



SAPAINÇA

PRÉTIRES

TAHUANTINSUYU

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 chaman de la tribu la prit alors sous son aile, la libéra et lui enseigna tout ce qu'il savait. Ensuite, il l'envoya à Cuzco, 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
Culture		Animal	2
Échanges	1	Autorité	
Enquête		Combat rapproché	2
Herboristerie	2	Prouesses	
Langages	1	Ténacité	1
CONDOR	3	DAUPHIN	2
Arts et manufacture		Acrobatie	
Empathie	1	Combat à distance	
Nature	2	Danses et musiques	1
Religion		Escamotage	
Prestance	2	Furtivité	1

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	2	Vigilance	3
Défense	2	Rapidité	2
POINTS D'HARMONIE	5		
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

POUVOIRS DE VIPÈRE

NAISSANT

Sécrétion de venin (1H): Comme la vipère secrétant du venin, le personnage fait de même. Lors d'une attaque à mains nues réussie, il inflige son score de Puma en dégâts.

Sang-froid (Spécial, *): Comme la vipère est un animal à sang froid a même de survivre dans des environnements très défavorables comme le désert, le personnage survit a une nuit glaciale ou dans le désert en stabilisant la chaleur de son corps. Il coutera un point d'Harmonie par point d'Essence non perdu en cas de blessure due au froid.

POUVOIRS D'INTI

NAISSANT

Soins d'Inti (1H): Le personnage est à même de soigner les blessés, en réussissant un test de Vipère + Herboristerie lors de l'application d'un cataplasme et de prières. 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 deux points d'Essence pour le blessé



OTTALA WOTAKA - NUNA RIMEY (CHAMAN)

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 Cuzco 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 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 Amachaqs par son prédécesseur chaman 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	3	PUMA	2
Culture	2	Animal	2
Échanges		Autorité	2
Enquête		Combat rapproché	1
Herboristerie	2	Prouesses	
Langages	1	Ténacité	
CONDOR	3	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	2
Défense	2	Rapidité	2

POINTS D'HARMONIE 6

POINTS D'ESSENCE 8

ŒIL MYSTIQUE 0

ÉQUIPEMENT

VÊTEMENTS DE CHAMAN, SACOCHE D'HERBES, BRACELET EN CUIVRE

BÂTON

DÉGÂTS : 1

ARC ET VINGT FLÈCHES

DÉGÂTS : 3, PORTÉE 50 M

POUVOIRS DE LAMA

NAISSANT

Guide lointain (1H) : Lorsque le personnage est perdu ou en danger, il peut faire appel au lama, qui apparaît au loin pour le guider vers un lieu sûr, tel qu'une grotte ou un village isolé. Tous les tests de Nature du personnage sont augmentés de 2d8.

Résistance du Lama (1H) : Comme le lama, le personnage possède une résistance et une pugnacité importante. Tous ses tests de Prouesses et de Ténacité sont augmentés de 2d8 pendant quatre heures. Guide lointain (1H). Lorsque le personnage est perdu ou en danger, il peut faire appel au lama, qui apparaît au loin pour le guider vers un lieu sûr, tel qu'une grotte ou un village isolé. Tous les tests de Nature du personnage sont augmentés de 2d8.

MATURE

Crachat (2H) : Le personnage peut cracher comme le lama, ce qui permet de faire fondre les métaux et certaines pierres. En combat, ces crachats peuvent se matérialiser en dangereuses billes. Si l'attaque est réussie, il inflige des dégâts de 3 points. En dépensant deux points d'Harmonie supplémentaires, le personnage inflige 1 point de dégât supplémentaire.



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 à coup sûr suite au prochain rapport sexuel. Même les êtres ou les lieux stériles pourront bénéficier de cette puissante prière.

SŒUR ISABELLA - MISSIONNAIRE CHRÉTIEN

Origine: Espagnole

Langue: Espagnol, Latin, Quechua

Traits: volontaire et courageuse

Sœur Isabella (29 ans) est une jeune femme qui vivait jusqu'à ses seize ans dans un couvent près de Séville. Intéressée par le Nouveau Monde, dans la perspective d'enseigner la foi en son Seigneur, elle participa à la mission de découverte, organisée par Francisco Pizarro. Elle se rendit vite compte qu'en guise de découverte, il s'agissait plutôt de conquête et de conversion de force. Elle enseigna quelque temps au monastère nouvellement fondé de Santa Catalina à Piura avant de se rendre compte que la voie suivie n'était pas la bonne, son Dieu ne lui répondant plus. Elle quitta donc l'enclave du Nord et se dirigea selon ses instincts vers la Nature, où elle se sentait plus proche du Seigneur. Elle se présenta spontanément dans un petit village situé à proximité de Huanuco Pampa. Elle est touchée de rêves divins Incas et elle entama ainsi sa formation d'Amachaq en un lieu entouré de montagnes. Elle découvrit des lieux magnifiques et enchanteurs. Elle en était persuadée : elle devait servir le Seigneur avec qui elle a perdu tout contact et dorénavant combattre le Malin sous toutes ses formes, ou ses Agents, ou les cupides chercheurs de trésors semant le désordre et la ruine de la nature, tel Francisco Pizarro. Maintenant pour mener sa mission sacrée les divinités Incas l'aident.

