

TUCHULCHA

Un jeu de parcours de 2 à 4 grands ministres du culte, à partir de 8 ans

Tarchna, péninsule italique, au VI^e siècle avant Jésus Christ. Durant la festivité de Tagete les grands ministres du culte étrusques décident d'utiliser le rite sacré pour transformer " Ruma ", une agglomération de cabanes, en une vraie ville. Ce village atteindra une grande renommée sous le nom plus connu de Rome ! Quelle est la divinité étrusque qui devra diriger la nouvelle ville ? Pour en décider chaque grand ministre du culte devra faire suivre un parcours de purification à ses aruspices. Ce parcours se terminera par le rituel sur l'autel à Velthumena. Quelqu'un pourrait se vouer à l'ancien Tuchulcha pour frapper les aruspices des divinités et détruire ainsi le rituel ! Y aura-t-il un valeureux qui aura le courage de se consacrer à Lasa Vecuvia, l'éternelle ennemie de Tuchulcha, pour ramener la paix ?

CONTENU

- 1 plateau de jeu à 2 faces



Plateau pour 3 joueurs

Le sanctuaire de Tuchulcha, entouré de sa forêt

Un des temples des divinités étrusques

Le parcours de purification que les aruspices devront parcourir : c'est le chemin sans interruption formé de cases (les pierres) sur lesquelles se déplacent les aruspices

Velthumena : le but des aruspices

Le sanctuaire de Lasa Vecuvia (seulement s'il y a 4 joueurs)



Plateau pour 2 ou 4 joueurs

- 36 aruspices de 4 couleurs (9 pour le bleu, le rouge, le jaune et le noir)
- 4 sceaux
- 4 dés
- ces règles.

BUT DU JEU

Chaque joueur est un grand ministre du culte qui dirige un temple consacré à une des 4 divinités étrusques : Alpan (représentée par le bleu), Achvizr (par le rouge), Thalna (par le jaune) et Leinth (par le noir). Le but de chaque joueur est faire arriver le plus grand nombre possible d'aruspices à Velthumena. Pour y parvenir les joueurs peuvent aussi frapper les aruspices adversaires, en leur faisant perdre le chemin et en les envoyant dans la forêt de Tuchulcha ! Mais ce n'est pas facile : les aruspices ont une puissance spirituelle qui est leur degré de résistance à rester sur le bon chemin. Au cours de la partie un des joueurs peut décider de consacrer ses aruspices à Tuchulcha, l'adversaire des divinités étrusques. Ce joueur devient alors très dangereux : en effet il gagne s'il réussit à emmener dans la forêt de Tuchulcha tous les aruspices adversaires. Un autre joueur pourra, alors, consacrer ses aruspices à Lasa Vecuvia, l'éternelle adversaire de Tuchulcha : ce joueur gagne s'il réussit à mettre les sceaux sur les passages qui conduisent à la forêt de Tuchulcha.

Les cases du plateau

TEMPLES

Chaque aruspice part du temple qui a sa propre couleur.

PIERRES MYSTIQUES

(les pierres entourées d'une lueur de feu)

En partant de leur temple, les aruspices s'acheminent vers le chemin de la Pierre Mystique adjacente et ils sortent à Velthumena toujours d'une Pierre Mystique. De cette Pierre Mystique, par exemple, les aruspices rouges arrivent sur le chemin et les aruspices jaunes en sortent (comme indiqué par les cailloux autour). Une Pierre Mystique protège les aruspices qui s'y trouvent dessus : elle triple leur puissance spirituelle. Cependant, cette puissante protection a un prix : au début du tour suivant, lorsque c'est à lui de jouer, le joueur devra commencer en déplaçant tous ses aruspices des Pierres Mystiques.



PIERRES RITUELLES

(les pierres avec une lueur verte)

Une Pierre Rituelle protège aussi les aruspices qui s'y trouvent dessus : elle double leur puissance spirituelle. Contrairement aux Pierres Mystiques, les aruspices peuvent rester sur les Pierres Rituelles tant qu'ils veulent.

PASSAGES

(les pierres avec le tourbillon)

Ces pierres sont les passages pour la forêt de Tuchulcha. Quand un aruspice s'y arrête il perd son chemin et échoue dans la forêt de Tuchulcha : il ne pourra plus s'en échapper jusqu'à la fin de la partie.

