pour reconnaître le feulement d'un ou plusieurs fauves, Furtivité ou Nature (2 succès aussi) pour les voir rôder sommairement autour du camp. Avec 3 succès ou plus, le personnage saura qu'il s'agit de grands félins, avec 5 succès ou plus le personnage sait qu'il n'y a qu'un seul grand jaguar.

Les deux derniers jours sont consacrés à la descente assez escarpée d'un canyon coiffé d'une magnifique et terrifiante mer de nuages gris pour arriver à Piro. Les orages récents ont causé des éboulements assez nombreux qui mettent en colère le Sapa Inca ou son chef des gardes, car



certaines dégradations semblent anciennes. Ces chutes de pierres ralentissent leur progression et obligent les personnages à effectuer un test facile (1 succès) pour passer cette difficulté avec la compétence Acrobatie ou Prouesses. Si les personnages “étudient” le dernier éboulement, ils peuvent constater les éléments suivants avec un test de Serpent + Enquête : des traces de pas (2 succès), des traces de bottes espagnoles parmi les pas (4 succès). Un test de Méditation + Religion révèle les choses suivantes : une présence magique à l’œuvre (2 succès), un sortilège puissant a été lancé (3 succès). Une réussite de 5 ou plus donne le type précis de sortilège lancé par la sorcière Chachapoyas : Invocation élémentaire majeure (pour accentuer l’éboulement). Après une nuit dans un grand pierrier, les joueurs arrivent en fin de journée épuisés et trempés à Piro.

UNE ARRIVÉE RUSTIQUE

En comparaison avec d’autres sites du Tahuantinsuyu, le village semble bien austère, et cette vision est renforcée par la descente dans la vallée recouverte par une mer de nuages gris. Le village se compose d’une quarantaine de maisons de paille et au mieux d’adobe (boue) pour un ou deux ayllu (familles étendues). Seul le temple du soleil (édifié il y a environ six années lors de la conquête par le Sapa Inca) est construit avec des pierres parfaitement ajustées et est flanqué de deux silos en pierres. Mais le monument n’apparaît pas comme étant bien entretenu. De mauvaises herbes poussent çà et là dans le village. Les silos presque vides sont recouverts de mousses à l’extérieur, l’estrade maçonnée de la place centrale part en morceaux, etc. Malgré la nuit tombante et la distance, le système d’irrigation semble en mauvais état. De nombreux champs entourent le village, mais les barrières posées ne semblent pas suffisamment solides et manquent totalement sur tout le côté est où se trouvent deux tours en bois construites lors de la venue du Sapa Inca, dont une semble en très mauvais état. Les habitants chontaquiuro se terrent dans leurs habitations.

L’escorte des Amachaq n’est visiblement remarquée que lorsque ces derniers se trouvent au milieu du village, sous une pluie presque diluvienne. C’est alors que le curaca (gouverneur), accompagné du capitaine Yanawayta Allauta à la tête d’une dizaine de gardes, apparaît enfin. Il accueille les nouveaux venus sous la pluie et ne pense pas particulièrement à les amener au sec, pour qu’ils puissent enfin se reposer du voyage éreintant depuis Qosqo. Il ne prévient pas non plus Manco Huayta, le grand prêtre d’Inti. Il faut

que la demande soit clairement émise par les Amachaq pour qu’enfin tous se retrouvent au sec, à l’intérieur d’une ou plusieurs maisons du village. Si les Amachaq le souhaitent, Manco Huayta pourra les loger tous dans une des annexes du Temple du Soleil. Le curaca émet quelques platitudes en rapport avec la situation du village, confirmant les mauvais augures, mettant en évidence les délabrements causés par la météo comme la foudre tombée sur l’une des tours à l’est, le saccage des champs cultivés de maïs par une population sauvage, ainsi que la menace des animaux sauvages de la jungle tropicale à l’est. Enfin, si les Amachaq lui remettent, il fait bon accueil de la mèche de cheveux de son fils qu’il appelle également Rainu (au lieu de Chirul). Si les personnages ne le remarquent pas, Ninanina T’ika (Luciole des fleurs des bois), l’épouse du curaca (gouverneur), le leur confiera le soir avant d’aller se coucher ou lors de leur entretien secret (cf plus loin “Obtenir des réponses”).

