

CRUCIFIXUS MEXICORUM



ET IMPERIUM INCARUM



Extension pour Furor Mundi 1.6.1.6

CRUCIFIXUS MEXICORUM

Crucifixus Mexicorum (et Imperium Incarum) est une extension à Furor Mundi 1.6.1.6 consacrée à la conquête espagnole du Mexique central (et de l'Empire Inca) au début du XVIème siècle. Ni les Mayas du Yucatan, ni les Chichimèques du Gran Chichimeca n'y sont traités, mais le seront dans II. Memento Mori ... Comme d'autres nations amérindiennes des Caraïbes, du Golfe du Mexique, de Floride et du Canada qui seront abordées dans ce volume à paraître. Elles pourront être utilisées en compatibilité avec cette extension, pour peu que les joueurs aient envie de revivre une période antérieure à celle couverte par Furor Mundi 1.6.1.6. Les « premiers conquistadores » pourront ainsi représenter non seulement les hommes de Cortés, Pizarro, Almagro, Narvaez ou de Garay, mais aussi ceux de Balboa, Ponce de Léon, Alvarado et consorts...



Le 10 février 1519, alléché par l'or ramené du Yucatan par les expéditions Córdoba et Grijalva, Hernán Cortés de Monroy y Pizarro Altamirano, agissant en vertu d'une commission de commerce que le Gouverneur de Cuba est sur le point de révoquer, appareille précipitamment pour les côtes mexicaines fraîchement reconnues. En effet le chargement des 11 navires ne laisse que peu de doutes quant à ses véritables intentions: 518 fantassins, 32 arbalétriers, 13 arquebusiers, 16 cavaliers, une dizaine de canons, environ 200 esclaves, une centaine de marins et 32 chevaux. Après avoir longé la côte du Tabasco, non sans y avoir tiré une esclave aztèque des griffes d'un potentat maya (la légende raconte qu'elle aurait été vendue en tant que tel par sa mère), Cortés, désormais opportunément conseillé par celle qu'on appelle la « Malinche », débarque en terre Totonaque le vendredi saint de la même année.

Moins de quatre ans plus tard, le 15 octobre 1522, Cortés qui n'aura reçu comme principal renfort espagnol que les hommes dépêchés par le gouverneur de Cuba pour l'appréhender, est officiellement nommé par Charles Quint « grand juge » et « gouverneur » de Nouvelle Espagne, non sans avoir mis à bat le pouvoir des Mexicas, de leurs tributaires et de leurs concurrents. Doté de ses nouveaux pouvoirs il lui reste à pacifier le pays où l'allégeance à la couronne d'Espagne demeure parfois de pure façade, et les nouveaux sujets prompts à la révolte.



En 1519, à la tête de la triple alliance des Mexicas, Moctezuma II étend sa domination sur les 10 millions d'âmes de la Mexica Tlatocayotl (« empire » aztèque), depuis les confins de la rivière Moctezuma à l'ouest, jusqu'à ceux de la rivière Coatzacoalcos à l'est, jusqu'à toucher les rives de la Mar del Sur.

Mais cette domination, acquise dans la seconde moitié du siècle précédent, n'est pas hégémonique. Au nord ouest, son emprise sur cités Huastèques est limitée, et l'est tout autant sur les cités Mixtèques du sud-est dont le principal centre de pouvoir est la ville de Tututepec. À moins 50 lieues de la capitale des Mexicas, Tenochtitlán, plusieurs enclaves luttent encore pour maintenir leur indépendance, tel le royaume de Metztlán frontalier du Cuextlan, et la confédération Tlaxcaltèque dont l'alliance avec les Espagnols sera fatale à l'« empire ». Mais la principale menace qui pèse sur la suprématie des Mexicas vient de l'est, où la montée en puissance de Tzintzuntzan à la tête du Royaume Tarasque fait régulièrement vaciller une frontière placée sous étroite surveillance.

Quelques soient leurs diversités linguistiques, la plupart des peuples de la Méso-Amérique partagent une culture commune, et n'ignorent pas la prophétie; contraint à l'exil par son frère Tezcatlipoca, le Dieu Quetzalcóatl reviendra d'où il est parti : les rives de la mer de l'est...



D'un bout à l'autre de l'empire des Mexicas les sociétés sont fortement hiérarchisées et militarisées. De nombreuses cités entretiennent des arsenaux, et les jeunes hommes destinés aux armes, nobles ou roturiers, sont formés dès leur adolescence à un art guerrier particulier qui vise à faire le plus de captifs possibles sur l'adversaire.

Car ici comme ailleurs sur le continent, tant la portée de la victoire que l'avancement militaire (ou la déchéance) se mesure au nombre des captifs, lesquels font l'objet d'exécutions rituelles, ou plus rarement, sont réduits en esclavage. Ainsi les plus valeureux des guerriers nobles acquièrent-ils un prestige qui peut leur donner accès à des ordres militaro-religieux pouvant parfois impliquer de faire vœux de sacrifice au combat.

L'arme la plus répandue dans les arsenaux et qui équipe la plupart des combattants, même les plus frustrés, est le Chimalli : un bouclier rond en bois d'environ 50 à 80cm de diamètre qui bien que vulnérable aux traits d'arbalète et coups d'estoc des épées espagnoles, d'en demeurent pas moins efficace contre les flèches et les coups de taille. Les protections plus prestigieuses comme les costumes de guerre, les brassards d'avant bras, les jambières et les casques sont réservées aux guerriers les plus expérimentés. Les gambisons en coton épais sont cependant plus répandus.

De la même façon le macuahuitl (épée large à lames de pierre) est plus présent chez les guerriers de rang supérieur alors que la massue et la lance équipent plus volontiers les guerriers plus ordinaires. Les armes de jet ne font pas exception aux distinctions de prestige : l'arc et la fronde sont reléguées au plus bas de l'échelle à l'inverse de l'atlatl qui peut revêtir un caractère sacré, mais dont l'usage s'estompe néanmoins dans l'arsenal des adversaires les plus résolus de l'« empire » de Moctezuma II.



Dans ce contexte, et à force égale, le principal avantage technique des Espagnols reste avant tout l'arme en fer, de la meilleure facture et qui fait l'objet de la plus grande attention. Si les chevaux, dans une contrée désertée par les grands ongulés (ici point d'équidés, point de bovidés, ni de camélidés) ont pu avoir un effet déroutant lors des premiers contacts, leur nature animale a été rapidement démasquée, quitte à en envoyer des morceaux taillés sur le vif aux quatre coins de l'empire pour en faire la démonstration. Ceux qui sont capturés n'en sont pas moins sacrifiés, leurs têtes faisant bonne figure aux côtés de celle d'une brochette de conquistadores.

Il en va bien autrement de la cavalerie en tant que telle, dont les charges en rangs serrés demeurent dévastatrices et capables de déjouer les manœuvres des fantassins adverses. Les Amérindiens ne se privent pas pour autant de puiser dans leurs ressources propres pour les contrer, par l'usage accru de longues lances, de méthodes alliant désarçonnement, esquive et saisie de la lance adverse, de pièges ou même de filets. Aussi, un cavalier espagnol isolé devient-il rapidement un cavalier sans tête.

Quant aux quelques armes à feu disponibles, outre leur efficacité propre largement handicapée par leur faible cadence de tir, leur effet psychologique est aussi fugace que celui des chevaux, et leurs caractéristiques balistiques bien vite comprises.

