



# Kosmos : l'univers en une page



## Histoire

☞ Les origines du *kosmos* se confondent avec celles des dieux. Issus du Chaos primordial, Gaïa (Terre) et Ouranos (Ciel) ont engendré **les Titans**, qui ont donné sa forme au monde. Deux Titans, Cronos et Rhéa, ont enfanté à leur tour les premières **divinités de l'Olympe**. À l'issue d'une guerre cosmique, la **Titanomachie**, le cruel Cronos et les Titans furent vaincus par **Zeus, Héra** et les dieux de l'Olympe, qui règnent désormais sur le *kosmos*.

☞ Quant aux humains, les hommes ont été modelés par le Titan **Prométhée**, tandis que les femmes descendent de **Pandora**, créée par les dieux de l'Olympe. Ils vénèrent les dieux et ceux-ci, en retour, leur prêtent assistance. Les débuts de l'humanité, appelés **l'âge d'or**, sont révolus. Après une période d'excès stoppée par un terrible **déluge** envoyé par Zeus, **Deucalion et Pyrrha** ont repeuplé la terre. Un nouveau départ s'offre à l'humanité. C'est le début d'un âge nouveau, propice aux voyages, aux créations et aux exploits : **l'âge héroïque**.

## Géographie

☞ Les Grecs ne connaissent en général que leur région natale ou les régions voisines. Peu ont voyagé loin, car **les voyages sont longs, pénibles et périlleux**. On progresse à pied, à dos d'âne, en charrette ; les plus aisés possèdent un cheval ou un char. Les routes sont incertaines, mal entretenues et peu sûres : gare aux intempéries, aux bêtes, aux monstres et aux brigands ! Les rares navires ne voyagent qu'en cabotant le long des côtes. Ajoutons qu'**il n'y a ni hôtels, ni auberges à cette époque** : quand on ne peut pas dormir à la belle étoile, on frappe aux portes d'inconnus pour demander leur hospitalité, et tout repose alors sur la confiance.

☞ Les voyageurs et les aèdes évoquent trois continents : **l'Europe, la Libye (l'actuelle Afrique) et l'Asie**. Les limites de ces contrées sont inconnues, mais on les dit inhabitables et cernées par Océanos, le dieu-fleuve qui entoure le monde. Au centre, à la limite entre ces trois continents, se trouve **la Grèce**, une région de montagnes, de rivages et d'îles, où il y a plus de cailloux que de terre cultivable.

## Les Grecs

☞ Les Grecs ont en commun de parler la même langue, d'honorer les mêmes dieux et d'avoir un ancêtre commun, Hellen, d'où leur autre nom : les Hellènes. Malgré ces points communs, **la Grèce n'est pas unifiée** : la région est partagée en milliers de villages et en centaines de villes qui forment autant de royaumes faits et défaits au gré des hasards dynastiques et des guerres.

☞ On honore les dieux par la **prière** à voix haute, des **offrandes** déposées dans leurs sanctuaires et le **sacrifice** d'animaux (ou, exceptionnellement, des humains). La piété envers les dieux et le sens de la mesure sont essentiels pour bien vivre. Commettez une **impiété** ou sombrez dans **l'hubris** (l'orgueil qui vous fait oublier votre place dans le monde) et les malheurs ne tarderont pas. Quelques impiétés graves sont le meurtre, le non-respect de l'hospitalité, l'inceste et le fait de s'en prendre aux sanctuaires des dieux ou à leurs prêtres et prêtresses.

## Vos personnages : héros et héroïnes

☞ Vous jouez des héros et des héroïnes, des hommes et des femmes parmi les plus doués de votre temps. Beaucoup appartiennent à l'aristocratie, et souvent **aux familles royales**. Les royaumes sont de tailles et de prospérité très variées, de l'îlot rocheux à une région entière. Notez qu'un souverain ne vit pas coupé de sa population. Et il doit parfois s'absenter de son palais pour voyager, guerroyer ou entreprendre une quête.

☞ D'autres héros ou héroïnes encore sont **d'origine modeste** : aèdes nomades allant de village en village pour psalmodier leurs chants en échange du pain et du logis, simples bergers, paysans, esclaves ou vagabonds.

☞ **Vos talents** peuvent s'exercer à la **guerre**, à la **chasse** ou au **conseil** (par votre éloquence et votre sagesse), mais vous pouvez aussi pratiquer **les arts** comme la musique et la poésie (si vous êtes **aède**, à l'exemple d'Orphée) ou un **artisanat** (comme Dédale l'inventeur). Vous pouvez enfin être **magicienne** (comme Médée ou Circé) en employant des mixtures, des incantations ou l'évocation d'esprits.

☞ Souvent, vous avez un dieu ou une déesse quelque part parmi vos ancêtres. Dans tous les cas, vos talents prometteurs ne tarderont pas à attirer l'attention des divinités. Saurez-vous surmonter les épreuves qu'elles vous enverront ? Votre vie sera guidée par vos choix, mais dépend en dernier lieu du **destin** tissé par les Moires. Vous pouvez donc choisir, dès le début du jeu, des **éléments de destin** qui s'accompliront tôt ou tard.