

Etherne





PRÉSENTATION

La flèche vola haut dans le ciel, loin au-dessus de la mêlée. Le mercenaire sassanide qui l'avait tiré avait longuement préparé son tir et des années d'expérience avaient rendu son bras sûr. L'officier latin qui commandait la patrouille ne l'avait pas vu venir. Toute son énergie était alors dans sa voix, qui, puissante, mugissait des ordres à ses hommes. Il ne s'était pas attendu à cette embuscade, en plein dans les vallées encaissées et broussailleuses de l'Achée. Une trêve avait été conclue la veille.

La pointe de fer barbelée plongea droit vers le col du vétéran et s'enfonça profondément dans sa chair.

L'horizon bascula autour de l'homme. Son regard plongea vers le ciel tandis que son corps tombait lourdement sur le sol. La bataille et ses hurlements, les bruits des glaives sortis des fourreaux, tout lui devenaient terriblement distant, comme assourdi... Le regard fixe, il ne voyait déjà plus ce qui l'entourait. Son esprit franchit les portes de la mémoire et plongea loin dans son passé. Si un jour il devait savoir qui il était, ce serait enfin aujourd'hui, alors qu'Hadès l'appelaient dans son gris royaume.

Il se revit enfant, courant dans le forum Claudius à Etherne. Ses sandales claquaient à toute vitesse sur le sol, laissant derrière lui à bout de souffle un esclave de sa maison. Il n'avait pas alors voulu manquer le défilé des premières cohortes victorieuses en Pannonie. Innocent, il avait admiré les armures brillantes, les trophées exotiques, l'air martial et viril des légionnaires et la pompe des officiers en grand uniforme.

Pour ses seize ans, son père l'avait amené à un grand débat politique sur le forum entre deux avocats latins et un précepteur achéen. Son esprit avait été excité et enthousiasmé par l'idéal républicain et la justice sociale que promettait sa cité aux peuples étrangers. Il avait ensuite étudié la rhétorique chez un maître artésien, un vieil homme débonnaire à la barbe bien coupée, qui lui avait appris à se méfier des apparences.

Pas assez. Comme son père le lui avait destiné, il devint tribun militaire. Il avait voulu se battre pour un idéal et il en découvrit sa face sombre. Les guerres cachaient bien trop souvent des intérêts privés, basement pécuniaires. Son sang et celui de ses hommes ne pesaient pas lourd dans la balance contre quelques kilos d'or. Sa magnifique capitale, aux milles places et aux temples magnifiques, poussait sur des cadavres. Des hommes de justice se battaient et mourraient en silence, alors que le fourbe et le traître s'enrichissaient et étaient donnés en exemple.

Qu'aurait-il pu y faire ? Voilà des années qu'il y réfléchissait. Fallait-il combattre le mal par le mal ? Certains voulaient établir un pouvoir fort, une dictature qui punirait les ambitieux profiteurs du système et récompenserait les justes. D'autres affirmaient que la République était toujours forte et que la corruption pouvait être vaincue par la justice.

A lui militaire, il lui restait d'innombrables tâches. Les ennemis semblaient se masser aux portes des terres latines. L'oriental royaume d'Antiochos, aux salons plongés dans les odeurs confusément mélangées des encens et du foudre, intriguait discrètement contre l'influence d'Etherne. Les comptoirs des Cartagues, ces





marins esclavagistes, constellaient la Mer Intérieure et faisaient même trembler les puissantes compagnies commerciales latines. La lointaine Pannonie, aux forêts obscures et aux hommes aussi féroces que les bêtes, étaient une province dangereuse, où les légionnaires mourraient vite une fois seul.

Plus que jamais, alors que la peur engendrait la violence et la violence engendrait la peur, son pays avait besoin de lui. Malgré toutes les désillusions, il voulait encore croire à la République idéale pour laquelle il était en train de mourir.

L'obscurité se dissipa devant ses yeux, lentement déchirée par un rayon de lumière pure. Au-dessus de lui se penchait un visage pâle aux joues creuses et aux yeux ternes. Était-il arrivé dans le gris-monde ? La sensation du sang poisseux et chaud sur sa poitrine lui montra qu'il n'en était rien. L'homme aux joues creuses lui fit un discret sourire.

- Te voilà revenu d'entre les morts, tribun. Remercies mon maître, Hadès, roi du gris-monde et écoutes bien les raisons de sa clémence...

Quel était ce nouveau mystère ? Un flamine initié d'Hadès, ici, pour le sauver ? Cela en était trop pour l'officier, qui sombra à nouveau dans l'inconscience, bercé par les incantations du prêtre...

Situation générale d'Etherne

Etherne est une grande cité antique, construite entre la mer et la montagne. Depuis des siècles, elle a commencé une lente transformation qui l'amène à s'étendre de plus en plus loin. De cité, elle est devenue Nation. De Nation, deviendra-t-elle empire ? Ses habitants, entrepreneurs, pragmatiques, se rendent compte qu'ils sont entourés de nombreuses autres civilisations. Chacune a sa langue, ses traditions et son mode de pensée. Chacune a son architecture, ses artistes, ses maîtres. Et chacune a ses ambitions propres.