En dehors de l'arme ultime que constitue la variole et autres joyeusetés microbiennes imparables, l'avantage décisif dont disposent les Espagnols, réside dans leur capacité à décoder les divisions internes de la Mexica (grâce soit rendue à la Malinche ?) qui permettra à quelques centaines d'entre eux d'entrer dans Technotitlán solidement accompagnés de plusieurs dizaines de milliers d'alliés Totonagues et Texcalas...



DANS LA TOURMENTE

DU

Tour de Feu



TABLE DES INVOCATIONS

D20	SIGNE DU DESTIN	EFFET	DURÉE
01 à 03	À bas !	Tout combattant <i>monté</i> qui ne parvient pas à remporter sa <i>passé d'armes</i> face à au moins deux combattants autochtones à pied <i>chute de sa monture</i> (cf. TN page 27). Si le combattant <i>monté</i> perd sa <i>passé d'armes</i> les 2DS d'impact de la chute sont ajoutés à l'impact de l'arme du meneur adverse dans la limite de 6DS. De plus, si la compagnie autochtone dispose de l'avantage <i>Xochiyaoyotl</i> , la monture est considérée comme capturée, et la ténacité de la compagnie est augmentée de 2 points.	Tour

04 à 06	Vent de fraîcheur	À moins qu'ils n'en soient déjà dotés, tous les combattants à pieds de la compagnie gagnent momentanément le trait <i>pieds agiles</i> , et tous les combattants montés gagnent le trait <i>né à cru</i> .	Tour
07 à 09	Provocation	Le joueur désigne un <i>Quachi</i> , un <i>Toxcoyotl</i> ou un <i>Huaminca</i> de sa compagnie qui se trouve à plus d'une mesure courte et moins d'une mesure moyenne de tout combattant adverse. Tous les combattants adverses qui se trouvent à moins d'une mesure moyenne du <i>Quachic</i> , <i>Toxcoyotl</i> , ou <i>Huaminca</i> peuvent le voir et ne disposent pas de trait de tir , passent l'un après l'autre, au choix du joueur provocateur, <i>un test de zèle</i> . Chaque combattant adverse qui s'enhardit doit immédiatement tenter d'engager le provocateur au corps à corps , au besoin en tentant de réaliser un <i>mouvement hardi</i> .	Immédiat
10, 11	Bon flair	Si l'aléa <i>camouflage</i> a été accepté, que les troupes camouflées n'ont pas encore été révélées, et que le joueur dispose encore de deux <i>molosses</i> (qu'ils soient ou non sous le contrôle de leur maître), l'élément de terrain de l'embuscade est automatique indiqué au joueur, et les deux molosses sont retirés du jeu.	Immédiat
12-13	Guide local	Un élément de terrain naturel choisi par le joueur est traité comme du <i>terrain clair</i> , et l'effet des pièges y est annulé . Néanmoins l'effet des lisières est maintenu .	Tour
14-15	Banc de brume	Un banc de brume s'étend sur le champ de bataille : tous les tirs sont limités à une mesure moyenne.	Tour
16	Franc-tireur	Un tir d'arc est dirigé contre un combattant adverse depuis un terrain (ou une ouverture de bâtiment) non occupé par l'adversaire. En cas de réplique, le tir a lieu sans être résolu, mais il s'agit bien d'une <i>activation par contrainte</i> .	Immédiat
17	Trahison	Un combattant adverse <i>non commandé</i> et qui n'est pas <i>en fuite</i> passe dans notre camp. Il ne peut s'agir ni d'un <i>civil</i> , ni d'un <i>chef</i> , ni d'un <i>religieux</i> , ni d'un <i>servant</i> de canon. Ce combattant ne peut être ni commandé ni harangué . Il ne compte plus dans <i>l'effectif</i> adverse, mais bien dans <i>l'effectif</i> de la compagnie du joueur qui a invoqué le destin.	Partie
18	Superstition	S'il s'agit d'une compagnie autochtone , la compagnie adverse subit un malus de -2DS à son test de <i>ténacité</i> (minimum de 1DS).	Tour
19	Grâce divine	Le <i>chef principal</i> gagne un bonus de harangue de +2DS à la <i>reprise en main</i> suivante.	Tour
20	Syphilis*	Le <i>chef principal</i> de la compagnie navigatrice adverse voit son <i>mouvement hardi</i> , sa <i>capacité d'initiative</i> et son <i>aptitude au corps à corps</i> diminuée de -1 DS pour la durée de <i>l'affrontement</i> .	Partie

* Bien que probablement déjà présente dans l'ancien monde sous une forme moins sévère ou moins contagieuse, la maladie ne se fait remarquer avec force qu'après que des hommes de Christophe Colomb l'aient rapportée de Cuba et participent au siège de Naples en 1495. De là l'épidémie se reprend comme une traînée de poudre à travers l'Europe. Appelée aussi grande ou grosse vérole, mal de Naples, mal des Français, mal des Allemands, mal espagnol, mal portugais, mal de Bordeaux, gorre de Rouen, mal de Niort...ou encore mal du carrefour du Poitiers, la maladie honteuse (également appelée Mal des Andes au Pérou) qui provoque d'abord d'intenses souffrances et d'hideuses lésions avant d'affecter tous les organes et de provoquer la mort, fera des ravages jusque dans les années 1550. Moins virulent dans le nouveau monde où les Amérindiens semblent la contrôler, la maladie n'affecte pas moins rapidement une large part des troupes espagnoles...

DE LA MISE EN SCÈNE

DE

L'Affrontement



LA CONQUÊTE DU MEXIQUE CENTRAL

en quelques dates plus ou moins certaines...

Juillet 1519	<i>Fondation de Villa Rica de la Vera Cruz et alliance avec les Totonagues.</i>
Septembre 1519	<i>Combats contre Tlaxcala et allégeance de la confédération.</i>
Novembre 1519	<i>Massacre de plusieurs milliers de civils à Cholula. Première entrée dans Tenochtitlán.</i>
Avril-mai 1520	<i>Débarquement de Narvaez avec 800 hommes et 80 cavaliers. Combat fratricide.</i>
Juin 1520	<i>Fuite de Tenochtitlán au prix de 100 espagnols et 2000 alliés. Bataille d'Otumba.</i>
Mai 1521	<i>Retour devant Tenochtitlán avec 800 espagnols et au moins 20 000 alliés.</i>
Août 1521	<i>Prise de Tenochtitlán. Allégeance de façade de Metztlán (soumise par la force en 1524)</i>
Mars 1522	<i>Allégeance des Zapotèques, combats contre les Mixtèques et prise de Tututepec.</i>
Printemps 1522	<i>Victoire face aux Huastèques (finalement soumis en 1525-1526).</i>
Juin 1522	<i>Combats contre les Tarasques et allégeance.</i>



BALADE MEXICAINE

Les flots de la Mar del Norte s'échouent sur une plaine côtière dominée par la forêt tropicale et les Totonagues, qui après la chute de Teotihuacan au IX^{ème} siècle, s'établissent sur cette côte et y fondent Zempoala, non loin de ce qui deviendra Villa Rica de la Vera Cruz. Au Nord de la plaine, le Cuextlan est occupé depuis près d'un millénaire par un peuple apparenté au Mayas : les Huaxtèques. Au milieu du XV^{ème} siècle Moctezuma Ier soumet les Totonagues, et une partie des cités Huaxtèques qui deviennent tributaires de l'Empire.



À moins de 3 jours de marche de la mer, la plaine côtière est rapidement barrée par les 2000 mètres du plateau central mexicain dominé quant à lui par les forêts de pins et de chênes, et parsemé de nombreuses vallées au climat plus tempéré, propices à une agriculture intensive permettant le développement de nombreuses cités.