UNE CÉRÉMONIE GLACIALE

Le lendemain, le soleil n’est toujours pas de retour, mais la pluie s’est arrêtée, le curaca (gouverneur) et le grand prêtre ont rassemblé tous les villageois pour une cérémonie officielle d’accueil des dignitaires venus de la capitale. Des danses et des chants sont organisés. Sur la réussite d’un test facile (1 succès) de Danses et musiques, Autorité ou Vigilance, il paraît évident que les villageois n’ont pas réellement envie d’être là. Ils assistent aux festivités, car il leur a été ordonné de venir. Les habitants ne semblent pas apprécier leur curaca (gouverneur). Des discussions avec des villageois hors de la présence de notables et un succès en Empathie et résistance mentale, Échanges ou Autorité permet d’apprendre que les habitants n’ont plus foi en leur gouverneur et avec 2 succès qu’ils le considèrent comme envoûté. Avec 3 succès, ils relient cela à la venue d’étrangers en pleine nuit il y a plusieurs lunes, et qui reviennent de temps à autre discrètement de nuit. Alors que la cérémonie tire à sa fin, le gouverneur remercie les Amachaq (ou le Sapa Inca s’il est présent) d’avoir ramené Inti le Soleil sur le village et appellera un de ses gardes “Aruy” (au lieu de Sanpi) pour qu’il apporte de la chicha (bière de maïs) pour en boire en l’honneur du Sapa Inca. Ceci laissera un froid et un silence glacial en fin de cérémonie. Si les joueurs ne le relèvent pas, le garde, par lui-même, viendra le soir le signaler aux Amachaq. Si les Amachaq discutent un peu avec lui,

dégouté, Sanpi leur confiera que le gouverneur a ordonné de ne pas réparer les divers délabrements tant que le Soleil ne le lui ordonnera pas... Sanpi pourra confirmer ou donner des informations que les Amachaq auraient manquées lors de la cérémonie glaciale.

OBTENIR DES RÉPONSES

Ninanina T'ika (Luciole des fleurs des bois) sera fortement émue lorsqu'elle recevra la mèche de cheveux de son fils et les bonnes nouvelles le concernant. Elle propose discrètement un rendez-vous secret aux Amachaq dans le Temple du Soleil, si ces derniers n'ont pas pensé à la rencontrer toute seule, afin de se confier à eux et leur révéler les changements opérés chez son mari depuis quelques lunes (cf p57 PNJ principaux pour ce qui la concerne).

Jukumari (Osso ou ours), le cuistaud/garde du corps de l'assistant du curaca Asiri pourra se confier aux Amachaq si ces derniers savent le prendre et l'écouter. Un soir après un bon repas et en forçant sur la chicha ou au retour d'une cueillette de plantes aromatiques bien arrosée, par exemple, il pourrait bien donner sa perception récemment changée du curaca et de son assistant (cf p57 PNJ principaux pour les détails).

Les personnages peuvent surprendre discrètement une discussion entre des notables locaux se croyant seuls (test Vigilance + Nature). Ils entendront alors un tout autre discours. Les visiteurs nocturnes sont revenus et menacent toujours de tuer le vrai Gouverneur si les récoltes sont bonnes ou envoyées au Sapa Inca et surtout si les Amachaq sont mis au courant de cet enlèvement. Les trois dignitaires feront tout leur possible pour discrètement envoyer de nuit des habitants ou leurs soldats causer des sabotages des récoltes ou des canaux d'irrigation et inventeront de mauvais augures comme l'arrivée juste après la pluie des héros, une maladie de leur élevage de cochons d'Inde, alors qu'ils ont été empoisonnés, des nuages qui la nuit tombée cachent des astres sacrés qui veillent sur le village, la chute d'un arbre sur un canal d'irrigation, etc.

Si le Sapa Inca ou son chef des gardes est présent avec l'escorte, il proposera que ses Amachaq (s'ils n'y pensent pas) fassent un tour dans le village pour assurer sa sécurité. Le grand prêtre d'Inti à Piro pourra aussi leur suggérer cette idée. Il leur confie qu'il sent une force maléfique vouloir pousser les nuages de mauvais temps vers le village,

mais lui le Sapa Inca étant là (ou son représentant), il les repousse naturellement, mais cela finira par revenir lors de son départ. Il faut que les Amachaq trouvent ce qui se trame, qui agit dans l'ombre et surtout pourquoi. Un test réussi en Méditation + Religion, Méditation + Danse et Musiques, ou Méditation + Histoire révéleront avec 1 succès que de la magie est à l'oeuvre, 2 succès prouveront qu'une présence magique se concentre sur toute la vallée de Piro, 3 succès informeront que c'est un sortilège puissant et 5 succès ou plus donneront le type précis de sortilège lancé. En effet, Yana Amaru, la sorcière Chachapoya, a utilisé son pouvoir spécial Invocation élémentaire majeure pour faire régner de sombres nuages sur la vallée de Piro et y faire pleuvoir abondamment).