Le choc des cultures n'est pas toujours évident. L'homme commence toujours par évaluer la force de son adversaire avant de lui adresser la parole. Etherne s'est battu plusieurs siècles contre les fiers Chevelus, avant de découvrir leurs valeurs comme alliés. Et aujourd'hui, comme ses frontières se sont encore éloignées, de nouveaux voisins sont apparus. Les riches et lointains Sassanides semblent pacifiques, même si la taille de leur empire inspire la prudence. Les Cartagues, ces marins esclavagistes, sont beaucoup plus agressifs. Est-ce parce que leur succès est similaire à celui des Latins qu'il en devient insupportable ? Leurs nef sillonnent la mer en tout sens, chargées de marchandises. L'Achée, vieille voisine, est remplie de promesses contradictoires. Des philosophes y proposent une autre manière de voir le monde, tandis qu'une partie de la noblesse construit une civilisation de plaisirs des sens. Les rigoureux Irdiens y affûtent leurs armes et refusent tout contact avec l'extérieur.

Plus que des changements politiques, il semble que le principal enjeu soit en fait la conception du monde : sur toutes les civilisations en présence, l'une d'elle imposera-t-elle ces schémas de pensée à toutes les autres ? Il n'y aurait alors plus qu'une seule vérité, plus qu'une seule voie. Ainsi, à l'ombre des grands temples, les initiés se réunissent pour discuter de l'influence croissante de la Raison. Plus les précepteurs artésiens sont nombreux, plus la présence des dieux semble reculer.

La grande cité d'Etherne arrive à un double moment de transition. Il lui faut vaincre une épreuve physique, celle de sa survie et de son expansion, ainsi qu'une épreuve spirituelle : choisira-t-elle de suivre la voie de la Raison, terne et efficace ou celle du mysticisme, qui remplit les vies de sens, mais peut plonger les gens dans l'obscurantisme ?

Histoire et légendes de la cité d'Euphébius

« Il y a sept siècles, aux origines, Etherne n'était qu'une grande vallée fertile et parcourue par les eaux du grand fleuve Neptune. C'est là qu'Euphébius décida d'installer son peuple. Il en chassa les anciens occupants, les ancêtres des Palestins, et fit bâtir Etherne. Puis il repartit dans les Terres Intérieures subtiliser les secrets des autres peuples.

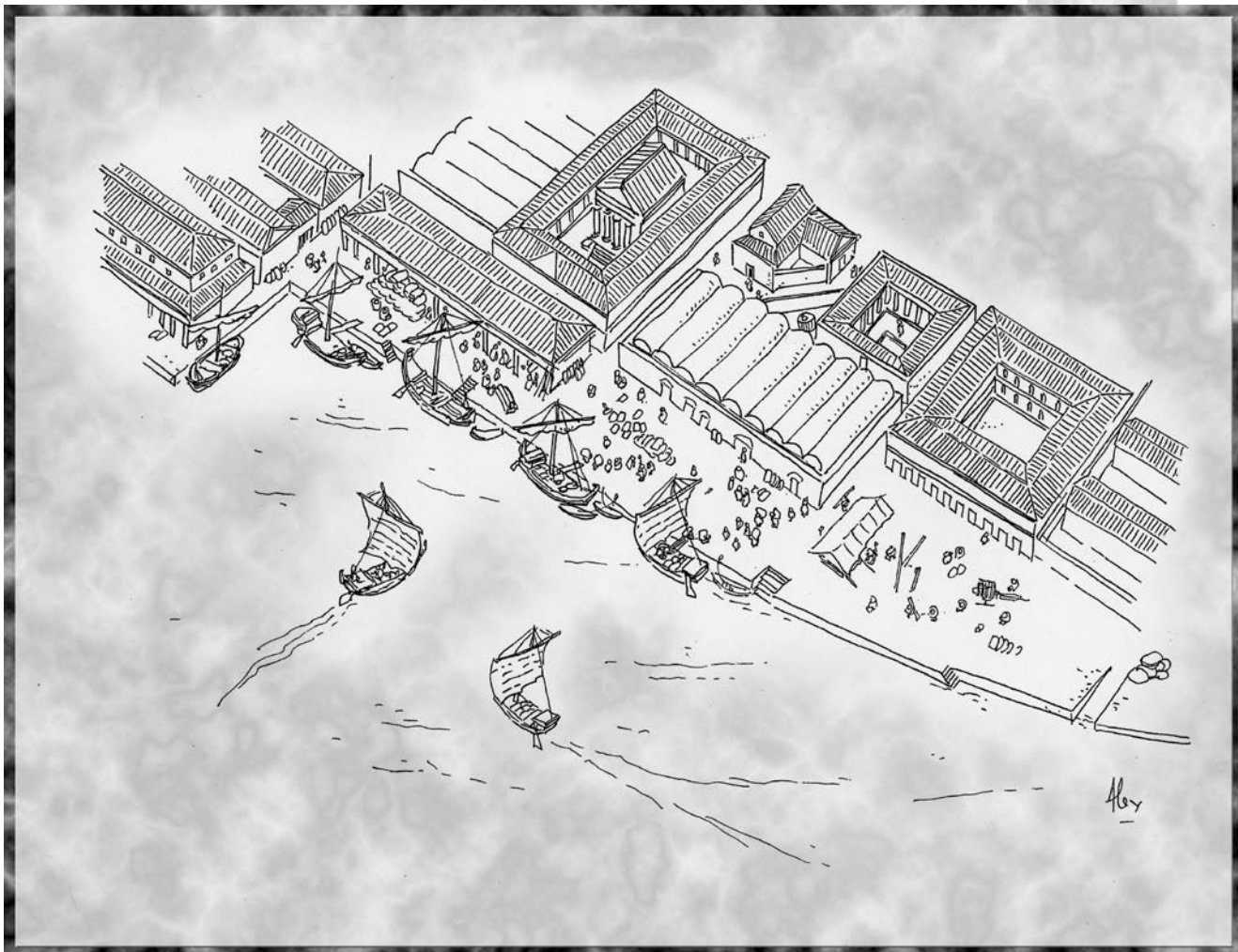
Mais même notre habile et rusé dieu n'avait pas prévu le retour des Palestins. Alors que notre cité n'était pas encore achevée, ils revinrent en force réclamer leurs terres et nombre de batailles s'en suivirent. Ils finirent par vaincre, trop nombreux et mieux préparés. Une monarchie sanguinaire s'installa sur notre province; nos femmes et nos enfants furent mis en esclavage pendant que les hommes étaient abattus. On raconte que le roi palestin, Tarquin le superbe, n'était autre qu'un ogre tant sa soif de sang était immense. C'est le retour d'Euphébius qui provoqua la révolte et permit à notre peuple de s'arracher à la tyrannie Palestine. »

