

Kosmos

Un jeu de rôle dans l'univers de la mythologie grecque
avec des règles fondées sur *BaSIC*, le jeu de rôle de base

Pierre Cuvelier
2014-2016



Valentin Serov, *Europe*, 1910.

Remerciements

Ce jeu en chantier qu'est Kosmos a d'ores et déjà bénéficié des avis et des conseils de plusieurs personnes. J'ai donc le plaisir de remercier :

- Pour leurs lectures, avis et conseils : Nils C., Juliette L., Karine R., les membres des forums de la Fédération française de jeu de rôle, de CasusNO et de Rêves d'ailleurs.
- Les cobayes des premières parties-tests : Florian « Tatou » A., Fanny A., Estelle B., Nils C., Jérémie C., Marion D., Juliette L.

Licence

Ce jeu a été créé et écrit par Pierre « Eunostos » Cuvelier. Je mets ce jeu à disposition sous la **licence Creative Commons « Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification » 3.0 France**. Cela signifie que vous êtes libres de diffuser les documents du jeu dans la mesure où vous me citez comme auteur, où vous ne faites aucune utilisation commerciale de ces documents et où vous ne les modifiez pas.

Pour le détail de cette licence :

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/fr/>

Ce jeu utilise comme base de règles le jeu *BaSIC, le jeu de rôle de base* publié par *Casus Belli* (première série) dans son hors-série n°19 en juin 1997. *BaSIC, le jeu de rôle de base* est copyright *Casus Belli*. Ce jeu est lui-même une version simplifiée du *Basic Role Playing* qui est un système de jeu de rôle publié par l'éditeur américain Chaosium en janvier 1980. Le *Basic Role Playing* est copyright Chaosium. J'ai toutefois apporté de nombreuses modifications à ces règles.

Sommaire

REMERCIEMENTS	2
LICENCE.....	2
SOMMAIRE	3
UN JEU DE ROLE ? QU'EST-CE DONC ?	9
INTRODUCTION.....	12
I. LE LIVRE DE LA GRECE MYTHOLOGIQUE	15
UN BREF APERÇU DE LA GRECE MYTHOLOGIQUE.....	16
EN COULISSES : UN SAVANT MELANGE D'EPOQUES DIVERSES	16
LA STRUCTURE DU COSMOS	16
PANORAMA DE LA GRECE PENDANT L'AGE HEROÏQUE	19
LA CRETE.....	19
LE PELOPONNESE	20
LA GRECE CONTINENTALE	21
LES ILES DE L'OUEST ET L'EUBEE	22
LA GRECE DU NORD	23
LES ILES DE LA MER ÉGÉE	24
LES COTES DE L'ASIE MINEURE	24
LES PERSONNAGES.....	26
LES HEROS ET LEUR EVENTUELLE ASCENDANCE DIVINE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
JOUER DES HEROÏNES	27
LES GROUPES HUMAINS DOMINANTS ET LES AUTRES	27
LES HUMAINS ET LES AUTRES : DES PJ (PRESQUE) TOUJOURS HUMAINS	30
PAS DE POUVOIRS AUTOMATIQUES, MAIS DES DIVINITES A L'ŒUVRE	30
LE METIER (ET LA FAMILLE) : DES PJ SOUVENT DE FAMILLE ROYALE	31
DIEUX ET MORTELS	34
LA RELIGION GRECQUE	34
LE CULTE	36
SANCTUAIRES ET TEMPLES.....	38
AUTRES USAGES RELIGIEUX IMPORTANTS	40
QUI PRIER ? LES CONTACTS AVEC LES DIEUX TOUT AU LONG DE LA VIE	41
LA SOCIETE GRECQUE A L'AGE HEROÏQUE.....	44
LES POUVOIRS EN PLACE ET LA JUSTICE	44
LES CATEGORIES SOCIALES	48
LES BATIMENTS ET L'ARCHITECTURE	50
IMAGINER VILLAGES ET VILLES	52
LA NOURRITURE.....	53
LES LOISIRS ET LES FETES	54
L'HABILLEMENT	55
LES LANGUES.....	56
L'ECRITURE... OU PLUTOT LA MEMOIRE	57

LES MOYENS DE COMMUNICATION ET D'INFORMATION : PARLEZ	58
LA MESURE DU TEMPS	59
VOYAGER DANS LA GRECE MYTHOLOGIQUE	60
LA GUERRE : COUTUMES ET ETHIQUE	62
L'EQUIPEMENT MILITAIRE.....	65
LES COUTUMES FUNERAIRES	66
II. LE LIVRE DES HEROS.....	67
CREER UN GROUPE DE PERSONNAGES DE L'AGE HEROÏQUE.....	68
AVEC COMBIEN DE PERSONNAGES-JOUEURS JOUER ?.....	68
CONCEVOIR UN GROUPE DE PERSONNAGES.....	68
IMAGINER UN PERSONNAGE.....	70
CREER UN PERSONNAGE : LA PARTIE TECHNIQUE.....	72
CARACTERISTIQUES.....	72
ATTRIBUTS	73
COMPETENCES.....	74
CREATION D'UN PERSONNAGE PRATIQUANT LA MAGIE	74
POSSESSIONS ET EQUIPEMENT DE DEPART	75
EXEMPLE DE CREATION D'UN PERSONNAGE.....	76
CREER UN PERSONNAGE NON HUMAIN	79
LISTE DES COMPETENCES.....	81
PROFILS DE METIERS.....	88
NAISSANCE ET JEUNESSE DES PERSONNAGES	90
LES DESTINS DES PERSONNAGES	94
LES ELEMENTS DE DESTIN	94
LE FIL DE LACHESIS : EVENEMENTS PENDANT LA VIE DU PERSONNAGE.....	97
LES CISEAUX D'ATROPOS : CIRCONSTANCES DE LA MORT DU PERSONNAGE	99
ÉLEMENTS DE DESTIN PLUS COMPLEXES.....	101
PROPHETIES GENERALES.....	102
RESUME DE LA CREATION DE PERSONNAGE	104
III. LE LIVRE DU SYSTEME DE JEU.....	107
REGLES DE SIMULATION	108
LES REGLES DE BASE	108
JETS DE DES	108
JETS DE COMPETENCE.....	109
BONUS ET MALUS	109
JETS DE CARACTERISTIQUE	110
JETS EN OPPOSITION.....	110
TEMPS DE JEU	112
BLESSURES ET MORT	112
TYPES DE BLESSURES	114
GUERISON	116
LES EXPLOITS	117
LES DUELS : ACTIONS EN OPPOSITION ET COMBAT RAPIDE	118
QUAND UTILISER LA REGLE DE DUEL ?	118

DEROULEMENT D'UN DUEL	118
REGLE DE DUEL POUR LES COMBATS RAPIDES.....	119
SIMULER LA PARTICIPATION DES PJ A UNE BATAILLE.....	119
METTRE EN SCENE DES COMBATS EN « STYLE HOMERIQUE ».....	120
REGLES DE COMBAT DETAILLE	123
PRELIMINAIRES AU COMBAT	123
DEROULEMENT D'UN COMBAT.....	123
LES COMPETENCES DE COMBAT AU CORPS A CORPS	126
LES COMPETENCES DE COMBAT A DISTANCE	128
LES PRIERES : AVEC L'AIDE DES DIEUX, TOUT DEVIENT POSSIBLE... ..	129
PRINCIPE	129
LIMITATIONS AUX PRIERES	129
PRIERES PENDANT LES DUELS.....	130
LES INTERVENTIONS DIVINES	131
PRINCIPAUX TYPES D'INTERVENTIONS DIVINES CONTOURNANT LES REGLES DE SIMULATION	131
INTERVENTIONS DE DIVINITES DEGUISEES EN SIMPLES MORTELS	132
POSSESSIONS ET FOLIE	134
POSSESSIONS	134
FOLIE.....	136
HUBRIS : LA DEMESURE	137
LES POINTS DE DEMESURE	137
L'ATTRIBUT HUBRIS	137
JETS DE MESURE ET JETS D'AIDOS.....	138
ACTES D'HUBRIS.....	139
PREVENIR OU ATTENUER UN ACTE D'HUBRIS.....	140
PERDRE DES POINTS DE DEMESURE	141
LA MAGIE.....	143
LES DIFFERENTES FORMES DE MAGIE A L'AGE HEROÏQUE.....	143
L'ASPECT TECHNIQUE : TABLEAU GENERAL.....	145
FONCTIONNEMENT DE LA MAGIE DES PLANTES	145
EXEMPLES DE MIXTURES	148
FONCTIONNEMENT DE LA MAGIE DES NOMS	151
EXEMPLES DE SORTILEGES DE MAGIE DES NOMS.....	152
FONCTIONNEMENT DE L'EVOCACTION D'ESPRITS	155
EXEMPLES DE SORTILEGES D'EVOCACTION D'ESPRITS	156
EXPLOITS D'ART ET D'ARTISANAT	159
PRINCIPE GENERAL	159
ARCHITECTURE (COMPETENCE : « ARTISANAT : ARCHITECTURE »).....	159
MUSIQUE (COMPETENCE « ART : MUSIQUE »)	160
SCULPTURE (COMPETENCE « ART : SCULPTURE »).....	161
TISSAGE (« ARTISANAT : TISSAGE »).....	162
EXPERIENCE	163
AUGMENTER LES CARACTERISTIQUES ET LES ATTRIBUTS	163
PROGRESSER DANS LES COMPETENCES.....	163
EXPERIENCE DES PERSONNAGES PRATIQUANT LA MAGIE	164

SIMULER LES PERIODES INTERMEDIAIRES ENTRE LES SCENARIOS	166
IV. LE LIVRE DU MENEUR DE JEU	171
CHRONOLOGIE DE LA MYTHOLOGIE GRECQUE	172
ÉVÉNEMENTS DE LA <i>THEOGONIE</i> D'HESIODE	173
PRINCIPAUX EVENEMENTS DE L'AGE HEROÏQUE	175
À QUEL MOMENT DE L'AGE HEROÏQUE JOUER ?	185
LA NATURE DES DIEUX.....	187
LES DIEUX, LE DESTIN ET LA TRAME	187
LA NATURE DES DIEUX	189
PHYSIOLOGIE DIVINE	190
LES DIEUX DES AUTRES SONT-ILS D'AUTRES DIEUX ?	197
LOIS ET POUVOIRS DES DIEUX	199
LES GRANDES LOIS DIVINES	199
LES LOIS DIVINES GOUVERNANT LES RAPPORTS ENTRE DIEUX ET MORTELS	200
LES POUVOIRS COMMUNS DES DIEUX	203
CATALOGUE DES DIEUX DE L'OLYMPE	206
LES AINES.....	206
<i>Aphrodite</i>	206
<i>Déméter</i>	209
<i>Hadès</i>	210
<i>Héra</i>	212
<i>Hestia</i>	214
<i>Iris</i>	215
<i>Poséidon</i>	216
<i>Zeus</i>	219
LES ENFANTS DE ZEUS.....	223
<i>Apollon</i>	223
<i>Arès</i>	225
<i>Artémis</i>	227
<i>Athéna</i>	229
<i>Dionysos</i>	231
<i>Eileithuia</i>	233
<i>Hébé</i>	233
<i>Héphaïstos</i>	234
<i>Hermès</i>	237
CATALOGUE DES AUTRES DIVINITES GRECQUES	240
LES DIVINITES ANCIENNES	240
LES TITANS.....	241
LES AUTRES ENFANTS DE GAIA.....	242
LES VIEILLARDS DE LA MER ET AUTRES ENFANTS DE PONTOS	243
LES TITANIDES	244
AUTRES DIVINITES MINEURES : TELCHINES, THRIAI	247
LES NYMPHES MORTELLES	247
VILLES ET HAUTS LIEUX DE GRECE	249
ARGOS	249
ATHENES	250

CNOSSOS.....	252
CORINTHE.....	254
IOLCOS.....	255
ITHAQUE	256
MYCENES	258
PYLOS DES SABLES	259
SPARTE	260
THEBES AUX SEPT PORTES	261
TIRYNTH LA FORTIFIEE.....	263
TROIE (OU ILION)	264
CARTE DE LA GRECE DE L'AGE HEROÏQUE : REGIONS ET RELIEFS.....	267
CARTE DE LA GRECE DE L'AGE HEROÏQUE : LES PRINCIPALES VILLES	268
LE COSMOS HABITE HORS DE GRECE	269
QUELQUES PRECISIONS.....	269
L'EUROPE.....	270
CARTE DU MONDE HABITE (INFORMATIONS RARES ET INCERTAINES)	271
LA LIBYE	273
L'ASIE.....	276
LIEUX INACCESSIBLES DU COSMOS	279
LES ENFERS ET LE TARTARE.....	279
L'OLYMPE	286
LES PALAIS SOUS-MARINS DE POSEIDON ET D'AMPHITRITE	289
LES FORGES D'HEPHAÏSTOS	289
BESTIAIRE	291
ANIMAUX COMMUNS EN GRECE.....	291
CREATURES MYTHOLOGIQUES ET ANIMAUX EXOTIQUES.....	300
DAIMONES, ESPRITS ET DIVINITES TRES MINEURES.....	321
PLANTES ET PHARMAKA REMARQUABLES	323
PIERRES ET SUBSTANCES REMARQUABLES	328
PEUPLES LOINTAINS OU MERVEILLEUX	331
AMAZONES, GUERRIERES HEROÏQUES	331
ANDROGYNES, HUMAINS DOUBLES	332
ARIMASPES, HUMAINS A UN SEUL CEIL	333
CYCLOPES, OU YEUX-RONDS	333
GEANTS, GUERRIERS COSMIQUES.....	335
GEGENEIS, REJETONS DE LA TERRE	337
LESTRYGONS, CITADINS ANTHROPOPHAGES	337
PHEACIENS, MARINS MERVEILLEUX	338
PYGMEES, HEROS MINUSCULES	339
PERSONNAGES NON JOUEURS TYPIQUES.....	341
PERSONNAGES PRETIRES	346
LA DYNASTIE ROYALE D'AÏDONE	346
LA CITE D'AÏDONE	346
EUMENES, VIEUX ROI MENEUR DE CHARS	347
BELOS, PRINCE ET ARCHER.....	348
PYRRHA, PRINCESSE ET MAGICIENNE	349

EUCHARIS, INTENDANTE DU PALAIS	350
HAGIAS, AEDE DU PALAIS	351
ÉCONOMIE ET TROC.....	352
ARMES ET ARMURES	352
BUTIN, EQUIPEMENT ET TRESORS	353
L'ÉCONOMIE DU TROC	353
LE TROC ENTRE PERSONNAGES	354
ÉCHELLE DE VALEUR GÉNÉRALE	354
EXEMPLES DE PRIX DANS L' <i>ILIADÉ</i>	356
EXEMPLES DE LA RICHESSE D'ITHAQUE DANS L' <i>ODYSSEÉ</i>	357
TABLEAUX DES ARMES ET ARMURES	359
FICHE D'OBJET	361
PRÉPARER SCÉNARIOS ET CAMPAGNES	362
DEBUTER A <i>KOSMOS</i> SANS SE NOYER DANS LES MYTHES.....	362
IMPLIQUER LES DIEUX : PAS TOUS À LA FOIS !	362
LES SCÉNARIOS : À CONSTRUIRE AU MAXIMUM AUTOUR DES PERSONNAGES JOUEURS	363
LES PJ DOIVENT RÉELLEMENT LAISSER LEUR EMPREINTE SUR LE COSMOS	364
LES EXPLOITS DES PJ ET LES « VRAIS » MYTHES : PROBLÈMES ET SOLUTIONS	365
<i>Il y a tellement de variantes des mythes, des généalogies, etc. Comment rester cohérent ?</i>	365
LES HÉROS ET LEUR DESCENDANCE : POURQUOI PAS DES CAMPAGNES DYNASTIQUES ?	368
AMORCES D'AVENTURES	370
UN APERÇU DES COULISSES	374
NOTE D'INTENTION : JOUER DANS L'ESPRIT DES MYTHES GRECS.....	374
LES SOURCES ANTIQUES DES MYTHES GRECS	376
LA DOCUMENTATION CONTEMPORAINE SUR LA GRÈCE ANTIQUE	377
QUELQUES FICTIONS PROCHES DE LA MYTHOLOGIE GRECQUE.....	378
MUSIQUE	379
PLANS	381

Un jeu de rôle ? Qu'est-ce donc ?

Le jeu de rôle sur table est un jeu de société dans lequel un groupe de joueurs et de joueuses élabore une histoire interactive. L'un des joueurs, le **meneur de jeu** (couramment abrégé en **MJ**), s'aide du livre du jeu pour préparer un **scénario** où sont décrits les enjeux d'une intrigue, avec ses personnages, ses lieux, ses rebondissements et ses fins possibles. Les autres joueurs jouent un groupe de personnages qu'ils ont créés (dans Kosmos, ce seront des héros et des héroïnes de la mythologie grecque) et qui vont se trouver impliqués dans l'aventure : ce sont les **personnages-joueurs** (abrégés en **PJ**).

La personne ayant choisi d'être meneur ou meneuse de jeu anime et guide la partie en faisant vivre le monde où évoluent les PJ. C'est le MJ qui décrit les lieux où se rendent les personnages, leur fait imaginer ce que leurs personnages voient, entendent, touchent, sentent ou goûtent, et quelle est l'ambiance de tel ou tel endroit. Le MJ incarne aussi tous les personnages du monde qui ne sont pas incarnés par des joueurs : ce sont les **personnages non joueurs (PNJ)**, les animaux, les plantes, les humains, les monstres, voire les dieux...

Les autres joueurs et joueuses, de leur côté, décrivent les actions et les paroles de leur personnage. Ils discutent souvent entre eux pour s'interroger sur les mystères auxquels ils ont affaire dans l'aventure, se concerter sur la meilleure conduite à adopter, élaborer des plans d'action, etc.

Chaque jeu propose un système de règles permettant de simuler les compétences, talents et pouvoirs particuliers des personnages (PJ et PNJ) par le biais de caractéristiques chiffrées et de jets de dés. Le meneur de jeu se charge de lire et d'expliquer les règles : c'est lui qui demande à un joueur de lancer les dés chaque fois que son personnage entreprend une action à l'issue incertaine.

Vue de loin, une partie de jeu de rôle ressemble beaucoup à une conversation joyeuse et animée entre des amis assis autour d'une table, avec un livre de jeu, quelques dés, des feuilles de papier et des crayons devant eux, et souvent aussi de quoi grignoter.

Nombre de joueurs. Une partie de jeu de rôle suppose au minimum deux joueurs (un MJ et un PJ) et peut se jouer jusqu'à huit joueurs au grand maximum (le MJ et sept PJ). Au-delà, cela devient compliqué de s'assurer que tous les joueurs peuvent participer réellement à l'aventure et bien s'amuser pendant la partie. Dans Kosmos, vous pouvez jouer dès 2 joueurs et il est tout à fait possible de jouer même avec des groupes de PJ assez restreints (deux à quatre PJ).

Préparation d'une partie. Pour jouer à une partie de jeu de rôle, vous avez besoin de vous réunir dans un endroit où vous pourrez vous installer confortablement et rester quelques heures à bavarder gaiement sans risque de déranger quelqu'un. Une table entourée de chaises dans un salon ou une chambre d'amis suffit amplement.

Il vous faudra du papier et de quoi écrire. Il peut être bon de prévoir aussi de quoi boire et manger au besoin.

Selon que vous comptez être simplement joueur ou bien meneur de jeu, vous pouvez avoir des choses à préparer avant le jour de la partie. En effet, la personne qui mène la partie doit effectuer un travail de préparation plus important : *grosso modo*, il lui faut lire une partie de ce livre et préparer un scénario afin de le faire jouer aux autres. Vous trouverez davantage de conseils à ce sujet dans la suite de ce manuel.

Les joueurs et joueuses, de leur côté, n'ont souvent pas de préparation à faire. Selon la façon dont vous vous organisez, vous pouvez décider de créer vos personnages-joueurs au début de la partie, ou bien un peu en avance chacun de votre côté en prenant contact avec la personne qui a prévu d'être MJ. Si vous débutez, vous pouvez utiliser des personnages tout prêts qu'on appelle des personnages prêtirés (vous trouverez des personnages prêtirés vers la fin de ce manuel).

But du jeu. Le but d'une partie, pour les joueurs, est d'affronter les périls de l'aventure, d'en percer les énigmes et d'en résoudre les problèmes ou dilemmes, afin de parvenir à une conclusion satisfaisante (exemple : accomplir un voyage périlleux en quête d'un trésor ou à la recherche d'un disparu, déjouer les plans d'un ennemi machiavélique, protéger un personnage ou un endroit, etc.). En général, il n'y a pas de gagnant ou de perdant dans un jeu de rôle : les joueurs réfléchissent et agissent ensemble pour « résoudre » l'aventure le mieux possible. Le meneur de jeu, lui, prend plaisir à décrire l'univers de l'aventure et à le faire vivre.

Déroulement d'une partie

1) Création des personnages. Au début d'une partie, les joueurs créent des personnages, à moins qu'ils ne disposent de personnages déjà créés pour une précédente aventure ou qu'ils ne préfèrent utiliser des personnages prêtirés « prêts à jouer ». Les personnages d'un jeu de rôle sont définis par un ensemble d'informations factuelles et de chiffres rassemblés sur une **feuille de personnage**.

Ces informations et ces données chiffrées servent à faire fonctionner le **système de jeu**, qui est là pour permettre aux joueurs de savoir ce qui se passe quand un personnage tente une action dont l'issue est incertaine. Dans Kosmos, on utilise surtout des **dés à 6 faces** (des dés « classiques ») **et des dés à 10 faces** (trouvables dans les boutiques de jeux) pour déterminer si une action réussit ou échoue et dans quelle mesure.

2) Commencer l'aventure. Commence ensuite l'aventure proprement dite : le meneur de jeu décrit aux joueurs une situation de départ, le lieu où se trouvent leurs personnages et les événements qui se produisent, puis il leur pose la question : « **Que faites-vous ?** » Les joueurs peuvent alors annoncer chacun ce que fait son personnage, en se concertant au besoin auparavant.

On peut décrire les actions de son personnage de façon distanciée (« mon personnage fait cela ») ou à la première personne (« je fais ceci »); on peut résumer ses paroles (« mon personnage crie au tien de se mettre à l'abri ») ou les prononcer directement en les jouant de façon un peu théâtrale (en s'exclamant d'une voix paniquée : « Thésée, attention ! »)... tout cela est possible, selon les moments et les goûts des joueurs. Mais tout passe par la conversation : il n'y a pas besoin de se déguiser, ni de se lever pour mimer les gestes du personnage ou faire un numéro d'acteur.

Les joueurs étant entièrement libres de leurs actions, le rôle du meneur de jeu comprend une part d'improvisation : le scénario qu'il utilise est un canevas général qui prévoit les actions les plus probables des PJ et la psychologie des PNJ ainsi que les principaux dénouements possibles, mais chaque groupe de jeu vit une aventure unique, au moins dans ses détails.

3) Résoudre les actions à l'issue incertaine : les jets de dés. Au cours de l'aventure, chaque fois qu'un personnage (PJ ou PNJ) tente une action qu'il n'est pas sûr de réussir, par exemple escalader une paroi rocheuse, orienter correctement son navire dans une tempête, tirer une flèche contre un monstre, etc. on a recours à des **jets de dés** pour en déterminer l'issue. Le meneur de jeu décrit alors le résultat de l'action et ses conséquences, jusqu'au moment où il repose la question : « Que faites-vous ? » (ou « Que fais-tu ? » à un personnage en particulier), etc.

4) Fin d'une partie et fin d'une aventure. Une aventure se termine lorsque les personnages-joueurs parviennent à terminer l'histoire d'une façon aussi satisfaisante que possible.

Lorsque l'aventure jouée est longue et/ou complexe, il peut arriver qu'il soit nécessaire de la répartir sur plusieurs séances de jeu (en général deux ou trois pour une même aventure). À la fin d'une séance de jeu, les joueurs et le meneur de jeu discutent en échangeant leurs avis et leurs impressions sur le déroulement de la partie, sur les moments qu'ils ont préférés ou sur les problèmes qu'ils ont rencontrés. C'est aussi le moment ou jamais pour s'assurer que tout le monde, meneur de jeu compris, a passé un bon moment : sinon, autant en discuter tout de suite pour voir ce qui n'allait pas afin d'améliorer les choses la prochaine fois.

Durée d'une partie. En général, un scénario moyen peut se faire en une séance d'environ 4 heures, parfois plus (cela paraît long, mais, en général, on ne voit pas le temps passer). C'est en général ce qu'il faut pour jouer une aventure un tant soit peu complexe. Mais la durée des parties peut beaucoup varier : il est tout à fait possible de jouer un mini-scénario en une heure ou deux, ou au contraire une aventure plus ample qui occupera deux ou trois séances de jeu.

Jouer en campagne. Comme il est possible d'utiliser un même personnage d'une aventure à l'autre, il est possible aussi de jouer plusieurs aventures reliées entre elles par une intrigue plus vaste, ce qui s'appelle jouer en **campagne**. Les PJ ont alors affaire à des quêtes plus longues et à des intrigues plus complexes qui peuvent occuper le groupe pendant de nombreuses séances de jeu. Un système d'expérience permet de simuler l'évolution des personnages, qui peuvent progresser dans leurs compétences, fonder des familles voire des villes qu'ils développent ensuite, etc. En général, la principale limite à l'ampleur des aventures trépidantes que l'on peut imaginer et jouer de cette façon est tout bêtement le temps dont disposent les joueurs.

Maintenant que vous savez tout sur le principe général d'un jeu de rôle, vous allez pouvoir en découvrir un : *Kosmos*, qui vous propose de vous plonger dans l'univers de la mythologie grecque !

Introduction

Kosmos est un jeu de rôle dans lequel vous incarnez des héros et des héroïnes dans un univers aussi proche que possible de la mythologie grecque antique telle qu'elle est décrite dans les œuvres antiques, dans un climat tour à tour épique, tragique ou romanesque.

Image : Muse accordant deux cithares. Coupe attique à fond blanc, 470-460 av. J.-C. Musée du Louvre, CA 482.

La mythologie grecque comme dans les textes antiques

Dans *Kosmos*, vous allez pouvoir incarner des héros et des héroïnes et explorer l'univers tel que se le représente la mythologie grecque antique. Là où la plupart des jeux de rôle se contentent de proposer de jouer dans une ambiance de « péplum » (film d'aventure se déroulant dans l'Antiquité), qui s'inspire donc très librement de la mythologie, j'essaie dans *Kosmos* de rester aussi près que possible des « vrais » mythes antiques.

Par exemple, contrairement à ce qu'on voit souvent dans les péplums, vous ne trouverez pas de guerriers grecs formant une tortue romaine pendant une bataille, ni de magiciens lançant des éclairs, ni de héros luttant systématiquement contre les dieux, car cela n'existe pas dans les « vrais » mythes.

Mais rassurez-vous : la véritable mythologie grecque a beau imposer des contraintes différentes, elle offre aussi de nombreuses possibilités de jeu souvent négligées ou méconnues et offre un univers d'une incroyable richesse, propice à d'innombrables aventures.

Si vous connaissez un peu la littérature grecque antique, sachez que l'atmosphère du jeu *Kosmos* se situe dans la lignée des épopées comme la *Théogonie* d'Hésiode, l'*Illiade* et l'*Odyssée* ou les *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes, tout en s'inspirant ici ou là des tragédies grecques et des récits rapportés par Hérodote ou encore par des mythographes comme le Pseudo-Apollodore. Si vous n'y connaissez rien, rassurez-vous : vous n'avez nul besoin d'être un expert sur le sujet pour vous amuser en jouant à ce jeu, car vous trouverez ici toutes les informations nécessaires pour vous mettre dans l'ambiance.



Les mortels explorent le monde tout juste modelé par les luttes cosmiques...

Vos personnages évoluent dans **le cosmos** (en grec ancien *kosmos*), formé par la terre plate, Gaïa, qu'entoure Okéanos, le fleuve circulaire qu'on appelle aussi l'Océan, et que recouvre la voûte d'Ouranos, le ciel. Le bon fonctionnement du cosmos est assuré par **les dieux** qui sont nés du chaos en même temps que la terre et ont donné au monde sa forme actuelle. Depuis la fin des grandes luttes cosmiques, les dieux qui gouvernent le cosmos sont Zeus et une quinzaine d'autres divinités appartenant à la même génération que lui ou comptant parmi ses enfants divins. Ils vivent sur l'Olympe, résidence céleste située au-dessus du mont Olympe en Grèce. Des milliers d'autres divinités interviennent également, à un titre ou à un autre, dans la bonne marche du monde. Sous la terre se trouvent les Enfers, sur lesquels règne Hadès, gardien de la frontière entre le monde des vivants et celui des morts.

Bien qu'il existe des rivalités et des tensions entre ces puissantes divinités, toutes veillent avant tout à maintenir les grands équilibres cosmiques, par exemple mettre en œuvre **le Destin** tissé par les Moires, faire régner la justice, la morale, le sens de la mesure, et faire progresser les humains vers la sagesse. Une tâche de longue haleine, car l'humanité n'en est qu'à ses débuts et les Grecs sont un jeune peuple à côté des civilisations les plus anciennes comme l'Égypte.

Les Grecs vivent en cités-états gouvernées généralement par des rois rivalisant entre eux pour les territoires. Ils connaissent encore très mal le monde en dehors de la Grèce et commencent à peine à découvrir les trois continents que sont l'Europe, l'Asie et la Libye. Ils sont à la merci des tempêtes, des famines, des tyrans, des brigands et des créatures étranges qui arpentent encore le monde. Et pourtant, ils sont aussi plus grands, plus doués et plus impressionnants que l'humanité qui viendra longtemps après eux. Leurs mœurs se dégrossissent peu à peu, leur savoir augmente, leurs talents s'épanouissent. Il ne tient qu'à quelques esprits courageux et avisés d'écrire l'histoire de cet âge.

Cette période où tout était meilleur et cependant plus ardu, où le monde est encore à bâtir et où bien des mythes sont encore à écrire, c'est **l'âge héroïque**.

Vos personnages face aux dieux, face aux Moires

Vos personnages, héros et héroïnes, sont généralement les descendants de puissantes lignées royales ou aristocratiques, qui comptent souvent une ou plusieurs divinités parmi leurs ancêtres. D'un côté, ce sont des humains comme les autres, qui n'ont généralement aucune capacité surnaturelle et sont voués à mourir comme tout le monde. Mais de l'autre, ils comptent parmi les plus doués de leur génération et comptent bien saisir leur chance d'accomplir des actes mémorables afin de faire changer le monde en bien et d'être chantés par les aèdes au cours des générations suivantes.

Unis par des liens familiaux ou simplement par l'hospitalité, l'amitié ou des périls affrontés en commun, vos personnages ont la possibilité de marquer de leur empreinte le déroulement de l'âge héroïque. Voyager en Grèce ou jusqu'aux confins du cosmos, vous confronter à des peuples et à des créatures que tous redoutent ou bien qu'aucun Grec n'avait jamais vus auparavant, prendre en main le destin d'une poignée de compagnons ou de centaines de sujets, fonder ou agrandir des cités et des royaumes, lutter pour la survie des vôtres, la justice et la gloire, et bien sûr vous retrouver mêlés aux desseins complexes des dieux, voilà quelques exemples des aventures qui vous attendent.

Mais un héros ou une héroïne aussi ses faiblesses. À tous les stades de leur carrière, vos personnages seront tentés par l'impiété et la démesure et devront se méfier de leurs propres excès, sans quoi ils deviendront aussi abjects que les tyrans ou brigands qu'ils combattent et perdront la bienveillance des dieux.

Vos personnages devront faire face au destin que les Moires (et vous) leur aurez réservé au préalable et qui s'inscrira dans la lignée directe des grands mythes grecs, sur un mode plus ou moins épique ou tragique selon vos préférences. Victoires à la guerre, mort spectaculaire ou paisible, ou bien conflits familiaux cruels, meurtres, incestes, parricides et autres souillures terribles pourront modeler leur sort.

À la fin, s'ils ne sont pas changés en ombres errantes, ils s'en iront séjourner aux Enfers. Seront-ils les ombres heureuses des Champs-Élysées ou grossiront-ils les rangs des pires criminels du cosmos dans le Tartare ? Ce sera à vous d'en décider. Quoi qu'il en soit, les générations suivantes, y compris vos groupes de personnages suivants, entendront sans doute chanter leurs aventures. Qui sait ? Peut-être même vos personnages suivants auront-ils la chance effrayante de visiter les Enfers de leur vivant et d'y recevoir les conseils de leurs prédécesseurs...

Je vais devoir lire ce manuel en entier avant de jouer ?!

Non, pas du tout. Ce livre de base contient à la fois des informations qu'il faut lire avant de jouer (la présentation de l'univers du jeu et les règles de simulation) et des informations faites pour être consultées et utilisées selon vos besoins pour vos parties, un peu comme une encyclopédie ou une boîte à outils.

Voici quoi lire selon que vous pensez être joueur ou meneur de jeu :

- **Pour les joueurs et joueuses incarnant des personnages (personnages-joueurs ou PJ) :** il vous suffit de lire la première partie, « Le livre de la Grèce mythologique », qui vous donne les bases sur l'univers du jeu. Ensuite, il sera temps de créer votre groupe de personnages à l'aide des informations contenues dans « Le livre des héros ». Remarquez que vous pouvez vous en remettre au meneur de jeu pour vous conseiller ou vous résumer l'univers du jeu si vous manquez de temps. Enfin, vous n'avez pas besoin de connaître tout de suite le détail des règles : au début, il vous suffira de suivre les indications du meneur de jeu. Par la suite, il peut être intéressant de lire les règles dans la partie intitulée « Le livre du système de jeu ».

- **Pour le meneur ou la meneuse de jeu (MJ) :** cela va vous demander davantage de lecture pour commencer.

1) Lisez « Le livre de la Grèce mythologique » pour avoir les bases de l'univers, puis « Le livre des héros » et « Le livre du système de jeu » pour avoir toutes les règles. Un jeu de rôle est un jeu de société qui contient en moyenne des règles assez complexes, mais le système BaSIC n'est pas très compliqué et il est très intuitif. Vous pouvez cependant laisser de côté certaines règles pour vos premières parties, par exemple la magie et les exploits d'artisanat, et les ajouter peu à peu ensuite.

2) La dernière partie de ce manuel, « Le livre du meneur de jeu », vous est spécifiquement destinée et ne doit pas être lue par le reste du groupe de jeu. Vous n'avez pas besoin de la lire en entier tout de suite ! Considérez cette partie comme une sorte de grande boîte à outils contenant toutes sortes d'informations et de briques d'histoire que vous allez pouvoir utiliser pour concevoir vos scénarios : secrets sur l'univers, descriptions de lieux, description de personnages non joueurs (PNJ) allant du roi typique à l'hydre de Lerne en passant par les Cyclopes, conseils pour bien maîtriser une partie, etc. Vous la consulterez ou la lirez petit à petit.

3) Enfin, avant de jouer, le ou la MJ doit se sentir à l'aise avec les règles du jeu et disposer d'un scénario, que l'on peut inventer soi-même ou trouver tout fait à part de ce manuel de base.

I. Le Livre de la Grèce mythologique

*Dans cette partie, vous trouverez une présentation générale de l'univers de Kosmos
qui peut être lue par tous les membres de votre groupe de jeu.*



John William Waterhouse, *Dans le péristyle*.

Un bref aperçu de la Grèce mythologique

En coulisses : un savant mélange d'époques diverses

L'âge héroïque ne correspond à aucune époque historique réelle en Grèce antique, bien entendu. Les mythes mélangent allègrement des éléments empruntés à des époques différentes (un peu comme les péplums actuels, d'ailleurs, quoique pas autant).

Une bonne base est de se caler sur ce que font les épopées homériques : l'*Illiade* et l'*Odyssée* ne décrivent pas une époque historique réelle, mais mélangent des éléments de civilisation empruntés à trois époques :

la **Grèce mycénienne** (en gros XVI^e-XII^e siècles avant J.-C.),

la Grèce de l'époque dite des « **siècles obscurs** » (XII^e-VIII^e siècles avant J.-C.),

la Grèce de l'**époque archaïque** (en gros VIII^e-VI^e siècles avant J.-C.).

En gros, vous pouvez piocher un peu où vous voulez, mais en restant aux époques les plus anciennes de l'histoire de la Grèce antique, avant l'époque classique (celle des guerres médiques, des tragédies et de Platon, Aristote et compagnie). Outre les époques déjà citées, vous pouvez aussi aller puiser vos inspirations dans la civilisation minoenne (active entre 3000 et 1200 av. J.-C.)

Il n'est pas impossible de vous inspirer aussi de l'époque classique (V^e-IV^e siècles av. J.-C.), mais ça commence à poser problème pour pas mal d'aspects de la société. Un exemple avec la politique : la grande majorité des mythes mettent en scène une Grèce encore dominée par des régimes monarchiques. Or, vers la fin de l'époque archaïque, le paysage politique a complètement changé, il y a quelques tyrannies et quelques monarchies mais aussi la mise en place de la démocratie à Athènes et plusieurs régimes aristocratiques (notamment à Sparte où les rois n'ont pas un pouvoir énorme). Cela dit, les tragédies grecques montrent déjà des choses paradoxales de ce genre (par exemple, Thésée dans les tragédies devient le porte-parole des valeurs démocratiques athéniennes alors qu'il est quand même censé être le roi d'Athènes).

Autre exemple : les techniques militaires. La poliorcétique et les machines de siège n'existent pas dans les mythes grecs (Troie peut résister à un siège pendant dix ans et même le cheval de Troie est une simple ruse et pas vraiment une machine de siège en bonne et due forme...). Elles se développent surtout au IV^e siècle av. J.-C., donc pendant l'époque classique. Etc.

Bref, attention avec ce genre de chose si vous voulez rester un peu cohérent, mais cela reste à vous de doser. Dans ce livre de base, les emprunts à l'époque classique se limitent aux vases peints et parfois à l'architecture des temples.

La structure du cosmos

Le cosmos est le monde tel qu'il a été peu à peu organisé par les dieux au fur et à mesure qu'il est sorti du Chaos originel qui était une béance, un gouffre indéfini sans fond ni limites. La Terre, qui est la déesse **Gaia**, a la forme d'un large disque jailli du Chaos. Gaia renferme le monde souterrain dans ses cavernes profondes. Au-dessus d'elle s'arrondit la courbe du Ciel, **Ouranos**. La voûte du ciel a été consolidée par une voûte de bronze forgée par Héphaïstos en personne et elle est portée par le Titan Atlas. L'espace situé entre Ouranos et Gaia est le monde habitable.

Loin sous la surface de Gaia se trouvent **les Enfers**, aussi appelés l'Hadès, du nom du dieu qui y règne ; ils sont entourés par le fleuve Styx, qui est une déesse. Plus profond encore, sous les

Enfers, se trouve **le Tartare**, qui a été revêtu d'un seuil de bronze, de murailles d'airain et de portes de fer, et qui sert de prison cosmique aux divinités terribles vaincues aux débuts du monde.

Loin au-dessus de la terre se trouve **l'Olympe**, demeure des principales divinités qui règnent sur le monde depuis la fin des luttes pour la souveraineté cosmique. Juste sous la voûte d'Ouranos, **Hélios**, le Soleil, et **Sélénè**, la Lune, parcourent le ciel sur leur char, de même que **Nyx**, la Nuit, et **Éôs**, l'Aurore. Hélios parcourt le ciel sur son char pendant la journée ; la nuit venue, il embarque avec son char et ses chevaux dans une gigantesque coupe de métal flottant sur l'Océan et qui lui sert à effectuer le parcours en sens inverse¹. Sur la voûte d'Ouranos circulent les astres lointains et les constellations.

Le monde habitable a la forme d'un cercle entouré par **Okéanos, l'Océan**, le plus vieux et le plus immense des dieux-fleuves, qui réside là avec son épouse Téthys. Au centre du monde ou à peu près se trouve la Grèce où s'élève notamment **le mont Olympe**, qui forme la base du palais des dieux. Le monde connu comprend trois continents : **l'Europe** au nord-ouest, **l'Asie** au nord-est et **la Libye** (l'actuelle Afrique) au sud. La Grèce se trouve dans l'est de l'Europe, à la limite avec l'Asie.

Les Grecs ont une culture commune, ils parlent la même langue (il existe plusieurs dialectes mais qui n'empêchent pas la compréhension mutuelle), ils vénèrent les mêmes divinités et ils ont un lointain ancêtre en commun, Hellen, qui leur a donné leur nom d'Hellènes. En Grèce centrale, beaucoup de Grecs s'appellent eux-mêmes les « Danaens », par référence à un autre ancêtre, Danaos, ou encore « Achéens » par référence à l'Achaïe qui est une région de Grèce centrale. Mais les Grecs ne sont pas unis sur le plan politique : la Grèce est partagée entre une multitude de petites cités-états dont les territoires forment de petits royaumes souvent rivaux.

Pendant l'âge héroïque, les Grecs sont très loin d'avoir exploré l'ensemble du cosmos. Ils n'en connaissent bien qu'une toute petite partie, qui correspond en gros à la partie est de la mer de Libye (l'actuelle mer Méditerranée). Au sein de cette partie du monde, le seul pays à peu près bien connu des mythes grecs est la Grèce elle-même. Partout ailleurs, plus on s'éloigne de Grèce, plus les contrées deviennent incertaines, merveilleuses et dangereuses à la fois.

Les Grecs appellent « **barbares** » les peuples qui ne parlent pas le grec. Bien que les Grecs aient nettement tendance à s'estimer supérieurs aux autres peuples, ce nom n'est pas toujours dévalorisant. Malgré leur fierté, les Grecs ont assez d'humilité pour se rendre compte que certains peuples méritent toute leur admiration, en particulier ceux qui sont plus anciens qu'eux et dont le savoir et les coutumes remontent aux tout débuts du monde, comme les Égyptiens, par exemple. D'autres peuples ont des mœurs proches de celles des Grecs, comme les Phéniciens ou les Tyrrhéniens (peuples de l'actuelle Italie), ce qui rend plus facile de traiter avec eux. Mais, de manière générale, plus on s'éloigne de Grèce, plus les peuples paraissent étranges, voire aux limites entre l'humain et le monstrueux (ou le divin).

Aux extrêmes limites du disque de la terre, les mythes disent que l'on parvient dans des contrées soit complètement inhospitalières (des déserts brûlants, des chaînes de montagnes immenses et glacées, des steppes interminables, et enfin les étendues de l'Océan qui ceint le monde), soit dans des pays aux richesses inconcevables où les divinités descendent encore parfois parmi les mortels.

L'extrême nord du monde, au-delà de la demeure de Borée, le vent du Nord, est peuplée par plusieurs peuples extraordinaires, dont les Hyperboréens (Ceux-qui-vivent-au-delà-du-vent-du-

¹ Héraclès utilise cette coupe comme embarcation lorsqu'il doit voyager au-delà d'Okéanos pour se rendre au jardin des Hespérides, pendant ses douze travaux.

Nord). **À l'extrême est**, l'Asie se prolonge en un pays appelé l'Inde, dont on ne connaît bien ni les peuples ni les limites. **Les limites ouest** de l'Europe au nord des colonnes d'Héraclès (l'actuel détroit de Gibraltar) sont également inconnues, et tout le nord-ouest de l'Europe (les régions où vivent les Ibères et, plus au nord, les Celtes) sont complètement inconnues. **Au Sud**, les marins venus de Grèce connaissent bien les côtes nord de la Libye ainsi que l'Arabie et le golfe arabique, et les plus hardis ont poussé jusqu'à la mer Érythrée. Mais les limites ouest et sud de l'Afrique sont inconnues. Le pays connu le plus au sud est celui des Éthiopiens (étymologiquement les « Visages-Brûlés » dont la peau a noirci sous les feux du soleil lorsque le char d'Hélios, emprunté par Phaéton qui le conduisait mal, a failli brûler l'ensemble de la terre). Seuls les dieux peuvent se rendre rapidement et aisément chez de tels peuples lointains, où ils vont savourer des banquets.

Certaines rumeurs parlent d'une île gigantesque située dans une mer à l'Ouest de l'Europe, par-delà les colonnes d'Héraclès : **l'Atlantide**, île dont les rois seraient des fils du Titanide Atlas, fils de Japet, et vénèreraient Poséidon. Ils vivent coupés du reste du monde, mais accumulent une puissance inquiétante.

D'autres rumeurs encore mentionnent **une terre située loin à l'ouest au-delà du fleuve Océan**. C'est là que vit le Titan Atlas, qui porte sur ses épaules la voûte céleste. Non loin de là se trouve un jardin merveilleux où poussent des pommiers qui produisent des pommes d'or. Il est gardé par les trois filles d'Atlas, les Hespérides, Églé, Érithye et Hespérie, avec l'aide d'un puissant dragon, Ladon. C'est là qu'Héraclès vient voler une pomme pendant ses douze travaux, et c'est là que quelques années après, Éris, la Discorde, vient prendre la pomme qui provoquera le concours de beauté entre les déesses Héra, Athéna et Aphrodite, et déclenchera indirectement la guerre de Troie. Sur cette terre éloignée de tout vivent aussi les Grées, redoutables vieilles qui partagent à elles trois un seul œil et une seule dent et sont douées du don de prophétie ; dans les premiers temps de l'âge héroïque, Persée vient les trouver afin qu'elles l'assistent dans sa quête pour vaincre Méduse. Et c'est aussi sur cette terre étrange que vivent les trois Gorgones, dont Méduse elle-même.

Panorama de la Grèce pendant l'âge héroïque

Ce chapitre est un panorama général que tout le groupe de jeu peut lire avant la partie afin d'avoir une idée de ce à quoi ressemble la Grèce mythologique. Le meneur de jeu pourra trouver des informations plus détaillées sur les différentes villes et sur le reste du cosmos dans la partie de ce livre qui lui est réservée.

Les événements de l'âge héroïque auxquels fait allusion ce chapitre constituent ce qui se passe « par défaut », mais il est possible que les personnages-joueurs modifient le cours des événements pendant leurs aventures. Le MJ peut se reporter à la chronologie du cosmos pour des informations plus complètes.

La Grèce est un pays très lié à la mer, fait de multiples îles, presqu'îles et péninsules. C'est aussi un pays très montagneux : plus des trois quarts du pays est occupé par des montagnes. En dehors de l'immense Olympe et de quelques sommets remarquables (le mont Parnasse, le Pinde et le Taygète), ces montagnes ne sont pas très hautes, mais elles rendent la circulation et la mise en culture des sols difficiles. Sur ces terrains montagneux, le sol est rocailleux et la végétation éparse. Les mortels s'installent généralement sur les rivages et dans l'arrière-pays immédiat, dans les zones au relief encore peu prononcé, couvertes de broussaille, qui s'étendent entre mer et montagne : on peut y pratiquer l'agriculture sur de petites parcelles et y établir de petits élevages. La végétation est très variée dans ces zones intermédiaires et au bord de la mer. Les régions dotées de vastes plaines ne sont pas nombreuses et ces terrains propices à la culture et à l'élevage sont un atout important. Les forêts sont nombreuses mais en général pas extrêmement grandes, sauf en Grèce du Nord (et au-delà, en Macédoine et en Thrace) où elles sont beaucoup plus vastes. Les fleuves ne sont ni très larges ni très poissonneux, mais ils irriguent convenablement le pays et la mer fournit d'énormes réserves de poisson.

Dans la mythologie grecque, le territoire correspondant à la Grèce actuelle est occupé par une multitude de populations. Ces populations se considèrent elles-mêmes comme grecques sur la base de leur langue (elles parlent grec), de leurs dieux (elles honorent en gros les mêmes divinités) et d'une parenté mythique vague (toutes pensent descendre d'un ancêtre commun, Hellen). Mais elles se reconnaissent aussi par un habitat commun : les péninsules, presqu'îles, îles et côtes organisées *grosso modo* en un cercle ayant pour centre une mer qui prend au cours de l'âge héroïque le nom de « mer Égée » lorsque le roi d'Athènes s'y suicide.

La Crète

Au sud du monde grec s'étend **l'île de Crète**, l'une des régions les mieux organisées et les plus puissantes. Gouvernée par les rois de la dynastie minoenne (du nom du roi Minos), qui règnent depuis le palais de Cnossos, la Crète est la plus grande puissance maritime de la région pendant tout le début de l'âge héroïque, et les cités de Grèce centrale observent une neutralité respectueuse à son égard, voire lui versent tribut. Comme on peut s'y attendre, les rois crétois accordent une attention particulière au dieu Poséidon. Au cours de l'âge héroïque, la puissance crétoise diminue peu à peu à mesure que les villes de Grèce centrale comme Mycènes, Argos ou Athènes prennent leur essor. Le joug exercé par Minos sur Athènes est brisé avec la mort du Minotaure et la fuite d'Ariane, suivie quelque temps après par la mort de Minos assassiné par

Dédale qu'il poursuivait en Sicile chez le roi Cocalos. Les successeurs de Minos ne retrouvent jamais la même puissance que lui.

Certaines cavernes de Crète, dans la campagne reculée, abritent un peuple troglodyte peu nombreux mais ancien, celui des Courètes, qu'on dit parfois descendants des filles de Doros et parfois originaires de Phrygie (en Asie Mineure). Ils sont connus pour avoir aidé Rhéa à dissimuler et à protéger le jeune Zeus avant qu'il soit assez grand pour aller affronter son père Cronos (ils entrechoquaient leurs boucliers et leurs armes pour couvrir les vagissements du nourrisson). Les Courètes sont de valeureux guerriers, mais ils sont aussi connus pour leur tempérament joyeux et pour leurs qualités de danseurs et de joueurs de flûte.

Un peu au sud du Péloponnèse, au large de la Laconie, se trouve la petite **île de Cythère**. Peu peuplée et ne comptant aucune cité d'importance, l'île se compose de campagnes boisées dont les habitants ont un mode de vie entièrement rural. On y trouve l'un des principaux sanctuaires d'Aphrodite. À mi-chemin entre Cythère et la Crète se dresse **Anticythère**, un îlot battu par les flots et réputé inhabité.

Le Péloponnèse

La presqu'île d'abord appelée Apia², qui prend ensuite le nom de **Péloponnèse**, en référence au roi Pélops qui y fait de nombreuses conquêtes militaires ou diplomatiques (sans parvenir à élaborer un royaume durable), est le cœur de la Grèce centrale. Elle se divise à son tour en plusieurs régions.

Au sud-est du Péloponnèse s'étend **la Laconie**. Sparte en est la ville la plus développée ; son territoire est nommé Lacédémone. La région compte d'autres cités, comme Amyclées. La pointe sud-est de la Laconie forme le cap Malée, que les marins ne doublent jamais sans inquiétude lorsqu'ils s'aventurent vers l'ouest : ce cap forme la limite du monde civilisé et de la navigation à peu près sûre. Au-delà, la connaissance du tracé des côtes est moins bonne et la navigation devient nettement plus difficile.

Au sud-ouest du Péloponnèse, c'est **la Messénie**. Au cours de l'âge héroïque, la région est dominée par le royaume du roi Apharée, qui est ensuite gouverné par Nélée puis son fils Nestor. La région entretient des rapports méfiants avec la Laconie, car Sparte tourne régulièrement ses ambitions politiques de ce côté.

L'ouest du Péloponnèse se nomme **l'Élide**. C'est une région dotée de vastes plaines, qui doit son nom à la cité la plus puissante de la région, Élis. Élis est en conflit territorial régulier avec la région voisine à l'est, l'Arcadie (voyez plus loin).

Le cœur du Péloponnèse est formé par **l'Arcadie**. C'est une région très montagneuse et très rurale, au peuplement très ancien mais très clairsemé, où plane une atmosphère étrange. D'un côté, on peut y trouver des paysages idylliques de vallons un peu boisés et de vastes troupeaux et on peut y converser avec des cultivateurs et des éleveurs parfois poètes, qui parlent le pélasge, une langue plus ancienne que le grec et qui passe pour la plus ancienne langue humaine au monde, car les Arcadiens se disent *prosélainoi* (« plus anciens que la Lune ») et descendants de Pélasgos, lui-même né directement de Gaia sur le sol d'Arcadie. Le pélasge est apparenté au grec, de sorte qu'on peut se comprendre à peu près entre les deux langues.

D'un autre côté, on peut aussi se retrouver en Arcadie au beau milieu de paysages sauvages et presque inhabités, où la région semble d'un coup inhospitalière, rappelant que cette région et ses habitants vivent depuis des temps immémoriaux selon un mode de vie très fruste. Ils vivent dans de petits villages et de rares petites villes, et passent pour se nourrir de glands de chênes rôtis. Le sol y est pauvre, les cultures difficiles et peu fécondes. La terre se prête en revanche très bien à l'élevage de chevaux, de chèvres et de brebis.

² « La poire », parce qu'on y trouve des poiriers.

Au nord-ouest de l'Arcadie s'élève le mont Érymanthe, ravagé un temps par un sanglier féroce jusqu'à ce qu'Héraclès le capture.

Vers l'ouest de l'Arcadie se trouvent deux endroits importants. L'un est la petite ville de Pisa, où Pélops s'installe après avoir triomphé du roi Cénomaos fils d'Arès, et qui devient le centre de son royaume jusqu'à sa mort ; Pisa décline ensuite rapidement, car les enfants de Pélops, exilés par leur père après une affaire d'assassinat, deviennent rois de différentes cités du Péloponnèse. L'autre lieu important d'Arcadie est le sanctuaire d'Olympie, qu'Héraclès fonde au cours de ses voyages et qui devient peu à peu le plus important sanctuaire de Zeus, lieu de rassemblement des athlètes du monde entier pour les Jeux olympiques tous les quatre ans. Olympie n'est pas une ville mais un site exclusivement religieux, de sorte que les cités voisines rivalisent pour son contrôle ; la ville voisine d'Élis, en Élide, convoite particulièrement Olympie. Une autre cité importante de la région, outre Pisa en son temps, est Tégée (au sud-est).

En Arcadie coule le fleuve Alphée, que l'on dit amoureux de la nymphe Aréthuse, laquelle vit en Trinacrie (l'actuelle Sicile) : le fleuve, à son embouchure, disparaît sous terre, passe sous la mer et resurgit en Trinacrie au même endroit que la source à laquelle il mêle ses eaux : on dit que le fleuve enlace ainsi la nymphe. Ailleurs, le fleuve Stymphe alimente le lac du même nom où vivent des myriades d'oiseaux carnivores qu'Héraclès finit par tuer ou chasser. Ailleurs, on trouve une petite rivière aux eaux noires et malodorantes, qui ne tarde pas à plonger sous terre : ce n'est autre que la seule partie visible sur terre du Styx, le terrible fleuve des Enfers. Ses eaux sont empoisonnées et corrosives ; le seul moyen d'en transporter est de les recueillir dans un sabot de mule.

Le nord du Péloponnèse est occupé par l'**Achaïe du Péloponnèse** (qu'il ne faut pas confondre avec une deuxième région du même nom située en Thessalie, plus au nord).

Le nord-est du Péloponnèse est l'**Argolide**, qui doit son nom à la cité d'Argos où se trouve un important sanctuaire d'Héra. À Argos, pendant l'âge héroïque, règne notamment Diomède. Mais la région, très urbanisée, compte d'autres cités encore plus puissantes. La plus importante n'est autre que Mycènes, avec son vaste palais, sa muraille cyclopéenne et sa Porte des Lionnes. Vers la fin de l'âge héroïque, Mycènes est gouvernée par Agamemnon. Les autres cités notables sont Tirynthe (un peu au sud de Mycènes) où règne un temps Eurysthée, Némée (à l'ouest) où Héraclès tue un lion géant, et Trézène (sur la côte au nord-est), fondée par le fils de Pélops du même nom et ville natale de Thésée. Notez aussi, au sud d'Argos, la région des marais de Lerne où Héraclès pourfend l'hydre envoyée par Héra.

La Grèce continentale

Au nord du Péloponnèse s'étend l'**Hellade**, la Grèce continentale. Le Péloponnèse s'y rattache par l'**isthme de Corinthe**, contrôlé par la ville du même nom ; la région est appelée **Corinthie**. Corinthe est un port extrêmement important dans la région, grâce à sa situation géographique très avantageuse pour le commerce (et pour la guerre). La ville, très peuplée et bruisante d'activité à tout moment du jour ou de la nuit, est un bon endroit pour croiser toutes sortes de commerçants et de voyageurs de passage. Il est possible de faire hisser les navires d'une rive à l'autre de l'isthme moyennant un prix conséquent afin de ne pas avoir à contourner toute la presqu'île.

Un village notable de Corinthie est Crommyon, un temps ravagé par une truie géante que Thésée finit par tuer.

À l'est de Corinthe se trouve l'**Attique**, la région de Grèce continentale qui s'avance le plus dans la mer. La cité la plus importante y est Athènes.

Plus au nord-ouest que l'Attique s'étend la **Béotie**. La ville la plus importante en est Thèbes, la ville aux sept portes, où règne la dynastie des Labdacides (qui compte notamment Œdipe). Une ville plus petite mais tout aussi importante est Éleusis, où Déméter a un sanctuaire qui initie les mortels aux mystères, les rites secrets de la déesse. Sur la côte nord de Béotie se trouve la ville

portuaire d'Aulis, qui est contrôlée par le roi de Thèbes. C'est là que la flotte menée par Agamemnon se rassemble avant de partir pour Troie.

Plus au nord-ouest encore, c'est **la Phocide**. À la limite entre Béotie et Phocide s'étend la ville d'Orchomène. Très puissante au début de l'âge héroïque, elle perd peu à peu en influence au profit de Thèbes.

Plus à l'ouest encore, c'est **la région de Delphes**, l'un des sanctuaires les plus importants de Grèce. Le sanctuaire se trouve dans un site naturel impressionnant, une étroite vallée le long des flancs du mont Parnasse. Le sanctuaire est alimenté par la source Castalie, dont la nymphe vit là, bien qu'elle ne se montre que rarement aux mortels. En été, on y vénère Apollon, dont l'oracle, la Pythie, est connue pour son infailibilité et pour la complexité retorse de ses paroles. En hiver, le sanctuaire est consacré à Dionysos. Avant les débuts de l'âge héroïque, c'était un dragon, Python, qui résidait dans cet endroit et rendait des oracles, mais il fut tué et remplacé par Apollon. Non loin de Delphes se trouve l'ancienne source de Telphoussa, dont la nymphe a tenté de tromper Apollon en le dirigeant vers Python : le dieu s'est vengé en obstruant la source avec de gros rochers et elle ne coule plus à la surface³. Elle est peut-être morte ou peut-être simplement enfermée sous terre, attendant un accident de terrain ou une main secourable pour revoir la lumière et s'amender, ou bien pour se venger du dieu.

Au nord de Delphes, une petite bande de territoire est nommée **la Doride**. C'est là que les Doriens, venus d'Épire et de Macédoine, viennent s'installer en Grèce lorsqu'ils envahissent la région vers la fin de l'âge héroïque, avant de partir en guerre plus au sud pour revendiquer le pouvoir sur le Péloponnèse en tant que descendants d'Héraclès ; leur victoire marque la fin dernière de l'âge héroïque.

À l'ouest de la Doride, c'est **l'Étolie**. La ville la plus importante est Calydon, dont le territoire est ravagé par un sanglier géant jusqu'à ce qu'un groupe de héros mené par Méléagre parvienne à tuer le monstre. La côte étolienne est occupée par des marécages qui rendent malaisée l'édification d'un port. Les Étoliens passent pour avoir des manières rudes, parlant un dialecte peu compréhensible et se nourrissant parfois de viande crue⁴.

Les îles de l'ouest et l'Eubée

Au large du continent, au sud-ouest des côtes étoliennes, s'étendent **plusieurs îles**, dont la plus vaste est la **Céphallénie** (l'actuelle Céphalonie) dominée par le mont Ainos, aux flancs couverts de pins propices à la construction navale. Plus au nord se trouve **Leucade**, très boisée, terminée à l'ouest par des falaises blanches nommées « le saut de Leucade » ; une rumeur locale dit que les amoureux désespérés peuvent se jeter de là dans la mer et sont guéris de leur amour s'ils ne meurent pas de la chute. **Taphos**, à l'est de Leucade, en vient pendant l'âge héroïque à être habitée par un peuple descendant de Persée et pratiquant la piraterie. Les Taphiens, pirates particulièrement sanguinaires, ont coutume de détrousser leurs victimes et de les vendre en esclavage ; ils n'hésitent pas à s'en prendre aux petites villes côtières. Au sud de Taphos est **Ithaque**, l'île natale d'Ulysse. Plus à l'est, les **îles Échinades** ne sont guère que des îlots battus par la mer. Au sud de la Céphallénie s'élève **Zacynthe**, couverte de forêts. L'île tient son nom d'Hyacinthos, héros originaire d'Amyclées (petite ville près de Sparte) et aimé d'Apollon.

Taphos et Zacynthe sont gouvernés par de petits rois et par des nobles qui font partie des prétendants à la main de Pénélope après la disparition d'Ulysse ; ils commettent divers excès au palais et sont massacrés par lui au retour du héros.

L'Eubée est une île qui s'étend, elle, non loin des côtes nord de l'Attique, de Béotie et de Doride. Les flancs des montagnes qui s'élèvent en son centre sont très propices à l'agriculture. Sur les côtes alternent falaises abruptes et larges plages. Aux origines du monde, l'Eubée a été l'un des

³ Tout cela est raconté dans l'*Hymne homérique à Apollon*.

⁴ Du moins, c'est ce qu'affirme Thucydide à propos des vrais Étoliens du Ve siècle av. J.-C.

champs de bataille de la Titanomachie puis de la Gigantomachie ; on dit que sous l'île se trouverait la résidence de Briarée, l'un des Hécatonchires (Cent-Bras) qui ont vaincu les Titans. L'île est habitée par les Abantes, qui sont de farouches guerriers capables d'entrer dans des frénésies meurtrières pendant les combats, grâce à l'aide d'Arès.

La Grèce du Nord

Le nord de l'Hellade est généralement divisé en deux grandes régions.

À l'est, c'est **la Thessalie**, une région de grandes plaines comme il y en a peu en Grèce. Elles sont délimitées par des chaînes de collines et, au nord, par des montagnes. La vallée de Tempé, où coule le Pénée, est le joyau de la région, superbe avec ses reliefs rocheux où le fleuve s'est creusé une vallée et sa végétation dense et verdoyante. Les massifs rocheux des Météores, qui se dressent verticalement et semblent avoir été lancés depuis le ciel, tels des monolithes hauts comme de petites montagnes, servent à l'occasion de refuges aux gens solitaires, ou aux habitants de la région en cas d'attaque, mais aussi parfois aux bandits ou aux personnes recherchées⁵.

La Thessalie est connue pour ses fertiles cultures de blé, ses riches élevages de bétail et de chevaux... où galopent aussi les Centaures, qui cohabitent plus ou moins bien avec l'autre peuple de la région, les Lapithes. Les Centaures sont pour la plupart de mœurs frustes et de caractère irascible. Les Lapithes, contrairement à ce qu'ils prétendent, n'arrivent pas toujours à être beaucoup plus subtils. La région est aussi fameuse pour les nombreuses herbes et substances qu'elle fournit aux magiciennes, qui viennent de loin pour s'y approvisionner en ingrédients qu'on ne trouve que là. Il leur arrive aussi de s'y réunir, voire s'y installer quelque temps.

Le sud-est de la Thessalie est appelé **la Phthie** (ou parfois **l'Achaïe de Thessalie**). C'est la région natale d'Achille. Au cœur de la région se trouve la ville d'Échalie. On sait que pendant la vie d'Héraclès, la ville est gouvernée par Eurytos, qui se querelle avec Héraclès à cause de sa fille Iolè ; Héraclès finit par assiéger, prendre et piller la ville, et repart après avoir installé Iolè sur le trône⁶. Sur la côte est de Thessalie se trouvent des villes portuaires comme Iolcos (dont part Jason) et Phères (où règne notamment Admète). À l'extrême nord-est de la Thessalie, non loin de la Macédoine, s'élève une montagne vertigineuse dont les sommets se perdent dans les nuages : c'est l'Olympe, la base de la demeure des dieux. Au sud, une autre montagne impressionnante mais moins élevée est le mont Ossa.

À l'ouest, c'est **l'Épire**, séparée de la Thessalie par le massif montagneux du Pinde. C'est en Épire que se trouve Dodone, un important sanctuaire de Zeus où un chêne bruisant communique des oracles aux prêtres du dieu. À quelque distance de la côte au sud-ouest de l'Épire s'étend l'île de **Corcyre**.

Les régions situées encore plus au nord forment les confins du monde grec : à l'ouest, **l'Illyrie**, à l'est **la Macédoine**. Sur le continent au nord de la mer Égée s'étend **la Thrace**, une région sauvage et peu sûre dont la population vit en villages, sans bâtir de cités, et passe pour barbare. C'est là qu'Héraclès va dompter les cavales de Diomède fils d'Arès. C'est en Thrace que vit Orphée, le meilleur poète et le meilleur musicien de l'âge héroïque. La Thrace, au nord, s'étend jusqu'au cours du fleuve Ister⁷.

⁵ Les images de cet endroit (les actuels monastères des Météores), qu'on peut voir sur Wikipédia ou sur les sites de tourisme, constituent une excellente inspiration pour vos descriptions.

⁶ Les motifs de la querelle et le destin d'Iolè sont inconnus : l'idée qu'Héraclès installe Iolè sur le trône est une invention de ma part.

⁷ L'actuel Danube. Mais dans les épopées mythologiques grecques comme les *Argonautiques*, le tracé du fleuve n'a que peu de choses à voir avec le Danube réel.

Les îles de la mer Égée

La mer Égée est parsemée d'**une multitude d'îles et d'îlots** qui fournissent autant d'escales aux marins sur leur trajet entre la Grèce centrale et les côtes de l'Asie Mineure. Parmi celles qui forment les actuelles Cyclades, **Théra**, située très au sud, est l'unique île volcanique de Grèce ; tôt pendant l'âge héroïque, elle est sous domination minoenne, mais est ensuite ravagée par une éruption qui la disloque ; repeuplée, elle n'atteint jamais à la même prospérité. Plus au nord est **Naxos**, où Thésée abandonne Ariane, et, un peu à l'ouest de Naxos, **Paros**. Plus à l'ouest encore, **Sériphos**, où s'échoue le coffre dans lequel Danaé et son tout jeune fils Persée ont été jetés à la mer ; ils y sont recueillis par le roi d'alors, Polydecte. Au nord de Naxos se trouve la minuscule île de **Délos**, qui est à l'origine une île flottante capable de se déplacer au gré des flots. Avant l'âge héroïque, Létô, adossée à un palmier, y accouche d'Apollon et d'Artémis, et à partir de ce moment l'île s'enracine au fond de la mer. Délos devient le principal sanctuaire d'Apollon avec Delphes, mais aussi un lieu connu pour son marché aux esclaves.

Parmi les îles situées au sud-est (l'actuel Dodécanèse), citons **Samos** (réputée pour ses chantiers navals et ses architectes mais aussi sa laine) et **Symé** (où, à l'époque de la guerre de Troie, règne Nirée, le plus beau des Grecs après Achille ; Nirée combat et meurt à Troie).

Parmi les îles situées le plus au nord, au large de la Troade, se trouve l'île de **Lemnos**. Une haute montagne y abrite certaines des forges d'Héphaïstos, qui les y installa après être tombé du haut de l'Olympe sur l'île. On y trouve aussi un sanctuaire des Cabires. Pendant le règne du roi Thoas, les Lemniennes, frappées d'une malédiction par Aphrodite pour l'avoir dédaignée, se voient boudées par leurs maris. Excédées, elles finissent par tuer tous les hommes de l'île ; seule Hypsipyle, fille de Thoas, épargne son père. Lors de leur escale dans l'île, les Argonautes s'unissent aux Lemniennes et l'île, par la suite, se repeuple peu à peu.

Non loin de la côte au sud de la Troade s'étend l'île de **Lesbos**, connue pour ses aèdes (comme Arion de Métymne) mais aussi voire surtout ses poétesses (dont Sappho⁸). Les amours entre femmes y sont particulièrement fréquentes, notamment parmi les poétesses, où elles forment un équivalent féminin de la pédérastie intellectuelle entre hommes dans certaines cités péloponnésiennes comme Athènes. On trouve à Lesbos plusieurs villes petites mais florissantes : Mytilène, Méthymne, Antissa.

Les côtes de l'Asie Mineure

La côte nord-est de **l'Asie Mineure** forme avec la Thrace le détroit qui prend pendant l'âge héroïque le nom d'**Hellespont** lorsqu'Hellé, sœur de Phrixos, s'y noie tandis que les deux jeunes gens se rendent en Colchide sur le dos du bélier ailé à toison d'or. La mer intérieure dont l'Hellespont marque l'entrée est la **Propontide** dont les côtes sont habitées par des populations barbares, pour certaines belliqueuses. Très loin à l'est, la mer se termine par un autre détroit, le **Pont-Euxin**, fermé par les Planctes, deux falaises mouvantes qui broient les navires. L'Argo est le premier navire à les franchir pour se rendre, encore plus loin à l'est en suivant la côte sud, jusqu'en **Colchide**, au royaume d'Aiétès. On dit qu'après le passage de l'Argo les Planctes deviennent inoffensives, mais ce n'est peut-être pas toujours vrai...

Dès l'âge héroïque, des Grecs viennent s'installer sur la côte ouest de l'Asie Mineure où ils cohabitent de manières très diverses avec les peuples d'Asie.

⁸ Je fais ici remonter Sappho (qui vit normalement au VI^e siècle av. J.-C.) à l'âge héroïque, ce à quoi son surnom très tôt acquis de « dixième Muse » lui donne largement droit. Cela permet aussi d'enrichir le jeu avec la possibilité de jouer des poétesses (l'existence de tout un groupe de poétesses lyriques à Lesbos à l'époque de Sappho est d'ailleurs bien attestée). Je brode un peu en élevant les amours entre femmes dans les milieux artistiques à un équivalent de la pédérastie ; là encore, cela me semble intéressant et encore assez proche des poèmes mythologiques grecs d'ajouter cette possibilité.

La région située au sud du Pont-Euxin, dans l'intérieur des terres, est appelée **la Phrygie**, du nom du peuple qui y vit, les Phrygiens. Pendant l'âge héroïque, ils sont gouvernés par Gordios, qui fonde la ville de Gordion, puis par son fils, Midas, qui finit vaincu par des envahisseurs venus de l'est (des Cimmériens ou des Assyriens).

La partie nord-ouest de l'Asie Mineure, habitée aussi par des Phrygiens, tient le nom de **Troade** de la riche ville de Troie, aussi appelée Ilion, du nom de son fondateur, Ilos, fils de Trôs. Trôs et Ilos sont des descendants de Dardanos, ce qui vaut à leur peuple le nom de Dardaniens.