À partir du VI^{ème} siècle, venus du nord en voie de désertification, des peuples nahua (à l'origine de la culture tolteque et d'où sont issus les Mexicas, Texcalas, Metzacas, et autres Chichimèques) s'installent dans la région et, après la chute de Teotihuacan, commencent à prendre l'avantage sur les populations autochtones.

À l'avènement de la Triple Alliance des Mexicas (Tenochtitlan, Texcoco, Tlacopan) au début du XIV^{ème} siècle, une large part des Otomis, premiers habitants de la vallée de Mexico, migre hors du champ du pouvoir aztèque, principalement à Metztlán, Tlaxcala, et au Michoacan, où choisit également et pour les mêmes raisons, de s'établir une partie des Matlazincas, apparentés aux Otomis.

Depuis les confins du Tabasco jusqu'au Michoacan, domaine des Tarasques, le plateau est traversé par la cordillère néo-volcanique d'où émerge les deux plus hauts sommets du pays à près de 5500 mètres d'altitude : le Citaltepetl qui monte la garde à en bordure du plateau, et le Popocatepetl qui veille sur Tenochtitlan.



Passé le cours supérieur du Balsas, le plateau et ses vallées se font plus étroits et accidentés, jusqu'à joindre la Sierra Madre del Sur tombant dans le Pacifique. Là s'ouvre le Mixtécapan ou « pays du peuple de nuage ». En 1519 le pays mixtèque, ancré dans plus de cinq siècles d'histoire, n'est que partiellement tributaire du pouvoir aztèque, contrairement aux deux petits royaumes Chinantèques qui ont succombé aux campagnes de Moctezuma Ier vers 1455.

ACTE DEUXIÈME : MODUS OPERANDI

Scène 2 - LA ZONE GÉOGRAPHIQUE

La compagnie *assaillante* choisit maintenant la *zone géographique* de l'*affrontement*. Il doit choisir une zone où la compagnie *en défense* a un niveau d'implantation autochtone, **colonie** ou **comptoir**.

ACTE TROISIÈME : HIC ET NUNC

Scène 1 - LES ALÉAS

Les cartes *Brouillard*, *Manque de poudre**, *Pluies diluviennes*, et *Ténacité acharnée* sont retirées du jeu et remplacées respectivement par les cartes *Camouflage*, *Malinche* ou *À bas l'Inca**, *Premier contact*, et *Variole*.

**ces cartes ne sont interverties que si une compagnie de premiers conquistadores est engagée dans l'affrontement*

CAMOUFLAGE

Pendant le *déploiement*, **scène 4** de l'*Acte cinquième* (cf. TN page 56), le joueur d'une désigne un **chef subalterne** et les troupes qu'il commande et choisit secrètement un élément de *broussaille/rocaïlle/culture, bois clair* ou *bois dense se trouvant dans sa zone de déploiement*. Ces troupes entreront *en renfort* dans cet élément de terrain lors d'une activation de ce chef choisie par le joueur. Le chef est alors placé au milieu de l'élément de terrain, avec ses troupes à portée de son commandement à l'intérieur de ce même élément de terrain, et **sans être en contact avec sa lisière**.

À tout moment lors de l'*affrontement*, si un combattant adverse (**humain** ou **non**) arrive au contact de la lisière de cet élément de terrain, les troupes sont révélées. Elles sont immédiatement disposées de la façon décrite ci-dessus et sont considérées comme ayant été activées *par contrainte*.

Cette carte est sans effet s'il s'agit d'une compagnie navigatrice.

MALINCHE ou À BAS L'INCA

Parfaitement informée, la Malinche, ou quelque partisan d'une faction renégate, a déjoué le stratagème adverse. Si elle n'est pas

contrée par une carte identique la carte Malinche / À bas l'Inca permet à une compagnie de **premiers conquistadores uniquement**, d'abattre à nouveau une carte *Aléa* précédemment contrée.

PREMIER CONTACT

Les montures et les armes à feu ont un effet déroutant sur les combattants de la compagnie adverse, **sauf s'il s'agit d'une compagnie navigatrice**. Pendant toute la durée de l'*affrontement* les combattants adverses ciblés par un **tir d'arme à feu** subissent un malus de **-IDS** à leur test de *tenue au feu*, et les combattants engagés au corps à corps contre au moins un **combattant monté** subissent un malus de **-IDS** à leur test de *tenue aux armes*.

VARIOLE

À la fin de la *prise en main*, **scène 2** de l'*Acte quatrième* (cf. TN page 55) le joueur lance 6DS. Pour chaque succès de DS obtenu la *compagnie adverse, autochtone uniquement*, applique les résultats suivants et sa *ténacité* est ajustée en conséquence.

► **1^{er} et 2^{ème} succès** : pour chaque succès un combattant parmi les *troupes obligatoires* est retiré de l'effectif de compagnie

► **3^{ème} et 4^{ème} succès** : pour chaque succès un combattant parmi les *troupes optionnelles* est retiré de l'effectif de la compagnie

► **5^{ème} succès** : le religieux s'il est présent, est retiré de l'effectif de la compagnie.

► **6^{ème} succès** : le joueur lance 1D6 et applique le résultat quelque soit les traits choisis initialement pour son chef principal:

1-2 : Chef d'un jour

3-4 : Pusillanime

5-6 : Mécréant

III
HIC ET NUNC

CAMOUFLAGE
Autochtone uniquement

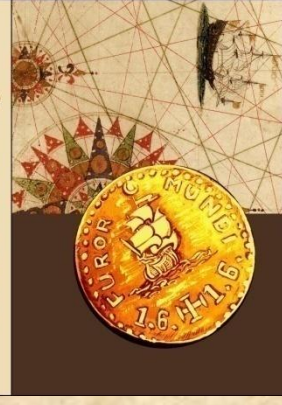
Le joueur désigne un chef subalterne avec ses troupes et choisit secrètement un élément de broussaille/rocaille/culture, bois clair ou dense dans sa zone de déploiement. Ces troupes y entreront lors d'une activation de ce chef. À tout moment, si un combattant adverse arrive au contact de la lisière de cet élément de terrain, les troupes sont révélées.



III
HIC ET NUNC

PREMIER CONTACT

Pendant toute la durée de l'affrontement les combattants adverses ciblés par un tir d'arme à feu subissent un malus de -1DS à leur test de tenue au feu, et les combattants engagés au corps à corps contre au moins un combattant monté subissent un malus de -1DS à leur test de tenue aux armes.



III
HIC ET NUNC

MALINCHE
ou **À BAS L'INCAS**

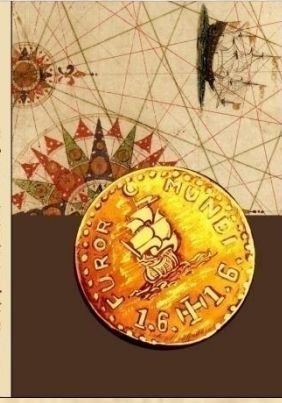
Parfaitement informée, la Malinche, ou quelque partisan d'une faction renégate, a déjoué le stratagème adverse. Si elle n'est pas contrée par une carte identique, cette carte permet à une compagnie de premiers conquistadores uniquement, d'abattre à nouveau une carte aléa précédemment contrée.