Si les Amachaq parlent aux villageois, en particulier aux enfants, ces derniers leur donneront des informations sur des adultes du village qui sortent la nuit (test d'Échanges, Prestance, Autorité avec 2 succès), sans savoir où ils vont, ni ce qu'ils font, mais qu'ils ont localisé (3 succès) et même reconnu (5 succès). Les personnages pourront les suivre et les prendre sur le fait puis faire accuser les dignitaires, pensant éventuellement la mission finie.

Lors de leurs rondes ou inspections, une vieille paysanne leur dira discrètement (test d'Échanges, Prestance, Autorité avec 1 succès) que le gouverneur n'est plus le même depuis quelques lunes et que tout va de travers depuis. Voyant une patrouille des gardes autochtones du village, elle refermera rapidement sa porte mettant court à la discussion. Si les personnages parviennent à la rejoindre discrètement (test Furtivité 1 succès), en passant par une fenêtre arrière ou en revenant plus tard après le passage des gardes, elle répétera que le Gouverneur ne semble plus à la hauteur et, pour elle, il a été sans doute maudit, car de nombreux augures néfastes se sont produits : mauvais temps permanent et fortes pluies provoquées par une sorcière chachapoya sûrement (test d'Échanges, Prestance, Autorité avec 1 succès), vols de condor de nuit pour venir espionner le village (1 succès), aqueduc saboté et pas réparé (2 succès), champs de maïs vandalisés plusieurs fois de nuit (2 succès) et même la tour est protégeant des sauvages de la forêt proche (Amazonie) partiellement détruite soi-disant par la foudre (3 succès et puis sur place avec 2 succès en Art ou Nature les personnages sauront que l'incendie est volontaire) n'a pas été reconstruite... Presque tous ces éléments pourront être constatés de jour lors de l'inspection du Sapa Inca, son représentant ou toute autre reconnaissance par les personnages.

UN CAMPEMENT ESPAGNOL

Si les personnages effectuent une ronde hors du village, ils peuvent découvrir, sur la réussite d'un test sous Enquête ou Nature (2 succès) les restes d'un campement récent peut-être espagnol (4 succès), situé à l'orée de la forêt, à quelques heures à peine du village. Ils verront des traces (3 succès), ce qui les conduira à un nouveau campement espagnol, mieux protégé et plus isolé.

De nuit, ils repéreront plusieurs foyers et s'ils s'approchent, ils découvriront le campement. Pour s'approcher sans se faire voir, les personnages devront réussir des tests difficiles (3 succès) de Furtivité. L'Apu Inti peut aussi leur demander des tests (2 succès) de Langages (Espagnol), pour comprendre ce que les occupants du campement disent, de Vigilance, pour repérer les éléments d'importance du campement.

Celui-ci est protégé par une palissade sommaire, surveillée par deux conquistadors en armure et armés d'épées courtes et d'arquebuses (5 dégâts). Le camp est composé d'une dizaine de tentes et d'une vingtaine de barriques. À l'intérieur, on trouve une quinzaine de bruyants soldats espagnols, commandés par un certain Manuel Cervantes de Cordoba (cf p65 PNJ principaux). Ces derniers (excepté les deux vigiles) sont occupés à boire de l'alcool dont ils disposent en quantité (les barriques). Il est accompagné et guidé par trois Chachapoyas (peuple hostile aux incas et récemment allié aux Espagnols) dont une sorte de sorcière (cf p65 PNJ principaux) avec le don de clairvoyance (elle annoncera les intentions des personnages au capitaine qui ne la croira pas) et le don d'apporter le mauvais temps. Deux autres Chachapoyas sont les gardes du corps de la sorcière et qui font aussi office de guides et de traducteurs, bien que le capitaine et certains soldats baragouinent en quechua (langage commun de l'Empire Inca).

Les Espagnols détiennent un prisonnier dans l'une des tentes, surveillé par deux soldats postés en semi-armure devant et un des Chachapoyas à distance. Ce prisonnier est le véritable sosie du gouverneur. Il a été rossé de coups, bâillonné et attaché à une grosse chaîne clouée à la souche d'arbre (5 dommages pour la détruire bruyamment) avec un cadenas difficile à crocheter (Escamotage avec 3 succès). S'il est interrogé (après sa libération), il donnera sa version de l'histoire à propos de son frère jumeau (ce dernier n'est pas légitime au village et doit être déposé). Sur comment il est arrivé là, il indique qu'il avait





l'habitude de se promener seul à l'orée de la forêt au crépuscule, et qu'il a été malheureusement capturé par des étrangers dont il ignorait tout, et qui ont exigé de lui de l'or et de la bière en quantité.