Au sud de la Troade en longeant la côte, une petite région est appelée **l'Éolide**, du nom de l'ancêtre éponyme des habitants de la région, Éole fils d'Hellen⁹. Sa ville la plus importante est Pergame.

La Lydie s'étend dans l'intérieur des terres jusqu'au sud. À peu près à mi-chemin entre les côtes nord et sud du continent, à hauteur de l'île de Chios, s'élève en pente douce une haute montagne, le mont Sipylos. Deux villes s'élèvent dans la région : Tantalos, ancienne et petite ville située à mi hauteur du flanc de la montagne tournant le dos à la mer, et Sipylos, qui se trouve sur la côte au pied du mont¹⁰. Sur ces villes, au début de l'âge héroïque, règne le roi Tantale, réputé pour ses grandes richesses et pour sa piété, jusqu'à ce qu'il s'égare dans un crime impie ; son fils, Pélops, quitte la région pour aller s'installer dans le futur Péloponnèse, en Élide, dans la ville de Pisa. Tantale est vaincu par Trôs, roi de Troade, qui prend le contrôle de la région ; après sa mort, Tantale est condamné à son fameux supplice de la faim et de la soif (d'autres disent qu'il est perpétuellement menacé par un rocher vacillant au-dessus de sa tête).

Le sud de la côte, en face des îles de l'actuel Dodécanèse, se partage en plusieurs petites régions. En face de l'île de Samos, c'est **l'Ionie**, la région la plus peuplée par des colons grecs. Elle tient ce nom d'Ion (un des fils d'Érechthée, roi d'Athènes), qui vient s'installer dans la région sur la recommandation d'Athéna. Des villes anciennes et bien développées se trouvent en Ionie : Éphèse, réputée pour son sanctuaire d'Artémis, et Milet. Plus au sud encore, c'est **la Carie**, moins urbanisée, où la ville la plus notable est Halicarnasse, installée sur la côte. Non loin de la côte se trouve l'île de Cos, qui envoie plusieurs héros (Antiphos, Phidippe) combattre à Troie. Enfin, sur la côte sud de l'Asie Mineure, c'est **la Lycie**, dont proviennent des héros de la guerre de Troie comme Glaucos (fils d'Hippolochos) et Sarpédon.

⁹ Ce n'est pas l'Éole maître des vents, qui est fils d'Hippotès, mais un homonyme.

¹⁰ J'invente les détails sur ces deux villes dont les noms sont connus d'auteurs comme Pline l'Ancien.

Les personnages

Les héros et leur éventuelle ascendance divine

L'âge héroïque dans la mythologie grecque est une période où l'humanité était plus grande, plus forte et plus douée qu'aux époques suivantes. Les humains en général se sont affaiblis au fil du temps. Bien sûr, les héros et héroïnes de la mythologie sont particulièrement doués et forts par rapport à la moyenne, mais ce n'est *pas* le résultat automatique de leur ascendance divine. Il y a des fils et filles de dieux qui ont des vies tout à fait ordinaires et n'accomplissent pas d'exploits mirobolants.

De même, le caractère plus ou moins éloigné du dieu dans l'arbre généalogique d'une personne n'a pas la moindre conséquence sur sa puissance. Beaucoup de héros grecs fameux sont « seulement » des petits-fils ou arrière-petits-fils ou -filles de dieux. Ulysse a des ancêtres variables mais est, au mieux, un petit-fils de dieu. La puissance ou le statut d'une divinité n'a pas non plus d'influence automatique sur la puissance ou sur la renommée à venir d'un personnage. Achille, par exemple, est le fils d'une « simple » nymphe marine (Thétis).

Bref, le fait de descendre d'une divinité ne confère pas « physiologiquement » de force supplémentaire ou de capacités particulières aux personnages que vous allez jouer. C'est simplement le fait de vivre à l'époque héroïque qui rend les héros plus forts. Cela, mais aussi le fait qu'ils sont particulièrement doués dans leur domaine. Et surtout le fait qu'ils ont (souvent, mais pas toujours) la bienveillance des dieux.

Oubliez les bêtises sur les « demi-dieux » et la pseudo-génétique qu'on voit souvent dans les films américains sur la mythologie ou les séries de romans comme *Percy Jackson* (« ton père est un dieu donc tu ne peux qu'être plus fort qu'un humain ordinaire... »). Ça ne correspond à rien dans la vraie mythologie grecque, où le concept de « demi-dieu » n'est pratiquement jamais employé et où il n'y a pas du tout cette idée d'une séparation stricte entre les fils ou filles de dieux et les autres. Ces inventions viennent probablement en partie d'une réécriture américaine des mythes grecs influencée par les histoires de super-héros.

D'accord, il y a quelques exceptions, si l'on cherche bien. Lyncée, l'un des pilotes du navire *Argo*, était capable de voir à travers les nuages et les murs. Mais il est le seul personnage de la mythologie grecque à avoir une telle capacité. De même, les frères Zétès et Calaïs, les Boréades (fils de Borée, le vent du Nord), ont des ailes. Mais là encore, les connaissez-vous ? Non. Pour la bonne raison qu'ils n'apparaissent pas dans *l'Illiade* et *l'Odyssée*, qui ont beaucoup influencé notre vision des mythes. Même dans les *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes, le principal texte où ils apparaissent, ils restent des exceptions. Bref, ils ne représentent pas la règle dans la mythologie grecque, mais des cas très rares.

Pour jouer dans l'esprit des épopées antiques, il faut donc jouer en grande majorité de « simples » mortels dépourvus de capacités spéciales, mais doués dans leur domaine et aidés par les dieux.

Autre chose : s'il est bien sûr fréquent que les héros descendent des divinités, il y a certaines divinités qui n'ont pas eu d'enfants du tout. L'Olympe compte trois déesses vierges : Artémis, Athéna et Hestia (la déesse du foyer domestique, qui n'intervient pratiquement jamais dans les

mythes). Il y a d'autres dieux comme Hadès qui n'ont simplement pas d'enfant connu. Il reste possible de contourner cette limite en imaginant des naissances surnaturelles et des circonstances particulières (exemple : un satyre tente de violer Athéna, elle l'évite, son sperme tombe sur le sol et un héros en naît : ce ne serait pas si loin de ce qui s'est produit lors de la tentative du mortel Ixion pour violer Héra, où le sperme d'Ixion devient indirectement à l'origine des Centaures, ou encore des avances que fait Héphaïstos à Athéna et qui aboutissent à la naissance d'Érichthonios, ancêtre des rois d'Athènes). En règle générale, cependant, on ne peut pas jouer de héros ou d'héroïne descendant d'une déesse vierge.

Peut-on jouer des héroïnes ?

On raconte beaucoup de bêtises sur le rôle des femmes en Grèce antique, et on se donne parfois beaucoup de complexes pour rien sur le fait de pouvoir jouer ou non des héroïnes. En bref : oui, vous pouvez ! Quelques explications :

- Certes, dans l'Histoire « réelle », il y a eu une domination masculine en Grèce antique en général, comme dans la plupart des sociétés humaines à l'époque. Mais il ne faut pas confondre le statut des femmes en Grèce antique en général avec la situation d'Athènes à l'époque classique, où les femmes n'avaient en effet pas un sort enviable. La situation des femmes a beaucoup évolué au fil des siècles, et, à une même époque, elle pouvait être très variable selon les cités, leurs lois et leurs coutumes (typiquement, des cités comme Sparte ou Gortyne donnaient plus de droits aux femmes qu'Athènes à l'époque classique).

- Et surtout, rappelez-vous : *vous allez jouer dans la mythologie*. Or la mythologie met régulièrement en scène des héroïnes et des personnages féminins importants. Il y en a de toutes sortes : des guerrières comme Atalante ou les Amazones (Penthésilée, Hippolyte...), des magiciennes comme Médée, des devineresses comme Cassandra, des reines comme Hécube, Jocaste, Pénélope ou Hypsipylé, des princesses comme Andromède, des femmes au départ ordinaires mais qui se distinguent dans des circonstances extraordinaires (Antigone, Iphigénie, Procné) ou qui deviennent des Bacchantes (adoratrices de Dionysos, comme Agavé à Thèbes) et acquièrent des pouvoirs extraordinaires ponctuels en état de transe comme dans *Les Bacchantes* d'Euripide ou les *Dionysiaques* de Nonnos de Panopolis, etc.

Bref, n'ayez aucun complexe à jouer tous les types de personnages féminins que vous voulez. Vous pouvez chercher un peu dans les dictionnaires de mythologie si vous manquez encore d'exemples d'héroïnes après avoir lu le présent livre.

Les groupes humains dominants et les autres

- **Hellénocentrisme.** La mythologie grecque colporte une vision du monde hellénocentriste, ce qui n'a rien de surprenant (on part du principe que les dieux d'une religion en particulier existent vraiment !). Mais rien n'empêche d'imaginer, au cours de voyages, des rencontres avec d'autres cultures et d'autres religions, voire des rencontres qui se terminent bien. Les polythéismes sont plus souples que les monothéismes postérieurs pour ce qui est d'accepter la croyance en d'autres dieux. De plus, sur le plan divin, rien n'empêche d'imaginer une coexistence (là encore pas forcément inamicale) entre les dieux de plusieurs panthéons dans les hauteurs de l'Olympe et des sphères célestes, avec les intrigues divines encore plus retorses que cela autorise. Le meneur de jeu trouvera des conseils à ce sujet dans le chapitre « De la nature des dieux ».

- **Apparence physique et santé.** Les héros et héroïnes grecs ont une lourde tendance à épouser les canons de beauté grecs de l'époque et à être en parfaite santé. Dans *l'Illiade*, Thersite est l'anti-héros par excellence (laid, méchant, etc.). Cependant, il n'est pas impossible de mettre en scène des héros laids ou pas spécialement beaux. Les héros handicapés ou physiquement faibles sont possibles : devins aveugles (Tirésias, Phinée), rois boiteux (Labdacos, Laïos et Œdipe),

exceptionnellement une quasi prothèse (Pélops et son épaule d'ivoire, seul exemple connu), etc. Simplement, en dehors du vieillissement naturel, une laideur ou un handicap sont en général les conséquences d'une histoire longue et troublée : tout est possible, mais mieux vaut y consacrer un scénario pour expliquer l'origine de ce trait physique.

- **Âge.** Parmi les héros et héroïnes des mythes grecs, les jeunes gens adolescents ou jeunes adultes sont nombreux, de même que les hommes mûrs. Aucun problème non plus pour jouer des personnages âgés : vieillards déjà pères voire grands-pères mais encore remuants (Nestor dans *l'Illiade* et *l'Odyssée*, Laërte à la fin de *l'Odyssée*), vieux devins (Tirésias) et devineresses (inspirez-vous de la Sibylle de Cumès de *l'Énéide* mais en moins puissant, imaginez aussi de vieilles Pythies en charge de l'oracle de Delphes), vieux rois (Œdipe, Priam) et reines (Hécube, Jocaste dans *Les Phéniciennes* d'Euripide, etc.), régents (Créon) ou vieux précepteurs (Phénix dans *l'Illiade* et voyez de nombreuses tragédies antiques). Il est possible de mettre en scène un héros ou une héroïne d'abord jeune puis gagné peu à peu par le vieil âge.

Jouer des enfants, en revanche, est beaucoup plus difficile, car ils ne sont que des enjeux dans les mythes grecs et ont une furieuse tendance à se faire tuer (voyez Astyanax, fils d'Hector et d'Andromaque, tué lors de la prise de Troie). Il n'y a vraiment qu'Héraclès pour avoir accompli des exploits dès son plus jeune âge, mais il n'y a pas de personnage d'enfant ayant un rôle actif dans les mythes grecs. Pour un parcours d'enfant devenant peu à peu un homme, voyez éventuellement Ascagne dans *l'Énéide*, et encore, il ne fait pas grand-chose avant l'adolescence.

- **Catégorie sociale.** En termes de catégorie sociale, les héros et héroïnes sont tous des gens libres, par opposition aux esclaves. Remarquez que les héros qui maltraitent leurs esclaves et leurs prisonniers peuvent très vite tomber dans l'impiété ou dans la démesure et être châtiés par les dieux au bout du compte. De plus, les héros ne sont pas eux-mêmes à l'abri d'être réduits en esclavage s'ils sont vaincus et faits prisonniers, surtout si ce sont des femmes (utilisée à haute dose, cette ficelle tire l'aventure vers le romanesque plus que vers l'épique, mais ça n'est pas un problème énorme). Voyez le sort réservé aux Troyennes à la fin de la guerre : des membres de la famille royale troyenne, Hécube et Andromaque par exemple, sont réduites à la condition d'esclaves. Dans les récits mensongers racontés par Ulysse vers la fin de *l'Odyssée* quand il dissimule son identité sur Ithaque (les « récits crétois »), il est beaucoup question de pirates attaquant des navires de voyageurs ou de marchands pour en réduire les passagers en esclavage afin de les revendre. Naturellement, un héros réduit en esclavage peut aussi recouvrer sa liberté s'il parvient à la reconquérir en s'évadant ou s'il est secouru.

- **Niveau de richesse.** En termes de niveau de richesse, les héros n'ont jamais de problème pour se nourrir ou se loger, mais ils ne sont pas nécessairement si riches que ça non plus et leur niveau de richesse peut beaucoup varier au fil des aventures. Un bon exemple est celui d'Ulysse. Roi d'Ithaque, il règne sur une petite île prospère mais ni très riche ni très puissante ; en revenant de la guerre, il fait naufrage et perd tout son butin, puis obtient des cadeaux somptueux pendant son séjour en Phéacie, mais, à son retour, il doit se cacher et se déguiser en mendiant pour échapper aux prétendants qui tentent d'usurper son trône. Il a beau être le roi légitime, il doit tout de même manier force et ruse pour ne pas perdre tout ce qu'il avait.

- **Identités de genre.** De manière générale, tout est possible à un dosage raisonnable (ce n'est pas *Ranma ½* non plus). Les changements de sexe arrivent régulièrement dans les mythes du fait de métamorphoses (un exemple connu est Tirésias, qui vit pendant un temps en tant que femme : vous pouvez consulter la bande dessinée *Tirésias* de Le Tendre et Rossi pour un exemple de la façon dont on peut construire une intrigue « réaliste » à partir d'un épisode mythique de ce genre). La mythologie grecque connaît aussi le premier être bisexué, Hermaphrodite (au départ

homme, il devient bisexué lorsque la nymphe Salmacis, amoureuse de lui mais repoussée, obtient de la part des dieux de ne jamais le quitter).

Le travestissement est régulièrement attesté en tant que ruse (voyez Thétis déguisant Achille en femme à Scyros pour le protéger, Leucippos fils d'Oinomaos se déguisant en femme pour approcher une nymphe dont il est amoureux, et l'histoire des deux jeunes filles Iphis et Ianthe chez Ovide) mais il est possible de jouer sur les conséquences psychologiques et sentimentales de tels déguisements.

- **Sexualités.** La Grèce antique ne connaît pas de notion de sexualité, ni de distinction entre des orientations sexuelles exclusives : la mythologie reflète cette absence de cloisonnement.

Les relations entre personnes de sexes différents sont courantes, qu'il s'agisse de mariages (typiquement Hélène et Ménélas) ou de liaisons adultères (typiquement Hélène et Paris), de liaisons de longue durée qui se passent bien (Hector et Andromaque) ou de liaisons ponctuelles (la plupart des liaisons entre divinités et mortel(le)s). Les gens libres, hommes et femmes, peuvent exploiter sexuellement les esclaves, notamment les prisonniers et prisonnières de guerre, avec tous les degrés de relation possibles depuis la détestation jusqu'à la relation amoureuse. Pour les mariages et remariages et la descendance, ainsi que leur rôle possible en jeu, voyez plus loin.

Les relations entre personnes de même sexe sont bien attestées dans la mythologie grecque et n'ont rien d'incompatible avec l'attraction pour les personnes de l'autre sexe. En très gros, imaginez une bisexualité à légère dominante hétérosexuelle et où les relations homosexuelles se font de préférence, mais pas obligatoirement, avec un écart d'âge entre les deux partenaires (un jeune homme et un homme mûr). On connaît surtout celles entre hommes (Héraclès et Iolaos puis Hylas, Achille et Patrocle, Thamyris et Hyacinthe, Orphée après la mort d'Eurydice, etc.) et entre dieux et mortels (Zeus et Ganymède, Apollon et Hyacinthe puis Cyparisse, Poséidon et Pélops, etc.). Mais des relations entre femmes (Iphis et Ianthe) ou entre mortelles et déesses sont parfois lourdement sous-entendues (Artémis et Callisto) et vous pouvez aussi vous inspirer de figures historiques rapidement entrées dans la légende (la poétesse Sappho) ou d'œuvres post-antiques qui gardent un esprit proche (*Les Chansons de Bilitis* de Pierre Louÿs).

Notez que les travestissements sont souvent l'occasion de situations ambiguës (Leucippos déguisé et Daphné ; Iphis et Ianthe).

- **Les Grecs et les autres peuples.** On joue majoritairement des Grecs, mais pas uniquement des Grecs. Plusieurs peuples « barbares » ont une place non négligeable dans la mythologie. Ainsi, la guerre de Troie voit intervenir des Amazones et des Éthiopiens alliés aux Troyens. C'est aussi en Éthiopie que se passent (en partie) les aventures de Persée (Andromède est techniquement la princesse royale éthiopienne... même si toute la tradition iconographique européenne la montre avec une peau blanche). Dans le Cycle troyen, les Amazones comme les Éthiopiens sont dépeints comme valeureux et tout ce qu'il y a d'estimables. Remarquez que ces peuples non grecs sont représentés comme vénérant les mêmes dieux que les Grecs.

Vous pouvez aussi vous inspirer des récits mi-historiques, mi-légendaires rapportés par Hérodote sur l'Égypte et la Perse (deux civilisations plus anciennes que la Grèce et qui ont toujours fasciné les Grecs en dépit de leur fierté et de leur xénophobie fréquente) ou encore les Scythes, ainsi que des récits de Ctésias de Cnide sur l'Inde. À vous de voir si vous souhaitez mettre en scène uniquement le monde tel que les Grecs se l'imaginaient ou bien si vous voulez rendre possible d'authentiques rencontres entre cultures (en vous inspirant des voyages d'Anacharsis, par exemple, ou d'Hérodote lui-même).

Les humains et les autres : des PJ (presque) toujours humains

Les héros et héroïnes des mythes grecs sont presque uniquement des humains. Désolé si vous pensiez inclure dans votre groupe à la fois des humains, des centaures, des satyres et des géants. Dans la « vraie » mythologie grecque, la majorité des centaures sont des brutes, la majorité des satyres sont des pervers et les Géants sont des brutes stupides aux proportions réellement énormes et haïes des dieux et des mortels. Si vous voulez jouer des groupes de PJ comptant de nombreux non humains, voyez plutôt un jeu de *fantasy* ou bien jouez dans une ambiance préplum.

Cependant, il reste possible de jouer des PJ non humains, mais il est préférable qu'il n'y ait pas plus d'un PJ non humain au sein d'un groupe (ou deux si les PJ sont nombreux). On peut ainsi jouer :

- **un Centaure sage** (sur le modèle de Chiron ou de Pholos). Les Centaures sont normalement tous des mâles (voyez l'épisode du combat des Centaures et des Lapithes où les Centaures essaient d'enlever des femmes à l'occasion d'un mariage). Des Centaures femelles (moitié femmes, moitié juments) sont apparues plus tard dans l'Antiquité et ont été régulièrement représentées depuis : vous pouvez intégrer cet élément à l'univers si vous voulez partir sur une vision un peu plus réaliste et civilisée des Centaures qui offre des possibilités de jeu plus diverses.

- **un Satyre « sage » ou à peu près potable**. Sur les vases grecs, les satyres sont souvent des pervers sexuels occupés à tenter de violer des nymphes ou des femmes, mais on les voit aussi occupés à récolter et à presser le raisin, ou à faire la fête. Marsyas est un satyre musicien assez doué pour concourir contre Apollon lui-même. On peut donc sans trop de problèmes broder un peu et imaginer une assez grande diversité de personnalités chez les satyres. Les satyres femelles n'existent pas. Naturellement, il faut faire attention, car jouer un satyre de façon caricaturale peut ruiner une partie. Par contre, si vous avez envie de jouer une bande de bacchantes et de satyres en mission pour le compte de Dionysos, c'est l'occasion rêvée !

En revanche, vous avez moyen de jouer une grande variété de peuples humains et de héros dotés parfois de pouvoirs étranges. Si vous vous retrouvez avec un groupe de PJ comprenant un archer achéen, une magicienne thessalienne, une cavalière amazone, un guerrier éthiopien et un aède ou un devin aveugle de Delphes, vous ne vous ennuierez sans doute pas tout de suite.

Même s'il vaut largement mieux éviter de faire jouer des divinités aux joueurs, il n'est pas inconcevable de faire jouer des **nymphes peu puissantes**, en leur conférant quelques capacités (survie très favorisée dans leur milieu de naissance, lien magique avec un arbre/une montagne/une source/une mer, et une capacité de métamorphose limitée). Cela demande davantage d'adaptation, car les relations avec les divinités deviennent encore plus étroites, mais cela reste assez proche des mythes grecs où les nymphes interviennent souvent.

À défaut d'être rendues jouables, les nymphes sont des personnages non joueurs auxquels les PJ peuvent avoir très régulièrement affaire, de façon plus proche que les grandes divinités de l'Olympe. Remarquez enfin que les unions amoureuses entre des rois mortels et des nymphes sont bien attestées dans les mythes et donnent souvent naissance à des enfants dans la suite des généalogies dynastiques.

Pas de pouvoirs automatiques, mais des divinités à l'œuvre

Les héros et héroïnes n'ont (sauf exception) pas de capacités spéciales conférées par le simple fait d'avoir une divinité quelque part dans leur arbre généalogique.

Ils n'ont pas non plus de capacité surnaturelle qui dépendrait directement de leur ascendant divin. Non, les fils de Poséidon ne sont pas tous d'excellents marins (d'ailleurs Poséidon n'est pas seulement le dieu de la mer, c'est aussi celui des séismes et des chevaux par exemple). Non, les

fil de Zeus ne lancent pas d'éclairs avec le petit doigt, etc. Ce n'est absolument pas comme ça dans les mythes grecs.

Les héros et héroïnes ne peuvent *pas* non plus obtenir je ne sais quel miracle automatiquement de la part de leur ascendant divin, car, dans les textes antiques, ça ne marche *jamais* comme ça.

Ce qui change la donne en général entre les héros ou héroïnes et les personnages lambda de l'âge héroïque, c'est simplement le fait que les héros ont plus souvent affaire aux divinités dans leur vie. Cela peut arriver de nombreuses façons différentes. Un principe est maître dans ce domaine : *ça dépend des cas*. En l'occurrence, cela dépend surtout du scénario.

Des divinités peuvent appuyer les actions des PJ ou voler à leur secours à certains moments. Pas tout le temps – les dieux mettent aussi les héros à l'épreuve pour voir comment ils s'en sortent seuls ! – mais à certains moments.

À l'inverse, des divinités peuvent chercher à rendre les choses plus difficiles aux héros, voire à causer franchement leur perte. Là encore, cela peut être dû à différentes causes (une offense à une divinité, mais aussi simplement les desseins de cette divinité ou les arrêts du destin) et cela ne dure que rarement pendant toute la vie d'un héros.

Les divinités qui aident les héros ne sont pas nécessairement leurs ascendants divins. Cela peut être le cas parfois, mais il peut aussi s'agir d'une autre divinité qui prend intérêt à leurs aventures. De même, les héros n'ont souvent pas une divinité ennemie en particulier : cela peut arriver, mais ça n'a rien de systématique.

Dans un nombre de cas non négligeable, les héros croisent des divinités sur leur chemin et celles-ci les aident ou entravent leurs actions selon toutes sortes de critères incluant : le comportement des héros envers la divinité ; les projets de la divinité et la façon dont ceux des héros s'accordent ou non avec ; la personnalité et l'humeur de la divinité.

Bref, il ne faut pas prendre les dieux pour des prestataires de services automatisés. Il faut les intégrer dans le scénario comme ce qu'ils sont, c'est-à-dire des personnages non joueurs fondamentaux de l'univers du jeu ! Quels sont les projets des dieux ? Quels sont les éléments fixes ou au contraire encore indéterminés du destin de tel ou tel personnage, de tel ou tel peuple ou royaume ? Comment telle ou telle action d'un ou de plusieurs personnages est-elle vue par les dieux et en quoi peut-elle modifier leur comportement et leurs plans pour les personnages ? Etc.

Naturellement, c'est un peu plus compliqué à mettre en place, mais l'avantage est que cela permet de construire énormément d'intrigues autour des personnages, de leur histoire, de leur personnalité, de leur évolution, etc. et que cela permet beaucoup plus de nuances que des simples dichotomie du genre « dieu allié/dieu ennemi ».

Tous ces aspects font l'objet de règles et d'explications dans la suite de ce livre, afin de vous aider à inciter les joueurs à se comporter comme dans les « vrais » mythes.

Le métier (et la famille) : des PJ souvent de famille royale

Les héros mythologiques grecs ne sont pas « des guerriers ». Les héros qui seraient guerriers de profession sont rarissimes. Les héros sont amenés à combattre et à faire la guerre régulièrement dans leur vie comme à peu près tout le monde dans l'Antiquité (et ils comptent bien en tirer de la gloire et du butin), mais ils n'y passent pas tout leur temps et ce n'est pas leur profession.

La grande majorité des héros et héroïnes mis en scène dans les mythes grecs sont rois et reines ou font partie d'une famille royale. Typiquement, les héros de *l'Iliade* sont tous des rois ou des nobles. Ils peuvent être rois d'une ville puissante ou diriger un gros village. S'ils ne sont pas rois eux-mêmes, ils font souvent partie d'une famille royale, ou, à défaut, de l'élite aristocratique d'une ville, c'est-à-dire de gens « eupatrides » (issus de haute lignée ou de bonne famille – et

encore une fois, la présence d'une divinité dans l'arbre généalogique n'a rien de systématique ni de déterminant, même si revendiquer une ascendance divine fait partie des critères de noblesse). Médée, dans les *Argonautiques*, est la fille du roi Aïétès : techniquement, c'est une « princesse » dotée de talents puissants. Atalante, selon les variantes, est la fille du roi Iasos (qui règne dans le Péloponnèse) ou la petite-fille d'Athamas (roi de Béotie). Je pourrais multiplier les exemples.

De tels statuts sociaux impliquent des responsabilités envers leur peuple. Et cela veut dire aussi que, s'ils s'absentent longtemps, ils doivent déléguer leur pouvoir et il peut se passer toutes sortes de choses en leur absence (exemple quand Agamemnon part pour Troie : au bout d'un moment, son épouse Clytemnestre, qui le hait depuis qu'il a laissé sacrifier leur fille Iphigénie, prend un amant, Égisthe, qui usurpe le trône, et les deux assassinent Agamemnon à son retour ; dans le cas d'Ulysse, Pénélope lui reste fidèle mais l'absence du roi et sa mort supposée attisent les convoitises d'une bonne centaine de prétendants, etc.).

Ces situations familiales peuvent naturellement être compliquées par diverses péripéties dans l'histoire de la dynastie. Antigone et Ismène, Étéocle et Polynice, les enfants d'Œdipe, font partie de la famille royale mais sont nés de l'union entre Œdipe et sa propre mère Jocaste (qui ignoraient qu'ils étaient fils et mère). De plus, Étéocle et Polynice se haïssent et finissent par s'entretuer dans un duel fratricide pour le trône.

Jason, lui, a affaire à l'usurpateur du trône de son père : Pélidas a pris la place d'Aïson sur le trône d'Iolcos, et Jason va devoir le reconquérir. Certains mythes sortent tout entiers de défis impossibles lancés par des rois pour se débarrasser de concurrents plus légitimes qu'eux : Pélidas impose à Jason de lui rapporter la tête de la toison d'or afin de l'envoyer à l'autre bout du monde dans l'espoir qu'il n'en revienne jamais. Polydecte demande à Persée de lui rapporter la tête de la Gorgone Méduse, là encore dans l'espoir que le jeune homme y laissera la vie.

Le mariage est souvent affaire de politique, de même que les enfants qui sont des héritiers potentiels. Les rois ont des maîtresses, souvent des esclaves ou bien des courtisanes (Priam a une abondante descendance, pas seulement d'Hécube mais aussi de ses maîtresses). Tout cela « fait partie du système » sauf quand quelqu'un abuse en délaissant trop sa femme. Ce système n'est attesté que pour les hommes mais il ne serait pas incohérent de l'imaginer aussi pour des reines, même si les exemples attestés sont toujours présentés comme des cas extrêmes (Hélène mariée trois fois, Omphale et Héraclès).

Le remariage existe et est normal quand un membre du couple meurt ou bien dans un contexte exceptionnel (exemple extrême : Hélène, femme de Ménélas, part à Troie avec Pâris, puis, après la mort de celui-ci sous les flèches de Philoctète, se remarie avec un autre Troyen, Déiphobe, avant d'être récupérée par son mari quand Troie est prise à la fin de la guerre ; extrême inverse : Pénélope qui attend pendant dix ans son mari que tout le monde croit mort alors qu'elle devrait se remarier).

Attention à propos des querelles d'héritage et d'accession au trône : elles peuvent former un point de départ à un mythe (exemple : Étéocle et Polynice à Thèbes), elles peuvent servir de péripétie ponctuelle (exemple : l'assassinat de Chrysippos, fils de Pélidas, par Hippodamie, son épouse principale, jalouse de cet enfant d'une épouse morte qui est trop prometteur et trop chéri par son père), mais ne changez pas l'aventure en une suite de complots de cour et d'assassinat : on ne trouve pas ça dans les mythes. Bref, faisable, à faible dose.

Toutefois, toute une partie des héros et des héroïnes n'ont pas un statut social aussi élevé et exercent simplement un métier pour vivre. Ils vous permettront de diversifier vos groupes de personnages, et aussi de ne pas jouer de rois si vous en avez assez que ce soient toujours des têtes couronnées qui écrivent les mythes. Exemples :

- **Serviteurs et servantes.** Toute famille royale ou noble suppose des serviteurs à son service. Préposés à la nourriture et aux boissons, comptables, serviteurs et servantes personnelles de tel ou tel homme ou femme... Les métiers possibles sont multiples. Tous les métiers suivants peuvent être exercés au service d'une famille noble en particulier.

- **Des aèdes.** Dans l'Odyssée, on voit plusieurs aèdes, Démodocos chez les Phéaciens et Phémios à Ithaque. Voyez aussi l'aède semi-légendaire Arion de Méthymne (sauvé par des dauphins alors qu'il allait être noyé par des pirates). Les aèdes voyagent et chantent leur poèmes (appris ou improvisés) en s'accompagnant de musique, pour le plaisir des puissants ; en échange, ils obtiennent nourriture et logis.

- **Des artisans.** Dédale est un architecte banni de sa cité (Athènes) et qui doit tout simplement exercer son métier pour survivre. Dans les faits, c'est à des rois ou à des gens de famille royale qu'il offre ses services (Minos et Pasiphaé ainsi que leur fille Ariane en Crète, puis Cocalos en Sicile). Myrtilos est un constructeur de chars et un cocher qui sert Oinomaos, fils d'Arès et roi de Pise.

- **Des éleveurs.** Dans l'Odyssée, Ulysse peut compter sur l'appui de son porcher Eumée et de son bouvier Philoetios pour son combat contre les prétendants. On voit régulièrement des bergers dans les mythes, où ils deviennent les parents adoptifs de plusieurs héros : Œdipe ou Pâris, par exemple, sont élevés par des bergers. Les espaces ruraux sont propices aux rencontres avec des divinités (voyez le jugement de Pâris et l'histoire de Séléné/Artémis et d'Endymion). La poésie bucolique (les *Idylles* de Théocrite, les *Bucoliques* de Virgile) mais aussi les romans grecs mettent souvent en scène de jeunes gens qui sont des bergers, typiquement Daphnis et Chloé (en l'occurrence ce ne sont plus des héros, mais ils sont vite entrés dans le même ensemble légendaire : vous pouvez donc quand même vous inspirer de ces textes pour concevoir des personnages ou diversifier les aventures).

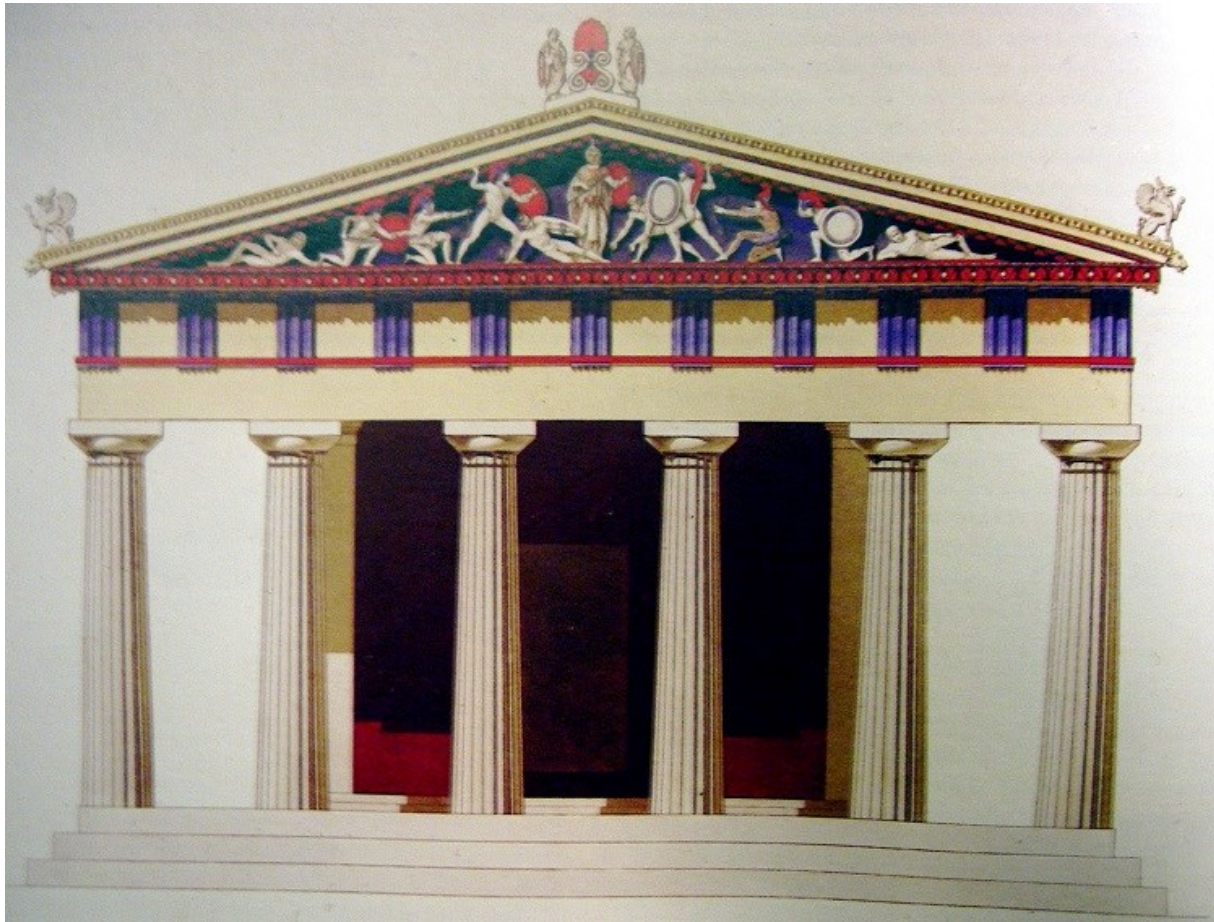
- **Des mendiants.** Dans l'Odyssée, on voit un mendiant, Iros, au palais d'Ithaque. Il arrive que des héros soient réduits au statut de mendiants. Ulysse se déguise en mendiant pour échapper aux prétendants le temps de concevoir un plan pour reprendre le contrôle de son propre palais. Œdipe,

Tous ces métiers sont également autant de pistes pour imaginer des personnages non joueurs.

- **Des pirates et des brigands.** Ce sont là des métiers « anti-héroïques », plus indiqués pour des personnages non joueurs. Mais ils apparaissent régulièrement dans la mythologie, et il est possible que des héros ou héroïnes maléfiques, y compris d'ascendance divine, exercent des métiers pareils (ce qui en fait d'excellents adversaires de taille pour des personnages joueurs). Cycnos, un fils d'Arès tué par Héraclès, est un brigand qui détrousse les voyageurs. De même, Thésée tue plusieurs autres brigands au cours de ses premiers exploits (Procuste, Sinis, Cercyon, Sciron). Il existe également des pirates : dans l'Odyssée, Ulysse évoque des pirates dans ses « récits crétois », les mensonges qui lui servent à se forger une fausse identité quand il rentre à Ithaque et doit rester d'abord incognito.

Remarquez que des héros peuvent à l'occasion de livrer à des activités comme des razzias de troupeaux dans des territoires voisins ennemis ou même des combats navals, toutes choses qui, considérées du point de vue adverse, feraient d'eux des brigands ou des pirates ; la différence est qu'ils ne passent pas toute leur vie à ce genre d'activités.

Dieux et mortels



Abel Blouet, reconstitution partiellement en couleur de la façade du temple d'Alphaia à Égine (vers 1831).

La religion grecque

Voici quelques grandes lignes sur la religion grecque antique qui sont historiquement vraies pour les périodes archaïque et classique, et qu'il est pratique et facile de reprendre pour jouer dans la mythologie grecque elle-même :

- Vos personnages sont **polythéistes**. Cela signifie que, dans leur vie quotidienne et à chaque étape de leur existence, les personnages ont affaire à plusieurs divinités, et même à des divinités assez nombreuses, chacune ayant des domaines d'attributions à peu près distincts (il peut y avoir des recouvrements et donc des situations dans lesquelles vous avez le choix entre deux divinités voire plus pour s'occuper de votre cas : une religion n'est pas un classement rigide !).

- La religion grecque est **avant tout un culte**. Ce qui compte, c'est le comportement de votre personnage : il doit être pieux, ce qui suppose de participer aux cérémonies religieuses communes (sacrifices, offrandes, rites variés), de respecter les cérémonies réservées à certaines catégories de personnes (ex. ne pas vous introduire dans un rite réservé aux femmes si vous êtes un homme ou inversement), de ne pas abîmer les statues des divinités ou les instruments du culte (autels, paniers, corbeilles, bandelettes, etc.) et de ne pas commencer à expliquer à tout le

monde qu'un dieu n'existe pas du tout ou que tel dieu étranger qui n'est pas adoré là où vous êtes est plus intéressant et plus puissant. Il s'agit donc avant tout de vos actions en public : on ne va pas questionner les intentions secrètes de quelqu'un ou la pureté de sa foi, cela n'a rien à voir avec l'introspection chrétienne.

- La religion grecque **ne connaît aucun texte sacré**. Ce n'est pas une religion révélée, ni une « religion du livre ». Ce qui tombe très bien puisqu'il s'agit ici, en plus, de jouer dans l'univers des mythes, dans une société où l'écriture et la lecture sont encore très peu répandues et où personne n'aurait l'idée d'écrire quelque chose et de dire que c'est sacré parce qu'un dieu l'a écrit. Les divinités s'expriment par signes, présages, rêves, etc. et par les oracles, et bien sûr aussi en influant sur le cours même des événements. Les épopées, les hymnes, les prières, tous « textes » uniquement véhiculés à l'oral, ne sont pas figés et ils ne sont pas faits pour être répétés à la syllabe près.

- **Il est normal qu'il existe différentes versions, avis et points de vue sur les origines du monde**, la généalogie des divinités et leurs actions ou encore l'histoire des temps passés. Ce n'est pas impie et encore moins « hérétique » de dire qu'Aphrodite est peut-être plus ancienne ou alors plus jeune que Zeus, ou bien d'imaginer qu'à l'origine Arès s'appelait autrement et n'a pris ce nom-là que récemment. Ni les gens ni les dieux eux-mêmes ne s'offusquent de ce genre de chose, car tout ce qui touche aux divinités reste mystérieux (même si, pour les besoins du jeu, une « vérité » globale cohérente est proposée au meneur de jeu dans la partie de ce livre qui lui est réservée). De même, il est permis de rire des dieux, même si certains esprits chagrins peuvent en être agacés ; c'est rire des dieux *en permanence* qui est vite moins bien vu.

- Puisque nous jouons ici dans les mythes grecs eux-mêmes, je rappelle encore une fois que **les divinités grecques ne sont nullement décrites comme des tyrans**. Il est probable que l'existence de multiples légendes à leur sujet leur semble tout ce qu'il y a de plus normal, et, lorsqu'elles n'ont pas affaire à une insolence vraiment insupportable, elles peuvent se montrer indulgentes envers l'ignorance des mortels. De plus, sans être les personnages d'opéra-bouffe mis en scène par Offenbach, les dieux ne sont pas dépourvus d'un certain sens de l'humour. Oubliez donc le cliché du dieu irascible et cruel foudroyant n'importe qui à toute occasion : c'est de la pure calomnie répandue par des concurrents chrétiens quelques siècles plus tard et dont on a toujours du mal à se détacher.

- **Le clergé n'est ni très nombreux ni très puissant**. Pour un sacrifice ou une offrande de routine, la présence d'un prêtre « professionnel » n'est en rien nécessaire : n'importe qui peut devenir officiant pour un sacrifice en cas de besoin (du moment qu'on lui a appris quoi faire, mais c'est le genre de chose que tout enfant apprend). Les prêtres sont là pour remplir des charges précises, par exemple prendre soin d'un sanctuaire donné et accomplir des rites de grande ampleur plus complexes, ou encore s'occuper d'un oracle. Les rois, bien sûr, doivent compter avec les conseils donnés par les prêtres, les devins et les oracles. Mais les moyens de pression dont disposent les prêtres restent limités et ils n'ont généralement pas d'ascendant particulier sur les puissants. De plus, les prêtres ne disposent d'aucune institution à grande échelle qui leur permettrait de s'organiser et de gagner en influence (la religion grecque ne connaît aucune structure comparable par exemple à celle de l'Église chrétienne, avec son pape, sa hiérarchie, ses codes, etc.). Si un roi n'en fait qu'à sa tête, il peut ne rien écouter voire massacrer des prêtres, même si cela horrifiera tout le monde : les autres prêtres ne pourront pas faire grand-chose par eux-mêmes. Il faudra, en définitive, espérer un châtement des dieux... qui passera parfois par l'intervention de héros capables de s'élever contre le tyran, et peut ne survenir qu'après plusieurs générations.

Le culte

Voici une présentation (simplifiée) des grands types de rites religieux qui forment le culte des dieux grecs au quotidien.

La libation. Une libation consiste à verser sur le sol les premières gouttes d'une boisson que vous vous apprêtez à boire. Il peut s'agir de tout type de boisson, mais c'est en général du vin (coupé d'eau, comme tous les vins que l'on buvait en Grèce antique).

Le sacrifice. Un sacrifice est une cérémonie qui consiste à faire brûler sur un autel une partie d'une nourriture que les personnes qui assistent au sacrifice vont consommer ensuite. La forme la plus connue de sacrifice est le sacrifice d'un animal, plus ou moins gros et gras selon les moyens des sacrificateurs. Il peut s'agir d'un agneau ou d'une brebis, d'un cochon, d'un bœuf, d'une vache ou d'un taureau, ou encore du gibier, de la volaille ou plus rarement du poisson. Il est très rare que l'on sacrifie un cheval, un âne, une femelle pleine ou un chien, sauf pour des sacrifices destinés, respectivement, à Poséidon, Dionysos, Déméter et Hécate. Le sacrifice humain est rarissime, mais on peut y recourir dans les moments désespérés ou sur l'injonction d'un dieu ou de l'ombre d'un mort ; on offre alors parfois des prisonniers de guerre, à moins qu'une victime particulière n'ait été désignée ou ne se soit portée volontaire (une telle mort, permettant parfois de sauver une cité, est considérée comme glorieuse).

Dans les grandes lignes, un sacrifice typique suit les étapes suivantes. On sélectionne avec soin l'animal à sacrifier, qui doit être en bonne santé et si possible beau ; il arrive qu'on le décore à l'aide de bandelettes ou de couronnes de feuilles. L'officiant, qui peut être un prêtre ou une prêtresse s'il s'en trouve présent ou bien quelqu'un d'autre, mène l'animal jusqu'à l'autel tandis que les officiants du sacrifice apportent le couteau, caché dans un panier sous une couche de grains d'orge. L'officiant asperge d'eau fraîche le museau de l'animal pour qu'il frissonne, montrant ainsi qu'il est prêt à être offert aux dieux. L'officiant prend alors les grains d'orge et prononce une prière pour la divinité, puis répand les grains sur la tête de l'animal. Il saisit alors le couteau et commence par couper quelques poils (ou plumes) de la bête pour les jeter dans le feu. On relève alors la tête de l'animal et l'officiant lui tranche la gorge (pour les gros animaux, on commence par les tuer d'un coup de hache).

Quelqu'un recueille le sang pour le verser sur l'autel. Alors, l'officiant prépare la viande et on sépare la part des dieux et la part des mortels. Pour les dieux, on rassemble les os et la graisse, qu'on enveloppe dans les boyaux, et on place tout cela sur l'autel où on le fait brûler. Tandis que la fumée odorante monte jusqu'au ciel où elle est agréable aux dieux, les mortels, de leur côté, ont droit au reste de la viande et aux entrailles, qu'ils grillent pour la manger ensemble. Les prêtres et éventuellement les participants les plus nobles ou louables ont droit aux plus belles parts et mangent les premiers.

Un sacrifice n'est pas nécessairement une cérémonie très fastueuse : beaucoup de sacrifices se font en privé, en petit comité, entre proches (famille, amis), avant un repas. Ils sont un peu comme un grillade entre amis, l'aspect religieux en plus... Les cérémonies publiques, celles qui sont organisées par des rois ou pour le compte d'une ville entière pendant une fête religieuse importante, rassemblent des dizaines voire des centaines de personnes et l'on y sacrifie plusieurs animaux. Elles sont souvent plus luxueuses : on peut y voir par exemple des animaux aux cornes couvertes d'or et ornées de rubans, et le rite est accompagné de musique. Une **hécatombe** est un sacrifice important au cours duquel on sacrifie cent bêtes. Certains sacrifices sont appelés les **holocaustes**, car on y brûle entièrement l'animal pour les dieux. C'est un recours radical car, à la fin, les humains ne peuvent pas manger : on le réserve donc aux cas difficiles ou désespérés.

Aux yeux des Grecs, les sacrifices sont la seule façon civilisée de préparer et de manger de la viande. Manger un animal que l'on a tué sans en offrir une partie aux dieux est une impiété. De même, manger de la viande crue est une coutume barbare et répugnante.

Les sacrifices non sanglants sont rares, mais ils existent : ils sont pratiqués soit faute d'animal à offrir (chez les plus pauvres, par exemple), soit parce que certains rites le prescrivent. On offre alors des fruits, ou des légumes, des céréales, du vin, de l'huile, du miel, du fromage, des gâteaux, par exemple. On ne brûle pas toujours tout cela : on se contente parfois de le déposer sur l'autel.

Un principe répandu lors des fêtes religieuses qui rythment le cours des saisons consiste à brûler ce qu'on appelle **les prémices**, c'est-à-dire les premiers produits de la saison : les premiers épis ou les premiers fruits récoltés, le premier agneau né dans l'année, etc. C'est une façon de remercier les dieux pour la récolte qui vous permettra de survivre à peu près pendant l'année à venir.

L'offrande. Une offrande est un présent que l'on offre à une ou plusieurs divinités. Techniquement, tout ce qu'on offre aux divinités pendant une libation ou un sacrifice est une offrande. Mais le terme désigne souvent plus spécifiquement ce qu'on vient leur offrir dans un de leurs sanctuaires. Il y a des offrandes de toute nature : aliments (céréales, gâteaux, jarres d'huile, d'olives ou de vin, etc.) mais aussi vêtements, objets, œuvres d'art, etc. Un type d'offrande est la **consécration** : consacrer un objet dans un temple, c'est en faire offrande à la divinité présente dans le temple, soit pour se concilier ses faveurs, soit pour la remercier d'avoir accompli vos vœux ou permis à vos projets d'aboutir. En général, on va déposer ou suspendre à un crochet des objets allant de la petite figurine en bois ou en bronze ou du bijou à la pièce d'équipement militaire d'un ennemi vaincu (ou bien une de vos propres pièces d'équipement) ou même un char pris à la guerre. Les gens, qu'ils soient humbles ou aisés, vont souvent aussi déposer dans les temples des *ex votos*, qui peuvent prendre la forme de stèles gravées rappelant ce que la divinité a accompli (guérir une maladie, permettre de survivre à un naufrage, de remporter un combat, etc.) ou bien de sculptures gravées (par exemple un moulage de la partie du corps guérie).

Les cérémonies religieuses civiques. Chaque cité et presque chaque village possède des rites, cérémonies, fêtes et usages culturels locaux qui sont directement liés aux relations qu'entretient l'endroit avec les dieux. Les rites ne sont pas tous immémoriaux et inchangés, bien au contraire : ils évoluent et s'enrichissent au cours de l'âge héroïque, pour la bonne raison que de nombreux rites sont créés par des héros ou des héroïnes à l'issue d'une aventure, ou bien par des habitants de l'endroit qui les ont connus. Par exemple, Thésée, après être sorti vivant du Labyrinthe, a créé une danse appelée la « danse du Labyrinthe » que les Crétois ont pratiquée ensuite pendant leurs cérémonies religieuses. Réciproquement, un rite déjà existant peut être une source d'aventures ou de péripéties : il peut amener des ennuis aux héros s'ils le méprisent ou se trompent au lieu de le respecter, mais il peut aussi leur faire découvrir des divinités mineures locales qui sont autant d'alliés ou de contacts potentiels, ou encore leur apprendre une information sur le passé lointain du cosmos qui peut les aider à progresser dans une aventure.

Outre ces rites qui forment le lien quotidien entre les mortels et les divinités, les mortels disposent de différents recours pour communiquer avec les dieux. **La divination**, qui ne peut être pratiquée que par des spécialistes et qui existe sous des formes multiples (observation des entrailles des bêtes ou de leur foie, du vol des oiseaux, interprétation des rêves, etc.), permet aux mortels de pressentir des événements futurs ou, plus modestement, de savoir si les dieux ou telle divinité en particulier leur sont bienveillants ou non. **La consultation des oracles** permet aux mortels de poser des questions aux divinités propriétaires des oracles et de recevoir des réponses d'interprétation plus ou moins aisée (deux grands oracles connus sont l'oracle de Delphes, où s'exprime Apollon, et l'oracle de Zeus à Dodone). Les dieux, de leur côté, peuvent envoyer **des signes et des présages** aux mortels (allant de l'éternuement à la foudre) ou communiquer de vive voix avec les héros sous un déguisement temporaire.

En marge du culte commun, il existe **divers groupes religieux et sectes** qui s'écartent parfois radicalement des coutumes. Les plus proches du culte commun sont **les cultes à mystères**, qui

sont simplement des rites d'initiation comportant des secrets que les initiés sont tenus de ne jamais révéler aux non-initiés. Au début de l'âge héroïque, Déméter crée des mystères à Éleusis pendant son errance à la recherche de Perséphone. Les initiés d'un culte à mystères forment des réseaux de connaissances et s'entraident mutuellement.

Mais d'autres groupes religieux sont beaucoup plus éloignés des croyances et rites communs. Ainsi, l'**orphisme** est un culte créé pendant l'âge héroïque par le musicien et poète thrace Orphée, et qui se répand peu à peu en Grèce pendant la fin de sa vie puis après sa mort, en se ramifiant en variantes locales multiples¹¹. Les orphiques répandent des traditions qui auraient été rapportées des Enfers par Orphée après sa quête vouée à l'échec pour y retrouver Eurydice. Ils croient à des versions de l'histoire du cosmos très différentes de celles que l'on connaît généralement. Ils pensent notamment que le dieu Dionysos, plus ancien qu'on ne le croit en général et auquel ils donnent aussi le nom de Zagreus, a été assassiné par les Titans pendant les premiers temps du cosmos. Les Titans ont été foudroyés par Zeus et les humains sont nés des cendres qui en sont restées. Les mortels portent dans leur chair la trace de l'impureté et de l'impiété des Titans, et doivent donc adopter un mode de vie « pur » afin de se laver de cette impureté originelle, sans quoi leur existence après la mort sera peu enviable.

Les orphiques refusent de pratiquer le sacrifice sanglant, qui est pour eux une impiété atroce. Ils suivent des préceptes très contraignants : ils ont interdiction de faire couler le sang, de manger de la viande (ils sont donc végétariens), interdiction de manger des fèves (associées à la reproduction dans les croyances grecques communes, donc impropres à la consommation selon les orphiques), interdiction d'utiliser des linéols de laine ou de se suicider. Les orphiques croient en la réincarnation et espèrent qu'après trois vies pures successives, leur âme pourra se rendre non pas dans les Enfers, mais un au-delà plus proche des dieux qui peut être appelé l'Île des Bienheureux ou les Prairies sacrées de Perséphone. Les prosélytes orphiques sont appelés les « orphéotélèstes » : ils vont de ville en ville pour convertir les gens et s'adressent en particulier aux élites (nobles, riches). Certains sont honnêtes, tandis que d'autres sont des charlatans peu scrupuleux. Les réactions des gens au mode de vie orphique selon les endroits sont très variables et peuvent aller d'un respect superstitieux à la détestation complète, en passant par l'amusement, la curiosité, l'indifférence ou l'agacement.

Sanctuaires et temples

Un **sanctuaire** est un espace sacré voué à une ou plusieurs divinités (en général une, mais il arrive que deux divinités ou plus partagent un sanctuaire). Un bon endroit pour créer un sanctuaire est un endroit dont se dégage une impression de sacré, souvent un site naturel impressionnant (la vallée encaissée d'un fleuve serpentant entre les flancs de deux montagnes, un amphithéâtre naturel délimité par des collines, une source entourée de verdure jaillissant au milieu d'un espace aride et rocailleux), mais il peut aussi s'agir d'un endroit plus humble et qui a cependant quelque chose de particulier (un petit bois aux ombres mystérieuses, un pin isolé dans la campagne, une grotte au creux d'une falaise dérobée aux regards).

Créer un sanctuaire consiste simplement à délimiter un espace qui devient alors sacré. Quelques bornes ou un enclos, voire de grosses pierres, peuvent suffire à en clarifier le tracé. Par la suite, à l'intérieur du sanctuaire, on construira généralement :

- un **autel** où pratiquer les sacrifices et déposer les offrandes ;
- une **représentation de la divinité** : souvent une statue humanoïde, mais pas toujours, car les dieux grecs sont aussi vénérés sous des aspects plus étranges (une borne non dégrossie avec la tête et un membre viril pour Hermès, ou bien un masque) voire franchement abstraits (une pierre

¹¹ En réalité, l'orphisme n'est vraiment attesté qu'à partir du VI^e siècle avant J.-C. et, même s'il peut remonter à une époque un peu plus ancienne, il est totalement inconnu des épopées homériques et d'Hésiode. Mais je trouve intéressant d'inclure les orphiques à leurs débuts dans cet univers.

même pas taillée mais à l'aspect étrange). Aux débuts de l'âge héroïque et dans les régions les plus pauvres, les statues humanoïdes sont en bois ; peu à peu, on prend l'habitude d'en sculpter en pierre ou d'en couler en bronze. Le marbre n'est pratiquement jamais employé (il ne se répand vraiment, dans l'Histoire réelle, qu'à l'époque classique, et reste assez peu pratique par rapport au bronze, car beaucoup plus fragile). Les statues des divinités sont *toujours colorées*¹² : elles sont peintes et, chaque fois qu'on en a les moyens, on dore les parties nues de la divinité avec des feuilles d'or. Les statues de divinités nues en marbre blanc ou en bronze sombre telles que nous les connaissons sont des vestiges : à l'état neuf, elles brillaient d'un éclat d'or ! On entretenait régulièrement les dorures et les peintures. Au cours de certaines cérémonies, on les oignait d'huile.

- éventuellement, mais pas toujours, un **temple** ou un édifice sacré s'y apparentant. Il y a toutes sortes de temples, du minuscule édifice petit comme une chaumière jusqu'à la merveille architecturale dominant le paysage et connue dans le cosmos entier. Pendant l'âge héroïque, où l'humanité n'est pas encore très loin de ses débuts, ce dernier type de temple n'existe pas encore : c'est pendant l'âge héroïque (pourquoi pas à l'instigation de personnages joueurs) que des édifices aussi monumentaux sont susceptibles d'être construits. Pour le style architectural des temples, n'hésitez pas, encore une fois, à mélanger plusieurs époques. N'oubliez pas que, contrairement à ce qu'on voit souvent dans les péplums, les temples et les statues des dieux ne sont *pas* blancs, mais peints de couleurs vives. Au besoin, allez voir des reconstitutions sur Internet ou dans des livres ou des documentaires, et inspirez-vous aussi des couleurs des fresques de la Crète minoenne ou de l'art égyptien pharaonique.

Un sanctuaire est un lieu qui fait à demi partie du monde divin. Il y flotte une atmosphère particulière : la ou les divinités propriétaires du sanctuaire « sont là ». Cela ne veut pas dire qu'elles sont là physiquement, mais qu'elles sont particulièrement attentives à ce qui se passe dans cet endroit et qu'elles sont aussitôt au courant de ce qui s'y dit et de ce qui s'y fait.

Des interdits religieux connus de tous s'appliquent dans l'enceinte d'un sanctuaire. Il n'est pas possible d'y naître, d'y faire l'amour ou d'y mourir. Il est donc impensable d'y tuer un humain ou un animal qui ne serait pas une victime sacrificielle.

De même, pour entrer dans un sanctuaire (ou *a fortiori* dans un temple), il faut souvent être en état de pureté rituelle, surtout si on est prêtre ou prêtresse. Cela implique en général d'avoir respecté des interdits alimentaires et de ne pas avoir eu de relations sexuelles depuis quelques jours.

Une personne qui entre dans un sanctuaire se place entre les mains des dieux et ne peut pas être prise par la justice ou la vengeance des hommes. Un criminel ou simplement une personne poursuivie peuvent donc normalement s'y réfugier et y rester sans crainte, au moins pour quelque temps : ce sont les dieux qui décideront de leur sort, tandis que les hommes respectent ce *statu quo* (Œdipe, devenu paria, bénéficie ainsi d'un répit à son arrivée dans le village de Colone, non loin d'Athènes, et peut en appeler au roi Thésée).

Du moins est-ce la théorie : dans la pratique, les gens violents ou cruels n'hésitent pas, parfois, à commettre une impiété pour satisfaire leur soif de sang ou de pouvoir. Les dieux finissent toujours par les châtier, mais, dans l'intervalle, ces gens risquent de causer bien du mal autour d'eux. Lors de la prise d'une ville, on voit parfois des guerriers ricanants arracher des femmes aux autels auxquels elles se sont agrippées, pour aller les violer et les tuer hors du sanctuaire (il est dit que lors de la prise de Troie, Ajax fils d'Oïlée agit ainsi avec Cassandre, qui s'est réfugiée dans un temple d'Athéna). Cette précaution hypocrite ne les sauve pas et beaucoup ne rentreront jamais chez eux pour profiter de leur butin...

¹² Pour une synthèse récente et très accessible, lisez *Le Mythe de la Grèce blanche* de Philippe Jockey (Belin, 2013).

Autres usages religieux importants

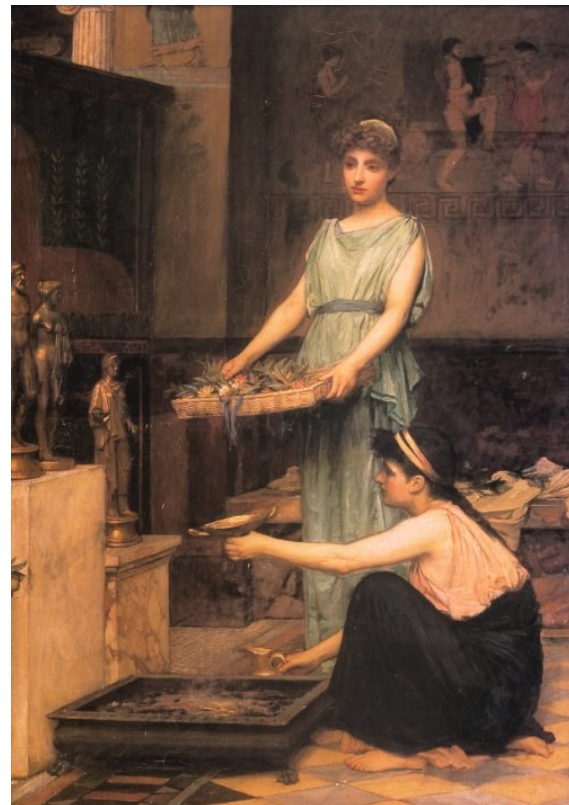
Le cosmos est un environnement dangereux où la survie repose sur un travail pénible et sur la confiance que les humains peuvent s'accorder les uns aux autres. Plusieurs valeurs importantes découlent de cette vision de la vie :

- **L'hospitalité.** En grec ancien, « étranger » et « hôte » se disent avec le même mot, *xenos*. Si un voyageur se présente à votre porte, il est pieux de l'accueillir, de lui donner un endroit où s'installer pour se reposer et de lui donner à manger et à boire. Et après cela, seulement, de lui demander qui il est, d'où il vient et quelle est sa cité. Il faut ensuite lui offrir un gîte pour la nuit. Il faudrait être impie pour fermer sa porte à l'étranger ou pour l'empoisonner, le tuer ou le voler pendant son sommeil. Voyez aussi la partie sur l'hospitalité pendant les voyages dans le chapitre décrivant la société grecque.

- **Le respect du serment.** Lorsqu'un humain dit « je le jure » au nom d'une divinité, il s'engage devant les témoins humains du serment et devant la divinité elle-même à agir comme il l'a dit. S'il viole son serment, c'est une impiété, qui peut être plus ou moins grave selon le contenu et le contexte du serment. De manière générale, le respect de la parole donnée, même en dehors d'un serment, est une valeur fondamentale. Le recours au mensonge et à la ruse pour duper, escroquer ou tuer quelqu'un est un procédé universellement réprouvé auquel les héros, d'habitude, n'ont jamais recours de peur de se déshonorer. C'est ce qui fait l'ambiguïté d'un héros comme Ulysse, qui recourt certes au mensonge légitimement lorsque cela lui permet de sauver sa vie en face d'un être cruel (le cyclope Polyphème, par exemple), mais aussi de façon sournoise (il se venge ainsi de Palamède, son rival en ruse au sein de l'armée achéenne).

- **Le respect des suppliants.** Lorsqu'une personne vient à vous, s'agenouille à vos pieds en baissant la tête et saisit vos jambes d'un bras tout en levant l'autre vers votre menton, c'est qu'elle vous supplie pour sa vie devant les dieux. La supplication est employée par les personnes en détresse, que ce soient les vaincus d'un combat tentant de préserver leur vie ou bien des personnes faibles et sans défense réclamant un hôte ou un protecteur, voire un vengeur. L'usage veut que l'on prenne en considération la demande d'un suppliant. Cela ne veut pas dire qu'il est toujours pieux de faire ce qu'un suppliant vous demande et toujours impie de refuser sa demande. Ainsi, vers la fin du massacre des prétendants dans l'*Odyssée*, le devin Liodès supplie Ulysse de l'épargner, mais Ulysse n'en fait rien, car il sait que Liodès a été le complice de tous les crimes et des impiétés des prétendants ; aucun dieu ne vient l'ennuyer pour avoir tué ce triste individu. Naturellement, la situation n'est pas toujours aussi simple à évaluer et les héros ne sont pas toujours aussi bien renseignés sur les personnes qui viennent les supplier. Il est toujours possible qu'un personnage de bonne volonté prête foi à la parole d'un suppliant qui en réalité lui ment ou lui expose de son propre point de vue une situation dans laquelle il n'a pas eu le beau rôle ; cela peut être le début d'une affaire délicate.

Image : John William Waterhouse, *Les dieux du foyer*, 1880.



Qui prier ? Les contacts avec les dieux tout au long de la vie

Il est toujours possible de prier « les dieux en général », ne serait-ce que pour s'assurer de temps en temps qu'on ne risque pas d'en oublier un et donc de le courroucer. La religiosité grecque ménage aussi régulièrement une place aux divinités inconnues, celles dont on ne connaît pas l'existence ou dont on ignore les vrais noms : on les inclut par prudence. Mais en général, les multiples divinités grecques possèdent chacune un ou plusieurs domaines d'attribution qui font que, pour beaucoup de moments de la vie ou d'activités, on trouve une divinité à prier en particulier pour s'assurer de la réussite de ce qu'on entreprend.

Les **amoureux** prient Aphrodite et/ou Eros. Les couples d'hommes peuvent aussi prier Apollon, connu pour ses amours masculines auprès de mortels¹³. Deux **personnes mariées** (ou pouvant espérer se marier) prient davantage Héra, qui a en charge les mariages et la vie conjugale stable. C'est également à Héra que l'on s'adresse au fil de la **grossesse** d'une femme. L'accouchement d'une femme ne se déclenche qu'en présence de la déesse Illythie, qui préside aux accouchements et qui obéit à Héra.

Les **tout jeunes gens** qui ne sont pas encore en âge de se marier relèvent du domaine d'Artémis, déesse vierge. C'est notamment elle que prie Hippolyte (fils de Thésée), qui continue à le faire un peu tard, mais aussi les jeunes femmes qui se tournent ensuite vers Aphrodite et Eros quand vient le moment de trouver l'amour (dans l'idéal) ou d'arranger un mariage (c'est souvent ainsi que les choses se passent en pratique). Quand le mariage se profile, elles se tournent vers Héra.

Le **matin**, on contemple Éôs, l'Aurore, dont le char précède de peu celui d'Hélios, le Soleil.

Lorsqu'on se trouve tranquillement à la maison, on est auprès d'Hestia, déesse vierge en charge du foyer domestique, donc de la flamme qui doit brûler en permanence dans une maison aussi longtemps qu'on y vit (pour des raisons religieuses, mais aussi des raisons pratiques : si le feu s'éteint, il faut aller en demander à un voisin). Le feu, plus généralement, relève d'Héphaïstos, même si, selon le mythe, c'est le Titan Prométhée qui en a offert la maîtrise aux hommes.

Chaque soir, on voit Hélios disparaître à l'horizon, remplacé par le char de Nyx, la Nuit. Bientôt monte dans le ciel Séléné, la Lune. Les étoiles et les astres en général sont des divinités. Les constellations, qui apparaissent au fil de l'âge héroïque, sont souvent des héros ou des créatures métamorphosées après une vie terrestre. En s'endormant, on tombe dans le royaume d'Hypnos, dieu du sommeil, dieu un peu inquiétant car frère de Thanatos, le Trépas, mais beaucoup plus bienveillant envers les mortels que son frère au cœur de fer. Hypnos est le maître des Oneiroi, les Songes qui rendent visite aux êtres vivants dans leur sommeil. Les dieux envoient parfois des songes aux mortels pour les conseiller ou au contraire pour les tromper.

Les **souverains et les puissants** s'adressent naturellement à Zeus, auquel ils répondent de leurs actes plus qu'à toute autre divinité, et qui seul peut guider un roi dans ses actes, notamment pour rendre la justice. Héra est aussi parfois honorée pour son statut de souveraine des dieux.

Les **paysans, éleveurs et cultivateurs** prient Déméter, qui a en charge la fertilité du sol et des plantes. Ils peuvent, à l'occasion, demander à Zeus de faire tomber la pluie ou de chasser les mouches qui incommode le bétail. Les bergers s'en remettent aussi à Hermès pour préserver leurs troupeaux. Mais ils s'adressent aussi régulièrement aux nymphes qui vivent dans la campagne à demi sauvage, dans les montagnes et dans les sources. Ils ne négligent pas non plus les dieux-fleuves, qu'il s'agisse d'assurer l'irrigation de leurs cultures, d'éviter les inondations ou de pêcher leur déjeuner.

Tous les gens qui ont affaire aux campagnes et aux espaces sauvages peuvent devoir s'adresser à Dionysos (pour les vallons et les campagnes) ou à Artémis (pour les bois, les forêts, les clairières) ou encore à Apollon.

¹³ Les couples de femmes prient Aphrodite et Éros, mais pourraient aussi essayer Artémis.

Les arbres (en particulier les chênes et les frênes) ont souvent leur nymphe qui vit aussi longtemps que l'arbre, c'est-à-dire, très souvent, plusieurs siècles¹⁴.

Les **vignerons** honorent aussi Dionysos, inventeur du vin. Ils peuvent prier aussi Silène, le dieu satyre. Sans leur rendre de culte en particulier, ils composent avec les apparitions fugaces des satyres, qui ne savent pas seulement boire le vin mais aussi le fabriquer au préalable, et qui déambulent souvent dans les campagnes.

Les chasseurs prient Artémis, divinité de la chasse par excellence.

Les **éleveurs de chevaux** prient Poséidon, qui est le dieu du cheval (et non pas seulement le dieu des mers). De même, c'est à lui qu'on s'adresse chaque fois que l'on espère maîtriser les instincts d'un cheval, qu'il s'agisse de le dresser, de le monter, de conduire un char, de remporter une course, etc. Athéna est aussi régulièrement invoquée (on dit que c'est elle qui a inventé le mors et l'a offert à Bellérophon pour maîtriser Pégase ; Bellérophon l'a transmis ensuite à l'humanité).

Les artisans prient Athéna (pour les potiers, les tisserandes, les charpentiers, architectes, constructeurs navals) et Héphaïstos (les forgerons, bien sûr). Les forgerons peuvent à l'occasion invoquer les Dactyles, un groupe de dieux mineurs originaires de Phrygie, doués de talents de sorciers et qui ont introduit en Grèce la maîtrise du fer, ainsi que les Telchines, eux aussi sorciers et forgerons, redoutables par leur pouvoir mais aussi par leur orgueil qui les fait tendre vers l'hubris (ce qui peut rendre délicat de garder leurs faveurs). Les apiculteurs, eux, prient Déméter et parfois les Thriai, trois déesses sœurs vivant sur le mont Parnasse et très proches des abeilles (elles-mêmes en sont pratiquement ; elles ont des ailes). Les Thriai rendent des oracles lorsqu'elles goûtent le miel nouveau.