III
HIC ET NUNC

VARIOLE

Le joueur lance 6DS. La compagnie adverse, autochtone uniquement, applique les résultats suivants: 1er et 2ème succès: un combattant obligatoire est retiré. 3ème et 4ème succès: un combattant optionnel est retiré. 5ème succès: le religieux est retiré. 6ème succès: lance 1D6 et applique le résultat pour son chef principal: 1-2: Chef d'un jour. 3-4: Pusillanime. 5-6: Mécréant



ACTE CINQUIÈME : TERRA NULLIUS

Scène 1 - LE CHOIX DES ÉLÉMENTS

ÉLÉMENTS DISPONIBLES	
TOTONACAPAN, CUEXTLAN	Culture/Broussaille Bois clair Bois dense Cours d'eau*
MEXICO	Culture/Broussaille/Rocaille Bois clair Marécage Etang*
MICHOACAN	Culture/Broussaille Bois clair Massif rocheux*
MIXTÉCAPAN, PÉROU	Culture/Rocaille Bois clair Massif rocheux* Escarpement**
*au plus 1 seul élément ** au plus 2 éléments	

DES COMPAGNIES

ENGAGÉES

Sur la Terra Mexicanus

COMPAGNIE NAVIGATRICE

Premiers Conquistadores

COMPAGNIES AUTOCHTONES

Empire Aztèque
Tlaxcala & Metztlán
Cités Huastèques
Cités Mixtèques
Royaume Tarasque

L'APPEL AUX ARMES

COMPOSITION DE LA COMPAGNIE

ALLIÉ

Seul le chef subalterne disponible dans cette option peut commander les troupes *alliées*.

AVANTAGE SPÉCIFIQUE

XOCHIYAOTL

À l'heure des braves, à condition que la compagnie n'ait pas atteint son *point de non retour* (cf. TN p.23), tout combattant adverse qui *s'est rendu* augmente de deux points la **ténacité de la compagnie**. De plus le *chef principal* de la compagnie est **gratuitement** doté du trait **dévo**t.

ACERO TOLEDANO

Lors des *passes d'armes* l'impact des armes de **corps à corps** des combattants **de la compagnie, mais pas de ses alliés**, est augmenté de IDS. De plus, la compagnie dispose de l'avantage **Sainte Croix**.

HUACA

La compagnie désigne secrètement un massif rocheux ou un bois clair comme un lieu sacré qui procure +IDS de combativité aux combattants de la compagnie se trouvant dans l'élément de terrain, ou à au plus une mesure courte de sa lisière

TRAITS DES COMBATTANTS

TRAITS DE TIR

Fronde : mesure moyenne, impact 2 DS.

TRAITS DE COMBATIVITÉ

Momiccatlcani : le résultat *rompt le combat* est toujours ignoré et remplacé par le résultat *tient bon*.

PREMIERS CONQUISTADORES

Agressivité	▶ BELLIQUEUSE	Fortifications	▶ AUCUNE
Avantage	▶ ACERO TOLEDANO	Invocation spéciale	▶ FUREUR

COLONIE	▶ TOTONACAPAN	MM ▶ NEUVE ESPAGNE , CASTILLE D'OR
---------	----------------------	-------------------------------------------

COMPTOIR	▶ MEXICO, MIXTÉCAPAN	MM ▶ LENTILLE
----------	-----------------------------	----------------------

INTRUS	▶ CUEXTLAN, MICHOACAN	MM ▶ CÔTE SAUVAGE, BAYOU, LA FLORIDA, CANADA
--------	------------------------------	-----------------------------------------------------

TROUPES

Chef principal		▶ 1 seul et unique	Options	Budget
Capitán		Lourd, maître d'armes	Monté (+2), lance (+1), ardent (+1)	3
Chefs subalternes		▶ 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
▶ 0-2	Conquistador	Lourd, spadassin	Endurci (+1)	4
▶ 0-1	Hidalgo	Lourd, maître d'armes	Monté (+2), lance (+1), ardent (+1)	5
Troupes obligatoires		▶ au moins 10 en tout		Budget
Rodelero		Lourd, spadassin		4
Rodolero syphilitique		Lourd, spadassin, deux mains gauche, poltron		2
Troupes optionnelles		▶ selon disponibilité		Budget
▶ 0-6	Ballestero	Moyen, pieds-bots, arbalète		2
▶ 0-4	Arcabusero	Moyen, pieds-bots, arquebuse		3
▶ 0-4	Alabardero	Lourd, hallebarde		4
▶ 0-6	Marinero	Moyen, deux mains gauche, lance		1
▶ 0-4	Jinete	Lourd, monté, lance, ardent, maître d'armes		9
▶ 0-2	Jinete syphilitique	Lourd, monté, lance, deux mains gauches, maître d'armes		7
▶ 0-1	Canon	Une pièce et 3 servants (léger)		6
▶ 0-2	Chiens de guerre	Un maître (léger, endurci) Deux molosses (léger, pieds agiles, maraudeur, ardent)		6
▶ 0-1	Padre	Léger, religieux, pieds-bots, deux-mains-gauches, maraudeur, endurci.		6
▶ 0-2	Eclaireur indien	Léger, pieds agiles, furtif, arc, maraudeur, incrédule		3

Options géographiques

Totonacapan, Cuextlan, Mexico		▶ allié Totonaque	Budget
▶ 0-1	Brave	Chef subalterne, moyen, pieds agile, endurci, incrédule	3
▶ 0-8	Guerrier	Moyen, pieds agiles, deux mains gauches, arc, poltron, incrédule	2
▶ 0-6	Guerrier	Moyen, pieds agiles, lance, poltron, incrédule	2

Mexico,		▶ allié Texcala	Budget
▶ 0-1	Pipiltin	Chef subalterne, moyen, pieds agiles, endurci, incrédule	3
▶ 0-8	Oquichtin	Moyen, pieds agiles, deux mains gauches, arc, incrédule	3
▶ 0-6	Oquichtin	Moyen, pieds agiles, incrédule	2

Mixtécapan		▶ allié Chinantèque & Zapotèque	Budget
▶ 0-1	Brave	Chef subalterne, moyen, pieds agile, endurci, incrédule	3
▶ 0-8	Levée zapotèque	Léger, arc, incrédule	1
▶ 0-8	Guerrier chinantèque	Moyen, pique, incrédule	2

Michoacan		▶ allié Mexica	Budget
▶ 0-1	Pipiltin	Chef subalterne, moyen, pieds agiles, endurci, incrédule	3
▶ 0-8	Telpochtli	Moyen, pieds agiles, deux mains gauches, incrédule	1
▶ 0-6	Tequihuahqueh	Moyen, pieds agiles, atlatl, incrédule	5

EMPIRE AZTÈQUE

Agressivité	► QUERELLEUSE	Fortifications	► MUR, PIÈGE, FORTIN
Avantage	► XOCHIYAOTL	Invocation spéciale	► DISCIPLINE

AUTOCHTONE	► MEXICO
-------------------	-----------------

COLONIE	► MIXTÉCAPAN, TONACAPAN
----------------	--------------------------------

COMPTOIR	► CUEXTLAN
-----------------	-------------------

INTRUS	► MICHOACAN
---------------	--------------------

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Tlacohtl		Moyen, pieds agiles, dévot	Maître d'armes (+2), lance (+1)	2
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Pipiltin	Moyen, pieds agiles, spadassin	Endurci (+1), atlatl (+3)	3
► 0-1	Quachic	Moyen, pieds agiles, ardent, momiccatlcani	Endurci (+1)	4
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
Telpochtli		Moyen, pieds agiles, deux mains gauches		1
Tequihuah		Moyen, pieds agiles, atlatl		5
Troupes optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-6	Yaoquizqui	Léger, pieds agiles, deux mains gauches, fronde, tirailleur		1
► 0-6	Yaoquizqui	Moyen, pieds agiles, deux mains gauches, arc, poltron		2
► 0-4	Cuexpalchicacpo	Léger, pieds agiles, ardent, momiccatlcani		2
► 0-6	Tequihuah	Moyen, pieds agiles, lance		3
► 0-4	Otomitl	Moyen, pieds agiles, spadassin, atlatl, endurci.		7
► 0-4	Quachic	Moyen, pieds agiles, ardent, endurci, momiccatlcani		5
► 0-6	Pochteca	Léger, pieds agiles, furtif, lance, deux mains gauches, maraudeur		1
► 0-1	Texoxotla ticitl	Léger, religieux, pieds agiles, deux mains gauches, maraudeur		7



CODEX MEXICA

Un **telpochtli** est un guerrier novice dont le palmarès guerrier se limite à un seul captif. Ces combattants ne sont pas autorisés à porter des costumes de guerre, ni à utiliser le macuahuitl ou le atlatl.

