



SAPA INCA



PRÉTIRÉS

DU LIVRE DE BASE





SAPA INGA



PRÉTIRÉS

DU LIVRE DE BASE





IMA SUMAC - PANAQA (ARISTOCRATE)

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 Capac 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 Amachaqs, 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 Occlo, 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
Culture		Animal	
Échanges	1	Autorité	2
Enquête	1	Combat rapproché	1
Herboristerie		Prouesses	
Langages	1	Ténacité	
CONDOR	4	DAUPHIN	2
Arts et manufacture		Acrobatie	
Empathie	2	Combat à distance	2
Nature	1	Danses et musiques	
Religion	1	Escamotage	
Prestance	2	Furtivité	2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	3	Vigilance	3
Défense	2	Rapidité	2
POINTS D'HARMONIE	6		
POINTS D'ESSENCE	8		
ŒIL MYSTIQUE	0		

ÉQUIPEMENT

HABITS ET BIJOUX ARISTOCRATES + CAPE

-1 POUR LES DÉGÂTS SUBIS

COUDELAS

DÉGÂTS 1, PORTÉE 15M

LANCE

DÉGÂTS: 3, PORTÉE 25M

POUVOIRS D'AIGLE

NAISSANT

Vision de l'aigle (1H,*) : Le personnage est à même de discerner plus facilement les mensonges ou les petits arrangements avec la vérité. Le personnage ajoute 1d8 à ses tests de Vigilance, d'Échanges, d'Empathie, d'Enquête ou de Nature.

POUVOIRS DE MAMA QUILLA

NAISSANT

Ciel sans nuage (1H, Condor tours) : Le personnage peut demander à la déesse Lune d'accroître ou de décroître la luminosité nocturne. La lune apparaît alors plus ou moins voilée, ce qui présente des avantages pour les personnages : progresser plus facilement ou avancer en toute discrétion avec un bonus de +1d8.

MATURE

Manipulation du hasard (2H) : Le personnage peut sur sa propre initiative lancer ce pouvoir pour relancer un jet qu'il a échoué, ou imposer à une personne, qu'elle fasse partie de son groupe ou non, de relancer un test. Le personnage peut choisir le résultat qui lui convient le mieux.





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 Amachags, 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
Culture		Animal	
Échanges		Autorité	2
Enquête	1	Combat rapproché	3
Herboristerie		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		Escamotage	
Prestance		Furtivité	2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	1	Vigilance	3
Défense	3	Rapidité	2
POINTS D'HARMONIE	3		
POINTS D'ESSENCE	14		
ŒIL 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

POUVOIRS DU PUMA

NAISSANT

Sixième sens (1H, *): Le personnage possède le 6e sens du Puma qui s'active dès qu'une personne ou un animal s'approche de lui. Sur tous les tests basés sur la Vigilance, il obtient +1d8. Si le test est réussi, il se place directement en alerte même s'il dormait auparavant.

AFFIRMÉ

Feulement irrésistible (3H). 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 1d4 tours à arriver (1d4+4 tours en pleine ville), mais ils feulent puissamment bien avant, ce qui peut faire peur aux cibles qui doivent effectuer un test de Méditation + Empathie contre le score de Puma du personnage. 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.

POUVOIRS D'ILLAPA

NAISSANT

Jaguar de nuage (1H, 1 heure): Le personnage, pour magnifier son lien avec le ciel, fait apparaître dans les nuages un félin géant, ceci afin d'effrayer, d'impressionner ou de divertir. Le félin ne peut rien faire d'autre que se mouvoir dans le ciel. Ces dernières doivent réaliser un test de Puma + Ténacité pour résister aux effets de cette prouesse. La difficulté est égale au score de Condor du personnage. Alternativement, le personnage peut invoquer la foudre ou appeler la pluie même s'il n'y a aucun nuage dans le ciel.





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 n'ont plus aucun secret pour elle. Cette sage est aussi, comme beaucoup de gens de son peuple, une artisane forgeronne fort renommée, mais ce n'est pas pour cela qu'elle a été remarquée par les Amachags. 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'Amachag 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: Viscache

CARACTÉRISTIQUES ET LEURS COMPÉTENCES LIÉES

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

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	3	Vigilance	2
Défense	2	Rapidité	2
POINTS D'HARMONIE	6		
POINTS D'ESSENCE	8		
ŒIL MYSTIQUE	0		

ÉQUIPEMENT

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

COUDELAS

DÉGÂTS: 2, PORTÉE: 1 5M

POUVOIRS DE VISCACHE

NAISSANT

Bain de sable (1H): Comme la viscache pratiquant des bains de sable pour éliminer les parasites et dégraisser sa fourrure, le personnage asperge de sable ses compagnons (un nombre de personnes égal au score de Vipère) pour éliminer l'odeur et passer inaperçu (si requis, un bonus de 2d8 en Furtivité peut être donné). S'il reste immobile, il peut se fondre dans le paysage.