Androsius Cautus, Précepteur à Etherne.

Comment est née la cité d'Etherne et comment est-elle arrivée à cette puissance ? Le chemin fut pavé de guerres et d'épreuves que la ville d'Euphébius a su surmonter.

La légende raconte que la cité fut fondée il y a sept siècles par le dieu Euphébius. Il y amena son peuple, les ancêtres des Tarquins, et en chassa les anciens occupants vers le Nord qui allait devenir la Palestine.

Les limites ancestrales de la cité furent déterminées en traçant un sillon du Neptune jusqu'au limite du marécage de la Méduse. Pendant plus d'un siècle, le pays se développa et la population devint prospère. Pas assez, néanmoins, pour empêcher le



d'Etherne. La vie est simple et parfois dure dans ce grand quartier de la ville et les patrouilles de *sebaciarum* s'y font plus rares ; aussi les citoyens ont-ils organisés leurs propres milices pour assurer leur sécurité. Quelques sénateurs ont fait remarquer à juste titre que ces groupes étaient devenus eux-mêmes de véritables factions criminelles mais il semble que les prêteurs urbains ferment les yeux pour le moment. Les plus avisés se rappelleront que la plus grande de ces bandes, celle de Remus le gourdin, fut impliquée dans la disparition de deux ennemis politiques du sénateur Quindemus. Seules les mauvaises langues prolongeront cette constatation pour expliquer l'immunité actuelle des bandes de la butte.

C'est cette ville immense qui est le cœur de notre Nation et où se joue le destin des Terres Intérieures. On dit que celui qui dominera l'inextricable cité sera le maître de la République et nombreux sont aujourd'hui ceux qui s'y emploient. »

Marcus Flavius Carminus,
sénateur tarquin et ex-tribun urbain.

Ostia

Ostia est le grand port de commerce et de guerre d'Etherne. C'est aussi le grenier à blé de la capitale aux cinq cents milles ventres. Elle devient rapidement incontournable quand il s'agit de voyager à travers la Mer Intérieure ou qu'on doit faire face à une corporation latine.

Historique : Ostia a été fondée en 315 AF, alors qu'Etherne commençait à s'engager aux côtés des Apennins contre les pirates Cornii. La cité devait d'abord répondre aux besoins alimentaires croissants de la capitale, lui constituer une base avancée de contrôle dans la péninsule et lui permettre de mettre à l'eau ses premiers bâtiments de guerre. Le port fluvial d'Etherne ne suffisait plus depuis longtemps à l'approvisionnement de la cité et souffrait de son exigüité et de sa mauvaise situation. Le Neptune passe dans les deux villes et pouvait servir de voie de communication.