MANUEL SERVANTES DE CORDOBA

» **Il peut être ivre, et donc à -1d à toutes ses actions, selon le bon vouloir de l'Apu Inti**

VIPERE 2d: Échanges (diplomatie) 2 (4d), Histoire, loi et traditions (Espagne) 3 (5d), Langages (Espagnol et bribes de Quechua) 2 (4d)

PUMA 4d: Autorité 2 (6d), Combat rapproché (Épée) 3 (7d), Ténacité 2 (6d)

CONDOR 3d: Religion 1 (4d),

DAUPHIN 3d: Combat à distance 2 (Arquebuse) (5d), Furtivité 1 (4d)

Harmonie 10 – Essence 14 - Défense 3
Méditation 2 - Vigilance 3 - Rapidité 3

Pouvoirs: Aucun

Armes utilisées: Épée (dégâts 3) de préférence ou son arquebuse (dégâts 5) tire un tour sur 3, car il faut 2 tours pour la recharger, s'il a un servent qui lui recharge l'arquebuse il pourra tirer un tour sur 2 ce qu'il fera pour tenir les Amacha à distance.

Protection: Armure de conquistador complète 4, qu'il ne retire que pour dormir.



ESPAGNOLS 16 DONT LA MOITIÉ SONT IVRES

» **Idem blessé -1d à toutes leurs actions, si en plus blessés (-50% des points d'Essence) ils passent à -2d**

VIPERE 2d: Échanges 1 (3d), Histoire, loi et trad. (Espagne) 1 (3d), Langages (Espagnol) 1 (3d)

PUMA 3d: Autorité 1 (4d), Combat rapproché (Épée) 2 (5d), Ténacité 2 (5d)

CONDOR 2d: Religion 1 (3d)

DAUPHIN 3d: Combat à distance 2 (Arquebuse) (5d), Furtivité 1 (4d)

Harmonie 8 – Essence 12 - Défense 3
Méditation 2 - Vigilance 2 - Rapidité 2

Pouvoirs: Aucun

Armes utilisées: Épée courte ou Dague (dégâts 2), Arquebuse (dégâts 5) tire un tour sur 3, car il faut 2 tours pour la recharger, mais avec un servent qui lui recharge l'arquebuse tire un tour sur 2 ce qu'ils feront au bout de 2 tours de combat.

Protection: demi armure de conquistador -2 dégâts (plastron et casque uniquement), certains peuvent porter l'armure complète -4 dégâts. Si l'Apu Inti le souhaite pour augmenter la difficulté du combat, quelques uns portent un petit bouclier circulaire +1 Défense (*)

YANA AMARU (NOIR SERPENT) SORCIÈRE CHACHAPOYA

VIPERE 4d: Langages (Chachapoya, Quechua et bases d'Espagnol) 2 (6d), Herboristerie 2 (6d),

PUMA 2d: Combat rapproché (Coutelas) 2 (4d),

CONDOR 3d: Prestance 2 (5d), Religion 3 (6d)

DAUPHIN 3d: Combat à distance (Arc) 3 (6d), Furtivité 3 (6d)

Harmonie 14 – Essence 10 - Défense 2
Méditation 3 - Vigilance 3 - Rapidité 3

Pouvoirs Divins: Peur manifeste, Noirceur d'âme, Brouillard de l'Antisuyu, Invocation élémentaire majeure (Gros nuages + Grandes Pluies). Détaillés en annexes p93

Capacités animistes du Caïman Noir: Armure naturelle (1H/dégât absorbé maxi Puma x2), Attaque fulgurante (1H), Vraie peur (2H). Armes utilisées: Coutelas (dégâts 2), Arc (dégâts 3)

Protection: Cape en cuir de caïman noir -1 dégât

XIRI ET WATRI - GUERRIERS CHACHAPOYA 2

» Gardes du corps de Yana Amaru qu'ils défendront jusqu'à la mort

VIPERE 1d: Échanges 1 (2d), Langages (Chachapoya, Quechua) 1 (2d)

PUMA 4d: Autorité 1 (4d), Combat rapproché (masse étoilée ou coutelas) 4 (8d), Prouesses 2 (6d), Ténacité 2 (6d)

CONDOR 3d: Nature 1 (4d), Religion 1 (4d)

DAUPHIN 4d: Combat distance (fronde ou bolas) 2 (6d), Furtivité 1 (5d)

Harmonie 8 - Essence 16 - Défense 4
Méditation 2 - Vigilance 2 - Rapidité 3

Pouvoirs Divins: Art Fronde, Invisibilité.

Capacités animistes du Caïman Noir: Armure naturelle (1H/dégât absorbé maxi Puma x2), Attaque fulgurante (1H).