VELTHUMENA

Les aruspices qui terminent leur chemin finissent à Velthumena. Attention : seuls les aruspices qui se trouvent dans leur temple de départ ou sur le chemin sont en jeu ; ceux qui sont à Velthumena ou ailleurs ne sont plus en jeu et ils ne peuvent plus se déplacer.

PRÉPARATION

Chaque joueur choisit un temple et y dispose huit aruspices (neuf s'il y a moins de 4 joueurs). Gardez les quatre dés à portée de la main. On utilise les sceaux que lorsqu'il y a 4 joueurs : dans ce cas, placez-les dans le temple de Lasa Vecuvia.

LE JEU



Voici le chemin que doivent suivre les aruspices bleus



Le bleu commence et tire 3-5 : il déplace deux aruspices du temple, un de 3 pierres, l'autre de 5.



C'est au tour du rouge qui tire 1-4 : il déplace sur le chemin deux aruspices qui arrivent sur des pierres spéciales qui sont utiles pour la défense. L'aruspice qui s'est déplacé de 4 est en effet arrivé sur une Pierre Rituelle (avec une lueur verte), l'aruspice qui s'est déplacé de 1 est arrivé sur une Pierre Mystique (entourée d'une lueur de feu). L'aruspice rouge sur la Pierre Rituelle a sa puissance spirituelle à deux, celui qui se trouve sur la Pierre Mystique à trois.



Le jaune obtient 2-2. Étant donné que les deux faces sont pareilles, il choisit de tirer un troisième dé : il a un 4 avec lequel il emmène l'aruspice A sur une Pierre Rituelle. Avec les deux autres dés il déplace l'aruspice B de deux cases puis de deux autres encore. Il arrive, ainsi, sur la même Pierre que l'aruspice A.

Le couple des aruspices jaunes a sa puissance spirituelle à quatre : deux, leur chiffre, doublé grâce à la Pierre Rituelle.



5-5-3 : le noir tire 5-5 et ensuite 3 avec le troisième dé. Le noir déplace un seul aruspice qui réussit à frapper l'aruspice bleu C : celui-ci échoue dans la forêt de Tuchulcha ! Dans ce cas il était possible de frapper l'aruspice bleu : le nombre des aruspices noirs (un) est égal à la puissance spirituelle de l'aruspice bleu (un).

Ci dessous vous trouverez les explications des règles du jeu pour 4 joueurs ; les différences pour un nombre mineur de joueurs sont dans le dernier paragraphe.

Choisissez qui doit commencer. On joue chacun son tour en sens horaire : lorsqu'il doit jouer le joueur tire les dés et déplace ses aruspices sur les pierres, les cases du chemin. Après ce déplacement son tour est fini, c'est au tour du joueur suivant.

Il y a deux dés à tirer, sauf si les faces sont pareilles ou si on change de rôle (voir plus loin). Celui qui obtient deux faces pareilles peut tirer, tout de suite, s'il veut, un troisième dé.

Les aruspices entrent dans le chemin en passant par la pierre liée à leur propre temple par les cailloux de la même couleur. Ils suivent le chemin dans le sens horaire et sortent à Velthumena en passant toujours par une pierre liée aux cailloux de leur couleur.

On peut toujours traverser des pierres occupées, par ses propres aruspices ou par ceux des adversaires.

La **puissance spirituelle** des aruspices est leur résistance à rester sur le chemin et à ne pas céder à l'appel de Tuchulcha.

La puissance spirituelle est due au **nombre** d'aruspices sur une Pierre ; ce chiffre augmente si les aruspices sont sur une Pierre Rituelle ou Mystique.

La Pierre Rituelle double la puissance spirituelle des aruspices.

La Pierre Mystique triple la puissance spirituelle : le prix à payer est qu'il faudra **commencer** son prochain tour en enlevant ses aruspices des pierres Mystiques.

Les résultats des dés, quand cela est possible, doivent être **tous utilisés**, même si cela doit vous nuire. Si c'est impossible, le joueur doit, quand même, utiliser le plus de jets possible (s'il le faut en ignorant le devoir de se déplacer des Pierres Mystiques).

Les résultats des dés peuvent être utilisés pour un seul ou pour plusieurs des propres aruspices. Si on utilise plusieurs résultats pour un seul aruspice, celui-ci se déplace de résultat en résultat et **non pas en utilisant la somme** de tous les résultats.