Un **tequihuah** est un vétéran pouvant se prévaloir d'un palmarès de quatre captifs. Un **otomitl**, dont le nom fait référence à la bravoure des combattants Otomis, doit faire valoir la capture d'au moins cinq adversaires, tandis qu'un **quachic** en a déjà capturé au moins sept. Les ordres militaro-religieux (Aigle, Jaguar, Coyote..) ne sont accessibles qu'à ces guerriers d'élite. Un **cuexpalchicacpo** est un guerrier en passe d'être déchu ou rétrogradé pour n'avoir pas suffisamment fait de captifs lors des précédentes campagnes.

Un **yaoquizqui** est un milicien, généralement vêtu d'un simple pagne et équipé selon le cas d'un chimalli, d'une fronde, d'un arc ou d'une lance.

Un **Pochteca** est un marchand de la triple alliance largement utilisé comme espion ou fauteur de trouble. Les principaux pochtecas disposent de leurs propres escortes aux capacités guerrières néanmoins limitées.

Un **texoxotla ticitl** est un prêtre non combattant spécialisé dans l'assistance sanitaire sur le champ de bataille.

Xochiyaoyotl (Guerre fleurie) est un mode guerrier codifié qui vise exclusivement à capturer des adversaires lors de confrontations convenues entre deux citées. L'origine du Xochiyaoyotl remonterait à un temps de famine où les prêtres auraient manqué de prisonniers de guerre dont le sacrifice, lié à la fertilité, est pourtant indispensable à apaiser les dieux. Même s'il semble que les captifs nobles étaient épargnés. La guerre fleurie n'en est donc pas moins sanglante, puisque son but n'est autre que d'approvisionner les prêtres en sang frais en dehors des conflits plus habituels.

TLAXCALA & METZTITLÁN

Agressivité	► BELLIQUEUSE	Fortifications	► MUR, FORTIN
Avantage	► XOCHIYAOTL	Invocation spéciale	► FLEGME

AUTOCHTONE ► **MEXICO**

INTRUS ► **TOTONACAPAN, MICHOACAN, MIXTÉCAPAN, MICHOACAN**

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Tlacochoalcaltl		<i>Moyen, pieds agiles, dévot</i>	<i>Maitre d'armes (+2), lance (+1)</i>	2
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Pipiltin	<i>Moyen, pieds agiles, spadassin</i>	<i>Endurci (+1), atlatl (+3)</i>	3
► 0-1	Toxcoyotl	<i>Moyen, pieds agiles, ardent, momiccatlcani</i>	<i>Endurci (+1)</i>	4
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
Oquichtin		<i>Moyen, pieds agiles, deux mains gauches, arc</i>		3
Oquichtin		<i>Moyen, pieds agiles</i>		2
Troupes optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-6	Oquichtin	<i>Moyen, pieds-agiles, lance</i>		3
► 0-4	Yaoquizqui	<i>Léger, pieds agiles, deux mains gauches, fronde, tirailleur,</i>		1
► 0-6	Toxcoyotl	<i>Moyen, pieds agiles, ardent, endurci, momiccatlcani</i>		5
► 0-4	Guerrier Otomi	<i>Moyen, pieds agiles, atlatl</i>		5
► 0-8	Levée Otomi	<i>Léger, deux mains gauches, arc, endurci</i>		1
► 0-6	Éclaireur Otomi	<i>Léger, furtif, arc, deux mains gauches, maraudeur, endurci</i>		2
► 0-1	Texxotla ticitl	<i>Léger, religieux, pieds agiles, deux mains gauches, maraudeur</i>		7



CITÉS HUAXTÈQUES

Agressivité	► BELLIQUEUSE	Fortifications	► AUCUNE
Avantage	► XOCHIYAOTL	Invocation spéciale	► FUREUR

AUTOCHTONE	► CUEXTLAN
-------------------	-------------------

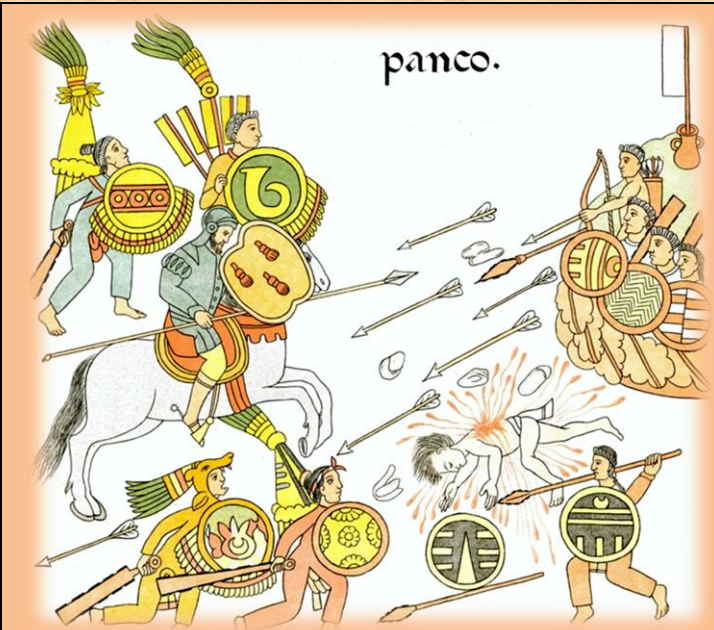
INTRUS	► MEXICO, MICHOACAN, MIXTÉCAPAN, TONACAPAN
---------------	---------------------------------------------------

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Noble		<i>Moyen, pieds agile, dévots</i>	<i>Maître d'armes (+2), lance (+1)</i>	2
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Noble	<i>Moyen, pieds agiles, endurci</i>	<i>Atlatl (+3)</i>	3
► 0-1	Brave	<i>Moyen, pieds agiles, endurci</i>	<i>Spadassin (+1)</i>	3
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
Guerrier		<i>Moyen, pieds agiles, lance</i>		3
Guerrier		<i>Moyen, pieds agiles</i>		2
Troupes optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-4	Noble	<i>Moyen, pieds agiles, atlatl, endurci</i>		6
► 0-6	Brave	<i>Moyen, pieds agiles, spadassin, endurci</i>		4
► 0-6	Guerrier	<i>Moyen, pieds agiles, deux mains gauches, arc</i>		3
► 0-6	Levée	<i>Léger, pieds agiles, deux mains gauches, fronde, tirailleur</i>		1
► 0-6	Cuextecachichimeca	<i>Léger, deux mains gauches, arc, tireur d'élite, furtif, maraudeur, incrédule, franc tireur</i>		2
► 0-1	Prêtre	<i>Léger, religieux, deux mains gauches, maraudeur, endurci</i>		7

Options géographiques

Mexico		► allié Otomi	Budget
► 0-1	Brave	<i>Chef subalterne, moyen, pieds agile, ardent, endurci</i>	4
► 0-4	Guerrier	<i>Moyen, pieds agiles, atlatl</i>	5
► 0-8	Levée	<i>Léger, deux mains gauches, arc, endurci</i>	1



panco.