Armes utilisées: Masse étoilé (dégâts 4), Fronde (dégâts 2), Bolas (dégâts 2 + immobilisation cf armes p39), Coutelas (dégâts 2)

Protection: armure matelassée en coton -2 dégâts + cape (qui ne se cumule pas et qui est inférieure donc ici 0, sauf si elle est portée sans l'armure)

Si les personnages ne font rien, vous pouvez faire agir les Espagnols et les faire repérer par les Amachaq suivant votre choix et d'après leur avancée dans l'enquête. De nuit, un petit groupe d'Espagnols s'aventure, tous encapuchonnés, dans la maison du curaca (gouverneur) pour se ravitailler en or et en bière, tout en rappelant à leur obligé qu'il doit leur fournir plus d'or, faute de quoi son frère passera de vie à trépas puis ils repartent en douce à leur campement dans la jungle.

CONCLUSION

Une fois le véritable curaca (gouverneur) libéré, il ne reste plus qu'à mettre en fuite (voir à tuer) les Espagnols et leur alliés Chachapoyas. Ils peuvent se faire accompagner par les gardes du Sapa Inca pour se faire. Puis mettre en échec le faux curaca, qui sera alors conduit à Qosqo pour être jugé et puni. Il sera néanmoins heureux de retrouver son frère sain et sauf. Si vous souhaitez enchaîner ce scénario avec la prochaine mission de vos Amachaq "Le feu sacré", vous devez faire en sorte que le faux gouverneur ou la sorcière Chachapoya, avant de mourir ou de s'enfuir, maudissent le Sapa Inca et tout son peuple à travers les Amachaq ou le vrai gouverneur d'une mort lente et abominablement douloureuse. L'Apu Inti peut aussi faire s'échapper le capitaine espagnol, la sorcière chachapoya et le faux curaca qui deviendront des ennemis jurés que nos jeunes Amachaq retrouveront plus tard sur leur route.

ÉPILOGUE

Enfin, **Allin Maqui** le gouverneur demande conseil aux personnages pour qu'ils mettent en scène une fable morale de la fin de la malédiction de la vallée de Piro devant ses habitants. Par exemple en faisant une procession avec la momie du précédent gouverneur et/ou avec un symbole fort des Espagnols (une croix, des arquebuses ou des casques de conquistador) dans le village afin de retirer la malédiction sur Piro et en organisant une grande célébration pour Inti en y associant tous les habitants. Ainsi, le village pourra reprendre une vie normale. En réparant ce qui a été endommagé: la tour Est, l'aqueduc, les champs, la terrasse de la place centrale, etc. les Amachaq redorent l'image du Sapa Inca et du Tahuantinsuyu. Le gouverneur Allin Maqui remercie le Sapa Inca (s'il est présent) ou son représentant et les Amachaq pour leur visite inattendue, mais aussi inespérée et presque miraculeuse. Il invite les Incas à se faire plus présents dans la province, pour dissuader un éventuel retour des Espagnols.



ANNEXES

PETIT LEXIQUE

Apu : chef ou seigneur

Auqui : prince ou princesse héritier du Sapa Inca.

Ayllu : communautés locales regroupant plusieurs familles ayant des intérêts, un territoire, une identité commune. Souvent quelques ayllus se sont regroupés et forment un petit village.

Chicha : boisson à base de maïs fermenté et fortement alcoolisée, bue lors des cérémonies religieuses.

Coya : soeur épouse du Sapa Inca

Chaski ou chasqui : c'est un messager des élites incas et souvent du Sapa Inca lui-même. Equipé d'un poutou-tou, trompe faite avec une conque, il court sur de longues distances pour délivrer ses messages.

Llacta : cité

Kuruka ou Curaca : En langue quechua le cacique, le chef ou le seigneur d'un territoire donné (en quechua curacazgos).

Huaca : objet ou lieu sacré, peut aussi être un monument, un site naturel (source d'eau, grotte, rocher, ...), un temple, une tombe ou une momie d'un ancêtre.

Mit'a : un système de corvées d'intérêt général comme construire les bâtiments publics et leur entretien.

Mitimaes. Ce mot, qui vient du mot quechua mitmac signifiant éparpiller, désigne des populations déplacées de force depuis des villages loyaux vers des régions conquises ou peu habitées et vice-versa.

Panaca : ayllu du Sapa Inca ou de la noblesse.

Pucara : ce sont des forteresses établies sur les territoires à défendre. Elles hébergent de petites garnisons bien entraînées. Ces derniers surveillent le territoire, et en cas de rébellion manifeste, ils sont amenés à intervenir

pour aider avec les forces locales à rétablir la paix. Si cela ne suffit pas, ils sont autorisés à procéder au déplacement de population (mitimaes). Cela est une solution fort efficace permettant de déplacer des populations rebelles dans un territoire occupé par des peuples fidèles à l'Inca.

Qolqas : entrepôt pour stocker des vivres, des vêtements et des armes.

Quipus : Les quipus sont constitués de faisceaux de cordelettes nouées, servant principalement pour la comptabilité, mais aussi pour l'application des lois.