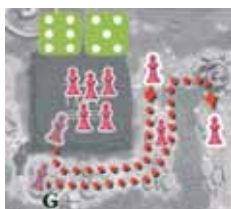
Les aruspices d'un même joueur peuvent se trouver, **sans limite**, sur la même pierre.

Les aruspices de différents joueurs **ne peuvent jamais se trouver sur la même pierre**. Pour conclure le déplacement sur une pierre occupée par des aruspices adversaires, il faut que le nombre des aruspices déplacés sur la pierre, durant le tour, soit au moins égal à la puissance spirituelle des aruspices adversaires. Ceux-ci sont frappés et échouent dans la forêt de Tuchulcha : ils ne peuvent plus en bouger.



Le bleu tire **3-6**. Avec le 3 il se venge en frappant l'aruspice noir **D** et en l'envoyant dans la forêt ; l'aruspice bleu qui a frappé ne peut plus se déplacer jusqu'au prochain tour. Donc avec le 6, le bleu déplace du temple un autre aruspice **E** : celui-ci arrive à un Passage et donc dans la forêt de Tuchulcha.

Le bleu, en effet, n'avait aucune autre possibilité avec un 6 : l'aruspice **F** ne peut pas se déplacer car il ne peut pas frapper l'aruspice rouge **G** qui a sa puissance spirituelle à trois !