Originaires des hautes de terres du Guatemala, berceau de la civilisation Maya à laquelle ils sont apparentés, les Huastèques ont entrepris leur migration au Cuextlan au XVIII^e avant JC. En 1454, après avoir soumis les Totonagues sans avoir à livrer bataille, Moctezuma Ier affronte l'alliance des cités Huastèques devant la ville de Tochpan et obtient une victoire éclatante, à compter de laquelle un nouvel ordre guerrier accessible aux combattants comptant au moins deux captifs est créé, dont la marque distinctive est un « cuextecatl », costume « commémoratif » à la mode huastèque. En 1518 les Huastèques repoussent Juan de Grijalvas, puis Diego de Camargo en 1520, avant de subir une défaite face à Cortès en 1522. Ils ne seront définitivement soumis par les armes que vers 1525-1526.

CITÉS MIXTÈQUES

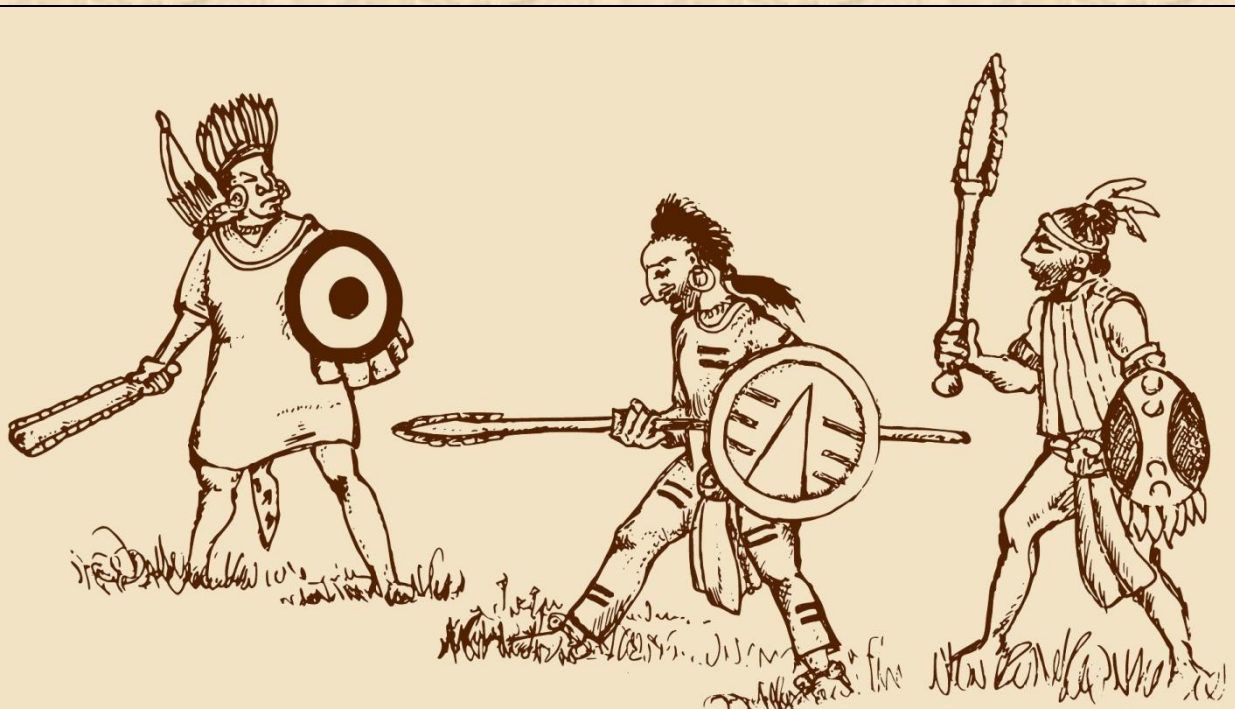
Agressivité	► QUERELLEUSE	Fortifications	► MUR, FORTIN
Avantage	► XOCHIYAOTL	Invocation spéciale	► FUITE FEINTE

AUTOCHTONE ► **MIXTÉCAPAN**

INTRUS ► **TOTONACAPAN, MICHOACAN, MEXICO, CUEXTLAN**

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Noble		<i>Moyen, pieds agiles, dévot</i>	<i>Maître d'armes (+2), lance (+1)</i>	2
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Noble	<i>Moyen, pieds agiles, endurci</i>	<i>Spadassin (+1), atlatl (+3)</i>	3
► 0-1	Brave	<i>Moyen, pieds agiles, deux mains gauches, arc</i>	<i>Endurci (+1), tireur délite (+1)</i>	3
► 0-1	Brave	<i>Moyen, pieds agiles, ardent</i>	<i>Endurci (+1)</i>	3
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
Guerrier		<i>Moyen, pieds agiles, ardent</i>		3
Guerrier		<i>Moyen, pieds agiles, deux mains gauches, arc</i>		3
Troupes optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-6	Noble	<i>Moyen, pieds agiles, atlatl, endurci</i>		6
► 0-6	Guerrier	<i>Moyen, pieds agiles, lance</i>		3
► 0-8	Levée	<i>Léger, pieds agiles, deux mains gauches, fronde, tirailleur</i>		1
► 0-8	Levée	<i>Léger, pieds agiles, deux mains gauches, arc</i>		1
► 0-6	Éclaireur	<i>Léger, pieds agiles, deux mains gauches, arc, furtif, maraudeur</i>		2
► 0-1	Prêtre	<i>Léger, religieux, deux mains gauches, maraudeur</i>		6



De gauche à droite : guerrier tarasque, huastèque et mixtèque, dans leur mise la plus traditionnelle. Coupe « iroquoise » à longue natte parfois couronnée de plumes, bouclier à motifs concentrique et arc ; cheveux courts rasés sur le devant et queue de cheval, motif à barres double (parfois peint sur le corps), clochettes aux chevilles, et lance ; chignon, pagne long, gambison sans manche, bouclier à motif de demi-lunes, et long macahuitl à lame oblongue.

ROYAUME TARASQUE

Agressivité	► QUERELLEUSE	Fortifications	► AUCUNE
Avantage	► XOCHIYA OYOTL	Invocation spéciale	► COURAGE

AUTOCHTONE ► **MICHOACAN**

INTRUS ► **TOTONACAPAN, MIXTÉCAPAN, MEXICO, CUEXTLAN**

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Cazonci		<i>Moyen, pieds agiles, dévot</i>	<i>Spadassin (+2), arc (+2), tireur d'élite (+1)</i>	2
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Brave	<i>Moyen, pieds agiles, ardent</i>	<i>Endurci (+1), arc (+2), tireur d'élite (+1)</i>	3
► 0-1	Noble	<i>Moyen, pieds agiles, lance</i>	<i>Endurci (+1), arc (+2)</i>	3
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
Levée		<i>Moyen, pieds agiles, deux mains gauches, fronde, poltron</i>		2
Levée		<i>Moyen, pieds agiles, deux mains gauches, arc, poltron</i>		2
Troupes optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-4	Noble	<i>Moyen, pieds agiles, arc, lance, endurci.</i>		6
► 0-6	Brave	<i>Moyen, pieds agiles, ardent</i>		3
► 0-6	Brave	<i>Moyen, pieds agiles, arc.</i>		4
► 0-6	Teulchichimeca	<i>Léger, deux mains gauches, arc, tireur d'élite, furtif, maraudeur, incrédule, franc tireur</i>		2
► 0-1	Prêtre	<i>Léger, religieux, deux mains gauches, maraudeur</i>		6