Les marins et les pêcheurs, lorsqu'ils vont en mer, s'adressent bien sûr à Poséidon et à son épouse Amphitrite, mais aussi aux Vieillards de la mer et aux Océanines, les nymphes marines (par exemple Thétis). Ils peuvent aussi supplier les Vents, dont les quatre principaux sont Borée, le vent du Nord ; Euros, vent de l'Est ; Notos, vent du Sud ; Zéphyr, vent de l'Ouest, et beaucoup d'autres. Ils peuvent à l'occasion adresser leurs prières à Okéanos et Téthys, l'Océan en personne et son épouse, ou à Pontos, le Flot marin, mais c'est beaucoup plus rare. Si vous êtes de ceux qui pensent qu'Aphrodite est née du sperme de Cronos fécondant la mer, vous pouvez aussi prier Aphrodite en mer. Vers la fin de l'âge héroïque, on s'adresse aussi parfois aux héros Castor et Pollux, peut-être parce qu'ils ont beaucoup voyagé pendant leur vie. Pour la navigation fluviale, ayez une pensée pour le dieu-fleuve sur lequel vous naviguez. Plus généralement, tout cours d'eau est un dieu, et toute source ou fontaine a sa nymphe.

Les artistes n'oublient jamais les neuf Muses, bien sûr. Les **musiciens**, les **aèdes** et plus généralement les **poètes** prient aussi Apollon. Les **dramaturges et les acteurs** prient Dionysos.

Les **commerçants** prient Hermès, dieu du commerce.

Les **voleurs** prient... Hermès, qui est également le dieu des voleurs. Nous parlons bien ici de vols et autres cambriolages. Les crimes crapuleux sont souvent commis par des gens qui en appellent à Arès, sans qu'on sache très bien ce que celui-ci en pense.

Lorsque vous voyagez, priez Hermès pour votre sécurité en route : c'est le dieu des voyageurs. Prenez garde aux carrefours, aux chemins qui se croisent : ce sont des lieux chargés de magie et qui peuvent souvent porter malheur. Ils sont les lieux par excellence des manifestations terrestres d'Hécate, déesse nocturne révérée par les magiciennes.

Lorsque vous en appelez à l'hospitalité de quelqu'un, invoquez Zeus dans sa fonction de Zeus Xénios (« Hospitalier »), qui veille au respect des usages dans ce domaine.

Si vous êtes victime d'un crime, vous pouvez en appeler aux dieux en général, mais aussi à Zeus, puisque ce dernier est en charge de la justice. Pour venger un crime de sang, appelez-en aux Érinées, déesses anciennes et farouches.

¹⁴ Hymne homérique à Aphrodite, vers 256-275.

Si vous commettez un crime ou une impiété, vous aurez à redouter Némésis, la puissance de la Colère divine qui apporte châtement à tout manquement des mortels. Elle n'intervient pas en personne, mais c'est elle qui incitera les autres divinités à vous punir. Pour un crime de sang, les Érinyes vous poursuivront.

Lorsqu'on fait la guerre, on prie Arès (qui prend en charge les aspects les plus sauvages du combat) et Athéna (tout aussi redoutable, mais un peu plus civilisée : c'est à elle que l'on s'adresse pour les tactiques, les stratégies, les ruses). Les archers s'adressent à Apollon et Artémis, divinités archères par excellence. On garde aussi en tête Eris, déesse de la Discorde. Vers la fin de l'âge héroïque, les soldats aiment également à prier Héraclès divinisé.

Quand la mort vient, plusieurs divinités peuvent venir emporter l'âme d'un personnage : il s'agit soit de Thanatos, le Trépas (parfois assisté par Hypnos, dieu du sommeil), soit d'Hermès dans sa fonction de Psychopompe, « meneur d'âmes (vers les Enfers) ». Les agonisants ayant la malchance de souffrir beaucoup voient rôder autour d'eux la hideuse Achlys, Ombre-de-mort. Les Enfers n'ont pas la connotation de châtement ou de lieu horrible qu'ils ont dans d'autres religions mais sont l'au-delà commun de toutes les âmes, qui deviennent des ombres. Remarquez qu'Hadès a un culte très peu développé et que Thanatos ou Hypnos n'en reçoivent pas du tout : ce sont des divinités qu'on se contente en général de prier pour qu'elles vous laissent tranquille.

Pour parvenir jusqu'aux Enfers, l'âme d'un mort doit passer le Styx à bord de la barque du passeur Charon. Contrairement à ce qu'on dit souvent, Charon n'a pas besoin d'un paiement, même s'il apprécie les offrandes. En revanche, il refoule les ombres des personnes qui n'ont pas reçu d'honneurs funèbres (soit qu'on n'ait pas pu les leur donner faute d'avoir retrouvé leur corps ou pensé à le chercher, soit qu'on leur ait refusé ces honneurs). Ces ombres errent alors quelque part entre le monde des vivants et les environs des limites du monde des morts, incapables de trouver le repos, en espérant qu'on leur offre un jour des funérailles convenables. On dit aussi que les ombres des personnes mortes « avant l'heure » (les *aôroi*), c'est-à-dire les enfants morts-nés, les enfants en général et parfois les jeunes gens morts encore vierges, ont aussi du mal à trouver le repos, de même que les ombres des gens morts de mort violente (les *biaiothanatoi*) qui attendent que leur mort soit vengée pour trouver le repos.

Les morts ne se manifestent que rarement sous forme de fantômes (quand cela arrive, c'est que les dieux veulent envoyer un très mauvais présage à une personne ou à une région données). En revanche, ils peuvent se montrer en rêve aux vivants, en particulier à leurs proches, pour se plaindre, les menacer, réclamer des funérailles ou encore les avertir d'un danger. Les pires, comme l'ombre d'Achille, peuvent aller jusqu'à réclamer un sacrifice humain ; c'est heureusement rarissime.

La société grecque à l'âge héroïque



Les pouvoirs en place et la justice

Les mythes grecs se fondent généralement sur la coexistence d'un pouvoir cosmique incarné par les divinités et d'un pouvoir terrestre représenté par des rois (plus rarement des reines), les premières donnant ou retirant leur légitimité et leur pouvoir aux seconds en fonction de leur bonne moralité, de leur piété, de leurs destins très variables, etc.

Les divinités, contrairement à l'image qu'en donnent beaucoup de fictions récentes, ne sont ni tyranniques ni très intrusives. Elles ne se courroucent vraiment qu'en cas d'impiété grave (Arachné prétendant tisser mieux qu'Athéna, le roi Salmoneus fabriquant un char doté d'accessoires afin d'imiter le tonnerre et de se faire passer pour Zeus...) ou de crime criant (là, les Erinyes, déesses vengeant les crimes de sang, entrent en scène) et, pour le reste, elles ne font que mener à bien leurs projets pour les peuples et héros sur lesquels elles veillent particulièrement.

Du côté des mortels, la plupart des villes sont gouvernées par des rois. Cela n'interdit nullement de mettre en scène des régimes politiques variés, certains tendant vers l'aristocratie, la ploutocratie ou la gérontocratie, d'autres tendant vers la démocratie ou au contraire vers la tyrannie. Dans l'Histoire réelle, la Grèce n'a aucune unité politique avant Alexandre le Grand : chaque ville est une cité-état avec ses propres lois et son territoire qu'elle essaie d'agrandir en se querellant avec les voisins. Dans les mythes, il existe des rois plus ou moins puissants (par exemple, Agamemnon et Ménélas sont bien plus riches qu'Ulysse) et certains rois sont connus pour avoir été capables d'édifier un royaume conséquent (Pélops, lointain ancêtre d'Agamemnon et de Ménélas, a donné ainsi son nom au Péloponnèse, « île de Pélops »). Mais aucun de ces royaumes n'est très grand, ni très durable (le royaume de Pélops ne lui survit pas pour cause de querelle avec ses enfants, qu'il exile après qu'ils ont assassiné leur aîné : ils se dispersent un peu partout dans le Péloponnèse).

Il y a roi et roi. Entre le tyran qui gouverne uniquement par la peur à l'aide d'un corps de guerriers d'élite et qui ne prend conseil de personne sinon de son arbitraire, et le bon roi à l'écoute de son peuple qui devient quasiment un champion de la démocratie avant l'heure (le Thésée des mythes athéniens), il y a un gouffre que vous pouvez peupler de toutes sortes de cas intermédiaires.

À défaut de roi, l'épouse du roi peut assumer la fonction de reine *de facto* (c'est ce que fait Pénélope, même si elle n'est jamais vraiment reconnue comme reine, ce qui aurait réglé beaucoup de ses problèmes). Une situation de régence peut aussi se mettre en place (Créon, premier conseiller des rois labdacides, devient régent de Thèbes à plusieurs reprises). Des situations plus ou moins étranges peuvent survenir au gré des conflits au sein des familles royales, par exemple l'arrangement provisoire trouvé entre Étéocle et Polynice à Thèbes (chacun devait régner pendant un an, mais l'arrangement est rompu par Étéocle au bout d'un an).

La vie politique prend typiquement la forme d'assemblées convoquées par le souverain et qui réunissent les aristocrates et au cours desquelles le souverain expose le problème à examiner, après quoi chacun a le droit d'exprimer son point de vue afin que tout le monde parvienne à un accord, le souverain gardant cependant le dernier mot sur la décision à prendre. Un bâton circulant d'un intervenant à l'autre indique qui a la parole. Seule la personne à qui on a remis le bâton a le droit de parler : elle peut même l'utiliser pour frapper quiconque aurait l'audace de prendre la parole sans attendre son tour. L'organisation du débat peut être confiée au souverain lui-même ou à un héraut, ou encore au personnage présent unanimement jugé le plus sage (souvent un personnage âgé). Bien que l'assemblée ne garde qu'un rôle consultatif auprès du souverain, de tels débats montrent l'attention qu'il porte à la satisfaction de sa population et peuvent beaucoup contribuer à sa popularité (ou à son impopularité). Ils peuvent même faire toute la différence entre un roi et un tyran.

Ce n'est là qu'un modèle général inspiré de ce qu'on lit dans les épopées homériques, mais la Grèce est extrêmement diverse sur le plan des régimes politiques¹⁵ : n'hésitez donc pas à introduire de multiples variantes à ce modèle selon les villes et les régions. Diverses autres catégories sociales peuvent être représentées, par exemple les anciens de la région, ou des représentants des différentes catégories professionnelles.

Droit. Le droit au sens d'un ensemble cohérent de lois qu'on fixe pour donner une constitution et une justice à une cité-état, n'existe pas dans les épopées homériques et chez Hésiode¹⁶. On en trouve en revanche dans les tragédies, qui donnent une vision des héros et de la politique plus proche des réalités de l'époque à laquelle elles sont écrites. De ce fait, plusieurs possibilités s'offrent à vous selon le type d'intrigues que vous avez envie de jouer :

=> Si vous voulez jouer dans un esprit proche du monde de l'*Illiade* et de l'*Odyssée*, vous pouvez décider qu'il n'existe encore pas du tout de droit fixe mais seulement des usages et une forme de droit coutumier variable selon les villes et les régions, ce qui signifie que beaucoup de choses reposeront sur les discussions et les négociations entre les rois, les aristocrates et le reste de la population. Cette situation, où les arbitrages possibles restent limités (surtout quand les rois ou les puissants en général se retrouvent à la fois juges et parties), ont vite fait de déboucher sur des conflits, d'où des aventures possibles du type « vendetta » ou « intrigues de western » dans un monde où les lois et la justice sont encore fragiles.

¹⁵ La monarchie domine dans les épopées archaïques, mais les tragédies mélangent vertigineusement les éléments anciens monarchiques avec des références aux régimes politiques postérieurs de l'époque classique (démocratie, aristocratie, etc.) : n'hésitez donc pas à user de la même liberté pour vos aventures.

¹⁶ Dans la réalité historique, les premières lois et constitutions grecques apparaissent au cours du VII^e siècle avant J.-C., avec l'apparition des cités-états grecques. De ce point de vue, ce sont d'autres civilisations antiques plus anciennes que la Grèce (à commencer par la Mésopotamie) qui ont été pionnières sur le sujet.

=> Mais vous pouvez aussi mettre en scène le rôle civilisateur qu'attribuaient les historiens grecs aux héros, dans ce domaine comme dans les autres, surtout si les personnages joueurs en viennent à prendre en main le destin d'une communauté (village, ville, royaume, etc.). Dans cette optique, le meneur de jeu pourra mettre les personnages joueurs en face de dilemmes éthiques qu'ils devront résoudre, et les solutions qu'ils apporteront donneront naissance à des lois, voire aux toutes premières constitutions. La même chose peut valoir dans le domaine de la justice. Aux personnages joueurs de voir s'ils deviendront des héros au grand cœur comme Héraclès ou Thésée, ou simplement des souverains ordinaires comme Agamemnon prêts à faire un peu de *relapolitik*, ou encore des figures ambiguës voire antipathiques.

Police et justice. Ce sont les rois, plus ou moins conseillés ou relayés par des aristocrates, qui rendent la justice lorsque c'est nécessaire. Leur pouvoir est relayé par des gardes et une armée qui sert aussi de police, pas toujours très subtile selon les villes. Mais la justice centralisée, même royale, peine encore à s'imposer. La logique de vengeance familiale, qui est la règle aux débuts du cosmos avec des divinités comme les Erinyes, a encore vite fait de reprendre ses droits et, dans les pires des cas, peut provoquer l'extinction d'une lignée héroïque entière faute d'héritiers encore vivants... Les familles royales elles-mêmes sont loin d'être à l'abri de ces désagréments. Les rois un peu avisés s'efforcent de stabiliser le pouvoir à leur façon et de régler les conflits dans les milieux aristocratiques. Les tribunaux, quant à eux, ne commencent à exister par défaut qu'à la toute fin de l'âge héroïque (le premier tribunal est créé par Athéna pour juger Oreste dans *L'Orestie* d'Eschyle afin de régler un conflit entre les Erinyes et Apollon). Les personnages joueurs se trouveront peut-être en situation de changer cela.

Crimes et châtements. Malgré l'absence de droit bien défini et la grande variété des politiques menées dans les différentes régions de Grèce, il existe une morale établissant une hiérarchie des crimes et des châtements.

=> Parmi les crimes les plus graves figurent **les crimes de sang**. Tout ce qui relève du meurtre se trouve encore aggravé lorsque la victime fait partie de la famille du criminel (ex. : tuer un époux ou une épouse, un frère ou une sœur, son père ou sa mère). De tels crimes éveillent naturellement la fureur des Erinyes, mais on peut garder un (mince) espoir de s'en purifier avec l'aide des dieux. En revanche, **l'inceste** (entre parents et enfants, entre frères et sœurs) est absolument proscrié en Grèce et fait du personnage qui le commet un paria total : c'est ce que devient Œdipe, en outre coupable de parricide, après la découverte de ses crimes, et il ne peut qu'abandonner le trône, banni de sa propre cité, pour s'en aller vagabonder de par le monde.

=> Le **viol** commis entre mortels est également un crime très grave et donne lieu à des vengeances terribles, comme celle de Philomèle et Procné après que Térée a violé et séquestré Philomèle¹⁷.

=> Arrive-t-il que le violeur soit une divinité dans la mythologie grecque ? Oui et non. Oui potentiellement, dans la mesure où, visiblement, les divinités ne s'embarrassent pas toujours du consentement des personnes qu'elles poursuivent de leurs ardeurs ; et non dans la mesure où les récits esquivent en général le problème. Soit les récits gardent une imprécision commode sur la limite entre « enlèvement » et « union sexuelle », soit le poursuivant ne rattrape jamais l'objet de ses désirs, ce dernier ayant subi une mort symbolique par métamorphose après avoir prié les (autres) dieux. Les *Métamorphoses* d'Ovide sont remplies de mésaventures de ce genre. Dans vos parties, si jamais vous tenez à mettre en scène ce genre de cas, vous pouvez utiliser les mêmes procédés (soit adoucir l'affaire en décidant que la divinité se contente d'enlever le personnage et

¹⁷ Dans la réalité historique, l'idéologie fortement misogyne des Grecs conduisait souvent à jeter le soupçon sur la victime et un viol restait par ailleurs moins grave qu'un meurtre. Dans les mythes, par bonheur, les viols font souvent l'objet de vengeances claires et nettes, du moins quand seuls des mortels sont en cause.

lui fait ensuite la cour en bonne et due forme, soit accorder une prière réussie au personnage et le métamorphoser pour le mettre hors de portée du poursuivant). La mythologie grecque ne connaît pas de cas d'humain qui aurait été violé pour de bon par une divinité et qui tenterait de se venger ensuite : n'oubliez pas que les divinités, malgré leurs lubies et l'autorité inévitable qu'elles exercent sur les mortels, ne sont pas censées se comporter en tyrans. Si un tel événement survenait et que la divinité soit en faute, il est probable que les autres divinités finiraient par le reconnaître et par accorder une forme de réparation au mortel concerné.

=> **Le non-respect de la parole donnée** est aussi un crime conséquent, parfois très grave. Dans cette catégorie peuvent se ranger toutes les formes de **trahisons**. La trahison d'un maître par son serviteur est un motif de reproche particulièrement grave, qui peut entraîner un châtimement impitoyable de la part du maître. Dans l'*Odyssée*, Ulysse repère celles et ceux qui, parmi ses serviteurs, se rendent complices des prétendants qui dévorent les biens de son palais et convoitent son épouse. Après avoir massacré les prétendants, il fait pendre plus d'une dizaine de servantes qui se sont laissées séduire par des prétendants ; quant au chevrier Mélanthios, qui avait été jusqu'à prendre les armes du côté des prétendants, il lui fait trancher les parties sexuelles et le suspend tête en bas jusqu'à ce que mort s'ensuive.

=> Voici **une échelle indicative des châtimements possibles**, du plus grave et du plus exceptionnel au moins grave et au plus répandu :

- **Supplicier cruellement le coupable, puis le priver de sépulture** et laisser son cadavre hors de la ville, en pâture aux chiens et aux oiseaux. Il peut arriver que la famille du coupable soit bannie.

- **Supplicier cruellement le coupable**, mais en lui accordant des funérailles.

- **La « simple » peine de mort, sans cruauté particulière**. Notez qu'en matière de peine de mort, on hésitera beaucoup à infliger un mode d'exécution douloureux et/ou infamant à un membre de l'aristocratie, tandis que des serviteurs et *a fortiori* des esclaves peuvent y être condamnés sans chagrin particulier.

- **La privation complète des biens et des maisons que possédait le coupable** (ils peuvent être versés à la victime ou à sa famille en compensation), **et la réduction du coupable en esclavage, et le bannissement hors de la ville**, une fois le coupable vendu à un acheteur.

- **La privation complète des biens et le bannissement définitif hors de la ville**, mais sans perte du statut d'homme libre.

- **La privation complète des biens et le bannissement pour une période longue** mais limitée (vingt ans, dix ans).

- **Le bannissement hors de la ville pour une période limitée plus ou moins longue** (entre un et dix ans). Le coupable conserve ses biens : sa famille ou ses amis peuvent s'en occuper en son absence.

- **L'asservissement temporaire à la victime ou à sa famille** : le coupable est considéré comme leur esclave, mais ne peut pas être vendu à d'autres maîtres et retrouve sa liberté à l'issue de la période prescrite.

- **Le versement d'une compensation à la victime ou à sa famille** (sous forme de biens matériels). Pour un meurtre, on appelle cela le « prix du sang ».

- **Pour un tort sans gravité ou une insulte : des présents sous forme de biens matériels** (dans les cas les moins graves, un seul cadeau peut suffire) **accompagnés d'excuses publiques**.

Aussi étonnant que cela puisse paraître, il n'y a pas de prisons dans cet univers¹⁸. Les autres types de châtimements ci-dessus sont largement assez efficaces en eux-mêmes pour dissuader quelqu'un de continuer à nuire. Si le coupable continue à faire des siennes, il s'expose à des vengeances personnelles nettement plus violentes et risque sa vie (surtout s'il a été exilé et n'a pas quitté le territoire comme on le lui a signifié). Si l'on tient à surveiller un individu dangereux

¹⁸ Il n'y en a pas trace dans les épopées homériques, ni même dans la Grèce réelle jusque vers la fin de l'époque archaïque.

que l'on veut empêcher de nuire ou de s'enfuir, il est tout à fait possible de poster des sentinelles autour de sa maison, ou de prévenir toute la ville de garder l'œil sur lui, ou de charger des soldats de le suivre partout, etc.

Les catégories sociales

Au sommet des sociétés humaines se trouvent **les rois**, qui tirent (ou disent tirer) leur pouvoir de Zeus et des dieux. L'étendue de leur pouvoir effectif et de leurs richesses varie beaucoup selon la taille de leur cité et leur habileté politique. Beaucoup de villes ne sont pas si grandes et leurs territoires pas si étendus, de sorte que bien des rois n'ont pas un « royaume » bien vaste : simplement une ville et les terres cultivées qui l'entourent plus ou moins loin, ou bien une île. Ulysse, par exemple, est un roi peu puissant en son temps, car Ithaque est une petite île pas très opulente, que son relief prononcé rend peu propice à l'élevage de chevaux. Les rois les plus puissants disposent de vastes palais et de nombreux serviteurs administrant des cultures et des élevages de bœufs, ainsi qu'un trésor rempli par leur butin de guerre et les ressources qu'ils tirent de leurs serviteurs. Ces souverains jouent souvent, de fait, le rôle de suzerains vis-à-vis de roitelets moins puissants, bien qu'il n'y ait aucun système de vassalité explicite : tout se joue en fonction des liens d'amitiés, d'alliances, de mariages et d'intérêts politiques, et les alliances peuvent se faire et se défaire en quelques années, surtout dans les périodes de succession.

Les nobles et les aristocrates mesurent leur richesse en têtes de bétail. Ils mènent un train de vie aisé, disposent d'immenses troupeaux¹⁹, de notables élevages de chevaux, souvent de navires voire d'une flotte complète, et toujours de serviteurs nombreux, libres et esclaves. Ils se distinguent aussi par leur niveau d'éducation : même si la plupart ne savent ni lire ni écrire, ils ont reçu l'enseignement de précepteurs dans tous les domaines (épreuves athlétiques, chasse, guerre, musique, danse, parfois poésie, quelques rudiments de médecine et de magie bienfaisante) et ils ont pu écouter les meilleurs aèdes à loisir. Les femmes sont souvent en charge de l'administration des maisons, voire de la gestion de palais entiers. La succession est patrilinéaire, mais il y a parfois des régentes et des reines et rien n'est impossible à une femme déterminée issue d'une lignée respectable (voyez des figures comme Hécube, Pénélope, Hélène ou Andromaque dans les épopées homériques).

Les gens libres des classes modestes ont un niveau de vie nettement moins bon (il n'y a pas vraiment de classe moyenne). Beaucoup vivent en autosuffisance du produit de leurs terres. Les plus à l'aise sont éleveurs (bouviers, chevriers, porchers, bergers et pâtres), mais beaucoup vivent essentiellement de l'agriculture ou de la pêche.

D'autres sont artisans dans les villages et les villes : menuisiers et charpentiers (les plus compétents deviennent architectes, c'est-à-dire « maîtres charpentiers »), forgerons et métallurgistes, pelletiers et maroquiniers, potiers. Boutiques et ateliers sont en général des affaires familiales où les nouveaux venus entrent comme apprentis et finissent souvent par épouser la fille ou le fils du maître.

D'autres encore sont prêtres ou devins, médecins, aèdes ou marchands. Les prêtres et les devins exercent en général une charge fixe (parfois héréditaire) au sein d'un sanctuaire et ont en général de bonnes conditions de vie. Ils peuvent exercer une certaine influence auprès des puissants, mais ne sont pas regroupés au sein d'institutions particulières et ne forment pas un corps professionnel puissant dans son ensemble au sein de la société.

Les médecins s'attachent au service d'une communauté (village, ville ou quartier) ou d'un puissant et vivent bien, sauf lorsqu'ils s'attirent une mauvaise réputation.

¹⁹ Si vous voulez un exemple détaillé, voyez l'énumération des troupeaux d'Ulysse dans l'Odyssée au chant XIV. Ulysse a de riches troupeaux, mais apparaît par ailleurs comme assez modeste à côté de rois comme Agamemnon et surtout Ménélas.

Les aèdes sont souvent itinérants : ils vont chanter les origines du cosmos et les exploits des héros en échange du gîte et d'un repas, dans les villages, les villes et les demeures des gens aisés voire des rois. Les aèdes qui vivent le mieux sont ceux qui s'acquièrent une bonne réputation par leur talent et/ou qui parviennent à s'attacher à la maisonnée d'un personnage aisé ou puissant.

Les marchands, eux aussi itinérants, qui circulent de région en région et de pays en pays par voie de terre ou par voie de mer, échangent leurs marchandises par le troc, avec d'après négociations, contre des biens susceptibles d'intéresser les clients des régions où ils se rendront ensuite. Selon le train des affaires, leur niveau de vie peut atteindre le très aisé ou le précaire.

De manière générale, la stabilité d'une maisonnée peut vite être bouleversée par une mauvaise récolte, la maladie ou la mort d'un membre important de la maison, ou bien sûr par la guerre. Tous ces gens remettent une partie de leur production ou de leurs bénéfices au roi de la région où ils vivent.

Les gens libres des couches sociales les plus pauvres vivent dans la misère. Ce sont des thètes, ouvriers brassiers recrutés pour des travaux ponctuels ou saisonniers (chantiers, vendanges, récoltes, emplois temporaires auprès d'artisans) et qui doivent régulièrement chercher un nouveau travail, souvent en se déplaçant. S'ils ont de la chance, ils finissent par trouver un travail stable dans une ferme ou un port ou par devenir apprentis chez un artisan, avec de bonnes chances de s'établir à leur propre compte dans une boutique ou une ferme. Ceux qui ne retrouvent pas de travail, ou qui ont la malchance d'être victimes d'accidents ou de maladies, se retrouvent mendiants.



Edouard Pils, *Ulysse déguisé en mendiant reconnu par sa nourrice Eurycleé*.

Les mendiants sont voués au nomadisme : de village et de ville en ville, ils se présentent aux portes des palais et des demeures des plus riches pour demander l'aumône. C'est ainsi le cas

d'Iros à Ithaque dans l'Odyssée, mais aussi d'Ulysse lui-même, réduit à se déguiser en miséreux pour pouvoir entrer incognito dans son propre palais, où il éprouve la dure condition des mendiants à la merci des sautes d'humeur des aristocrates que sont les prétendants. Lorsqu'ils ne finissent pas par mourir de faim ou au cours d'une rixe, les mendiants peuvent retrouver du travail et remonter peu à peu la pente, à moins qu'ils ne finissent par devenir bandits ou pirates.

Les esclaves ont une condition peu enviable, mais pas nécessairement pire que celle des gens libres les plus pauvres. Ils peuvent être devenus esclaves à la suite d'une guerre ou d'une attaque de bandits où ils ont été faits prisonniers et vendus sur un marché d'esclaves, ou bien être nés de parents déjà esclaves au sein d'une maisonnée. Ils sont considérés comme des biens mobiliers animés et doivent obéir à leurs maîtres, qui sont libres de leur administrer des châtiments corporels ou de les exploiter sexuellement. Ils sont livrés à l'arbitraire de leurs maîtres, mais bénéficient d'une protection relative car être esclave est un statut social à part entière il est mal vu de les maltraiter (sauf cas exceptionnel). Ceux qui travaillent au sein d'une grande propriété ou d'un palais disposent de conditions de vie correctes et peuvent même se retrouver placés à la tête de leur propre petite ferme. Il y a de nombreux autres types de serviteurs différents au sein des palais : échansons, maîtres-trancheurs de viande, écuyers, suivantes des femmes, nourrices, etc.

Les esclaves n'ont que peu d'espoir de retrouver un jour leur liberté : les affranchissements d'esclaves sont rarissimes²⁰. Les plus hardis s'aventurent à s'enfuir dans une autre région, et, s'ils ne sont pas rattrapés, recouvrent leur liberté, mais peuvent vite devenir mendiants s'ils ne trouvent pas de travail.

Au sein des maisonnées, surtout dans les milieux modestes et pauvres, on fabrique et on répare beaucoup de choses soi-même (vêtements, meubles, accessoires variés). Les femmes accomplissent une charge de travail considérable dans le cadre domestique : ce sont souvent elles qui tissent et cousent les vêtements et le linge de maison, lavent et plient le linge, font le ménage, élèvent les enfants, et souvent administrent les ressources de la maisonnée. Ces tâches ne leur sont toutefois pas réservées exclusivement et elles exercent par ailleurs de nombreuses professions, notamment dans l'agriculture, l'élevage et l'artisanat. Les figures de la bergère et de la poétesse occupent une place notable dans l'imaginaire grec antique, de même que les femmes de pouvoir auxquelles leur connaissance intime du fonctionnement d'une demeure ou d'un palais donne de nombreux atouts dans la conquête d'une influence grandissante.

La société reste rigide et conservatrice, mais les possibilités d'ascension ou de déchéance sociale ne manquent pas et la stabilité de la vie, même pour les plus riches et les plus nobles des héros, peut toujours être remise en cause par une guerre qui se termine mal ou par un revers de santé ou de fortune envoyé par les dieux.

Les bâtiments et l'architecture

Remarque : une annexe « Plans », à la fin de ce livre de base, complète ce chapitre.

Vous aurez besoin **de mettre en scène des habitations et des bâtiments** de différents types, qu'il s'agisse de maisons isolées, de petits villages ou bien de villes importantes dominées par des palais royaux. La Grèce des mythes et des épopées homériques étant faite d'un mélange entre plusieurs époques, n'hésitez pas à emprunter vos descriptions aussi bien à la Crète minoenne et à la Grèce mycénienne qu'aux monuments de l'époque classique. Il est toutefois plus dépaysant, encore une fois, de s'inspirer des époques les plus anciennes, avant l'époque classique (quitte à caser tout de même un ou deux temples à colonnes et métopes).

À quoi ressemblaient les habitations les plus modestes ? Imaginez des maisons construites en torchis ou en briques crues, sur un plan de sol carré ou rectangulaire, et dont les plus pauvres ne comprennent qu'une seule pièce tournant autour de 60 m². Plus on monte dans le niveau de richesse, plus l'habitation comprend de pièces différentes, la première étant un porche ajouté en

²⁰ C'est une grande différence entre la Grèce antique (à toutes les époques) et la Rome antique.

guise de vestibule devant la salle principale, qui devient alors une grande salle carrée appelée le *mégaron*. Le *mégaron*, y compris dans les habitations plus grandes, est la pièce où se trouve le foyer domestique. Les demeures aisées dépassent la centaine de m².

Dans les demeures les plus riches et les plus vastes, cette structure se retrouve, mais à plus grande échelle et avec des matériaux de construction plus onéreux (briques crues, voire blocs de pierre, mais pas de marbre, qui arrive plus tard). Les palais « à la mycénienne » s'organisent avec pour centre une cour centrale rectangulaire autour de laquelle s'élèvent des corps de bâtiments sur plusieurs étages. Ces bâtiments comprennent alors des pièces très nombreuses, appartements pour les résidents permanents, les hôtes de passage et les serviteurs (libres et esclaves), salles de réception dotées de vastes fenêtres (sans vitres), mais aussi des celliers et magasins de stockage renfermant la nourriture apportée par les serviteurs du roi, des salles d'archives contenant des tablettes en terre cuite écrites en linéaire, des salles de trésor rassemblant les objets précieux (dont le butin de guerre) mais aussi les armes, des écuries, et parfois des salles vouées au culte, le tout relié par une série de couloirs qui mènent tous à la cour centrale. La cour sert parfois aussi aux cérémonies religieuses, et on y creuse parfois de petites fosses pour accueillir certains sacrifices. Le luxe de ces palais réside, outre leur taille, dans les peintures murales, les fresques, quelques sculptures intégrées à l'architecture (mais peu) et aussi l'ameublement (tables, coffres, bancs, sièges/trônes) et la qualité de la vaisselle, des trépieds, des lampes à huile ornementées, etc. Les serrures, clés et verrous existent déjà, bien sûr²¹.

Ponts et chaussées. La Grèce mycénienne développe peu à peu des infrastructures de circulation variées, routes, ponts, barrages, mais je vous conseille de ne mettre en scène des paysages aussi bien maîtrisés que dans les quelques régions correspondant aux villes et aux royaumes les plus puissants (par exemple celui d'Agamemnon à Mycènes et/ou Argos et celui de Ménélas à Sparte) et seulement vers la fin de l'âge héroïque, car une bonne partie des difficultés des héros des mythes provient du fait qu'ils évoluent largement dans une Grèce encore mal maîtrisée par les mortels et où beaucoup de choses restent encore à inventer, qu'il s'agisse des techniques ou des structures sociales, juridiques, etc.

Murailles. Les remparts mycéniens sont composés d'énormes blocs de pierre maintenant en place des pierres plus petites, le tout assemblé avec précision sans recours au mortier. Inspirez-vous des sites archéologiques de Mycènes (notamment la « Porte des Lionnes ») et Tyrinthe. Ces remparts servent à entourer les citadelles, mais peuvent parfois protéger des villages ou des avant-postes.

Enfin, deux remarques plus générales sur les habitations pour vos scénarios :

L'imaginaire des mythes grecs n'est pas du tout urbain. Et pour cause, ces mythes puisent leur inspiration dans des époques qui précèdent les grands mouvements d'exode rural. Ils privilégient donc largement les aventures se déroulant dans la campagne et les espaces sauvages (collines, forêts, montagnes) ou bien en mer. Cela ne veut pas dire qu'on ne peut pas mettre en scène des villes : Troie, Thèbes ou Échalie, ville prise par Héraclès, sont de bons exemples et on peut imaginer d'autres aventures tournant autour d'une ville, surtout s'il s'agit d'en fonder ou d'en développer une, justement. Mais ces villes ne sont pas au cœur de l'imaginaire grec : il n'y a pas de cités merveilleuses dans la mythologie grecque. Même l'Athènes des mythes est encore une petite ville qui se développe grâce à Thésée mais n'a rien à voir avec l'énorme puissance qu'elle devient à l'époque classique. Et dans l'épopée ou les textes archaïques en général, les villes n'ont pas vraiment de plan précis ou de personnalité affirmée, ni vraiment de monuments distincts (à part le Labyrinthe de Crète). Ce qui fait la différence, ce sont les noms des rois et les coutumes

²¹ Au chant XXI de l'Odyssée, Pénélope se rend dans la salle du trésor du palais d'Ulysse à Ithaque pour y chercher l'arc d'Ulysse en vue du concours qui doit déterminer qui elle épousera. Dans la suite du chant, Télémaque va chercher des armes pour Ulysse et ses alliés mais oublie de refermer la porte, ce qui permet aux prétendants de récupérer aussi des armes alors qu'Ulysse avait rusé pour les leur enlever.

des habitants. La capitale de l'Atlantide inventée par Platon, avec son plan circulaire et sa description précise, a été imaginée bien après, en pleine époque classique, au moment où il commence à exister de grands centres urbains en Grèce et où l'urbanisme se développe (avec Hippodamos de Milet et ses fameux plans en quadrillage, par exemple).

La mythologie grecque ne contient pas non plus de « donjon » au sens de *Donjons & Dragons* (c'est-à-dire non pas le bâtiment central d'un château fort mais un souterrain bardé de pièges et de créatures maléfiques). La seule chose qui s'en approche un peu est le Labyrinthe de Crète, dont l'architecture n'est pas précisément décrite dans les sources antiques, ce qui vous laisse toute liberté²². Une inspiration historique classique est le vaste palais de Cnossos, dont certains chercheurs ont pu penser qu'il pouvait être à l'origine du mythe (ce type d'hypothèse est à prendre avec prudence, mais quand on cherche des sources d'inspiration, c'est toujours utile). Hors de Grèce, en vous écartant un peu vers le romanesque, vous pouvez toujours emmener les PJ dans les tombes souterraines d'autres peuples, par exemple les pyramides d'Égypte ou encore le Labyrinthe d'Égypte mentionné par Hérodote au livre II de l'*Enquête*.

Imaginer villages et villes

La Grèce à cette époque ignore toute notion d'urbanisme. Autrement dit, villages et villes se développent sans planification d'aucune sorte. Dans les villes et les villages, les maisons s'éparpillent ou s'entassent les unes contre les autres de façon très variable, avec pour seule limite le rempart quand il y en a un, ce que seules les villes les plus importantes peuvent se permettre, ou bien une palissade de fortune en bois ; même dans ces cas-là, personne ne va interdire aux gens de s'installer en dehors du périmètre protecteur, même si cela les met en danger en cas d'attaque.

Dans les villes, en dehors de quelques grandes artères, les rues sont souvent tortueuses et il n'est pas facile de s'y retrouver. Certaines ruelles sont trop étroites pour y circuler en char, voire pour que deux passants s'y croisent. Le mobilier urbain auquel sont habitués les gens du XXI^e siècle n'existe pas du tout. Par exemple, il n'y a pas de séparation entre trottoirs et routes : le sol est en terre, en dehors de quelques rares artères ou places grandioses pavées ou dallées qu'on ne rencontre guère qu'à Mycènes ou à Athènes quand cette dernière se développe sous Thésée.

Il n'y a rien non plus pour réglementer la circulation. En l'absence de toute signalisation, on se débrouille : ça ne marche pas si mal, mais il y a toujours des embouteillages ou des accidents, surtout sur les voies très fréquentées par les chars ou les convois marchands.

Plus délicat : il n'y aucune indication de noms de rues ou de numéros, ce qui veut dire que, pour se rendre à une adresse donnée, il faut soit déjà connaître le quartier, soit disposer à l'avance de repères précis, soit trouver un guide ou demander son chemin. Les gens sont habitués à le faire : cela ne pose généralement pas de problème, mais cela peut jouer des tours au nouveau venu dans les quartiers mal famés, sans compter que toutes les personnes à qui vous demandez de l'aide sont au courant de l'endroit où vous allez et peuvent en parler à d'autres.

La notion d'éclairage urbain n'existe pas vraiment : la nuit, les passants s'éclairent à la lumière de torches, et se repèrent grâce aux feux qui brûlent en permanence dans certains grands monuments comme les palais et les temples ou encore grâce aux torches des sentinelles sur les murailles et aux portes de la ville.

Un mot sur la densité du peuplement en Grèce. Au début de l'âge héroïque, la Grèce est très peu peuplée. Les villages les plus nombreux sont petits, voire très petits (à peine une dizaine de familles) et même les plus grandes villes ne dépassent guère le millier d'habitants. La population s'accroît à mesure que la vie s'améliore au cours de l'âge héroïque, mais n'augmente que lentement à cause de la forte mortalité persistante due aux guerres, jusqu'au grand massacre de

²² Ce n'est pas un hasard si le rétroclone péplumesque de *Donjons & Dragons* lancé par Olivier Legrand et sorti en 2006-2007 était titré *Mazes & Minotaurs*...

héros qu'est la guerre de Troie. Si vous mettez en scène plusieurs époques de l'âge héroïque, vous pouvez insister sur ce développement progressif des villages et des villes. Montrez aussi des maisons de plus en plus solides et agréables, des villes de mieux en mieux équipées (peut-être les décisions de PJ souverains permettront-elles d'améliorer les choses ?) et des monuments de plus en plus grandioses.

La nourriture

En Grèce, on prend **trois repas** par jour. Le plus substantiel des trois est celui du soir.

La vaisselle est en céramique, plus rarement en métal. Seuls les gens aisés peuvent s'offrir des vases décorés de scènes de la vie quotidienne ou de scènes montrant les exploits récents de grands héros (des scènes mythologiques, donc). La grande majorité de la céramique n'est pas décorée. Les objets de verre sont un luxe.

Les manières de table veulent qu'on mange en général avec les doigts.

Le régime alimentaire habituel de l'âge héroïque nous paraîtrait certainement austère et peu varié, d'autant que la cuisine trop raffinée n'est pas bien vue ; mais les héros s'en accommodent très bien. La nourriture fondamentale pour tout le monde est **le pain**, fait à l'aide de farine de blé, et divers types de gâteaux préparés à base de céréales, principalement le blé et l'orge. On apprécie beaucoup le **fromage**, préparé principalement à partir du lait de chèvre (et non de lait de vache), et qu'on mange avec le pain. Le **miel** est la principale substance connue permettant d'obtenir un goût sucré (en dehors des fruits) et est donc régulièrement utilisé à cette fin.

On mange des **légumes** comme la fève, l'oignon, l'ail, les lentilles, les haricots et les pois, les salades et les choux, les betteraves. Les condiments comprennent notamment le raifort, les graines de céleri et des épices importées des pays lointains (comme la cinnamome). Les salades sont considérées comme un anti-aphrodisiaque. Les olives sont le second pilier de l'alimentation avec le pain : mangées, accommodées ou pressées pour leur huile, qui est la principale source de gras (avec le gras de la viande), elles ont une place extrêmement importante dans l'alimentation mais aussi dans la culture en général. L'huile sert aussi aux soins du corps (pour la beauté ou pour se préparer aux exercices athlétiques) et fournit un combustible très répandu pour les lampes à mèche. L'olive est particulièrement répandue dans le Péloponnèse où l'olivier est encore plus facile à cultiver.

Les principaux **fruits** que l'on consomme habituellement sont le raisin et la figue, mais on mange aussi des pommes, des poires et des mûres, parfois des dattes venues du Sud²³.

La Grèce étant un pays d'îles, de marins et de pêcheurs, **le poisson** est une denrée extrêmement répandue : il peut se manger frais, ou bien séché, ou encore mariné dans des condiments. Mais il est consommé surtout par le bas peuple et les catégories intermédiaires : les plus nobles, les riches et les rois (donc la plupart des héros) n'en mangent jamais ou aussi peu que possible, car ils préfèrent la viande et ont les moyens d'en manger quotidiennement²⁴. Bien entendu, même le héros le plus fier finit par pratiquer la pêche s'il se trouve égaré longtemps en mer et n'a plus de provisions convenables... Ces remarques valent aussi pour les animaux marins comme le crabe et les coquillages comme les huîtres.

En effet, **la viande** n'est pas si fréquente. Elle est consommée essentiellement dans le cadre des sacrifices, qui sont les moments principaux (voire les seuls) où l'on abat et où l'on découpe les bêtes : on mange alors la viande grillée. Les principales viandes que l'on mange régulièrement sont, par ordre de prestige décroissant, celles du bœuf, du mouton, de la chèvre et du porc. Mais on mange aussi du gibier : colombes, cailles, perdrix, cerfs et daims, sangliers, chèvres sauvages,

²³ La Grèce antique ignore la pomme de terre, la tomate, le maïs et le cacao, tout comme elle ignore le tabac (tous ces produits sont venus d'Amérique à la Renaissance). Elle ne connaît pas le citron (venu d'Europe de l'Ouest) ni les oranges (venues de Chine).

²⁴ Dans les épopées homériques, on ne voit *jamais* un héros manger du poisson.

lièvres, rarement du loup (on dit que boire du sang de loup rend irrémédiablement fou : ce n'est sans doute qu'une légende, mais ça ne contribue pas à donner envie d'en manger). La charcuterie, quoique encore peu développée, existe et permet notamment de préparer saucisses et boudins.

Les boissons principales sont l'eau et le vin. Les Grecs ne boivent jamais le vin pur (ce serait un usage barbare à leurs yeux) mais le coupent avec de l'eau. Pendant les repas et les banquets, ils utilisent des dosages de vin et d'eau variables selon qu'ils ont envie de rester sobres ou de s'enivrer plus ou moins vite. Pour servir le vin, on utilise un grand vase appelé « cratère » dans lequel on fait le mélange de vin et d'eau, puis on utilise une sorte de pichet pour y puiser le mélange une fois prêt, et on le verse dans les coupes, souvent plus larges que profondes.

Aussi étrange que cela paraisse, on ne boit pas de lait, qu'on réserve en général pour le fromage. Boire couramment du lait est un signe de dénuement ou bien la marque d'un mode de vie marginal, moyennement civilisé. Le beurre aussi est une denrée barbare.

Les loisirs et les fêtes

Les **rites, cérémonies et processions** constituent des fêtes à part entière assez fréquentes pendant l'année. Nous les classons parmi les fêtes religieuses, mais il n'y a pas vraiment de distinction dans cette société qui ignore toute notion de laïcité. Ces fêtes sont innombrables, consacrées à des divinités multiples, et très variables selon les endroits (beaucoup sont des fêtes locales qui ne sont pratiquées que dans un village, une cité ou une région).

En dehors des rites directement liés au culte, les fêtes les plus fréquentes sont **les banquets**, qui peuvent réunir des hôtes entre eux, ou une maisonnée, ou tous les habitants d'un palais, ou bien encore des banquets publics donnés dans une ville. Quand vous recevez un hôte chez vous, la politesse élémentaire veut que vous organisiez pour l'occasion un banquet, même s'il reste humble et ne réunit que vous et vos hôtes. Un banquet inclut souvent un sacrifice un peu ample qui fournit la viande grillée nécessaire au repas.

Un banquet se compose souvent de deux parties. D'abord le repas, qui suit directement le sacrifice, et au cours duquel on apaise sa faim tout en discutant et en profitant de divers loisirs : un aède qui déclame un ou plusieurs épisodes épiques (de son choix ou à la demande) ou bien des danseurs et danseuses. Puis, quand on a terminé de manger, une seconde partie pendant laquelle on boit un peu en discutant de sujets sérieux. C'est dans ce genre de moment que l'on noue des liens d'amitiés entre hôtes qui se révèlent précieux pour élaborer et étendre son réseau de connaissances, faire avancer des négociations délicates, passer des alliances politiques, militaires et matrimoniales, ou, pour les marchands, parler affaires. C'est aussi là, souvent, qu'on se transmet les dernières nouvelles et que l'on s'informe de ce que deviennent vos connaissances mutuelles.

Dans les banquets les plus festifs, on peut au contraire choisir de mettre l'accent sur les divertissements. Cela peut se faire de plusieurs façons : en sortant pour organiser des épreuves athlétiques, en jouant à divers jeux d'adresse ou de réflexion, ou bien en buvant beaucoup et en se divertissant avec des prostitué(e)s jusqu'à ce que chacun se retire dans ses appartements ou rentre chez soi, à moins qu'on ne continue à se divertir jusqu'au petit matin ou que tout le monde ne finisse par s'endormir.

Un jeu d'adresse parfois pratiqué dans les banquets est **le cottabe**, qui consiste à faire tourner autour de l'index une petite coupe de vin par une de ses poignées et à l'utiliser pour lancer quelques gouttes de vin dans un cratère (un large vase grand au moins comme une petite marmite et qui sert à faire le mélange entre l'eau et le vin). On a souvent disposé au préalable, à la surface du liquide, de petits sujets flottants qu'il s'agit alors d'atteindre et de faire couler²⁵.

²⁵ C'est en réalité un jeu attesté à la période classique (V^e- IV^e siècles av. J.-C.), mais bon...

Les jeux de société et de hasard sont régulièrement pratiqués, même par les héros. On joue aux osselets (comme les prétendants de Pénélope au début de l'*Odyssée*), aux dés (comme Achille et Ajax sur de nombreuses scènes de vases peints) et à des jeux de plateau proches des dames ou du backgammon. Les dieux ne sont jamais loin dès qu'il est question du hasard, qui exprime toujours un peu leur volonté.

Les jeux de force et d'adresse par excellence sont bien sûr les épreuves athlétiques : course de chars, course à pied, lancer de disque et de javelot, pancrace (sorte de boxe assez rude), lutte (où il s'agit seulement de faire tomber l'adversaire), tir à l'arc, ou encore des duels au premier sang. Les enfants et même les jeunes gens en pleine puberté jouent au cerceau. Ces épreuves constituent au départ des rites religieux donnés en l'honneur d'une divinité ou d'un défunt, mais ils se déroulent de fait exactement comme des épreuves sportives.

Les jouets pour enfants existent aussi, faits généralement de tissu ou de bois. Il existe par exemple de nombreuses poupées, des statuettes et des meubles miniatures.

L'habillement

On confectionne les vêtements à partir de fibres végétales tissées, principalement la laine et le lin (le second étant un peu plus cher et plus difficile à teindre). Des pièces d'habillement comme les chapeaux, les ceintures et les chaussures sont préparées dans du cuir animal, tandis que les attaches et fixations diverses et les bijoux de toutes sortes sont faits de métal (bronze, argent, électrum, or) et de pierres précieuses ou semi-précieuses. Beaucoup de vêtements sont tissés ou cousus par les femmes de la maison, mais on commence peu à peu à trouver de petites boutiques de tisserands, de maroquiniers ou de cordonniers.

Les vêtements grecs sont faciles à reconnaître par la technique qu'ils emploient : ils sont faits de pièces de tissu carrées ou rectangulaires qu'on se contente de draper ou de plier (à la rigueur en en cousant deux ensemble), mais qu'on ne taille ou n'ajuste jamais. On se contente de les plier et les draper autour du corps, puis de les maintenir au besoin à l'aide de broches ou de ceintures, ou parfois en cousant quelques points, ce qui peut créer de beaux plis ou crevés. Les vêtements faits de nombreuses pièces de tissu, par exemple avec des manches rapportées, sont l'apanage des étrangers.

En été, on ne porte qu'une tunique, tandis qu'en hiver on ajoute un manteau par-dessus, à moins d'être fort, ascète ou simplement très pauvre. Il existe différents types de tuniques et de manteaux, mais pas énormément. Ce qui varie plus souvent, c'est la façon dont vous le pliez et le drapez, qui dépend de votre région (et de vos goûts). Vous remarquerez que plusieurs types de vêtements peuvent être portés aussi bien par les hommes que par les femmes, et qu'il n'y a pas de type de vêtement spécifique pour les enfants.

On ne porte pas souvent de **sous-vêtements**, mais il existe un équivalent du caleçon. Les femmes portent parfois sous la tunique un *strophion*, un soutien-gorge formé d'une bande de tissu.

Parmi les **tuniques**, on trouve :

- Le *khitôn*, une tunique faite de deux rectangles de tissu cousus ensemble avec des ouvertures pour la tête et les bras.
- Le *péplos*, fait d'une seule pièce de tissu qu'on plie en deux puis qu'on enroule comme un tube autour du corps, avant de l'attacher sur le dessus sur chaque épaule et de rabattre vers l'extérieur le pan qui dépasse ; le bord vertical ouvert peut se coudre ou s'attacher avec une fixation.
- Si vous êtes un artisan ou un ouvrier, vous opterez plutôt pour l'*exomis*, tunique de travail qui laisse nus l'épaule et le bras droit et donne une bonne liberté de mouvement.

Une **ceinture** est étroite, en cuir, et peut se placer à la taille ou bien souvent, chez les femmes, sous les seins. On peut faire bouffer le tissu d'un péplos par-dessus afin de régler sa longueur sur les jambes (utile quand on a besoin de le relever un peu pour courir, par exemple).

Les différents types de **manteaux** sont :

- l'*himation*, manteau rectangulaire en laine qu'on porte par-dessus un *khitôn* ou un *péplos* et qu'on drape sur l'épaule gauche.

- le *tribôn*, équivalent plus grossier et plus pauvre de l'*himation*.

- la *khlaina*, manteau plus chaud en laine plus épaisse et confortable, également agrafé à l'épaule.

- la *khlanis*, manteau luxueux en laine d'excellente qualité (souvent venue d'Ionie).

- la chlamyde, manteau court de voyage qui vous sera surtout utile si vous êtes chasseur ou militaire ou bien si vous voyagez (notamment si vous vous aventurez à voyager à cheval).

- les héros de l'*Illiade*, les Achéens comme les Troyens, emploient souvent des peaux de bêtes comme manteaux de luxe (peaux de lions ou de panthères, par exemple).

La gamme de couleurs de tous ces vêtements est limitée. Beaucoup de vêtements montrent simplement la couleur naturelle de la laine ou du lin, c'est-à-dire des gris et des beiges. Mais on teint beaucoup les vêtements, surtout ceux en laine, ce qui permet d'obtenir du noir, des ocres, du jaune et même du vert. La pourpre permet d'obtenir un très beau rouge, mais c'est une teinture de luxe, marque de richesse et de puissance (elle est beaucoup portée par les souverains). Il est possible de ne teindre qu'une bande sur le bord du vêtement. En dehors des couleurs unies, on peut aussi recourir à des motifs tissés (géométriques, floraux ou animaux) ou encore à de beaux effets de plissage.

Parmi les **chaussures**, on porte surtout des sandales sous toutes sortes de variantes (ouvertes, fermées, avec boucles et lacets plus ou moins nombreux et montants), ainsi que des bottes, certaines fermées et à revers, d'autres lacées.

Les **couvre-chefs** civils sont principalement de trois types. Pour les femmes, surtout si vous êtes mariée, il est convenable de porter un voile sur les cheveux, soit en repliant un pan du manteau, soit en utilisant un voile à part ; vous pouvez aussi opter pour un *polos* (sorte de toque) ou un *sakkos* (bonnet). Pour les hommes, il existe le *pilos*, un bonnet en cuir ou en feutre, ou bien le *pétasos*, qui est un chapeau de feutre à larges bords qu'on porte en voyage.

Le **maquillage** et les produits de beauté sont déjà largement utilisés, notamment pour le contour des yeux et le teint. Ils sont majoritairement féminins, mais les hommes en portent parfois, surtout en Asie Mineure.

La coiffure favorise les cheveux longs, chez les hommes aussi bien que chez les femmes. Beaucoup d'hommes portent une barbe complète mais pas très longue et bien taillée. Les autres se rasent complètement (ni barbe ni moustache). Les femmes recourent régulièrement à des chignons maintenus en place par des broches et des épingles, ou encore par des peignes ou des diadèmes.

De multiples types de **bijoux** existent : bagues et anneaux, colliers, boucles d'oreilles, couronnes, etc.

De manière générale, dans la Grèce mythologique, toute tenue vestimentaire trop recherchée ou raffinée tend à éveiller le soupçon, car elle est associée à l'idée de vouloir tromper les autres sur sa beauté réelle. Le mythe de Pandora a marqué les esprits. Plus prosaïquement, une tenue trop recherchée est associée aux courtisanes ou à des coutumes orientales.

Les langues

Deux solutions s'offrent à vous sur ce sujet :

- **l'ambiance homérique** : tout le monde comprend le grec sans problème. Cela rapproche vos aventures de l'atmosphère des récits mythologiques ou des contes.

- **l'ambiance « façon Hérodote »** : c'est un rendu réaliste des multiples langues et dialectes parlés dans le monde antique. Plus terre à terre et plus compliqué pour les personnages, mais riche en possibilités ludiques :

En Grèce même, il existe plusieurs dialectes, mais cela ne pose pas de problème de communication en général ; cela permet simplement de reconnaître très vite de quelles régions de Grèce un personnage peut être originaire (sauf s'il a appris à pratiquer d'autres dialectes, ce qui lui permet de dissimuler ses origines, voire de se faire passer pour venant d'un endroit tout autre). Si les personnages écoutent ou déclament un poème, un jet de compétence dans leur propre langue peut être nécessaire pour en saisir toutes les subtilités, surtout s'il s'agit de saisir au vol un détail crucial (ou de l'inclure dans un poème qu'ils composent).

Hors de Grèce, il existe une multitude de langues très différentes. Pour se comprendre, il faut apprendre la langue de l'autre, ou se comprendre par signes ou dessins, ou encore recourir à un interprète, avec les difficultés et les ambiguïtés potentielles que cela implique. Apprendre une langue donnée avant même de voyager n'est pas facile en Grèce, mais c'est faisable, soit auprès d'un précepteur érudit, soit auprès d'un autre type de personnage ayant voyagé dans la région en question (cherchez dans les régions de Grèce limitrophes du pays concerné, ou à défaut dans les ports et les zones côtières). Ce type de savoir peut entrer dans les attributions de divinités comme Hermès, Athéna ou Apollon.

L'écriture... ou plutôt la mémoire

Le monde des épopées homériques ne connaît pratiquement pas l'écriture. L'alphabet grec n'existe pas encore. L'idée même d'écrire des textes et de les lire n'existe pas encore vraiment.

Pour se souvenir de quelque chose, les personnages doivent s'en remettre à leur mémoire. L'information circule avant tout par oral. Pour trouver une information, les personnages doivent se déplacer pour aller voir les choses par eux-mêmes, ou bien trouver la bonne personne qui soit un témoin fiable de l'événement qui les intéresse. Les informations concernant le passé un peu éloigné sont détenues par les vieillards. Le savoir concernant le passé ancien, et parfois les nouvelles récentes relevant de l'histoire militaire ou politique, sont du ressort des aèdes et des rhapsodes.

Il existe tout de même un embryon de système d'écriture, non alphabétique, pour lequel vous pouvez vous inspirer de l'usage des écritures linéaires A et B dans la civilisation mycénienne : ce sont des écritures syllabaires (un signe = une syllabe, donc une consonne + une voyelle) qui sont employés uniquement à des fins comptables, pour les archives des palais. Notés sur des tablettes d'argile qui sèchent ensuite à l'air, ces signes permettent de suivre la circulation des stocks dans les palais, en particulier les marchandises destinées aux sacrifices religieux. Ce système commence très doucement à être utilisé pour faire voyager des informations, mais cet usage est encore embryonnaire. En dehors des comptes de palais et des archives, le principal usage de l'écriture est la correspondance diplomatique, y compris entre souverains de pays éloignés (par exemple l'Égypte ou l'empire hittite).

L'immense majorité des gens ne connaît pas le fonctionnement de ce système, qui n'est maîtrisé que par des prêtres et des fonctionnaires royaux dans les grandes villes.

L'absence d'écriture n'empêche pas l'existence de différents autres supports de mémoire :

- Les marchands peuvent disposer de systèmes de comptabilité et de traçage des marchandises à base de sachets de billes représentant les têtes de bétail, de sceaux indiquant leur propriété, de marquage du bétail avec un fer rouge représentant leur symbole personnel, etc.
- Les arts de l'image sont déjà très développés : peintures et fresques dans les bâtiments, vases et vaisselle en céramique peinte (le verre est plus rare et très cher), statues et bas-reliefs sur pierre ou sur bois, mais aussi bijoux et armures ornements, vêtements ornés de motifs et de scènes tissées...

Pensez aussi au rôle que peut jouer le tissage. Dans le mythe de Philomèle et Procné, Philomèle est violée par Térée, roi de Thrace, époux de sa sœur Procné. Térée coupe la langue à Philomèle pour l'empêcher de révéler son crime à quiconque, mais elle tisse une toile représentant le viol et la fait parvenir à sa sœur, qui met alors en œuvre une vengeance sanglante. Dans l'*Odyssée*, on voit deux tisseuses rusées. On pense bien sûr à Pénélope, qui prend prétexte du linceul qu'elle tisse à destination de Laërte (le vieux père d'Ulysse) pour gagner du temps auprès des prétendants en défaisant chaque nuit ce qu'elle a fait dans la journée. Mais vous pouvez aussi tirer une leçon de Circé, qui, quand les compagnons d'Ulysse arrivent près de son palais, fait mine d'être occupée à tisser en chantant d'une voix suave, afin d'endormir leur méfiance.



Lawrence Alma-Tadema, *Lecture d'Homère*.

Les moyens de communication et d'information : parlez

Aucun média n'existe. L'écriture est rare. Il n'y a aucun service de poste régulier. Ces trois éléments suffisent à rendre les choses extraordinairement différentes de ce dont on a l'habitude pour des époques plus récentes !

Le moyen de communication et d'information par excellence dans cet univers est... la parole. Pour s'informer, on va chez des amis ou des connaissances ou on les invite, ou bien (notamment quand on est un souverain) on recourt à des émissaires, des ambassadeurs, des messagers ou des espions qui vont sur place à pied, à cheval ou en char, et qui reviennent vous informer. Sauf s'ils ne reviennent pas, se font tuer ou capturer ou passent à l'ennemi, bien entendu. Dans la réalité historique, un bon exemple est fourni par « les yeux et les oreilles du Roi » au service du Grand Roi de Perse ; mais à l'âge héroïque, peu de souverains peuvent se vanter de disposer d'un système d'information aussi systématique.

Pour transmettre des informations, la mémoire est le meilleur moyen. Il est tout de même déjà possible d'utiliser parfois des tablettes d'argile, mais seuls les souverains y ont recours, que ce soit pour la comptabilité de leurs ressources (assurée par des scribes ou par les prêtres dans les temples) ou bien pour la correspondance diplomatique (déclarer une guerre ou demander la paix, assurer quelqu'un de sa loyauté, etc.). Mais c'est à peu près tout. Pour tout ce qui est important, mieux vaut se voir et parler de vive voix, ou bien, si c'est moins important ou que ce n'est pas possible, envoyer des ambassadeurs.

Parmi la population, il est normal de demander souvent à des gens (des amis ou même des marchands de passage) de transmettre des messages pour vous s'ils vont dans une région où

vous avez de la famille, des amis ou des connaissances. Cela peut se faire gracieusement ou en échange d'une rétribution. Là encore, tout est affaire de confiance.

Les aèdes et les rhapsodes sont un autre moyen de s'informer. Attention : ce ne sont pas des crieurs publics, ni des ménestrels ! Ils ne s'occupent pas des potins ou de l'actualité routinière. Ils sont au service des puissants, dont ils peuvent mettre en épopée les victoires militaires, et des héros, dont ils chantent volontiers les exploits. Certains aèdes n'écourent que les Muses et leur éthique, d'autres sont des flatteurs vénaux et serviles. Naturellement, le chant d'un aède ne donne qu'une idée assez déformée de ce qui s'est réellement passé. Si vous voulez connaître réellement le détail d'une guerre ou d'un événement, mieux vaut partir en quête d'un témoin de confiance susceptible de vous le raconter.

La mesure du temps

La mesure du temps est beaucoup moins précise que de nos jours.

À l'échelle d'une journée, on se repère par rapport à des repères naturels : l'aurore, le lever du soleil, le moment où il parvient à son zénith, l'heure entre chien et loup, le coucher du soleil, la nuit close, le lever de la lune quand il y en a une, ou encore les chants du coq, les mouvements des ombres autour d'un arbre ou d'un bâtiment, ou bien des activités humaines comme le passage d'un berger avec son troupeau. On a l'habitude de passer un peu de temps à attendre l'arrivée de quelqu'un quand on se donne rendez-vous. Le rythme général des activités est un peu plus lent et personne ne s'en trouve mal. Dans certains endroits comme les palais, il existe des cadrans solaires permettant une mesure du temps plus précise : ils divisent la journée en douze heures et la nuit en quatre tours de garde²⁶.

À l'échelle de l'année, il n'existe pas de calendrier commun à toute la Grèce (et encore moins au monde). Chaque ville a son calendrier local, utilisé sur tout le territoire qu'elle contrôle. Les noms des mois sont légèrement différents de l'un à l'autre, le nombre de jours qu'ils comptent aussi, selon qu'ils se calent sur le soleil ou la lune et intercalent des jours intermédiaires à tel ou tel moment de l'année. Cela rend terriblement difficile d'organiser quoi que ce soit à l'échelle de la Grèce entière, mais personne n'est en position de faire une chose pareille, donc le problème ne devrait se poser que rarement aux personnages. Si jamais quelqu'un souhaite convoquer des rois ou d'autres gens depuis les quatre coins de la Grèce, on ne propose pas de date de rendez-vous au jour près, mais on se repère en fonction de la lune (par exemple) et on prévoit un battement de plusieurs jours pour laisser à tout le monde le temps d'arriver, d'autant que les trajets (surtout les longs) ne sont ni simples ni sans danger.

Pour la mesure du temps plus long, il n'y a pas non plus de calendrier commun. Curieusement, personne n'a encore entendu parler de ce Jésus-Christ qu'on pouvait utiliser pour compter les années, et il n'y a pas de grand repère équivalent. On compte en générations et on se repère en fonction des noms des souverains ou gouvernants quelconques qui se sont succédé au pouvoir dans telle ou telle ville ou région. À l'occasion, on pourra se repérer en fonction d'événements marquants (fondation de ville, famine, catastrophes diverses, guerres... ou grands exploits héroïques : encore une occasion pour les PJ de laisser une trace de leur passage dans la mémoire des Grecs). Les Jeux d'Olympie, fondés par Héraclès pendant l'âge héroïque et qui ont lieu tous les quatre ans, deviennent peu à peu un repère commode rythmant le temps de toute la Grèce, mais ils ne sont pas encore très connus pendant l'âge héroïque lui-même.

Dans ces conditions, mesurer l'écoulement du temps à l'année près devient vite délicat dès qu'on remonte dans le temps. S'il vous faut un équivalent, comptez environ 30 ans par génération humaine. Mais n'oubliez pas que, même si chaque population locale connaît a priori très bien l'histoire d'une région donnée, il n'y a encore presque pas d'archives écrites et les informations peuvent se déformer. Pour trouver des informations fiables sur le passé lointain, voyez la section

²⁶ Par commodité, je m'inspire ici un peu du système romain, simple et clair.

« L'écriture... ou plutôt la mémoire ». Les meilleurs connaisseurs susceptibles de renseigner les PJ sur le passé lointain sont : les grands aèdes (hommes et femmes) ; les prêtres des grands sanctuaires (Delphes, par exemple, mais tout autre grand sanctuaire d'une divinité est susceptible d'abriter un(e) érudit(e) idoine) ; les prêtres barbares, en particulier les peuples plus anciens que les Grecs, comme les Égyptiens qui, eux, disposent d'archives écrites remontant des milliers d'années dans le passé ; ou, enfin, des êtres ayant vécu plus longtemps que la normale (mages et magiciennes, centaures, nymphes). Bien sûr, les mieux renseignés sur tous les sujets restent encore les divinités elles-mêmes, mais rien ne dit que ces dernières soient disposées à partager leur savoir immense avec de simples humains.

Voyager dans la Grèce mythologique



John William Waterhouse, *Ulysse et les sirènes*, 1891.

Les moyens de transport : lents.

- Pour la grande majorité des gens, le moyen de transport par excellence reste le **déplacement à pied** (marche, marche forcée ou course). Les plus pauvres n'ont rien d'autre. À pied, on fait environ 20 km par jour en gardant un bon rythme. Un coureur chargé de transmettre un message urgent peut parcourir au grand maximum une centaine de kilomètres par jour (mais cela tient de l'exploit). Ces chiffres, réalistes, peuvent être revus légèrement à la hausse dès lors qu'on parle de l'âge héroïque.

- Les paysans et éleveurs qui ont un peu d'argent peuvent se payer **un âne ou une mule**.

- Posséder et pouvoir entretenir **un cheval** est un luxe réservé aux gens très aisés. Une différence importante par rapport à tout ce à quoi nous sommes habitués avec les époques plus récentes : en Grèce antique, l'usage du cheval comme moyen de transport en soi est assez rare. Les Grecs ne savent ni ferrer un cheval, ni utiliser d'étriers, ils ignorent l'usage de la selle (ils montent les chevaux à cru) et leurs mors ne sont pas très élaborés. On peut bien sûr monter à cheval, mais ce n'est ni pratique ni très efficace car la Grèce est un pays souvent montagneux. Cela explique aussi que la cavalerie ne joue aucun rôle dans une épopée comme *l'Illiade*. En général, les chevaux servent à tirer les chars (pour le transport ou la guerre), ou bien sont utilisés comme bêtes de somme.

- Le **char** est un moyen de transport très répandu, mais, si entretenir un cheval unique était déjà un luxe pour beaucoup de gens, que dire d'un char qui en nécessite deux voire quatre ! Seuls les gens riches et les familles royales disposent de l'argent et de la place nécessaires. Un cheval marchant au pas progresse à environ 8km/h ; au trot, il avance à 18km/h maximum ; au galop,

selon ses qualités de coureur, sa vitesse peut aller de 20 à 25 ou 30 km/h (vous pouvez augmenter encore cette vitesse pour d'excellents chevaux courant sur de faibles distances). Des chevaux d'origine divine sont encore nettement plus rapides : disons qu'ils atteignent sans problème la centaine de kilomètres/heure (voire plus pour les chevaux fils de Borée, le vent du Nord). Attention toutefois car un cheval, même divin, n'est pas un pur mécanisme : il faut lui accorder du repos la nuit, le nourrir et lui apporter des soins journaliers, sinon il finit par crever sous l'effort.

Les personnages joueurs, en général, ont les moyens de posséder un char et des chevaux, sauf s'ils font partie d'une catégorie sociale moins élevée, ou bien s'ils sont privés de leurs possessions au cours d'une aventure.

- **Les déplacements par mer.** Pour les déplacements par voie fluviale ou maritime, les paysans, éleveurs et pêcheurs peuvent disposer de petites barques qui sont inadaptées aux longs déplacements. Seuls les gens aisés et riches peuvent posséder un navire.

Les navires utilisent la voile lorsqu'il y a du vent. Les grands navires dotés de rameurs peuvent se déplacer à la force des rames. Les navires ont un faible tirant d'eau qui leur permet de naviguer le long des grands cours d'eau (ou de les remonter). En mer, on ne navigue jamais au large, car c'est trop dangereux : on fait du cabotage, c'est-à-dire qu'on longe les côtes et qu'on tire le navire sur une plage chaque soir. Même les Argonautes ne naviguent jamais au large et Ulysse ne le fait que lorsqu'il y est forcé par la tempête qui fait dériver ses navires. Une aventure qui réclamerait de partir directement au large serait une première à réserver à une épopée de grande ampleur (seul exemple connu : Héraclès, qui emprunte la coupe où se déplace Hélios la nuit et s'en sert pour se rendre jusqu'au jardin des Hespérides).

Les navires sont dotés d'une proue pointue et peinte et ce sont deux grandes rames à la poupe qui tiennent lieu de gouvernail. Ils ne disposent que d'un rang de rameurs (la trière n'est inventée qu'à l'époque classique). Ils n'ont pas de pont, d'étages ou de cales : marins et fret se placent directement sur le fond. Ils n'ont pas d'éperon (ça aussi, ça n'apparaît qu'à l'époque classique).

- **S'orienter.** Les cartes géographiques n'existent pas, les boussoles encore moins. On peut à la rigueur réaliser des cartes locales et grossières sur papyrus, mais elles sont rares et jalousement gardées. En réalité, les principaux moyens d'orientation d'un marin se trouvent dans sa mémoire, celle des conseils prodigués par ses capitaines et camarades et celle de ses propres expériences passées. En l'absence d'autre point de repère extérieur, ce sont le soleil et les étoiles qui servent le plus souvent. Naturellement, par gros temps, quand le ciel est couvert d'épais nuages, on ne voit rien. Inutile de dire qu'il est très facile de se perdre en cas de tempête, surtout quand le grain se prolonge.

« **Vous n'êtes pas dans une auberge** » : **l'hospitalité en voyage.** Oubliez les auberges, tavernes, hôtels, etc. Dans le monde écrit par l'*Illiade* et l'*Odyssée*, ce type de service n'existe pas. Pas du tout. Même pour les rois. Il faut donc s'en passer dans vos aventures : le monde fonctionne différemment, mais vous allez voir que cela ouvre des possibilités tout aussi intéressantes.