Suyuyoc apu : gouverneur d'un Suyu.

Tampu : ce sont des relais de poste ou des auberges établis tous les vingt ou trente kilomètres sur les routes incas. Elles permettent aux voyageurs, aux messagers et éventuellement aux troupes de se reposer avant de reprendre la route.

Tahuantinsuyu : l'Empire inca divisé en quatre provinces situées aux quatre points cardinaux. Les quatre régions sont nommées Chinchaysuyu (province du nord), Collasuyu (province de l'ouest), Antisuyu (province de l'est) et Cuntisuyu (province du sud).

Tokapus : Des tissus présentant des décors géométriques souvent polychromes et carrés.

Tumi : couteau cérémoniel.

Yanas ou yanacunas : domestiques.

Wayrona : construction en pierre à trois murs dont la façade ouverte peut avoir un ou plusieurs piliers de pierre pour supporter une poutre sablière portant la charpente du toit.

Zancu : pain rituel à base de maïs et de sang de lama que confectionné par les acllas (femmes choisies), offert par les prêtres à Inti.

CAPACITÉS ANIMISTES ET POUVOIRS DIVINS DES PNJ

Voici tous les pouvoirs utilisés par les PNJ au cours des trois scénarios. Certains d'entre eux sont incontestablement maléfiques. Comme pour les pouvoirs des personnages joueurs, il est précisé leur coût en points d'Harmonie.

CAPACITÉS ANIMISTES DU CAÏMAN NOIR

Le caïman noir se trouve dans la forêt tropicale amazonienne. Il vit dans les cours d'eau lents et les eaux stagnantes du bassin amazonien.

Il est un crocodile possédant une peau noire et écailleuse striée de bandes blanchâtres et une arête osseuse au-dessus de ses yeux rouges. Le dessous du corps est de couleur jaune mat. Il est un grand reptile qui peut atteindre une longueur de 7 m et un poids de 1100 kg. Il peut vivre jusqu'à 80 ans.

La coloration sombre de son épiderme lui permet de se camoufler pendant sa chasse nocturne, mais cela l'aide aussi à absorber la chaleur. Il se nourrit principalement de poissons (dont piranhas et poissons-chats), de crustacés et de tortues, mais il peut arriver que des mammifères plus imposants (comme des anacondas, des cerfs, des jaguars ou des tapirs) figurent à son tableau de chasse.

Naissant (un point d'Harmonie)

Armure naturelle. De même que la peau du caïman est extrêmement solide, le personnage peut bénéficier de la même peau. Il peut décompter des dégâts qu'il subit, pour la scène en cours (ou un combat), un point d'Harmonie par point de dégât absorbé sans dépasser le double de son score en Puma. Cette capacité peut être utilisée en complément du port d'une armure, quelle qu'elle soit, mais pas avec un autre pouvoir accordant une autre armure surnaturelle.

- 1 point d'Harmonie par point de dégâts absorbé avec au maximum le double du score en Puma
- 1 Action

Attaque fulgurante. Le personnage peut agir, le temps d'un combat (ou d'une scène), avec une vitesse impressionnante, et même si la cible désirent l'attaquer se trouve dans son dos. Il peut agir en premier au cours du tour s'il le souhaite. Celui qui agissait en premier effectue ses

actions en second et de même pour les protagonistes suivants. Dès que le personnage décide de ne plus jouer en premier, la capacité animiste s'arrête et ne pourra pas être lancée de nouveau dans le présent combat.

- 1 point d'Harmonie
- 1 Action (implique donc que son action dans le premier tour se fait à -1 dé, car il a lancé la présente capacité animiste)

Mature (deux points d'Harmonie)

Invisibilité. Le personnage peut se rendre totalement invisible s'il ne bouge pas, prenant l'apparence de l'environnement où il se trouve. S'il bouge, notamment pour surprendre ses cibles ou pour agir en éclaireur, il doit effectuer un test de Dauphin + Furtivité, auquel il ajoute 2d8. Cette capacité n'est pas applicable si le personnage se trouve en pleine lumière au vu et au su de tous ou s'il n'y a aucun abri permettant de se dissimuler.

- 2 points d'Harmonie
- 1 Action

Affirmé (trois points d'Harmonie)

Vraie peur. Le personnage montre sa terrible puissance en laissant volontairement transparaître dans son ombre un caïman noir. Le personnage effectue un test de Méditation + Autorité contre une difficulté égale au score de Serpent de la cible. Chaque succès pousse la cible à fuir terrorisée de peur pour une heure. La cible fuit tant qu'elle est ainsi soumise à sa peur. Elle ne peut que se défendre dans sa fuite, sans pouvoir attaquer qui que ce soit. La terreur qui l'a envahie et le sort s'arrêtent si le personnage l'attaque.