Options géographiques

Mexico		► allié Otomi	Budget
► 0-1	Brave	<i>Chef subalterne, moyen, pieds agile, ardent, endurci, incrédule</i>	4
► 0-4	Guerrier	<i>Moyen, pieds agiles, atlatl, incrédule</i>	5
► 0-8	Lévée	<i>Léger, deux mains gauches, arc, endurci, incrédule</i>	1

Michoacan		► allié Matlazinca	Budget
► 0-1	Brave	<i>Chef subalterne, moyen, pieds agile, ardent, endurci, incrédule</i>	4
► 0-4	Guerrier	<i>Moyen, pieds agiles, fronde, tireur d'élite, incrédule</i>	4
► 0-8	Levée	<i>Léger, pieds agiles, deux mains gauches, fronde, tirailleur, incrédule</i>	1

Désignés ainsi par les Espagnols, les Tarasques, que les Mexicas appellent « Michoacas », et qui se nomment eux-même « Purepechas », se sont installés dans cette région volcanique vers le XIIIème siècle, et fondent un royaume de plus d'un million d'âmes organisé autour d'une noblesse peu nombreuse qui fournit des guerriers professionnels. À partir du milieu du XVème siècle les affrontements avec l'empire des Mexicas se font récurrents sans jamais parvenir à faire durablement pencher dans la balance dans un sens ou dans l'autre. Les forces tarasques emploient fréquemment des contingents otomis et matlazincas (dont on dit qu'ils ne se séparent jamais de leur fronde qu'ils tiennent nouée autour de la tête) rebelles au pouvoir aztèque, et qui combattent dans leur propre tradition, et sous leur propre commandement.





COMPATIBILITÉ II. MEMENTO MORI...

Les *Premiers conquistadores* peuvent être joués dans le cadre de *II.Memento Mori...* à paraître, contre les compagnies suivantes : *Communautés du Canada* (coureur des bois ou sang mêlé et allié français exclu) *Royaumes de la Florida* (allié huguenot exclu), *Gardiens du Golfe, Ligue Chichimèque* (cavalier, rodeler et arquebusier gamare exclus, allié cimarrones exclu), *Mayas réfractaires, Irréductibles de Tierra Firme* (contrebandier européen exclu), *Communautés Caribes* (naufragé exclu). Dans chacune des ces compagnies autochtones, en plus de l'avantage spécifique, le trait *dévo*t automatiquement et gratuitement attribué au *chef principal*. Les listes *Presidios de Neuve Espagne* et *Communautés Cimarrones* ne sont pas contemporaines de la liste *Premiers conquistadores*. Les niveaux d'implantation des *Premiers Conquistadores* relatifs à *II. Memento Mori...* sont inclus dans la liste de *Crucifixus Mexicorum* et désignés sous le signe *MM*.



ICONOGRAPHIE

◆ Couverture : ©Marselb ◆ Page 2, 8, 10 : ©FFLudovenum ◆ Page 5 : codex Magliabechiano ◆ Page 7 : Library of congress - Jay I. Kislak Collection – Auteur inconnu ◆ Page 14, 15, 17 : Lienzo de Tlaxcala ◆ Page 16 : ©Pierrick Floc'h ◆



La Malinche selon Diego Rivera, extrait de peinture murale, Palacio Nacional, Mexico – 1952

ET IMPERIUM INCARUM

Au début du XIII^{ème} siècle, des populations quechuas fondent le royaume de Cuzco à partir duquel se forge au milieu du XV^{ème} siècle le Tahuantinsuyu, ou Pays des quatre quartiers, plus connu sous le nom d'Empire Inca dont Cuzco constitue le point de convergence. À son apogée sous le règne de Huayna Capac (1493-1527) les quatre quartiers s'étendent depuis Quito au nord (Chinchay suyu), jusqu'à Santiago du Chili au sud (Qulla suyu), et s'appuient sur les hautes terres amazoniennes du Brésil et de la Bolivie à l'est (Anti suyu), et la bande côtière à l'ouest dont la partie péruvienne constitue le Kunti suyu. Le Sapa Inca règne alors sur une mosaïque de peuples forte de 10 millions d'âmes promptes à la rébellion.

Mais d'autres fléaux sont déjà à l'œuvre, venus de terres inconnues des incas. En 1527 c'est la variole (ou la rougeole) qui emporte l'Inca, puis son successeur, et ouvre la voie à une guerre de succession qui ravage l'empire jusqu'en 1532 quand Huascar, l'Inca en titre, est finalement mis à mort avec sa suite par son frère Atahualpa. L'usurpateur n'a pas encore eu le temps de s'asseoir sur le trône de Cuzco, quand il est informé de la présence dans le golfe de Guayaquil d'une poignée d'étrangers aux armes étincelantes cultivant la pilosité faciale et montant de puissants quadrupèdes, qui s'autorisent à ravager ses terres. Bien décidé à rencontrer ces impudents, mais insignifiants (ils n'y a là que 180 hommes, 37 chevaux et 4 pièces de canon débarqués de quelques caravelles) étrangers quitte à les faire exécuter si tel est son bon vouloir (Atahualpa voyage alors depuis Quito vers Cuzco avec 40 000 hommes !), une entrevue est organisée en novembre 1532 à Cajamalca.

La rencontre qui se révèle être un piège, tourne au désastre pour l'Inca qui est promptement capturé par les Espagnols menés par Francisco Pizarro González Marqués de los Atabillos. Avec son associé de longue date, Diego de Almagro, le castillan a déjà conduit trois expéditions plus ou moins désastreuses depuis le Panama, et dès 1530, est parfaitement informé de la situation politique dans l'Empire Inca. Expédiant un procès à l'encontre d'Atahualpa qui est garroté en août 1533, Pizarro envoie Almagro plus au sud tandis qu'il fait son entrée à Cuzco où il installe à la tête de l'Empire Manco Inca Yupanqui, un autre fils de Huayna Capac.



Nouvelle chronique et bon gouvernement
Felipe Guaman Poma de Ayala – vers 1615

D'abord soumis à la cause espagnole, le nouvel Inca participe à la poursuite de Quizquiz, dernier général fidèle à la mémoire d'Atahualpa, avant de lui-même se rebeller. En 1536, à la tête de plus de 100 000 Incas, Manco assiège Cuzco pendant près d'un an. Après avoir repoussé plusieurs expéditions de secours espagnoles, il cède finalement devant celle menée par d'Almagro. Réfugié à Vilcabamba, il livrera en tant qu'Inca ainsi que ses successeurs, une guérilla qui durera jusqu'en 1572.

Mais Almagro, évincé de la conquête péruvienne par la commission accordée par Charles Quint au seul nom de Pizarro, ne se contente pas du vaste territoire qu'il lui est accordé en compensation au Sud du pays, et revendique le bénéfice de Cuzco qu'il a contribué à sauver des griffes de Manco. Il y fait arrêter et emprisonner les officiers pizarristes et obtient la capitale en échange de leur libération. Son associé ne comptant cependant pas en rester là, le différend est réglé par les armes en avril 1538 lors de la bataille de las Salinas qui oppose 600 à 700 Espagnols de part et d'autres, chaque parti soutenu par plusieurs milliers d'Incas. L'affrontement se solde par la mort de 200 Espagnols, et la capture, puis l'exécution d'Almagro. Après l'assassinat de Pizarro par un partisan almagriste en 1541, les guerres civiles espagnoles perdureront au Pérou jusqu'en 1554.