Pour toutes ces raisons, Ostia fut irriguée par l'argent de la capitale et devint petit à petit une grande cité. Lors des premières escarmouches avec





les Cartagues, les Tarquins essayèrent de constituer leurs propres flottes de combat, mais en vain, faute d'expérience. Ils durent se reposer sur les Cornii, marins plus expérimentés. C'est d'ailleurs leur engagement qui provoqua ensuite la guerre agricole et mit Ostia au cœur d'un maelström de feu et de sang...

La cité, composée pour moitié de citoyens tarquins et pour l'autre de Cornii, fut d'abord déchirée par d'atroces combats de rues entre les deux partis, qui durèrent plus de trois semaines. Le camp pro-Etherne s'en sortit vainqueur, mais ne devait en subir que plus de coups par la suite. Poste avancé, Ostia subit plusieurs sièges, tomba deux fois, fut reprise le même nombre de fois et se militarisa de plus en plus. Ses quartiers limitrophes se changèrent en champs de ruines et sa population se terra dans les insulae les plus insalubres.

A la fin de la guerre, la cité reçut du Sénat en remerciement un grand nombre de privilèges définitifs ou temporaires, comme des exceptions d'impôts ou de services militaires. Ostia reprit donc vite le dessus et il ne resta bientôt plus de la guerre que les arcs de triomphe et les deux impressionnants forts de la cité. Le rayonnement de plus en plus fort d'Etherne amena un développement du commerce et accéléra l'activité maritime de la ville. Des compagnies de commerce s'y créèrent et plusieurs compagnie de publicains y élirent siège.

En 640, le forum Eluste y fut construit afin de répondre au nouvel afflux de marchandises. Deuxième plus grand forum de la République après le forum Claudius, à Etherne, il concentra rapidement toutes les marchandises qu'on peut trouver dans la Mer Intérieure.

Aujourd'hui : Ostia est une grande cité de plus de 80 000 âmes, dont l'activité est résolument tournée vers la mer. Toutes les nationalités qui entourent la grande bleue y sont présentes et le port fourmille sans arrêt d'activités, de jour comme de nuit. La partie la plus proche de la mer est occupée par les entrepôts et le siège des corporations d'affaires présentes sur place. Il y a là des charpentiers de marine, des armateurs, des publicains et des marchands de toute espèce, ainsi que des corps de métiers plus spécifiques.

La corporation des mesureurs a le monopole de la mesure des marchandises dans la cité et son arbitrage est requis à chaque transaction pour être considérée comme légale.

Le corps des plongeurs récupérateurs est encore plus étrange. Fondée par des Tarquins qui n'avaient pas prévu le développement massif de la cité et qui, il faut le dire, n'étaient pas de grand marins, Ostia connaît parfois des problèmes d'ensablement. Des dunes sous-marines, roulées lentement par le courant, prennent régulièrement des navires au piège. Quant ceux-ci versent avec leur marchandise, les marchands font souvent appel aux plongeurs pour aller la récupérer au fond

de l'eau moyennant, bien sûr, une petite commission. Ce sont évidemment les navires étrangers, peu au fait des derniers déplacements des bancs de sable, qui sont le plus souvent pris au piège.

Les Cartagues, réputés grands marins et commerçants, échappent souvent à ces problèmes. Il faut dire qu'ils ont investi sur place tout un quartier de la cité où ils tiennent des guides et des traducteurs à la disposition de leurs équipages. Ils y mènent grand commerce notamment d'esclaves venant, semble-t-il, de tous les pays du monde. Les mauvaises langues affirment qu'ils en profitent également pour entretenir des espions dans tous les bâtiments latins, afin d'anticiper tous leurs mouvements. Serait-ce là la clé de leur omniprésence commerciale ?

L'ensemble est surveillé par deux castrum qui datent de la guerre civile, le fort du croc et le fort noir, jamais tombé pendant la guerre civile. Deux cohortes de 500 hommes les occupent et préviennent toute attaque par la mer.

Rumeurs : Depuis quelques mois, les habitants ont put constater une recrudescence de rats dans la cité. Ceux-ci déjà fort nombreux d'habitude, à cause des silos de grains dans le port, sont maintenant omniprésents. Les duumvirs de la cité ont d'ailleurs fait passer à la curie un nouvel édit récompensant la destruction de chaque rat. Car en plus d'être vecteur de maladie, le rat transporte avec lui nombres de superstitions... la rumeur veut que les rongeurs soit sorti du gris-monde afin d'y ramener quelques vivants bien frétilants...

La corporation des plongeurs a laissé également filtré quelques rumeurs. Un accident à bord d'un navire l'a fait échouer sur un des fameux bancs de sable. Un plongeur aurait aperçu pensant son travail d'étranges fleurs flottant à mi-eau autour de la coque du navire. Malgré les sévères contrôles à bord des navires, certains pensent qu'il s'agissait là de Lotus, la dangereuse fleur du pays du Fleuve. La cargaison a été saisie par les duumvirs avant que l'affaire ne s'ébruite.

