

Kosmos : les divinités de l'Olympe (version MJ)

Divinités olympiennes de première génération



Zeus. Dieu des dieux, c'est le plus puissant des Olympiens, et le plus intelligent depuis qu'il a avalé Mètis (l'Intelligence rusée).

Domaines d'attribution : le pouvoir royal ; la justice ; le destin du monde.

Grands sanctuaires : Dodone, Olympie.

Présages : coups de tonnerre, foudre, apparitions de son aigle.

Principal oracle : chêne de Dodone. + Zeus s'exprime par ses messagers (Hermès et Iris).

Modes d'intervention favoris : métamorphose (pour se déguiser, ou protéger un mortel, ou le châtier) ; foudre (châtiment ultime, rare). Zeus délègue beaucoup d'affaires à ses enfants (surtout Athéna, Apollon, Artémis et Hermès)



Héra. Sœur et épouse de Zeus, reine des dieux, elle défend jalousement ses prérogatives. Elle est persévérante et pugnace, aussi bien comme alliée que comme adversaire.

Grands sanctuaires : Argos, Olympie.

Domaines d'attribution : les femmes puissantes ; le mariage ; à l'occasion, la guerre.

Présages : paon. + S'exprime par messagers (Hermès, Iris), ou par des sculptures parlantes.

Modes d'intervention favoris : confie des missions à des divinités moins puissantes (Vieillards de la mer, Érinyes, nymphes...) ou à des mortels plus ou moins monstrueux (ex. Argos aux cent yeux) ; se déguise en vieille ou en nourrice.



Poséidon. Le plus respecté après Zeus et Héra. Souvent dans son palais sous-marin.

Domaines d'attribution : la mer ; les séismes et raz-de-marée ; les chevaux.

Grands sanctuaires : Onchestos ; (hors de Grèce) Atlantide, Phéacie.

Présages : apparition d'un taureau ou d'un cheval.

Modes d'intervention favoris : séisme, raz-de-marée (châtiments graves et assez rares) ; se déguise en cheval (rare).



Hadès. Le plus respecté après Zeus, Héra et Poséidon. Il quitte rarement les Enfers.

Domaine d'attribution : règne sur le royaume des morts ; veille à ce que vivants et morts ne se mêlent pas les uns aux autres.

Grands sanctuaires : aucun.

Présages : aucun.

Modes d'intervention favoris : peut se déguiser en berger ; peut confier son bonnet d'invisibilité à un mortel.



Aphrodite. Seule divinité olympienne à être fille d'Ouranos. La plus puissante déesse de l'Olympe après Héra. Elle peut faire tomber amoureux mortels et immortels.

Domaine d'attribution : l'amour au sens le plus large (séduction, passion, sexualité).

Grands sanctuaires : l'île de Cythère ; hors de Grèce, l'île de Chypre.

Présages : colombes, pigeons, cygnes.

Modes d'intervention favoris : fait et défait les passions amoureuses (prodigue des idylles ou des désespoirs mortels, pousse ses victimes à des pratiques infamantes, prostitution, zoophilie...) ; peut rendre ses victimes repoussantes (laides et/ou puantes).



Déméter. Déesse franche, intransigeante et indépendante.

Domaines d'attribution : les plantes comestibles (fruits, légumes, céréales), l'agriculture, les saisons.

Grand sanctuaire : Éleusis (culte à mystères).

Présages : prospérité ou dépérissement des plantes cultivées.

Modes d'intervention favoris : fait croître ou dépérir les plantes ; se déguise en jument (rare).



Hestia. Divinité calme, austère et discrète, mais très respectée. Déesse vierge.

Domaine d'attribution : la flamme du foyer et la sphère domestique en général.

Grands sanctuaires : surtout vénérée dans les maisons.

Présages : flamme de couleur inhabituelle, tremblante, grésillante, etc.

Modes d'intervention favoris : soutien discret aux gens du commun.



Iris. Fille de Thaumás (l'un des Vieillards de la mer) et d'Électre, une nymphe Océanine (fille d'Okéanos et de Téthys).