EMPIRE INCA

Agressivité	► QUERELLEUSE	Fortifications	► PIÈGES, MURS, FORTIN
Avantage	► HUACA	Invocation spéciale	► DISCIPLINE

AUTOCHTONE ► PÉROU

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Pichqa Chunka Kamayuk		Moyen, pieds agiles	Fronde (+1), Hallebarde (+1)	2
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Chunka Kamayuk	Moyen, pieds-agiles, lance	Endurci (+1)	3
► 0-1	Kuraka	Léger, pieds agiles, ardent	Endurci (+1), moyen (+2)	1
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
Auca runa		Moyen, pieds agiles, fronde		3
Pakura kamayuk		Moyen, pieds agiles, lance		3
Troupes optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-4	Huaminca	Moyen, pieds agiles, hallebarde, endurci.		4
► 0-4	Runancha	Léger, pieds agiles, lance, fronde, furtif, maraudeur		3
► 0-1	Prêtre	Léger, religieux, deux mains gauches, maraudeur		6

Options géographiques (une seule option peut être choisie)

Qulla suyu		► troupes locales	Budget
► 0-4	Guerrier charca	Léger, pieds agiles, ardent, endurci	2
► 0-8	Levée qulla	Léger, pieds agiles, bola, deux mains gauches, tirailleur	2

Kunti suyu		► troupes locales	Budget
► 0-4	Guerrier chimu	Moyen, pieds agiles, ardent	3
► 0-8	Levée kunti	Léger, pieds agiles, atlatl, deux mains gauches, tirailleur	3

Chinchay suyu		► troupes locales	Budget
► 0-4	Guerrier canari	Léger, pieds agiles, lance, endurci	2
► 0-8	Levée chinchay	Léger, pieds agiles, fronde, tirailleur	2

Anti suyu		► troupes locales	Budget
► 0-4	Guerrier chuncho	Léger, pieds agiles, ardent	1
► 0-8	Levée anti	Léger, pieds agiles, arc, deux mains gauches, chasseur	2

L'armée inca, réputée pour sa discipline stricte, repose à la fois sur des troupes professionnelles parfaitement entraînées et des troupes locales combattant selon leurs propres coutumes. Les soldats de métier les plus réputés sont ceux des deux régiments de Cuzco (huaminca) qui sont formés dès l'adolescence. Le combattant le plus commun (auca runa) est équipé d'une tunique en textile épais, d'un bouclier carré, d'une masse en bois à tête de bronze ou de pierre, et d'une fronde, arme de tir utilisée massivement par les Incas, bien que l'atlatl soit encore utilisé dans les régions côtières du Pérou, les bolas dans le sud de l'empire, et que l'arc domine l'armement des troupes amazoniennes. Certains

peuples comme les Charcas, utilisent de longues masses en bois maniées à deux mains. La lance est aussi largement utilisée, dotée d'une pointe de bronze ou de cuivre. L'Inca entretient également sur ses frontières des forteresses armées par des garnisons permanentes (pakura kamayuk). Ainsi l'empire peut-il projeter ses forces sur son formidable réseau routier en déplaçant un nombre d'hommes limité qui peut s'appuyer à la fois sur les troupes locales habituées au terrain et sur ses garnisons permanentes. Contrairement aux Aztèques, les soldats incas ne sont pas tenus de faire des captifs, et les dépouilles des adversaires sont plus volontiers transformées en amulettes : flûtes, coupes, tambours, colliers...etc.

PREMIERS CONQUISTADORES au Pérou

Agressivité	▶ BELLIQUEUSE	Fortifications	▶ AUCUNE
Avantage	▶ ACERO TOLEDANO	Invocation spéciale	▶ FUREUR

INTRUS	▶ PÉROU
---------------	----------------

TROUPES

Chef principal		▶ 1 seul et unique	Options	Budget
Capitán		Lourd, maître d'armes	Monté (+2), lance (+1), ardent (+1)	3
Chefs subalternes		▶ 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
▶ 0-2	Conquistador	Lourd, spadassin	Endurci (+1)	4
▶ 0-1	Hidalgo	Lourd, maître d'armes	Monté (+2), lance (+1), ardent (+1)	5
Troupes obligatoires		▶ au moins 10 en tout		Budget
Rodelero		Lourd, spadassin		4
Rodolero syphilitique		Lourd, spadassin, deux mains gauche, poltron		2
Troupes optionnelles		▶ selon disponibilité		Budget
▶ 0-6	Ballestero	Moyen, pieds-bots, arbalète		2
▶ 0-4	Arcabusero	Moyen, pieds-bots, arquebuse		3
▶ 0-4	Alabardero	Lourd, hallebarde		4
▶ 0-6	Marinero	Moyen, deux mains gauche, lance		1
▶ 0-6	Jinete	Lourd, monté, lance, ardent, maître d'armes		9
▶ 0-3	Jinete syphilitique	Lourd, monté, lance, deux mains gauches, maître d'armes		7
▶ 0-1	Canon	Une pièce et 3 servants (léger)		6
▶ 0-2	Chiens de guerre	Un maître (léger, endurci) Deux molosses (léger, pieds agiles, maraudeur, ardent)		6
▶ 0-1	Padre	Léger, religieux, pieds-bots, deux-mains-gauches, maraudeur, endurci.		6
▶ 0-2	Eclaireur inca	Léger, pieds agiles, lance, fronde, furtif, maraudeur		3

Options géographiques

(une seule option peut être choisie, incluant jusqu'à deux chefs subalternes)

Qulla suyu		▶ allié Inca	Budget
▶ 0-1	Chunka Kamayuk	Chef subalterne, moyen, pieds-agiles, lance, incrédule	3
▶ 0-1	Kuraka	Chef subalterne, léger, pieds agiles, ardent, endurci, incrédule	2
▶ 0-8	Auca runa	Moyen, pieds agiles, fronde, incrédule	3
▶ 0-8	Pakura kamayuk	Moyen, pieds agiles, lance, incrédule	3
▶ 0-4	Guerrier charca	Léger, pieds agiles, ardent, endurci, incrédule	2
▶ 0-8	Levée qulla	Léger, pieds agiles, boleadoras, deux mains gauches, tirailleur, incrédule	2

Kunti suyu,		▶ allié Inca	Budget
▶ 0-1	Chunka Kamayuk	Chef subalterne, moyen, pieds-agiles, lance, incrédule	3
▶ 0-1	Kuraka	Chef subalterne, léger, pieds agiles, ardent, endurci, incrédule	2
▶ 0-8	Auca runa	Moyen, pieds agiles, fronde, incrédule	3
▶ 0-8	Pakura kamayuk	Moyen, pieds agiles, lance, incrédule	3
▶ 0-4	Guerrier chimu	Moyen, pieds agiles, ardent, incrédule	3
▶ 0-8	Levée kunti	Léger, pieds agiles, atlatl, deux mains gauches, tirailleur, incrédule	3

Chinchay suyu		▶ allié Inca	Budget
▶ 0-1	Chunka Kamayuk	Chef subalterne, moyen, pieds-agiles, lance, incrédule	3
▶ 0-1	Kuraka	Chef subalterne, léger, pieds agiles, ardent, endurci, incrédule	2
▶ 0-8	Auca runa	Moyen, pieds agiles, fronde, incrédule	3
▶ 0-8	Pakura kamayuk	Moyen, pieds agiles, lance, incrédule	3
▶ 0-4	Guerrier canari	Léger, pieds agiles, lance, endurci, incrédule	2
▶ 0-8	Levée chinchay	Léger, pieds agiles, fronde, tirailleur, incrédule	2