Pendant un voyage terrestre, les personnages ont donc trois solutions :

- **Camper en dormant à la belle étoile,** avec l'autonomie mais aussi l'inconfort et les périls que cela présente (froid, intempéries, bêtes sauvages, brigands...).

- **Demander l'hospitalité de quelqu'un qu'ils connaissent.** C'est principalement là-dessus que se reposent les voyageurs, y compris dans les catégories sociales les plus hautes : on se rend chez un parent, un allié ou un ami. Cela peut aller jusqu'à se rendre chez un ami d'ami ou une connaissance de connaissance. Mais cela ne pose aucun problème : offrir l'hospitalité à quelqu'un est un usage extrêmement répandu, considéré comme normal, et même comme un devoir qui est aussi une preuve de piété.

- **Demander l'hospitalité d'habitants de la région qu'ils ne connaissent pas.** Cela se fait très souvent aussi. Offrir l'hospitalité à des voyageurs de passage, y compris des inconnus complets, fait partie des usages normaux en Grèce antique. Selon la coutume, on doit même commencer

par offrir à manger et à boire aux visiteurs qui se présentent, avant même de leur demander leur nom, leur région natale ou ce qu'ils viennent faire dans les parages. Il est fréquent d'être accueilli de manière tout à fait aimable et correcte et de se faire nourrir et loger pour la nuit sans le moindre problème.

Entre cet idéal et un refus tout net, une grande variété de cas de figure est possible. Selon les rencontres, cela peut aller du bouvier misérable qui vous offre son dernier quignon de pain voire se prive de dîner pour remplir ses devoirs envers vous au parfait bandit qui vous empoisonnera ou attendra que vous soyez endormi pour vous passer au fil de l'épée et empocher vos biens, en passant par l'avare qui vous offrira une paille dégoûtante et un repas ignoble en vous demandant un paiement, le type qui essaiera de vous offrir sa fille en mariage parce qu'il voit que vous avez l'air pas trop pauvre et pas trop laid, le riche roi qui va tenter de vous retenir et de vous offrir des biens ou des terres pour vous embaucher *de facto* à son service, l'impie complet qui vous jettera dehors en vous menaçant de son arme, la famille terrifiée par les brigands de la région qui vous apportera un dîner en tremblant de peur et en vous suppliant de ne pas les tuer/violenter, etc.

L'intérêt d'une telle société est que chaque étape d'un trajet implique des rencontres et peut former une petite aventure en elle-même, ou former une amorce pour un scénario, dans l'immédiat ou plus tard. On s'échange des informations sur ce qui se passe dans la région, on lie des amitiés ou des alliances, et on se revoit souvent par la suite lorsque les voyageurs repassent dans la région.

Attention à ne pas abuser de l'hospitalité des gens, connus ou inconnus : normalement, on repart le lendemain, ou pas après plus de quelques jours, sauf si votre hôte vous convie explicitement à rester (et a les moyens de vous accueillir longtemps sans problème). Un exemple d'hôtes qui abusent : les prétendants de Pénélope dans l'Odyssée, qui s'installent dans le palais d'Ulysse et mangent ses ressources (à ce niveau-là, l'abus de l'hospitalité se change en moyen de pression politique relevant quasiment de la menace).

Il peut être de bon ton, quand on a demandé un service coûteux à ses hôtes ou simplement qu'on souhaite les remercier, de leur faire un cadeau en partant ; c'est un bon moyen de s'attirer leur gratitude et de conforter une amitié naissante.

Pour simuler l'importance des relations personnelles dans les aventures, il peut être utile que les joueurs dressent une liste de leurs contacts, amis et connaissances au fil de leurs aventures. Le MJ peut même, dès la création d'un personnage, indiquer trois ou quatre contacts importants dont le personnage dispose dans telle ou telle région de Grèce en fonction de son histoire personnelle.

Si les auberges vous manquent vraiment trop, sachez que vous pouvez en placer quelques-unes dans les villes, car ce type de service se répand dans l'Histoire réelle à partir des époques archaïque et classique. Mais cela me paraît plus intéressant encore une fois de s'inspirer plutôt des époques plus anciennes, qui cadrent bien avec l'idée d'un monde encore mal connu et mal maîtrisé, où voyager n'a rien d'évident.

La guerre : coutumes et éthique

Il existe un certain nombre d'usages tacitement respectés par toutes les cités de Grèce en matière de guerre. S'en écarter ou y contrevenir volontairement est un acte d'une grande bassesse, qui entraînera la réprobation générale et peut vous priver de vos alliés, voire vous aliéner les dieux.

Les cités ne se déclarent pas la guerre à la légère. Dans la mesure du possible, tout commence par des tentatives de négociations diplomatiques. Il est possible de les renouveler par la suite si le

conflit traîne en longueur. Mais tout dépend du caractère des souverains et des peuples impliqués.

On ne fait la guerre qu'à la belle saison. En hiver, tout le monde est trop occupé à survivre.

Les combats se déroulent sur un champ de bataille et n'impliquent normalement que les soldats des armées envoyées pour l'occasion. La Grèce antique ne connaît pas la guérilla urbaine et ne supporterait pas une telle idée. Les civils, en général les femmes, les enfants, les vieillards et les esclaves, restent dans la ville et sont protégés par les soldats.

Les femmes, les enfants et les vieillards n'ont pas leur place à la guerre. Ils restent à l'arrière avec les civils, si possible à l'abri des murailles, où ils s'occupent de l'approvisionnement, de l'équipement, des soins, etc. Ils ne sont pas non plus censés être victimes des guerres : en cas de défaite, ils sont normalement faits prisonniers, voire réduits en esclavage. Dans la pratique, les enfants sont très vulnérables aux meurtres préventifs (pour éviter qu'ils ne se vengent une fois grands), les femmes sont exposées aux viols et aux meurtres et les vieillards aux massacres. Lorsque la défaite menace et que les hommes valides ont tous été tués ou qu'ils sont submergés, il arrive que les femmes et les vieillards, voire les enfants, prennent les armes : c'est considéré comme un malheur, mais cela peut aider à renverser le cours d'une guerre. Un vieillard cesse de combattre lorsque tout le monde considère qu'il est devenu trop faible pour manier les armes, ce qui arrive à un âge variable ; les vieillards vigoureux peuvent se battre jusqu'à leur mort.

Les combats n'ont lieu que pendant la journée. Les belligérants se rassemblent sur le champ de bataille et cessent le combat au crépuscule. Chacun peut alors venir récupérer les cadavres de ses guerriers morts et les emporter dans son camp. Refuser à l'ennemi de pouvoir prendre les corps de ses guerriers morts est une offense très grave, car cela revient à condamner les morts à ne pas trouver le repos dans l'Hadès.

La guerre est avant tout une mêlée entre fantassins. L'usage du cheval comme monture de guerre est inconnu des Grecs et le char ne sert que comme moyen de transport.

Le combat viril et courageux par excellence est le corps à corps. Il existe aussi des archers, et de nombreux héros accomplissent des prouesses avec un arc à la main (les meilleurs dans ce domaine sont Héraclès, Teucros, Philoctète et Ulysse), mais tous ces héros savent aussi se battre au corps à corps et l'arc n'est pas leur arme exclusive. Les archers qui ne sont qu'archers, ou les frondeurs qui ne sont que frondeurs, passent généralement pour peu courageux et sont tenus en faible estime.

On s'invective entre combattants (entre ennemis et entre alliés). Dans l'*Illiade*, les armées peuvent se défier (ou, moins élégamment, s'insulter) avant que la mêlée ne s'engage. Par la suite, deux héros appartenant aux camps opposés engagent parfois la conversation pour se défier avant d'engager le combat, surtout s'ils ont entendu parler l'un de l'autre ou se connaissaient déjà. Mais il arrive aussi régulièrement que les guerriers d'un même camp, non seulement discutent de l'évolution des combats, mais s'encouragent ou au contraire s'invectivent, voire s'insultent (selon leur caractère), pour s'exhorter à tenir bon.

Un guerrier ne se sépare jamais de son bouclier. Le bouclier est la principale protection du guerrier, plus même que son armure, qui ne couvre jamais tout le corps. C'est avec le bouclier qu'on se protège là où les coups vous menacent. Si par malheur vous devez vous replier, c'est avec votre bouclier pour vous couvrir le dos. Le bouclier est aussi, bien souvent, la plus belle pièce de l'équipement militaire, solide et soigneusement décorée. Pour toutes ces raisons, le bouclier d'un guerrier est revêtu d'une grande valeur symbolique et affective. Quoi qu'il arrive, il faut revenir avec son bouclier, ne jamais le laisser sur le champ de bataille : ce serait déshonorant, car vous passeriez alors pour un lâche qui a fui en abandonnant un beau butin à l'ennemi...

Lorsqu'un héros tombe dans la mêlée, qu'il soit tué ou sérieusement blessé, ses compagnons doivent tenter de le protéger le temps qu'il se relève ou qu'on le porte hors du champ de bataille pour le soigner (ou le ranger avec les autres cadavres s'il est déjà mort). L'enjeu est important lorsque c'est une figure bien connue d'une armée qui est blessée ou tuée, car les ennemis font alors tout pour prendre le contrôle du corps du guerrier et le dépouiller de ses armes et de son

armure, qui constitueront un butin de choix. Il arrive donc qu'on se batte autour de la dépouille d'un guerrier, pour la protéger contre l'ennemi.

Il n'est pas toujours lâche de fuir au combat. Lorsque la disproportion des forces est patente, que l'on se replie en bon ordre ou que l'on cède à une détresse momentanée, il est possible de conserver son honneur pour peu que l'on ne tarde pas à se ressaisir et à revenir à la charge. Ce qui est mal vu est la déroute où les guerriers fuient en renonçant à se battre ou même à se défendre.

C'est une honte de se faire tuer dans le dos. Les gens pensent alors en général qu'on s'est fait tuer pendant qu'on fuyait (même si ce n'est pas vrai). Un combattant retrouvé avec une blessure mortelle dans le dos est une honte pour sa famille et ses alliés.

Mourir jeune à la guerre est bien vu. Du moins dans les discours officiels des souverains et des puissants de chaque cité. Les familles peuvent souscrire plus ou moins à cet idéal civique belliqueux, mais les mères en deuil sont parfois d'un autre avis.

La guerre de siège est longue et hasardeuse. Dans l'état technologique et culturel des sociétés antiques montrées dans la mythologie grecque, les moyens défensifs l'emportent nettement sur les moyens offensifs. Pendant l'âge héroïque, l'usage des machines de guerre est complètement inconnu. Un dispositif comme le cheval de Troie relève de la ruse de guerre et non pas d'un équipement militaire de siège. Il est possible de mettre en scène ponctuellement des machines de guerre pour en faire l'enjeu principal d'un scénario, en vous fondant sur des figures devenues à demi légendaires de l'époque historique comme le savant Archimède au siège de Syracuse, mais cela doit rester exceptionnel. Bref, les moyens offensifs sont limités, ce qui fait qu'une cité entourée de remparts de pierre solides et bien approvisionnée en eau et en vivres peut devenir à peu près imprenable. Ce n'est pas un hasard si la guerre de Troie dure dix ans ! Ce sont bien plutôt les assiégeants qui peuvent rapidement se retrouver en mauvaise posture, exposés en pays ennemi, loin de chez eux, confrontés à des problèmes de ravitaillement (les Achéens à Troie pillent les campagnes environnantes) et peut-être à des alliés de l'ennemi appelés en renfort (pendant la guerre de Troie, Priam appelle à son aide les Amazones et les Éthiopiens). Il faut alors parfois trouver moyen de couper les approvisionnements de la cité, ou recourir à la trahison ou à une ruse de guerre... ou bien négocier.

Le combat naval. Dans la mythologie grecque, les navires ne possèdent aucun équipement guerrier spécifique (même pas des éperons). Un combat naval consiste simplement à aborder le navire adverse et à s'y battre avec les soldats et l'équipage jusqu'à en prendre le contrôle et/ou l'incendier et/ou le couler. Si vous mettez en scène un éperon ou des grappins, ce sont des équipements rares et exotiques, qui passent pour des ruses perfides.

La nuit est une période de repos vigilant, mais rarement troublé. Toutefois, une expédition nocturne comme celle de Dolon le Troyen dans *l'Iliade* (Dolon étant un guerrier qui tente d'infiltrer seul le camp ennemi pour égorger des héros dans leur sommeil) est un exemple des ruses auxquelles on peut avoir recours.

On peut établir régulièrement des **trêves** pour prendre le temps d'offrir des funérailles convenables aux guerriers morts. Le camp qui demande la trêve est en général celui qui se trouve en difficulté à l'issue d'une ou plusieurs journées de combat, par exemple celui qui a dû céder du terrain.

Lorsqu'une cité est vaincue à la guerre, selon les cas et l'ampleur du litige, son sort varie selon la dureté du conflit. Voici quelque cas de figure possibles, du meilleur au pire :

- La cité vaincue peut négocier, par exemple payer un tribut ponctuel ou régulier (par exemple annuel) à la cité victorieuse.
- La cité vaincue doit renoncer à sa flotte de guerre, et/ou devoir démolir ses remparts, son port de guerre et/ou autres équipements militaires.
- La cité vaincue est pillée et sa population faite prisonnière et réduite en esclavage, pour entrer au service des vainqueurs ou pour être revendue sur des marchés d'esclaves.

- La cité vaincue est pillée et incendiée. Les hommes sont massacrés, les enfants tués pour ne pas grandir et devenir les vengeurs de leurs familles, les femmes sont réduites en esclavage. Quand les vainqueurs sont impies, les femmes sont violées et les temples détruits, mais ça ne porte pas chance aux vainqueurs (les Achéens victorieux se livrent à de telles exactions à Troie, ce qui explique que leurs voyages de retour aient été longs et difficile et se soient souvent mal terminés).

- La cité vaincue est méticuleusement rasée et toute la population est déportée (déplacée de force) ailleurs, en esclavage.

- Dans les pires des cas, quand les deux camps sont ennemis mortels, non seulement la cité vaincue est rasée, mais on sème du sel sur son territoire, afin de rendre le sol stérile et d'empêcher toute occupation humaine de l'endroit pendant plusieurs générations (c'est ce qui arrive, à l'époque historique, lors du conflit entre Rome et Carthage). C'est une action chargée d'un poids symbolique et religieux très fort et cela ne se produit que très rarement.

L'équipement militaire

L'équipement des héros de l'âge héroïque tels qu'ils sont décrits dans *l'Iliade* mêle des éléments et des souvenirs de plusieurs époques (principalement l'époque mycénienne et l'époque dite des « siècles obscurs », le tout à cheval entre la fin de l'âge de bronze et le début de l'âge du fer). Il ne correspond pas à la réalité d'une époque historique donnée. Autrement dit, n'hésitez pas à adapter cet équipement selon les peuples, les héros et vos besoins pour créer un PJ ou un PNJ.

Qu'ils soient Achéens ou Troyens, les guerriers de la guerre de Troie sont équipés en gros de la même façon. Pour combattre, ils disposent de l'équipement suivant :

- un **casque** qui couvre la tête et les tempes, parfois le nez. Il est tenu en place par une courroie qui passe sous le cou. Il est souvent orné d'un cimier, voire d'un panache de crin.

- une large **ceinture** de cuir, par-dessus laquelle on passe un ceinturon orné de métal.

Les héros les plus riches possèdent une armure plus élaborée comprenant :

- une **cuirasse** en bronze qui couvre le torse et les épaules.

- des **cnémides (jambières)** en étain souple assorti de couvre-chevilles (en argent plus les plus riches).

Les armes typiques des guerriers homériques sont :

- une **épée** de bronze. La garde peut porter des clous en argent. L'épée se porte dans un fourreau suspendu à la ceinture autour de la taille.

- une **pique** en bois à pointe de bronze, qui sert de javeline à lancer à distance ou de lance pour porter des coups d'estoc au corps à corps.

- un **bouclier haut et assez large** en forme de huit, fait d'une série de couches de peau de bœuf (en général quatre ou cinq) avec au fond la couche de bronze solide. La bordure peut être ornée de métal plus précieux. La face du bouclier qu'on présente à l'ennemi porte en général des décorations plus ou moins soignées selon la qualité du bouclier. Au revers est fixé un baudrier qui permet de glisser le bras pour tenir le bouclier, ou bien qu'on peut jeter autour des épaules pour porter le bouclier dans le dos en bandoulière. Porté pendant le combat, ce bouclier protège bien le corps du cou jusqu'aux cuisses, mais pas le bas des jambes. Outre ce bouclier en forme de huit, il existe, plus rarement, de grands boucliers ronds (comme celui qu'Héphaïstos forge et décore pour Achille) ou des boucliers en forme de tour qui protègent même les jambes quand on les porte.

La majorité des guerriers combat au corps à corps, mais une partie combat à distance :

- les **arcs** sont en bois et leur corde est en boyau de bœuf. Les flèches ont des pointes de bronze.

- les **frondes** sont en cuir et utilisent des pierres rondes choisies par le tireur avant le combat.

Les **chars** sont des biges (chars tirés par deux chevaux) au caisson fait de bois et de cuir et aux roues dotées de quatre rayons. Y montent deux guerriers : un cocher qui conduit le char (mais qui est armé et peut se battre en cas de besoin) et un combattant. Le char sert seulement de moyen de transport : on se déplace puis on descend pour combattre à pied, et on remonte dans le char pour quitter le combat (après la victoire ou en cas de déroute). Cela ne correspond à rien en termes de tactique historique réelle, mais cela ne manque pas de panache à lire.

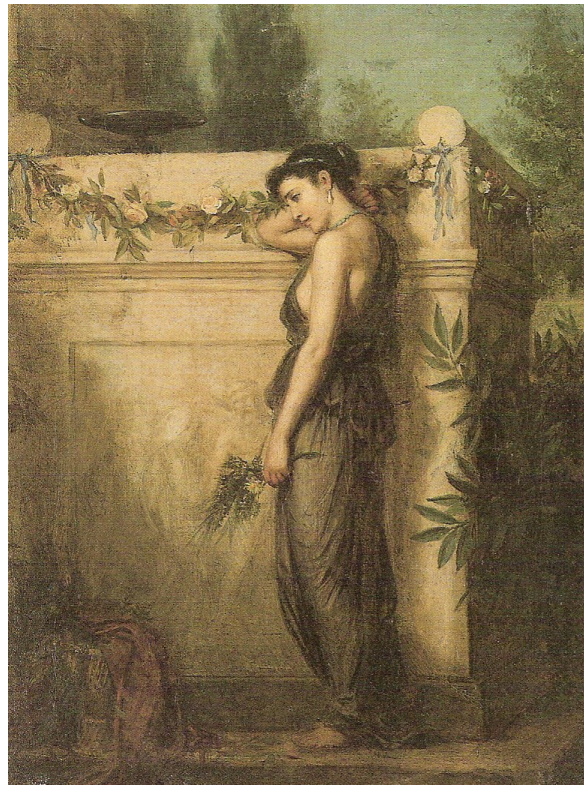
Les **machines de siège** sont presque entièrement inconnues dans la Grèce mythologique, mis à part quelques béliers rudimentaires. En revanche, les techniques de fortification sont déjà plus que correctes. Cela explique que les guerres de siège traînent souvent en longueur, car les moyens de défense l'emportent dans ces cas sur les moyens de destruction.

Les coutumes funéraires

Les Achéens brûlent leurs morts sur des bûchers. Auparavant, la famille et les serviteurs du défunt font sa toilette funèbre, le revêtent de beaux vêtements et placent parfois à côté de lui des objets ou des armes liés à sa vie passée. Pendant les guerres, les morts de la journée sont souvent brûlés sur des bûchers collectifs, à moins qu'ils ne soient assez renommés et assez bien servis par leur famille et leurs alliés pour bénéficier de leur propre bûcher.

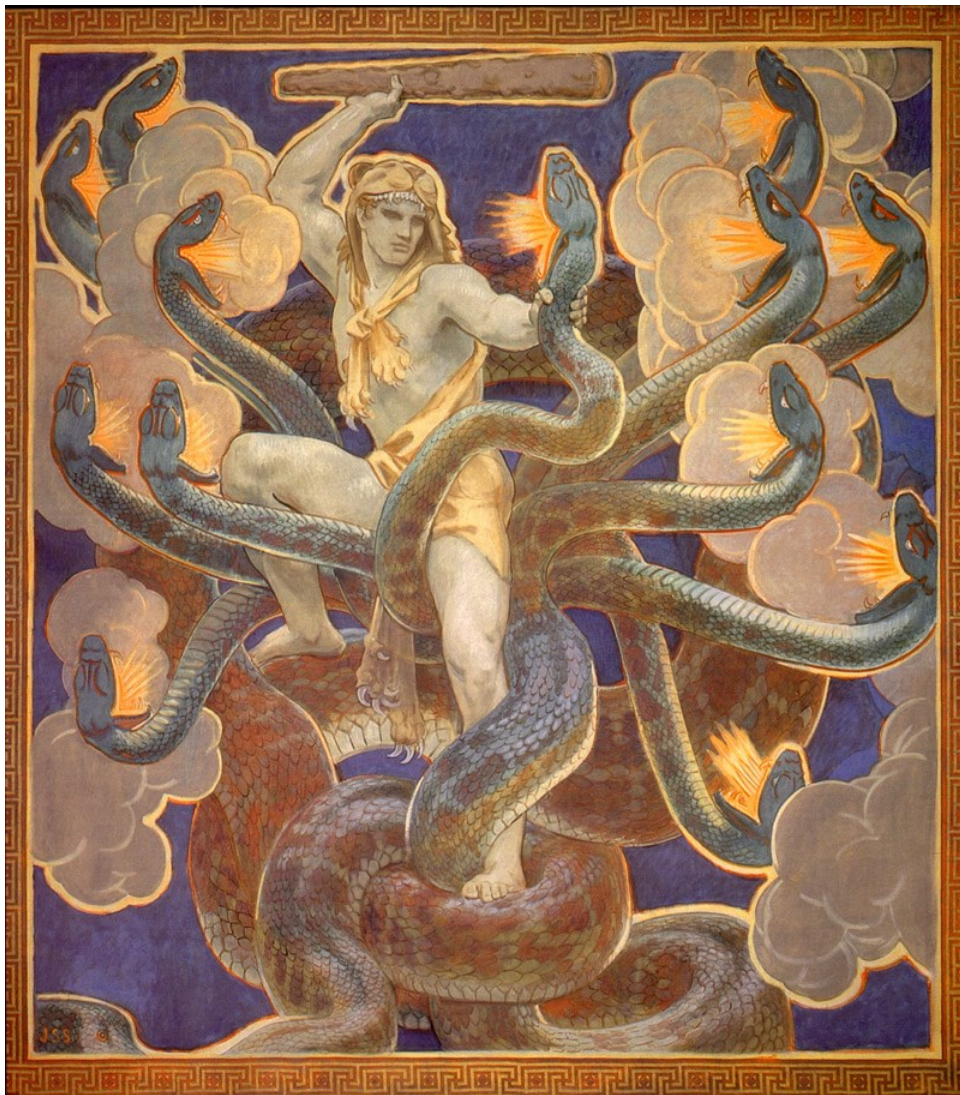
Les honneurs funèbres dus aux morts sont l'une des bases de la civilisation en Grèce. Refuser cela à un mort, c'est laisser son cadavre se faire dévorer par les chiens et les oiseaux, et c'est condamner l'ombre du mort à errer éternellement sans pouvoir entrer dans l'Hadès, refoulée par le passeur Charon sur la rive du Styx. Un tel acte ne se justifie qu'en cas de crime particulièrement horrible commis par un personnage pendant sa vie, par exemple une haute trahison, comme celle reprochée à Polynice par Créon après la guerre des Sept Chefs contre Thèbes. Mais, comme le montre l'opposition farouche déployée par Antigone contre cette décision de Créon, il y a de nombreux cas litigieux dans lesquels certains pensent une telle punition justifiée et d'autres non. Et dans certains cas, un refus de sépulture est avant tout la preuve d'un caractère impitoyable voire cruel, comme cela arrive dans *l'Iliade* lorsqu'Achille refuse de rendre le corps d'Hector aux Troyens, ou dans *Les Suppliants* d'Euripide lorsque les Thébains refusent de rendre aux Argiens les corps des guerriers des armées des Sept Chefs.

Image : John William Waterhouse, *Gone but not forgotten*, 1873.



II. Le livre des héros

Dans cette partie, vous apprendrez comment créer un groupe de personnages afin de vivre des aventures dignes des grands mythes grecs.



John Singer Sargent, *Hercule*, 1921.

Créer un groupe de personnages de l'âge héroïque

Avec combien de personnages-joueurs jouer ?

Autant que de joueurs, certes, puisque l'important est que tout le monde puisse s'amuser. Mais c'est l'occasion de rappeler que, dans les mythes grecs, les principaux protagonistes sont rarement nombreux. Certains mythes mettent en scène des héros ou héroïnes solitaires (Persée, Héraclès, Thésée, Atalante) ou sont très centrés sur un seul personnage tandis que ses compagnons représentent plus des enjeux dramatiques ou affectifs que des protagonistes « jouables » (Achille et Patrocle dans *l'Illiade*, Ulysse et ses compagnons dans *l'Odyssée*). D'autres mettent en scène des paires de héros (Héraclès et Iolaos contre l'hydre de Lerne, Thésée et Pirithoüs tentant d'enlever Perséphone aux Enfers, Oreste et Pylade dans *Iphigénie en Tauride*, Oreste et Électre dans leur vengeance contre Clytemnestre et Égisthe, Œdipe et Antigone, Jason et Médée, Ulysse et Télémaque à la fin de *l'Odyssée*, etc.).

Si vous souhaitez rester au plus près de ce type d'intrigue, il est donc très possible de jouer à Kosmos à deux, trois ou quatre joueurs, MJ inclus, donc avec un à trois PJ en tout et pour tout. Cela supposera simplement d'adapter un peu les scénarios (notamment le nombre d'adversaires en cas de combat).

Si en revanche vous avez classiquement besoin de faire jouer plus de monde (disons un groupe de quatre à six PJ), n'ayez crainte : il y a toutes sortes de possibilités pour élargir le groupe, comme vous le verrez plus bas.

Concevoir un groupe de personnages

Dans les mythes grecs, les principaux protagonistes ne sont pas des types qui se sont rencontrés par hasard dans une auberge ou en remplissant une mission. Ce sont en général des membres d'une ou plusieurs lignées royales liés par des alliances politiques, militaires ou matrimoniales, ou bien les serviteurs d'une famille royale. Même quand ils n'appartiennent pas à une famille royale, ce sont souvent des membres d'une même famille ou au moins des amis originaires du même endroit ou des amants.

De ce fait, il est intéressant de vous réunir (juste avant la partie proprement dite si vous voulez jouer tout de suite, ou bien au cours d'une séance à part entière si vous avez envie de peaufiner vos personnages paisiblement avant de les lancer à l'aventure) afin de créer ensemble votre groupe de personnages, ou au moins de vous mettre d'accord sur leurs relations entre eux avant de régler les détails chacun de votre côté. Au besoin, discutez avec le meneur de jeu pour qu'il vous donne plus d'informations sur la Grèce mythologique.

Créer un groupe de personnages-joueurs entretenant entre eux des liens forts n'est pas seulement un bon moyen pour donner de la cohésion et de l'authenticité au groupe : c'est aussi un bon moyen d'impliquer tous les personnages dans les événements d'une aventure, puisque, dès qu'il arrivera quelque chose à un PJ, les autres seront immédiatement concernés sur le plan des sentiments, de l'éthique et/ou de l'honneur. Il est alors beaucoup plus facile de placer les PJ voire le groupe entier dans des situations de dilemme. C'est un bon moyen de construire rapidement une tension dramatique pendant une aventure. Cela tombe bien : c'est en partie comme ça que fonctionnent épopées et tragédies.

Créer une famille héroïque et une cité

Un bon moyen de donner de la cohérence à un groupe de héros et d'héroïnes est d'en faire des membres de la maisonnée d'une lignée héroïque. Si c'est ce que vous avez envie de faire, réunissez votre groupe de jeu et, ensemble, inventez la lignée héroïque de vos personnages en procédant comme suit. (Ces conseils décrivent la création d'une famille héroïque et de sa cité *ex nihilo*, indépendamment des « vrais » mythes déjà existants. Pour relier la famille de vos personnages aux personnages de la « vraie » mythologie grecque, voyez les conseils donnés plus loin.)

- Choisissez la **région de Grèce** où se trouve la cité où vivent vos personnages. Si vous voulez inventer une cité, choisissez le **nom de la cité**. Souvent, le nom d'une cité est en lien avec son ancêtre fondateur (voyez plus bas), mais ce n'est pas systématique.

- Créez ensemble **l'arbre généalogique de la famille de vos personnages**. Il n'y a pas besoin de faire quelque chose de très complexe. Vous avez besoin d'un ancêtre fondateur (celui qui a fondé la cité) dont descendent tous vos personnages (ou du moins la plupart d'entre eux).

Pour inventer des noms, voyez les conseils donnés plus loin dans « Imaginer un personnage ». Là encore, vous n'avez pas besoin de donner des noms à tous les ancêtres de vos personnages : un ou deux sont suffisants, l'essentiel étant que vos personnages puissent se référer à un ou deux ancêtres communs en discutant entre eux ou avec des personnages non joueurs pendant leurs aventures. Choisissez en revanche avec attention les noms de vos personnages : il faut qu'ils vous plaisent !

Attention à ne pas étaler vos personnages sur trop de générations : deux ou trois au maximum. Les PJ peuvent être frères et sœurs, époux, amants ou amantes, ou encore parents et enfants ou oncles et neveux/nièces, et à la rigueur vous pouvez inclure des grands-parents (une troisième génération, donc) parmi les PJ si vous avez envie de jouer des personnages âgés. Au-delà de trois générations, ce n'est plus jouable (certains PJ auraient un pied dans la tombe et les autres seraient encore enfants !).

- **Si certains PJ ne sont pas directement membres de la famille**, précisez leurs liens avec la famille héroïque. Ils peuvent être des alliés ou des serviteurs de haut rang (aède, architecte, précepteur ou nourrice, magicienne...).

- Vous pouvez alors **préciser les relations que les PJ entretiennent entre eux et avec les principaux autres membres vivants de leur famille héroïque**. Laissez le reste non précisé pour le moment : c'est une excellente source de contacts, d'hôtes, d'amis, d'alliés ou d'ennemis pour les aventures du groupe, et le MJ pourra y puiser régulièrement.

- Pour compléter la création de la lignée héroïque, vous pouvez imaginer ensemble **une courte histoire à propos d'un ancêtre** commun aux personnages. Si vous avez créé une cité, il peut s'agir tout simplement d'une aventure ayant conduit à la fondation de la cité. Sinon, il peut s'agir par exemple d'un exploit accompli par le père ou la mère des personnages, ou de l'histoire de l'union d'un(e) de leurs ancêtres avec une divinité.

- Enfin, vous pouvez choisir **une ou deux divinités très à l'honneur** dans la cité de vos PJ. Cela ne signifie pas que ces divinités les aideront automatiquement, mais seulement qu'elles auront tendance à suivre leurs pérégrinations avec attention.

Rattacher vos PJ aux grandes lignées héroïques de la mythologie grecque

Vous pouvez trouver plus simple et/ou plus gratifiant de faire de vos PJ des membres de la famille des héros déjà existants de la mythologie grecque. Dans ce cas, cherchez dans un dictionnaire de mythologie (ou sur Internet) des informations sur vos personnages préférés de la mythologie grecque et **ajoutez à leur arbre généalogique un descendant qui sera votre personnage, ou bien l'ancêtre commun de votre groupe de personnages**.

Et si vos personnages étaient les descendants d'une des filles de Persée ? Et si l'un des fils de Jason et Médée avait échappé à Médée et s'était enfui au loin pour devenir le père de vos personnages (qui, aujourd'hui encore, ont à craindre la vengeance de la magicienne) ? Et si Héraclès avait eu une sœur cadette, dissimulée par Zeus à sa naissance pour lui éviter le courroux d'Héra dont son frère eut tant à souffrir, et élevée dans la campagne reculée par des bergers, ou par des bêtes sauvages ? Et si Ariane et Dionysos avaient eu ensemble un fils qui aurait fondé une cité vouée au culte de ce dieu, une cité appelée Œnopolis (« cité du vin » en grec) ? Vous voyez le principe...

Cette façon de faire demande un peu de documentation, mais vous facilitera beaucoup les choses au cours de vos aventures, car le MJ aura tout de suite des inspirations sous la main pour savoir qui vos PJ connaissent, quels héros leur sont apparentés et pourraient donc devenir facilement leurs alliés ou leurs hôtes (ou au contraire des rivaux acharnés), etc.

Imaginer un personnage

Un personnage peut n'être qu'une esquisse que vous lancez dans l'aventure et à laquelle vous donnerez corps directement en jouant. Il peut aussi disposer déjà d'une histoire approfondie et d'une personnalité fouillée. Cela dépend des goûts des joueurs (et parfois des besoins d'un scénario). Voici cependant les grands aspects qui comptent pour créer un personnage de héros ou d'héroïne de la Grèce mythologique.

- **Son sexe.** Homme ou femme, ce critère ne restreint en rien les possibilités dans la création de tout type de personnage (c'est l'avantage de jouer dans l'univers de la mythologie plutôt que dans un cadre historique). Cependant, certaines disciplines peuvent être réservées à un sexe : la magie des plantes, par exemple, est réservée aux femmes. Mieux vaut aussi opter pour une femme si vous voulez créer un personnage adorateur de Dionysos (les bacchants existent, mais on connaît surtout les bacchantes). Enfin, vous pouvez tout à fait imaginer un personnage au sexe ou à l'apparence plus ou moins androgyne (cela peut l'exposer à des réactions variables selon les gens et les cultures si cette particularité se remarque).

- **Son âge.** Les personnages peuvent être de tout âge, mais ont au moins atteint ce que nous appellerions l'adolescence (on ne connaît pas d'enfant héros dans les mythes grecs).

- **Son apparence.** Les héros et les héroïnes des mythes grecs répondent presque toujours aux critères de beauté de l'époque. Ils sont en pleine santé (pas d'infirmités), grands ou du moins de bonne taille, et ne sont pas gros. Les hommes, sans être terriblement bodybuildés, ont une musculature bien dessinée. Les femmes sont moins maigres que dans les canons de beauté des magazines du début du XXI^e siècle : elles sont ce qu'on appellerait un peu potelées. Pour les vêtements, accessoires et coupes de cheveux, reportez-vous à la description de l'univers ou posez la question au MJ.

- **Sa personnalité.** Les personnages peuvent avoir tout type de personnalité : à vous de l'imaginer.

- **Ses occupations principales.** Beaucoup de héros et d'héroïnes n'ont pas vraiment de « métier » au sens où ils sont membres d'une famille royale et/ou aisée et n'ont pas besoin de travailler pour vivre (ou bien cessent rapidement d'en avoir besoin après leurs premières aventures). Néanmoins, tous ont quelques grands domaines de compétences : certains sont très doués au combat, d'autres apprécient surtout la chasse, la poésie, l'éloquence et la diplomatie, la magie, etc.

- **Son nom.** Pour inventer un nom qui fasse « mythologie grecque », vous avez plusieurs solutions.

Première possibilité : les homonymes. Vous furetez dans un dictionnaire de mythologie (ou sur Wikipédia) et vous reprenez le nom d'un personnage mythologique déjà existant, ce qui ne pose aucun problème dans la mesure où les personnages homonymes sont fréquents dans les mythes

grecs (mieux vaut sans doute éviter d'appeler un personnage « Héraclès », « Thésée » ou « Achille », ce qui serait quelque peu écrasant).

Deuxième possibilité : le nom étymologique. Vous cherchez un lexique de grec ancien (ou vous harcelez quelqu'un qui fait du grec ancien) et vous choisissez un mot qui soit en rapport avec un aspect de votre personnage, que ce soit son physique, sa personnalité, son histoire personnelle ou autre chose encore. Exemple : *Cranos*, de *kranos* « le casque », pour un héros combattant souvent. C'est quelque chose qui arrive régulièrement dans la mythologie grecque, bien qu'on ne sache souvent pas bien ce qui est venu en premier, du nom du personnage ou de ses aventures. Vous pouvez aussi choisir un nom étymologique sans qu'il soit en rapport avec un aspect déjà fixé du personnage : ce sera alors une inspiration pour vous et pour le MJ pendant ses aventures (exemple : une héroïne nommée *Aétia*, dérivant d'*aetos*, « l'aigle », aura quelque chose à faire avec un aigle à un moment donné pendant ses futures aventures).

Troisième possibilité : le nom purement euphonique, c'est-à-dire simplement quelque chose qui sonne bien à vos oreilles et qui donne l'impression de « faire grec ». Cette solution se combine très bien avec les deux précédentes : n'hésitez pas à modifier un peu un nom propre existant ou un mot grec si ses sonorités ne vous satisfont pas. D'ailleurs, beaucoup de noms de héros et d'héroïnes ne sont pas des reprises directes de mots grecs, mais y font penser sans qu'on soit vraiment sûr de leur étymologie.

- **Son histoire personnelle.** Si vous avez créé le personnage au sein d'un groupe (cf. ci-dessus), vous avez déjà une solide base pour son histoire personnelle. Sinon, choisissez son origine géographique, son lieu de naissance, imaginez sa famille, esquissez à grands traits les étapes de sa vie jusqu'au moment où vous allez commencer à le jouer. Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez cerner dès maintenant le Destin de votre personnage (voyez ci-dessous).

- **Son Destin.** Le Destin est une règle optionnelle qui vous permet de modeler les origines mais aussi une partie de l'avenir de votre personnage dans un esprit proche des aventures et mésaventures des personnages mythologiques. Consultez votre MJ et aidez-vous des **trois Moires** qui filent le destin des mortels dans le cosmos :

1. **Clôthô** vous aidera à déterminer la naissance et la jeunesse de votre personnage : voyez le chapitre « Naissance et jeunesse des personnages » et sélectionnez une option pour chacune des cinq étapes.

2. **Lachésis** vous permettra de cerner dès maintenant quelques péripéties importantes que rencontrera votre personnage pendant les aventures. Voyez le chapitre : « Les destins des personnages » et sélectionnez-y jusqu'à deux éléments de destin (concertez-vous avec le groupe de jeu : si vous créez tous les personnages du groupe en même temps, mieux vaut que chacun ait droit au même nombre d'éléments de destin à sa création).

3. **Atropos**, si vous ne la craignez pas, vous permettra même de fixer dès maintenant les circonstances de la mort de votre personnage. Dans le même chapitre que pour Lachésis, sélectionnez donc un élément de destin décidant du type de mort dont périra votre personnage.

Passer à la partie technique

Quand vous avez terminé d'imaginer votre personnage, il ne vous reste plus qu'à passer à la partie technique au chapitre suivant : vous allez choisir diverses mesures chiffrées qui vous permettront de faire des jets de dés en cours de partie et de déterminer si votre personnage arrive à réussir telle ou telle action.

Créer un personnage : la partie technique

Les indications ci-dessous concernent la création d'un personnage humain, car la grande majorité des héros et héroïnes de la mythologie grecque sont des humains. Pour jouer d'autres peuples, il y a deux ou trois modifications de détail à prendre en compte : gardez un œil sur le chapitre « Créer un personnage non humain » un peu plus loin.

Un personnage est défini par trois types d'indications chiffrées : ses caractéristiques, ses attributs et ses compétences. Les **caractéristiques** mesurent les capacités physiques, intellectuelles et magiques innées du personnage, et ne varient pas souvent au cours de sa vie. Les **attributs** sont quelques paramètres utilisés dans des situations précises. Les **compétences**, très souvent utilisées, représentent les connaissances acquises par le personnage pendant sa vie et qu'il utilise au quotidien pendant ses aventures.

Caractéristiques

Un personnage est défini par sept caractéristiques mesurées sur une échelle de 20 (entre parenthèses est indiquée une abréviation pratique) :

Force (FOR) : elle exprime la force physique de votre personnage ; elle donne une idée de ce qu'il est capable de soulever, porter, pousser ou tirer. Elle influe aussi sur la puissance des coups qu'il peut donner avec une arme de corps à corps.

Constitution (CON) : elle exprime la vitalité et l'endurance du personnage. Plus elle est élevée, mieux votre personnage résistera à la fatigue, aux maladies et aux blessures.

Dextérité (DEX) : elle mesure la vivacité, l'habileté, la rapidité physique du personnage. Elle sert également pour les combats : les personnages dotés d'une DEX élevée agissent avant les autres.

Intelligence (INT) : elle mesure, non l'intelligence pure de votre personnage, mais ses capacités d'apprentissage, de mémorisation, d'analyse. Elle ne permettra pas de deviner instantanément quelque chose que VOUS n'aurez pas trouvé (ex. résoudre l'énigme du Sphinx ou interpréter correctement un oracle), mais peut mesurer si votre personnage assimile correctement ses leçons de musique auprès de son précepteur, s'il arrive ou non à apprendre une nouvelle langue en séjournant chez un peuple étranger ou s'il est capable de subodorer qu'un personnage est en train de lui mentir²⁷. A 8, un personnage n'est pas très malin, tandis qu'à 18 c'est un véritable génie.

Pouvoir (POU) : le POUvoir détermine, d'une part, la volonté de votre personnage, sa force d'âme et sa faculté à exercer son influence sur ceux qu'il fréquente ; d'autre part, il sert aussi à mesurer les ressources magiques qu'il est capable de mobiliser pour lancer des sortilèges. Un personnage doté d'un POU de 8 sera quelqu'un d'effacé et d'influencable et/ou peu disposé à la

²⁷ Dans BaSIC, certaines de ces actions sont prises en charge par une compétence « Sagacité ». Dans Kosmos, on recourt tout simplement à un jet d'INTelligence.

magie. Avec un POU de 18, en revanche, il sera très impressionnant, et/ou extrêmement prédisposé à la magie.

Apparence (APP) : elle détermine si votre personnage est beau, s'il sait s'habiller élégamment, faire bonne impression à quelqu'un qu'il rencontre pour la première fois. Un personnage ayant une APP de 8 est très laid ; avec une APP de 20, il attire l'attention (en bien généralement) partout où il se rendra.

Taille (TAI) : la Taille mesure à la fois la taille et le poids d'un personnage. En matière de taille, un point de TAI représente approximativement 10 cm de haut. Être grand et massif permettra à votre personnage d'être plus résistant et d'infliger de plus grands dommages en combat, mais cela pourra aussi se révéler un inconvénient, par exemple s'il doit se glisser dans un passage étroit ou s'y dissimuler.

Pour déterminer la FORCE, la CONStitution, l'INTelligence, le POUvoir et la DEXtérité, lancez 2d6+8 cinq fois de suite. Vous obtenez cinq scores compris entre 10 et 20. Répartissez-les entre ces cinq caractéristiques selon vos préférences.

La Taille et l'Apparence bénéficient d'une base de départ plus élevée, car les mortels à l'âge héroïque étaient plus beaux et nettement plus grands que les gens d'aujourd'hui. Lancez **1d6+14** deux fois. Vous obtenez deux scores compris entre 15 et 20 : attribuez-les à ces caractéristiques selon vos préférences.

Si jamais, à un moment donné, vous voulez créer un personnage qui s'écarte de la norme héroïque, lancez 2d6+8 pour toutes les caractéristiques.

Attributs

Attributs physiques

Bonus aux dommages (Bd) : il représente la puissance physique brute d'un personnage en fonction de sa carrure. Additionnez la FORCE et la Taille du personnage puis consultez la table des bonus aux dommages pour voir si votre personnage en a un et lequel.

Bonus aux dommages	
FOR+TAI	Bonus
16 à 24	Aucun
25 à 32	+2
33 à 40	+4
41 à 56	+6

Points de vie (PV) : additionnez la Taille et la CONStitution du personnage et divisez la somme obtenue par deux : le résultat est le nombre de points de vie maximal du personnage (quand il est en parfaite santé).

Mouvement : le Mouvement exprime la distance en mètres qu'un personnage peut parcourir à chaque round (tour de combat). Pour un humain, il est de 8.

Attributs éthiques

Les points de Démesure, l'Hubris (la Démesure, l'orgueil impie) et l'Aidôs (l'Humilité, le sens de la mesure) d'un personnage mesurent sa capacité à résister ou à céder à la tentation de l'orgueil, de l'insolence et de l'ivresse du pouvoir au fil de ses aventures.

Points de Démesure : ils sont mesurés sur 100. Votre personnage commence avec 0 points de Démesure, sauf exception due à son histoire personnelle.

Hubris (Démesure) : l'Hubris de votre personnage est égale à son total de points de Démesure divisé par 10 et arrondi au supérieur. Sauf exception, le personnage commence avec 0 en Hubris.

Aidôs (Humilité) : l'Aidôs de votre personnage est égale à 10 moins son Hubris. Sauf exception, votre personnage commence avec 10 en Aidôs.

Compétences

Les compétences sont des connaissances acquises par le personnage pendant sa vie. Elles sont exprimées sous forme de pourcentages, donc par un score sur une échelle de 100.

Il existe environ une quarantaine de compétences différentes : consultez leur liste pour voir à quoi elles correspondent. Votre personnage part rarement de zéro dans une compétence : **chaque compétence possède un score par défaut, appelé sa base**, qui exprime ce que n'importe qui sait à peu près faire dans ce domaine (la base peut aller de 5% à 20% voire plus dans certains cas). Si vous ne mettez aucun point dans une compétence, le score de votre personnage dans cette compétence reste égal à sa base. Si vous décidez de mettre des points dans cette compétence, vous devez ajouter ces points à la base pour obtenir le score total de votre personnage dans cette compétence.

Par exemple, la compétence *Déguisement* a une base de 10%. Cela signifie que, même sans avoir jamais tenté de se déguiser dans sa vie, votre personnage a une vague idée de ce qu'il faut faire pour cela et peut réussir à se déguiser correctement, mais a peu de chances d'y arriver. Si vous voulez que votre personnage ait un score de 50% en *Déguisement* (ce qui lui donne une chance sur deux de réussir une action), vous devez mettre 40 points dans cette compétence afin que son score soit de $10+40 = 50\%$.

Un personnage-joueur ne peut pas être excellent partout et il n'en a nullement besoin : le principe du jeu est aussi que chaque personnage-joueur apporte ses propres talents au groupe.

Vous allez disposer de 500 points à répartir parmi ces compétences. Une partie de ces points ira obligatoirement dans les compétences relevant du métier du personnage, et vous répartirez le reste où vous voulez. Pour savoir dans quelles compétences mettre des points, aidez-vous de la liste des profils de métiers, qui vous indique les 7-8 compétences principales de chaque métier. Attention : si vous souhaitez créer un personnage pratiquant la magie, certaines formes de magie (la magie des noms et l'évocation d'esprits) nécessitent d'investir des points dans des compétences de sorts, ce qui implique que vous conserviez quelques dizaines de points à consacrer à ces sorts.

Si votre PJ est de famille royale, vous avez le droit de répartir vos 300 points de compétences de métier dans les compétences « Souverain ou membre de famille royale » et/ou dans un profil de métier de votre choix qui correspondra alors aux centres d'intérêts du personnage. Vous pouvez ensuite répartir 200 points dans toutes les compétences qui vous intéressent (vous pouvez même vous en servir pour ajouter encore des points dans les compétences du métier).

Si votre PJ n'est pas de famille royale, choisissez son profil de métier et répartissez-y 300 points, puis 200 points dans des compétences entièrement à votre choix.

Création d'un personnage pratiquant la magie

Ne lisez cette partie que si vous êtes en train de créer un personnage pratiquant la magie. Sinon, passez directement à la suite.

Il y a trois formes de magie possibles et assez différentes : la magie des plantes, la magie des noms et l'évocation d'esprits. La magie des plantes recouvre la préparation et l'utilisation de philtres, de drogues et d'onguents, comme en utilisent Médée et Circé. La magie des noms regroupe de petites formules magiques souvent peu puissantes mais utiles. L'évocation d'esprits est un art dangereux et détesté qui consiste à invoquer et à asservir temporairement les esprits des morts ou bien des *daimôns* qui sont des puissances intermédiaires supérieures aux mortels mais inférieures aux divinités.

Vous pouvez créer un personnage pratiquant toutes les formes de magie, ou bien un personnage spécialisé dans une seule forme de magie.

Dans le premier cas, votre personnage aura des pouvoirs plus diversifiés mais progressera plus lentement dans chaque magie. Dans le second cas, votre personnage maîtrisera plus vite de puissants pouvoirs dans son domaine mais les autres lui seront fermés.

Limites de choix des sorts pour un personnage généraliste

- magie des plantes : un ou plusieurs sortilèges dont les Difficultés additionnées ne dépassent pas 15.
- magie des noms : un seul sortilège sous forme d'une compétence à base de 30% à laquelle vous pouvez consacrer des points.
- évocation d'esprits : un seul sortilège sous la forme d'une compétence à base de 30% à laquelle vous pouvez consacrer des points.

Limites de choix des sorts pour un personnage spécialiste

Un personnage *spécialisé* dans la magie des plantes (et ne pratiquant aucune autre forme de magie) peut choisir un ou plusieurs sortilèges dont les Difficultés additionnées ne dépassent pas 25.

Un personnage *spécialisé* dans la magie des noms (et ne pratiquant aucune autre forme de magie) peut choisir jusqu'à trois sortilèges. Chacun est une compétence avec une base de 50% dans laquelle vous pouvez investir des points comme pour toute autre compétence.

Un personnage *spécialisé* dans l'évocation d'esprits (et ne pratiquant aucune autre forme de magie) peut choisir jusqu'à deux sortilèges. Chacun est une compétence avec une base de 50% dans laquelle vous pouvez investir des points comme pour toute autre compétence.

Possessions et équipement de départ

La dernière étape de la création d'un personnage-joueur consiste à discuter avec le meneur de jeu des possessions du personnage :

- À quoi ressemble son habitation, en gros (simple maisonnette, petit palais, forteresse sur l'acropole d'une cité) ?
- Quelles sont ses possessions et éventuellement ses richesses (là encore, en gros) ?
- Quel est l'équipement qu'il transporte avec lui au début de l'aventure (vêtements, armes, monture et/ou char, autres objets divers) ? Rappelez-vous que les héros ne sont pas des drogueries ambulantes et ne transportent pas énormément de choses sur eux. Les gens de famille royale qui ont besoin d'emporter un équipement important emmènent en général avec eux des serviteurs qui se chargent de transporter leurs biens sur des montures, des chars, éventuellement des navires si le voyage se fait par mer.

Le meneur de jeu consultera la description de l'univers de Kosmos pour plus de détails sur les possessions des personnages selon leur métier, leur milieu social, etc.

Après cela, votre personnage est terminé et prêt à explorer le cosmos de l'âge héroïque grec !

Exemple de création d'un personnage

Voici maintenant un exemple montrant la création d'un personnage de Kosmos en entier.

Le groupe de jeu s'est réuni pour créer des personnages en vue d'un scénario de Kosmos qui se passe dans les premiers temps de l'âge héroïque. Les joueurs sont six, en comptant le meneur de jeu : il y a aura donc cinq personnages-joueurs.

Les joueurs discutent ensemble pour imaginer à quoi ressemblera leur groupe de personnages. En accord avec le meneur de jeu, ils décident de jouer des membres de la famille royale de Mycènes, une cité très ancienne et déjà puissante à ce moment de la mythologie grecque. Les « vrais » mythes ne disent rien sur les noms des premiers rois : les joueurs ont toute liberté d'inventer ! Deux d'entre eux incarneront le roi et la reine de Mycènes, le roi fils de Zeus, la reine petite-fille d'Hermès (cela ne change strictement rien à leurs caractéristiques techniques), tandis qu'une troisième jouera leur fille, une jeune femme ; le quatrième joueur se décide pour un aède, tandis que le cinquième imagine de jouer le devin le plus fameux de la région, qui a aussi quelques pouvoirs magiques, principalement comme guérisseur.

Sandra va jouer la fille du roi de Mycènes. Elle discute un peu avec le meneur de jeu et s'arme d'une feuille de personnage ainsi que du résumé de la création de personnage en deux pages (fourni plus loin).

Sandra a envie de créer un personnage inspiré d'Atalante, qui est une guerrière farouche et indépendante. Elle sait donc déjà qu'elle va jouer **une humaine**, une **jeune femme** d'environ 20-25 ans, au **caractère bien trempé**, quoique prête à tout pour défendre sa famille et ses alliés. Comme Atalante, le personnage de Sandra est à l'aise dans les exercices physiques et au combat et elle aime arpenter la campagne et les forêts, pour chasser ou voyager. Naturellement, elle vénère particulièrement Artémis ainsi qu'Athéna.

Sandra cherche un **nom** pour son personnage et tombe sur le mot grec *kuanos*, qui veut dire « bleu sombre, presque noir » et a donné en français « cyan ». Elle décide alors que son personnage se nommera Cyanée. Dans la foulée, elle précise encore un peu l'apparence de son personnage : ce nom vient de la couleur des yeux de Cyanée. Elle lui imagine aussi des cheveux noirs et un corps à la carrure assez athlétique, rompue aux exercices physiques et à la course.

L'**histoire personnelle** de Cyanée est déjà en partie fixée par ce que le groupe de jeu a décidé : Cyanée est la princesse de Mycènes, fille de deux des PJ. D'accord avec le reste du groupe, Sandra imagine que le roi et la reine de Mycènes ont été voués par le destin à ne jamais procréer d'héritier mâle. Ils ont alors décidé de donner à leur fille la même éducation qu'à un garçon afin qu'elle puisse devenir reine et se défendre contre les usurpateurs potentiels. Ils pensent plus ou moins que Cyanée se mariera et que le trône reviendra à son mari, mais Cyanée n'a pas la moindre envie de se marier. Le meneur de jeu approuve : voilà une situation de départ pleine de potentiel pour de futures intrigues...

Sandra passe ensuite aux **éléments de destin** de Cyanée. La jeunesse de son personnage étant déjà décidée, Sandra n'a pas besoin de consulter la rubrique des dons de Clôthô : elle passe directement aux éléments concernant l'avenir et la mort de son personnage. Elle doit en choisir un ou deux. Elle discute un peu avec le meneur de jeu. Sandra n'a pas envie de fixer déjà comment Cyanée mourra et écarte donc les dons d'Atropos. En revanche, parmi les dons de Lachésis, elle choisit l'élément « Tuer au combat un adversaire redoutable », car elle a envie que Cyanée se couvre de gloire ; et, pour corser un peu son destin et lui donner une touche plus sombre, elle ajoute « Anthropophagie ou quasi anthropophagie ». Elle indique ses éléments de destin au verso

de sa feuille de personnage, dans le champ « Lachésis ». Ce sera au meneur de jeu, au cours de futures parties, de s'arranger pour que ces deux éléments de destin se réalisent : des moments mouvementés en perspective !

Il est temps à présent de passer à la **partie technique**. Sandra doit d'abord fixer les **caractéristiques** de Cyanée. Elle lance cinq fois de suite 2d6+8 et obtient les résultats suivants : 10, 15, 12, 15, 19. Comme elle a déjà imaginé assez précisément son personnage, elle sait quelles caractéristiques privilégier. Elle attribue le 19 à la DEXtérité, ce qui fera de Cyanée une combattante très rapide qui agira en premier au combat. Elle attribue le premier 15 à la FORce et le second à la CONstitution, ce qui donnera à Cyanée de bons scores en Points de vie et au Bonus aux dommages. Restent ses moins bons résultats : Cyanée doit se contenter d'un 12 en INTelligence et d'un 10 en POUvoir. Sandra et le meneur de jeu décident que le score d'INT reflète le caractère parfois un peu borné de Cyanée, qui risque de lui jouer des tours à ses débuts. Le 10 en POU reflète le fait que la magie n'est vraiment pas son fort. Ces scores faibles pourront s'améliorer avec l'expérience si Cyanée vit plusieurs aventures.

Sandra lance ensuite deux fois 1d6+14 et obtient deux fois 5. Cyanée obtient ainsi les scores très respectables de 19 en TAILle et 19 en APParence, ce qui s'accorde parfaitement avec le personnage.

Sandra passe ensuite aux **attributs** de Cyanée, en commençant par les attributs physiques. Pour déterminer le bonus aux dommages, elle additionne la FOR et la TAI de Cyanée : $15+19=34$. Un coup d'œil à la table des bonus aux dommages montre que Cyanée a un bonus aux dommages de +4 : c'est une adversaire notable au combat. Sandra calcule ensuite les points de vie en additionnant la TAI et la CON de Cyanée ($19+15=34$, là aussi) puis en divisant le résultat par deux : 34 divisé par deux donne 17. Cyanée a 17 points de vie. Quant au Mouvement, il est vite fixé : Cyanée est une humaine et a donc un Mouvement de 8.

C'est maintenant au tour des attributs éthiques. Cyanée n'a pas reçu de Points de Démesure en raison d'un événement particulier de son passé, donc elle commence avec 0 Points de Démesure, la situation par défaut. Son Hubris est donc également de zéro et son Aidôs est de 10.

Il faut maintenant déterminer les **compétences** de Cyanée. Sandra va pouvoir se guider à l'aide de la liste des profils de métiers. Cyanée est de famille royale : Sandra dispose donc de 300 points à répartir uniquement dans les compétences listées dans « Souverain ou membre de famille royale », puis 200 points pour augmenter toutes les compétences qu'elle voudra. Les compétences listées dans « Souverain ou membre de famille royale » sont les suivantes : Armes d'hast, Art de la guerre, Bouclier, Conduite d'attelage (et/ou Équitation), Droit et usages, Commander, Connaissance des peuples, Persuasion.

Sandra prend le temps de parcourir la liste des compétences pour bien saisir l'intérêt de chacune. Elle comprend notamment que la compétence Armes d'hast sera nécessaire à Cyanée, car elle a envie de la faire se battre avant tout à la lance, arme très répandue en Grèce antique. En matière de combat, un score pas trop bas en Bouclier peut aussi être précieux. Sandra veut aussi donner à son personnage de bons scores en Commander et en Persuasion, en accord avec le caractère déterminé et volontaire qu'elle lui a imaginé. Cyanée sera en revanche moins douée en Droits et usages et en Connaissance des peuples.

Sandra commence à répartir ses points dans les compétences, en ajoutant les points aux scores par défaut indiqués entre parenthèses sur la feuille de personnage. Une fois ses choix faits pour les compétences liées au métier, elle répartit ses points librement dans toutes les compétences de la feuille de personnage. Des compétences comme Athlétisme, Chercher, Discrétion, Esquive ou Vigilance sont des classiques à ne jamais négliger, de même que les compétences de combat : Sandra augmente le score de Cyanée en Armes de lancer pour qu'elle puisse utiliser ses lances comme des javelots. Elle lui donne aussi un bon score en Connaissance de la nature et en Orientation et lui crée une compétence Survie spécialisée en « forêts ».

Il ne reste plus qu'à déterminer les **possessions et l'équipement de départ** de Cyanée. L'habitation et la fortune sont faciles à évaluer : Cyanée est la fille des souverains de Mycènes et à

ce titre, elle réside au palais royal et n'a aucun problème pour se procurer ce dont elle a besoin ; elle dispose de quatre servantes à sa disposition au palais et de sa vieille nourrice. Aidée par les indications du meneur de jeu qui se base sur la première partie du livre de base, Sandra décide de la tenue vestimentaire de Cyanée : un *péplos* blanc bordé de pourpre indiquant son rang royal, maintenu par une ceinture passant sous la poitrine et par une fibule (sorte de broche) de bronze ornée d'or ; un *himation* à ajouter par-dessus le *péplos* à la mauvaise saison ; des sandales légères ; et une coiffure en chignon, plus pratique pour se mouvoir à l'aise et courir. Enfin, Cyanée dispose d'une lance et de quatre javelots, d'un bouclier rond et d'un char tiré par quatre chevaux.

Et voilà Cyanée fin prête pour ses premières aventures !

Cyanée, princesse chasserresse de Mycènes

Sexe : F. **Âge :** 22 ans. **Condition :** libre. **Lieu de naissance :** Mycènes. **Peuple :** Grecque.

Métier : princesse royale et chasserresse.

FORce 15 CONStitution 15 TAILle 19 APParence 19	INTelligence 12 POUvoir 10 DEXtérité 19	Bonus aux dommages : +4 Points de vie : 17 Mouvement : 8	Points de Démesure : 0. Hubris : 0. Aidôs : 10.
Armes d'hast 70% Art de la guerre 30% Athlétisme 60% Bouclier 60% Chercher 50% Commander 60% Conduite d'attelage 60% Connaissance des peuples 30%		Discrétion 30% Droit et usages 40% Esquiver 50% Orientation 50% Persuasion 60% Survie : forêts 20% Vigilance 40% (Les autres compétences ont le score par défaut.)	
Armes : Lance/Javelot (1d6+3), Bouclier rond.			

Apparence physique : grande, athlétique, yeux bleu sombre, cheveux noirs souvent rassemblés en chignon.

Personnalité : volontaire, déterminée parfois jusqu'à l'entêtement. Plus à l'aise en extérieur, dans les campagnes et les forêts.

Occupations principales : quotidien au palais, entraînement physique, chasse et promenades.

Éléments de Destin : Lachésis : « Anthropophagie ou quasi anthropophagie », « Tuer au combat un adversaire redoutable ».

Sortilèges : aucun.

Monture/Véhicule : char à quatre chevaux.

Alliés, amis, hôtes, connaissances : le reste de la famille royale de Mycènes.

Créer un personnage non humain

Il est possible de jouer des personnages non humains, mais, afin de refléter leur rareté dans les « vrais » mythes grecs, je recommande de ne pas en inclure plus d'un par groupe de PJ (sauf exception pour un scénario particulier).

Les personnages-joueurs non humains ont des caractéristiques légèrement différentes reflétant leur physique non humain. Cela peut les rendre nettement plus forts dans certains domaines et les handicaper dans d'autres.

J'indique d'abord les jets de dés nécessaires pour tirer une caractéristique, puis, entre parenthèses, une valeur moyenne qui peut vous servir pour préparer des PNJ de ce peuple²⁸.

Image : Jean-Baptiste Regnault, *L'Éducation d'Achille par le centaure Chiron*, 1782.



Centaures

Les Centaures ont le corps d'un cheval mais le torse et la tête d'un homme. Certains ont même le bassin et les jambes d'un homme à la place des pattes antérieures du cheval, mais ils sont plus anciens et plus rares.

Les Centaures sont connus pour succomber facilement à leurs instincts (violence, sexe), surtout quand ils ont bu du vin (exemples mythologiques : Nessos, Pholos quand il boit). De ce fait, ils ont mauvaise réputation dans beaucoup de régions de Grèce. Certains sont cependant sages et peuvent, à titre individuel, acquérir une renommée tout à fait respectable (exemples mythologiques : Chiron, Pholos).

Les Centaures ont des caractéristiques physiques plus élevées (FOR, CON, TAI), mais une INT légèrement plus faible et un POU bien plus faible afin de refléter leur difficulté à maîtriser leur part animale. Ces caractéristiques propres font des Centaures des combattants redoutables mais de piètres magiciens (de fait, la mythologie ne connaît aucun exemple de Centaure pratiquant une

²⁸ Ces propositions reprennent les Centaures et les Satyres de l'univers de Danae du hors-série BaSIC de 1997, avec des retouches pour mieux coller à la mythologie grecque et des caractéristiques légèrement augmentées afin de correspondre aux standards de l'âge héroïque.

magie puissante, même si on peut facilement prêter à quelqu'un comme Chiron la maîtrise de quelques incantations de guérison).

FOR 3d6+8 (18)	INT 2d6+6 (12)
CON 2d6+8 (15)	POU 3d6 (10)
TAI 4d6+12 (26)	DEX 2d6+8 (15)
APP 1d6+14 (15)	APP 2d6+6 (13)

Points de D mesure de d part : 15. Hubris de d part : 2. Aid s de d part : 8.

Mouvement : 12.

Points de vie moyens : 20.

Bonus aux dommages moyen : +6.

Comp tences du Centaure lambda : Athl tisme 75%, Esquive 35%, Persuasion 25%, Chercher 30%, Discr tion 25%, Orientation 70%, Vigilance 60%, Connaissance de la nature 40%, Premiers soins 25%.

Combat : Armes d'hast 35%   65%, Armes de tir 50%   80%, Bagarre 35%   65%.

Satyres

Les Satyres ont la moiti  sup rieure du corps d'un homme, mais les jambes et la queue d'un bouc ou d'une ch vre. Leur front est surmont  de courtes cornes. Comme les Centaures, les Satyres ont mauvaise r putation   cause de leur tendance   mal ma triser leurs pulsions animales (violence, sexe). Et contrairement aux Centaures, les Satyres adorent boire constamment, en partie parce que beaucoup sont de fervents adorateurs de Dionysos. Surtout, ils boivent du vin pur, chose barbare pour tout Grec qui se respecte (on ne boit normalement le vin que coup  d'eau, plus ou moins selon le degr  d'ivresse recherch ). Cependant, il faut reconnaître aux Satyres de nombreux savoir-faire artisanaux utiles, dont justement la culture de la vigne, les vendanges et la pr paration du vin.

FOR 2d6+5 (12)

CON 2d6+8 (15)

TAI 2d3+5 (9)

APP 2d6+3 (9)

INT 2d6+4 (11)

POU 3d6 (10-11)

DEX 2d6+10 (17)

Points de D mesure de d part : 8. Hubris de d part : 1. Aid s de d part : 9.

Mouvement : 6.

Points de vie moyens : 10.

Armure naturelle : 1 (peau  paisse et poils).

Comp tences du Satyre lambda : Athl tisme 45%, Discr tion 80%, Esquiver 80%, Orientation 65%, Vigilance 65%.

Combat : Corps   corps 15%   45%, Armes de m l e 15%   25%, Armes de tir 15%   25%.

Liste des compétences

Les compétences listées ci-dessous incluent les compétences universelles du système générique BaSIC et d'autres spécifiques à l'univers de Kosmos²⁹. Notez que certaines compétences universelles recouvrent un champ d'application un peu différent dans Kosmos : prenez le temps de lire leur description même si vous les connaissez déjà *grosso modo*.

Les compétences dont le nom est suivi d'un * signifient que c'est le meneur de jeu qui lance les dés lorsqu'un personnage-joueur doit réussir un jet dans cette compétence, et non le joueur. De cette façon, le joueur ignore s'il a réussi ou raté le jet.

Le score indiqué entre parenthèses après le nom de la compétence indique les points dont tout personnage dispose par défaut dans cette compétence, même s'il ne s'y est jamais vraiment investi. Quand vous mettez des points dans une compétence en créant un personnage, ils s'ajoutent à ce score par défaut.

L'utilisation des compétences de combat est décrite plus en détail dans le chapitre sur le combat.

Armes d'hast (20%)

Cette compétence concerne les armes de corps à corps volumineuses s'utilisant à deux mains (grandes haches, piques, longues lances, épieux, etc.).

Armes de lancer (20%)

Cette compétence permet d'utiliser des armes que l'on lance directement vers l'adversaire : couteaux de lancer, hachettes, javelots, lances, et aussi les armes improvisées (cailloux, bouts de bois, voire ustensiles de cuisine).

Armes de mêlée (20%)

Cette compétence recouvre la plupart des armes blanches s'utilisant à une main (épées, poignards et dagues, haches), ainsi que les gourdins et autres massues.

Armes de tir (20%)

Cette compétence recouvre l'utilisation de toutes les armes projetant des flèches et autres projectiles : arcs, frondes, éventuellement sarbacanes, etc. La Grèce mythologique ne connaît ni les arbalètes ni bien sûr les armes à feu.

Art de la guerre (00%)

Cette compétence permet d'analyser les forces en présence et le terrain, d'établir un campement d'armée, de construire une palissade improvisée ou tout autre dispositif de défense de ce genre, ou au contraire de creuser des tunnels et saper les défenses ennemies, ou encore de dresser un plan de bataille. Combinée avec Commander (qui sert à donner des ordres immédiats à un groupe), elle permet de diriger une armée et de la mener à la victoire... si les jets de dés sont réussis. Attention, l'âge héroïque des mythes grecs ignore la poliorcétique et l'usage des machines de guerre (avec la seule exception du cheval de Troie, à la toute fin de l'âge héroïque... et encore). Pas d'emploi de cette compétence pour créer ou utiliser une machine de siège, donc.

²⁹ Si vous connaissez BaSIC, voici les quelques modifications apportées aux compétences universelles. Les compétences « Culture générale » et « Secourisme » sont supprimées. La compétence « Leadership » est renommée en « Commander ».

Si un personnage veut en créer une, ce sera comme s'il essayait d'inventer quelque chose d'entièrement nouveau, donc davantage du ressort de jets d'INT et des options de la compétence « Art/Artisanat ».

Art/Artisanat (10%)

Il s'agit en fait d'une famille de compétences, permettant de fabriquer des objets de première nécessité et/ou des œuvres d'art. Une maladresse produit un objet qui semble solide, mais se brisera à la première utilisation ; un succès critique donne un objet d'une qualité exceptionnelle, voire plus solide/efficace que la normale.

Options possibles pour cette compétence : Architecture, Céramique, Cordonnerie, Cuisine, Danse, Maçonnerie, Menuiserie, Métallurgie, Musique, Peinture, Peinture de vase, Poésie, Sculpture, Tissage.

=> L'option Peinture de vase donne lieu à une option spécifique jouable, car peindre un vase implique de maîtriser des techniques vraiment très spécifiques par rapport aux autres types de peinture. Je considère qu'il existe déjà une céramique figurative à l'âge héroïque parce que c'est plus joli et plus intéressant (dans la réalité, ça n'apparaît qu'à l'époque classique).

=> L'option Poésie recoupe les compétences d'un aède tel qu'on en voit dans les épopées homériques, c'est-à-dire un poète capable de réciter ou d'improviser des vers et de s'accompagner à la cithare (sorte de lyre). Il n'y a donc pas besoin de prendre en plus la compétence « Art : musique » pour pouvoir réussir une performance d'aède une fois qu'on a pris « Art : poésie ». Il est possible de se spécialiser en Poésie épique (épopées du type de celles d'Homère) ou Poésie lyrique (on considère qu'il existe déjà une poésie lyrique à l'âge héroïque ; la poésie lyrique est représentée dans l'Histoire réelle par des poètes comme Sappho et Pindare, ou plus tard Théocrite et Callimaque).

=> Un personnage d'artisan de génie (pensez à Dédale) serait bien inspiré de prendre plusieurs fois cette compétence avec plusieurs spécialisations (par exemple Architecture, Menuiserie et Métallurgie).

Athlétisme (20%)

Cette compétence regroupe toutes les activités physiques : course, nage, saut, escalade, etc. Ne l'utilisez que lorsque les circonstances s'y prêtent. Inutile de lancer les dés pour faire son entraînement matinal. En revanche, lorsqu'un personnage est poursuivi par une troupe de brigands ou par l'hydre de Lerne, il peut être utile de savoir s'il court vite³⁰...