Domaine d'attribution : servante scrupuleuse de Zeus et d'Héra, souvent messagère.

Présages : apparitions d'un arc-en-ciel.

Mode d'intervention : apparaît au destinataire (même mortel) pour délivrer son message.

Divinités olympiennes de seconde génération



Apollon. Fils de Zeus et de Létô ; frère jumeau d'Artémis.

Domaines d'attribution : fait régner la justice de Zeus ; poésie, musique, les arts en général.

Grand sanctuaire : Délos (son île natale) ; Delphes (l'été).

Présages : oracles énigmatiques ; apparitions de corneilles.

Modes d'intervention favoris : morts subites, épidémies.



Artémis. Fille de Zeus et de Létô ; sœur jumelle d'Apollon. Déesse vierge.

Domaines d'attribution : bois et forêts sauvages ; bêtes sauvages, gibier ; la chasse.

Grands sanctuaires : Délos (son île natale) ; hors de Grèce, Éphèse.

Présages : gibier inhabituel, ou comportement inhabituel du gibier.

Modes d'intervention favoris : envoi de gibier extraordinaire (biche irrattrapable, sanglier ou laie géante...) ; morts subites.



Arès. Fils de Zeus et d'Héra.

Domaine d'attribution : la guerre et les combats dans leurs aspects sanglants et brutaux.

Grands sanctuaires : la Thrace ; Sparte.

Présages : apparitions de rapaces variés (autres que l'aigle).

Modes d'intervention favoris : soutient ses enfants et alliés dans la mêlée, directement ou à l'aide de cris de guerre galvanisants.



Athéna. Fille de Zeus et de Mètis (l'Intelligence rusée). Déesse vierge.

Domaines d'attribution : la guerre, en particulier la stratégie ; l'artisanat.

Grands sanctuaires : Athènes.

Présages : apparition d'une chouette ou d'une hirondelle ; parfois statues parlantes.

Modes d'intervention favoris : soutient ses alliés dans la mêlée ; se déguise en homme.



Hermès. Fils de Zeus et de la nymphe Maïa. Dieu rusé.

Domaines d'attribution : les voyages et les communications ; le commerce ; les voleurs ; dieu psychopompe (accompagne les âmes des défunts jusqu'à l'entrée des Enfers).

Grands sanctuaires : sur le mont Cyllène (son mont natal).

Présages : envoie peu de présages (il préfère apparaître directement).

Modes d'intervention favoris : se déguise en mortel pour conseiller ou influencer les humains ; peut leur donner ou leur prêter des objets protecteurs (sandales ailées, *mouli*).



Héphaïstos. Fils d'Héra. Le seul dieu de l'Olympe à exercer un métier (artisan forgeron).

Domaines d'attribution : la forge et le travail du métal ; le feu.

Grands sanctuaires : Lemnos ; hors de Grèce, Chypre et la Trinacrie.

Présages : envoie peu de présages.

Modes d'intervention favoris : à ses débuts, se déguise en mortel pour enseigner les techniques de la forge aux humains ; par la suite, il aide indirectement les mortels en leur fournissant des objets d'origine divine à la demande d'autres divinités.



Dionysos. Le plus jeune dieu de l'Olympe, et le seul à être issu de l'union entre un dieu (Zeus) et une mortelle (Sémélé). Souvent en voyage entre la Grèce et l'Asie.

Domaines d'attribution : la vigne, le vin ; la campagne sauvage ; les plantes grimpantes ; la fête ; la folie.

Grand sanctuaire : Thèbes.

Présages : influence la croissance de la vigne et la qualité des vendanges.

Modes d'intervention favoris : se déguise en jeune homme aux cheveux longs et bouclés ; fait jaillir des sources d'eau, de lait, de miel ou de vin ; recourt aux plantes grimpantes pour immobiliser qui il veut ; peut posséder les mortels, surtout les femmes.

Eïleïthua. Déesse des accouchements, aux ordres d'Héra. Contrôle les accouchements et les fausses couches.

Hébé. Déesse de la Jeunesse personnifiée. Sert les divinités sur l'Olympe. Par la suite, elle épouse Héraclès.