Pax Romana : antique & fantastique.

Les Dieux existent. Pas tous, mais les plus connus, ceux avec le plus de fidèle. Les Dieux sont du côté de l’Empire, et l’Empire est tout. Au-delà des frontières de la Pax Romana se tiennent les légions barbares, agents du chaos et de la destruction. Intrigues & complots, exploration ou conquêtes militaires, prenez part à la Fresque pour la Gloire de l’Imperator.

# Le Panthéon :

La mythologie de Pax Romana est grandement simplifiée par rapport à la mythologie originale.

## Les Titans

Au commencement, le chaos régnait sur le néant. De lui furent engendrés Tellus & Tartare, la terre et les enfers, et Nyx, la nuit. Tellus engendra Uranus, et elle s’unit à lui pour donner naissance aux 12 Titans, notamment Saturne & Cybèle.

## Les Dieux Majeurs :

Saturne et Cybèle donnèrent naissance à 8 enfants : les Dieux. Saturne les dévora. Mais Cybèle lui fit dévorer une pierre à la place de son cadet Jupiter. Lui, élevé en secret vainquit son père lors d’un combat singulier, puis mena ses 7 frères et sœurs lors de la guerre contre les Titans. L’un d’eux créa les hommes pour renforcer leurs troupes, mais Prométhée offrit le feu aux hommes pour les libérer. La guerre gagnée par les Dieux, ils se partagèrent alors les patronages puis se retirèrent dans l’Olympe, laissant la terre aux hommes

* Jupiter : Foudre, Roi des Dieux et souverain des Terres immergés
* Pluton : Enfers, souverain des enfers
* Neptune : Eaux, souverain des Mers
* Hestia : Foyer et Reine des Dieux
* Appolo : Soleil et des Arts
* Venus : Amour
* Mars : Guerre
* Minerve : Conquête

## Les Dieux mineurs :

L’inactivité aidant, les Dieux donnent naissance à de très nombreux Dieux. Ces Dieux mineurs peuvent être invoqués pour régir tous ou presque tous les pans de la vie quotidienne : Dieu de la fête, du cheval, du blé, de la chance, des assassins …

## Les Héros :

Parfois, les Dieux décident de prendre un mortel comme compagnon. Ces unions donnent naissance aux héros : les Héros disposent de pouvoirs divins : intelligence redoutable, force herculéenne, habileté inhumaine … Cependant, leur pouvoir va toujours avec une faiblesse majeure.

# L’Empire

## Géographie :

L’Empire couvre géographiquement tout le pourtour de la méditerranée + Angleterre jusqu’au mur d’Hdrien

## Organisation Politique

### L’Imperator :

Issu de la Familia de Jupiter, l’Imperator dispose du pouvoir exécutif.

### Le Sénat :

Il est composé de deux chambres : les représentants des Familia, et la Chambre des Orateurs, élus par les Citoyens.

### Les tribuns :

Nommés par l’empereur, les tribuns ont le pouvoir judiciaire. Ils sont juges, jury et bourreaux. Ils sont affectés par provinces, en triumvirat.

## Les frontières et au-delà

L’Empire cherche en permanence à s’étendre et a absorber les territoires barbares au sein, de la Pax Romana. L’Europe et la Russie non conquis sont des territoires barbares « humains ». L’Afrique est une contrée mystérieuse qui a été très peu explorée. Officiellement ce sont également des barbares, mais officieusement tout le monde sait que de grandes civilisations y existent probablement. Le nord du mur d’Hadrien marque la frontière avec le monde des enfers et les hordes de démons.

# Les Familias / Province :

Les Familias incluent la noblesse et de la bourgeoisie de chaque Province. Chaque Famillia est dédiée à un Dieu ou une Déesse qui en donne les grandes lignes de l’attitude et de la Morale.

* Jupiter : Rome, Italie – fougueux, honorables, colériques
* Pluton : Angleterre – besogneux, prêts à tout, dévoués
* Neptune : Maghreb – changeants, scientifiques, vertueux
* Hestia : Grèce et Balkans – épicuriens, bons pères de famille, mous.
* Appolo : Turquie – Flamboyants, artistes, mystiques
* Venus : Egypte – Spirituels, esthètes, bâtisseurs
* Mars : Gaule du Nord – courageux, loyaux, bas du front
* Minerve : Gaule du Sud – stratèges, calculateurs, Hubris

# La Magie & La Religion

La magie existe, elle est une composante importante du monde car liée à la Religion.

La religion consiste à honorer au maximum les Dieux, en représentant leurs vertues au quotidien, en faisant des prières… Chaque acte est religieux, de l’ouverture d’une porte (Merci Hestia pour mon foyer) à la dégustation d’une bière (merci Appolo pour la couleur de ce brevage).

En échange les Dieux accordent des pouvoir aux dévôts quelle que soit leur instruction, leur origine sociale, ou encore leur Familias.

Pour utiliser la Magie, il faut réaliser une invocation. Concrètement, le joueur dispose d’un temps « IRL » de 2 minutes au sablier pour composer sa prière et la lire. Plus elle est grandiose, et plus le score de dévotion est élevé, plus grand est l’effet. Les Dieux n’apprécient pas d’entendre deux fois la même invocation et une répétition sera un échec immédiat.

# Les personnages

Les joueurs jouent des Héros. Souvent enfants trouvés, ils sont élevés dans les Temples des Familias.

## Caractéristiques (répartir 21 points) :

Physique (X/10) - Mental (X/10) - Social (X/10)

## Compétences :

C’est un péplum. Pas de jets pour les actions normales. Pour le reste, le MJ fixe un score de difficulté opposé à un jet D10 explosif + caractéristique approprié. (ex : monter à cheval, pas de jet, sauter d’un cheval à l’autre jet de physique difficulté 7).

## Combat (répartir 21 points entre autant d’armes voulues) :

On résout chaque round par le total de Physique + score d’arme (ou dés de boucliers non explosifs) + d10 avec un 10 explosif (les 10 sont relancés).

## Point de vie & Dégats

Physique x10 = PV

Les armures légères retirent 5 dégats, les armures lourdes 10, les boucliers légers ajoutent 1D10 au score de combat, les lourds 2D10, la formation de bouclier (tortue) 3D10.

Les dégâts sont en nombre de D10 explosifs : Un glaive fait 2 D10 de dégâts, une flèche fait 3 D10.

## Les Forces et Faiblesses Divines :

En pratique, c’est un +10 temporaire à une caractéristique dans une situation données : ex : un enfant de Jupiter aura +10 en physique quand il dirigera un assaut, un enfant de Mars au +10 en physique quand il se battra seul contre plusieurs ennemis.

Les Faiblesses elles sont des dégâts doublés dans certaines circonstances : en altitude pour un fils de Neptune, quand on la tape dans le dos pour une fille de Pluton ….

## Dévotion :

Score de dévotion sur 100, est alimenté par les actions de dévotion des PJ, le MJ distribue avec parcimonie.

Pour lancer un sort, on additionne le score de dévotion et le score de grandiose jugé sur l’invocation, sur 100. Le score sur 200 donne un effet de la bougie au feu de forêt majeur.