La province des Apenins

La province des Apenins est réputée pour être le grenier à blé de la République. Elle fut annexée depuis bien longtemps par la cité d'Etherne et c'est aujourd'hui une région calme. Seules les routes qui traversent ces montagnes ont la réputation d'être encore agitées par quelques brigands.

Le pays aujourd'hui

Les Apenins tirent leurs noms de la vieille chaîne de volcans qui parcourent le milieu de la péninsule latine. Il y a bien longtemps qu'ils ne sont plus en activité et ils ne restent aujourd'hui que quelques innocents dômes montagneux balayés par les vents. Au centre du pays, nichés dans des vallées étroites, sont



Ollathir l'ancien, sage parmi les sages

L'ordre druidique n'a pas de chef mais il possède de nombreuses personnalités, des gens influents et respectés. Ollathir est le plus connu de ces meneurs de l'ordre. On ne sait que peu de chose de son enfance déjà lointaine, si ce n'est qu'il grandit au sein de la tribu Org'Telet. Il a rappelé plusieurs fois avoir découvert là-bas sa vocation. Il faut dire que les terres de sa tribu sont très marquées par le druidisme pour avoir été le siège de son renouveau.

Cela fait en tout cas quarante ans qu'Ollathir est druide. Il fut le meilleur disciple d'Helmgann, celui qui fit pencher la balance en faveur de la Grande Alliance lors de la bataille de Lence. L'élève a continué l'œuvre du maître et Ollathir est aujourd'hui très investi dans la construction de la Grande Alliance. Il rencontre plusieurs fois par an le gouverneur Ordélius, avec qui il a des relations délicates et des bardes racontent qu'il se serait rendu à Etherne de manière discrète.

De fait, Ollathir passe beaucoup de temps sur les routes, plus qu'un barde, plaisantant certains. Soit il visite les responsables latins et chevelus, soit il se rend vers les sanctuaires de l'ordre druidique afin de s'y ressourcer. Sa réputation au sein de la population chevelue est immense, mais le vieux druide aime pourtant tenter de passer inaperçu lors de ses déplacements. C'est toujours pour lui l'occasion d'en apprendre plus sur son peuple et ses soucis.

Caius Sylla Ordélius, gouverneur des Terres Chevelues

Le gouverneur Ordélius est en fait le représentant latin responsable des relations entre Etherne et les Terres Chevelues. Il a donc un rôle extrêmement important et a sous son commandement plusieurs milliers de militaires, de civils latins et chevelus. Il gère à la fois la progression de la Grande Alliance, s'occupe des questions de sécurité et des problèmes administratifs.

Pourtant, Ordélius n'a qu'une formation militaire et plus d'un s'est étonné que se soit lui qui occupe ce poste. Il semble que sa candidature ait profité du jeu de deux familles sénatoriales, les Ernii et les Aendinii, qui se sont neutralisées l'une l'autre dans la course au poste de gouverneur.

Ordélius n'est pas foncièrement incompetent, ni même stupide, mais envisage tout avec la sévérité et le notoire manque d'ouverture d'un militaire. Il ne goûte que très peu les problèmes culturels posés par la Grande Alliance et ses relations avec les druides sont assez tendues. Lui-même étant un fidèle élève des précepteurs artésiens, les choses n'en sont pas facilitées. Il a néanmoins l'immense vertu d'être à peu près intègre et d'être un bon administrateur : ses constructions de routes et de bâtiment public répétées gagnent discrètement l'ensemble du territoire.

Une nouvelle récente à son propos en inquiète certain. Il aurait mandé un précepteur à ses côtés pour l'aider dans sa gestion. Voilà qui plairait bien peu aux initiés latins et chevelus.

Les lieux particuliers

L'île de Man

« Quand le Bren Arvintrix mourut, ses ambacts recueillirent religieusement son corps et les reliques sacrées transmises à chaque Bren depuis l'existence des Chevelus. Ils repartirent ensuite pour Man, l'île sanctuaire. C'est là que les esprits du monde donnèrent naissance à notre peuple, à la croisée des éléments. C'est pourquoi depuis le début des temps elle garde en son sein tous les plus grand de notre Nation et les armes sacrées que nous ont confié les esprits. Le jour où notre monde sera sur le point de disparaître, ils se relèveront tous et marcheront contre l'ennemi. »

Servan,

Druide de la tribu de la Roche Blanche.