Bagarre (50%)

Comme son nom l'indique, la Bagarre consiste à tabasser l'adversaire à l'aide de coups de poings, de pieds, de tête, etc. de manière plus ou moins instinctive. Elle est facile à maîtriser mais n'inflige pas de gros dégâts en combat. Voyez le chapitre sur le combat détaillé pour les règles concernant l'utilisation de cette compétence.

Bouclier (20%)

Le bouclier joue un rôle primordial dans les combats en Grèce antique, y compris dans les mythes. C'est pourquoi il fait l'objet d'une compétence spécifique. Un jet réussi dans cette compétence permet de :

- parer un coup adverse,
- tenter d'assommer ou de désarmer l'adversaire,

³⁰ Dans Kosmos, la compétence « Athlétisme » est plus large que dans BaSIC et recouvre aussi les actions que prend en charge la compétence « Cascade » dans BaSIC.

- (avec un malus de -5%) tenter de parer un coup porté par un adversaire à un personnage allié tout proche (à 1 mètre au maximum).

Bricolage (10 %)

Cette compétence recouvre des connaissances de base pour travailler le bois, le métal, le cuir et le textile, et permet d'accomplir des tâches d'artisanat très simples (fabriquer ou réparer un siège, tresser une corde, sculpter grossièrement une statuette, rafistoler une poignée de bouclier ou une garde d'épée...). Pour certaines tâches, il faudra avoir un atelier et du temps mais, en général, quelques minutes et quelques outils suffisent. Naturellement, le résultat est moins beau et moins solide que ce que peut faire un artisan spécialisé.

Chercher* (20%)

On utilise Chercher pour fouiller un endroit. Un jet réussi permet de trouver un détail, un indice... en supposant que le scénario précise qu'il y ait quelque chose à trouver, bien entendu !

Commander (10%)

Commander ne fonctionne que sur les personnages non-joueurs et sert à superviser un travail de groupe dirigé par le personnage qui effectue le jet de compétence. Il peut s'agir de diriger des recherches à la tête d'un groupe d'hommes, de superviser les travaux de fondation d'une ville, ou encore de donner ses ordres à une armée juste avant la bataille. Le jet peut aussi servir à galvaniser une troupe, à lui redonner le moral et à renforcer sa loyauté.

Commerce (20 %)

Commerce permet de savoir où acheter et vendre quelles marchandises, et de marchander de manière efficace. Lorsqu'elle est utilisée pour marchander, le meneur de jeu est invité à « jouer » la scène de manière théâtrale, puis à assortir le jet de dé d'un bonus ou d'un malus, en fonction de la performance du joueur. Dans l'univers de Kosmos, cette compétence permet notamment de négocier un troc. La compétence Persuasion peut fonctionner aussi, mais n'est pas aussi efficace (en pratique, le MJ peut se réserver le droit d'infliger un malus à un personnage qui tenterait de négocier à l'aide d'un jet de Persuasion contre quelqu'un disposant d'un haut score en Commerce).

Conduite d'attelage (20%)

L'art et la manière d'atteler un char ou tout autre véhicule à traction animale, et de le conduire. Ne demandez de jets que dans des circonstances exceptionnelles (hors-piste, poursuite, animaux emballés...). Quand deux personnages se trouvent sur un char, c'est au cocher de réussir un jet dans cette compétence en cas de nécessité.

Connaissance de la nature (10%)

Cette compétence regroupe des connaissances de base sur les animaux, les plantes, la météo... Elle permet de prévoir le comportement d'un animal, d'avoir une idée du temps du jour, de savoir si un champignon est comestible ou pas... Cette compétence est indispensable aux personnages pratiquant la chasse, aux médecins et surtout aux magiciennes pratiquant la magie des plantes, qui en ont besoin pour reconnaître et rassembler les bons ingrédients pour leurs potions. Notez que cette compétence ne se substitue pas à la compétence Survie.

Connaissance des peuples (20%)

La Connaissance des peuples donne des informations plus ou moins précises sur « l'étranger », les royaumes proches ou lointains et les coutumes de leurs habitants. Cette compétence peut

servir à propos des différentes peuplades de la Grèce elle-même, afin de connaître les usages en vigueur dans telle ou telle région ou cité. Pour ce qui est des peuples hors de Grèce, le savoir des Grecs sur le reste du monde est encore assez brumeux à l'âge héroïque. Cette compétence permet d'obtenir les meilleures connaissances de l'époque, mais il reste difficile de discerner le vrai du mythique.

Connaissance des religions (10%)

Cette compétence peut servir à propos de la religion grecque elle-même, pour préciser un point du culte, les étapes précises d'un rite local, ou bien la signification de cultes ou d'interdits spécifiques, etc. À haut niveau, elle permet d'avoir quelques vagues notions des religions d'autres peuples comme les Égyptiens, les Tyrrhéniens, les Celtes, les Indiens, etc.

Déguisement (10 %)

Grâce à Déguisement, un personnage peut modifier son apparence. Elle a généralement deux utilités : passer inaperçu dans une foule, ou se « faire la tête » d'un individu précis. Dans le second cas, le meneur de jeu peut imposer des malus aux jets de dés, si la tentative est vraiment trop improbable (un humain à pied essayant de se faire passer pour un centaure n'a aucune chance d'y parvenir).

Discrétion (20%)

Demandez un jet de Discrétion lorsque les personnages ont besoin de se déplacer silencieusement (par exemple pour passer non loin d'une sentinelle). Si le jet est réussi, tout va bien. S'il est manqué, ils ont fait du bruit ou projeté une ombre voyante contre le mur...

Dressage (10%)

Le Dressage permet de mater un animal sauvage ou de l'appivoiser. Son utilisation la plus fréquente est de dresser des montures, mais il est tout à fait possible de l'appliquer à d'autres animaux (oiseaux, singes, chiens...). Notez que le dressage est un processus qui prend du temps. On ne peut pas transformer un pigeon en oiseau messenger en l'espace de quelques heures. Il faut beaucoup d'efforts et beaucoup de patience. Attention dans le cas des chevaux : la Grèce antique ignore l'usage de la selle et des fers à cheval, et les mors sont peu élaborés (d'autres peuples, comme les Amazones ou les Scythes, sont plus avancés dans ce domaine).

Droit, administration, usages (10 %)

Cette compétence est un mélange d'éducation, de politesse, de questions posées aux bonnes personnes et de connaissances théoriques. Elle a plusieurs utilités. Elle permet de connaître les lois ou les usages en vigueur dans la région où se trouve le personnage; de se repérer dans l'administration locale; et de ne pas se faire remarquer comme « étranger » lorsqu'il est loin de chez lui.

Équitation (20 %)

Cette compétence permet d'utiliser les animaux de monte uniquement terrestres. En temps normal, ce n'est pas difficile. Ne demandez un jet d'Équitation que lors des poursuites et autres activités sortant de l'ordinaire, pour vous assurer que les personnages restent en selle. L'Équitation recouvre aussi les soins routiniers à donner aux bêtes.

Esquiver (20%)

L'Esquive est une compétence précieuse en combat. Reportez-vous à ce chapitre pour plus d'informations concernant son utilisation.

Intendance (20%)

Cette compétence recouvre l'art d'administrer une maison, un palais ou un temple : gérer les achats (ou ventes) de provisions et d'autres ressources, ranger, nettoyer, diriger serviteurs et servantes... Cette compétence n'est vraiment utile que pour les personnages de serviteurs et de servantes de haut rang et pour les prêtres et prêtresses en charge d'un sanctuaire (quelle que soit sa taille). Un personnage de famille royale n'en a a priori pas besoin... à moins de se retrouver brutalement réduit en esclavage.

Langue natale (80 %)

Cette compétence concerne uniquement la communication orale (la lecture et l'écriture dépendant de Lire et écrire). Dans le cas d'un personnage natif de Grèce, cette compétence couvre tous les dialectes du grec ancien. Ne demandez un jet de dés dans cette compétence que si le personnage parle à quelqu'un qui s'exprime vraiment dans une langue dialectale très locale, ou bien si le personnage essaie de comprendre un poème qui serait à la fois en dialecte et dans un style érudit ou archaïque (comme peuvent l'être les poèmes de Sappho).

Langue étrangère (00 %)

Chaque langue étrangère est une compétence distincte, et doit être achetée séparément. Comme Langue natale. Langue étrangère permet de parler, de lire et d'écrire. Un score de 10% indique un touriste. À 30%, on peut soutenir une conversation courante, avec un accent abominable. À 50%, on comprend l'argot et à 80 %, on parle sans accent. Exemples de langues : celte, égyptien, scythe, hyperboréen, tyrrhénien (Italie), etc. Vous pouvez décider d'ignorer complètement les divisions de langues si vous préférez, car ce problème ne se pose pas souvent dans les mythes : dans ce cas, mettez-vous d'accord avec votre groupe de jeu au préalable.

Lire et écrire : linéaire (00%)

Lire et écrire le système d'écriture sommaire servant à noter le grec (et dont on dira qu'il s'inspire librement des linéaires A et B du monde mycénien). L'écriture étant encore rarissime à l'âge héroïque, seul un prêtre, un comptable ou parfois un marchand en aura la maîtrise.

Lutte (20%)

Cette compétence représente les connaissances d'un personnage dans les arts martiaux. Cette compétence permet de se battre à mains nues de façon plus efficace qu'en utilisant la compétence Bagarre. Voyez le chapitre sur le combat détaillé pour les règles concernant l'utilisation de cette compétence.

Magie des plantes (00%)

C'est l'une des compétences de magie antique. Celle-ci permet de préparer diverses potions, mixtures, onguents, remèdes ou poisons à l'aide de plantes aux propriétés spéciales. Pour plus de renseignements, voir la description de la magie.

Mantique (10%)

La mantique est la divination, qui permet de prévoir l'avenir par différents moyens. Options de spécialisation possibles : entrailles, vol des oiseaux, onirocritique (interprétation des rêves), présages (éternuements, foudre, statues sanguinolentes, etc.). Il est possible à un personnage de devin ou de prêtre de prendre plusieurs fois cette compétence avec plusieurs spécialisations.

Mythes (20%)

Cette compétence porte sur la connaissance de la cosmogonie et de la théogonie, des divinités, des généalogies des héros, etc. Recourez-y pour les points particulièrement précis, des variantes locales ou peu connues d'un mythe, ou pour les informations anciennes. Note : cette compétence est en gros l'équivalent de la compétence médiévale-fantastique « Légendes » dans *BaSIC*.

Navigation (00 %)

La Navigation est l'art de s'orienter sur l'eau, de manœuvrer un navire (petit ou gros) et de donner des ordres à l'équipage. C'est au pilote d'un navire de réaliser des jets dans cette compétence en cas de besoin. Si un personnage se trouve seul sur une embarcation, ce sera à lui de faire le jet, même s'il n'y connaît rien.

Orientation* (10%)

L'Orientation sert à ne pas se perdre dans un environnement peu familier. C'est un mélange d'inné (sens de l'orientation) et d'acquis (savoir se repérer aux étoiles). Un groupe de personnages évoluant dans une forêt épaisse, ou dans un désert, devra faire régulièrement des jets d'Orientation pour ne pas aller dans une mauvaise direction.

Persuasion (20 %)

Cette compétence sert à convaincre autrui du bien-fondé de ses arguments. Elle permet de simuler des discussions qui seraient trop longues à jouer vraiment, ou peu intéressantes. C'est également elle qu'il faut utiliser si les personnages tentent de plaider leur cause devant un tribunal, de baratiner un garde pour qu'il les laisse passer, etc.

Note au MJ: Attention, cette compétence doit être utilisée avec doigté ! Si vous n'imposez pas de garde-fous, les joueurs peuvent aisément en abuser. Notez qu'elle ne fonctionne pas sur les autres personnages-joueurs. Par ailleurs, ses effets sont limités. On peut convaincre un villageois de vous abriter pour la nuit, un groupe de personnes de s'intéresser aux personnages pendant quelques minutes ou un roi de votre honnêteté. En revanche, on ne peut pas Persuader le grand méchant du scénario de renoncer à ses projets. Utilisez votre bon sens, et n'hésitez pas à vous montrer ferme si les joueurs abusent.

Potions et herbes (10%)

Cette compétence recouvre diverses connaissances concernant les plantes et la meilleure manière de les utiliser. Cette compétence permet de confectionner des potions, des poisons et des remèdes simples. En revanche, elle ne permet pas de préparer des mixtures magiques (seul une magicienne ou un magicien peut le faire à l'aide de la compétence Magie des plantes).

Survie (20%)

Faites faire des jets de Survie lorsqu'un personnage se trouve dans un environnement hostile. Cette compétence permet de chasser, de construire un abri, de trouver un point d'eau, de savoir quelles plantes sont comestibles, etc. Chaque jet réussi fournit grosso modo une journée de vivres et d'eau potable, et une nuit de repos. Les conséquences d'un échec, ou pire d'une maladresse, peuvent être dramatiques.

Note au meneur de jeu : Si vous le désirez, la Survie peut être divisée en plusieurs compétences spécialisées, comme la Survie en forêt, la Survie dans le désert, la Survie en milieu froid, etc.

Vigilance* (20 %)

Utilisez cette compétence lorsqu'un personnage file un suspect, essaye d'écouter une conversation ou de remarquer un indice, monte la garde, est sur le point de se tomber dans une embuscade... C'est une combinaison d'attention, d'ouïe aiguisée et de sixième sens.

Profils de métiers

Pour créer un PJ, si votre PJ est de famille royale, vous avez le droit de répartir vos 300 points de compétences de métier dans les compétences « Souverain ou membre de famille royale » et/ou dans un profil de métier de votre choix qui correspondra alors aux centres d'intérêts du personnage. Vous pouvez ensuite répartir 200 points dans toute compétence qui vous intéresse.

Si votre PJ n'est pas de famille royale, choisissez son profil de métier et répartissez-y 300 points, puis 200 points dans des compétences entièrement à votre choix.

Souverain ou membre de famille royale : sans être un métier, c'est la condition de fait de la plupart des héros et des héroïnes des mythes grecs. Il est donc bon de vous intéresser aux compétences suivantes, utiles voire indispensables pour exercer les responsabilités allant de pair avec une telle condition : Armes d'hast, Art de la guerre, Bouclier, Conduite d'attelage (et/ou Équitation), Droit et usages, Commander, Connaissance des peuples, Persuasion.

Aède : Art : poésie épique et/ou Art : poésie lyrique, Art : musique, Connaissance de la nature, Connaissance des peuples, Mythes, Persuasion, Survie.

Architecte royal : Artisanat : (trois spécialités au choix), Connaissance de la nature, Droit et usages, Lire et écrire : linéaire, Persuasion.

Artisan(e) : Artisanat : (deux spécialités au choix selon le métier concerné), Athlétisme, Bricolage, Commerce, Conduite d'attelage, Survie.

Chasseur/Chasseresse : Athlétisme, Armes d'hast, Armes de jet, Artisanat, Connaissance de la nature, Orientation, Survie.

Devin/Devineresse : Mantique (une ou deux spécialisations au choix), éventuellement Évocation des esprits, et les compétences suivantes : Connaissance de la nature, Connaissance des religions, Droit et usages, Mythes, Persuasion, Potions et herbes.

Éleveur/Éleveuse (bergers, bouviers, chevriers...) : Art : (une spécialité au choix, en général musique, poésie ou menuiserie), Athlétisme, Bricolage, Commerce, Connaissance de la nature, Orientation, Survie, Vigilance.

Guérisseur/Guérisseuse : Connaissance de la nature, Connaissance des peuples, Mythes, Persuasion, Potions et herbes, Survie.

Guerrier/Guerrière : Athlétisme, Armes de mêlée, Armes d'hast, Armes de lancer, Bouclier, Esquive, Discrétion, Vigilance.

Magicien/Magicienne : une ou plusieurs compétences de magie au choix (Évocation des esprits, Magie des plantes, 2 ou 3 sorts de magie des noms), Connaissance de la nature, Connaissance des religions, Persuasion, Survie.

Marchand(e) : Armes de mêlée, Commerce, Connaissance des peuples, Droits et usages, Persuasion, Survie, + Conduite d'attelage et/ou Navigation selon que le marchand voyage sur terre et/ou sur mer.

Marin : Athlétisme, Armes de lancer, Armes de mêlée, Connaissance des peuples, Esquive, Navigation, Orientation, Vigilance.

Mendiant : Armes de mêlée, Bagarre, Discrétion, Esquive, Lutte, Persuasion, Survie, Vigilance.

Nourrice : Art : musique, Art : tissage, Conduite d'attelage, Connaissance de la nature, Connaissance des religions, Droit et usages, Intendance, Mythes.

Prêtre/Prêtresse : Connaissance des religions, Droit et usages, Lire et écrire : linéaire, Mantique (une seule spécialisation au choix), Mythes, Persuasion, Potions et herbes.

Précepteur : Art : musique, Connaissance de la nature, Connaissance des peuples, Connaissance des religions, Droit et usages, Langue étrangère (une au choix), Mythes, Persuasion.

Naissance et jeunesse des personnages

Johann Tischbein, *Les adieux d'Hector à Andromaque*, 1812.

Clôthô est la première des trois Moires, celle qui déroule le fil de la vie des humains sur son fuseau. Vous trouverez ici, à titre optionnel et de simple inspiration, quelques suggestions concernant la naissance et la jeunesse des personnages, afin de vous aider à imaginer rapidement une histoire personnelle typiquement mythologique pour votre héros ou votre héroïne.

1. Ascendance

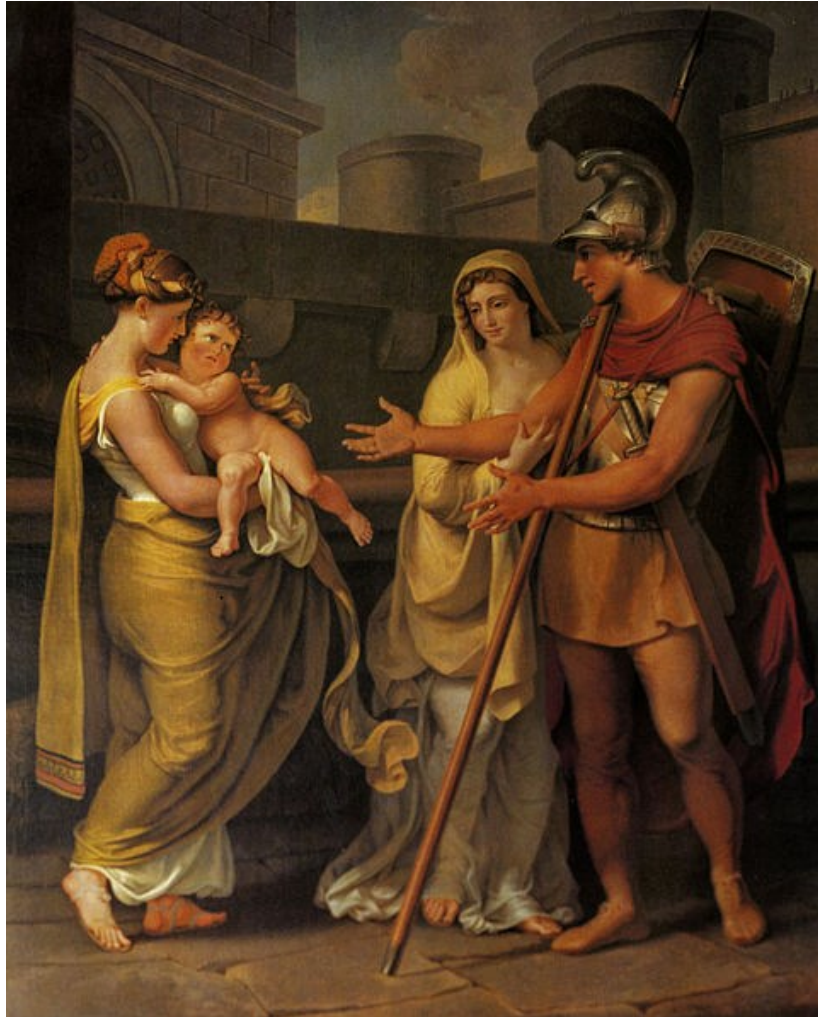
Rappel : la présence de divinités ou d'êtres surnaturels dans l'ascendance d'un personnage ne change rien à ses caractéristiques et compétences, sauf dans de rares cas. Cela influe surtout sur les relations qu'aura le personnage avec telle ou telle divinité.

- **Parents humains.** Les deux parents de votre personnage sont des humains. Il est possible qu'il compte une divinité parmi ses ancêtres.

- **Un parent humain et un parent divin.** L'un des parents de votre personnage est une divinité. Il peut s'agir d'une divinité de l'Olympe, ou bien d'une divinité non olympienne, par exemple un dieu-fleuve, une nymphe (Dryade, nymphe mélienne, Néréide, Océanide, etc.), un des Vents, etc.

- **Un parent humain et un parent non humain.** L'un des parents de votre personnage fait partie d'un des peuples non humains du cosmos. Les principales possibilités jouables sont les satyres et les centaures. Vous pouvez choisir si votre personnage est un humain ou bien s'il appartient au même peuple que son parent non humain (auquel cas, reportez-vous au chapitre consacré à la création de personnages non humains).

(Des personnages issus de l'union entre un parent non humain et un parent divin sont possibles, mais seraient souvent divins eux-mêmes et trop compliqués à jouer.)



2. Milieu social de naissance

- **Enfant légitime d'un couple royal.** Votre personnage est l'enfant légitime d'un couple de souverains. Il peut donc, en théorie, prétendre leur succéder sur le trône de la cité ou du royaume. Motivation possible de votre personnage : tenir son rang, égaler ses ancêtres.

- **Enfant illégitime d'un couple royal.** Votre personnage est un bâtard ou une bâtarde issu d'une relation entre un membre d'un couple royal et une personne qui ne peut pas prétendre rejoindre la famille royale (un serviteur ou une servante, un étranger de rang social trop bas, centaure, satyre, etc.). Le cas est fréquent, en particulier pour les enfants des maîtresses des rois (Priam a de nombreux enfants de femmes du palais en dehors d'Hécube), et en général ces enfants illégitimes sont bien traités, tant qu'ils n'ambitionnent pas ouvertement d'accéder au trône. Remarquez que, si votre personnage est le fruit d'une union entre un humain et une divinité ou une nymphe, il s'agit d'une union assez prestigieuse pour qu'il puisse être considéré comme légitime sans trop de problème.

Motivations possibles de votre personnage : reconnaissance familiale et ascension sociale.

- **Enfant d'une famille aristocratique.** Sans être de sang royal, votre personnage est issu des milieux les plus nobles de sa ville ou de son royaume.

Motivations possibles de votre personnage : tenir son rang ou ascension sociale.

- **Milieu aisé.** Votre personnage est issu d'une famille aisée, comptant par exemple un grand propriétaire agricole, un riche marchand, des artisans prospères ou un(e) aède bénéficiant de nobles protecteurs.

Motivation possible de votre personnage : ascension sociale.

- **(Rare.) Milieu pauvre.** Votre personnage est issu d'une famille pauvre, par exemple des paysans, des éleveurs ou des artisans vivant à la petite semaine. Cela va lourdement influencer ses relations avec les milieux sociaux élevés, où il devra lutter pour prouver sa valeur et son honneur.

Motivation possible de votre personnage : reconnaissance sociale et ascension sociale.

2. bis. Fratrie (optionnel)

Choisissez si nécessaire combien de frères et combien de sœurs a votre personnage. Les enfants uniques sont assez rares, mais possibles. Dans la mythologie grecque, il est normal qu'un couple ait entre un ou deux et cinq ou six enfants. Pour une famille exceptionnellement nombreuse (filles de Thespios, enfants de Priam et d'Hécube), le nombre d'enfants est de pas moins de cinquante (ce n'est pas la peine de trouver des noms pour tous).

Si cela revêt une importance dans les relations entre vos personnages et sa famille proche, déterminez si votre personnage est l'aîné, le cadet, ou quelque part entre les deux, et voyez ainsi grosso modo son âge par rapport à celui des autres membres de sa fratrie.

3. Événements de l'enfance du personnage

- **Jeunesse paisible.** Votre personnage a connu une jeunesse heureuse et sans anicroches au sein de sa famille. Motivation possible de votre personnage : préserver et consolider ce bonheur qu'il a toujours connu.

- **Abandonné à la naissance.** Votre personnage a été abandonné volontairement par ses parents à la naissance. Peut-être a-t-il été « exposé », c'est-à-dire abandonné dans la campagne et livré à l'appétit des bêtes sauvages (comme Œdipe). Peut-être a-t-il été confié aux eaux d'un fleuve, ou aux flots d'une mer. Quoi qu'il en soit, il n'a survécu que grâce à la bienveillance des dieux : à vous d'imaginer comment à l'aide des suggestions présentées plus bas. Motivation possible de votre

personnage : identifier et retrouver ses parents biologiques, se faire enfin apprécier d'eux ou au contraire se venger d'eux.

- **Confié à d'autres à la naissance.** Pour une raison qu'il vous revient d'imaginer (manque d'argent ? Guerre ou menace imminente ? Dilemme moral, secret de famille, chantage ?), les parents de votre personnage ont été dans l'incapacité de se charger de lui et l'ont confié à une autre famille. Motivation possible de votre personnage : découvrir la vérité, aider ses proches, punir ceux qui leur ont fait du mal.

- **Enlevé à la naissance.** Votre personnage a été victime d'un rapt peu après sa naissance. Il ne s'en souvient pas lui-même, mais les intéressés, des témoins, un oracle ou devin ou encore une divinité pourront le lui révéler tôt ou tard. Qui l'a enlevé et pourquoi ? À vous de l'imaginer. Motivation possible de votre personnage : découvrir la vérité, retrouver ses parents biologiques.

- **Orphelin de mère ou de père.** La mère de votre personnage n'a pas survécu à l'accouchement ou est morte peu après ; ou bien c'est son père qui est mort pendant sa petite enfance. Vous pouvez imaginer les conséquences de cette mort (par exemple un remariage du parent survivant). Motivation possible de votre personnage : s'occuper de sa famille en l'absence du parent défunt (par exemple auprès des frères et sœurs).

- **Orphelin.** Les parents de votre personnage meurent pendant qu'il est encore enfant. À vous d'imaginer dans quelles circonstances et, pour la suite, qui a élevé votre personnage. Motivation possible de votre personnage : remplacer ses parents auprès de ses jeunes frères et sœurs.

4. Éducation de votre personnage

Vous pouvez parfois choisir jusqu'à deux choix différents dans cette section.

- **Éducation au sein de la famille.** La situation par défaut, la plus répandue.

- **Éducation dans une famille adoptive.** Votre personnage a été élevé par une famille adoptive : à vous d'imaginer en deux mots quelques-uns des personnages qui la composent et où elle réside.

- **Éducation par un précepteur ou à une nourrice.** Votre personnage, à un moment donné, a reçu l'enseignement régulier d'un précepteur ou d'une nourrice. Il peut s'agir d'une simple idée pour un PNJ allié et serviable (la nourrice Euryclée qui élève Ulysse et le reconnaît à son retour à Ithaque), mais il peut aussi s'agir d'un PJ plus âgé à part entière, voire d'un héros fameux en lui-même (le centaure Chiron, le précepteur Phénix). Je ne connais pas d'exemple de préceptrice, mais c'est faisable en restant dans l'esprit des mythes (il ne serait pas absurde que Circé consente à aider à l'éducation d'un jeune prince ou d'une future magicienne si cela sert ses intérêts, etc.).

- **Éducation chez les bêtes.** C'est un thème peu répandu dans les mythes grecs, mais qu'on peut envisager en songeant à Romulus et Rémus qui n'en sont pas si loin. Votre personnage a donc été recueilli, nourri et élevé par une ou plusieurs bêtes sauvages (exemples : loups, lions, sangliers, tigresses) dans un espace sauvage (déterminez où). Par la suite, il a réintégré le monde humain et reçu une éducation plus humaine : choisissez un autre item de la liste.

5. Incitation à l'aventure

Au besoin, vous pouvez choisir ici de quoi former une première petite aventure que votre personnage a déjà vécue avant le moment où vous commencerez à le jouer. Il peut s'agir d'un événement déclencheur grâce auquel votre personnage se lancera sur les routes, d'un premier exploit qui commence à le faire connaître dans sa région ou le faire sortir de la norme, etc. Vous pouvez choisir jusqu'à deux choix dans la liste ci-dessous.

- **Retrouvailles familiales.** Votre personnage a retrouvé un ou plusieurs membres de sa famille dont il avait été éloigné pendant longtemps ou qu'il n'avait jamais connus.

- **Oracle ou prédiction de devin.** Votre personnage va consulter un oracle ou rencontre un devin, et reçoit une prédiction qui le tire subitement de sa routine quotidienne. À vous de déterminer laquelle. Il peut s'agir d'un élément de destin concernant son avenir (voyez le chapitre sur les éléments de destin des personnages).

- **Indice troublant.** Votre personnage découvre un indice troublant concernant l'un des mystères ou questionnements de sa vie. Dès lors, il va vouloir en savoir plus. À vous de déterminer de quoi il s'agit. Exemple : un témoignage sur un secret de famille oublié, une rumeur sur une situation inquiétante dans le village ou la ville natale du personnage, l'annonce d'une compétition sportive, d'un concours ou d'un personnage cherchant à se marier mais imposant des conditions inhabituelles aux prétendants, etc.

- **Premier exploit.** Votre personnage a accompli une première prouesse sortant de l'ordinaire. Exemples : soulever un énorme rocher, résoudre une énigme, porter secours à quelqu'un (physiquement ou par son intelligence ou sa ruse), tuer un monstre ou survivre à une première confrontation avec un monstre auquel personne n'échappait, débarrasser la région d'un brigand, rencontrer une divinité déguisée ou une nymphe, rencontrer un membre d'un peuple non humain (centaure, satyre), etc.

- **Retour au monde humain (si votre personnage a été élevé chez les bêtes).** Après de longues années dans les espaces sauvages, votre personnage est revenu parmi les hommes. Vous pouvez imaginer un personnage (PNJ ou PJ) qui l'a découvert et recueilli ou convaincu de venir découvrir les sociétés humaines, puis l'a aidé à s'y adapter.

Les destins des personnages



Joannis Doukas, *La Mort d'Achille*, 1880.

Les éléments de destin

Les **éléments de destin** sont une règle optionnelle. Ils vous permettent de fixer rapidement, dès la création d'un personnage, un ou plusieurs éléments importants de son destin. Il peut s'agir des circonstances de sa naissance, mais aussi et surtout de points fixes de son avenir, c'est-à-dire des événements qui sont prévus pour lui par le destin et que dieux et déesses mettront en œuvre quoi qu'il arrive. Ces événements lui arriveront nécessairement à un moment donné dans sa vie, quoi qu'il fasse. Il peut s'agir d'événements qui surviendront au cours de sa vie, ou même des circonstances de sa future mort.

Cette règle vous permet de faire ressentir pendant vos parties le poids du destin et des prophéties tel que peuvent le ressentir les héros épiques ou tragiques. Par exemple, Achille et sa mère Thétis savaient pertinemment que, s'il partait à Troie, il s'y couvrirait de gloire mais n'en reviendrait pas vivant. Un héros comme Œdipe s'est fait annoncer par l'oracle de Delphes qu'il tuerait son père et épouserait sa mère, et a tout fait pour l'éviter, mais en vain, car c'était son destin. Etc.

Les éléments de destin marquent des points fixes du destin des personnages, mais ils n'en précisent généralement pas les circonstances précises, ni le moment exact. Achille ignorait qui le tuerait à Troie, quand et comment. Œdipe avait été prévenu qu'il tuerait son père, mais pas que cela se produirait à une croisée des chemins près de Thèbes.

Deux modes de jeu possibles. Il y a deux façons de jouer avec les éléments de destin :

- **les destins transparents** : au moment de la création de son personnage, le joueur choisit avec le meneur de jeu jusqu'à deux éléments de destin pour son personnage. Avec cette façon de jouer, l'intérêt de la partie ne réside plus dans le fait de construire un destin imprévu à un personnage, mais d'imaginer comment le personnage accomplira ce destin (volontairement ou non).

- **les destins obscurs** : au moment de la création de son personnage, le joueur demande au meneur de jeu de choisir pour lui jusqu'à deux éléments de destin pour son personnage. Le meneur de jeu en choisit un et le note à part, sans le dévoiler à l'avance aux joueurs. Le personnage-joueur pourra recevoir une annonce plus ou moins claire ou énigmatique de l'élément de destin par le biais d'une prophétie, d'un oracle, etc. que le MJ fera intervenir au cours d'un scénario.

Délai d'accomplissement d'un élément de destin. Tout dépend de votre rythme de jeu et du nombre de parties que vous voulez et/ou pouvez jouer. L'accomplissement du destin d'un personnage peut être annoncé longtemps à l'avance et ne se résoudre que longtemps après, ou deux ou trois aventures après, ou directement au cours de la même aventure.

Annonce d'un élément de destin en cours de partie. Il n'est pas obligatoire de recourir systématiquement à des prophéties pour introduire un élément de destin : il peut suffire de l'accomplir, et le MJ annoncera alors au PJ que l'élément vient de se réaliser. Il faut en outre éviter de systématiser le recours à des prophéties pendant les aventures, sans quoi les joueurs se sentiront trop enfermés dans des filets de fatalité ou trop tenus sur des rails dans l'évolution de leurs personnages. Mais une annonce à l'avance d'un élément de destin de temps en temps est un moyen simple et efficace d'enrichir l'intrigue. En cours de partie, un personnage peut se voir annoncer un élément de destin de trois façons différentes :

1. Une prophétie (par un oracle ou un devin). La prophétie est l'annonce de quelque chose qui se produira immanquablement dans l'avenir. Une prophétie peut être annoncée au personnage par un oracle (par exemple la Pythie qui est l'oracle de Delphes) au moment où il va le consulter. Elle peut aussi lui être annoncée par un devin (exemples de devins mythologiques : Tirésias, Amphiaraos, Mopsos, Phinée, Hélénos, Calchas) ou une devineresse (ex. Cassandre).

Les circonstances de la révélation d'une prophétie peuvent être très variables : elle ne se fera pas nécessairement sur commande ! Le devin lui-même peut ne se voir révéler l'information par les dieux que dans des circonstances précises. Et quand bien même un devin connaît l'information, il ne va pas toujours la révéler tout de suite ou sur simple demande : cela peut occasionner toutes sortes de dilemmes (le devin peut craindre que la révélation mette sa vie en danger si l'intéressé la prend mal, il peut être lié personnellement au personnage concerné et vouloir garder pour lui un savoir douloureux, ou encore il peut vouloir tirer profit de ce savoir exclusif s'il est ambitieux ou cupide, etc.).

2. Une malédiction. Une autre façon, plus rare, est que le personnage soit victime d'une malédiction lancée par un autre personnage. Deux cas sont possibles : soit le lanceur de la malédiction se contente de maudire le personnage en laissant aux dieux le soin de la châtier comme ils voudront, soit il précise lui-même ce qu'il souhaite qu'il arrive au personnage (parfois pour lui souhaiter le même genre de sort qu'il a subi lui-même). Naturellement, la malédiction ne s'accomplit que si le personnage qui la lance voit sa malédiction exaucée par les dieux : de ce fait, un personnage-joueur visé par une malédiction a davantage de prise sur cet élément de destin que dans le cas d'une prophétie. Il est impossible d'échapper au destin annoncé par une prophétie, mais, dans le cas d'une malédiction, il est parfois possible de fléchir les dieux.

Attention à ne pas abuser de ce procédé dans vos scénarios : on ne lance pas de malédictions à tort et à travers dans la mythologie grecque, mais seulement dans une situation très grave (exemple : un personnage a tout perdu à cause du PJ, ou le PJ l'a offensé ou mis en colère pour un motif très grave). Il vaut mieux que ce soit un personnage important d'un scénario qui lance la malédiction, et il vaut mieux que les malédictions ratées restent rares, sans quoi ce procédé perdra tout impact dramatique.

3. Une annonce par une divinité. Il peut arriver que ce soit une divinité qui annonce à un personnage un élément de destin. Cela arrive plus rarement dans la mythologie, mais cela arrive.

« **Qui est au courant de la prophétie/malédiction/etc. qui concerne mon personnage ?** » De fait, dans la mythologie grecque, on observe que les prophéties et autres annonces du futur restent un savoir confidentiel, voire purement et simplement secret. Par exemple, les effroyables prédictions concernant Œdipe n'ont pas ruiné sa réputation dès sa jeunesse : les gens ne savaient pas que l'oracle de Delphes lui avait fait d'horribles prédictions. Bref, en général, dans le cas d'une prophétie ou d'un oracle, seul le personnage qui fait la révélation et le personnage concerné sont au courant. Un oracle ou un devin n'est pas libre de crier son savoir sur les toits : il ne peut le révéler qu'aux principaux intéressés et, s'il s'avère trop bavard, il peut être puni par les dieux pour cela. Le personnage concerné, de son côté, est libre de choisir de mettre au courant telle ou telle personne de son entourage, mais il aura rarement intérêt à le faire.

Comme tout secret, une prophétie constitue un savoir synonyme de pouvoir et peut donner lieu à révélations, trahisons, déformations, interprétations, récupérations à des fins de complots, etc. Sans parler des ambitieux assez fous pour faire courir des rumeurs ou de fausses prophéties pour mieux accomplir leurs desseins, ce qui revient à braver à court ou long terme le courroux du dieu dont la parole a été ainsi déformée ou usurpée.

(Ne pas) échapper au destin. Jouer un personnage dont on connaît obscurément le destin change un peu la donne, mais ne diminue en rien le plaisir du jeu. Il peut être très intéressant de jouer les réactions d'un personnage confronté à une prophétie et la façon dont cela peut influencer sur le cours de sa vie, selon que sa personnalité le porte à ne rien à faire, ou à tenter d'aider le destin, ou à tenter d'éviter à tout prix son accomplissement, parfois en bouleversant sa vie et ses projets. Dans ce dernier cas, on sait que le destin s'accomplira quand même, mais il est d'autant plus intéressant d'imaginer comment et de découvrir dans quelles circonstances.

Dans tous les cas, tenter d'éclaircir une prophétie à la formulation particulièrement retorse peut constituer une enquête en soi, et en reconnaître l'accomplissement proche est une occasion pour les joueurs d'exercer leurs neurones.

Les éléments de destin comme inspiration pour les scénarios. Les éléments de destin constituent une source d'inspiration pratique et abondante pour des péripéties, des rebondissements, voire des scénarios entiers. Ils peuvent faciliter la tâche au meneur de jeu cherchant à bâtir des intrigues réellement centrées sur les personnages.

Si vous choisissez de prévoir deux éléments de destin pour un personnage, la simple combinaison entre deux éléments peut suffire à faire naître un dilemme, un conflit ou une intrigue. Par exemple, si un personnage se voit prédire *d'une part* qu'il deviendra roi de Mycènes où règne un Pélopie et *d'autre part*, qu'il sera tué par un Pélopie, il sera alors partagé entre l'ambition de régner sur une cité aussi florissante et la crainte de se trouver en conflit avec la lignée des Pélopiques.

Vous trouverez ci-dessous une liste d'éléments de destin typiques de ce qui se produit dans les mythes grecs et qui est souvent annoncé aux personnages par prophéties ou signes interposés.

Ambiances des éléments de destin. Les éléments de destin peuvent orienter fortement l'atmosphère de la vie d'un personnage. Certains peuvent lui donner une tournure plus épique (dans la lignée de l'*Illiade* et de l'*Odyssée* par exemple) ou plus tragique (dans la lignée d'Eschyle, Sophocle ou Euripide). C'est pourquoi certains éléments de destin sont suivis d'une indication entre parenthèses renseignant sur le style de destin auquel elles se prêtent : « épique » ou « tragique ». D'autres ne sont donc pas associés à un genre particulier. Ne vous sentez pas limités outre mesure par ces indications : avec un peu de mise en scène, n'importe quel élément de destin peut être utilisé pour servir à alimenter n'importe quel type d'atmosphère, selon les circonstances dans lesquelles il s'accomplit.

Éléments de destin non prophétisables. Il y a des annonces sur l'avenir qu'on ne trouve jamais dans les prophéties dans les mythes grecs. Par exemple, autant il peut arriver qu'un héros se fasse prédire qu'il va tuer son père, autant aucun oracle n'avertit jamais les gens qu'ils seront victimes d'une métamorphose ou qu'ils seront changés en constellations à leur mort. J'indique donc à côté de certains éléments la mention « **NP** » entre parenthèses pour indiquer qu'on ne les trouve pas dans les prophéties « à l'antique ». Rien ne vous empêche de mettre quand même en scène des oracles annonçant ce genre de chose si cela vous plaît mieux.

Le fil de Lachésis : événements pendant la vie du personnage

Lachésis est la deuxième Moire, celle qui dévide le fil de la vie des humains. Vous trouverez ici des éléments de destin fixes qui surviendront **pendant la vie du personnage**.

Image : Marcel Baschet, *Œdipe maudit Polynice*, 1883.

Accession au trône. Le personnage deviendra roi ou reine d'une cité et de son territoire.

Amour fidèle (NP). La vie du personnage sera marquée par une relation amoureuse réciproque et potentiellement très durable dans laquelle il ou elle fera tout pour se montrer aussi fidèle que possible, quoi qu'il arrive (exemples : Ulysse et Pénélope, Hector et Andromaque).

Amour passionnel (NP). La vie du personnage sera marquée par une passion amoureuse particulièrement dévorante envers quelqu'un. Rien ne dit si ces sentiments seront réciproques, ni pendant combien de temps, ni s'ils seront uniques ou si le personnage connaîtra d'autres amours à d'autres moments de sa vie, ni comment les choses finiront. Mais le personnage sera suffisamment sous l'emprise d'Aphrodite et d'Éros pour ne pas hésiter à bouleverser sa vie ou à commettre toutes sortes de folies au service de pareils sentiments (exemple : Hélène et Pâris).

Anthropophagie ou quasi anthropophagie (tragique, NP). Le personnage mangera de la chair humaine ou manquera de peu en manger. Il pourra



s'agir d'un acte involontaire (comme c'est le cas en général) ou volontaire (rarissime). Pensez aux cas d'enfants tués et servis à leurs parents par un ennemi, comme dans la rivalité entre Atrée et Thyeste ou dans l'horrible affaire de Procné, Philomèle et Térée.

Déchéance (tragique). Le personnage commence en ayant de bonnes raisons d'être heureux : il peut s'agir de richesses, d'une situation de pouvoir, d'une famille nombreuse et aimante, de la prospérité dans le commerce, etc. Mais il est écrit qu'il va perdre tout ou partie de ces ressources pendant sa vie : au choix, cela peut être parce qu'il perdra son trône s'il était roi, ou parce qu'il perdra ses richesses, ou parce qu'il perdra tout ou partie de sa famille, etc. Cela ne signifie pas nécessairement qu'il en mourra ou qu'il restera dans cet état jusqu'à la fin de sa vie, mais il connaîtra des moments pénibles.

Si vous prenez cet élément de destin deux fois, cela donne une orientation résolument tragique au destin du personnage, dont toute la vie ne sera qu'une longue suite d'événements affligeants (pensez au destin d'Hécube, l'épouse de Priam, dans les tragédies grecques : reine de Troie et mère de plusieurs dizaines de héros et d'héroïnes, elle voit au cours de sa vie tous ses fils tomber au combat sans succès contre les Achéens, puis sa ville dévastée et détruite par les flammes, son mari égorgé par Néoptolème, ses filles et elle-même réduites en esclavage...).

Descendance fauchée (tragique). Le personnage verra mourir l'ensemble de ses enfants au cours de sa vie (exemples : Égyptos, Niobé, Hécube...).

Descendance glorieuse (épique). Les enfants, voire les descendants du personnage sur plusieurs générations, connaîtront un destin grandiose.

Descendance nombreuse. Le personnage aura pas moins de cinquante enfants (fils, filles ou les deux, ce n'est pas fixé). Si le personnage est un homme, les enfants pourront être issus de plusieurs femmes ; si c'est une femme, ils pourront être issus de plusieurs hommes (il peut s'agir de mariages successifs ou de maîtresses ou d'amants, ou encore d'enfants issus d'esclaves et autres serviteurs ou servantes).

Descendance royale. Les enfants et/ou les descendants du personnage accèderont au trône à un moment donné. Cela ne dit pas si le personnage lui-même montera sur le trône ou non.

Exil (tragique). Le personnage connaîtra le bannissement ou l'exil hors d'une cité où il aura résidé. Cela pourra se produire de façon justifiée ou injustifiée, à titre temporaire ou à vie.

Fondation d'une ville. Le personnage fondera une ville au cours de sa vie. (S'il en fonde plusieurs, la ville qu'il était destiné à fonder connaîtra elle-même un destin particulièrement remarquable, en bien ou en mal.)

Gloire guerrière (épique). Le personnage deviendra fameux pour ses exploits au combat.

Inceste (tragique). Le personnage sera impliqué dans un inceste avec un membre de sa famille proche : père ou mère, frère ou sœur, beau-père, belle-mère, beau-fils ou belle-fille, demi-frère ou demi-sœur (tout cela relève de l'inceste aux yeux des Grecs anciens). Plusieurs cas de figures sont possibles. L'inceste pourra être volontaire (ex. : Phèdre ayant des sentiments pour son fils Hippolyte ; Oinomaos désirant parfois sa propre fille Hippodamie) ou subi (ex. Hippolyte ayant à faire face aux avances de Phèdre, etc.). Il pourra relever du sentiment profond ou du désir sexuel brut. Il pourra en rester au stade du désir ou être consommé (un inceste subi et consommé

signifiant se faire violer par un membre de sa famille proche). Les prophéties n'annoncent en général que l'inceste, sans préciser les détails.

Meurtre. Le personnage commettra un meurtre, c'est-à-dire un acte provoquant *volontairement* la mort de quelqu'un, avec toutes les conséquences que cela implique (risque de condamnation à l'exil voire pire, nécessité de se purifier, risque de vengeance de la part de la famille et des alliés de la victime, etc.).

Premier inventeur (NP). Le personnage créera ou introduira en Grèce une nouveauté qui changera la vie des Grecs et lui vaudra de rester dans les mémoires. Il peut s'agir d'une invention technique, mais aussi d'une innovation culturelle, d'une institution politique ou religieuse, etc.

L'invention peut consister en une innovation politique (la première royauté parlementaire, la première démocratie directe...), une institution religieuse (inventer une charge de prêtre pour garder les restes d'un héros mort ou un objet sacré découvert pendant une aventure) ou une pratique culturelle (inventer un nouveau type de sacrifice ou au contraire interdire des pratiques cruelles ou archaïques), ou encore un nouvel outil (exemple : Bellérophon invente le mors avec l'aide d'Athéna, Palamède invente plusieurs lettres du futur alphabet grec ; Dédale améliore les techniques architecturales et hydrauliques), une nouveauté artistique (Pélops introduit en Grèce des types d'airs musicaux venus de Lydie ; Thésée invente la danse du Labyrinthe à son retour de Crète ; on peut aussi imaginer d'inventer un instrument de musique, un type de sculpture ou de peinture murale ou sur vases, etc.) ou encore culturelle (un nouveau sport, par exemple).

Tuer un hôte ou un ami. Le personnage tuera quelqu'un qui lui sera pourtant venu en aide au cours de sa vie : un(e) hôte qui l'aura accueilli avec bienveillance, un(e) allié(e) à la guerre, un(e) ami(e), etc.

Tuer un membre de sa famille (tragique). Le personnage tuera un membre de sa famille proche : père ou mère, frère ou sœur, époux ou épouse, amoureux ou amoureuse. L'élément de destin ne fixe rien sur la façon dont cela se passera : il pourra s'agir d'une mort provoquée volontairement (meurtre, combat tragique) ou involontairement (accident).

Tuer au combat un adversaire redoutable (épique). Le personnage tuera au combat un héros ou une héroïne particulièrement redoutable. Il ne sait pas son nom, mais la prophétie peut mentionner son ascendance (exemple : « tu tueras au combat un fils de Zeus ») ou sa famille héroïque (exemple : « un descendant de Cadmos ») ou son peuple (« une Amazone »), ou encore son statut social (« un puissant roi/une puissante reine »).

Les ciseaux d'Atropos : circonstances de la mort du personnage

La troisième et dernière Moire, Atropos, coupe le fil de la vie et provoque la mort des humains. Voici quelques éléments de destin possibles pour cerner à l'avance les circonstances de la mort du personnage.

Mort dans la fleur de l'âge (épique). Le personnage mourra jeune (avant 30-35 ans). Aussi curieux que cela puisse paraître, ce n'est pas nécessairement une perspective horrible pour un Grec de l'Antiquité : le personnage ne connaîtra pas la vieillesse douloureuse, avec son enlaidissement et son cortège de maladies et de désagréments. Il laissera uniquement le souvenir de sa jeunesse. Il ne lui reste plus qu'à marquer les mémoires afin de ne pas sombrer dans l'oubli...

Mort dans un lieu ou un type de lieu particulier. Le personnage mourra dans un endroit précis (exemple : à Athènes, en Scythie) ou dans un type de lieu particulier (exemple : le personnage mourra chez lui, ou chez un hôte, ou encore il mourra en mer, ou dans une forêt, ou dans un temple – plus déroutant puisqu’il est interdit d’y apporter des armes ou d’y tuer quelqu’un – etc.). Il peut aussi s’agir d’un lien plus vague avec un lieu, comme c’est le cas dans l’annonce de la mort d’Ulysse : « ta mort viendra de la mer » (Ulysse finit tué par Télégonos, fils engendré avec Circé sur l’île lointaine d’Aiaïé, et qui arrive donc à Ithaque par la mer, armé dans certaines variantes d’une lance dont la pointe est un dard de raie).

Mort de la main d’un membre de sa famille (tragique). Le personnage sera tué par un membre de sa famille proche (père/mère, frère/sœur, époux/épouse, oncle/tante, ou encore amoureux/amoureuse). La mort pourra être causée volontairement ou accidentellement.

Mort à l’issue d’une grossesse (tragique). Cet élément de destin est réservé aux personnages féminins. Le personnage mourra en accouchant d’un enfant. L’élément de destin ne précise pas si l’enfant survivra.

Mort liée à un animal, à un objet, à un élément. La mort du personnage sera provoquée par un type d’animal ou de créature particulier (exemple : « méfie-toi des cerfs »), ou bien par un objet en particulier (exemple : « méfie-toi des couteaux »), ou encore être lié à un élément (« ta mort viendra de l’eau » ou « de l’air »). Les autres détails des circonstances de la mort ne sont naturellement pas précisés.

Mort liée à un héros ou à une famille particulière (épique). Le personnage mourra des mains d’un héros ou d’une héroïne ou d’une créature dont le destin précise l’ascendance (exemple : un fils d’Apollon, une descendante d’Arès, ou un membre de la lignée des Atrides, etc.).

Mort/métamorphose (NP). Le personnage ne mourra pas vraiment mais sera métamorphosé définitivement par les dieux en quelque chose de non humain, de sorte qu’il ne sera plus jouable. Il peut s’agir d’une métamorphose animale (Arachné changée en araignée), végétale (Daphné changée en laurier, Hyacinthe en fleur du même nom, etc.), minérale (Niobé changée en rocher), voire en source ou en cours d’eau, ou encore en créature monstrueuse (Scylla changée en monstre hybride dont le bas du corps est fait de têtes de chiens).

Les circonstances de la métamorphose peuvent être très variables : elle peut constituer un châtiment (Athéna change Arachné en araignée car la mortelle a tenté de rivaliser avec elle ; Héra change Callisto en ourse parce qu’elle a couché avec Zeus), mais aussi un moyen de dernier recours pour résoudre un conflit aigu (Daphné est sur le point d’être violée par Apollon et demande aux dieux de lui échapper : Zeus la



change en laurier), une échappatoire faute de mieux (Io changée en vache au moment où Héra va s'apercevoir qu'elle a couché avec Zeus), un soulagement dans une situation difficile (Niobé est incapable de calmer ses larmes après la mort de ses enfants : les dieux la changent en pierre dont jaillit une source ; Hécube est si misérable que les dieux la changent en chienne), voire un moyen d'atténuer le deuil à la mort d'un être aimé (Apollon aime Hyacinthe et quand ce dernier est mourant, il le change en une fleur nouvelle pour qu'un souvenir de lui reste sur terre à jamais).

Image : John William Waterhouse, *Apollon et Daphné*, 1908.

Mort par catapontisme (NP). Le personnage mourra en étant jeté à l'eau, par meurtre ou par accident (ou bien en s'y jetant, mais c'est alors une mort par suicide : voyez plus loin). En général, l'étendue d'eau où un personnage héroïque meurt ainsi garde son nom (exemple : la mer Égée, la Mer icarienne, la mer de Myrto dont le nom viendrait de la noyade de Myrtilos...).

Mort par engloutissement sous la terre. Le personnage connaîtra une mort surnaturelle consistant à être englouti sous la terre. Exemple : le devin Amphiaraos savait qu'il mourrait lorsque la terre s'ouvrirait et engloutirait son char (ce n'était pas une énigme ou une métaphore : c'est exactement ce qui s'est passé). Œdipe, dans *Œdipe à Colone* de Sophocle, sait qu'il mourra à Colone et se sent appelé par la voix des dieux vers un lieu précis à l'écart du village, où il disparaît dans des circonstances mystérieuses (avec pour seul témoin Thésée) ; son esprit devient une puissance bénéfique pour la cité la plus proche, Athènes.

Mort par foudroiement (NP). Le personnage finira foudroyé. Normalement, on ne peut être foudroyé que par Zeus, le seul à utiliser cette arme couramment, et il ne peut s'agir que d'un châtiment pour un acte sortant de la mesure (exemples : Capanée qui tient des propos orgueilleux sur les dieux pendant la guerre des Sept Chefs contre Thèbes, Asclépios qui est si doué en médecine qu'il finit par ressusciter un mort). Il arrive parfois, cependant, que la foudre soit simplement utilisée comme avertissement de dernier recours pour séparer des adversaires (Apollon et Héraclès lorsqu'ils se disputent le trépied du sanctuaire de Delphes) : mais dans ces cas, elle ne provoque pas la mort.

Suicide (NP). Le personnage sera amené à se suicider (les motifs peuvent être multiples : la honte dans le cas de Jocaste découvrant son inceste, la jalousie dans le cas d'Ajax qui convoite en vain les armes du défunt Achille, etc.).

Éléments de destin plus complexes

Les exemples donnés ci-dessus restent relativement simples, voire très clairs, par rapport à ce qu'on trouve régulièrement dans les mythes grecs. Voici quelques exemples dont vous pouvez vous inspirer pour composer vos propres éléments de destin, oracles et prophéties :

- « **Méfie-toi de l'homme qui n'aura qu'une seule sandale** », prophétie faite à Pélidas, usurpateur du trône d'Iolcos. L'homme en question est Jason, qui avait perdu une sandale peu avant son arrivée à Iolcos en faisant traverser la rivière à pied sec à une vieille dame. Jason arriva à Iolcos et déclara franchement son projet de reprendre le trône qui lui appartenait légitimement (Pélidas avait détrôné Aïson, père de Jason). Pour se débarrasser de lui sans se salir encore les mains, Pélidas l'envoya chercher la toison d'or en Colchide, tâche impossible... Le mythe a retenu la suite.

- « **Si tu engendres un fils, ce fils te tuera.** » Prophétie adressée à Laïos, roi de Thèbes, par l'oracle de Delphes. Laïos et Jocaste s'abstiennent longtemps mais un fils finit par naître : ils le

font exposer sur le mont Cithéron, à la merci des bêtes sauvages, mais l'enfant est sauvé et recueilli par un berger à leur insu, et le destin se met en marche : cet enfant sera Œdipe.

- « **Tu seras tué par ton gendre.** » Prophétie faite à Oinomaos fils d'Arès, roi de Pisa, petite cité du Péloponnèse. Oinomaos résout d'empêcher sa fille Hippodamie de se marier en imposant à ses prétendants une épreuve impossible : le vaincre lors d'une course de chars, lui qui possède des chevaux divins offerts par Arès et plus rapides que n'importe quel cheval ordinaire. Il est finalement battu par Pélops, qui (selon les variantes) dispose d'un attelage divin offert par Poséidon ou a su soudoyer son cocher Myrtilos avec l'aide d'Hippodamie afin que Myrtilos sabote le char de son maître. Oinomaos ne survit pas à la course.

- « **Lorsque tu verras un lion et un sanglier se battre sur ton seuil, tu leur donneras en mariage tes deux filles.** » La prophétie était adressée par Apollon à Adraste, roi d'Argos. Elle se réalisa lorsque Polynice, exilé de Thèbes par son frère Étéocle, miséreux et couvert d'une peau de lion, s'arrêta un soir épuisé au seuil du palais d'Argos. Il y trouva Tydée, farouche guerrier revêtu de la peau du sanglier de Calydon, qui dormait là et refusa de partager sa place, de sorte que les deux héros en vinrent aux mains. Lorsqu'Adraste les découvrit, il les accueillit et leur donna en mariage ses deux filles, Argie à Polynice et Dépile à Tydée. Tous devinrent de solides alliés dans la guerre des Sept Chefs contre Thèbes. (Mentionné dans la *Thébaïde* de Stace, livre I.)

- « **Quand, porté sur un rivage inconnu, ayant épuisé tes vivres, la faim te forcera à manger les tables, alors souviens-toi d'espérer pour ta fatigue une demeure, de placer ici un premier établissement et d'édifier un retranchement.** » Prophétie adressée à Énée le Troyen par l'ombre de son père Anchise pendant sa descente aux Enfers guidée par la Sibylle de Cumès. Quelque temps après, Énée, à la tête des survivants de Troie, aborde en Hespérie (l'Italie), dans le Latium. Alors, ses marins, faute de viande et de provisions suffisantes pour faire un bon repas, improvisent un pique-nique frugal en utilisant de larges galettes de froment comme tables, qu'ils finissent par manger aussi. Énée reconnaît alors la prophétie paternelle et comprend que son voyage est terminé. (Mentionné par Virgile, *Énéide*, VII, 107-134.) Un peu plus tard, le fleuve Tibre apparaît en rêve à Énée et lui confirme qu'il est bien au bon endroit malgré la guerre qui le menace : il lui prédit qu'à **l'endroit où il trouvera une truie blanche allaitant ses petits, son fils Ascagne, devenu adulte, fondera plus tard la ville d'Albe** (« la blanche » en latin). (Mentionné dans l'*Énéide*, VIII, 36-50.)

Un exemple historique chez Hérodote :

« **Fiez-vous à la muraille de bois.** » Prophétie adressée aux Athéniens par l'oracle de Delphes pendant la deuxième guerre médique (en 480 av. J.-C.), au moment où l'armée perse menée par Xerxès est en train d'envahir l'Attique. Certains pensent qu'il faut se fier aux murs de bois de l'Acropole, mais le stratège Thémistocle propose au contraire d'abandonner temporairement la cité et de tout miser sur une autre « muraille de bois » : la flotte de guerre, composée d'entre cent et deux cents trières. Les victoires maritimes comme Salamine accomplissent la prophétie, avec un coup de pouce de Thémistocle.

Prophéties générales

En dehors des éléments de destin fixes concernant des personnages en particulier, il faut rappeler que les mythes grecs mentionnent régulièrement des prophéties plus générales, dont on ignore qui va les accomplir. Il n'y a pas besoin de règles particulières pour vous en servir : voici quelques exemples à titre de simples inspirations.

- « **Pour remporter la victoire, tu dois immoler à Coré, fille de Déméter, une jeune vierge de noble lignée.** » Prophétie adressée à Démophon, roi d'Athènes, sur le point d'entreprendre une guerre défensive contre Eurysthée, roi d'Argos, afin de soutenir les Héraclides à qui il a accordé son hospitalité. Démophon et Iolaos, guide des Héraclides, ne savent plus quoi faire, mais Macarie, aîné des filles d'Héraclès, se porte volontaire pour être sacrifiée. Dès lors, l'armée d'Athènes remporte la victoire, Eurysthée est capturé et les Héraclides libérés de leur persécuteur. (Mentionné chez Euripide, *Les Héraclides*.)

- « **Le premier guerrier achéen qui posera le pied sur le rivage de Troie sera aussi le premier à y périr.** » Prophétie concernant l'arrivée de la flotte des Achéens à Troie au début de la guerre de Troie. Toute l'armée connaissait la prophétie et personne n'osait poser le pied sur le rivage. Ce fut finalement Protésilas fils d'Iphiclos, jeune prince de Thessalie tout juste marié au moment de la guerre, qui eut le courage de poser le premier le pied sur le rivage de Troie. Il fut tué peu après par Hector, mais resta dans les mémoires de cette façon.

Résumé de la création de personnage

1. Imaginer votre personnage

- Votre personnage est-il **un humain** ou un non humain ? Dans *Kosmos*, la grande majorité des personnages joueurs sont humains. Pour jouer un centaure ou un satyre (pas plus d'un par groupe sauf scénarios exceptionnels), discutez avec votre meneur de jeu.

- Quel est le **sexe** de votre personnage (homme, femme, entre les deux) ?

- Quel est son **âge** ?

- Quelle est son **apparence**, en quelques mots (taille, carrure, couleur des cheveux, des yeux et de la peau, forme du visage, poids, signes particuliers...).

- Imaginez quelques **traits de caractère** de votre personnage.

- Quelles sont ses **occupations principales** ? Est-il de famille royale ? A-t-il un métier ?

- Quel est le **nom** de votre personnage ?

- Imaginez grosso modo l'**histoire personnelle** de votre personnage, en particulier ses parents et sa famille (dont ses liens de parenté avec d'autres PJ), son lieu de naissance et sa jeunesse. Si vous manquez d'idées, voyez plus bas l'option « Les dons de Clôthô ». Remarque : le fait que votre personnage descende ou non d'une divinité ne conditionnera pas son métier ou ses capacités.

2. (Optionnel) Le Destin de votre personnage

I. Les dons de Clôthô. Si vous n'avez pas d'idée pour les origines et la jeunesse de votre personnage, consultez le chapitre « Naissance et jeunesse des personnages » et choisissez-y une option dans chacune des cinq rubriques. Si vous aviez déjà imaginé tout cela, passez à la suite.

II. Les éléments de destin. Si vous jouez avec les éléments de destin, choisissez avec le meneur de jeu si vous voulez jouer en mode « destins transparents » ou « destins obscurs ».

=> Si vous jouez en mode « destins obscurs », patientez pendant que le meneur de jeu regarde le chapitre sur les éléments de destin et y choisit jusqu'à deux éléments de destin pour les événements de la vie de votre personnage puis un élément déterminant son type de mort. Il s'en inspirera pour les futures péripéties qu'il réservera à votre personnage au cours de ses aventures.

=> Si vous jouez en mode « destins transparents », choisissez-vous-même ces éléments de destin. Vous discuterez ensuite avec le meneur de jeu pour imaginer comment ils pourraient se réaliser au cours des futures aventures du personnage.

3. La partie technique

La partie technique est expliquée ici pour un personnage humain. Pour un personnage non humain, reportez-vous au chapitre « Créer un personnage non humain » ou demandez au MJ.

Les caractéristiques

- Lancez **2d6+8**, c'est-à-dire lancez deux dés à six faces dont vous additionnez les résultats avant d'ajouter encore 8 : vous obtenez un résultat compris entre 10 et 20. Lancez ainsi les dés cinq fois

de suite, puis attribuez les scores aux caractéristiques suivantes : **FORce, CONstitution, INTelligence, POUvoir, DEXtérité.**

- Lancez ensuite **1d6+14** deux fois. Vous obtenez deux résultats compris entre 15 et 20. Attribuez-les à la **Taille** et à l'**APParence** selon vos préférences.

Attributs physiques

Bonus aux dommages. Additionnez la **FORce** et la **Taille** du personnage et consultez le tableau à droite.

Points de vie de base. Somme de la **Taille** + **CONstitution** du personnage, le tout divisé par deux.

Mouvement. Pour un humain, il est de 8.

Bonus aux dommages	
FOR+TAI	Bonus
16 à 24	Aucun
25 à 32	+2
33 à 40	+4
41 à 56	+6

Attributs éthiques

Points de Démesure. Votre personnage commence avec 0 points de Démesure, sauf exception.

Hubris (Démesure). Hubris de votre personnage = son nombre de points de Démesure divisé par 10 et arrondi au supérieur. Sauf exception, votre personnage commence avec 0 en Hubris.

Aidôs (Humilité) : L'Aidôs de votre personnage est égale à 10 moins son Hubris. Sauf exception, votre personnage commence avec 10 en Aidôs.

Les compétences. Les compétences sont exprimées sur une échelle de 100. Aidez-vous de la liste des compétences et de celle des profils de métiers. Si vous créez un personnage pratiquant la magie des noms ou l'évocation d'esprits, prévoyez de garder des points pour les compétences de sorts (voyez plus bas).

=> Si votre PJ est de famille royale, répartissez 300 points de compétences de métier dans les compétences « Souverain ou membre de famille royale » et/ou dans un profil de métier de votre choix qui correspondra alors aux centres d'intérêts du personnage. Répartissez ensuite 200 points dans toute compétence de votre choix (même celles où vous aviez déjà mis des points).

=> Si votre PJ n'est pas de famille royale, choisissez son profil de métier et répartissez 300 points dans les compétences du métier, puis 200 points dans toute compétence de votre choix.

(Optionnel) Si vous créez un personnage pratiquant la magie.

Pour un personnage généraliste

Votre personnage aura des pouvoirs plus diversifiés mais progressera plus lentement dans chaque magie. Choisissez des sorts dans toutes les magies mais avec les limites suivantes :

- **magie des plantes** : un ou des sortilèges dont les Difficultés additionnées ne dépassent pas 15.
- **magie des noms** : un seul sortilège qui devient une compétence avec une base de 30%.
- **évocation d'esprits** : un seul sortilège qui devient une compétence avec une base de 30%.

Pour un personnage spécialiste

Votre personnage maîtrisera plus vite de puissants pouvoirs dans son domaine mais les autres lui seront fermés. Sélectionnez des sorts dans une seule magie avec les limites suivantes :

- Spécialiste de **magie des plantes** : un ou des sortilèges de magie des plantes dont les Difficultés additionnées ne dépassent pas 25.
- Spécialiste de **magie des noms** : jusqu'à trois sortilèges de magie des noms, qui deviennent des compétences avec une base de 50%.

- Spécialiste en **évocation d'esprits** : jusqu'à deux sortilèges d'évocation d'esprits qui deviennent des compétences avec une base de 50%.

Possessions et équipement de départ

Dernière étape : discutez avec le meneur de jeu des possessions du personnage :

- Quelles sont **ses possessions**, sa demeure, éventuellement ses richesses (là encore, en gros) ?
- Quel est **l'équipement** qu'il a sur lui au début de l'aventure (vêtements, armes, monture et/ou char, autres objets divers) ?

Votre personnage est alors prêt pour ses premières aventures dans le monde des mythes !

III. Le livre du système de jeu

*Dans cette partie, vous trouverez toutes les règles et mécanismes de jeu de Kosmos.
Seul le meneur de jeu a réellement besoin de lire cette partie en entier.*



Jules Lefebvre, *La mort de Priam*, 1861.

Règles de simulation



Arnold Böcklin, *Ulysse et Polyphème*, 1896.

Cette section reprend le moteur de base des règles de simulation de BaSIC. Les règles optionnelles propres au jeu Kosmos seront présentées dans les chapitres suivants.

Les règles de base

Règle n°1 : une action impossible à rater réussit toujours, sauf si un dieu s'en mêle.

Règle n°2 : une action impossible à réussir échoue toujours, sauf si un dieu s'en mêle.

Règle n°3 : dans tous les autres cas, effectuez un jet de caractéristique ou de compétence. Un dieu peut s'en mêler, là aussi.

Règle n°4 : l'ambiance « mythologie grecque » et le plaisir de jouer ensemble priment sur les règles si celles-ci vous ennuiant, du moment que vous êtes d'accord entre vous.

Actions immanquables. D'une manière générale, il est parfaitement inutile d'avoir recours au système de simulation pour connaître le résultat d'une action de la vie courante. Un héros n'a aucun besoin de faire un jet de dés pour savoir s'il réussit à mettre un pied devant l'autre dans des circonstances normales.

Actions impossibles. À l'inverse, certaines actions sont impossibles à accomplir, même pour des héros ou des héroïnes. Si un personnage tente une action absurde comme sauter du haut d'une falaise sans la moindre précaution, il y laissera la vie.

Les dieux peuvent toujours s'en mêler. Les divinités du cosmos peuvent toujours intervenir dans la vie des mortels, surtout des héros et des héroïnes. Ils ne le feront en général que dans les moments décisifs ou lorsque les personnages feront appel à eux. Cet aspect du jeu est couvert par les règles optionnelles concernant les Exploits et les prières.

Jets de dés

Les règles de simulation interviennent la plupart du temps dans les situations comprises entre ces deux extrêmes, dans les circonstances où la réussite est tout aussi possible que l'échec, et où l'une comme l'autre auront des conséquences sur le reste de l'aventure. Le résultat de l'action

dépend en partie du hasard et d'éventuelles interventions des dieux, mais surtout des capacités de celui qui l'entreprend.

Abréviations des dés. Chaque fois qu'il est question de lancer un ou plusieurs dés, on utilise pour plus de rapidité une abréviation du type :

(nombre dés à lancer)d(nombre de faces de chaque dé)

Par exemple, si vous lisez : « lancez **2d6** », cela signifie : « lancez deux dés à six faces et additionnez leurs résultats (le résultat est donc compris entre 2 et 12) ».

Les jeux de rôle utilisent de nombreux types de dés différents en plus des dés classiques à six faces : les **d4** (dés à quatre faces), les **d8** (dés à huit faces), les **d10** (dés à dix faces), les **d12** (dés à douze faces) et les **d20** (dés à vingt faces). Dans Kosmos, vous aurez surtout besoin de dés à six et à dix faces.

Certains jets de dés demandent d'ajouter ou de soustraire un nombre au résultat des dés. Par exemple, lorsqu'un coup de lance cause 1d6+3 points de dégâts, cela signifie qu'il faut lancer un dé à six faces et ajouter 3 au résultat (la lance peut donc causer entre 4 et 9 points de dégâts).

En plus des dés « physiques », on peut utiliser plusieurs dés pour simuler des dés au nombre de faces étonnant. Par exemple, vous pouvez faire un jet sur **1d3** (un dé à trois faces). Cela consiste simplement à lancer 1d6 et à utiliser les correspondances suivantes : un résultat de 1 ou 2 vaut 1, un résultat de 3 ou 4 vaut 2 et un résultat de 5 ou 6 vaut 3.