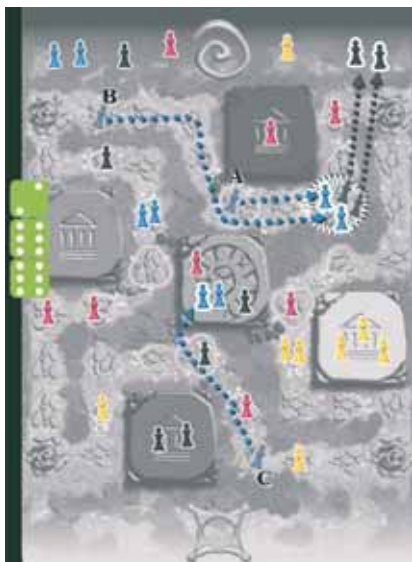


Le rouge tire **6-5**. Il doit commencer son tour en déplaçant son aruspice **G** de la Pierre Mystique : il le fait en utilisant le 6 pour ne s'arrêter pas sur le Passage. Avec le 5, il déplace du temple un autre aruspice.

~~~~

Un peu plus tard...

**6-6-2**. L'aruspice **A** doit quitter tout de suite la Pierre Mystique. Avec le 2 et un 6 les aruspices



bleus **A** et **B** se dirigent vers les deux aruspices noirs (puissance spirituelle 2) : ils les atteignent en les faisant échouer dans la forêt. Jusqu'à la fin du tour, le bleu ne pourra plus déplacer ces deux aruspices. C'est pour cette raison que le bleu déplace de 6 son aruspice **C** qui arrive ainsi à Velthumena. Un 3 aurait suffi pour y parvenir. Si le joueur avait tiré **2-2-6**, les deux aruspices **A** et **B** n'auraient pas pu frapper. En effet, il faut toujours utiliser tous les résultats : le bleu en atteignant le couple noir n'aurait pas pu utiliser le 2 avec les autres aruspices.

Les aruspices qui atteignent les aruspices adversaires ne peuvent plus se déplacer jusqu'au prochain tour.

Les aruspices qui s'arrêtent sur un Passage échouent dans la forêt de Tuchulcha, tout comme les aruspices qui ont été frappés !

Si on n'a pas utilisé tous les points du dé qui a servi pour rejoindre à Velthumena, ces points sont perdus. Les aruspices qui se trouvent à Velthumena ne peuvent plus se déplacer.

## CHANGEMENT DE RÔLE: TUCHULCHA ET LASA VECUVIA



Le rouge décide que le moment est venu pour changer de rôle. Il sacrifie trois aruspices : il en prend deux à Velthumena et dans la forêt, l'autre de son propre temple et il les place tous dans le sanctuaire de Tuchulcha.

### Tuchulcha

Un joueur, et un seul à la fois, peut consacrer ses aruspices à Tuchulcha.

Pour faire ce choix, au **début** de son tour le joueur doit sacrifier **trois** aruspices à ce nouveau rôle : les deux premiers doivent se trouver à Velthumena et/ou dans la forêt, l'autre peut être dans un de ces deux derniers endroits ou dans le temple de départ. Les trois aruspices doivent être placés dans le sanctuaire de Tuchulcha. S'il y a d'autres aruspices à Velthumena ils vont dans la forêt.

Celui qui fait ce choix a trois avantages et modifie sa condition de victoire. Ce joueur **gagne** s'il n'y a plus d'aruspices adversaires en jeu (c'est à dire sur le chemin ou dans les temples de départ). Il **sort du jeu** si un des autres joueurs fait arriver un aruspice à Velthumena (dans ce cas rangez tous ses aruspices dans la boîte).





**2-1-5-3.** Le rouge tire donc quatre dés et en élimine un : le 5. Avec le 2 et le 3 deux aruspices rejoignent le couple bleu **D**. Ce dernier double sa puissance spirituelle grâce à la Pierre Rituelle sur laquelle il se trouve : pour le rouge, qui ignore cette Pierre, la puissance spirituelle du couple **D** est toutefois seulement à deux !  
Avec le 1, un des aruspices rouges se déplace encore : il ignore le devoir de s'arrêter après avoir frappé. Puisque le rouge ignore les Pierres Mystiques, avec le 1 il aurait pu frapper l'aruspice **E** ; en outre, **F** n'a pas été obligé de se déplacer.  
Le rouge a changé de rôle et donc il ne peut pas entrer à Velthumena.



**4-4.** Le jaune place un aruspice en **G**, où il y en a déjà un autre. Il renonce à tirer son troisième dé pour qu'aucun de ses aruspices ne soit isolé, avec Tuchulcha à la poursuite.



Le noir aussi décide de changer de rôle : il place tous ses aruspices, qui se trouvent à Velthumena et dans la forêt, dans le temple de Lasa Vecuvia.



**5-4.** Le noir doit laisser tout de suite la Pierre Mystique. Avec le 4 il se déplace et met le sceau au Passage **H** : il met un de ses sceaux sur le Passage et l'aruspice se retire dans le sanctuaire de Lasa Vecuvia. Avec le 5 il arrive sur l'ex-Passage **I**, qui est désormais une pierre normale.



**2-3.** Le bleu a en jeu seulement deux aruspices : il ne peut pas se déplacer de 2 parce qu'il ne peut pas frapper l'aruspice de Tuchulcha. Avec le 3 il est obligé de faire arrêter un aruspice sur le Passage **J** !  
Avec **2-2-2** il n'aurait pas pu se déplacer du tout.  
Le bleu reste avec un seul aruspice en jeu : au prochain tour il pourra utiliser moins de résultats des dés qu'il a tiré mais un au minimum.

Les trois avantages de ses aruspices sont :

- 1) Ils sont **invulnérables** : ils ne peuvent plus être frappés ;