« Lors de la troisième année de la guerre chevelue, mes espions m'informèrent de l'existence de l'île de Man. En essayant de me renseigner un peu plus je découvris qu'elle était quasi mythique pour les Chevelus, entourée d'une aura divine et inviolable. M'emparer de cette île aurait sans doute permis de décourager les tribus et je dépêchai la VI^{ème} légion consulaire pour l'occuper. En arrivant sur les côtes chevelues mes légionnaires commencèrent les recherches dans le pays. Longue épreuve en vérité. Alors que je pensais que trois à six mois suffirait pour prendre le sanctuaire, il fallut près de deux années supplémentaires pour découvrir l'emplacement de la forteresse. Et le rapport que me fit mes tribuns militaires ne prêtait pas à l'optimisme. L'île de Man est en fait un double volcan marin, une île de feu posée dans une mer en délire, parsemée de récifs et cachée au plus profond d'une crique. La côte est entourée de reliefs tourmentés et seule la chance permit à mes hommes de la découvrir. J'ordonnais le siège de la forteresse qui dura un an supplémentaire avant d'être sûre que l'île était bien ravitaillée par quelques mystérieux moyens. Devant les éléments en furie et la détermination des druides qui tiennent cette place, le siège fut finalement abandonné. »

*Marcus Valerius Claudius, Dictateur,
extrait des mémoires de la guerre chevelue.*



« Par Bellone ! Je donnerai bien ma matrone et mes deux lascars pour aller dans l'île de Man !! Mon grand-père était légionnaire dans la IV^e consulaire et il m'a raconté de sacrées légendes sur elle. Son cœur serait rempli d'or liquide et de bijoux par milliers. Il racontait aussi que c'est là qu'étaient placées toutes les femmes druides afin de les protéger des hommes. Elles seraient aussi belles que l'endroit est terrible... Quelques hommes ont bien essayé d'y aller mais aucun n'en est revenu. La mer est là-bas tellement déchaînée qu'on entend le bruit des vagues sur les récifs à plusieurs kilomètres à la ronde. Les soldats de garde en devenaient fous... Une ou deux fois le volcan a craché de la lave mais à chaque fois les Chevelus étaient épargnés par leurs dieux. Là-bas, ils étaient omniprésents et certains hommes ont raconté en avoir aperçu la nuit, errant sur les flancs

du volcan. Moi je dis, si ça vaut le coup autant y aller mais c'est sûr que les gars de là bas ils le prendraient mal. »

Belius Cautinus, boulanger à Etherne.

La cité de Bodan

Capitale de la tribu Onomor Finn, Bodan est la plus grande cité des Terres Chevelues. Ses 20 000 habitants la place au niveau des grandes villes latines, mais elle est un véritable laboratoire de la Grande Alliance et un axe commercial important.

Historique : Il semble que les premières installations humaines au bord du fleuve Tumultueux remontent très loin dans le temps. De petits villages de pêcheurs, cachés dans les marais, ont ainsi précédé la naissance de la véritable cité de Bodan.

Il y a quatre siècles, les tribus de la Chute d'Or et du Vieil Aulne se mêlèrent et s'installèrent sur cette langue de terre, perdu au milieu de nombreux bras d'eau. Les bateliers assurèrent le passage





humaine. Ils ne perdent néanmoins jamais de vue les intérêts d'Etherne, qu'ils considèrent comme les leurs et sont parfois considérés avec méfiance par les étrangers. Les temples d'Euphébius suivent des plans classiques. Le plus célèbre d'entre eux est à Etherne, sur la colline de l'Euphébia.

Pouvoirs des initiés

A chaque fois qu'un rituel d'Euphébius est lancé avec succès, l'initié ressent au fond de lui une confiance croissante, qui lui donne le sentiment de pleinement s'épanouir par la communion avec son dieu, plein d'humanité et de subtilité.

Espace consacré

L'initié doit agir d'une manière différente selon l'aspect du dieu auquel il fait appel.

Si le rituel qu'il veut effectuer doit avoir un effet plutôt commercial, il doit dessiner un cercle à l'aide d'objets « précieux » (pièces, colliers...) et appeler l'attention de son dieu en lui désignant ces bijoux par une description très exagérée de leurs valeurs.

Si le rituel doit aider à la réalisation d'une action plutôt roubarde, le cercle devra être dessiné avec des objets dérobés à des étrangers, quelles que soient leurs valeurs, qui seront présentés comme précédemment ou avec une bonne dose de flatteries éhontées à l'égard du dieu.

Enfin, si le rituel fait appel à l'aspect protecteur d'Euphébius, l'initié devra dessiner le cercle avec son sang⁶⁰. Il appelle alors l'attention de son dieu en le désignant sous ses titres de protecteur, en rappelant les services qu'il a rendu et dont le peuple lui est reconnaissant etc.

Bénédictio de la terre latine

Difficulté : 11

Eléments : une représentation d'Euphébius, comme une stature, une fresque etc.