Fuite dans la pampa (1H): La viscache étant farouche et réactive à toutes sortes de menaces, le personnage est capable de fuir en zigzaguant, ce qui l'aide à esquiver les coups. Si le personnage fuit un combat, il bénéficie de deux points de plus à son score de Défense.

POUVOIRS DE VIRACOCHA

NAISSANT

Savoir de Viracocha (1H): Comme Viracocha, qui se déplaçait régulièrement pour civiliser les peuples en leur donnant des valeurs et des techniques, le personnage fait de même. Il prend la suite du dieu, en passant une ou plusieurs journées pour donner une connaissance particulière très technique, comme construire un certain type de bâtiment, un système d'irrigation complexe, ou encore comment paver une route, etc. Il ne peut jamais s'agir d'une compétence de combat ou de magie. Les personnes formées (au maximum un nombre de personnes égal au Vipère du personnage) acquièrent un rang supplémentaire dans la compétence pour la journée.



MOYLLO TOLLOU - CHASQUI (MESSENGER)

Origine: Cañari

Langue: Espagnol, Quechua

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 Cuzco, et après, il participa à la guerre contre les Espagnols auxquels se joignirent les habitants de Cajamarca 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-écureuil

CARACTÉRISTIQUES ET LEURS COMPÉTENCES LIÉES

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

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	2	Vigilance	3
Défense	3	Rapidité	2
POINTS D'HARMONIE	5		
POINTS D'ESSENCE	12		
CEIL 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 50 M

HACHE

DÉGÂTS 3

POUVOIRS DE CONDOR

NAISSANT

Cri funeste (1H par cible): Le personnage peut imiter le cri du condor, avec des sifflements et des sons résonnants. Il peut moduler son intonation pour faire peur à une ou plusieurs cibles. Pour ce faire, il dépense un point d'Harmonie par cible. Il peut atteindre au maximum un nombre de cibles égal à son score de Condor. Les cibles effectuent un test de Puma + Empathie et doivent obtenir un nombre de réussites égal au score de Puma du personnage. S'ils échouent contre le personnage, ils souffrent d'un malus de 1D8 à leurs actions pendant un nombre de tours égal au score de Condor du personnage.

POUVOIRS DU SINGE-ÉCUREUIL

NAISSANT

Facétie (1H): 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, les bonnes mimiques et 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. La difficulté est égale au score de Condor de la cible.

POUVOIRS DE MAMA NINA

NAISSANT

Torche (1H): Le personnage peut créer un petit feu sur un emplacement donné, ce qui lui sert à éclairer, cuire des aliments, réchauffer une pièce et éclairer la zone de vue dans un rayon de six mètres.





NINA OCLLO - NUNA RIMEY (CHAMAN)

Origine: Diaguita

Langue: Diaguita, Quechua

Traits: amicale et joyeuse

Nina Ocllo (26 ans) est une jeune fille issue d'un des nombreux villages du Collasuyu. Connaissant les oasis du désert d'Atacama, elle s'est construite à la rude en se confrontant aux Espagnols ou aux populations rebelles souhaitant se défaire de la tutelle inca. Elle fut repérée comme potentielle recrue pour les Amachaqs dans un centre de formation et cela changea sa vie à jamais. A sa sortie, elle retourna dans sa province pour aider comme elle le pouvait là où elle est influente. Elle apprécie le contact avec les animaux qu'elle trouve parfois plus intéressant que les hommes. Il lui est arrivé de soigner plusieurs fois des animaux tels des ours à lunettes dans les environs du lac Titicaca, des condors ou des lamas et elle a toujours été payée en retour lorsqu'elle en avait le plus besoin. Elle souhaite faire tout ce qu'il est possible pour protéger le grand héritage des Incas face aux cupides de toute sorte.

Divinité tutélaire: Pachamama

Capacité animiste: Ours à lunettes

CARACTÉRISTIQUES ET LEURS COMPÉTENCES LIÉES

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

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	2	Vigilance	3
Défense	2	Rapidité	2
POINTS D'HARMONIE	7		
POINTS D'ESSENCE	8		
ŒIL MYSTIQUE	0		

ÉQUIPEMENT

VÊTEMENTS DE CHAMAN, SACOCHE D'HERBES, BRACELET DE CUIVRE, COLLIER D'ARGENT

BÂTON

DÉGÂTS 1

FRONDE

DÉGÂTS 2, PORTÉE 50 M

POUVOIRS D'OURS À LUNETTES

NAISSANT

Coup puissant (1H): Vous frappez avec la force de l'ours à lunettes pour infliger le maximum des dommages. Lors de votre test de Combat rapproché, vous lancez 1d8 supplémentaire et obtenez une réussite supplémentaire à condition de réussir votre attaque.