- 2) Ils se déplacent en tirant **quatre** dés – dont **un est éliminé** pour rendre hommage à Tuchulcha – et en utilisant ceux qui restent ;
- 3) Ils **ignorent** le devoir de s'arrêter après avoir frappé et ils ignorent aussi les particularités de toutes les pierres **sauf** pour les Passages.

Les aruspices de Tuchulcha doivent eux aussi, exactement comme les autres, utiliser le plus de jets possible.

Les aruspices qui appartiennent à ceux qui changent de rôle (que ce soit Tuchulcha ou Lasa Vecuvia, voir plus loin) **ne rentrent plus** à Velthumena : ils continuent à se déplacer sur le chemin en suivant le sens horaire.

### Lasa Vecuvia

Si pendant le jeu il y a des aruspices de Tuchulcha, alors un joueur (et un seul !) peut consacrer ses aruspices à Lasa Vecuvia.

Pour effectuer ce changement de rôle, le joueur doit avoir au moins 4 aruspices en jeu. Au début de son tour, il place ses aruspices, ceux qui sont à Velthumena et dans la forêt, dans le sanctuaire de Lasa Vecuvia ; s'il n'y en a pas il met dans le sanctuaire un son propre aruspice au choix. Il prend ensuite les 4 sceaux de Lasa Vecuvia.

Dorénavant, ce joueur **gagne** s'il réussit à mettre les sceaux sur les quatre Passages. Mais si, au contraire, il n'a plus assez d'aruspices il **sort du jeu** (rangez tous ses aruspices dans la boîte).

**Attention** : les aruspices de Lasa Vecuvia restent en jeu même si Tuchulcha est éliminé.

Quand un aruspice arrive sur un Passage, il pose le sceau et ce Passage devient ainsi une pierre normale ; cet aruspice se retire dans le sanctuaire de Lasa Vecuvia d'où il ne pourra plus sortir.

Ses aruspices gagnent trois avantages :

- 1) Ils ne peuvent être **envoyés** dans la forêt que par des aruspices de Tuchulcha. S'ils sont frappés par d'autres aruspices, ils retournent à leur temple de départ ;
- 2) Ils tirent deux dés (comme d'habitude) mais ils se déplacent uniquement sur les pierres qui ne sont **pas occupées**, en sautant les autres ;
- 3) Ils doivent utiliser le plus de jets de dés possible, comme d'habitude. Toutefois **dès** qu'il ne reste qu'un seul aruspice le joueur peut **ignorer** chaque résultat de dé qui l'obligerait à aller au-delà du Passage où il devrait mettre le sceau (et en l'obligeant à refaire tout le tour du chemin !)



**5-6-3-1.** Le rouge élimine le 3, il déplace l'aruspice **K** de 6 et de 5 pour frapper le dernier aruspice bleu, et puis encore de 1 : comme d'habitude les aruspices de Tuchulcha ne doivent pas s'arrêter après avoir frappé. Le bleu n'est plus en jeu : tous ses aruspices vont dans la boîte.



**2-6.** Le jaune déplace l'aruspice **L** de 6 et puis de 2, en frappant l'aruspice noir de Lasa Vecuvia **M**, qui retourne dans le temple noir. À noter que le jaune n'aurait pas pu déplacer de 2 puis de 6 parce qu'il y a un aruspice de Tuchulcha.



Le noir fait **3-3-4** : il met les sceaux sur le Passage N. Après le rouge (qui ne frappe aucun aruspice), le jaune arrive à Velthumena avec un aruspice : ainsi il élimine du jeu les aruspices de Tuchulcha ! Seuls le jaune et le noir restent en jeu.



Le jaune décide de consacrer tout de suite ses aruspices à Tuchulcha. Pour le nouveau sacrifice il lui en faut 4 : il déplace celui qui se trouve à Velthumena et celui qui se trouve dans la forêt, plus deux autres qui sont dans le temple. Si un aruspice jaune – qui est désormais un aruspice de Tuchulcha – frappe un aruspice noir de Lasa Vecuvia, il l'envoie dans la forêt. Dans ce cas, le noir est hors du jeu parce qu'il n'a plus assez d'aruspices pour mettre les sceaux aux Passages qui restent, et le jaune gagne parce qu'il est le seul en jeu. Le noir, au contraire, gagne s'il arrive à mettre les sceaux aux deux Passages.

Quand un joueur (sauf pou Lasa Vecuvia) a un seul aruspice en jeu au début de son tour, il peut utiliser moins de résultats des dés qu'il a tiré mais **au moins un**.

Si le dernier aruspice en jeu d'un joueur échoue dans la forêt alors que les aruspices de Tuchulcha sont en jeu, ce joueur **sort du jeu** immédiatement (rangez ses aruspices dans la boîte).

Celui qui élimine les aruspices de Tuchulcha peut lui consacrer les siens, à la fin de **ce même tour**. S'il ne le fait pas, un autre joueur (lui compris) pourra le faire au début de son propre tour. *Attention* : le joueur qui fait ce choix devra sacrifier plus d'aruspices. À chaque nouveau sacrifice, Tuchulcha réclame **un aruspice en plus** (de Velthumena, de la forêt ou du propre temple). En outre, pour pouvoir consacrer à nouveau des aruspices à Tuchulcha il faut que les joueurs qui ont des aruspices en jeu, en aient **au moins deux** (Lasa Vecuvia est exclue).