Jets d'action avec 1d100 dans Kosmos. Dans Kosmos, nous allons avoir besoin d'utiliser souvent **1d100** (un dé à cent faces). Pour cela, il faudra lancer 2d10 (deux dés à dix faces) dont vous conviendrez à l'avance que l'un donnera le chiffre des unités et l'autre celui des dizaines.

Et si je n'ai pas de d100 ? Au lieu de dés, vous pouvez recourir à la fonction chronomètre d'une montre ou d'un logiciel informatique et utiliser l'affichage des centièmes de secondes à la place du dé. Démarrez le chronomètre, attendez un peu puis, sans regarder l'affichage, stoppez le compte et regardez les centièmes de seconde pour obtenir au hasard un nombre entre 1 et 99.

Jets de compétence

Pour utiliser une compétence, il faut lancer 1d100 et obtenir un résultat inférieur ou égal au score de la compétence (on dit ainsi *faire un jet sous une compétence*). Dans le cas contraire, c'est un échec.

Maladresses : lorsque le résultat du dé est compris entre 96 et 00, l'action échoue de façon plus grave que d'ordinaire. Par exemple, si un guerrier cherche à sauter d'un mur pour se précipiter sur des adversaires au bas de celui-ci, il utilise sa compétence Athlétisme ; en cas de maladresse, non seulement il tombera et se fera mal, mais en plus il laissera échapper son arme... les maladresses dans certaines compétences peuvent mettre les personnages dans des situations plus que périlleuses. Mais après tout, que serait une bonne aventure sans suspense ?

Réussite exceptionnelle (réussite critique) : c'est un peu le contraire d'une maladresse ; lorsque le résultat du d100 est compris entre 01 et 05, l'action réussit de façon particulièrement brillante (dans l'exemple précédent, non seulement le guerrier parvient à sauter convenablement, mais en plus il en profite pour atterrir sur un ennemi et lui assener un coup d'épée).

Lorsqu'un personnage-joueur utilise une compétence, c'est le joueur qui le dirige qui lance les dés (sauf pour certaines compétences, voir la liste des compétences). Lorsque c'est un personnage non joueur qui doit faire un jet de compétence ou de caractéristique quelconque, c'est au meneur de jeu de lancer les dés.

Bonus et malus

Dans certaines situations, divers facteurs viennent influencer sur les chances de réussite d'une action, dans un sens ou dans l'autre.

Par exemple, si un personnage a besoin de se dissimuler quelque part, il effectuera un jet de Discrétion, mais il aura plus de chances d'y parvenir la nuit qu'en plein jour. Pour simuler ce genre de choses, le meneur de jeu a recours à des bonus ou à des malus, qu'il fixe plus ou moins élevés selon la situation.

Ces bonus et ces malus viennent s'ajouter (ou se soustraire) à la compétence concernée avant le jet de dé. Ils sont en général compris entre +20% et -20%. Le jet de compétence est alors réussi s'il est inférieur ou égal à la valeur modifiée de la compétence.

Cependant, si les bonus/malus sont trop élevés, le meneur de jeu devra vérifier que l'action ne devient pas immanquable ou irréalisable. Si c'est le cas, plus besoin de jet de dés.

Pour reprendre notre exemple, un personnage-joueur cherchant à se cacher la nuit bénéficiera d'un bonus de +10% dû à l'obscurité.

Dans certaines situations, plusieurs facteurs peuvent entraîner des bonus et des malus contradictoires. Dans ces cas-là, il est inutile de déterminer avec précision chaque bonus et chaque malus, puis de les soustraire les uns aux autres : le meneur de jeu aura recours à son bon sens pour déterminer si l'ensemble de ces facteurs doit amener un bonus ou un malus.

Par exemple, notre personnage-joueur cherche à se cacher la nuit (bonus +10%) ; mais il est vêtu d'une tenue particulièrement voyante (malus -5%) et la sentinelle dont il ne veut pas être vu est nyctalope, elle a une très bonne vision nocturne (malus -10%). Inutile de faire des calculs : au fil des parties, le meneur de jeu pourra attribuer immédiatement un malus de -5% au personnage-joueur, puisque le bonus dû à la nuit et le malus dû à la vision nocturne de la sentinelle sont d'importance équivalente.

Jets de caractéristique

Lorsque la situation ne correspond à l'utilisation d'aucune compétence, on peut avoir recours à un jet de caractéristique. Par exemple, lorsqu'un personnage cherche à faire forte impression sur un autre, il n'existe aucune compétence correspondant à cette action. On a donc recours à la caractéristique POUvoir.

Pour effectuer un jet de caractéristique, on multiplie la caractéristique concernée par un nombre (un multiplicateur) entre 1 et 5, puis on effectue un jet avec un d100 sous le résultat, de la même façon qu'un jet de compétence. Le multiplicateur dépend de la difficulté de l'action : de x5 (facile) à x1 (très difficile), x3 pour une action de difficulté moyenne.

Jets en opposition

Cependant, nombre de jets impliquant les caractéristiques seront effectués quand deux personnages ou deux forces seront en opposition ou en compétition. Imaginez que les personnages-joueurs sont confrontés à un Cyclope belliqueux du genre de Polyphème dans l'Odyssée : le Cyclope saisit un personnage dans sa main et commence à le serrer entre ses doigts. Le personnage va-t-il résister et se dégager, ou bien commencer à étouffer ?

On utilise dans ce genre de situation une table appelée **table de résistance**, qui sert à chaque fois que l'on a besoin d'opposer deux caractéristiques, généralement l'une « active » (le personnage ou la chose qui agit) et l'autre « passive » (celle qui résiste à l'action).

	Caractéristique active																				
Caractéristique passive		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
	4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
	5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
	6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
	7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
	8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
	9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
	10	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
	11	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	12	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	13	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	14	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	15	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	16	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	17	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	18	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	

Sur la table de résistance, il suffit de chercher la colonne correspondant à la valeur de la caractéristique active, et la ligne correspondant à celle de la caractéristique passive. Le chiffre obtenu au croisement des deux est un pourcentage, comme celui d'une compétence. Il faut ensuite lancer 1d100 et obtenir un résultat inférieur ou égal à ce chiffre pour que l'action entreprise par la caractéristique active soit un succès (le jet est donc le même qu'un jet de compétence, mais les effets d'une maladresse ou d'une réussite critique ne s'y appliquent pas).

Dans notre exemple, le Cyclope et le héros devront opposer leur FORces sur la table de résistance. Imaginons que le Cyclope ait une force de 20 et le héros une force de 15. La FOR du Cyclope est la caractéristique active, puisque c'est lui qui attaque, tandis que le personnage-joueur lui résiste (enfin, il essaye). En confrontant la colonne 20 de la caractéristique active à la ligne 15 de la caractéristique passive, on obtient 75. Le Cyclope a donc 75% de chances de réussir à étouffer notre malheureux héros, et y parviendra si le meneur de jeu obtient 75 ou moins sur 1d100. Le héros a donc bien du souci à se faire, sauf bien entendu si ses compagnons viennent à son secours ou s'il prie une divinité de lui venir en aide (pour cette dernière éventualité, voyez plus loin les règles sur les prières).

Vous aurez souvent recours aux jets en opposition pour résoudre diverses situations. Dans l'exemple qui précède, nous avons fait une opposition FORCE contre FORCE, donc FOR/FOR. Mais il est possible d'opposer des caractéristiques différentes, l'échelle de mesure étant la même. Pour prendre un autre exemple, si le jeune Thésée devenu adulte essaye de soulever le gros rocher

sous lequel son père Égée a dissimulé une épée et des sandales à son attention des années plus tôt, on effectuera un jet d'opposition entre la FOR de Thésée (caractéristique active) et la Taille du rocher (caractéristique passive). Bien d'autres combinaisons sont possibles.

Précision concernant la Table de Résistance : la formule employée pour déterminer les chances de réussite sur la Table de Résistance est la suivante :

chance de base = 50%
+ caractéristique active x5
- caractéristique passive x5.

Vous pourrez utiliser cette formule si vous avez besoin de confronter des valeurs ne figurant pas sur la table de résistance. Pour simplifier, si vous opposez des nombres supérieurs à 21, soustrayez la caractéristique passive de la caractéristique active, puis multipliez le résultat ainsi obtenu par 5. Ajoutez ensuite 50 à ce résultat pour déterminer les chances de succès de l'action.

Temps de jeu

Le temps de jeu est une notion toute relative en jeu de rôle. Par exemple, si les personnages-joueurs traversent une plaine ou une savane pendant cinq jours et qu'il ne se passe rien de spécial pendant ce temps, le meneur de jeu ne va pas passer cinq jours à leur décrire le paysage - quelques minutes suffiront largement. Par contre, s'ils rencontrent une bête sauvage, ou bien qu'ils parviennent jusqu'à un village, le meneur de jeu devra dans un cas leur faire jouer l'affrontement, et dans l'autre leur décrire où ils arrivent.

De même, si un héros perspicace passe une heure à interroger un vieux prêtre sur d'anciennes traditions, il suffira de quelques secondes au meneur de jeu pour résumer au joueur ce que la conversation apprend (ou non) à son personnage.

C'est au meneur de jeu de juger s'il convient de faire avancer plus ou moins vite le temps de jeu pendant une partie, selon les actions entreprises par les joueurs et les besoins de son scénario. La seule chose qui compte réellement est que l'histoire reste crédible. Il peut très bien décider, s'il ne se passe rien d'intéressant pendant plusieurs jours, de déclarer : « Quelques jours après... » et de passer directement à la suite sans plus de précisions.

L'utilisation des compétences peut prendre un temps variable. Par exemple, un jet d'Athlétisme correspondra à quelques secondes de jeu, tandis qu'un jet de Chercher ou de Discrétion prendra plusieurs minutes de temps de jeu.

Un cas particulier concernant la gestion du temps de jeu est le combat. En combat, le temps est divisé invariablement en *rounds*, des tranches de quelques secondes, au cours desquels les actions s'enchaînent dans un ordre précis.

Blessures et mort

L'état physique des personnages est exprimé en Points de Vie. Un personnage en parfaite santé est à son maximum de Points de Vie. Lorsqu'il utilise une arme, il peut infliger des points de dommages à des adversaires. Lorsqu'il est blessé, il subit des points de dommages (ou points de dégâts) et perd autant de Points de Vie que de points de dommages subis.

Blessures graves

Si un personnage perd en une seule fois la moitié de ses Points de Vie actuels, on considère qu'il a été blessé grièvement. Faites-lui faire un jet sous sa CONstitution x4 pour vérifier s'il supporte le choc. S'il est réussi, le personnage est très atteint mais peut continuer à agir normalement. En

revanche, si c'est un échec, le personnage perd connaissance et reste évanoui pendant (21-CON) minutes. À son réveil, il sera extrêmement faible et devra être soigné rapidement pour retrouver ses moyens.



Guillaume Guillon Lethière, *Philoctète sur l'île de Lemnos*, 1798. Alors que l'armée achéenne est en route pour Troie, Philoctète est mordu par un serpent lors d'une escale à Lemnos. L'armée, ne parvenant pas à le soigner, l'abandonne à des souffrances atroces et sa mort semble certaine...

Agonie

Un personnage dont les Points de Vie descendent à 1, 2 ou 3 doit faire une fois par round un jet sous sa CONx3. S'il échoue, il sombre dans le coma pour (21-CON) heures. Il est alors plus qu'urgent de lui administrer des soins intensifs...

Mort

Un personnage dont les Points de Vie tombent à 0 ou moins est considéré comme mort. Il est impossible de le ramener à la vie (sauf si un dieu s'en mêle, mais les résurrections sont plus que rarissimes dans la mythologie grecque). Si c'était un personnage-joueur, il ne reste plus au joueur qui le dirigeait qu'à en créer un autre, en espérant qu'il vive plus longtemps. N'oubliez pas que si

un PJ meurt, tout ce qu'il avait appris à propos de l'aventure sans l'avoir communiqué à ses compagnons tombe dans l'oubli... tant pis s'il avait remarqué un indice capital pour l'aventure.

Il reste possible de communiquer avec des personnages-joueurs morts en invoquant leur ombre à l'aide de techniques magiques ou bien, exceptionnellement, en se rendant aux Enfers (mais ce dernier moyen est long et périlleux : il doit faire l'objet d'un scénario à part entière).

Types de blessures

Les personnages peuvent être blessés de multiples façons. Les blessures les plus courantes surviennent généralement en combat (reportez-vous au chapitre qui lui est consacré, un peu plus loin). Mais il existe de multiples autres genres de blessures...

Chutes

Lorsqu'un personnage fait une chute, il subit à l'atterrissage 1d6 points de dommages par tranche de 3 mètres de chute. Il peut cependant tenter de réussir un jet d'Athlétisme ou de DEXtérité au moment de l'atterrissage, ce qui suffit à annuler 1d6 points de dommages (les deux jets de dés sont indépendants, c'est-à-dire qu'un personnage tombant de 3 mètres de haut et réussissant un jet d'Athlétisme subira probablement des dommages malgré cela).

Restez réaliste : si un personnage fait une chute trop importante, il n'a presque aucune chance d'être vivant en arrivant au sol. Cependant, et surtout s'il s'agit d'un héros, il est possible qu'une divinité intervienne pour lui sauver la vie. C'est au meneur de jeu d'en décider en fonction des relations qu'entretient le personnage avec les grandes divinités du cosmos, des divinités mineures susceptibles de passer par là à ce moment-là, et de l'intérêt de l'histoire.

Explosions

Il n'y a pas dans la mythologie grecque de machines ou de sortilèges susceptibles de provoquer des explosions, mais vous pouvez avoir besoin d'une règle permettant de simuler des phénomènes proches, par exemple le souffle provoqué par un projectile qui s'écrase.

On simule les dégâts d'une explosion en partant du point d'impact, puis en s'en éloignant peu à peu par tranches de 3 mètres : elle fera un certain nombre de d6 là où elle explose, puis on enlèvera 1 au nombre de d6 par tranches de 3m en s'éloignant de l'impact.

Par exemple, imaginons que nos héros se sont aventurés sur les pentes de l'Etna, une montagne ardente dont le sommet vient de s'embraser (il s'agit d'un volcan et d'un début d'éruption, mais les Grecs anciens ignoraient tout de leur fonctionnement). Soudain, un projectile s'écrase près d'eux en projetant des débris brûlants à proximité. Le projectile infligera 7d6 points de dommages là où il explosera, 6d6 points à tout ce qui se trouve à moins de 3m du point d'impact, 5d6 à ce qui se trouve entre 3 et 6m, 4d6 entre 6 et 9m, et ainsi de suite.

Feux

Torches : utilisée comme une arme, une torche enflammée inflige 1d6 points de dommages par round (voir chapitre sur le combat). Un personnage blessé de cette manière devra réussir un jet de DEXx3, sans quoi ses vêtements s'enflammeront aussitôt et il subira ensuite 1d6 autres points de dommages par round, jusqu'à ce qu'il ait réussi à les éteindre d'une manière ou d'une autre (en étouffant les flammes, en se plongeant dans l'eau, etc.)

Feux de camp : tomber dans un feu de camp inflige 1d6+2 points de dégâts par round ; il faut aussi faire un jet de DEXx3 de la même façon que pour les torches.

Incendies : un personnage pris dans un incendie court 50% de risques que ses vêtements s'enflamment à chaque round qui passe. S'il échoue, appliquez la même règle que pour les torches. Par ailleurs, il peut être asphyxié par la fumée (voir règle plus bas).

Dommages dus au feu : tout personnage non joueur ayant perdu plus de la moitié de ses Points de Vie à cause du feu perd également 1d3 points en APParence. Cette règle ne s'applique pas aux personnages-joueurs ni aux personnages principaux des scénarios, car les grandes figures de la mythologie grecque ne sont à peu près jamais défigurées par les combats ou les accidents.

Asphyxie/noyade

Quand un personnage se trouve exposé à des gaz toxiques, qu'il est immergé dans un liquide ou étranglé par quelqu'un d'autre, on découpe le temps en rounds.

Au premier round, le personnage doit réussir un jet de CONx10 avec 1d100.

Au deuxième round, le jet est sous CONx9.

Au troisième, il est sous CONx8, et ainsi de suite jusqu'au dixième round où il se fait sous CONx1. Par la suite, ne descendez pas en dessous de CONx1.

Dès qu'il échoue à l'un de ces jets, le personnage commence à perdre 1d6 Points de Vie par round, et ce jusqu'à ce qu'il soit sorti de cette dangereuse situation ou secouru.

Acides

Les dommages causés par des acides concernent spécifiquement les parties du corps qui y sont exposées (une main, un bras, etc.). Ils infligent des points de dommages à chaque round, jusqu'à ce que le personnage n'y soit plus exposé. De manière générale, un acide faiblement corrosif causera 1d3 points de dommages par round ; un acide moyennement corrosif en infligera 1d4 par round ; un acide très corrosif en infligera 1d6 à chaque round. Un personnage entièrement plongé dans un bain d'acide a très peu de chances d'en sortir vivant... mais c'est possible, s'il est secouru sans délai par une divinité ou par des compagnons (de préférence dotés de pouvoirs magiques).

Les personnages non joueurs et non héroïques ayant subi plus de 3 points de dommages par cause d'un acide perdront 1 point d'APParence de façon temporaire (le personnage le retrouvera après des soins médicaux ou magiques, ou par guérison naturelle au bout de trois semaines). Ce type de personnage ayant perdu plus de la moitié de ses Points de Vie par acide perdra définitivement 1d3 points d'APParence. Comme dans le cas des dommages dus au feu, seuls les personnages non joueurs et secondaires sont concernés.

Poisons, gaz et autres substances toxiques

On définit le caractère toxique d'un poison par sa VIRulence, comprise généralement entre 1 et 20. Plus la VIRulence est élevée, et plus le poison en question est dangereux et/ou agit rapidement. Si un personnage est atteint par un poison (selon les poisons, cela peut être dû à l'inhalation d'un gaz toxique, ou à la pénétration du produit dans l'organisme par ingestion, morsure ou piquûre), faites un jet de caractéristiques sur la Table d'Opposition, en opposant la VIRulence du poison comme caractéristique active, à la CONstitution du personnage en caractéristique passive. Si la VIRulence l'emporte sur la CONstitution, le personnage subit les effets du poison, généralement une perte de Points de Vie égale à la VIRulence du poison. Mais certaines substances, comme les somnifères, ont d'autres effets (pas de dommages, mais endormissement, inconscience, douleurs, convulsions, vomissements, frissons, nausées, troubles de la vision et autres joyeusetés). Si le personnage résiste, la perte de Points de Vie éventuelle est diminuée de moitié, ou alors il résiste aux effets du poison (cependant, il ressentira certainement un certain trouble).

Tous les poisons n'agissant pas instantanément, on effectuera les jets d'opposition VIR/CON au bout d'un temps variable selon la nature du poison. La rapidité d'effet d'un poison sera indiquée dans sa description en même temps que sa VIRulence.

Des exemples de poisons et de mixtures aux effets proches se trouvent dans le chapitre consacré à la magie, plus loin.

Maladies

Les maladies agissent de la même façon que les poisons ci-dessus. On considère qu'elles agissent à intervalles réguliers (1 semaine, 1 mois ou 1 an selon les maladies). À ces intervalles, on oppose la VIR de la maladie à la CON du malade, la maladie étant considérée comme la caractéristique active. S'il remporte le premier jet d'opposition, il a résisté à la maladie et est guéri. Dans le cas contraire, il commence à présenter les symptômes de la maladie et à perdre un certain nombre de points de vie (variable selon les maladies) jusqu'au prochain jet. À chaque fois qu'il perd un jet, son état s'aggrave et il perd de nouveau des points de vie. À chaque fois qu'il remporte l'opposition, son état s'améliore et il retrouve 1d3 points de vie par période jusqu'à perdre de nouveau un jet ou guérir complètement. Lorsqu'un malade est parvenu à retrouver tous ses Points de Vie, il est considéré comme guéri.

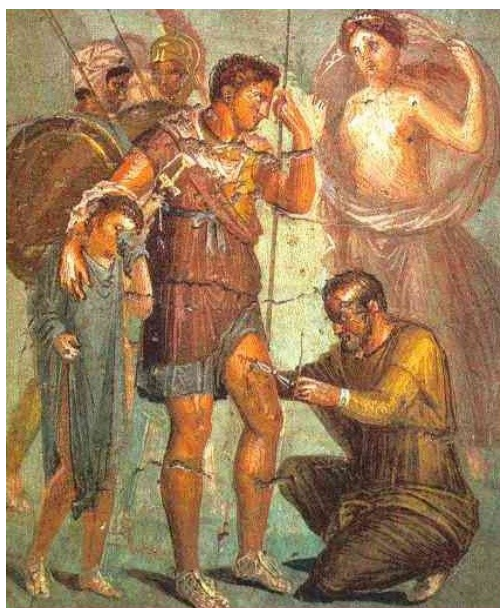
Certains soins magiques ou potions médicinales (confectionnées à l'aide de la compétence Potions et Herbes) peuvent apporter un malus au jet d'opposition (et ainsi entraver la progression de la maladie). Ces malus sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu.

Guérison

Bien entendu, toute blessure guérit au fil du temps. Un personnage peut ainsi retrouver 4 Points de Vie par semaine de temps de jeu. S'il passe son temps à se reposer, il retrouve 6 Points de Vie par semaine. S'il est soigné dans un lieu dédié, ce total monte à 8 Points de Vie par semaine.

Sauf exception due à un effet magique précis, il est impossible à un personnage de dépasser le total de Points de Vie déterminé à sa création.

Certains sortilèges et certaines potions permettent de retrouver des Points de Vie plus rapidement. Reportez-vous à la liste des compétences et au chapitre sur la magie pour plus de détails.



Énée, blessé par une flèche, est soigné par un médecin. Il est soutenu par son fils Ascagne tandis qu'Aphrodite assiste à la scène. Fresque de Pompéi.

Les Exploits

Chaque fois qu'un PJ tente un jet de compétence pour une action décisive, le joueur peut décider de tenter un exploit. Tenter un exploit consiste à augmenter volontairement la difficulté du jet de dé pour atteindre un résultat particulièrement impressionnant.

Lorsqu'un PJ tente un exploit, il choisit un malus à appliquer à sa compétence avant le jet de dés.

Le malus peut être de -5%, -10%, -15%, -20%, -25%, voire plus à l'appréciation des joueurs, sous réserve d'accord du MJ.

Avant de tenter le jet de dé, le personnage peut adresser une Prière à une divinité (cf. plus bas). Mais cela n'a rien d'obligatoire.

S'il échoue au jet avec ce malus, l'action est ratée (même si elle aurait été réussie sans le malus).

S'il réussit, le jet est considéré comme une réussite critique au lieu d'une réussite ordinaire.

Selon les cas, c'est au MJ d'apprécier la différence et les conséquences heureuses d'une telle réussite. Ces conséquences sont d'autant plus heureuses et impressionnantes que le malus choisi était important.

Exemple. Vers la fin d'une journée de voyage dans les campagnes sauvages de Thrace, le crépuscule commence à tomber et Cyanée, princesse de Mycènes, s'apprête à établir un campement pour la nuit. Soudain, elle entrevoit entre deux rochers la silhouette effrayante d'un lion qui se repose précisément dans l'espace dégagé sur lequel elle s'apprêtait à déboucher. Le fauve ne l'a heureusement ni vu ni senti car elle se trouve sous le vent. Cyanée a bien l'intention d'attaquer sans attendre d'être flairée. Elle dispose d'un score confortable de 70% dans la compétence Armes d'hast, qui sert à manœuvrer sa lance, son arme principale. Mais elle aimerait pouvoir tuer la bête d'un seul coup en s'élançant du haut d'un des rochers voisins. C'est le genre d'action qui nécessite un exploit.

En accord avec le meneur de jeu, Sandra, qui joue Cyanée, prend le risque d'appliquer un malus de -20% à sa compétence. Elle doit donc réussir un jet comme si elle avait un score de 50%. Elle lance les deux d10 qui simulent 1d100 et obtient un score de 34, une réussite !

Le meneur de jeu explique alors : « Sans le moindre bruit, Cyanée se glisse tout près du rocher le plus proche de la bête. Puis, d'un seul mouvement, elle s'élance, prend appui sur le rocher, bondit, brandit sa lance et en frappe le crâne au milieu de la crinière hirsute. La pointe de bronze traverse la peau, la chair puis les os du crâne, transperce la cervelle, fend la langue et ressort sous le menton. Avec un grognement, le puissant lion s'effondre et son âme s'envole vers l'Hadès. » Il n'y a pas besoin de décompter les points de vie pour un coup pareil : le lion n'étant pas un PNJ très important, le meneur de jeu accorde volontiers que Cyanée peut l'avoir tué d'un seul coup moyennant un exploit.

Les Duels : actions en opposition et combat rapide

Quand utiliser la règle de Duel ?

Lorsque deux personnages tentent des jets d'action opposés, ils peuvent tenter tous les deux un Exploit l'un contre l'autre sous forme de défi : c'est alors un Duel. Le principe d'un Duel est que les deux personnages vont surenchérir sur la difficulté de leur jet de dés avant de le tenter³¹.

Cette règle peut être utilisée dans deux types de situations :

- **Lorsque deux personnages (PJ et/ou PNJ) entrent en rivalité et font chacun de son mieux pour réussir un jet d'action**, par exemple lorsqu'un personnage lance un défi à l'autre dans une épreuve d'art ou d'artisanat ou pour une épreuve physique. Un concours de poésie entre aèdes, un défi pour déterminer quelle femme est la meilleure tisseuse, une épreuve sportive des jeux olympiques, toutes ces situations peuvent être considérées comme des Duels en termes de règles.

- La règle de Duel peut aussi servir à simuler rapidement... des duels, ou plus généralement **tout combat opposant deux personnages dans un cadre un peu formel** (l'exemple par excellence étant un combat singulier comme on en trouve à peu près à toutes les pages dans *l'Illiade*, notamment celui de Pâris contre Ménélas au chant IV, celui de Patrocle contre Hector au chant XVI ou, bien sûr, Achille contre Hector au chant XXI).

Déroulement d'un Duel

1) On détermine qui commence en passant par un **jet d'Initiative**.

2) On détermine ensuite **quel jet de compétence tente chacun des personnages**.

- * Pour un combat, soit chaque personnage choisit sa compétence d'arme principale, soit l'un des deux personnages prend sa compétence d'arme tandis que l'autre se défend avec sa compétence Bouclier ou Esquiver.

- * Pour un autre type d'opposition, chacun choisit la compétence la plus logique (exemple : pour une compétition de course, chacun tente un jet d'Athlétisme ; pour un concours de danse, de musique ou de tissage, on utilise les spécialités idoines de la compétence Art/Artisanat ; pour un duel de rhétorique, chacun tente un jet de Persuasion, etc.).

3) **Le personnage qui commence lance un défi à l'autre : « je te mets au défi de réussir ce jet avec un malus de 5% »**. L'autre peut accepter ou surenchérir à 10%. Dans ce dernier cas, le premier personnage peut accepter ou surenchérir à 15%, et ainsi de suite.

4) **Dès qu'un personnage accepte le défi, il dit à l'autre : « Vas-y, tente ton jet »**. Le personnage concerné tente le jet de dé. Il peut adresser une Prière à une divinité (cf. plus bas). On regarde le résultat du jet. Puis le second personnage tente le jet à son tour avec le même malus.

5) Il y a alors **trois issues possibles** :

- Si l'un des deux personnages a réussi son jet tandis que l'autre non, celui qui a réussi son jet remporte le Duel.

³¹ Cette règle s'inspire, en la simplifiant, des règles de Jujitsu de la première édition du *Livre des Cinq Anneaux*.

- Si les deux personnages ont réussi leur jet, ils sont vainqueurs tous les deux à égalité. Ou bien, si ce n'est pas une option envisageable, ils retentent un Duel jusqu'à se départager.
- Si aucun des deux personnages n'a réussi son jet, ils sont à égalité (à défaut de l'être dans l'excellence). Ils peuvent s'en tenir là ou retenter un Duel jusqu'à se départager.

Lorsqu'un personnage réussit un jet de dés dans un Duel, c'est comme s'il réussissait un Exploit (sauf qu'en plus, son adversaire en pâtit).

Règle de Duel pour les combats rapides

Il est possible d'utiliser la règle de Duel en combat pour déterminer rapidement l'issue d'un combat entre deux guerriers sans avoir à jouer tout le détail du combat avec plusieurs rounds. Cela peut être utile par exemple au cours d'une bataille ou d'une grosse escarmouche où les PJ affrontent de nombreux adversaires.

Dans ce cas, chacun choisit sa compétence d'arme principale pour le Duel.

Dès qu'un personnage réussit son jet et l'autre non, le personnage qui a échoué à son jet est considéré comme vaincu dans ce combat. Si c'est un PNJ peu important pour l'histoire, il est considéré comme tué. Sinon, il peut être simplement blessé et mis hors de combat, ou bien contraint de fuir : les détails sont laissés à la discrétion du MJ. Notez que le personnage vaincu peut tenter une Prière pour qu'une divinité l'aide à survivre à sa défaite (par exemple en l'emportant au loin pour le mettre à l'abri ou en diminuant la gravité de sa blessure).

Simuler la participation des PJ à une bataille

La règle de Duel peut aussi être utilisée pour mettre en scène rapidement une série d'affrontements singuliers, par exemple pour simuler la participation d'un PJ à une bataille. Cela permet de simuler certains passages de combats homériques où un héros en abat plusieurs autres « à la chaîne ».

Attention : c'est avant tout l'intérêt de l'histoire qui doit entrer en compte. Ne gâchez pas des PNJ importants d'un scénario de cette façon alors qu'il vaudrait mieux leur donner droit à une scène de duel détaillée. N'oubliez pas en outre qu'il n'y a jamais de personnage « anonyme » dans la mythologie grecque. Chaque victime d'un combat est elle aussi un héros (même si cela peut être un petit héros peu connu) et, à ce titre, elle a une famille et des alliés qui pourront vouloir la venger...

On considère aussi qu'un héros se souvient toujours à peu près du nom des gens qu'il a tués au combat et saura donc s'en rappeler même longtemps après (à moins qu'il soit important pour l'histoire qu'il ignore l'identité de quelqu'un ou l'oublie, auquel cas cela mérite un jet de dé ou une péripétie appropriée).

Mettre en scène des combats en « style homérique »

Voici maintenant des conseils de mise en scène pour les cas où vous voudrez réaliser des scènes de combat proches de celles de *l'Illiade*. Pour des scènes de ce type, je recommande plutôt l'usage de la règle de Duel.

Voici **les étapes habituelles du déroulement d'un combat homérique « dans les formes »** :

- Les héros se déplacent jusqu'au lieu du combat en char ou à pied.
- Ils discutent et, au besoin, s'invectivent en se lançant des défis, voire des insultes s'ils sont vraiment en mauvais termes. Lorsqu'ils ont terminé, ils passent au combat proprement dit.
- L'affrontement se fait d'abord à distance en lançant les piques (le héros le plus rapide commence : en termes techniques, c'est celui dont la DEX est la plus élevée). Les piques, lances et javelots sont les seules armes à distance honorables pour un duel dans les formes : les arcs et frondes, armes « traîtresses », n'y sont autorisées que si les deux combattants en sont pourvus. Dans une mêlée décomposée en duels, un personnage archer ou frondeur qui n'est pas engagé dans un duel peut tirer sur un personnage engagé avec un autre combattant, mais c'est un coup en traître, généralement considéré comme anti-héroïque (il y a des personnages que cela n'arrête pas, comme Thersite au chant IV de *l'Illiade*).
- Si les deux adversaires sont toujours vivants et en état de combattre, ils dégainent leurs épées et combattent ainsi *ad libitum*.
- Quand le combat prend fin, le vainqueur reprend la parole pour triompher (s'il a tué mortellement son ennemi) ou prononcer une parole de dépit (si l'autre a pu se soustraire à la mort d'une façon ou d'une autre, en fuyant ou grâce à l'intervention d'une divinité). Un guerrier mourant prononce parfois d'ultimes paroles.
- À la mort d'un des deux guerriers, tout ne s'arrête pas là. Le vainqueur tente en général de dépouiller le vaincu de ses armes et/ou de son armure, qui lui permettront de se glorifier de sa victoire et d'enrichir son butin. Les alliés du vaincu, eux, tentent au contraire de défendre le corps du défunt afin que son équipement reste dans sa famille ou parmi ses alliés et qu'il reçoive rapidement une sépulture convenable (sauf s'ils fuient pour sauver leurs vies).

Toutes sortes de variations sont possibles sur ce schéma de base très simple. Par exemple, il peut arriver qu'un héros apporte plusieurs piques avec lui (dans *l'Illiade*, au chant XXI, le héros Astéropée est ambidextre et a l'habitude de se battre avec deux piques, une dans chaque main, au lieu d'un bouclier) ou que son cocher ou un allié assistant au combat lui fasse passer une autre pique. Dans ce cas, on répète la phase d'affrontement à distance jusqu'à ce qu'un des deux combattants tombe à cours d'armes à distance ou de munitions, auquel cas l'honneur commande que l'autre cesse de tirer aussi et que les deux combattants passent au corps à corps.

De plus, ce schéma ne concerne qu'un combat à la loyale mené dans les règles. Il ne concerne naturellement pas les guet-apens et autres embuscades ou les bagarres à l'improviste dans une maison, même si vous pouvez vous en servir comme guide général une fois que la mêlée s'est engagée.

Les combats homériques ne sont pas longs. Ils se règlent en général en un ou deux coups, trois ou quatre au maximum.

Dans ces combats, lorsqu'un guerrier porte une attaque, il y a en général quatre cas possibles :

- le coup manque (parce que l'adversaire a esquivé avec succès ou qu'une divinité intervient).
- le coup porte, mais ne fait aucun dégât (la pique ricoche sur le bouclier ou une pièce d'armure et va tomber plus loin ou s'enfonce dans le bouclier).
- le coup porte mais ne laisse qu'une blessure légère (simple estafilade au bras ou à la hanche) ou notable mais qui n'empêche pas de se battre après quelques soins efficaces d'un médecin lui-même héroïque (flèche plantée dans l'épaule ou le mollet, par exemple).
- le coup porte au torse, dans le dos ou à la tête : l'adversaire est mort ou tout comme. Dans les descriptions de blessures, trancher un membre revient presque au même que tuer la personne.

Les descriptions des blessures sont extrêmement précises. Quand une arme s'enfonce dans un bouclier, l'aède décrit combien de couches la pointe traverse avant de s'arrêter ou de mordre sur le cuir du ceinturon ou dans la peau. Quand une arme s'enfonce dans le corps d'un héros, on sait si c'est à la clavicule, ou si un tendon a été sectionné, ou si la pointe qui s'enfonce par le nez a tranché la langue. Ces descriptions n'ont rien à envier aux ralentis extrêmes et aux gros plans remplis d'hémoglobine qu'on trouve dans les films d'action.

Les personnages ne restent jamais invalides à la suite de blessures au combat (quand ils y survivent). Ce n'est pas du tout réaliste, bien sûr, mais on ne voit jamais aucun héros ou héroïne borgne, manchot, unijambiste ou paraplégique, et c'est vrai aussi bien pour les épopées homériques que pour les autres sources de la mythologie grecque. La mythologie grecque ignore les amputés et les « gueules cassées » façon Première Guerre Mondiale.

Si vous appliquez cette règle, vous devez donc veiller à ce que, dans les combats, les PJ et les principaux PNJ gardent tous leurs membres et ne reçoivent jamais de blessures « sales ». Cela n'empêche nullement de les voir recevoir des blessures inquiétantes et risquer leur vie ! Cela veut seulement dire que, même réduit à 1 PV, un personnage garde toujours la capacité de se rétablir complètement, même si cela peut impliquer de longues semaines de repos et/ou des soins d'origine divine ou magique.

Comme vous devez tout de même être précis dans les descriptions des blessures, rappelez-vous que dans les épopées homériques (et pendant longtemps à la guerre) toute blessure à la tête ou à l'abdomen est particulièrement périlleuse. Vous pouvez aussi mettre en scène de terribles plaies sur les membres, du moment que vous ne vous aventurez pas à faire amputer le personnage ensuite.

On peut naturellement concevoir des exceptions ponctuelles à cette règle, dans les limites habituelles des « handicaps élégants » bien connus des romans d'aventure : un léger boitement (rappelez-vous Œdipe) ou un borgne, par exemple. Mais gardez-vous d'imaginer des amputés ou des prothèses, qui sont rarissimes en mythologie. Il y a le cas de l'épaule d'ivoire de Pélops, mais elle résulte d'une histoire particulièrement extraordinaire (il est tué par son père Tantale et offert en banquet aux dieux, qui le ressuscitent, ce qui n'arrive pas tous les jours) : si vous voulez imaginer quelque chose du même genre, veillez à ce que cela reste exceptionnel, pour marquer une péripétie particulièrement mémorable de la vie d'un personnage.

Notez que les mutilations volontaires n'entrent pas dans cette catégorie. On peut concevoir qu'un héros ou une héroïne frappé de folie se coupe un membre. Mais cela sort de la conception du combat proprement dit. De même, les peuples non Grecs peuvent ne pas être concernés par cette règle. Une Amazone montrera fièrement sa poitrine amputée d'un sein pour mieux tirer à l'arc, selon la coutume de son peuple.

Les combats homériques sont toujours des duels. Même lorsqu'il s'agit de décrire une mêlée généralisée (comme c'est souvent le cas dans *l'Illiade*) et même lorsqu'une poignée de héros en affronte d'autres qui sont largement en surnombre (comme c'est le cas du combat d'Ulysse et de

ses quelques alliés contre une centaine de prétendants dans l'*Odyssée*). Tout se passe comme si les guerriers se répartissaient spontanément par paires et ne se déplaçaient qu'une fois leur adversaire « terminé ». Pour un combat d'un contre plusieurs, les adversaires se présentent comme à la file indienne. Pour le cas où un seul héros doit faire face à de nombreux adversaires dotés d'armes à distance, soit il est perdu d'avance, soit il y a une divinité susceptible de l'aider (comme le fait Athéna en détournant d'Ulysse de nombreux tirs des prétendants qui vont étrangement tous se planter dans les murs, le plafond ou le sol).

Discuter sur un champ de bataille ne pose aucun problème. Là encore ce n'est naturellement pas réaliste, mais c'est bien de cette façon que ça se passe dans l'*Illiade*. Non seulement deux guerriers qui se battent l'un contre l'autre peuvent échanger des invectives, des menaces et des vantardises (le tout avec élégance) pendant le combat, mais des compagnons d'armes ou simplement deux guerriers qui se croisent sur le champ de bataille peuvent discuter pendant cinq bonnes minutes, se présenter leurs généalogies respectives et échanger quelques réflexions morales pratiquement philosophiques, sans risquer de recevoir une flèche ou un javelot.

Le plus grand danger qu'ils courent est qu'un compagnon d'armes, voire un dieu déguisé, vienne leur faire remarquer qu'ils traînent un peu trop et les invectiver pour en appeler à leur bravoure. On peut imaginer qu'un ennemi tente de les tuer dans le dos lâchement, mais c'est un comportement anti-héroïque dont quiconque recherchant la gloire ne peut que s'abstenir : il est à réserver à des PNJ secondaires anti-héroïques.

En pratique, cela signifie que des PJ et des PNJ peuvent se rencontrer, parler et nouer des connaissances sur un champ de bataille aussi bien qu'ailleurs.

Règles de combat détaillé

À un moment ou à un autre, vous aurez besoin de simuler le déroulement d'un combat entre deux ou plusieurs personnages d'une façon plus détaillée que ce que permet la règle de Duel. Voici donc des règles destinées à simuler les affrontements de façon précise.

Préliminaires au combat

Pour que le déroulement du combat soit réaliste, il importe de bien décrire les circonstances qui précèdent le combat. Si les personnages-joueurs sont cachés derrière un coin de mur, ils auront mis au point un plan d'action avant de sortir à découvert pour assaillir une bande de brigands, et surtout ils auront dégainé leurs armes à l'avance. Si, au contraire, des PJ avançant dans un palais se trouvent soudain encerclés par des gardes, ils seront pris par surprise et perdront du temps à dégainer leurs armes. En effet, et bien que cela arrange rarement les joueurs, on ne peut pas se promener en permanence avec une lance et un bouclier à la main...

Déroulement d'un combat

Les rounds de combat

Le **round** est une unité de temps qui permet de décomposer les combats en petites périodes de quelques secondes, et pendant lesquelles chaque participant au combat peut agir au moins une fois.

Chaque round se divise en plusieurs étapes :

1. détermination de l'initiative,
2. déclarations d'intentions des joueurs et des PNJ,
3. résolution des actions dans l'ordre, selon trois passes successives.

Quant tout le monde a agi, un nouveau round peut commencer.

1. Détermination de l'initiative

Au début de chaque round de combat, on commence par déterminer dans quel ordre agissent les combattants. Plus la DEXtérité d'un combattant est élevée, plus son initiative est bonne, plus il agit rapidement. Les participants au combat agissent donc par ordre de DEXtérité décroissante. Lorsque deux combattants ont la même DEXtérité, ils lancent chacun 1d10 et celui qui obtient le plus grand résultat agit avant l'autre.

Lorsqu'un PJ et un PNJ (contrôlé par le MJ) ont la même DEXtérité, c'est le PJ qui agit en premier.

2. Déclarations d'intentions

Une fois les initiatives déterminées, le meneur de jeu procède à un tour de table, par ordre d'initiative décroissante, et demande aux joueurs ce que font leurs personnages pendant ce round. Les actions possibles sont nombreuses : dégainer une arme, attaquer, parer, se déplacer, esquiver, etc.

Il est inutile de donner trop de détails sur l'action, par exemple « mon personnage va bondir sur le guerrier en face de lui et lui assener un coup d'épée pour lui fendre le crâne en deux », étant donné que cette étape ne sert qu'à déterminer grossièrement les actions des combattants. De plus, les actions seront résolues plus tard : il n'est donc pas sûr que le personnage en question

parvienne effectivement à fendre en deux le crâne de son adversaire, et celui-ci ne va certainement pas le laisser faire poliment... les actions ne seront résolues qu'à l'étape suivante.

En même temps, le meneur de jeu décrit aux joueurs ce que semblent vouloir faire les personnages qu'il contrôle (« il se lève et empoigne la lance posée contre le mur », « il sort une flèche de son carquois », etc.) Le meneur de jeu n'a pas besoin d'être précis : pas facile de savoir à l'avance ce que va faire votre adversaire, même lorsque vous l'avez sous les yeux... bien entendu, le meneur de jeu a son idée sur ce que préparent les PNJ, mais il ne va évidemment pas le révéler aux joueurs.

Une fois les déclarations d'intentions achevées, on passe à l'étape suivante : la résolution des actions.

3. Résolution des actions

La résolution des actions va déterminer ce qui se passe effectivement dans le round. On sait dans quel ordre les combattants vont agir, on sait ce que les personnages-joueurs vont tenter de faire, mais ont-ils y parvenir ? Et que vont faire les personnages non-joueurs, contrôlés par le meneur de jeu ?

Les actions déclarées dans l'étape précédente sont résolues selon trois passes successives, toujours dans le même ordre. De manière générale, on résout d'abord les attaques à distance, puis les corps-à-corps.

Première passe : les personnages (PJ ou PNJ) qui possèdent des armes de jet, de lancer ou de tir à distance prêtes à tirer agissent en premier, par ordre décroissant d'initiative. En effet, lâcher la corde d'un arc ou lancer sa lance prend beaucoup moins de temps que donner un coup d'épée.

Procédez aux jets de compétence appropriés (Armes de tir et Armes de lancer, généralement), puis déterminez les dommages infligés aux combattants atteints.

Le Meneur de jeu décrit les résultats des actions (« Tu tires, et ta flèche atteint le guerrier scythe au bras gauche ; il grogne sous la douleur, mais brandit son arme et se précipite vers toi » ou « Ta flèche manque le guerrier scythe et va se planter en vibrant dans un tronc d'arbre »).

Deuxième passe : les personnages qui n'ont pas encore agi le font, toujours par ordre d'initiative décroissante. Les personnages peuvent alors se déplacer, attaquer au corps à corps, esquiver, parer... si un personnage pratiquant la Magie des noms souhaite lancer un sortilège, il le fait à ce moment-là ; dans ce cas, pour déterminer son initiative, utilisez son INTelligence et non sa DEXtérité (cela vaut uniquement pour le lancement des sortilèges : si le mage en question souhaite aussi se déplacer ou attaquer, son initiative sera alors égale à sa DEXtérité).

Procédez aux jets de compétences appropriés au fur et à mesure (Armes de mêlée, Armes d'hast, etc.), et déterminez les dommages infligés aux combattants blessés.

Troisième passe : les personnages qui devaient dégainer leur arme ou encocher une flèche le font à ce moment (mais ils ne portent aucune attaque à ce round-ci). Il est possible aux personnages possédant des armes de tir à distance de ne pas agir lors de la première passe ; ils peuvent alors agir à ce moment.

La troisième passe terminée, le round s'achève. S'il reste des combattants ayant toujours la capacité et l'envie de combattre, on entame un nouveau round ; sinon, le combat se termine et la partie reprend avec un écoulement du temps de jeu de nouveau plus souple.

Déplacements

Tous les personnages possèdent une valeur de Mouvement ; elle est de 8 pour un être humain, mais varie selon les peuples. Le Mouvement est destiné à représenter la rapidité avec laquelle un personnage peut se déplacer (il est très approximativement égal au nombre de mètres que peut parcourir ce personnage en un round). Comme vous pourrez le constater, les peuples non humains et les animaux se déplacent souvent plus vite ou moins vite que les humains.

En temps ordinaire, il n'est pas utile d'utiliser le Mouvement pour représenter les déplacements des personnages. Le bon sens du Meneur de jeu devrait suffire à empêcher les joueurs d'effectuer des déplacements irréalisables : « Alors je cours jusqu'à l'autre bout de la pièce, je prends mon arc, je reviens, je vise et je lui tire dessus par la fenêtre ». Dans cet exemple, le personnage mettra bien un round entier à parvenir à l'autre bout de la pièce, et autant pour revenir, avant de pouvoir viser et tirer au troisième round.

Cependant, le Mouvement se révèle déterminant lorsqu'un personnage en poursuit un autre. Imaginez qu'un Lestrygon avide de chair humaine se lance à la poursuite d'un groupe de personnages-joueurs qui tentent de regagner leur navire. Parviendront-ils à le distancer ou seront-ils rattrapés par lui ? Le Mouvement est là pour ça. Soustrayez le Mouvement du (des) poursuivi(s) à celui du (des) poursuivant(s). Le résultat représente la distance (en mètres) que gagne le poursuivant à chaque round (si le nombre est inférieur à 0, le poursuivant perd du terrain). La plupart des créatures ne peuvent pas courir à fond de train pendant plus d'un nombre de rounds égal à leur CONstitution.

Un exemple : un groupe de héros (tous des humains) est poursuivi par un gigantesque Lestrygon. La créature possède un Mouvement de 10, les PJ ont tous un Mouvement d'Humain de 8. Les PJ ont 10 mètres d'avance. À chaque round, le Lestrygon gagnera 2 mètres sur ses proies. Il les rattrapera donc au début du 6^e round ($6 \times 2 = 12 > 10$). Espérons que la côte ne soit pas trop éloignée.

Esquiver et parer

L'Esquive et la Parade sont deux actions que peuvent entreprendre les personnages pendant un combat, en plus des déplacements et des attaques.

L'Esquive : c'est une compétence à part entière. Elle permet d'éviter un coup porté par un adversaire, simplement en s'écartant de côté. Un personnage qui désire esquiver une attaque doit l'annoncer pendant les déclarations d'intentions. Un personnage qui esquive ne peut pas attaquer. En revanche, il peut aussi parer l'attaque.

La parade : c'est une autre façon d'utiliser les compétences d'attaque ; elle permet, lors d'un corps à corps, de parer avec une arme un coup porté par l'adversaire. Pour parer, un personnage doit faire un jet de compétence (de la même façon que pour attaquer). Si le jet est réussi, le coup est paré par l'arme et le personnage ne subit pas de dommages. Si un personnage veut parer un coup à l'aide d'un bouclier, il doit utiliser pour cela la compétence Bouclier. Il est possible de parer le coup d'un adversaire plus rapide que soi puis d'attaquer le moment venu, ou le contraire. En revanche, on ne peut parer qu'une seule fois par round.

Attention : il est normalement impossible de parer un projectile avec une arme ; c'est uniquement possible avec un bouclier ou une protection de ce genre.

Blesser un adversaire

Pour blesser un adversaire, il suffit de réussir un jet sous la compétence qui régit l'arme utilisée. À moins que l'adversaire ne parvienne à esquiver ou à parer l'attaque, il est blessé et perd des points de vie.

Chaque arme inflige un certain nombre de points de dommages. Il s'agit généralement d'un nombre fixe et d'un autre que l'on détermine en lançant un certain dé (variable en fonction de l'arme). Le total est le nombre de points de dommages infligé à l'adversaire. Par exemple, une épée inflige 1d6+2 points de dommages ; il suffit de lancer 1d6 et d'ajouter 2 au résultat pour obtenir les dommages infligés. On soustrait aux points de dommages l'éventuelle protection offerte par l'armure de l'adversaire, et ce qui reste est retiré de ses Points de Vie.

Protections et armures

Il existe de nombreuses protections susceptibles de protéger un adversaire. On en distingue trois grands types.

Les armures : ce sont des vêtements renforcés pour résister aux coups. Ils peuvent être en cuir épais, en cotte de mailles ou en plaques de métal. Chaque armure possède une certaine protection, exprimée par un nombre. Ce nombre est soustrait aux points de dommages infligés par les attaques. Seuls les points de dommages restant éventuellement sont retirés aux Points de Vie du porteur de l'armure. La protection qu'offre une armure vaut pour toutes les attaques physiques et ne « s'use » pas.

Les boucliers : ils permettent de parer les coups grâce à la compétence Bouclier (base : 10%). Un jet réussi dans cette compétence permet de :

- parer un coup adverse,
- tenter d'assommer ou de désarmer l'adversaire,
- (avec un malus de -5%) tenter de parer un coup porté par un adversaire à un personnage allié tout proche (à 1 mètre au maximum).

Le terrain : si un personnage est en partie masqué par un élément du terrain (arbre, mur, rocher, ou même un autre combattant) le meneur de jeu peut apporter un malus aux jets de compétences de ceux qui souhaitent l'atteindre.

Les réussites critiques et les maladresses en combat

Pour les compétences de combat, une réussite critique (résultat du d100 compris entre 01 et 05) signifie que les dommages infligés par l'arme sont plus importants que d'ordinaire. L'attaque a été particulièrement efficace. En conséquence, lancez les dés de dommages une seconde fois et ajoutez ce résultat au premier.

Une maladresse indique en revanche que quelque chose s'est mal passé au moment de l'attaque. Pour les compétences d'armes de corps à corps, elle signifie, au choix du meneur de jeu : l'arme se brise, ou bien l'attaquant perd l'équilibre (jet sous la DEXx3 pour ne pas tomber, il ne pourra pas attaquer au round suivant), ou bien l'arme touche un ami au lieu de la cible initiale. Pour les armes de tir de type arc ou fronde, elle signifie que le projectile touche un ami au lieu de la cible, ou bien que l'arme se détraque (si c'est un arc, la corde se détend ou se ; à supposer que le personnage ait sur lui une corde de rechange, un jet de Bricolage peut permettre de réparer en vitesse, mais cela prendra au moins un ou deux rounds). Pour la compétence Bagarre, c'est au meneur de jeu de se montrer imaginaire selon la situation : la cible s'écarte et le personnage tombe à la renverse ou fonce dans un mur, son épée s'enfonce dans le flanc d'un vase en céramique et il doit l'en retirer, etc.

Les compétences de combat au corps à corps

N'oubliez pas que le bonus aux dommages d'un attaquant est ajouté aux dégâts qu'inflige son arme lorsqu'il réussit une attaque en corps à corps (mais pas à distance).

Combat à mains nues

Deux compétences permettent de simuler le combat à mains nues : Bagarre et Lutte.

Bagarre (50%) : comme son nom l'indique, la Bagarre consiste à tabasser l'adversaire à l'aide de coups de poings, de pieds, de tête, etc. de manière plus ou moins instinctive. Son score de base est élevé (50%), car n'importe qui est capable de se battre à peu près convenablement. Par contre, ce genre d'attaque n'est pas très efficace : une attaque réussie utilisant la Bagarre n'inflige que 1d3 points de dommages (+ bonus aux dommages de l'attaquant).

Lutte (20%) : elle représente les connaissances d'un personnage dans les arts martiaux. Cette compétence permet de se battre à mains nues de façon plus efficace qu'en utilisant la compétence Bagarre. En utilisant Lutte, un personnage peut infliger à chaque round 2d3 points de dommages (c'est-à-dire deux d6 dont les résultats sont divisés par deux).

Lutte peut aussi permettre d'immobiliser un adversaire (jet de FOR/FOR sur la Table de Résistance à chaque round), de le jeter au sol (sur une simple réussite dans la compétence), ou de l'étrangler (la victime peut faire un jet de FOR/FOR à chaque round pour se dégager).

Pour assommer un adversaire : un jet réussi de Bagarre ou de Lutte permet d'assommer un adversaire. Pour cela, le personnage doit avoir annoncé son intention en début de round. Pour assommer, il peut aussi utiliser une arme non tranchante (un gourdin, par exemple). Les dommages de l'arme (n'oubliez pas d'y ajouter le bonus aux dommages de l'attaquant) ne sont pas soustraits aux Points de Vie de la victime, mais opposés à son total de Points de Vie restants sur la Table de Résistance (la somme des points de dommages étant considéré comme la caractéristique active). Si les dommages remportent le jet, la victime perd connaissance pour un nombre d'heure égal à sa CONstitution. Divisez alors le total des dommages par 3 (arrondi à l'inférieur) pour les soustraire aux PV de la victime.

Combat aux armes blanches

Dans l'utilisation d'armes blanches, on distingue deux compétences : Armes de mêlée et Armes d'hast. Ces compétences peuvent servir à parer.

Armes de mêlée (20%) : cette compétence recouvre la plupart des armes blanches s'utilisant à une main (dagues, poignards, épées, haches), ainsi que les gourdins et autres massues.

Règle concernant les fouets : l'utilisation des fouets est couverte par la compétence Armes de mêlée, mais ils nécessitent une règle spéciale. Une attaque réussie avec un fouet n'inflige qu'1d3 points de dommages, mais la mèche du fouet est enroulée autour de l'adversaire. Il est possible de le faire tomber en réussissant un jet de FOR/TAI, ou de le désarmer grâce à un jet sous la DEXx3 avec 1d100. Si l'attaque est une réussite critique, l'attaquant peut appliquer l'un de ces deux effets à son choix, sans avoir à effectuer d'autre jet. La victime peut tenter de se dégager à chaque round grâce à un jet de FOR/FOR (elle arrache le fouet des mains de son adversaire, et le fait tomber sur une réussite critique) ou de DEX/FOR (elle se dégage du fouet).

Règle pour décapiter un adversaire : les décapitations en combat arrivent régulièrement dans les mythes grecs (pensez à Héraclès contre les têtes de l'hydre ou à Persée contre Méduse). Décapiter un adversaire est un coup mortel et particulièrement difficile à réussir. C'est possible en réussissant une de ces conditions :

- en obtenant une réussite critique au jet de compétence (résultat du d100 compris entre 01 et 05).
- en accomplissant un Exploit à -25% (voyez les règles sur les Exploits). Si le personnage est armé d'une serpe ou d'une épée-serpe, sa tâche est plus facile et un Exploit à -15% suffit.

- Il reste toujours possible de demander à une divinité de guider la main du héros (voyez les règles sur les prières).

Armes d'hast (20%) : cette compétence concerne les armes s'utilisant à deux mains (grandes haches, piques, longues lances, épieux, etc.).

Les compétences de combat à distance

Cette catégorie comprend les Armes de lancer et les Armes de tir. Ces armes peuvent être utilisées une fois par round, à la première ou à la troisième passe. Lors du premier round de combat, elles tirent obligatoirement à la troisième passe (le temps d'encoher les flèches), à moins qu'elles ne soient déjà prêtes avant le début de l'affrontement (auquel cas elles peuvent tirer dès la première passe).

Armes de lancer (20%) : comme leur nom l'indique, ce sont des armes que l'on lance directement vers l'adversaire : couteaux de lancer, hachettes, javelots, lances, et aussi les armes improvisées (pierres, branches, souches d'arbres morts, etc.).

Armes de tir (20%) : cette compétence recouvre l'utilisation de toutes les armes projetant des flèches et autres projectiles : arcs, frondes, éventuellement sarbacanes, etc.

N'oubliez pas de comptabiliser **les munitions** que possèdent les différents personnages. À chaque fois qu'ils tireront, ce nombre diminuera de 1. Ulysse lui-même, en affrontant les prétendants dans l'Odyssée, finit par se trouver à court de flèches et doit combattre au corps à corps. Et bien sûr, il est impossible d'utiliser une arme de tir sans les projectiles appropriés... aux personnages-joueurs de s'équiper de flèches et de balles de fronde en abondance.

Les Prières : avec l'aide des dieux, tout devient possible...

Principe

Lorsqu'un joueur tente un jet de caractéristique ou de compétence, il peut juger avisé de préciser que son personnage adresse une Prière à une divinité avant de faire le jet de dé.

Le joueur indique les paroles exactes que prononce son personnage.

Même s'il n'y a pas d'obligation formelle, une Prière gagne en général à contenir :

- 1) le nom précis de la divinité.
- 2) une justification de l'appel à cette divinité, expliquant pourquoi le personnage a vraiment besoin de son soutien à ce moment-là.
- 3) une promesse d'offrande ou de rétribution quelconque en échange du succès espéré par le personnage.

Une Prière gagne toujours à être formulée avec élégance et panache, en mettant en avant le courage du héros... et en promettant à la divinité un sacrifice, une offrande ou un profit quelconque en cas de réussite.

Si la divinité concernée accepte la Prière du PJ et intervient, le jet est automatiquement réussi.

Une prière peut s'adresser à des divinités variables. A priori, le mieux est de s'adresser à la divinité dont le champ d'attribution est concerné par l'action que le PJ veut accomplir (exemple : Artémis si le PJ est en train de chasser, Hermès s'il veut s'orienter en voyage, Aphrodite s'il agit pour conquérir le cœur d'un(e) bien-aimé(e), Arès ou Athéna au cours d'un combat, etc.). Mais il peut aussi s'agir d'une divinité avec laquelle le PJ entretient des relations particulièrement harmonieuses.

La réaction (favorable, indifférente, voire défavorable) de la divinité est à l'appréciation du MJ en fonction des circonstances dans le scénario. **Les divinités sont traitées comme des personnages non joueurs à part entière** : tout dépend donc des projets de la divinité, de ses relations personnelles avec le héros et de l'action que le héros tente (elle doit être réellement importante, mais aussi ne pas être impie, orgueilleuse ou aller contre un événement fixe prévu par le Destin).

Il est conseillé aux PJ de ne pas oublier les sacrifices, offrandes ou consécration promis aux divinités dans les prières qu'ils leur adressent... Les conséquences d'un tel oubli ne manqueraient pas d'être gênantes.

Limitations aux Prières

Un même PJ ne peut pas faire appel aux divinités de cette façon plus de deux fois par séance de jeu (par séance de jeu, pas par scénario). Au-delà, c'est toujours possible, mais les divinités vont s'interroger sur ce héros qui passe son temps à leur demander de faire son travail à sa place. Naturellement, un enchaînement de circonstances périlleuses ou une urgence imprévue peut parfois justifier des exceptions à cette règle : à eux et aux dieux d'en juger. Les PJ doivent garder en tête qu'ils sont susceptibles de recevoir l'aide des dieux de toutes sortes de façons, même lorsqu'ils ne les appellent pas à l'aide, et qu'ils ne doivent donc pas abuser. Il est courant que les principaux personnages d'une épopée soient à leur insu les sujets de conversations, voire de débats passionnés, entre divinités...

Si un PJ fait appel aux dieux de façon vraiment excessive pendant une séance, le MJ peut décider de faire gagner 1d3 points d'Hubris à ce personnage, quel que soit par ailleurs le résultat de la prière (voyez plus loin les règles sur l'Hubris). Cela représente le fait que le personnage a trop confiance en sa capacité à apitoyer les dieux ou à les faire exaucer ses désirs.

Si un PJ fait appel à une divinité dans des circonstances où ce n'est vraiment pas une bonne idée, par exemple pour réussir une action qui va à l'encontre des intérêts de cette divinité ou qui est complètement impie, la divinité peut non seulement ne pas le soutenir, mais encore venir lui mettre des bâtons dans les roues ou soutenir un adversaire.

Exemple : si un PJ se bat contre un héros ou un monstre qui est fils d'Arès, et a la mauvaise idée de demander le soutien d'Arès pour un Exploit dans ce combat, Arès ne tiendra pas compte de sa prière et soutiendra d'autant plus activement son enfant !

Prières pendant les Duels

Lorsque deux héros s'opposent dans un Duel et qu'ils font tous deux appel à une divinité pour les soutenir, il est impossible qu'ils obtiennent tous les deux gain de cause. Il faut alors imaginer que les divinités discutent entre elles pour savoir comment régler cette affaire, et c'est Zeus qui tranche en dernière instance avec la balance d'or du Destin. C'est au MJ d'apprécier la situation en fonction du scénario en cours. Il faut se rappeler qu'une divinité, même quand elle ne permet pas à un héros de réussir un exploit ou une action particulière contre quelqu'un, peut tout de même lui venir en aide autrement (par exemple en le prévenant à l'avance ou en le soustrayant à un combat qui risquerait de lui être fatal).

Les interventions divines

Dans Kosmos, les dieux et les déesses sont avant tout de puissants personnages non joueurs chargés de veiller à la bonne marche du cosmos et de façonner le destin en suivant les grandes lignes fixées par les Moires, tout en infléchissant le cours des choses ici et là en fonction de leurs propres projets.

Le système des Prières (voyez le chapitre dédié) permet aux personnages-joueurs de demander et de recevoir l'aide des dieux de façon limitée pendant une séance de jeu. Mais les divinités observent en permanence les actions des mortels et notamment des PJ. Elles sont donc susceptibles d'intervenir de leur propre initiative à d'autres moments d'une aventure, pour venir en aide à certains personnages ou, au contraire, pour leur mettre des bâtons dans les roues.

Principaux types d'interventions divines contournant les règles de simulation

Dans beaucoup de cas, une divinité ne va pas apparaître devant les personnages au moment où elle interviendra : elle restera invisible. Du point de vue des personnages, une intervention divine consistera donc en une sorte d'événement fantastique, une bizarrerie ou un retournement de situation inexplicable autrement que par l'action des dieux (ou le hasard, mais les gens de l'âge héroïque ne croient pas au hasard).

Voici quelques exemples d'interventions « invisibles » que n'importe quelle divinité est susceptible de faire en cours de partie et qui peuvent modifier la situation voire influencer sur le résultat d'un jet de dés. Les interventions sont classées du plus discret au plus flagrant :

- **Modifier le résultat d'un jet de dés.** C'est ce que les hellénistes appellent « la double motivation » des actes des héros dans l'épopée : les prouesses d'un personnage sont dues à la fois à ses propres efforts et à l'aide d'une divinité. Ce principe s'applique déjà lorsqu'un personnage prie une divinité au moment de tenter un Exploit, mais il peut aussi arriver qu'une divinité donne un coup de pouce à un personnage spontanément. Inversement, une divinité peut mettre des bâtons dans les roues d'un personnage de la même manière.

L'intervention peut n'être qu'un coup de pouce discret, par exemple pour changer un échec critique en simple échec (et éviter ainsi une maladresse) ou pour changer une réussite normale en succès critique, mais il peut s'agir d'un retournement de situation complet changeant un échec en réussite... ou l'inverse. Dans ces cas-là, le meneur de jeu explique aux personnages que, malgré le résultat des dés qu'ils ont sous les yeux, les choses se passent bizarrement autrement. Ils se douteront alors qu'une divinité est à l'œuvre, pour les aider ou au contraire pour les empêcher d'accomplir l'action. Le meneur de jeu doit veiller à garder en tête l'explication de ces changements et son lien avec le scénario en cours, de façon à pouvoir la fournir aux joueurs si ceux-ci parviennent à se renseigner d'une façon ou d'une autre. Ces changements ne doivent pas être entièrement arbitraires de la part du meneur de jeu.

- **Placer un personnage en état de possession ou de folie.** Seules certaines divinités (principalement Arès, Athéna, Apollon, Dionysos et Héra) ont recours à la possession ou à la folie et la plupart rarement. Voyez plus loin la description des différents états de possession possibles. Un état de possession ne dure en général que quelques rounds. Cela permet à la divinité de faire accomplir des prouesses à un personnage ou de servir ses desseins.

- **Sauver la vie *in extremis* à un personnage-joueur.** Si un personnage-joueur se trouve dans une situation en apparence désespérée, mais que son heure n'est pas encore venue normalement, le MJ peut toujours faire intervenir une divinité, qu'elle soit une puissante divinité de l'Olympe qui

aide les personnages depuis longtemps ou une divinité mineure (dieu-fleuve, nymphe, divinité locale, etc.) qui pourra prendre pitié d'eux.

Exemple. Dans l'*Illiade*, au chant XX, le Troyen Énée se lance courageusement à l'attaque contre Achille. Les dieux frémissent, car Achille est objectivement bien plus puissant qu'Énée et son destin n'est pas d'être tué par lui. Mais le destin d'Énée n'est pas non plus d'être tué par Achille. Que faire ? Le combat a bel et bien lieu, mais aucun coup mortel n'est échangé, et Poséidon enveloppe les yeux d'Achille dans un brouillard, puis éloigne Énée ailleurs sur le champ de bataille (il lui apparaît ensuite pour lui conseiller de se tenir à l'écart du fils de Pélée). Achille cligne des yeux et s'aperçoit que le Troyen a disparu. Il est surpris et frustré, mais se doute que c'est l'œuvre d'un dieu.

En imaginant que cette scène soit jouée dans une séance de jeu, et que le PJ soit Achille, le meneur de jeu lui décrira simplement que la vue de son personnage se brouille et que quelques instants plus tard son ennemi s'est volatilisé. Comme Achille dans l'*Illiade*, les joueurs se douteront qu'un dieu est intervenu.

Naturellement, l'aide d'une divinité, même spontanée, se paye toujours implicitement par de futures offrandes, sacrifices, voire des services rendus dans l'avenir. Les personnages auront parfois du mal à savoir quel dieu au juste les a aidés, mais ils devront tâcher de deviner, ou se débrouiller malgré leurs hésitations !

Interventions de divinités déguisées en simples mortels

Dans quelques cas, une divinité pourra décider de se montrer à un personnage-joueur, en général en prenant l'apparence d'un simple mortel, le temps de lui parler ou de lui faire faire quelque chose. Le joueur peut réfléchir, ou, si le MJ l'accepte, tenter un jet d'INTelligence4% : si le jet est réussi, il subodore que son interlocuteur n'est autre qu'une divinité déguisée et a une idée du dieu dont il peut s'agir.

Voici quelques cas dans lesquels une divinité peut intervenir de cette façon :

- **Si le personnage a besoin d'une information importante qu'il ne pourrait pas obtenir d'un mortel.**

Exemple. Au chant II de l'*Énéide*, au moment où les Achéens sortis du cheval de Troie sont en train de prendre et d'incendier la ville, le prince troyen Énée tente une résistance héroïque à la tête d'un groupe d'hommes. Mais il ne peut empêcher la mort de Priam et le combat tourne de plus en plus mal. Pendant un moment de calme, alors qu'Énée désespéré pense qu'il n'a plus qu'à périr glorieusement dans un combat suicidaire, Aphrodite/Vénus lui apparaît sous la forme d'une belle jeune femme et lui révèle qu'il ne peut plus rien faire, que ce sont les dieux et le destin qui ont décidé que Troie va tomber cette nuit-là, mais que son destin à lui est de partir à la tête des survivants pour fonder une nouvelle ville au loin. Énée l'ignorait jusque là, mais l'accomplissement de son destin ne fait que commencer !

Autre exemple. Dans l'*Odyssée*, au chant X, Ulysse s'apprête à entrer dans le palais de Circé pour chercher ses compagnons disparus. Circé est une déesse à apparence humaine et Ulysse, seul et loin de tout, n'a aucun moyen de découvrir à temps le danger qu'elle représente : Hermès descend de l'Olympe pour lui donner des conseils et le *molu*, la racine-talisman qui le protégera contre les sorts de Circé.

- **Dans le cas où un personnage-joueur serait tenté d'accomplir une action suicidaire ou franchement irrésolue,** la divinité lui murmure à l'oreille que ce qu'il s'apprête à faire n'est pas une bonne idée.

Exemple. Au chant I de l'*Illiade*, quand Agamemnon confisque à Achille sa captive Briséis, le bouillant guerrier a l'idée de tirer son épée et de tuer Agamemnon, qui est pourtant commandant de l'armée des Achéens. Mais Athéna s'approche de lui, visible et audible pour lui seul, et lui

murmure de prendre patience. Dans une partie de Kosmos, c'est le MJ qui mettrait en scène le conseil d'Athéna et le joueur jouant Achille ferait bien de l'écouter.

- Une divinité peut aussi apparaître à un personnage au moment de lui sauver la vie.

Exemple. Dans l'Odyssée, au chant V, Ulysse fait naufrage à cause de Poséidon. Il n'est pas loin de la côte, mais trop éloigné et trop épuisé pour nager jusque là. Il est sur le point de se noyer, lorsqu'une divinité marine passant par là, Leucothéa, prend pitié de lui et lui jette un voile magique en lui indiquant comment s'en servir, ce qui sauve la vie au héros le temps de s'échouer sur le rivage.

Possessions et folie

Image : John Collier, *Prêtresse de Delphes*, 1891.

Il arrive qu'une divinité place un personnage en état de possession ou en état de folie. Elle peut agir ainsi en réponse à une prière du personnage ou bien le faire spontanément, pour servir le destin et ses propres projets.

Possessions

Quand un personnage entre en état de possession, cela signifie que ses actes et ses paroles sont complètement ou partiellement guidés par une divinité en particulier, que le personnage soit consentant ou non. Une possession est généralement brève : quelques minutes, quelques rounds ou la durée d'un combat, par exemple. Il est possible qu'un mortel ne puisse pas survivre à une possession de longue durée (pas plus de quelques heures).

Pendant la durée de la possession, selon les cas :

- **si la possession est complète** : le meneur de jeu décrit ce qui arrive à son personnage avant de lui en rendre les commandes quand le dieu quitte le personnage. Cela ne doit arriver que très exceptionnellement, sauf si le personnage entretient une relation privilégiée avec la divinité en question.