- 3 points d'Harmonie
- 1 Action

POUVOIRS DIVINS

Profane (un point d'Harmonie)

» Apaisement

Avec ce pouvoir, le personnage calme l'agressivité de la cible. Il obtient un bonus de 2d8 à ses tests de Condor + Empathie pour essayer de dissuader la cible d'agir contre lui. Cette tentative ne peut jamais impliquer de menaces ou de la violence. Les créatures maléfiques sont immunisées à ce pouvoir.

Initié (deux points d'Harmonie)

» Brouillard de l'Antisuyu

Le personnage s'enveloppe de brouillard, ce qui lui permet de passer inaperçu et de passer à travers tous les matériaux. Il peut combattre normalement, son arme se matérialisant lorsqu'il attaque, mais il ne peut être blessé que par les armes à feu et du feu (torche allumée, flèche enflammée, lampe à huile allumée...). Cette capacité dure un nombre de tours égal à 1 par 2 points d'Harmonie + le nombre de réussite du test de Condor + Nature.

» Invisibilité

Le personnage peut se rendre totalement invisible, en prenant l'apparence de l'environnement où il se trouve. S'il bouge, notamment pour surprendre ses cibles ou pour agir en éclaireur, il doit d'effectuer un test de Méditation + Furtivité, auquel il ajoute 2d8, en opposition d'un test de Vigilance + Nature par l'adversaire. Cette capacité n'est pas applicable si le personnage se trouve en pleine lumière au vu et au su de tous ou s'il n'y a aucun abri permettant de se dissimuler.

» Noirceur d'âme (mal)

Le sorcier fait ressortir les pires sentiments chez sa cible. Celle-ci doit effectuer un test de Condor + Empathie et résistance mentale opposé à un test du sorcier en Méditation + Autorité. Si le sorcier l'emporte, pendant un nombre de minutes égal au nombre de succès, la cible se montre au choix de l'Apu Inti avare, envieuse, orgueilleuse, menteuse, tente de tuer ses amis, etc.

» Rappel vers le cimetière (mal)

Le sorcier fait corps avec les ombres environnantes, se mêle à la terre et reprend forme en un jour en son cimetière. Il ne peut effectuer ce sortilège qu'une fois par mois, car l'effort à fournir pour se mettre en sécurité le terrasse presque, le laissant à un point d'Harmonie.

Mâitre (trois points d'Harmonie)

» Contrôle mental

Le personnage, par intense concentration, peut briser la volonté d'une ou plusieurs cibles. Pour chaque cible au-delà de la première, il dépense un point d'Harmonie supplémentaire. Pour contrôler ses cibles, il effectue un test de Puma + Autorité. La cible effectue pour résister un test de Puma + Empathie et résistance mentale. Si le personnage l'emporte, la personne visée effectue toutes les tâches commandées. Il faut cependant que l'ordre à exécuter soit clair, et que cela ne mette pas en danger leur vie.

Sinon, le pouvoir échoue automatiquement. Le nombre de succès détermine la durée durant laquelle la cible obéit aux ordres donnés selon la règle suivante: un succès = la scène en cours, deux succès = une heure, trois succès = une journée, etc.

- 3 points d'Harmonie + 1 par cible supplémentaire
- 1 Action

» Métamorphose animale

Le personnage se rapproche de son animal de prédilection. Il doit tourner son esprit vers l'animal. Il se transforme, partiellement ou totalement, en cet animal pour un nombre d'heures égal au score de Vipère du shaman.