Au contraire, pour Lasa Vecuvia personne ne peut, à nouveau, lui consacrer ses propres aruspices. Même si les aruspices de Lasa Vecuvia sont éliminés du jeu, ses sceaux restent.

## FIN DE LA PARTIE ET VICTOIRE

La partie se termine lorsqu'une des conditions suivantes se réalise :

- Les aruspices de Tuchulcha gagnent s'ils sont les seuls aruspices en jeu ;
- Les aruspices de Lasa Vecuvia gagnent s'ils mettent les sceaux à tous les Passages ;
- S'il **n'y a pas** d'aruspices de Tuchulcha en jeu, la partie se termine dès que le dernier aruspice d'un joueur arrive à Velthumena ou dans la forêt. Dans ce cas celui qui a le plus d'aruspices à Velthumena gagne. En cas d'égalité, entre deux ou plusieurs joueurs, la victoire va à celui qui a le moins d'aruspices dans la forêt.

## JEU À DEUX OU TROIS JOUEURS

**Différences par rapport aux règles ci-dessus.** Chaque joueur part avec **9** aruspices : en jouant à deux, on part de deux temples l'un à l'opposé de l'autre et on place 5 aruspices (neutres) dans les deux temples qui restent. À trois, on utilise le côté du plateau avec trois temples de départ : les aruspices font un tour entier du chemin, et ils sortent à Velthumena en passant par la même Pierre Mystique d'où ils l'initient (au rare cas où un des aruspices à la fin de son chemin s'arrêterait sur cette pierre, il est identifié en le plaçant sur le bord de cette pierre). Le premier joueur qui consacre ses aruspices à Tuchulcha doit en sacrifier **quatre** (trois de Velthumena et/ou de la forêt, un autre d'un de ces deux derniers lieux ou du temple), il tire trois dés (s'il a deux faces pareilles, il **peut** en tirer un quatrième), et en élimine un comme d'habitude. On ne peut pas consacrer d'aruspices à Lasa Vecuvia.

**Les particularités du jeu à deux.** À son tour, chaque joueur peut utiliser les résultats des dés pour déplacer ses aruspices et/ou les aruspices neutres (même des tous les deux couleurs) ; le joueur qui consacra ses aruspices à Tuchulcha, peut, toutefois, déplacer seulement ses propres aruspices. Les aruspices neutres ne sont jamais obligés de se déplacer des Pierres Mystiques et ils ne peuvent se consacrer à Tuchulcha. En plus des autres conditions pour arriver à la victoire, il y en a une qui les domine toutes : si un joueur fait gagner un aruspice neutre il offre la victoire à son adversaire.

## LES ARUSPICES ÉTRUSQUES

Le peu que nous connaissons de la religion étrusque nous a été le plus souvent transmis indirectement par des auteurs latins et grecs à cause de la perte, quasi totale, des témoignages en langue étrusque écrite.

Un des rares mythes que nous connaissons est situé dans l'actuelle Tarquinia, au centre de l'Italie. On raconte que d'un socle tracé dans le terrain par une charrue jaillit un être surnaturel, un enfant avec l'aspect et la sagesse d'un vieux. Tagete, un intermédiaire entre les dieux et les hommes, expliqua, peut-être même chanta, professa les fondements de celle qui deviendra la Discipline étrusque : un ensemble de notions et de règles bien ordonnées selon des critères précis. Les dogmes de Tagete n'expliquaient pas la réalité, mais ils apprenaient à lire en elle et dans toutes ses manifestations la volonté des dieux.

La vie, le cosmos, le monde s'offraient aux yeux des Étrusques comme une succession de rébus et de devinettes. Les plus grands experts pour résoudre ces « jeux » étaient les Aruspices (*Netsvis* en étrusque). Afin de pouvoir interpréter avec certitude n'importe quel événement fortuit (un incident ou un vol d'oiseaux) ou naturel (tonnerre, éclairs ou comètes) ils passaient leur vie à étudier tout ce que Tagete avait dit et tout ce qu'on y avait ajouté avec le temps. Des livres qui formaient ce « corpus » nous connaissons à peine les titres en latin et quelques fragments en version originale en étrusque. Les plus importants étaient, certainement, les « LIBRI HARUSPICINI », sur la pratique divinatoire de la lecture des entrailles des victimes sacrifiées ; les « LIBRI FULGURALES » sur l'interprétation des éclairs (de la foudre) ; les « LIBRI RITUALES » sur les formules liturgiques (sacrées) ; et enfin les « LIBRI FATALES » sur les règles obscures du destin. Ces livres contenaient les prophéties de la nymphe Vegovia (ou Lasa Vecuvia) que l'empereur Auguste voulut conserver dans le temple d'Apollon Palatin avec les Livres des Sibylles.