- **si la possession est partielle** : le personnage se trouve simplement dans un état d'exaltation et souvent de puissance décuplée pour accomplir certaines actions liées aux domaines d'attribution et aux projets de la divinité. Le meneur de jeu indique au joueur comment son personnage se sent et quelles idées et désirs la divinité lui souffle, puis le joueur décide de ses actions en prenant en compte ces indications.

Voici les principaux types de possession que l'on rencontre dans la mythologie grecque :

Possession oraculaire par Apollon

Possession complète.

Fréquence : réellement exceptionnel (une fois tous les trois ou quatre scénarios).

Durée : quelques secondes à quelques minutes.

Principe : Apollon descend dans le personnage possédé et parle par sa voix pour rendre un oracle, prononcer une prophétie ou un jugement. Les personnes possédées sont majoritairement des femmes.



Description : le personnage cesse soudain ce qu'il était en train de faire, son regard se perd dans le vague, puis il est pris d'une fièvre subite et très forte, il transpire, ses yeux se révulsent et il commence à être agité de tremblements, voire de convulsions. Il prononce des gémissements, des grognements, des cris et des paroles incohérentes, puis se calme d'un coup et prononce quelques paroles qui sont la parole du dieu. Parfois, à la place, il écrit la parole du dieu sur le premier support à sa disposition et le jette aussitôt loin de lui. Quelques secondes après, le personnage revient à lui, très fatigué mais en bonne santé, avec un souvenir assez confus de ce qui vient de se passer. Dans le cas de la Pythie de Delphes, la prêtresse appelle la possession en se plaçant au-dessus d'une crevasse émettant des gaz aux propriétés hallucinogènes, mais le dieu n'a pas nécessairement besoin que les sujets de la possession se placent dans de telles conditions.

Sources antiques : la Pythie de Delphes et la Sibylle de Cumes.

Ménos d'Arès ou d'Athéna

Possession partielle.

Fréquence : inhabituel (une fois par scénario au maximum et ne peut arriver que sur le champ de bataille d'une guerre, pas dans n'importe quel combat).

Durée : un nombre maximal de rounds égal à la FORce du personnage.

Principe : Arès ou Athéna, divinités liées à la guerre, placent un personnage dans un état de frénésie guerrière et de surpuissance propre à lui permettre de se couvrir de gloire pendant quelques minutes de combat. Les personnes possédées peuvent être des deux sexes.

Description : le personnage semble habité par une force, une vaillance et une énergie surhumaine. C'est un surcroît de ménos, la vigueur qui fait les plus puissants guerriers. Pendant la durée de la possession, tous ses jets de compétences et tous ses jets dans les caractéristiques FOR, CON et DEX réussissent automatiquement et sont considérés comme des réussites critiques. Il peut aussi réaliser des Exploits avec un malus allant jusqu'à -50% pour toute compétence de combat (toute compétence d'arme ou de combat à mains nues, Bouclier, Esquive) ainsi qu'en Athlétisme, et réussir automatiquement. À la fin de la possession, le personnage reprend ses moyens habituels, sans être plus fatigué que d'habitude après un combat.

Source antique : l'Illiade (chant V, exploits de Diomède) et le cycle épique troyen en général.

Transe bacchique de Dionysos

Possession partielle.

Fréquence : inhabituel (une fois par scénario au grand maximum, sauf si cela sert les intérêts du dieu).

Durée : pour le temps d'un combat ou d'une chasse, jusqu'à la mort d'un personnage précis (humain, bête sauvage...), ou plus généralement le temps d'accomplir le projet précis du dieu à ce moment-là. Pas plus de 10 rounds en général, sauf exception rare (exemple : batailles de la conquête des Indes dans *Les Dionysiaques*).

Principe : Dionysos montre sa puissance en plaçant ses Bacchantes (et plus rarement ses Bacchants, qui sont nettement moins nombreux mais existent aussi) dans un état propre à leur permettre d'accomplir des tours de force et des miracles. La possession a plus souvent lieu dans la campagne un peu sauvage que dans une ville ou un village. Elle frappe presque toujours un groupe de personnages plutôt qu'un personnage isolé.

Description : le personnage entre dans un état d'exaltation, de joie et d'entrain intense. Il ne tient pas en place, danse plutôt qu'il ne marche, fait de grands gestes, pousse des exclamations et prononce des invocations à Dionysos. Il dispose d'un bonus de 30% pour tous ses jets de compétences et de caractéristiques. Pour ses jets de FORce, il peut accomplir des Exploits avec un malus allant jusqu'à -50% et réussir automatiquement. Cela permet aux Bacchantes d'accomplir des actes tels que déchirer un fauve en deux à mains nues d'un seul coup ou mettre un homme en pièces (voyez Penthée dans *Les Bacchantes* et le mythe de la mort d'Orphée) ou encore courber

un arbre adulte jusqu'à terre. Au besoin, le personnage peut frapper le sol ou un rocher de son thyrses pour en faire jaillir de l'eau, du lait, du miel ou du vin. Le personnage comprend les animaux par empathie. Quand Dionysos met fin à la possession, le personnage, épuisé, s'installe sur l'herbe avec ses compagnes et compagnons de transe pour y dormir pendant au moins 12 heures.

Source antique : *Les Bacchantes* d'Euripide.

Émile Bin, *La mort d'Orphée*, 1874.

Folie

La folie est un état dans lequel un personnage est victime d'horribles hallucinations envoyées par les dieux pour causer sa perte. Il devient en général fou furieux et extrêmement dangereux, car il ne reconnaît plus personne, pas même ses amis ou sa propre famille. Cet état peut durer autour d'un quart d'heure voire une demi-heure au maximum.



Le personnage ainsi frappé de folie devient momentanément injouable : le meneur de jeu décide silencieusement de ce que fait le personnage dans cet état, puis annonce au joueur que son personnage se réveille. Le personnage, revenu à lui, n'a plus aucun souvenir de ce qui s'est passé pendant sa crise de folie et est le premier à s'horrifier de ce qu'il a fait.

Dans les mythes grecs, Héra frappe de folie Héraclès afin de lui faire massacrer sa femme et ses enfants, car elle le poursuit de sa haine sans pouvoir le tuer ou le perdre pour de bon (c'est un fils de Zeus promis à un glorieux destin). Dans *Ajax* de Sophocle, Athéna frappe Ajax de folie pour le punir de son orgueil et de sa jalousie : Ajax veut massacrer les Achéens de son propre camp, mais se trompe et ne tue que des moutons. Lorsqu'il se réveille, humilié, il se suicide.

Une crise de folie ne devrait arriver que très rarement. Elle forme un châtement terrible et exemplaire, ou bien ne peut aller de pair qu'avec un destin particulièrement tragique.

Hubris : la Démesure

« Rien de trop. »

– Précepte de sagesse delphique.

De tout temps le cosmos n'a survécu que grâce à la Mesure, qui seule soutient et conserve l'ordre du monde. L'*Hubris*, au contraire, s'oppose à la Mesure : elle est l'orgueil, la Démesure qui fait qu'un personnage dépasse les limites fixées par les dieux et que tout le monde doit respecter. En faisant preuve d'*Hubris*, un mortel menace l'ordre du cosmos en demandant plus que sa part, en cherchant à conquérir un pouvoir plus grand que celui dont il devrait se contenter. Un tel excès est une insulte aux grandes lois qui maintiennent le cosmos en place. Les dieux doivent alors le ramener à la raison, ou, s'il persiste dans son excès, le mener à sa perte.

Les mortels subissent constamment la tentation de l'*Hubris* ; mais ceux qui s'y exposent le plus sont les élites et les puissants, ceux qui sont aux postes de commandement, les gens fameux, riches, et tous ceux qui excellent dans leur domaine au point de prétendre s'égaliser aux dieux... les héros, bien entendu, y sont particulièrement exposés.

Les points de Démesure

« Regarde les animaux qui sont d'une taille exceptionnelle : le ciel les foudroie et ne les laisse pas jouir de leur supériorité ; mais les petits n'excitent point sa jalousie. Regarde les maisons les plus hautes, et les arbres aussi : sur eux descend la foudre, car le ciel rabaisse toujours ce qui dépasse la mesure. »

– Artabane dissuadant Xerxès d'entreprendre la deuxième guerre médique, Hérodote, *L'Enquête*, VII, 10.

Plus un héros accomplit de prouesses, plus il est fort, intelligent, reconnu et admiré, plus il remporte de victoires, plus il est menacé par l'*hubris*. En termes de règles, cette tentation est exprimée par un total de **points de Démesure** qui augmente au fil des aventures. Chaque fois que le héros commet des actes d'*hubris*, il gagne des points de Démesure. Plus ce capital est élevé, plus le héros devient fier, orgueilleux et imbu de lui-même, plus il est tenté d'outrepasser les limites de la loi divine, d'agacer les Dieux et, à terme, de provoquer sa propre perte. Ce processus n'est pas irrémédiable : même si tout héros accumule nécessairement des points de Démesure de scénario en scénario, il peut éviter d'en gagner trop vite, et peut même parfois en perdre.

À sa création, un héros ne possède aucun point de Démesure (sauf exception due à son histoire personnelle, en accord avec le MJ).

Les points de Démesure d'un héros sont notés sur 100. Au-delà de 100, un héros, s'il n'a pas encore été puni par les Dieux, il devient un être abject, avide de pouvoir et porté à tous les excès : il rejoint les rangs des ennemis des véritables héros et on ne peut plus le jouer.

L'attribut Hubris

Le niveau général de Démesure d'un personnage est exprimé par un attribut appelé l'**Hubris**. **L'Hubris est notée sur une échelle de 10 : on la calcule en divisant par 10 le nombre de points de Démesure du personnage, en arrondissant au supérieur.**

Ainsi, dès qu'un personnage gagne 1 point de Démesure, il acquiert la caractéristique Hubris à 1.

Par la suite, il faut donc 10 points de Démesure supplémentaires pour augmenter de nouveau l'Hubris de 1. Mais contrairement au nombre de points de Démesure, l'Hubris d'un personnage ne baisse pas systématiquement une fois qu'elle a augmenté. Elle peut augmenter quand le personnage a beaucoup de points de Démesure, et parfois baisser en conséquence lorsqu'il en perd beaucoup.

Jets de Mesure et jets d'Aidôs

Jets de Mesure

Toutes les fois qu'un personnage se trouve dans une situation où il est tenté de faire preuve de Démesure, le meneur de jeu peut recourir à un **jet de mesure : il faut lancer 1d100 et obtenir un résultat supérieur au nombre de points de Démesure actuel du personnage** pour que le jet soit réussi. Si le jet est un échec, le personnage va transgresser la mesure et se laisser emporter à un acte d'Hubris.

Les cas qui nécessitent un jet de Mesure sont les suivantes :

- **Une Prière non écoutée conduisant à un échec à un jet de dés.** Lorsqu'un personnage adresse une Prière à une divinité avant de faire un jet de dés et que sa prière n'est pas écoutée, il doit effectuer le jet de dés au lieu qu'il soit automatiquement réussi. S'il échoue à son jet de dés, le personnage peut être tenté par un sentiment d'amertume à l'idée que la divinité l'a abandonné alors qu'il avait besoin d'elle : il doit alors faire un jet de Mesure.

- **Un Exploit réussi sans Prière ou intervention divine.** Lorsqu'un personnage réussit un Exploit avoir prié une divinité de l'aider et sans qu'une divinité l'ait aidé spontanément, le personnage éprouve un regain de fierté et de confiance en soi. Il doit alors réussir un jet de Mesure, sans quoi il s'imagine un instant qu'il pourrait se passer de l'aide des dieux.

- **Une situation de conflit (direct ou par signes divins interposés) avec une divinité.** Que le personnage soit en train de se faire tancer vertement par Poséidon en personne ou qu'il vienne d'entendre un oracle de la Pythie qui refuse une demande faite à Apollon ou révèle qu'il est destiné à tuer sa propre mère, il s'agit d'une situation de conflit avec le divin. Le personnage doit alors réussir un jet de Mesure, sans quoi il risque d'opposer à la divinité les mêmes refus voire les mêmes colères que s'il avait affaire à un simple mortel.

- **Une situation produisant une intense satisfaction personnelle.** Il doit s'agir d'objectifs à long terme qui tiennent à cœur au personnage et qui correspondent à ces grands buts que l'on peut chercher à atteindre dans la vie : richesse, pouvoir, savoir, renommée, accomplissement en tant que parent ou achèvement d'une grande œuvre artistique. Un souverain venant de remporter une guerre de conquête et ayant l'impression qu'il eut devenir demain le maître du monde connu, un personnage enrichi contemplant l'étendue de sa fortune, un artiste ou un artisan ayant atteint un savoir inégalé dans son domaine, ou bien des parents comblés par des enfants nombreux et/ou beaux et/ou vigoureux, sont autant de situations où ces personnages risquent de s'enorgueillir à l'excès devant leur propre réussite. Le personnage doit alors réussir un jet de Mesure, sans quoi il s'imagine un instant toucher au même genre de puissance et de bonheur que les dieux eux-mêmes.

- **Lorsqu'un personnage atteint 20 dans une caractéristique, s'il atteint 90% ou 95% dans une compétence.** Dans tous ces cas, le personnage atteint un tel degré de maîtrise dans un domaine donné qu'il doit réussir un jet de Mesure, sans quoi il s'imagine aussi doué qu'une divinité dans ce domaine. Pour les compétences, il y a deux scores-paliers : le personnage doit effectuer un jet de Mesure lorsqu'il atteint 90% dans une compétence, puis un second lorsqu'il atteint 95% dans cette même compétence.

Jets d'Aidôs

Lorsqu'un personnage a dépassé la mesure et fait preuve d'Hubris, il a des chances de se rendre compte de la gravité de ce qu'il a fait et de regretter aussitôt son impudence : dans ce cas, il fait preuve non plus d'Hubris, mais d'Aidôs, l'humilité respectueuse. L'Aidôs est le sens de la honte qu'ont les mortels envers ce qui les dépasse, et qui leur confère une vénération craintive mais salutare envers les dieux. On utilise donc un deuxième nouvel attribut appelé **l'Aidôs** pour mesurer cette qualité d'un personnage. Sitôt donc qu'un personnage a agi ou parlé sans mesure, le meneur de jeu peut recourir à un **jet d'Aidôs** pour voir s'il revient à la juste mesure après cela ou s'il va continuer à faire preuve d'Hubris.

L'Aidôs d'un personnage est égale à 10 moins son Hubris. Pour réussir un jet d'Aidôs, il faut obtenir sur 1d10 un résultat inférieur ou égal à son Aidôs.

Quand un personnage a une Aidôs égale à 10, le jet est raté si le dé donne un 10.

Si le jet est réussi, le personnage se rend compte qu'il a dépassé les limites : il peut montrer des regrets envers ce qu'il a fait ou dit et éventuellement implorer la clémence des dieux. Il perd immédiatement 1d6 points de Démonstration.

Sinon, il ne fait pas autre chose de démesuré sur le moment, mais pense qu'il n'est pas dans son tort et que ce qu'il a fait ou dit était dans la mesure. Il ne regrette donc rien et peut persister à se justifier à la face des dieux et des hommes... ce qui pourra l'entraîner, à long terme, à faire de nouveau preuve de Démonstration en refusant d'admettre qu'il avait mal fait.

Il est virtuellement impossible à un personnage de réussir un jet d'Aidôs lorsque son Hubris en vient à atteindre 10 ; dans une situation pareille, le jet est tout de même réussi si le personnage fait 1 avec le d10. Une telle chance permet au personnage de perdre aussitôt un nombre de points de Démonstration égal à la moitié de son INT (arrondie à l'inférieur).

Actes d'Hubris

Faire preuve d'Hubris signifie remettre en cause l'ordre des dieux par un acte impie ou un mot insolent. Toute manifestation de Démonstration est contraire à la piété et constitue parfois un sacrilège gravissime. Commettre un acte d'Hubris ne veut pas nécessairement dire que les Dieux se retourneront instantanément et à jamais contre le héros, surtout si celui-ci a fait preuve d'une grande piété jusque-là, mais le héros risque d'avoir courroucé au moins un dieu, et les conséquences sont souvent graves. Heureusement, tous les actes d'Hubris n'ont pas la même gravité.

En termes de règle, chaque fois qu'un personnage a échoué à un jet de Mesure et fait preuve d'Hubris, il gagne un nombre de points de Démonstration plus ou moins grand en fonction de la gravité de ce qu'il fait.

La gravité de la manifestation d'Hubris entraînée par un échec à un jet de Mesure, ainsi que le nombre de points de Démonstration que gagne alors le personnage, sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu en fonction du contexte et du caractère du personnage, selon le principe suivant : **plus le résultat du jet de Mesure est mauvais (c'est-à-dire plus le résultat du d100 est bas) et plus l'Hubris du personnage est élevée, plus l'acte commis sera insolent et rapportera de points de Démonstration.** Il se fondera aussi sur les actes d'Hubris présents dans les mythes et légendes grecs, dont des exemples sont présentés ci-après.

Les gains de points de Démonstration sont mesurés par des dés plus ou moins grands, auxquels s'ajoutent parfois des chiffres fixes. Il est conseillé au meneur de jeu de ne pas chercher à attribuer un nombre de points précis pour chaque acte ou type d'acte : ce serait vouloir rendre inutilement précis ce système de points, qui n'est là que pour donner une idée globale et non une échelle stricte.

- Se vanter d'être si habile dans sa spécialité qu'on a rarement besoin de l'aide du dieu dont elle relève : 1d6 ;

- Omettre *volontairement* de rendre des honneurs à un dieu (par exemple lui refuser un sacrifice) : 2d6 ;
- Se promettre de se venger d'un dieu qui vous est/a été défavorable d'une façon ou d'une autre : 2d6 ;
- Prétendre faire aussi bien qu'un dieu dans le domaine où l'on excelle : 3d6 ;
- Refuser d'obéir à un oracle ou à une prescription divine : variable selon l'enjeu de l'oracle en question, mais au moins 3d6 ;
- Tuer volontairement un animal consacré à un dieu : 4d6 ;
- Prétendre dépasser un dieu dans sa propre spécialité : 4d6 ;
- Refuser d'obéir à un ordre ou une interdiction prononcé par un dieu incarné en face du personnage (quelle que soit sa forme) : 6d6 ;
- Tuer un prêtre, ou violer ou tuer une prêtresse : 6d6 ;
- Blessé, agresser physiquement, voire chercher à tuer un dieu incarné en face du personnage (quelle que soit sa forme) : 7d6.

Le principe général des gains et pertes de points d'Hubris doit rester le suivant : tout acte d'Hubris fait grimper rapidement le nombre de points de Démonstration, et il faut plusieurs occasions ou petits actes pour perdre un nombre de points équivalent, ce qui s'avère beaucoup plus long en termes de temps de jeu. Ainsi, un héros ayant eu des paroles un peu trop orgueilleuses devra sûrement surveiller sa conduite et tenir sa langue pendant de longs mois s'il veut perdre tous les points d'Hubris que lui aura valu un mot malheureux...

Remarque : attention à ne pas confondre impiété et Hubris. Un acte d'impie involontaire (oublier de sacrifier à un dieu pendant quelque temps) n'est pas une manifestation de démonstration. En revanche, un acte d'impie volontaire est toujours un signe de démonstration.

Autres types d'actes d'Hubris

- N'oubliez pas qu'un acte d'Hubris ne se produit pas toujours instantanément après un jet de Mesure raté : il peut aussi se produire à moyen terme, par exemple lorsque le jet de Mesure concernait une décision importante que le personnage doit prendre dans un certain délai.
- Un acte d'Hubris peut recouvrir plusieurs actions faisant partie d'un même projet démonstratif, par exemple lorsque le personnage met au point un plan comportant des actes sacrilèges, ou lorsqu'un roi ou un stratège entreprend une expédition militaire insensée (exemple : l'Atlantide essayant de conquérir le monde dans le *Timée* de Platon). Dans ce cas, le gain de points de Démonstration est là pour évaluer la logique qui préside au projet et non une succession de faits ; un nouveau gain de points de Démonstration n'est alors possible que si le personnage est amené à une nouvelle surenchère dans l'Hubris, mais il peut auparavant réaliser un nouveau jet de Mesure.
- Un acte d'Hubris peut être constitué par la construction d'un édifice trop grand ou trop splendide, ou d'une machinerie d'une complexité trop innovante car accordant trop de puissance aux hommes.

Prévenir ou atténuer un acte d'Hubris

Il arrive souvent à un héros de se montrer orgueilleux ou insensé, mais plusieurs choses peuvent le sauver de sa propre perte, même lorsqu'il a fait preuve d'Hubris.

Avertissement divin

« Je suis venue du ciel pour calmer ta fureur : me veux-tu obéir ? La déesse aux bras blancs, Héra, m'a dépêchée, qui, en son cœur, vous aime et vous protège également tous deux. Allons ! clos ce débat, et que ta main ne tire pas l'épée. Contente-toi de mots, et pour l'humilier, dis-lui ce qui

l'attend. Va, je te le déclare, et c'est là ce qui sera : on t'offrira un jour trois fois autant de splendides présents pour prix de cette insolence. Contiens-toi et obéis-nous. »

– Athéna à Achille insulté par Agamemnon, *Illiade*, I, 207-214.

Lorsqu'un Héros vient de manquer un jet de Mesure et est sur le point d'agir ou de parler avec Démonstration, il est possible qu'une divinité qui s'intéresse à lui descende à ses côtés et se montre à lui pour le dissuader d'agir de la sorte. Le héros a alors droit à un jet d'Aidôs *avant* d'avoir rien fait. S'il le réussit, il comprend qu'il était sur le point de dépasser les limites et ne fait rien de mal. Sinon, non seulement il aura fait preuve d'Hubris, mais il aura repoussé le conseil d'une divinité qui voulait le protéger. Les dieux sont patients ! La divinité en question n'en sera pas nécessairement courroucée... pour le moment. Mais si le héros repousse ainsi son assistance une seconde fois, la divinité se lassera de lui.

Un avertissement divin peut prendre aussi la forme d'un oracle, d'un mauvais présage ou d'une apparition divine dans un songe, lorsque le contexte le permet.

Réprobation d'autres héros

« J'en fais serment par cette lance impétueuse qui me fait gagner au combat plus de prestige que tout autre – et même Zeus ne me sert pas autant que ma lance – : il n'y aura pour toi ni malheur funeste ni exploit impossible tant qu'Idas te suivra, même si un dieu se mettait en travers, tel est le protecteur qu'avec moi tu emmènes d'Aréné. »

Il dit et, tenant à deux mains sa coupe pleine, il buvait pur le vin délicieux en arrosant ses lèvres et sa barbe noire. Les autres protestèrent tous ensemble et Idmon l'interpella même ouvertement :

« Insensé ! As-tu depuis longtemps ces pensées qui feront ta perte, ou bien est-ce le vin pur qui, pour t'égarer, gonfle en ta poitrine un cœur téméraire et t'a poussé à mépriser les dieux ? Il est d'autres paroles de réconfort pour encourager un compagnon ; les tiennes sont d'un orgueil tout à fait impie. »

– Apollonios de Rhodes, *Argonautiques*, I, 460-480.

Lorsqu'un héros vient de parler ou d'agir avec Hubris et n'a pas encore tenté de jet d'Aidôs, un autre héros peut manifester sa réprobation à l'égard de ce qu'il vient de faire. Le joueur ou le meneur de jeu mettra alors en scène ses paroles, puis devra **réussir un ou des jets de Persuasion**. Si ce jet est réussi, le héros démesuré est convaincu par son compagnon : il a immédiatement droit à son jet d'Aidôs. Si le personnage qui l'a convaincu était un devin ou un prêtre, le personnage démesuré ne soustrait pas son Hubris à la base de 10 pour ce jet-là : il a su faire preuve d'humilité en obéissant à un représentant des dieux. Un seul héros peut tenter un tel jet de Persuasion pour aider un compagnon après un même acte d'Hubris.

Perdre des points de Démonstration

« La sagesse est de beaucoup la première des conditions du bonheur. Il ne faut jamais commettre d'impiété envers les dieux. Les orgueilleux voient leurs grands mots payés par les grands coups du sort, et ce n'est qu'avec les années qu'ils apprennent à être sages. »

– Sophocle, *Antigone*, derniers vers.

Outre les jets d'Aidôs réussis, un personnage peut perdre des points de Démonstration, donc abaisser son Hubris, dans certaines circonstances, en général toutes celles qui lui font prendre conscience de l'immensité du cosmos par rapport à lui, de la puissance écrasante des dieux et du

fossé immense qui les sépare des mortels. En voici indiqués plusieurs exemples, suivis du nombre de points de Démesure qu'ils font perdre, à titre de repères pour le meneur de jeu. Là encore, le nombre de points perdus n'est pas fixe, mais déterminé par un jet de dé d'amplitude plus ou moins grande.

- Voir un heureux présage non trompeur (par le biais d'animaux, de vols d'oiseaux, d'un phénomène naturel...) : 1d3 ;

- Se trouver en face d'un dieu sous forme humaine ou animale et avoir la révélation qu'il s'agit d'un dieu (parce qu'il vous le dit, par exemple) ; converser et/ou voyager avec un dieu sous forme mortelle en sachant que c'en est un : 1d6 pts ;

- Assister à un prodige opéré manifestement par un dieu sans cause naturelle ou interprétation rationnelle possible, comme une métamorphose ou une transmutation soudaine : 1d6 pts à 3d6 pts (selon l'ampleur du prodige, à l'appréciation du MJ) ;

- Avoir la révélation que quelqu'un à qui l'on vient d'accorder l'hospitalité, ou de l'aide, ou un témoignage de respect, était un dieu : 1d6+2 pts ;

- Assister au destin tragique (déchéance, malheur, exil, mort...) d'un mortel ayant fait preuve d'Hubris : 2d6 pts ;

- Assister à un grand malheur sans y être mêlé directement (cataclysme naturel, séisme, épidémie, siège ou destruction d'une ville, réduction en esclavage d'un grand nombre de personnes) : 1d6 pts, ou 2d6 pts si on s'y trouve directement impliqué ;

- Se trouver physiquement dans un lieu mythique tel que les Enfers : 3d6 pts ;

- Voir se réaliser un présage, un songe prémonitoire ou la prophétie d'un oracle : très variable, laissé à l'appréciation du meneur de jeu selon l'importance et l'enjeu de la prédiction (retrouver son chemin ou un objet perdu : 1d3 pts, retrouver un compagnon disparu : 1d6 pts, voir s'écrouler une ville ou un empire : 4d6 pts).

- Contempler un dieu, non pas sous une forme mortelle ou illusoire mais sous sa véritable apparence, ne serait-ce que fugitivement : 4d6 pts ;

Remarquez qu'avoir le soutien des Dieux ne permet pas de perdre de points de Démesure : un mortel aimé des dieux s'expose au contraire à croire qu'il pourra compter sur leur appui en toutes circonstances et quoi qu'il fasse, ce en quoi il se tromperait lourdement, bien entendu...

D'un autre côté, ce ne sont pas nécessairement des événements ou des spectacles funestes qui font perdre des points de Démesure : un héros peut discuter avec un dieu ayant pris forme humaine et garder conscience que celui qui lui parle lui est de loin supérieur, cela ne l'empêche pas de s'entretenir avec lui tranquillement et, qui sait, de se lier d'amitié avec lui, comme c'est le cas d'Ulysse et d'Athéna dans l'Odyssée par exemple.

La magie

Valentine Cameron Prinsep, *Médée la sorcière*, 1881.

Autant le surnaturel est omniprésent dans l'univers de Kosmos, autant la magie y est assez rare. Réservée à un petit nombre d'adeptes, elle est le plus souvent lente, dangereuse, et nécessite de nombreux préparatifs complexes. En contrepartie, elle est puissante, parfois même très puissante.

En dehors des mages et des magiciennes, qui gardent jalousement leurs secrets et ne se les transmettent qu'entre initiés (lorsqu'ils n'en ont pas la révélation directement de la bouche de puissances surnaturelles), la magie est extrêmement mystérieuse et suscite le plus souvent la méfiance ou l'effroi chez les héros eux-mêmes.

Les différentes formes de magie à l'âge héroïque



Plusieurs choses peuvent relever de près ou de loin du domaine de la magie dans Kosmos. Le meneur de jeu doit distinguer entre plusieurs types de pratiques en termes de fonctionnement technique.

Les simples tours de passe-passe, qui sont affaire de dextérité et de ruse mais ne mettent pas en jeu de force surnaturelle (en dehors de la présence habituelle et diffuse de la volonté des dieux, bien sûr). Ces tours sont l'œuvre de charlatans et non de vrais magiciens, mais peuvent suffire à faire leur effet sur un public non averti. Ils permettent de faire apparaître ou disparaître des objets (voire des gens), de faire surgir des flammes ou des animaux à des endroits improbables, d'avoir l'air de lire dans les pensées, etc.

La Magie des plantes, ou magie « médéenne ». Elle est imaginée principalement sur le modèle des deux magiciennes mythologiques les plus connues, Circé et Médée, descendantes du Soleil. Cette forme de magie est réservée aux femmes, qui se la transmettent de maîtresse à disciple, et elle est placée sous le patronage de la déesse Hécate. Une carrière de magicienne est indissociable d'un culte particulier rendu à cette déesse, à qui les magiciennes doivent leur savoir et leur puissance. Cette magie est fondée sur la manipulation de *pharmaka*. Un *pharmakon*³² est une plante ou une autre substance susceptible d'agir sur l'organisme humain comme un remède

³² Le nom grec *pharmakon* fait son pluriel en *pharmaka*. Si le détail vous intéresse : c'est un nom neutre de la 2^e déclinaison et il s'agit ici de ses formes au nominatif.

ou comme un poison (la même substance peut souvent donner l'un ou l'autre, selon le dosage). Cet art permet de confectionner drogues, potions, baumes ou onguents aux effets variés et plus ou moins puissants.

La Magie des noms (prières et formules magiques). Dans cette forme de magie, accessible autant aux hommes qu'aux femmes (et, de fait, pratiquée davantage par des hommes), le magicien adresse aux divinités des prières et divers honneurs afin d'obtenir un coup de pouce dans tel ou tel domaine. Quelle différence avec une simple prière, alors ? Il y a deux différences. La première est que le magicien ne se contente pas de supplier la divinité avec le langage humain et divers cadeaux : il recourt aussi à des paroles magiques plus proches de la langue des dieux et à des gestes, rites et opérations dotés d'une puissance occulte qui rendent sa prière plus efficace que celle du mortel lambda. La seconde différence est que le magicien ne révère pas une divinité en particulier mais un peu toutes, selon les besoins. Parfois, il ne se contente pas des grandes divinités grecques : il recourt parfois à des divinités peu connues, voire franchement obscures, ou même... à des divinités barbares, par exemples égyptiennes, perses ou autres, parfois en même temps qu'à d'autres divinités bien grecques. On ne sait pas trop comment ça fonctionne et ce qu'en pensent les divinités dans ces derniers cas, mais ça marche... en général.

Exemple de héros pratiquant cette magie : Machaon fils d'Asclépios (médecin des Achéens dans l'*Illiade*, chant IV). Cette magie s'inspire surtout de pratiques magiques « réelles » qui ne sont attestées qu'à des époques plus récentes (de l'époque classique à l'époque impériale) mais qui existaient sûrement en partie aux époques anciennes et qui me semblent intéressantes à jouer.

L'Évocation d'esprits (magie de contrainte et nécromancie). Dans cette troisième forme de magie, pratiquée aussi bien par les hommes et par les femmes, il ne s'agit pas de prier une divinité, mais de la forcer à faire ce que vous attendez d'elle afin de bénéficier de son assistance dans un but précis. Les grandes divinités étant bien trop puissantes pour des mages mortels, ils en appellent en général à des entités surnaturelles moins puissantes. Il peut s'agir d'un *daimôn*, un être intermédiaire entre mortels et dieux, un peu comme un ange ou un démon, d'où la traduction par « esprit » (un *daimôn* n'est pas nécessairement bénéfique ou maléfique). Il peut aussi s'agir des ombres de personnes défunes qu'il s'agit alors de forcer à apparaître et/ou à intervenir dans le monde des vivants (pour parler, révéler des informations ou accomplir des tâches physiques). Il peut s'agir encore d'autres dieux inconnus du commun des mortels. Cette forme de magie est rare, dangereuse, redoutée et détestée. Pire : par son principe même, elle conduit nécessairement le magicien sur la voie de la Démonologie.

Exemples de héros pratiquant cette magie : Ulysse, une seule fois, au chant XI de l'*Odyssée*. Cette magie s'inspire aussi de personnages apparaissant dans la poésie lyrique et les romans grecs antiques. Enfin, comme la précédente, elle s'inspire également de pratiques magiques « réelles » attestées à des époques plus récentes mais qui me semblent intéressantes à jouer.

L'artisanat héroïque confine parfois à la magie, mais constitue un cas à part : il relève de mécanismes différents et n'est pas traité dans ce chapitre. Voyez le chapitre « Exploits d'art et d'artisanat » pour des règles à ce sujet.

À tout cela s'ajoutent les **interventions des divinités**, qui, du point de vue des mortels, ne sont pas toujours faciles à distinguer d'effets magiques.

Attention : faire la différence entre ces diverses pratiques n'a rien d'évident pour les habitants du monde de Kosmos. Et elle est objectivement difficile à faire, puisqu'un tour de passe-passe, une incantation fonctionnant comme une prière à un dieu ou bien un rite visant à contraindre un *daimôn* peuvent avoir recours aux mêmes ingrédients ou à des formules proches. C'est donc une

distinction que les Héros eux-mêmes auront du mal à faire à coup sûr pendant une partie, à moins de compter un mage ou une magicienne parmi eux, ou d'être prévenus par des PNJ mieux au fait des pratiques magiques (magiciennes, dieux...). De l'extérieur, il est impossible de déterminer d'un coup d'œil si une force surnaturelle est réellement à l'œuvre (et si oui, laquelle), ou si le mage ou la magicienne n'est qu'un imposteur doué.

Quelle que soit la forme de magie qu'ils pratiquent (magie des plantes, magie des noms ou évocation des esprits), **magiciennes et magiciens sont très rares dans la Grèce de l'âge héroïque**. Ils ne pratiquent presque jamais leur art en groupe et sont peu enclins à partager leurs secrets. La transmission de leur savoir se fait par oral, de maître à disciple, chaque mage ne formant qu'un seul disciple à la fois. La pratique de la magie en elle-même n'est généralement pas condamnée dans les villes et les villages. En revanche, la magie noire, c'est-à-dire tout sortilège aux effets néfastes pour quelqu'un ou quelque chose, expose le personnage qui en est accusé à de lourdes condamnations, y compris l'exil ou la peine de mort.

Les spécialistes de la magie, comme les prêtres et les scribes, font partie des rares personnes de la Grèce héroïque à savoir lire et écrire. Mais ils ne se contentent pas d'utiliser la même écriture que le reste du monde : ils ont souvent recours à des signes symboliques chargés de puissance et à d'autres langues que le grec (par exemple l'égyptien hiéroglyphique), sans compter que leurs inscriptions ne sont pas seulement composées de phrases et de mots de tous les jours, mais aussi de formules magiques qui ne sont en apparence que des suites de sons absurdes, où seul un pratiquant de la magie peut reconnaître un sens et une puissance.

Adapter la magie à vos préférences de jeu. Si vous voulez rester aussi proches que possible de la mythologie la plus ancienne (des épopées homériques, par exemple), n'autorisez pas les PJ à pratiquer la Magie des noms et l'Évocation d'esprits, et ne leur permettez que la Magie des plantes (d'autres formes de magie, comme l'artisanat héroïque, leur restent ouvertes).

L'aspect technique : tableau général

Pour un simple tour de passe-passe : selon les cas, il s'accomplit soit à l'aide d'un jet de caractéristique (DEX pour un tour plutôt physique) ou de compétence (« Persuasion » pour quelque chose impliquant davantage de manipulation ou de persuasion).

Les interventions divines sont du ressort des divinités et réussissent automatiquement.

La « vraie » magie est une autre paire de manche. Il existe trois compétences de magie. Un personnage spécialisé dans la magie peut choisir de se focaliser sur une seule ou bien développer les trois. Chaque forme de magie fonctionne un peu différemment et va de pair avec un mode de vie et une relation aux divinités très variable.

- La manipulation des *pharmaka* : confectionner une drogue, une potion ou un onguent nécessite de réussir un jet dans la compétence **Magie des plantes**.
- Les formules et prières : ils relèvent de la **Magie des noms**, dont chaque sort est une compétence à développer à part entière.
- La magie de contrainte : elle relève de la compétence **Évocation des esprits**.
- L'artisanat magique : il relève de la compétence de l'artisanat concerné.

Fonctionnement de la magie des plantes

La magie des plantes est LA magie par excellence des mythes grecs, celle que pratiquent Médée et Circé, par exemple. Pratiquer la magie des plantes consiste à fabriquer des potions, mixtures, onguents, pommades, etc. aux effets magiques puissants.

Devoirs des magiciennes envers Hécate. Toute magicienne voue constamment un culte à la déesse Hécate, qui est la déesse des magiciennes, et doit se concilier régulièrement sa bienveillance par des offrandes et des rites (prières, sacrifices de petits animaux, danses nocturnes, etc.).

Prédominance des personnages féminins dans ce domaine. Si vous souhaitez qu'un personnage pratique cette magie à un haut degré de spécialisation, il vaut beaucoup mieux créer un personnage de femme, car cette forme de magie est pratiquée quasi exclusivement par des femmes dans les mythes grecs et Hécate est bien plus proche des femmes que des hommes.

La compétence « Magie des plantes ». Cette compétence représente les connaissances et le savoir-faire sur les plantes et les ingrédients magiques accumulés par une magicienne, en général en étant formée par une autre magicienne. Toute préparation d'une mixture de Magie des plantes nécessite entre autres un jet réussi dans cette compétence.

Caractéristiques d'une mixture issue de la magie des plantes. Chaque mixture est définie par :

- sa **Virulence (VIR)** qui exprime sa puissance d'action sur un organisme vivant. Plus la VIR est élevée, plus l'être vivant sur qui la mixture agit aura du mal à résister à son action. La VIR est notée sur 20 (occasionnellement plus).
- sa **Difficulté** de réalisation, notée sur 20 (occasionnellement plus). Plus la Difficulté est élevée, plus la mixture prend du temps à préparer.
- le nombre de **doses** de la mixture que possède un personnage. Une dose représente la quantité nécessaire à utiliser sur un personnage pour que la mixture fasse son plein effet sur lui. Lorsqu'on prépare une mixture, on en obtient en général une dose. Lorsqu'une magicienne a utilisé toutes les doses d'une mixture dont elle maîtrise la recette, elle doit en préparer d'autres doses.

Création d'un personnage pratiquant la magie des plantes. À sa création, un personnage pratiquant la magie des plantes gagne naturellement à investir de nombreux points dans la compétence correspondante. Il peut ensuite choisir de maîtriser une ou plusieurs mixtures dont les Difficultés additionnées ne dépassent pas 20. Un personnage *spécialisé* dans la magie des plantes (et ne pratiquant aucune autre forme de magie) peut choisir une ou plusieurs mixtures dont les Difficultés additionnées ne dépassent pas 25.

Équipement des magiciennes. Une magicienne transporte généralement ses potions et ses onguents déjà prêts, ainsi que ses ingrédients les plus précieux, dans un coffret orné (de nos jours, il ferait penser à un coffret de toilette ou à une boîte à bijoux). Un personnage de magicienne tout juste créé possède une dose prête à l'usage de chacune des mixtures dont elle maîtrise la recette.

Préparer une dose d'une mixture dont on connaît la recette. Cela implique plusieurs choses³³ :

1) **Rassembler les ingrédients nécessaires à la préparation qu'on veut réaliser.** Certains ingrédients sont plus ou moins rares et chers. Ils peuvent parfois s'acquérir par troc auprès de marchands ou d'autres magiciennes, mais, dans certains cas, il faut aller les rassembler soi-même et cela implique parfois de longs voyages (cela peut faire l'objet d'un scénario à part entière ou d'une sous-intrigue importante dans un scénario).

³³ Ces règles de Magie des plantes s'inspirent de celles de l'Alchimie dans *Mousquetaires & Sorcellerie*, le supplément pour BaSIC paru dans *Casus Belli* HS n°21 en mai 1998.

2) Une fois qu'on a les ingrédients, il faut alors trouver **un lieu de travail correct doté du minimum d'ustensiles nécessaires (coupes, eau, etc.) et avoir du temps devant soi**. En outre, les magiciennes aiment travailler dans des endroits tranquilles où elles ne risquent ni d'être interrompues ni d'être observées.

3) La magicienne se met au travail et doit alors **réussir un jet dans la compétence « Magie des plantes »**.

4) La préparation de la mixture suppose de **passer dans son laboratoire un nombre d'heures égal à la Difficulté de la mixture** (voyez plus loin pour cette notion). C'est long... mais les mixtures obtenues peuvent être très puissantes. Ce temps est consacré à la mixture dans tous les cas, même si le jet de compétence s'avère un échec.

Résistance à la magie des plantes. Un personnage magicien puissant, ayant un POUvoir égal ou supérieur à 18, peut utiliser son POU à la place de sa CONstitution dans un jet d'opposition contre la VIR d'un poison ou d'une mixture magique. S'il réussit le jet, la mixture n'a aucun effet.

Préparer une mixture dans de mauvaises conditions. La magie des plantes est une activité de précision dont la préparation réclame du temps, un endroit calme et un plan de travail doté d'ustensiles fiables. Lorsque la magicienne doit préparer une dose d'une mixture qu'elle connaît dans un lieu de travail peu propice à une pareille occupation (mal éclairé, humide, instable et/ou manquant des ustensiles nécessaires), le meneur de jeu peut affecter sa compétence d'un malus au moment du jet de préparation de la mixture.

Exemple. Pendant le voyage de retour des Argonautes, une épidémie frappe l'équipage de Jason. La magicienne Médée tente de préparer un remède pour soulager l'équipage. Mais elle se trouve sur un navire grec de l'âge héroïque, dépourvu de cabines ou de cales, à peine abritée par le haut bastingage de la poupe, et elle n'a pas toutes les coupes et filtres dont elle a l'habitude de se servir. De plus, la mer malmène l'Argo qui tangue et roule fortement. Le meneur de jeu décide d'imposer un malus de -20% à sa compétence en Magie des plantes pour ce jet de dés. Par bonheur, Médée, malgré son jeune âge, dispose déjà d'un score de 70% dans cette compétence et a encore 50% de chances de réussir. Ce remède n'est nullement au-dessus de ses talents !

Apprendre de nouvelles mixtures. Un personnage maîtrisant la magie des plantes peut apprendre les recettes de nouvelles mixtures. Cela se fait généralement par oral, en échangeant des conseils avec d'autres magiciennes. Cela reste rare, car la magie est un art solitaire, et cela suppose donc que les deux personnages soient parentes ou liées par des relations d'hospitalité ou d'obligation forts, et/ou qu'une magicienne accepte d'en former une autre à long terme.

Il arrive exceptionnellement qu'une magicienne sachant lire déchiffre une recette magique sur une inscription gravée ou sur un papyrus, mais rappelez-vous que la lecture et l'écriture sont pratiquement inconnus en Grèce pendant l'âge héroïque : ce genre d'inscription se trouvera dans d'autres parties du monde, ce qui suppose au préalable l'apprentissage de langues étrangères (égyptien démotique, vieux perse, araméen, hébreu, hittite...) voire de langues sacrées (égyptien hiéroglyphique) ou disparues (sumérien, akkadien...).

La première fois qu'une magicienne tente de préparer une nouvelle mixture en disposant des indications nécessaires sur sa recette, son jet de Magie des plantes est frappé d'un malus égal à la Difficulté de la mixture. Si le jet échoue, le personnage n'aura plus qu'à recommencer, toujours avec le même malus. Si le jet réussit, le personnage maîtrise désormais la nouvelle recette et pourra préparer cette mixture de la même façon que celles qu'il connaissait déjà.

Inventer une nouvelle mixture. Lorsqu'un personnage pratiquant la magie des plantes veut inventer une nouvelle mixture, potion, poudre ou onguent en dehors de ceux dont il maîtrise déjà la recette et sans pouvoir utiliser une recette indiquée par une autre magicienne, le joueur

explique au meneur de jeu l'effet de la mixture qu'il souhaite obtenir. Sur cette base, le meneur de jeu évalue la VIRulence et la Difficulté de la mixture, en prenant comme points de comparaison les exemples de mixtures fournis plus loin. Il indique ensuite un ou deux ingrédients indispensables pour la confectionner (en s'inspirant au besoin du chapitre de ce livre consacré aux plantes et aux *pharmaka*).

Une magicienne ne peut pas préparer une mixture dont la VIR dépasse sa compétence divisée par 5 (exemple : si une magicienne n'a que 30% en Magie des plantes, elle ne pourra pas réaliser de mixture d'une VIRulence supérieur à 6).

Le PJ doit alors commencer par rassembler les ingrédients et prier Hécate. Il doit alors tenter un Exploit de Magie des plantes avec un malus égal au *double* de la Difficulté évaluée par le MJ (cela représente la difficulté accrue due au fait que la magicienne tente un mélange entièrement nouveau). On consulte ensuite le tableau ci-après. Le personnage n'est souvent au courant du résultat que lorsqu'il tente d'utiliser la mixture.

Résultat du jet d'Exploit en Magie des plantes	Résultat de la tentative d'invention de mixture
Réussite critique (01 à 05 avec le d100).	Le personnage obtient <i>deux</i> doses de la mixture recherchée, ou bien une seule dose mais ayant une VIR double (au choix du joueur).
Le jet d'Exploit est réussi.	Le personnage parvient à concocter une dose de la nouvelle mixture qui produira les effets escomptés.
Le jet d'Exploit échoue mais il aurait réussi sans le malus d'Exploit.	La mixture a été mal dosée et produira un effet plus faible que celui escompté (VIR divisée par deux).
Le jet d'Exploit échoue et aurait échoué même sans le malus d'Exploit.	La mixture ne produit aucun effet. Les ingrédients sont perdus.
Échec critique (96 à 00 avec le d100).	La mixture est réussie en apparence mais produira un effet contraire à celui recherché, ou bien le Destin fera qu'elle sera administrée à la mauvaise personne.

Exemple. Florent aimerait que son personnage de magicienne, Deïnonyx, invente un onguent ressemblant à de l'huile mais provoquant une paralysie complète pour deux jours. Sarah, la Meneuse de jeu, évalue la Difficulté de la mixture à 15 et sa VIR à 20. Il indique à Florent que l'unique ingrédient ardu à trouver dont Deïnonyx a besoin est une minuscule quantité de venin de basilic, un serpent de Libye dont la morsure pétrifie ses victimes. Quelque temps après, Deïnonyx a l'occasion de rendre visite à sa sœur aînée Athanata, elle aussi magicienne, qui lui donne l'ingrédient recherché. Deïnonyx s'installe dans son repaire, prie Hécate et prépare l'onguent. Son score en Magie des plantes est de 70%. La MJ ayant évalué la Difficulté de la mixture à 20, le malus d'Exploit sera de $-20 \times 2 = -40\%$. Deïnonyx a donc $70 - 40 = 30\%$ de chances de réussir.

Si Florent obtient entre 01 et 05 sur le d100, ce sera une réussite critique. Entre 6 et 30, ce sera une réussite simple. Si Florent obtient entre 31 et 70, ce qui est trop peu pour réussir avec son malus d'Exploit mais aurait été suffisant avec sa compétence normale sans malus, la mixture sera plus faible que ce qu'espère Deïnonyx. Entre 71 et 95, ce sera un échec complet, et entre 96 et 00 ce sera une catastrophe.

Exemples de mixtures

Bain de rajeunissement (Difficulté 20)

Cette mixture à préparer sous forme de bain permet de rajeunir un être vivant (humain ou animal) que l'on y baigne quelques minutes (en l'immergeant complètement pendant au moins quelques instants). Quel que soit l'âge de la personne, le bain lui fait reprendre l'apparence et la

forme physique et intellectuelle dont elle disposait au début de son âge adulte (18-20 ans pour un humain de l'âge héroïque). Toute maladie liée directement au vieillissement disparaît ; les autres ne sont pas guéries. La mixture est extrêmement longue et délicate à préparer : sa VIRulence est nécessairement de 20. (Inspiré du bain rajeunissant donné à Aïon, père de Jason, par Médée, et du faux bain rajeunissant qu'elle donne à Pélidas.)

Onguent de guérison (Difficulté 10)

Appliqué sur une blessure, l'onguent permet de guérir un personnage d'un nombre de points de dommage égal à sa VIR. Il ne permet pas de récupérer les points de vie perdus à la suite d'un empoisonnement, d'une maladie ou d'un sortilège. (Repris de *Mousquetaires & Sorcellerie*.)

Onguent de puissance temporaire (Difficulté 15)

Ingrédient principal : l'herbe rarissime appelée le prométhéion (voyez la section sur les plantes). Préparer l'onguent à partir du suc de la plante et d'autres ingrédients plus faciles à trouver.

Effet : Cet onguent doit être frotté sur tout le corps d'un personnage. Il l'inonde d'une puissance supplémentaire qui augmente sa FOR et sa CON d'un nombre de points égal à sa VIR et le rend insensible aux dommages de tout type. Toute partie du corps qui n'est pas recouverte par l'onguent reste vulnérable. L'onguent peut être passé sur un être vivant ou sur un objet (bouclier, arme) et fait effet en séchant en 2-3 minutes. Passé sur du bois, outre ses autres effets, il le rend inflexible comme du métal. La durée d'action de l'onguent dépend de la VIR : une VIR de 5 permet à la potion d'agir une heure, une VIR de 10 = 2d6 heures, VIR de 15 = 24 heures, VIR de 20 = 36 heures, VIR de 25 = 48 heures. (Cet onguent correspond à celui créé par Médée pour aider Jason à vaincre les taureaux d'airain dans les *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes, chant III, 844-866 pour la préparation, 1026-1063 et 1246-1267 pour le fonctionnement.)

Onguent somnifère (Difficulté 10)

L'onguent doit être donné à respirer à l'être vivant ciblé, et, dans l'idéal, être aspergé dans ses yeux. Il l'absorbe aussitôt dans un sommeil profond, pour un nombre de minutes égal à la VIR de la potion. Adresser une prière à Hypnos (le Sommeil) et des incantations à Hécate avant d'administrer la mixture permet de commencer à plonger l'être ciblé dans une douce torpeur (il subit un malus de -20% aux jets d'INTelligence, de Commerce, Persuasion et Vigilance). (Cet onguent correspond à celui créé par Médée pour endormir le dragon gardien de la toison d'or dans les *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes, au chant IV, 145-166.)

Panacée (Difficulté 15)

La panacée est une potion qui guérit un personnage d'une maladie naturelle ou d'un empoisonnement. Pour être efficace, il faut que la VIR de la potion s'oppose avec succès à celle de la maladie ou du poison sur la Table de résistance. Dans tous les cas, la panacée permet de récupérer un nombre de points de vie égal à sa VIR, quelle que soit l'origine des dommages. Sauf si l'on a affaire à un mal incurable (ex. : maladie résultant d'un courroux divin, poison de l'hydre de Lerne). (D'après *Mousquetaires & Sorcellerie*.)

Potion de domestication (Difficulté 15)

Cette potion, administrée à une bête sauvage (y compris un loup, un lion ou une panthère), la rend inoffensive, gentille, joueuse, flatteuse et soumise comme un simple chien domestique. L'animal ne considère pas directement la magicienne comme sa maîtresse sous l'effet de la potion, mais il peut être apprivoisé ou dressé avec la plus grande facilité (tout jet de Dressage tenté sur cet animal reçoit un bonus de 30%). (Mentionné dans l'*Odyssée*, X, 210-219, où Circé a charmé des loups et des lions autour de son palais sur l'île d'Aiaï.)

Potion d'avortement (Difficulté 15)

Cette potion permet de faire avorter une femme enceinte en déclenchant une fausse couche. Il peut s'agir d'un service rendu à une femme qui souhaite avorter (par exemple après avoir conçu un enfant d'un homme qui l'aurait violée), ou au contraire d'une mixture glissée subrepticement dans une boisson pour faire avorter une femme dont la grossesse menace les projets de quelqu'un d'autre (parce qu'elle risque d'accoucher d'un héritier, par exemple). La potion a un goût assez fort qui ne peut être dissimulé que dans un vin faiblement dilué ou dans un remède très épicé. Une fausse couche est toujours risquée : la femme doit faire un jet de CONstitution x4%. En cas d'échec, elle perd la moitié de ses points de vie pendant la fausse couche ; en cas d'échec critique, elle meurt ou, s'il s'agit d'une PJ, elle est réduite à 1d3PV et aura besoin de longs soins pour se remettre. (D'après les *Papyri Magicae Graecae*.)

Potion d'indifférence ou nèmepthes (Difficulté 10)

Cette potion, facile à dissimuler dans une boisson habituelle, plonge la personne qui en boit dans un état d'indifférence et la rend incapable de toute émotion forte pendant le reste de la journée, quels que soient les événements auxquels elle assiste ou les propos qu'on lui tient. L'affliction, le deuil, la peur, l'amour, la colère, la honte, etc. lui sont inaccessibles. La personne conserve toute sa volonté, mais doit faire un jet d'Idée frappé d'un malus de -20% pour réagir normalement dans une situation qui devrait provoquer une émotion forte ; sans quoi, elle reste indifférente et ne prend pas les décisions normales qu'on attendrait dans une semblable situation. Les effets de la potion se dissipent en moins de 24 heures. (Mentionné dans l'*Odyssée*, IV, 219-232, où Hélène a appris la recette de Polydamna, femme de Thôn, en Égypte ; elle s'en sert pour apaiser les chagrins de Télémaque et de Ménélas.)

Potion d'oubli temporaire (Difficulté 10)

Cette potion, également facile à dissimuler dans une boisson ordinaire, fait temporairement oublier à la personne qui a bu la mixture tout ce qui ne concerne pas les dernières minutes avant lesquelles elle a bu et la rend beaucoup plus influençable. En termes techniques, outre l'effet d'oubli, la mixture réduit temporairement le POU du buveur d'un nombre de points égal à la VIR de la potion et lui inflige un malus de -20% pour tout jet d'Idée, de Commander, de Commerce, de Persuasion ou de Vigilance. L'effet de la potion dure un nombre d'heures égal à deux fois la VIR de la potion. (Inspiré de la potion donnée par Circé aux compagnons d'Ulysse au chant X de l'*Odyssée*.)

Potion d'empoisonnement nocturne (Difficulté au choix, minimum 5)

Ingrédients : bile de vipère cornue, pépins de pommes des régions de l'Ouest, herbes plus ou moins toxiques, le tout broyé ensemble et malaxé en une petite boule à glisser dans du vin ordinaire.

Effet : cette potion est un poison plus ou moins violent à effet ralenti, qui agit pendant la nuit qui suit son absorption. Le personnage l'ayant absorbé doit affronter un poison d'une VIR égale à la Difficulté choisie pour la mixture. Quel que soit le résultat, les effets du poison cessent pendant la journée du lendemain. (D'après les *Papyri Demoticae Magicae*, XIV, 917-19.)

Teinture dévorante (Difficulté au choix, minimum 10)

Une fois la mixture prête, on y trempe un vêtement. Toute personne qui enfle le vêtement subit aussitôt un empoisonnement de contact d'une VIR égale à la Difficulté de la mixture. (Inspiré de la tunique empoisonnée préparée par Médée pour la nouvelle épouse de Jason dans *Médée* d'Euripide.)



Jean François de Troy, *Jason domptant les taureaux d'Aéétès*.

Fonctionnement de la magie des noms

La magie des noms repose sur la puissance magique contenue dans certains mots ou certains enchaînements de sons. Comme toute forme de magie, elle suppose un contact avec une divinité, mais cette divinité est variable selon les sortilèges.

Pour lancer un sortilège, il faut :

1) Prier la divinité concernée. Pour les sorts puissants et longs à mettre en œuvre, il est souvent nécessaire de lui faire une offrande ou d'accomplir un rite complexe pour se la concilier. Dans les sorts les plus rapides à lancer, il suffit de prononcer le nom de la divinité dans une incantation (à l'étape 3).

2) Au besoin, préparer le ou les objets qui serviront de support au sortilège. Cela suppose de disposer du matériel approprié.

3) Prononcer les incantations et accomplir le rituel magique proprement dit.

4) Réussir un jet dans la compétence spécifique au sortilège. En termes de règles, la magie des noms fonctionne différemment de la magie des plantes : il n'y a pas de compétence générale. **Chaque nouveau sortilège doit être développé comme une compétence à part entière avec une base de 30% pour un personnage généraliste (pratiquant aussi d'autres formes de magie) et de 50% pour un spécialiste (pratiquant uniquement la magie des plantes).** Cela est dû au fait que cette forme de magie est beaucoup plus variée dans ses pratiques et ses procédés que la magie des plantes.

Le lancement d'un sort de magie des noms est généralement plus rapide que la préparation d'une mixture de magie des plantes, mais beaucoup de sortilèges un peu complexes réclament au moins un quart d'heure. En termes de jeu, la difficulté de lancement de ces sorts tient moins au jet de dés proprement dit qu'aux ingrédients à réunir et à la complexité des préparatifs nécessaires.

Caractéristiques d'un sortilège de magie des noms

Divinité à prier : le nom de la ou des divinités à prier. Si les divinités ne sont pas bienveillantes, le sort ne fonctionne pas ou donne des effets inattendus, même si le jet de compétence est réussi.

Préparation nécessaire : indications sur le matériel à rassembler, les manipulations à effectuer et les incantations à prononcer ou à écrire.

Temps de préparation : indique le temps de préparation minimale dans des conditions idéales (impliquant de disposer déjà de tout le matériel nécessaire).

Effet : effets du sortilège.

Mentionné dans : le indique une œuvre ou un document antique dont le sortilège est inspiré.

Création d'un personnage pratiquant la magie des noms : à sa création, un personnage pratiquant la magie des noms peut choisir jusqu'à deux sortilèges. Un personnage *spécialisé* dans la magie des noms (et ne pratiquant aucune autre forme de magie) peut choisir jusqu'à trois sortilèges.

Exemples de sortilèges de magie des noms

Chant de guérison

Divinités à prier : Apollon ou Asclépios.

Préparation nécessaire : aucune.

Temps de préparation : aucun.

Effet : le chant de guérison est une incantation connue de certains guérisseurs et très simple à mettre en œuvre : il suffit de la chanter pendant que l'on prodigue les premiers soins à une personne blessée. Si l'incantation est chantée correctement, elle permet d'arrêter toute hémorragie et fait regagner 1d3+2 PV à la personne ciblée.

Mentionné dans : l'Odyssée, chant XIX, 457.

Formule contre la colère

Divinité à prier : Zeus.

Préparation nécessaire : prononcer la formule : « Vas-tu oser élever ta lance puissante contre Zeus lui-même ? »

Temps de préparation : aucun.

Effet : si le sort est réussi, la formule calme instantanément la colère d'entre un et trois personnages ciblés qui étaient en colère ou faisaient preuve d'agressivité. Il ne fonctionne que sur les humains à POU pas trop élevé (en dessous de 16) et sur les animaux au POU faible (11 ou moins). Il ne fonctionne pas sur les groupes, foules ou armées. Le sort peut suffire à calmer un animal sauvage ou des gens agressifs. Les personnages ciblés sont soudain intimidés et craintifs envers le magicien et envers les dieux. Ils risquent de changer d'idée après 2d6 minutes.

Mentionné dans : les *Papyri Graecae Magicae*, IV, 467-68.

Formule pour cueillir une plante

Divinité à prier : l'esprit de la plante.

Préparation nécessaire : le sort ne fonctionne qu'avant le lever du soleil. Prononcer la formule : « je te cueille, (dire le nom de la plante), avec les cinq doigts de la main, moi, (le personnage lançant le sort doit dire son nom), et je te rapporte chez moi pour que tu me rendes service. Je t'adjure par le nom secret des dieux : si tu refuses de m'écouter, la terre qui t'a donné naissance ne sera plus jamais arrosée, jamais au grand jamais, si j'échoue dans cette opération. *Mouthabarnach barnachôcha braeô menda laubraasse phaspha bendeô*, accomplis pour moi un charme parfait. »

Temps de préparation : prononcer l'incantation prend au minimum 2 rounds.

Effet : cette formule est destinée à faciliter la pratique de la magie des plantes, pour les personnages maîtrisant les deux formes de magie. Utilisée au moment de cueillir une plante, elle permet de réduire de 2 points la difficulté du sort de magie des plantes pour lequel cette plante sera utilisée comme ingrédient.

Formule de désenvoûtement

Divinité à prier : aucune.

Préparation nécessaire : prononcer la formule : « *Homenos ohk kouriêl iaphel*, délivre (nom de la personne à cibler), *ehenperooou barbarchaouché* ».

Temps de préparation : aucun.

Effet : cette formule permet de délivrer un personnage des effets permanents d'un sortilège de magie d'évocation d'esprits en la soustrayant à l'action d'un *daimôn* ou bien de l'ombre d'un mort, ou encore de certaines divinités mineures (nymphes ou dieux-fleuves, par exemple). Elle n'a aucun effet sur les divinités puissantes (divinités de l'Olympe, Hadès, Hécate, etc.).

Mentionné dans : les *Papyri Graecae Magicae*, IV, 86-87.

Formule de mauvais œil des Kères

Divinité à prier : les Kères, esprits mortifères au service d'Hadès.

Préparation nécessaire : le personnage se couvre la tête, prononce à voix haute une invocation des Kères ainsi que plusieurs formules magiques. Il accepte d'être possédé (en semi-contrôle) par les Kères afin de faire sienne leur puissance mortifère pendant quelques instants.

Temps de préparation : 15 rounds. Le personnage qui lance le sort commence à entrer en état de possession à partir du 11^e round : il roule des yeux effrayants, grogne comme un animal, grince des dents et lance des injures et des paroles hostiles dans des langues inconnues des mortels. Après 15 rounds entiers, il devient capable de lancer le sort. Pendant tout ce temps, le personnage peut se déplacer mais ne peut rien faire d'autre que ses préparatifs ; il ne doit être ni blessé ni distrait. Pour lancer le sort à l'issue des 15 rounds, le personnage doit pouvoir regarder sa victime dans les yeux (même croiser le regard un instant est suffisant). Dès que la victime est atteinte, le lanceur du sort reprend son état normal (il faudra recommencer entièrement le processus pour viser quelqu'un d'autre).

Effet : Cette formule, qui est une version un peu améliorée d'une prière à ces divinités mineures mais redoutables que sont les Kères, permet au personnage de se doter temporairement d'une puissance maligne telle qu'il peut faire du mal à un ennemi par le simple regard. Le sort ne peut viser qu'un être vivant unique. Pendant un jour et une nuit à compter de la profération de la prière, la victime du sortilège est harcelée par des hallucinations, des fièvres, une oppression insupportable et une faiblesse effrayante. Elle perd la moitié de ses points de CONstitution (son nombre de Points de vie est ajusté en conséquence) et tous ses jets de dés sont frappés d'un malus de -20%.

Mentionné dans : les *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes, IV, 1559-1688 (sortilège utilisé par Médée pour affaiblir Talos, le gardien de bronze de l'île de Crète, au retour de l'expédition des Argonautes).

Formule de protection

Divinité à prier : aucune en particulier.

Préparation nécessaire : prononcer la formule « *Ablanathanalba* ».

Temps de préparation : aucun.

Effet : il s'agit d'une formule de protection très répandue qui permet de se protéger, soi-même ou un autre personnage, des effets d'un sortilège de Magie des noms au moment où il est lancé. Elle n'agit pas contre les sortilèges déjà agissants, envoûtements, enchantements, etc.

La formule n'a aucun effet contre la Magie des plantes.

Cette formule ne peut pas empêcher le lancement d'un sort d'évocation d'esprits, mais permet de se protéger de l'influence d'une entité présente à proximité : la formule autorise alors le magicien à tenter un jet de POU contre le POU de l'entité, et, si le magicien emporte le jet

d'opposition, l'entité en question ne peut réussir aucun jet de compétence qui le cible (ou cible le personnage que le magicien veut protéger) pendant les 1d3 prochains rounds.

Mentionné dans : librement inspiré des *Papyri Graecae Magicae*.

Lampe d'insomnie

Divinités à prier : Hestia et Héphaïstos.

Préparation nécessaire : Prélever un cheveu de la personne à cibler. Prévoir une lampe à huile et inscrire la formule magique prescrite sur la mèche, puis disposer la mèche dans la lampe, y ajouter le cheveu, remplir la lampe d'huile et l'allumer en récitant l'incantation : « Je te conjure, lampe, par ta mère Hestia, *Mêrallel, Mêrallel*, et par ton père Héphaïstos, *Melibou, Melibau, Melibaubau*, que (dire le nom de la personne à cibler), fils/fille de (dire le nom du père de la personne à cibler), reste éveillé toute cette nuit. »

Effet : la personne ciblée ne fermera pas l'œil de la nuit. Elle ne pourra pas retrouver de points de vie et sera fatiguée et nerveuse au matin. Toutes ses actions se feront avec un malus de -5%.

Mentionné dans : d'après les *Papyri Graecae Magicae*, VII, 374-76 et VII, 376-84.

Onguent d'invisibilité

Divinité à prier : Hélios qui voit tout.

Préparation nécessaire : confection d'un onguent. Rassembler de la graisse de hibou (ou un œil de hibou), une boule d'excrément roulée par un scarabée, de l'huile pressée à partir d'olives non mûres, le tout à écraser et malaxer le tout ensemble jusqu'à obtenir une mixture homogène pour préparer un onguent. Le personnage qui lance le sort doit se mettre nu et s'enduire sur tout le corps avec l'onguent puis réciter une première incantation à Hélios : « Je t'adjure par ton nom grandiose, *Borkê phiour iô zizia aparxeouch thythe lailam aaaaa iiiii oooo ieô ieô ieô ieô ieo ieô naunax aî aî aeô aeô êaô* », puis s'humidifier le corps et réciter la seconde incantation : « Rends-moi invisible, seigneur Hélios, *aeô ôae eiè êaô*, en présence de tout être humain jusqu'au coucher du soleil, *iô iô ô phrixrizô eôa*. »

Temps de préparation : cinq à dix minutes pour s'enduire tout le corps avec l'onguent déjà prêt et prononcer les incantations.

Effet : le personnage ayant réussi ce sortilège devient invisible aux regards des humains jusqu'à ce que le soleil soit complètement couché. Les vêtements, armes et autres équipements qu'il transporte restent en revanche visibles, et les sons qu'il produit sont toujours perceptibles, de même que son odeur (celle de l'onguent lui-même devient indécélable une fois le sortilège actif).

Mentionné dans : les *Papyri Graecae Magicae*, I, 222-31.

Statuette de prospérité dans les affaires, aussi appelée « le petit voleur »

Divinité à prier : Hermès.

Préparation nécessaire : le personnage lance le sort sur lui-même et doit faire les préparatifs pendant la nouvelle lune. Façonner une statuette de cire d'abeille neuve à l'image d'un voyageur en prière juché sur une sphère où s'enroule un serpent. Poser le tout dans un récipient en bois de genévrier massif. Puis inscrire les différentes formules magiques prescrites sur des morceaux de papyrus avec de l'encre préparée à base de cinabre, de jus d'absinthe et de myrrhe, et enrouler ou fixer les morceaux de papyrus sur les principaux points du corps de la statue (tête, membres).

Pour finir, sacrifier à la statue un âne sauvage au front blanc en proclamant : « Je te reçois en tant que meneur des troupeaux, toi qui as ton campement au sud, je te reçois pour la veuve et l'orphelin. De ce fait, donne-moi ta faveur, travaille à mes affaires. Apporte-moi or, argent, vêtements, et nombreuses richesses pour le bien que je peux en tirer. » Laisser l'animal se consumer en entier sauf les entrailles, qu'on mange rôties.

Effets : le personnage ayant lancé le sort doit être commerçant ou s'adonner à des activités de commerce ou de troc importantes. Le sort en appelle à Hermès en tant que patron des commerçants et des voleurs. Si le dieu entend la prière, il apporte au personnage clients, prospérité dans les affaires et richesses dès les jours suivants et pour deux ou trois mois.

Mentionné dans : les *Papyri Graecae Magicae*, IV, 2373-2440.

Statuette d'affaiblissement

Divinités à prier : les Érinyes.

Préparation nécessaire : confectionner une statuette d'argile ayant à peu près l'image de la personne que l'on veut atteindre. Lier fortement les membres de la statuette à l'aide d'une cordelette. Se doter d'épingles ou de piques. Réciter les formules en enfonçant les piques dans la statuette.

Temps de préparation : 15 rounds (2-3 minutes).

Effet : une fois que toutes les formules sont prononcées et toutes les aiguilles enfoncées, la victime est envoûtée et livrée à l'influence des puissances souterraines. Elle perd temporairement 4 points en FOR, CON, POU et DEX et tous ses jets de compétences sont frappés d'un malus de -20%.

Mentionné dans : inspiré librement des *Papyri Magicae Graecae*.

Fonctionnement de l'évocation d'esprits

L'évocation d'esprits consiste à contraindre des êtres immatériels, soit les âmes de défunts, soit des divinités très mineures appelées *daimôn*, à se manifester et à obéir aux ordres du magicien.

Toutes les magies reposent sur des échanges de bons procédés délicats entre certaines divinités et des mortels, aux dépens des lois normales du cosmos. Mais tandis que les autres formes de magie se font uniquement avec l'accord des dieux et essaient de ne pas trop s'écarter de la nature, l'évocation d'esprits est la forme de magie la plus agressive envers les divinités et la plus contre-nature.

Cette forme de magie ne peut qu'attirer l'hostilité des êtres concernés et des divinités en général. Hadès n'apprécie guère qu'un mortel fasse sortir des ombres de l'Hadès ou anime des cadavres, pas plus qu'Hermès ou Thanatos. Un *daimôn* n'a aucune envie d'être asservi à un mortel. Et les grandes divinités, même si elles se soucient peu du sort d'esprits mineurs comme les *daimôn*, finiront nécessairement par punir la démesure du magicien. Cette punition viendra d'autant plus rapidement que le magicien est actif et recourt à des effets puissants et/ou prolongés.

En termes techniques, **chaque usage réussi d'un sortilège d'évocation des esprits fait gagner au magicien un nombre de points de Démesure variable selon le sort**. À lui de tenter de les perdre entre les moments où il pratique ses sombres arts... sans quoi sa carrière ne peut que mal finir.