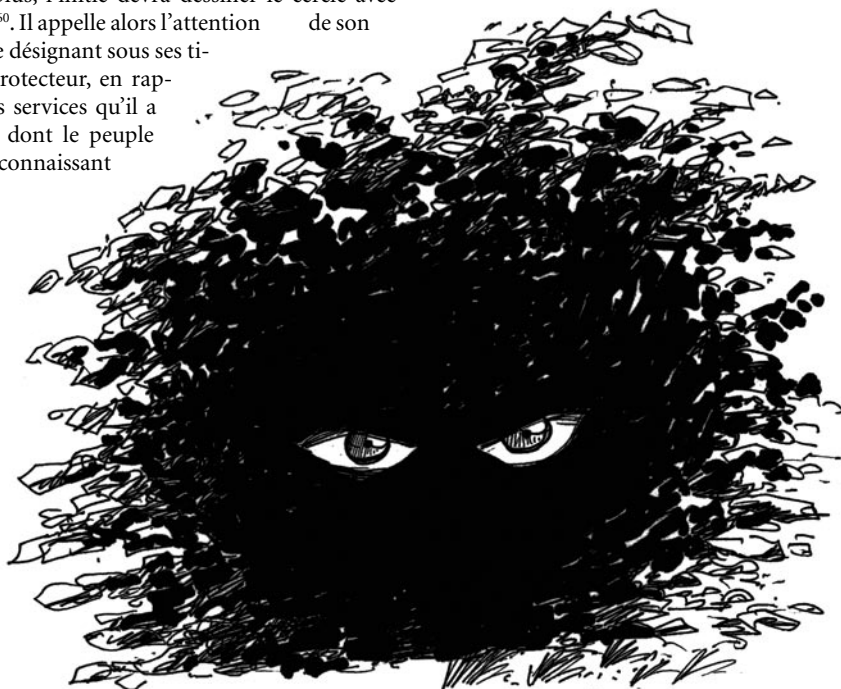
Sacrifice : un mouton.

Description : par ce rituel l'initié consacre une terre, une maison, comme un espace sous la protection des dieux latins et d'Euphébius en particulier. C'est ce rituel que font faire tous les colons sur leurs terres quand ils créent de nouvelles fermes ou de nouvelles cités.

Rituel : l'initié trace un sillon autour de la représentation d'Euphébius ou trace un trait à la craie. Il verse dessus le sang de l'animal sacrifié tout en psalmodiant tous les noms et titres des dieux latins et en les répétant jusqu'à ce que le cercle soit fermé. Après quoi il s'incline devant la représentation du dieu et demande de donner à l'endroit, au nom du panthéon latin, bénédiction pour l'ensemble des terres qu'il désigne et qui sont autour de la représentation.

Effet : si le rituel fonctionne, l'espace consacré devient tout à fait latin aux yeux de ses propriétaires. Les dieux et les Lares veillent désormais sur l'endroit. Chaque événement heureux à l'intérieur de l'espace est considéré comme une bénédiction des dieux, alors que chaque malheur est le signe de leur désaffection, qui demande une offrande ou une autre forme de réparation.

Le seul effet technique est que tout appel aux dieux, en présence de la représentation d'Euphébius, dispose d'un bonus de +1.



⁶⁰ ...qui symbolise alors le sacrifice consenti par l'initié pour servir sa cité.





Jouer un défenseur de la Raison

Depuis quelques siècles une nouvelle idée a émergé à Artésia : la Raison. Elle ignore les dieux, les hasards, les émotions. Elle est, dans sa forme la plus pure, logique, calcul et rationalisme. Par la seule force de leur raison les précepteurs cherchent à tout expliquer et à remplacer toute perception surnaturelle d'une chose par une explication logique. Le reste n'est pour eux que charlatanisme et superstition.

Ce mouvement d'influence a commencé à gagner peu à peu dans les sphères intellectuelles des civilisations de la Mer Intérieure et particulièrement dans la République. On l'applique avec plus ou moins d'efforts, selon les sujets. La rhétorique, les sciences dures, la politique utilise souvent des raisonnements de type rationnel. On y fait appel comme à une arme, puis on la range quand on n'en a plus besoin.

Mais petit à petit elle fait son chemin. Les dieux deviennent des ombres et les hommes s'affirment. Les précepteurs sortent plus nombreux tous les jours des écoles et arpentent le monde.

On leur apprend à être posé, à prendre leur temps et à méditer chaque chose pour en trouver son véritable sens. Ils sont de nature curieuse, mais s'efforcent de faire rentrer tout ce qu'ils voient dans leur grille d'analyse sans jamais la modifier en profondeur ou la remettre en question.

Ils peuvent appréhender leur vocation de manière différente. Certains respectent silencieusement les opinions des mystiques, même s'ils n'y croient pas, alors que nombre d'entre eux se sentent une mission civilisatrice, un devoir d'éduquer ceux qui croient encore aux dieux.

Ils avancent par petit pas, inculquant d'abord des aspects pratiques de leur vision des choses avant de faire admettre l'ensemble de leur système de pensée.

Réagir à un phénomène mystique

Quand un défenseur de la Raison (tout personnage avec une tendance Raison de 4 et plus) assiste à un phénomène mystique, son incrédulité et sa conviction de l'inexistence de toute chose surnaturelle peuvent empêcher tout développement du phénomène.