Les Aruspices portaient une large cape, un couvre-chef qui se terminait en pointe et ils tenaient un long bâton courbé à une extrémité : ceux-ci étaient tous des symboles de l'appartenance à la classe des ministres du culte. L'observation très attentive et méticuleuse était à la base de la pratique de l'aruspice. Il scrutait le Ciel et la Terre, et il les voyait divisés en seize zones, chacune réservée à une divinité favorable ou défavorable. Tout phénomène naturel était interprété selon sa place et par conséquent jugé de bon ou de mauvais augure. Chaque moment important de la vie publique et privée était affronté seulement après avoir essayé de connaître, grâce

aux aruspices, les désirs et les dessins des divinités. Les Aruspices étrusques avaient en outre élaboré une doctrine relative aux Temps, le cycle des peuples, des villes et même la vie des individus. Les Peuples et les villes avaient devant eux un temps bien défini : et même le peuple étrusque devrait disparaître à la fin d'un temps limité.

La fin du temps des Étrusques se manifesta par des signes (soulèvements politiques, revers financiers et militaires) que nous pouvons retrouver dans leur art : dans leurs tableaux les banquets ne sont plus joyeux et en liesse, et « le sourire étrusque » est remplacé par un sourire amer, comme celui de la Monna Lisa étrusque, Velia Velcha représentée sur la Tombe de l'Ogre de Tarquinia.

De l'obscurité des enfers jaillissent des créatures monstrueuses et terrifiantes. Vanth est un ange de la mort, il représente le destin inéluctable. Charun a des serpents à la place des cheveux et il tient dans sa main un énorme marteau. Tuchulcha [/tu.'khu.l.kha/] a un bec crochu, des oreilles d'âne, un regard méchant et il utilise des serpents comme arme.

Les aruspices ne pouvaient permettre que tout soit perdu, que leur culture, leur civilisation disparaissent ainsi. Ils utilisèrent la Discipline Étrusque pour créer quelque chose qui puisse conserver la civilisation étrusque, qui puisse avoir, tout de suite, le maximum de possibilités pour atteindre une grande renommée, une puissance et une influence sans égal jusqu'à ce jour. C'est ainsi qu'ils purent fonder Rome.

La légende de la fondation de Rome nous fournit le compte rendu le plus intègre du rite de fondation étrusque : l'Aruspice délimitait une parcelle de terrain qui devenait Templum, c'est à dire la projection symbolique du Templum Céleste, le lieu où se trouvaient les dieux. Cet espace, parfaitement orienté, délimité par des poteaux, était libéré des influences négatives et l'Aruspice pouvait « contempler » le ciel en attendant les signes divins. Lorsque des oiseaux apparaissaient, ceux-ci étaient des signes de présage parce que leur vol était pur et ne laissait aucune trace dans l'espace céleste, l'aruspice jugeait l'espèce, le nombre et la direction de provenance en relation avec la divinité qui avait communiqué sa volonté.

Romulus et Remus se disputèrent à coups « d'aruspices » (de AVIS oiseau et SPICIO j'observe ; Remus en premier avait vu les aigles, mais Romulus en avait vu le double) le droit et l'honneur d'être le Fondateur de Rome, et de lui donner son nom.

Rome, le centre et le cœur de la latinité naquit donc avec un rite et un nom étrusques : ses racines étrusques resteront toujours vives et bien reconnaissables tout au long de sa grande histoire.



## TUCHULCHA

Auteur : Marco Donadoni

Développement : Silvano Sorrentino, Domenico Di Giorgio

Illustrations : Stefano De Fazi

Direction artistique : Stefano De Fazi

Sources historiques : Francesco De Marco

Rédaction des règles : Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Traduction : Gianna Contiero



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 - Perugia - Italie

Tous droits réservés.

Si vous avez des questions, des commentaires ou des conseils :

[www.davincigames.com](http://www.davincigames.com) - [info@davincigames.com](mailto:info@davincigames.com)

Tous nos remerciements vont à Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Dario Iacoponi, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, >, à leurs groupes de jeu et aux autres joueurs pour leurs précieux conseils.