» Peur manifeste

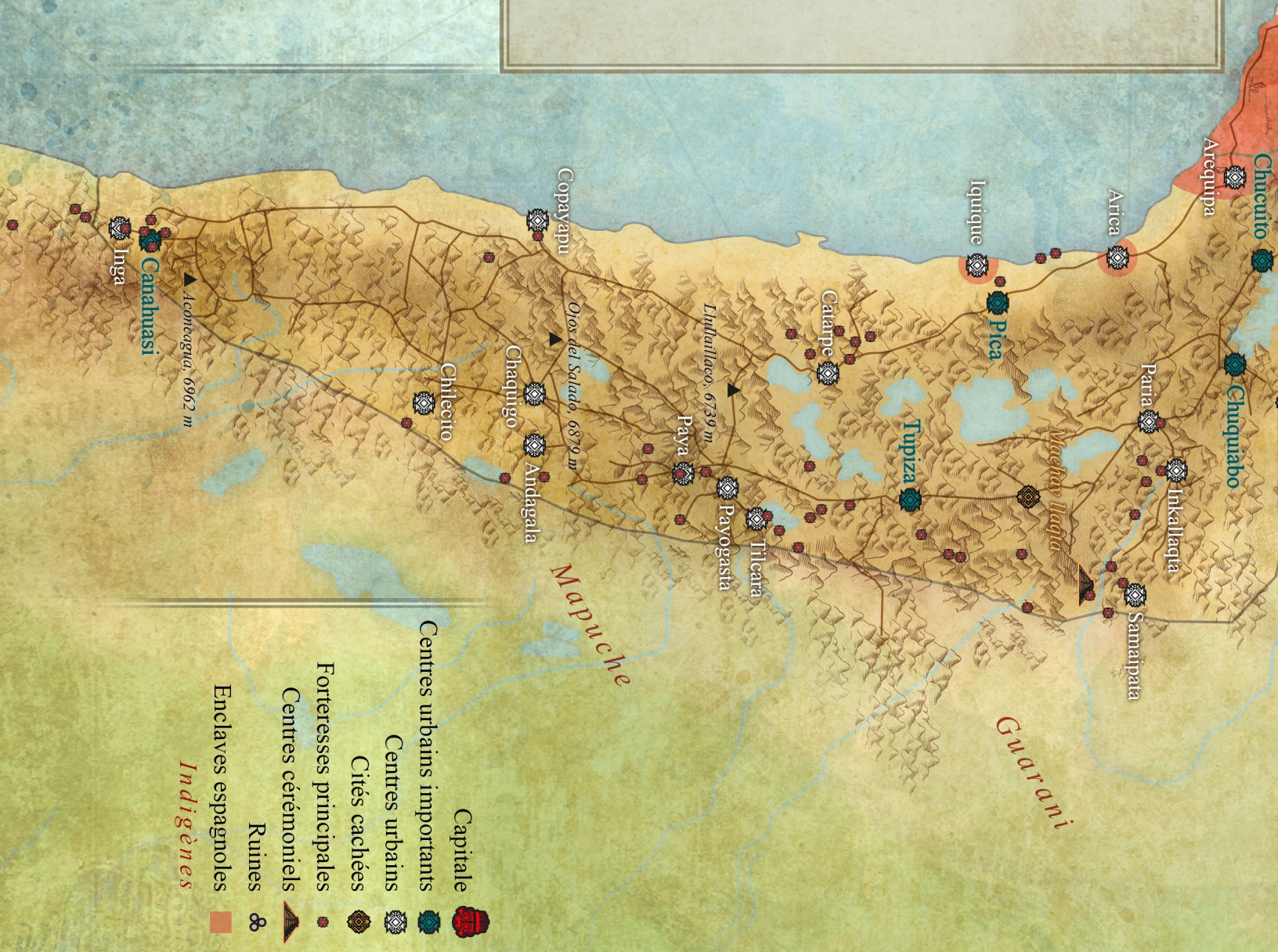
Le personnage peut montrer l'étendue de sa puissance pour démoraliser ou faire fuir sa cible. Pour chaque cible au-delà de la première, il dépense un point d'Harmonie supplémentaire. Pour cela, il peut apparaître comme plus grand qu'il est réellement, faire apparaître des alliés fictifs, montrer un visage effrayant, etc., soit en un mot tromper sa cible. Il doit réaliser un test de Puma + Autorité. Il ajoute à son jet les éventuels bonus de circonstance, donnés par le meneur du jeu. Sa cible tente de résister avec un test de Puma + Ténacité. Chaque réussite paralyse la cible pour un tour, et celle-ci ne peut attaquer, mais elle peut se défendre.

Spécial

» Invocation élémentaire majeure (six points d'Harmonie)

Le personnage invoque la colère et la toute puissance de sa divinité en dépensant six points d'Harmonie. Le personnage effectue une longue prière durant au moins trois heures. Il crée un phénomène naturel ou climatique majeur qui affecte une zone faisant Condor x 10 km de rayon. Le phénomène dépend de la nature de la divinité: une divinité liée à l'eau invoquera un raz de marée, une tempête ou des pluies diluviennes. Une divinité attachée à la terre déclenchera un séisme ou une coulée de boue. Une divinité liée à l'orage (Illapa) invoquera une tempête ou un feu de brousse, tout comme une divinité liée au feu. L'effet généré est à la discrétion du meneur de jeu, mais doit être spectaculaire. Néanmoins, la divinité peut aussi rester sourde à la demande du fidèle.

LES QUATRE RÉGIONS DU TAHUANTINSUYU






- Capitale
- Centres urbains importants
- Centres urbains
- Cités cachées
- Forteresses principales
- Centres cérémoniels
- Ruines
- Enclaves espagnoles
- Indigènes

LE TAHUANNTINSUYU - EMPIRE INCA

STATISTIK



-  Capitale de la région
-  Centres urbains
-  Ruines