Rituels

Un rituel peut être contré à deux moments par un défenseur de la Raison : lors de son exécution, puis lors de sa mise en action si celle ci intervient bien après. Il est donc important de conserver les scores effectués pour un rituel aussi longtemps que celui-ci est susceptible d'être contré.

Exemple : un initié de Diane effectue la bénédiction de Diane Archère. Un précepteur pourrait contrer ce rituel lors du rituel proprement dit ou plus tard lorsque la flèche sera tirée.





Ordre particulier des mouvements de défense

Les mouvements défensifs peuvent se faire en réaction à une attaque à n'importe quel moment du tour. Leur coût en point d'initiative est immédiatement déduit du total du score.

Exemple : N'Dul est attaqué en 9. Il décide d'esquiver l'attaque et dépense donc immédiatement les points d'initiative nécessaires.

Gestion des mouvements

Si un mouvement amène un personnage en contact avec un combattant ennemi, le score d'initiative de celui-ci est ramené au score de l'attaquant en fin de mouvement. De plus celui qui s'est déplacé peut toujours mener son attaque en premier.

Exemple : en 12, N'Dul annonce qu'il charge un brigand. Ce mouvement lui coûte 3 points d'initiative, ce qui le ramène à 9. Le brigand était lui à 10 points d'initiative avant que N'Dul ne se déplace. A cause du contact, il est ramené à 9. N'Dul attaque en premier.

VAINCRE SON ADVERSAIRE

Attaques et mouvements de défense

Lors d'un combat chaque belligérant va tenter d'infliger des dégâts à son adversaire jusqu'à ce qu'il soit hors de combat ou que le combat prenne fin d'une autre façon. Au moment où un personnage peut agir, celui-ci peut attaquer au contact son adversaire ou de tenter de le toucher avec une arme de tir.

Pour toucher un attaquant doit faire un score d'attaque supérieur à celui du score de défense.

Tout ses jets sont modifiés par les conditions du combat, représentés par les malus et les bonus du tableau *Modificateurs de combat*. Au fur et à mesure des parties les maîtres de jeu devront prendre confiance et fixer eux-même dans l'action des malus ou les bonus correspondant à la difficulté de la situation.

Attaque au corps à corps et en tir

Les attaques se résolvent de la manière suivante. Au contact, l'attaquant jette un dé sans limite qu'il ajoute à son score de combat (l'addition de sa compétence utilisée et de l'attribut attendant). Il y soustrait son modificateur de combat. La somme est son score d'attaque.

S'il attaque son adversaire avec une **arme de tir**, un personnage doit faire son jet contre une difficulté fixe, déterminée par le tableau *Difficultés de tir*. On tient également compte des modificateurs de blessures.

Quant la difficulté est fixée, le tireur doit la dépasser avec un dé sans limite qui s'additionne au score de combat (compétence utilisée + attribut attendant). Si le score final dépasse la difficulté, retenez la marge de réussite et reportez-vous au paragraphe sur les dégâts : la cible est touchée.





ETHERNE

ANNEXES



ARMES ET ARMURES

Armes et boucliers

Hast : cette arme est soumise aux règles sur les armes d'hast, reportez-vous au paragraphe correspondant dans le chapitre combat.

Assommant : cette arme augmente d'un point le seuil de difficulté du défenseur pour résister à un assommement.

Alliage : les épées chevelues sont fabriquées avec les secrets de fabrication des forgerons dans un alliage unique. Elles ne se brisent pas à la parade. Elles ne sont confiées qu'à des membres de la tribu du forgeron.

Armes de tir

Sécurité : la pointe métallique du pilum est reliée au manche par un clou en bois depuis la

ARMES ET BOUCLIERS

	Initiative		Dégâts	Prix	Note
	Attaque	Parade			
Armes à deux mains					
Hache à deux mains	7	6	6	25 as	
Vouge cartague	7	6	5	45 as	Hast
Bâton long	5	4	2	5 sesterces	
Armes à une main et armes d'hast					
Pilum (en mêlée)	5	4	2	5 as	Hast
Épieu	5	5	3	6 sesterces	
Gourdin	5	5	3	6 sesterces	Assommant
Lance/trident	5	4	3	7 as	Hast
Sagaie	5	4	3	8 as	Hast
Glaive	5	4	3	20 as	
Hache	6	5	4	6 as	
Spatha (épée longue de cavalerie)	6	4	4	40 as	Rare
Épée chevelue	6	4	4	60 as	Alliage
Arme de contact					
Petit gourdin	4	4	1	3 sesterces	Assommant
Pugio (dague)	4	4	2	6 as	
Poings nus	4	4	0		
Cestus	4	4	1	3 sesterces	
Attaques d'animaux	4	/	Voir profil	/	/
Boucliers					
Scutum (bouclier de bataille)	4	4	1	10 as	+2 en parade, -1 en initiative
Clipeus (bouclier moyen)	4	4	1	5 as	+1 en parade





ETHERNE

ANNEXES