Odorat développé (1H par tranche de 1 km, *): Le personnage peut plus facilement repérer une cible qu'il a déjà rencontrée, grâce à son odeur portée par les vents, même si cette dernière est à des kilomètres de là. Le personnage peut ajouter 2d8 à son test de Nature + Vigilance.

POUVOIRS DE PACHAMAMA

NAISSANT

Embrasser le sol (1H): Le personnage se couche sur le sol en harmonie avec la Terre mère. Cette dernière, au bout d'un certain temps lui communique sous forme de vibrations ou de picotements des informations sur la distance, la nature et le nombre de dangers à proximité jusqu'à 100 m de distance.

Fertilité (1H): Le personnage bénit un lieu (de la taille d'un champ de quelques hectares maximum) ou un être vivant. En cas de réussite d'un test de Vipère + Religion (minimum deux succès), le lieu offrira une récolte abondante au cours de l'année et l'être vivant enfantera a coup sur suite au prochain rapport sexuel. Même les êtres ou les lieux stériles pourront bénéficier de cette puissante prière.





CORI HUAMAN - TAYTA KURA (PRÊTRE)

Origine: Aymara

Langue: Aymara, Quechua

Traits: hautain et confiant

Cori Huaman (34 ans) est un homme dans la force de l'âge. Né dans les environs du lac Titicaca, il est fier de ses ancêtres. Il est intarissable sur les légendes de son peuple, dont l'origine est Tiabuanaco. Comme beaucoup, il méprise les peuples barbares qui se massent aux frontières, les Guaranis qui généralement vont tous nus, ce qui est un signe comme quoi ces gens ne sont pas du tout éduqués. Il a coutume de dire que le vent balayera les impies, que seul restera les dignes de vivre dans le Tabuantinsuyu. Il applique cette maxime dans sa vie de tous les jours. Sa rencontre avec les Amachaqs fut marquée du sceau du hasard; tout jeune il soigna un colibri blessé. Sans lui, il est probable que le colibri, sans doute attaqué par un rapace, n'aurait pas survécu. Ce geste a été observé par un vieillard dont le totem était le colibri. L'homme ne s'est pas montré tant que le colibri n'était pas relâché, ce qui fut fait au bout d'un mois. Alors le vieillard se montra, et Cori Huaman était persuadé d'avoir senti sa présence tout le long du soin du colibri. Il accepta donc de le suivre pour suivre une formation d'Amachaq dans l'un des centres secrets et revint quelques années plus tard dans la région du lac Titicaca, prêt à assumer ses fonctions d'Amachaq dans tout le Tabuantinsuyu.

Divinité tutélaire: Mama Huayra

Capacité animiste: Colibri géant

CARACTÉRISTIQUES ET LEURS COMPÉTENCES LIÉES

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

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	2	Vigilance	3
Défense	2	Rapidité	2

POINTS D'HARMONIE 7

POINTS D'ESSENCE 8

CEIL MYSTIQUE 0

ÉQUIPEMENT

VÊTEMENTS DE PRÊTRE, PETITE STATUE EN OR EN FORME DE COLIBRI, COLLIER D'ARGENT

ARC ET VINGT FLÈCHES

DÉGÂTS 3, PORTÉE 50 M

FRONDE

DÉGÂTS 2, PORTÉE 50 M

POUVOIRS DE COLIBRI GÉANT

NAISSANT

Lévitiation (1H): Le personnage est à même de voler doucement. Il s'élève à la verticale à une hauteur de six mètres, se déplaçant comme s'il escaladait.

POUVOIRS DE MAMA HUAYRA

NAISSANT

Guide du vent (1H): Le vent accompagne le personnage pendant une journée en le guidant avec son souffle dans les branches, les feuilles et la poussière, lui permettant de pratiquer des chemins surs vers une destination précise. Le vent ouvre le chemin, donne des indications sur le chemin à suivre.

Porté par le vent (1H): Le personnage peut faire porter par le vent, pendant une minute, un objet de moins de 10 kg sur une distance d'un kilomètre. Le personnage peut également projeter des pierres proches de lui sur ses ennemis à une distance maximale de trente mètres. S'ils ratent un test de Dauphin + Acrobatie de difficulté égale au score de Condor du personnage, ils subissent un point de dommage par point d'échec, auquel on retire les points d'armure.

MATURE

Porteurs des secrets (2H + 1H par tranche de 200 m en plus): Le personnage peut écouter des conversations se tenant dans un lieu fermé (jusqu'à 200 mètres de distance) ou situés à une grande distance (à vue jusqu'à 1 km), pendant une à cinq minutes.