Divinité tutélaire: Mama Quilla

Capacité animiste: Singe-écureuil

CARACTÉRISTIQUES ET LEURS COMPÉTENCES LIÉES

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

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	3	Vigilance	2
Défense	2	Rapidité	3

POINTS D'HARMONIE 7

POINTS D'ESSENCE 8

ŒIL MYSTIQUE 0

ÉQUIPEMENT

UNE ROBE DE MISSIONNAIRE AVEC UNE CEINTURE.

BÂTON

DÉGÂTS : 1

FRONDE

DÉGÂTS : 2, PORTÉE 50 M

POUVOIRS DE SINGE-ÉCUREUIL

NAISSANT

Queue du singe (1H): Comme le singe se protège du froid avec sa queue, le personnage fait de même. Il fait apparaître une queue qui s'enroule autour de lui, lui apportant une protection contre le froid pendant la scène en cours et un point de protection en tant qu'armure naturelle. La queue permet également au personnage d'effectuer quelques Acrobaties (bonus de +2d8 aux compétences Acrobatie et Escamotage).

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 QUILLA

NAISSANT

Ciel sans nuages (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.





FEDERICO DEL TORO - CONQUISTADOR

Origine : Espagnol

Langue : Espagnol, Quechua

Traits : Féroce et conquérant

Federico del Toro était un proche de Francisco Pizarro. Présent en 1528 lors de la première rencontre entre les Espagnols et les Incas à Tumbes. Il a ensuite commandé des armées lors de la guerre contre les Incas. Lors de ce conflit, il a été surpris des pouvoirs montrés par les Incas, ce qui assura une déroute la plus complète aux armées espagnoles. Se basant sur les quelques cités espagnoles de la côte, il se fit chercheur d'or, toujours sous les ordres de Francisco Pizarro. Mais il fut capturé dès sa première mission d'infiltration. Il sut que ce n'était pas par hasard : il découvrit la sincérité d'un peuple. Il sut alors que les guerres de conquête n'étaient pas justes, de même que les opérations de subversion envers des communautés indigènes, tels les Chachapoyas ou les Cajamarcas. Il fut touché par la spiritualité inca, à laquelle il se convertit. Comme il manifestait des pouvoirs étranges, il fut repéré par les Amachaqs qui lui permirent de rejoindre leur rang et le formèrent.

Divinité tutélaire : Supay

Capacité animiste : Chat des Andes

CARACTÉRISTIQUES ET LEURS COMPÉTENCES LIÉES

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

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Méditation	2	Vigilance	3
Défense	3	Rapidité	2

POINTS D'HARMONIE 4

POINTS D'ESSENCE 14

ŒIL MYSTIQUE 0

ÉQUIPEMENT

DE BEAUX VÊTEMENTS, UNE BOURSE REMPLIE DE 30 PIASTRES, UNE BELLE CEINTURE OUVRAGÉE.

DEMI-ARMURE DE CONQUISTADOR

PROTECTION : 2

ÉPÉE EN ACIER DE TOLÈDE

DÉGÂTS : 4

PISTOLET

DÉGÂTS : 5, PORTÉE 25 M

ARC ET VINGT FLÈCHES

DÉGÂTS : 3, PORTÉE 50 M

POUVOIRS DU CHAT DES ANDES

NAISSANT

Sixième sens (1H, *) : Le chat 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. Sur tous les tests basés sur la Vigilance, il obtient 1d8 supplémentaire.

Yeux de chat (1H) : Le personnage peut voir comme en plein jour dans l'obscurité la plus totale, la nuit, dans une caverne, même dans des ombres magiques. Ses yeux ont une teinte verte lorsque le pouvoir est actif. Il obtient un bonus de 2d8 en Nature, de jour comme de nuit, si un test de Vigilance + Nature est requis.

POUVOIRS DE SUPAY

NAISSANT

Apaiser les souffrances (1H) : Le personnage apaise les souffrances des mourants, en leur accordant le réconfort de Supay. Ils pourront ainsi quitter le monde des vivants paisiblement. Se faisant, il les guide définitivement vers le monde des morts, l'Uku Pacha. Le personnage peut également soigner au choix le corps physique ou l'âme d'une personne consentante ou inconsciente. Par point d'Harmonie utilisé, le personnage soigne soit un point d'Essence (corps) soit un point d'Harmonie (l'âme).