En dehors de cet aspect, les sortilèges d'évocation d'esprits fonctionnent d'une façon similaire à ceux de la magie des noms, sauf qu'il n'y a aucune divinité à prier (on s'adresse aux divinités pour les contraindre, pas pour les vénérer). **Chaque sort est à acquérir en tant que compétence à part entière avec une base de 30% pour un magicien généraliste (pratiquant aussi d'autres formes de magie) et 50% pour un magicien spécialisé (pratiquant uniquement cette magie)**. Chaque sortilège nécessite en général un temps de préparation. Le gain de points de Démesure a lieu seulement en cas de réussite du jet de compétence et dès que le magicien commence à voir que l'effet désiré se réalise bien.

Création d'un personnage pratiquant l'évocation d'esprits : à sa création, un personnage pratiquant l'évocation d'esprits peut choisir un seul sortilège. Un personnage *spécialisé* dans l'évocation d'esprits (et ne pratiquant aucune autre forme de magie) peut choisir jusqu'à deux sortilèges.

Exemples de sortilèges d'évocation d'esprits

Animer un cadavre frais

Préparation nécessaire : Le sortilège ne fonctionne que sur un cadavre mort depuis moins de 3 heures et doit être lancé la nuit. Creuser une fosse et allumer deux feux, un de chaque côté de la fosse. Entre les deux bûchers, étendre le cadavre à ranimer. Verser dans la fosse l'équivalent du contenu d'un grand récipient de terre cuite plein de miel, puis un de lait et un troisième de vin. Façonner ensuite une figurine de pâte en forme d'être humain, le couronner de laurier et de fenouil et la jeter dans la fosse. Prononcer ensuite les incantations en se tournant vers la lune et en dansant, puis se faire une coupure, essuyer le sang avec un rameau de laurier et en asperger le feu. Se pencher ensuite sur le cadavre et en agripper fermement le torse et la tête en lui murmurant la fin des incantations.

Temps de préparation : 5 à 10 minutes d'incantations avant que l'esprit du mort n'arrive.

Gain de points de démesure : 4 points + 1 point par round d'animation du cadavre au-delà du premier round.

Effet : le magicien force une âme récemment descendue dans l'Hadès à revenir s'incarner dans le corps qu'elle a récemment quitté et à s'y maintenir pendant quelques dizaines de secondes. Le mort se comporte comme s'il était à nouveau en vie, mais il est extrêmement faible. Il est considéré comme temporairement remonté à 1 PV. Ses caractéristiques sont égales à la moitié de ce qu'elles étaient avant sa mort. Ses compétences sont aux mêmes scores qu'avant sa mort. Son état physique dépend de celui de son cadavre mais il est nettement affaibli par rapport à ce qu'il était ; si son cadavre était très endommagé, il souffre de sa blessure comme s'il était encore dans les derniers instants avant sa mort. Outre ces joyeusetés, son état psychologique est tout sauf épanoui, car il garde des souvenirs troubles et terrifiants de sa mort et du début de sa descente dans l'Hadès, et il a sourdement conscience qu'il ne devrait plus être en vie. Le magicien a 3d6 rounds pour lui faire dire ou faire ce qu'il veut avant que les puissances infernales (Thanatos ou Hermès Psychopompe) ne repèrent l'âme et ne l'arrachent à nouveau à son corps.

Mentionné dans : d'après le roman grec *Les Éthiopiennes*/Théagène et Chariclée d'Héliodore, livre VI (où c'est une magicienne égyptienne qui accomplit le rituel).

Invoquer l'âme d'un défunt depuis l'Hadès

Préparation nécessaire : creuser une fosse et y sacrifier un bouc noir.

Temps de préparation : 15 minutes d'incantations.

Gain de points de démesure : 6 points + 1 point par round d'apparition de l'ombre au-delà du premier round.

Effet : le magicien fait sortir de l'Hadès une âme de défunt et la fait apparaître sous la forme d'une ombre dans la fosse du sacrifice. Il dispose de 2d6 rounds pour lui parler et écouter ses réponses avant que les puissances infernales (en général Hadès ou Hermès Psychopompe) ne rattrapent l'ombre et ne l'emportent à nouveau dans l'Hadès. L'ombre est très faible et à peine matérielle, mais elle est capable de réfléchir et de parler.

Mentionné dans : d'après l'évocation des morts faite par Ulysse sur les conseils de Circé dans l'Odyssée au chant XI (Ulysse a la tâche plus facile car il se poste juste devant l'entrée du monde des morts).

Invoquer et contrôler un *biaiothanatos*

Préparation nécessaire : déclamer des incantations assez longues.

Temps de préparation : 4 rounds (environ 4 minutes).

Gain de points de démesure : 12 points.

Effet : le sortilège convoque l'ombre d'un *biaiothanatos*, c'est-à-dire un mortel mort d'une mort violente et/ou qui n'a pas reçu d'honneurs funèbres³⁴. Les ombres de ces morts sont refoulées par Charon lorsqu'elles arrivent aux Enfers et en sont réduites à rôder dans le cosmos en attendant de trouver finalement le repos. Désespérés et amers, les *biaiothanatoi* sont généralement agressifs envers les vivants, qu'ils considèrent comme coupables de les avoir tués et oubliés sans honneurs. L'ombre d'un *biaiothanatos* a les mêmes caractéristiques qu'un *daimôn* mineur (beaucoup ont des caractéristiques et des compétences moins poussées, puisqu'il s'agit de gens très divers dans des circonstances variables, mais les magiciens n'invoquent en général que les plus forts).

Contrairement à un *daimôn*, un *biaiothanatos* est visible : il prend la forme d'une sorte de brume sombre à peine humanoïde. Il n'est qu'à demi matériel : tout dommage qui lui est infligé est divisé par deux. Lui infliger assez de points de dommages pour le « tuer » ne le tue évidemment pas puisqu'il est déjà mort, mais le fait assez souffrir pour le mettre en fuite. Il est aussi possible d'apaiser le *biaiothanatos* en lui offrant un sacrifice sanglant (un animal, par exemple) : il se précipitera alors vers la victime pour se nourrir de son sang et reprendre des forces. Ce n'est que dans des circonstances de ce genre qu'un *biaiothanatos* cesse d'être agressif et devient assez matériel pour être capable de communiquer. Des personnages particulièrement humains peuvent alors tenter d'apprendre son nom et son histoire, et se mettre en quête de son cadavre afin de lui offrir les honneurs funèbres qui lui manquent encore. Cela peut parfois faire l'objet d'une aventure à part entière et leur valoir la gratitude de la famille du mort... ou l'inimitié de ceux qui l'avaient tué et/ou privé de sépulture.

Invoquer et contrôler un *daimôn* mineur

Préparation nécessaire : déclamer les incantations.

Temps de préparation : 5 rounds (environ 5 minutes).

Gain de points de démesure : 8 points.

Effet : le sortilège contraint un *daimôn* mineur, l'une des innombrables divinités très mineures qui agissent dans le cosmos, à se rendre auprès du magicien et à lui obéir pendant 1 heure. Pour les caractéristiques du *daimôn* mineur, voyez la section appropriée du Bestiaire, plus loin.

Mentionné dans : librement inspiré des *Papyri Graecae Magicae*.

Invoquer et contrôler un *daimôn* majeur

Préparation nécessaire : déclamer des incantations longues et complexes.

Temps de préparation : 10 rounds (environ 10 minutes).

Gain de points de démesure : 16 points.

Effet : le sortilège contraint un *daimôn* majeur, une divinité mineure un peu plus puissante, à se rendre auprès du magicien et à lui obéir pendant 1 heure. Pour les caractéristiques d'un *daimôn* majeur, voyez le Bestiaire.

Mentionné dans : librement inspiré des *Papyri Graecae Magicae*.

Invoquer et contrôler un *daimôn* parèdre

Préparation nécessaire : incantations longues et complexes.

Temps de préparation : 10 rounds (environ 10 minutes).

Gain de points de démesure : 12 points.

³⁴ *Biaiothanatos* n'a à strictement parler que le premier de ces deux sens, mais j'élargis un peu.

Effet : le sortilège permet de contraindre un *daimôn* de puissance moyenne (intermédiaire entre un *daimôn* mineur et majeur) à se rendre auprès du magicien et à accomplir pour son compte une tâche longue, pouvant prendre plusieurs jours ou même plusieurs semaines, au maximum un nombre de jours égal au POU du magicien. Le *daimôn* parèdre (« parèdre » signifiant « compagnon ») peut rester auprès du magicien ou se rendre dans n'importe quel lieu du monde pour accomplir la tâche prescrite ; il n'est pas aussi rapide qu'une grande divinité mais peut se rendre n'importe où en 3 heures au maximum. La tâche doit être simple et directe : protéger une personne, un lieu ou un objet, aller harceler quelqu'un, construire quelque chose, aller détruire les récoltes du paysan voisin ou les vases dans le four du potier concurrent, percer les filets d'un pêcheur, etc.

Le *daimôn* ne reste pas matérialisé en permanence dans le monde physique pendant toute la durée de sa tâche, mais alternera entre des périodes d'invisibilité totale et des moments d'incarnation matérielle. Ses caractéristiques et compétences sont celles d'un *daimôn* majeur mais ses capacités d'intervention dans le monde matériel sont plus limitées : il est capable de défendre quelqu'un ou de se défendre lui-même, ou encore d'effrayer ou de harceler quelqu'un en lui infligeant régulièrement des dommages, mais il ne dispose pas du pouvoir de tuer un humain. S'il échoue ou rencontre des difficultés dans sa mission, il revient aussitôt en rendre compte au magicien.

Toute personne ayant affaire à un *daimôn* à la suite de ce sortilège est considérée comme envoûtée par le magicien. Il est possible de la protéger ou de la désenvoûter à l'aide de formules de Magie des noms.

Invoquer et contrôler Abrasax

Préparation nécessaire : plusieurs sacrifices et de longues et complexes incantations.

Temps de préparation : 1d3 heures.

Gain de points de démesure : 1d20+5 points.

Effet : le sortilège contraint la divinité occulte Abrasax à se matérialiser dans le monde physique et à prêter son assistance au magicien pendant 1 heure. Pour les caractéristiques d'Abrasax, voyez le Bestiaire.

Mentionné dans : d'après les *Papyri Graecae Magicae*.

Exploits d'art et d'artisanat

Dans leur pratique courante, les arts et les artisanats n'ont aucun effet extraordinaire. Mais lorsqu'un personnage acquiert une maîtrise particulièrement poussée d'un art ou d'un artisanat précis, il devient potentiellement capable d'accomplir des Exploits d'une grande difficulté dont les résultats ont des effets comparables à ceux de véritables sortilèges.

Songez, dans le domaine de la musique, aux prodiges accomplis par Orphée le Thrace, Amphion le Thébain ou par le poète semi-légendaire Arion de Méthymne ; dans le domaine de la sculpture, à Dédale (dont les sculptures pouvaient marcher) et à Pygmalion (qui, avec l'aide d'Aphrodite, finit par donner vie à la femme qu'il a sculptée à la perfection) ; et dans le domaine de l'architecture, aux constructions du même Dédale (le Labyrinthe dont nul ne sait sortir).

Moins connus mais tout aussi propres à alimenter votre inspiration : Icare (fils de Dédale), Talos (artisan rival de Dédale et assassiné par lui), Myrtilos (cocher d'Oinomaos dont il sabote le char pendant une course), Épéios (concepteur du cheval de Troie avec l'aide d'Athéna, dans les versions du mythe où ce n'est pas à Ulysse qu'elle en donne l'idée).

Ces Exploits peuvent faciliter la vie aux PJ et contribuer à leur renommée. Mais attention à ne pas leur permettre d'accomplir trop facilement des choses trop extraordinaires : rappelez-vous que les héros cités plus haut sont, chacun dans son domaine, l'équivalent de ce que seraient Héraclès ou Achille au combat, et représentent donc des extrêmes qu'on n'atteint qu'après une longue carrière héroïque, pas la moyenne de ce que n'importe quel héros peut faire au quotidien.

Principe général

Pour être capable d'accomplir un tel exploit, un personnage doit remplir plusieurs critères :

- être artisan de métier (cela signifie avoir choisi dès la création du personnage un profil de métier spécialisé dans ce sens).
- atteindre au moins 75% dans une spécialité précise de la compétence « Art/Artisanat ».
- réussir un Exploit dans cette compétence.

L'œuvre ou objet créé possède alors des effets ou des propriétés d'autant plus exceptionnelles que la difficulté de l'Exploit était élevée. Joueurs et MJ gardent une grande liberté : un joueur peut décrire au MJ les effets recherchés et ce dernier apprécie la difficulté de l'Exploit à accomplir ainsi que le temps et les ressources nécessaires, à l'aide des échelles de difficulté indicative proposées ci-dessous.

Dans le cas d'œuvres ou de réalisations supposant un temps long et des ressources nombreuses, le MJ peut réserver de tels Exploits à une phase « inter-jeu » entre deux scénarios.

Architecture (compétence : « Artisanat : architecture »)

Un jet dans cette compétence concerne la conception d'un bâtiment et la réalisation de ses plans, puis sa bonne mise en œuvre (un architecte est en grec, étymologiquement, un « maître charpentier », donc un maître d'œuvre). La construction proprement dite suppose au moins un nombre de mois égal à deux fois le malus de difficulté choisi et un nombre d'ouvriers égal à au moins dix fois ce malus de difficulté (cela peut être beaucoup plus, à l'appréciation du MJ). Cela peut supposer, par exemple, une coopération avec un PJ ou PNJ roi ou reine.

C'est le genre d'œuvre qu'il vaut mieux réaliser pendant une phase d'inter-jeu entre deux scénarios, sauf si vous voulez mettre en scène des aventures sur le chantier d'un de ces édifices.

Si l'Exploit est réussi par l'architecte mais qu'il ne dispose pas des moyens nécessaires à la construction de l'édifice, il dispose simplement de plans révolutionnaires.

Si l'Exploit échoue, le résultat n'est pas nécessairement lamentable mais n'atteint pas le caractère exceptionnel rêvé par l'architecte.

Un résultat catastrophique ne se produit qu'en cas d'échec critique (au choix du MJ : soit tout s'écroule pendant les travaux, soit tout s'écroule après la fin du chantier).

Difficulté	Exemples de réalisations
-10%	Un édifice fondé sur des modèles architecturaux existants mais particulièrement beau, impressionnant ou pratique. Exemple : un palais royal.
-25%	Un édifice dans la continuité de ce qui se fait déjà, mais qui accomplit une prouesse technique et esthétique qui en fait un lieu unique au monde et potentiellement l'une des merveilles du monde. Exemple : les pyramides d'Égypte, le temple de Zeus à Olympie, le Colosse de Rhodes...
-35%	Un édifice d'un type entièrement nouveau et unique en son genre (exemple : le Labyrinthe de Crète). Ou bien : une invention architecturale notable qui donne le jour à un nouveau type d'édifice et va influencer notablement le développement de l'architecture (exemple : un nouveau type de route ou de réseau d'irrigation, une nouvelle forme de temple...).

Musique (compétence « Art : musique »)

Ces effets peuvent être mis en œuvre en quelques minutes, voire en quelques secondes (le PJ peut même tenter de jouer pendant un combat, à ses risques et périls). La mise en œuvre de ces Exploits musicaux implique des conditions de jeu et d'écoute favorables au musicien et un auditoire, sinon bienveillant, du moins à peu près disposé à écouter. Ce n'est qu'à partir d'un malus de -20% qu'un musicien peut tenter d'accomplir un Exploit malgré le bruit ou affecter un auditoire hostile ou qui n'écoute pas du tout au début.

Difficulté	Exemples d'effets sur un ou des auditeurs
-5%	Musique rassérénante : un PJ ou PNJ au choix du musicien retrouve 2PV perdus dans la journée (ne peut se faire qu'une fois par jour). Musique lénifiante : le PJ musicien ou un autre PJ du groupe a +5% à tout jet de Persuasion, de Commerce ou de Dressage dans les minutes qui suivent la fin de la musique. Musique galvanisante : le PJ ou PNJ allié ayant le POU le plus faible a +5% à ses jets de compétences de combat offensives tant que le PJ joue. (Si plusieurs personnages ont un POU égal, le PJ musicien choisit lequel il veut affecter.)
-10%	Musique rassérénante : même effet mais sur 2 PJ ou PNJ. Musique lénifiante : même effet mais bonus de +10%. Musique galvanisante : même effet mais sur jusqu'à deux PJ ou PNJ alliés parmi ceux ayant le POU le plus faible.
-15%	Musique rassérénante : même effet mais sur 3 PJ ou PNJ. Musique lénifiante : même effet mais bonus de 15%. Musique galvanisante : même effet mais sur jusqu'à 3 PJ ou PNJ alliés au choix (sans considération de leur POU).
-20%	Musique rassérénante : même effet mais sur tous les PJ du groupe ou sur jusqu'à 6 PNJ au choix du musicien.

	Musique lénifiante : le prochain jet de Persuasion, de Commerce ou de Dressage tenté par : le PJ musicien ou un autre PJ du groupe dans les minutes qui suivent la fin de la musique réussit automatiquement. Musique galvanisante : même effet mais bonus de 10% ; ou bien bonus de 5% mais sur tous les PJ du groupe ou sur jusqu'à 10 PNJ alliés au choix du musicien.
-25%	Musique rassérénante : tous les PJ du groupe, ou bien jusqu'à 10 PNJ au choix du musicien, regagnent 5 PV. Musique séduisante : le PJ musicien séduit un PNJ mortel de son choix (même effet qu'un jet d'APP réussi). L'effet s'estompe cependant au bout d'un jour et d'une nuit (sauf si Eros s'en mêle). Musique de paix : tout être vivant (humain ou animal) entendant la musique abandonne tout comportement agressif et cesse ses activités pour écouter la musique. L'effet s'estompe dès que la musique s'arrête ou est interrompue, ou bien si l'auditeur réussit un jet de POU contre le POU du musicien. Pour prolonger l'effet, il faut réitérer l'Exploit tous les 3 rounds, sinon le musicien fait une fausse note ou est trop épuisé pour continuer à jouer.
-30%	Musique séduisante : le PJ musicien séduit un PNJ mortel de son choix (même effet qu'un jet d'APP réussi). L'effet s'estompe cependant au bout de 3 jours (sauf si Eros s'en mêle). Musique de paix : tout être vivant, humain, animal ou végétal, qui entend la musique, cesse ses activités et vient s'installer près du musicien. Toute pulsion agressive ou différend est oublié et il est impossible aux auditeurs de faire quoi que ce soit d'agressif. L'effet s'estompe dès que la musique s'arrête ou est interrompue. Réussir un jet de POU/POU contre le musicien permet seulement à un auditeur de s'éloigner. Pour prolonger l'effet, il faut réitérer l'Exploit tous les 6 rounds.
-40%	Musique d'harmonie cosmique profonde : tout être vivant entendant la musique cesse ses activités et vient s'installer près du musicien, sans résistance possible. Les rochers roulent paisiblement pour s'approcher du musicien. Les divinités elles-mêmes prêtent l'oreille au personnage et remarquent son talent. Musique séduisante : le PJ musicien séduit un PNJ mortel ou une divinité très mineure de son choix (ex. : nymphe, dieu-fleuve). L'effet s'estompe au bout de sept jours et d'autant de nuits (sauf si Eros s'en mêle). Télékinésie : tel Orphée attirant les pierres ou soulevant le navire Argô pour le mettre à l'eau, ou tel Amphion le Thébain aidant Zéthos à bâtir les remparts de Thèbes, le PJ musicien peut soulever et déplacer à distance de gros objets (navire, blocs de minerai) en appelant par sa musique à l'harmonie cosmique. Les objets soulevés planent tranquillement un peu au-dessus du sol et peuvent franchir des obstacles. Le musicien ne peut pas utiliser ce pouvoir à des fins belliqueuses. Il peut en revanche aider un PJ ou PNJ constructeur ou architecte (+10% à son jet de compétence en Artisanat : architecture, même en cas de tentative d'Exploit).

Sculpture (compétence « Art : sculpture »)

Cette compétence et ce tableau d'exemples peuvent servir pour des œuvres en sculpture sur pierre, mais aussi sur bronze ou sur bois. Selon les cas, le MJ pourra estimer que la sculpture relève plutôt de la compétence « Artisanat : métallurgie » (pour du bronze) ou de « Artisanat : menuiserie » (pour du bois).

Difficulté	Exemples de réalisations
-10%	La sculpture est si réaliste et si bien peinte qu'un être à l'intelligence limitée (5 ou moins) la prendra pour un être vivant réel. Exemples : un oiseau peut venir picorer un fruit sculpté, un animal peut attaquer la sculpture, ou au contraire la trouver attirante (un taureau peut être attiré par une génisse en bois, par exemple).
-20%	La sculpture est si réaliste et bien peinte que même un être humain peut la prendre pour un être vivant réel pendant un court laps de temps. Les personnages victimes de l'illusion ont droit à un jet d'Idée après 1d6 minutes ou bien dès que la statue est endommagée d'une façon qui révèle de quel matériau elle est faite.
-30%	La sculpture atteint un tel degré de génie que le sujet sculpté a la capacité de s'animer. La statue est considérée comme un être vivant d'INT 5 et de POU 2d6+3 (autres caractéristiques à la discrétion du MJ selon le type de sujet sculpté). Elle agit en fonction d'instincts basiques et ressent le besoin de se protéger, la peur, le sommeil, la curiosité, l'hostilité ou la bienveillance, mais ni faim ou soif ni désir sexuel. Elle doit être enchaînée pour ne pas se déplacer toute seule (sur ses pieds, pattes, etc.). Elle n'obéit à l'artiste que s'il réussit un jet de POU/POU toutes les 48 heures (après trois réussites d'affilée, la statue lui obéit définitivement ; après trois échecs d'affilée, elle est définitivement hors de son contrôle).
-40%	La statue achevée est une réplique exacte de l'être qu'elle représente. Toutefois, elle s'anime selon les mêmes conditions que ci-dessus et l'artiste doit obtenir des dieux qu'ils achèvent de la changer en être vivant « pour de bon ». Si sa prière est entendue, ce qui doit rester exceptionnel, la statue peut devenir un animal ou un être humain à part entière, avec les caractéristiques appropriées.

Tissage (« Artisanat : tissage »)

Une œuvre tissée réclame plusieurs heures de travail. Les mythes qui mettent en scène les pouvoirs du tissage sont moins connus et souvent discrets, mais ils n'en existent pas moins. Voyez par exemple l'histoire atroce de Philomèle, Procné et Térée, mais aussi les études anthropologiques montrant le pouvoir magique que les Grecs prêtaient aux tissus aux motifs bariolés, qui renforcent notablement le charme enjôleur de femmes comme Pandora, Circé ou Clytemnestre.

Remarquez que les habitants du cosmos ont plus ou moins conscience de la dangerosité des beaux vêtements et des motifs tissés. Un personnage ayant déjà été influencé une fois par une étoffe tissée peut tenter un jet d'INTelligence x3% lorsqu'il recroise la même étoffe : en cas de réussite, il prend conscience de l'influence sournoise de ce tissu bariolé et attirant, et pourra tenter de l'éviter ou de s'en débarrasser d'une façon ou d'une autre.

Difficulté	Exemples de réalisations
-10%	Tissage à la beauté inhabituelle. Toute personne qui porte le vêtement ou s'offre aux regards en train d'utiliser la pièce d'étoffe reçoit un bonus de +10% à ses jets de Commander, Commerce et Persuasion et à ses jets d'APP pour séduire ou impressionner quelqu'un.
-20%	Tissage à la beauté extraordinaire. Même effet que ci-dessus, mais le bonus est de +20%.
-30%	Tissage à la beauté presque divine. Même effet que ci-dessus, mais, à ce niveau, le jet est réussi automatiquement.

Expérience

BaSIC de *Casus Belli* proposait des règles d'expérience très simples et limitées aux compétences. Voici des règles un peu plus élaborées et adaptées à l'atmosphère de *Kosmos*.

Augmenter les caractéristiques et les attributs

Les caractéristiques. Elles ne peuvent varier que très rarement, car cela ne peut refléter qu'un changement très profond d'un personnage. Une intervention divine ou un effet magique peut certes modifier les caractéristiques d'un personnage, mais ces variations sont temporaires et résultent de modifications imposées de l'extérieur, non d'un réel changement.

Il est cependant concevable qu'un héros ou une héroïne qui accomplit de nombreux exploits gagne en puissance brute, en résistance, en habileté ou en ruse.

- Au cours d'un scénario, **lorsqu'un personnage réussit un Exploit dans une compétence sans avoir demandé l'aide d'une divinité**, le joueur coche la compétence comme d'habitude (voyez plus loin les règles sur les compétences) mais a aussi le droit de noter une croix à un endroit où il se souviendra de ce que cela veut dire. Au bout de dix croix, le joueur a la possibilité d'augmenter d'un point une de ses caractéristiques au choix parmi la FOR, la CON, la DEX, l'INT ou le POU. Le MJ veillera à ce que cette augmentation reflète les actions réellement accomplies par le personnage (par exemple, si ses Exploits étaient tous des tours de force physique ou d'habileté, cela n'aurait pas de sens de le laisser augmenter l'INT ou le POU).

- Au cours d'un scénario, **lorsqu'un personnage-joueur s'est montré intelligent ou rusé de façon frappante** (exemples possibles : il a su résoudre une énigme importante posée par un autre personnage ; il a compris un peu en avance comment un oracle ou une prophétie était sur le point de s'accomplir ; il a su mettre en œuvre une ruse, que ce soit pour la guerre, la chasse ou encore la négociation), il a le droit de noter une croix à côté de son INT ou de son POU et peut ensuite s'en servir comme ci-dessus mais seulement pour augmenter cette caractéristique (il peut cumuler ces croix avec celles obtenues en réussissant des Exploits sans aide divine).

- **L'APP et la TAI**, de leur côté, ne peuvent pas du tout varier avec l'expérience.

Les attributs dérivant des caractéristiques ne varient qu'en même temps qu'elles, c'est-à-dire, là encore, très rarement.

Les Points de démesure, l'Hubris et l'Aidôs. Ils varient en fonction de l'évolution du personnage et peuvent augmenter ou diminuer indépendamment du degré d'expérience d'un personnage. Même un roi âgé ou une prêtresse ayant une longue vie de sagesse derrière elle restent menacés par la démesure.

Progresser dans les compétences

Les compétences augmentent (ou diminuent) régulièrement au fil des aventures.

Expérience par pratique directe pendant un scénario. C'est le moyen le plus simple d'accumuler de l'expérience. Lorsqu'un personnage réussit un jet de compétence important pour l'aventure *sans avoir demandé l'aide d'une divinité*, le joueur coche la case à côté de cette compétence. À la fin du scénario, il lance 1d100. Si le résultat du jet est *supérieur* à la valeur de la compétence, le personnage progresse de 2 points dans cette compétence. Sinon, le personnage n'a rien appris.

Expérience entre deux scénarios. Il est possible aux PJ de s'améliorer dans leurs compétences entre deux scénarios. Cela implique que le groupe se réunisse pour simuler brièvement la période intermédiaire, par exemple en prenant un moment après la fin d'un scénario ou juste avant d'en commencer un autre. Les PJ ont plusieurs moyens de s'améliorer dans une compétence :

1. Un personnage s'entraîne tout seul. Un PJ peut tenter de s'exercer dans une compétence, ce qui peut le faire progresser, quoique lentement. Le joueur tente un jet de compétence habituel. S'il réussit ce jet et que le résultat des dés est inférieur d'au moins 5 à son score dans la compétence, le PJ gagne 2 points dans la compétence.

Exemple : Critias le sculpteur s'entraîne tout seul dans sa compétence Artisanat : sculpture. Il a 40% dans cette compétence. Il devra donc faire 35 ou moins sur 1d100 pour pouvoir augmenter son score de 2 points.

2. Un personnage s'instruit auprès d'un professeur. Cela implique d'abord que le personnage trouve un précepteur capable de l'instruire dans le domaine concerné, qu'ils s'entendent bien et qu'ils aient assez de temps et de concentration pour travailler ensemble correctement. Si ces conditions sont réunies, le personnage peut progresser. Pour des raisons d'équilibre du jeu, la rapidité avec laquelle le personnage progresse sera proportionnelle à l'écart qui sépare son propre score actuel dans la compétence et le score de son professeur dans cette même compétence. Autrement dit, s'il est très faible mais s'instruit auprès d'un professeur très fort, il progresse plus vite que s'il est déjà bon et s'instruit auprès d'un professeur à peine meilleur que lui.

Écart entre le score de l'élève et le score du professeur dans la compétence concernée	Nombre de points que gagne le personnage dans la compétence (après six mois de travail)
Moins de 5%	1 point
Entre 6% et 10%	2 points
Entre 11% et 20%	3 points
Entre 21% et 30%	5 points
Plus de 30%	10 points

Exemple : le jeune Achille s'entraîne au tir à l'arc auprès du Centaure Chiron. Achille, encore enfant, n'a que 10% en Armes de tir. Chiron, de son côté, a déjà une longue expérience derrière lui et possède la compétence Armes de tir à 60%. L'écart entre le score de l'élève et celui du professeur est supérieur à 30% : Achille va pouvoir progresser de 10 points en six mois.

3. Un personnage s'instruit auprès d'un autre personnage meilleur que lui, mais qui n'est pas professeur de métier. La pédagogie ne s'apprend pas : les résultats ne seront pas aussi bons qu'avec un vrai professeur. Utilisez le même tableau que ci-dessus, mais en plafonnant l'augmentation à 3 points.

Ralentissement de la progression pour les compétences dépassant 90%. À partir de 90% dans une compétence, le personnage a une chance égale à son score d'INTelligence de s'améliorer dans la compétence, et, s'il réussit, il ne progresse que d'1 point.

Expérience des personnages pratiquant la magie

Là aussi, plusieurs possibilités de progression s'offrent aux personnages pratiquant une ou plusieurs formes de magie.

En cours de scénario : rassembler ingrédients et accessoires. Un personnage magicien a besoin de voyager régulièrement. Toutes les formes de magie (mais en particulier la Magie des plantes) nécessitent de recueillir de nombreux ingrédients exotiques et rares qu'il n'est pas toujours possible d'acheter. Il est bon que le MJ offre aux personnages la possibilité de découvrir ou de récupérer de tels ingrédients pour les ajouter à leur équipement magique.

Entre les aventures : étudier et apprendre des sorts. L'apprentissage de sortilèges est plus délicat et se fait plus aisément entre les scénarios, en même temps que les autres jets d'expérience.

* **Magie des plantes : progression autonome.** Les magiciennes sont rares, éparpillées dans le monde habité et n'ont que peu de contacts les unes avec les autres. Chacune doit donc progresser de son côté. La magicienne travaille seule dans son laboratoire et effectue recherches et expériences en vue de confectionner de nouvelles mixtures. Pour chaque période de six mois passée à de telles recherches, le joueur a le droit d'effectuer un jet de Magie des plantes : si le résultat est *supérieur* à la compétence actuelle de la magicienne, elle gagne 1 point dans sa compétence **et** met au point une nouvelle mixture. Le MJ peut déterminer lui-même quelle mixture découvre le personnage (afin de limiter l'optimisation artificielle des sorts des personnages), ou bien laisser le joueur choisir lui-même.

* **Magie des noms et invocation d'esprits : nécessité d'un maître.** Les pratiquants des deux autres formes de magie sont tout aussi rares, mais ont des habitudes de travail très légèrement plus sociables. La principale difficulté pour un personnage est de trouver un maître en magie qui accepte de le prendre pour apprenti ou simplement de partager quelques bribes de son savoir avec lui. Pour chaque période de six mois que son personnage passe à travailler ainsi, le joueur peut choisir entre :

1) s'entraîner sous la tutelle de son maître pour augmenter son score dans l'un de ses sortilèges. Il effectue pour cela un jet d'expérience dans la compétence appropriée à l'aide du tableau de différence de scores de compétences entre maître et élève, *mais* il ne peut pas gagner plus de 3 points (l'apprentissage en magie est plus difficile que les autres domaines du savoir, et même le meilleur magicien du monde n'y peut rien).

2) étudier un nouveau sortilège auprès de son maître. Il choisit alors un nouveau sortilège parmi ceux que son maître veut bien lui apprendre (en termes techniques, cela veut dire que le MJ a son mot à dire sur le choix du nouveau sortilège en fonction du maître qu'a rencontré le personnage : tous les magiciens ne maîtrisent pas nécessairement n'importe quel sortilège) et il en acquiert la compétence à 25%.

Simuler les périodes intermédiaires entre les scénarios

Les aventures de vos personnages peuvent s'enchaîner directement les unes à la suite des autres, mais vous pouvez aussi décider qu'il s'est écoulé une période de temps plus ou moins longue entre la fin d'un scénario et le début du suivant. Cela peut être particulièrement intéressant dans l'univers de la mythologie grecque, où héros et héroïnes ont souvent des responsabilités familiales et politiques qui sont autant de sources d'intrigues possibles.

Le principe général est le suivant : vous rassemblez votre groupe de jeu comme pour une séance de jeu habituelle et vous simulez la période intermédiaire qui s'ouvre après la fin du dernier scénario que vous avez joué ensemble. Vous discutez, en vous aidant si vous voulez des tables aléatoires fournies plus loin, pour décider ensemble ce qui se passe pendant cette période intermédiaire. Les événements qui se produisent pourront affecter plus ou moins vos PJ, les PNJ qu'ils connaissent et l'univers du jeu.

Vous pouvez utiliser une période intermédiaire pour faire surgir dans la vie de vos personnages un rebondissement imprévu qui deviendra la source du prochain scénario, ou au contraire passer rapidement sur une série d'événements que vous n'avez pas envie de jouer en détail. Cette section se veut avant tout une source d'inspiration pour déclencher des scénarios.

La durée d'une période intermédiaire en temps fictif peut bien sûr varier selon vos envies. **Les tableaux et règles ci-dessous sont conçus pour simuler une période intermédiaire d'un an entre deux aventures**, ce qui permet d'amener des changements nets dans tous les domaines. Mais n'hésitez pas à raccourcir ou à rallonger cette période de temps selon le rythme auquel vous voulez faire évoluer personnages et univers.

Pendant une période intermédiaire, les PJ (et à l'occasion des PNJ importants) peuvent agir ou subir plusieurs types d'événements répartis en rubriques :

- **l'expérience** : ils peuvent apprendre de nouvelles compétences ou renforcer celles qu'ils ont.
- **la famille** : divers événements peuvent survenir : naissances, mariages, morts, conflits...
- **la cité** : vous pouvez simuler les changements qui surviennent dans la ville où les PJ résident, voire où ils gouvernent. Les PJ ont la possibilité d'initier certains changements eux-mêmes, mais d'autres peuvent survenir indépendamment de leur volonté.

L'expérience est gérée à l'aide des règles d'expérience déjà données plus haut. Une période d'un an correspond à deux tranches de six mois : pour simuler le passage d'une année, chaque PJ peut donc faire au maximum deux fois les jets d'expérience mentionnés dans ces règles.

La famille

Relations amoureuses. Bien qu'il soit souvent plus intéressant de jouer directement ce genre de rebondissement pendant les scénarios, vous pouvez décider qu'un personnage fait une rencontre amoureuse entre deux aventures, ce qui permet de mettre en scène un nouveau PNJ (voire un nouveau PJ) lors des scénarios suivants. Il peut s'agir d'un personnage du même sexe (n'oubliez pas que les relations homosexuelles dans la mythologie se font en général entre deux personnes

ayant un écart d'âge net dont l'une doit être un(e) jeune adulte ; pour deux personnes du même âge, c'est possible aussi, mais moins bien vu) ou bien d'un personnage de sexe différent (dans ce cas, voyez plus bas « Mariages »).

Les réactions de l'entourage des personnages à une relation amoureuse sont une source possible d'enjeux dramatiques et de péripéties, surtout en cas de grand écart de statut social ou de niveau de richesse entre les personnages, ou bien si les personnages appartiennent à des factions (familles, villes, peuples) ennemies. Une relation entre un personnage libre et un(e) esclave est censée rester une simple liaison ponctuelle mais ne peut *a priori* pas déboucher sur une relation longue ou un mariage.

Mariages. Plusieurs possibilités peuvent se présenter à un personnage pour se marier.

- Si un personnage a rencontré une personne séduisante du sexe opposé (pendant une aventure ou pendant la période intermédiaire), il peut envisager de l'épouser.

- Mais beaucoup de mariages sont des mariages arrangés ou « de raison » qui sont avant tout des affaires d'intérêts bien compris, pour lesquelles les sentiments sont un plus agréable mais n'ont rien de nécessaire. Un personnage peut donc tenter de chercher un pareil mariage. Mais il est aussi possible que le personnage se voit proposer des partis intéressants par d'autres personnages. Dans le cas des personnages de famille royale, ces situations sont très classiques. Vous pouvez décider arbitrairement du résultat de telles négociations, ou bien les jouer sous la forme d'une scène courte et/ou d'un jet de Persuasion à réussir. Entre souverains ou nobles, l'acceptation ou le refus d'un mariage peut sceller une alliance ou une rupture d'alliance politique ou militaire, voire créer un incident diplomatique entre deux villes (et pourquoi pas provoquer des tensions, voire une guerre).

Il arrive que le beau-père contraigne les prétendants à la main de sa fille à réussir une épreuve ardue si la jeune femme est convoitée par de nombreux prétendants (comme Hélène) ou si le beau-père n'a pas envie de marier sa fille (Oinomaos, père d'Hippodamie) : ce genre de situation peut faire l'objet d'un scénario à part entière.

Remariages. Au sein d'une famille royale, un homme peut se remarier dans des intérêts politiques, surtout si son premier mariage ne lui apportait pas grand-chose de ce point de vue. Pensez à Jason qui se marie d'abord avec Médée, puis se remarie avec la princesse de Corinthe sur l'aimable suggestion du roi de la ville. J'ai à peine besoin de rappeler le conflit et les conséquences terribles que cela entraîne pour Jason : il n'est pas bon de se faire une ennemie d'une puissante magicienne. Médée, de son côté, après s'être vengée de Jason, se rend à Athènes où elle séduit le roi Égée et en a parfois même un fils, Médos, qu'elle manque de peu installer sur le trône aux dépens de Thésée. Rappelez-vous aussi que, même en dehors de ces jeux politiques, bien des héros et des héroïnes ont simplement une vie amoureuse changeante, que ce soit Héraclès, Thésée ou Hélène. À l'inverse, la vie de certains autres est largement façonnée par leur choix de ne *pas* se remarier (Pénélope doit pour cela tenir tête à une centaine de prétendants !) ou de ne pas se marier du tout (Atalante, Hippolyte fils de Thésée et parfois Antigone fille d'Œdipe). Tout cela peut naturellement vous inspirer des péripéties dans la vie de vos personnages.

Naissances au sein d'un couple. Si un personnage est en couple, il est possible que le couple ait un voire des enfants entre deux aventures. Si vous souhaitez introduire un peu de suspense dans ce domaine, vous pouvez demander au personnage de faire un **jet de naissance**, c'est-à-dire de lancer 1d100 et de consulter le tableau ci-après.

Jet de naissance pour un couple	
Résultat sur 1d100	Événement
1-40	Pas de naissance.
41-74	Un enfant (déterminez son sexe à pile ou face).
75-87	Deux enfants.
88	Un enfant au sexe ambigu.
89-92	Deux vrais jumeaux !
93	Jumeaux, triplés ou plus : 1d3+1 enfants.
94	Un enfant difforme ou monstrueux. Mauvais présage, impiété ?
95-99	Enfant mort-né ou fausse couche. Est-ce un accident ou un mauvais présage ?

Si cela ne vous convient pas de déterminer aléatoirement ce genre de chose, utilisez cette table comme une simple source d'inspiration et discutez avec le groupe de jeu pour choisir ensemble ce qui se passe.

Gardez en tête que les dieux ne sont jamais loin, surtout dans ce domaine. L'apparence d'un nouveau-né pouvait être considéré comme un présage (bon ou mauvais, voire franchement énigmatique). Inversement, un couple qui ne parvient pas à avoir d'enfant finira nécessairement par y voir la main des dieux et par se demander si Héra ou une autre divinité n'y serait pas pour quelque chose.

Pour déterminer le sexe d'un enfant, vous pouvez jouer à pile ou face. N'oubliez pas que le sexe d'un enfant au sein d'une famille royale a une importance politique, car, en Grèce, de manière générale, le trône se transmet à l'héritier mâle. S'il n'y en a pas, cela peut poser problème ; s'il y en a plus d'un, cela peut aussi poser problème...

Viellissement et mort. Vous pouvez avoir envie de simuler le vieillissement des personnages joueurs et/ou de PNJ importants. L'usure du temps se fait vite sentir dans l'Antiquité : l'espérance de vie moyenne y est d'à peine 60 ans. Néanmoins, les héros et les héroïnes peuvent parfois vivre très vieux (pensez à Nestor et Priam dans l'*Illiade*, à Laërte ou Euryclée dans l'*Odyssée*, et à des personnages comme le devin Tirésias). À partir de 35 ans, vous pouvez simuler le vieillissement en faisant faire à un personnage un **jet de vieillissement**. Cela consiste à faire un jet de CONstitution x5% sur 1d100. En cas de réussite, la santé va bien jusqu'à l'année suivante. En cas d'échec, lancez 1d100 et consultez le tableau ci-dessous.

Jet de vieillissement	
Résultat sur 1d100	Effet
1-30	Usure insensible. La résistance du personnage s'amenuise insensiblement. Pas d'effet immédiat, mais le prochain jet se fera avec un multiplicateur diminué de 1 (exemple : si ce jet s'est fait avec CONx5%, le prochain jet se fera sous CONx4%).
31-60	Forces déclinantes. Le personnage perd 1 point dans une caractéristique. Pour déterminer laquelle, lancez 1d8 : 1. FOR, 2. CON, 3. TAI (tassement des os), 4. APP, 5. INT, 6. POU, 7. DEX, 8. relancez.
61-95	Dépérissement rapide. Le personnage perd 2 points dans 2 caractéristiques différentes, à déterminer comme ci-dessus.
96-99	Mort. Le personnage meurt de vieillesse.

Le vieillissement prend la forme d'une perte de points dans les caractéristiques qui réduit les forces du personnage. Remarquez que le gain d'expérience peut aider un personnage vieillissant à maintenir ou à remonter ses caractéristiques pour compenser son vieillissement pendant un temps.

Un personnage joueur ne peut pas mourir à la suite d'un simple jet raté sur ce tableau : il est beaucoup plus intéressant qu'un tel moment important de son destin survienne pendant une aventure. Vous pouvez néanmoins décider de faire mourir un PJ de cette façon si c'est ce que souhaite la personne qui le jouait : on considère alors que le héros ou l'héroïne a connu une mort paisible après ses exploits.

Si vous décidez qu'un personnage meurt sans que la vieillesse puisse en être la cause, vous pouvez avoir envie de déterminer aléatoirement la cause de la mort. Lancez 1d8 et consultez le tableau correspondant.

Cause de la mort d'un personnage	
Résultat du d8	Cause de la mort
1	Accident (chute, noyade, accident domestique...). Les dieux ont dû décider que son heure était venue.
2	Mort subite. Un matin, le personnage ne se réveille plus. Les dieux l'aimaient et lui ont accordé une vie courte. Ou alors le personnage a été victime d'Apollon ou d'Artémis, connus pour envoyer des morts fulgurantes.
3	Maladie. Les médecins n'ont rien pu faire. Cela arrive...
4	Meurtre. Un accident louche ou un franc assassinat. Il va falloir faire la lumière dessus et faire justice de ce crime, par appel au roi ou par vengeance.
5	Mort glorieuse. Au combat contre des ennemis de sa cité ou des brigands, ou bien une mort héroïque au quotidien en sauvant ou en protégeant quelqu'un (une personne qui allait se noyer, un paysan coincé sous sa charrette...).
6	Suicide. Il restera à en déterminer la raison...
7	Mort infamante. Mort honteuse (ex. : dans les bras d'une pornè...) ou ridicule (ex. : reçoit une tortue sur la tête, lâchée par un aigle qui tentait d'en briser la carapace, ou bien tombe dans un trou par distraction).
8	Disparition énigmatique. Personne ne sait ce qu'est devenu le personnage. Fuite ? Enlèvement par des pirates ? Accident dans un lieu introuvable ? Enlèvement par une divinité qui en était amoureuse, ou bien qui l'a transporté dans une contrée lointaine où elle a d'autres projets pour lui/elle ? L'avenir le dira peut-être.

La ville

Actions possibles pour les PJ dirigeant une ville.

Des personnages joueurs ayant le statut de rois ou de reines sont en mesure d'effectuer des actions de grande envergure dans leur ville (et plus généralement dans les territoires qu'elle domine). **Pour chaque période d'une année qui s'écoule entre deux aventures, un PJ souverain peut effectuer au moins l'une des actions suivantes :**

- Faire construire un bâtiment important. Il peut s'agir d'un temple voué à un ou plusieurs dieux (voire tous), d'un palais royal, d'une statue monumentale, ou bien de remparts, d'un pont.
- Entreprendre un aménagement urbain ou territorial important. Construire un nouveau quartier ou réaménager un quartier existant ; construire ou reconstruire un port ; construire une route ;

assécher des marais pour assainir un endroit ; détourner un fleuve ; percer un canal ; aménager un système d'irrigation, etc. Cela peut être l'occasion pour un ou plusieurs PJ de réaliser des œuvres d'architecture en tentant d'accomplir un Exploit avec la compétence Art/Artisanat.

- Organiser une grande cérémonie religieuse. Il peut s'agir d'un grand sacrifice avec hécatombe de nombreux bestiaux, ou d'une procession, ou bien encore d'épreuves sportives (qui, techniquement, sont des rites religieux : les jeux d'Olympie, par exemple, qui sont fondés par Héraclès, sont donnés en l'honneur de Zeus).

- Apporter des changements institutionnels ou juridiques. Créer une nouvelle loi, lever un impôt, attribuer des terres à une personne ou à une catégorie de la population, etc.

- Envoyer et recevoir des ambassadeurs, émissaires et messagers. Il peut s'agir de communiquer avec les rois voisins ou éloignés, d'envoyer des émissaires pour négocier un traité de paix, une alliance ou au contraire déclarer la guerre, ou bien encore d'envoyer un émissaire questionner un oracle (à Delphes ou à Dodone, par exemple).

- Confier une mission à un ou plusieurs héros et/ou héroïnes. Il peut s'agir d'envoyer une partie de la population pour fonder une colonie ailleurs, ou d'explorer des terres inconnues, ou de demander à de nobles cœurs d'affronter un fléau qui se présente, etc.

Préoccupations possibles pour des PJ dirigeant une ville (ou y habitant).

Voici, à l'inverse, des événements qui ne dépendent pas nécessairement de ce que les PJ peuvent faire et qui sont susceptibles de survenir dans leur ville. Comme toujours, les dieux ne sont jamais loin et peuvent être à l'origine de ces impondérables. Au besoin, vous pouvez déterminer aléatoirement quel type de problème se pose en lançant 1d6 et en choisissant la ligne correspondant au résultat. Sinon, utilisez les suggestions ci-dessous comme de simples inspirations et décidez du type de problème qui se présente en discutant avec votre groupe de jeu, en fonction de ce qui vous intéresse comme amorce pour les aventures à venir.

- 1. Problème démographique** : surpopulation (trop de gens naissent et/ou s'installent) ou dépeuplement (trop de gens meurent et/ou quittent la région).

- 2. Problèmes économiques** : mauvaises récoltes et/ou épizootie (épidémie parmi les animaux).

- 3. Problème de sécurité mineur** : brigands et/ou pirates attaquant les environs de la ville.

- 4. Problème de sécurité majeur** : déclenchement d'une guerre avec un voisin ou un pays plus éloigné : querelle de territoire qui s'envenime, invasion imprévue...

- 5. Troubles sociaux** (tensions entre catégories sociales, révolte d'esclaves, impopularité des pouvoirs en place et/ou ascension politique d'un concurrent potentiellement dangereux...).

- 6. Catastrophe naturelle** : peste, séisme, raz-de-marée, voire éruption volcanique³⁵.

³⁵ Le phénomène est rarissime en Grèce centrale mais connu des Grecs dans des endroits comme la Sicile avec l'Etna. Il ne peut s'agir que d'un phénomène surnaturel ou d'une intervention divine, certainement pas d'une explication naturelle d'ailleurs inconnue des Anciens avant la catastrophe de Pompéi sous l'empire romain et les écrits de Pline le Jeune rapportant les observations de son oncle Pline l'Ancien.

IV. Le livre du Meneur de jeu

*Cette partie contient toutes les informations, secrets et conseils nécessaires au meneur de jeu.
Le reste du groupe de jeu ne doit pas la lire !*



John Collier, *Prêtresse de Delphes*, 1891.

Chronologie de la mythologie grecque



Jacob Jordaens, *La Chute des Géants*, 1636-1638.

Ce qui suit brosse à très gros traits un assemblage chronologique des principaux événements de l'âge héroïque. Cette chronologie opère naturellement de nombreux choix parmi les variantes existantes des mythes. Comme tout le reste de ce cadre de campagne, elle n'est en rien le reflet d'une « vérité officielle » figée de La Mythologie Grecque (ça n'existe pas) mais une base destinée à faciliter la préparation de vos parties. Changez tout ce que vous voulez au besoin, l'essentiel étant de rester cohérent à l'intérieur d'une même aventure ; vous trouverez plus de conseils là-dessus dans le chapitre sur la préparation des scénarios et des campagnes.

Il n'y a pas de mesure du temps à l'année près puisqu'il n'existe pas de calendrier unifié à l'âge héroïque. On mesure le temps en générations en utilisant les arbres généalogiques des grandes familles héroïques et en les faisant concorder entre eux. Comptez environ trente ans par génération en moyenne. On se réfère aussi à quelques grands événements cosmiques.

Attention : les dieux, Titans et Titanides sont immortels et s'unissent donc à des mortel(le)s tout au long de l'âge héroïque, y compris à quatre ou cinq générations d'écart. C'est normal.

Les événements présentés ici sont ceux des mythes antiques et ils forment une trame chronologique d'événements « par défaut » qui se produiront ainsi si des personnages joueurs n'interviennent pas. Il est tout à fait possible que des héros ou héroïnes incarnés par votre groupe de jeu en viennent à influencer, directement ou indirectement, sur le cours de la mythologie grecque.

Un catalogue des divinités, plus loin, fournit davantage de détails sur chaque dieu ou déesse.

Événements de la *Théogonie* d'Hésiode

Première génération divine : Chaos, la Béance originelle ; Gaia (la Terre) ; Eros (le Désir). Seules les puissances cosmiques primordiales existent.

Deuxième génération divine, survenue un temps incalculable après. Ouranos (Ciel), Pontos (Flot marin), les Montagnes (tous issus de Gaia). De Chaos naissent Érèbe (Obscurité) et Nyx (Nuit). L'eau existe désormais. Les grandes masses du cosmos se dessinent, mais il est toujours plongé dans les ténèbres.

Troisième génération divine. De très nombreux dieux naissent sur une période ramassée (mais il n'y a toujours aucune mesure de temps compréhensible par des humains mortels). Le cosmos se peuple et se complexifie très vite. Les dieux plus connus de cette génération sont **les Titans**, enfants de Gaia et d'Ouranos : Okéanos (Océan) et Téthys, Coios et Phœbè, Hypérion et Théia, Créios et Eurybia, Japet et Clyménè, Cronos et Rhéa, Thémis, Mnémosyne, les Cyclopes, les Hécatonchires (Cent-Bras). Gaia a aussi des enfants avec Pontos : les Vieillards de la mer (Thaumas, Phorcys, Nérée) et leurs sœurs Céto et Eurybia.

Nyx, fille de Chaos, engendre seule une descendance nombreuse et puissante : Hypnos (Sommeil), Thanatos (Trépas), Geras (Vieillesse), Momos (Reproche), les Moires (déesses gardiennes du Destin), les Kères (destins individuels des êtres vivants), Némésis (Vengeance divine), Apatè (Tromperie), Philotès (Tendresse), Éris (Discorde) et probablement Achlys (Ombre de mort)³⁶.

Début des luttes pour la souveraineté cosmique. Cronos castre Ouranos à la demande de Gaia. Le Ciel se décolle de la terre et se courbe, créant l'espace sur lequel va se développer le monde connu. Du sexe tranché d'Ouranos naissent Aphrodite, les Géants et les nymphes des frênes. Cronos maudit ses enfants et les nomme « Titans », ceux qui ont « tendu trop loin » (vers le pouvoir) et s'en repentiront. Le cosmos poursuit sa formation. Océan entoure Gaia et dessine les limites de la terre. Les êtres vivants sont désormais soumis au dieu Sommeil (Hypnos). Mourir devient possible avec la naissance de Thanatos. Les enfants conçus par deux divinités continuent à donner naissance à des êtres immortels, sauf exceptions.

Quatrième génération divine. Les Titanides. Les plus connus sont **les Dieux de l'Olympe de première génération**, enfants de Cronos et de Rhéa : Zeus, Poséidon, Hadès, Héra, Hestia, Déméter. Les autres Titans ont aussi des enfants. Coios et Phœbè ont deux filles, Létô et Astéria. Océan et Téthys engendrent une descendance nombreuse : les 3000 dieux fleuves et les 3000 Océanines. Hypérion et Théia ont pour enfants Hélios (Soleil), Séléné (Lune), Éôs (Aurore). Créios et Eurybia ont trois enfants : Astraios, Pallas et Persès (le dieu). Japet et Clyménè engendrent Atlas, Ménoétios, Prométhée, Épiméthé.

De leur côté, les Vieillards de la mer procréent aussi une descendance nombreuse : les Néréides (les cinquante filles de Nérée et de Doris), les Gorgones et les Grées (toutes filles de Phorcys et Céto), les Harpyies et Iris la messagère divine (toutes filles de Thaumas et d'Électre la déesse).

Enfin, Éris (Discorde) engendre Peine, Oubli, Faim, Douleurs, Mêlées, Combats, Meurtres, Tueries, Querelles, Mensonges, Discours, Discours doubles, Indiscipline, Désastre et Serment.

Le cosmos prend globalement la forme qu'il a toujours aujourd'hui. Début de l'alternance entre les jours et les nuits ; Hélios et Séléné parcourent le ciel.

Apparition des animaux et des humains. Les premiers êtres vivants sont modelés dans de l'argile de Gaia par les Titans Prométhée et Épiméthée. Épiméthée façonne les animaux et épuise tous les atouts naturels. Prométhée, qui vient après, n'a plus que quelques poils et de petits ongles à fournir aux hommes, mais il leur donne l'intelligence pour compenser leur fragilité physique.

³⁶ Achlys est décrite dans le *Bouclier*, poème d'un Pseudo-Hésiode, aux v. 263-270. Son ascendance n'est pas mentionnée. Je la place ici car cette déesse est manifestement une personnification semblable à celles dont on fait souvent les enfants de Nyx et qu'il n'est pas absurde de l'aligner à leurs côtés.

Naissance de Pélasgos et des Arcadiens. Les plus anciens êtres humains sont les Arcadiens, dont l'ancêtre Pélasgos naît de Gaia en Grèce. Ces Arcadiens sont appelés « prosélènes » (« pré-lunaires ») car ils sont nés un peu avant la naissance de Séléné, au temps où la lune ne brille pas encore dans le ciel nocturne. Ils conservent longtemps un mode de vie assez fruste, vivant dans les montagnes arcadiennes où ils se nourrissent de glands de chêne rôtis.

D'autres peuples extrêmement anciens apparaissent à peu près au même moment, en Mésopotamie, en Égypte et dans des contrées éloignées comme Hyperborée.

Création de la future « jarre de Pandore ». Prométhée enferme les pires maux du cosmos dans un pithos (une grande jarre) qu'il confie à la garde de son frère Épiméthée.

Âge d'or de l'humanité sous le règne de Cronos. Les hommes sont mortels mais ne connaissent encore aucun souci grave. La terre abonde en ressources et le travail est à peine nécessaire. Les divinités arpentent le monde sous leur vraie forme et fréquentent les mortels sans défiance de la part d'aucune des deux parties. Premières unions entre divinités et mortels ; leurs enfants sont mortels sauf exceptions.

Deuxième phase des luttes pour la souveraineté cosmique : conflit entre Cronos et ses enfants. Cronos a avalé ses enfants à leur naissance, mais Rhéa est parvenue à dissimuler Zeus qui grandit en Crète. Une fois grand (combien de temps après ? difficile à dire : peu, semble-t-il), Zeus vainc Cronos et l'oblige à régurgiter ses frères et sœurs. Zeus prend le pouvoir dans le cosmos.

Installation des dieux sur l'Olympe. Ils continuent à arpenter fréquemment le monde sous leur vraie forme.

Troisième phase des luttes pour la souveraineté cosmique : la titanomachie. Les dieux de l'Olympe vainquent les titans et en enferment la plupart dans le Tartare, gardés par les Hécatonchires. D'autres Titans demeurent dans le cosmos (principalement Océan et Téthys).

Cinquième génération divine. Les plus connus sont les **dieux de l'Olympe de seconde génération**. Ils naissent peu à peu d'unions ou d'opérations diverses. Ce sont : Athéna, Héphaïstos, Perséphone, Arès, Hermès, Apollon, Artémis, Dionysos. De Zeus naissent aussi les Muses, les Heures et les Grâces.

Quatrième phase des luttes pour la souveraineté cosmique : affrontement de Zeus contre Typhon qui menace de faire régresser le cosmos à un état chaotique. Victoire finale de Zeus. Le règne de Zeus sur le cosmos est dorénavant incontesté.

Organisation du cosmos sous le règne de Zeus. Zeus répartit les honneurs et les domaines d'attribution entre les dieux. Partage du monde entre Zeus, Poséidon et Hadès : Zeus se réserve le ciel, Poséidon la mer et Hadès le monde souterrain, tandis que la terre devient le domaine commun de tous les dieux.

Début du culte des dieux chez les hommes mortels. Le tout premier sacrifice adressé par les mortels aux dieux a lieu à Mékoné en présence de Zeus et de Prométhée. Prométhée essaie de tromper Zeus au profit des hommes en répartissant les parts. Zeus s'en aperçoit et ôte le feu aux hommes pour se venger. Vol du feu par Prométhée qui le donne aux hommes. Châtiment de Prométhée enchaîné au Caucase et dévoré sempiternellement par deux aigles. Zeus et les dieux créent la première femme pour tromper les hommes et contrebalancer l'avantage énorme procuré par la maîtrise du feu.

Création de la première femme, Pandora. Elle est créée par Héphaïstos, Hermès et l'ensemble des dieux de l'Olympe.

Fin de l'âge d'or de l'humanité. Elle est provoquée involontairement par Pandora qui accomplit la machination de Zeus. Pandora va vivre chez Épiméthée. Elle finit par ouvrir la jarre dont il a la garde et les maux s'échappent dans le monde : tout ce qui reste à l'humanité est l'Espérance. Désormais l'humanité vit une vie plus difficile et doit travailler pour subsister.

Début de l'âge héroïque. L'humanité vit dans les mêmes conditions qu'à l'époque présente, mais les humains, qui gardent encore une parcelle de leur conditions de vie de l'âge d'or, sont plus grands et plus puissants que de nos jours. En l'espace de quelques générations, de nombreux

héros et héroïnes contribuent à achever de rendre le cosmos habitable pour des humains et à faire naître de nombreuses civilisations. L'humanité s'affaiblit peu à peu jusqu'à ressembler à l'humanité actuelle.

Principaux événements de l'âge héroïque

Il n'y a pas de mesure du temps précise en années pendant l'âge héroïque : ce serait un casse-tête atroce que d'établir une chronologie si précise et ce serait inutile. Les gens de l'âge héroïque eux-mêmes ne sont pas à une année près, surtout dès qu'un événement devient un peu ancien. En revanche, on compte souvent en générations. L'âge héroïque grec s'étend sur une vingtaine de générations, après quoi le retour des Héraclides dans le Péloponnèse marque la fin de l'âge des héros et le début des temps historiques où l'humanité devient telle qu'elle est encore aujourd'hui.

Naissance de Lycaon. Pélasgos, roi d'Arcadie, a un fils, Lycaon, qui lui succèdera au pouvoir.

Fondation de Lycosoura par Lycaon. Devenu roi des Arcadiens, Lycaon fonde en Arcadie Lycosoura, la plus ancienne ville de Grèce (voire du monde, à en croire les Arcadiens).

Enlèvement de Perséphone par Hadès. Grève de Déméter qui provoque la stérilité du sol partout dans le monde. Après règlement à l'amiable, Perséphone passe une partie de l'année dans le monde souterrain : c'est l'hiver, saison pendant laquelle, triste, Déméter ne fait pas pousser la végétation sur la terre. Cela donne davantage de travail aux humains pour se nourrir.

Naissance de Deucalion, fils de Prométhée et d'une mortelle, et de **Pyrrha,** fille d'Épiméthée et de Pandora.

Déchéance morale de l'humanité. Depuis la fin de l'âge d'or, les humains commettent toujours plus de crimes et de délits, au grand dam des divinités qui trouvent les mortels de moins en moins fréquentables.

Crime de Lycaon. Lycaon, roi d'Arcadie, a cinquante fils tous plus orgueilleux et impies les uns que les autres. Un jour, Lycaon fait un sacrifice humain à Zeus, qui, révolté, le métamorphose en loup. Les crimes de Lycaon et de ses fils sont emblématiques de l'humanité criminelle de cette période.

Déluge de Deucalion. Zeus décide de punir toute l'humanité pour ses crimes en la noyant. La Grèce et les régions environnantes sont submergées par les eaux. L'humanité périt, sauf Deucalion et Pyrrha, deux humains plus vertueux que les autres, qui survivent avec l'accord des dieux. Ils repeuplent le monde sur les indications des dieux en jetant derrière eux des pierres qui se changent en hommes et en femmes.

Union entre Zeus et Pyrrha. Afin de repeupler la Grèce, Zeus s'unit à Pyrrha et lui donne un fils, Hellen. Il devient l'ancêtre des Hellènes, c'est-à-dire des Grecs.

Union entre Zeus et la mortelle Io. De cette union naît un fils, Épaphos. Zeus doit changer Io en génisse pour la dissimuler au courroux d'Héra, mais cette dernière subodore la ruse et envoie un taon poursuivre Io. Io fuit à travers toute la future Europe et donne son nom au Bosphore (le « passage de la vache »).

Union entre Poséidon et la nymphe Libye. Elle est l'éponyme du continent de la Libye (l'Afrique du Nord). De cette union naissent deux fils : Agénor et Bélos. Aux confins de la Libye et de l'Asie, Agénor fonde la Phénicie, tandis que Bélos se rend dans la future Égypte, alors appelé le pays des Mélampodes (« pieds noirs »).

Héphaïstos tente de s'unir à Athéna. Naissance d'Érichthonios. Héphaïstos tente de s'unir à Athéna, qui le repousse. Le dieu excité éjacule et son sperme tombe sur la terre. Il en naît un enfant, Érichthonios, fils d'Héphaïstos et de Gaia. Érichthonios est le futur fondateur d'Athènes.

Agénor roi de Tyr en Phénicie. Son mariage avec Téléphassa lui donne quatre enfants : Europe, Cadmos, Phoenix et Cilix. Pendant ce temps, son frère Bélos épouse Anchinoé qui lui donne trois fils : Danaos, Égyptos et Céphée.

Enlèvement d'Europe. Zeus, changé en taureau, enlève la princesse phénicienne Europe, fille du roi de Tyr Agénor et de Téléphassa. Son frère, Cadmos, part bientôt à sa recherche.

Naissance de Minos, de Rhadamante et de Sarpédon, les fils de Zeus et d'Europe. Tous trois connaissent une longévité exceptionnelle. Zeus confie les enfants à Astérion, alors roi de Crète.

Fondation d'Athènes par Érichthonios. En Attique, péninsule de Grèce centrale, Érichthonios fonde une toute petite ville qui n'est alors guère qu'un gros village. Athéna et Poséidon rivalisent pour savoir qui deviendra la divinité poliaide de la jeune cité. Athéna l'emporte en créant l'olivier et en l'offrant à la ville, qui prend alors le nom d'Athènes en hommage à la déesse.

Guerre entre l'Atlantide et la Grèce et destruction de l'Atlantide. L'Atlantide est devenue un empire belliqueux et orgueilleux qui a sombré dans l'*hubris*. L'Atlantide lance ses immenses armées à la conquête de la Grèce et du monde. L'armée adverse est dirigée par les Athéniens, qui parviennent à arrêter les Atlantes et à contre-attaquer pour porter la guerre en Atlantide. Peu après, les dieux engloutissent l'île et les deux armées. C'est le dernier grand châtiment par déluge envoyé par les dieux contre des peuples mortels.

Pandion I^{er} roi d'Athènes. Pandion (premier du nom), fils d'Érichthonios, succède à son père sur le trône d'Athènes. Au cours des années suivantes, il a un fils, Érechthée (qui lui succèdera), et deux filles, Philomèle et Procné.

Règne de Tantale en Lydie. La richesse de Tantale devient proverbiale (comme plus tard celle de Crésus aux temps historiques). Tantale entretient d'excellentes relations avec les dieux de l'Olympe, qu'il invite régulièrement à banqueter sur le mont Sipylus.

Crime de Tantale. Fin de la coexistence entre dieux et mortels. Un jour, Tantale sert à manger aux dieux son jeune fils Pélops découpé en morceaux. Ce crime de Tantale lui vaudra un châtiment éternel dans le Tartare après sa mort et incite définitivement les dieux à ne plus fréquenter les mortels dans cette partie du monde. Désormais, seuls quelques peuples vivant aux confins du cosmos (comme les Hyperboréens et les Éthiopiens) auront le privilège de banqueter avec les dieux. Pélops est reconstitué, sauf l'épaule mangée distraitemment par Déméter : elle est remplacée par de l'ivoire. Ressuscité, Pélops est enlevé par Poséidon et passe quelque temps sur l'Olympe avant d'être renvoyé parmi les mortels. Il doit vite fuir la Lydie où le royaume de Tantale est attaqué et conquis par Trôs, roi de Troade.

Quête de Cadmos et fondation de Thèbes. Cadmos, prince phénicien frère d'Europe, passe de longues années à chercher sa sœur dans toute l'Europe, continent qui prend le nom de la disparue. Il finit par renoncer sur l'ordre d'un oracle et s'installe sur l'actuel site de Thèbes en

Grèce, où il pourfend un dragon fils d'Arès. Il sème les dents du dragon : naissance des *Spartoi*, les Semés, qui forment les ancêtres des grandes familles de Thèbes. Cadmos fonde ainsi Thèbes, plus précisément sa citadelle (la ville haute), appelée de ce fait la Cadmée.

Minos accède au trône en Crète grâce à un taureau divin surgi de la mer, envoyé par Poséidon comme signe de légitimité. Il règne pendant un temps exceptionnellement long, équivalent à plusieurs générations.

Conquêtes et querelle de Danaos et d'Égyptos. Bélos, père de Danaos, lui attribue le royaume de Libye. Égyptos, lui, part en Arabie et conquiert le pays des Mélémpodes et le baptise « Égypte ». Danaos et Égyptos ont eu l'un cinquante filles et l'autre cinquante fils. Mais les deux frères se querellent et leur pouvoir dans ces régions ne dure pas. Danaos s'enfuit avec ses filles et s'installe en Grèce à Argos où il conquiert le pouvoir grâce à son éloquence et à un signe favorable envoyé par Apollon. Quelque temps après, Égyptos envoie ses cinquante fils à Argos pour chercher une réconciliation, en proposant de marier ses fils aux filles de Danaos, les Danaïdes. Danaos feint d'accepter mais, sur son ordre, les Danaïdes tuent toutes leurs maris pendant la nuit de noces (sauf une). Égyptos s'enfuit et meurt dans la misère. Sur ordre de Zeus, les Danaïdes sont purifiées de leur meurtre par Hermès et Athéna et se remarient, mais, après leur mort, aux Enfers, elles subissent un châtimement éternel consistant à tenter de remplir un immense vase percé. Les Grecs de Grèce centrale se nomment parfois les Danaens, « descendants de Danaos », par référence à cet ancêtre.

Érechthée roi d'Athènes. Érechthée succède à son père Pandion (premier du nom) sur le trône d'Athènes. Il a quatre enfants : un fils, Cécrops (qui lui succèdera), et trois filles, Oreithyia, Procris et Créüse.

Exploits de Persée. Persée, fils de Zeus et de Danaé, fille du roi d'Argos Acrisios, connaît une enfance mouvementée. Élevé sur l'île de Sériphos, il se voit confier par le roi Polydecte la tâche impossible de rapporter la tête de Méduse, l'une des trois Gorgones. Il se rend pour cela jusqu'au-delà de l'Océan. Il se rend ensuite en Éthiopie où il sauve et épouse Andromède, fille du roi Céphée et de la reine Cassiopée. De retour, après avoir satisfait la demande de Polydecte, il s'installe à Tirynthe avec Andromède. Ils ont trois fils, Alcaios, Électryon et Sthénélos, et une fille, Gorgophoné.

Arrivée et règne de Pélops en Grèce centrale. Il donne son nom au Péloponnèse. Pélops, fils de Tantale, roi de Lydie en Asie Mineure, vient s'installer en Grèce centrale dans la presqu'île qui porte alors le nom d'Apis. Arrivé à Pisa, il concourt pour la main d'Hippodamie, fille du roi local, Oinomaos, fils d'Arès et d'Harpina. Après avoir vaincu et accidentellement tué Oinomaos lors de la course de chars servant d'épreuve nuptiale, Pélops règne sur Pisa et étend son pouvoir sur une grande partie de la presqu'île, au point qu'elle devient « l'île de Pélops », le Péloponnèse.

Querelle de succession à Thèbes. Cadmos cède le trône à son fils Polydoros, mais ce dernier est trop jeune pour régner. Une querelle de succession survient. Un usurpateur, Lykos, en profite pour prendre le pouvoir. Il est finalement vaincu par deux jumeaux, Amphion et Zéthos, fils d'Antiope et de Zeus. Amphion et Zéthos bâtissent la ville basse et les murailles de Thèbes³⁷.

³⁷ Remarque en coulisses : la quête de Cadmos et l'histoire d'Amphion et Zéthos sont les deux mythes de fondation de Thèbes. Ils ne sont pas faciles à concilier et les auteurs antiques ont tenté diverses solutions, en général en intercalant une régence ou une querelle de succession dans la dynastie fondée par Cadmos. Je la place ici dès le règne de Polydoros, ce qui est pratique pour concilier cela avec le fait que Zéthos épouse traditionnellement Niobé, sœur de Pélops.

Penthée roi de Thèbes. Le trône de Thèbes revient désormais à Penthée, fils d'Échion (un des cinq Sparthoi) et d'Agavé (elle-même fille de Cadmos). Penthée est roi mais il est plus ou moins convenu que Polydoros accèdera au trône une fois assez âgé. Finalement, Penthée s'attarde beaucoup sur le trône.

Mariage de Zéthos et de Niobé. Zéthos épouse Niobé, sœur de Pélops. Ils ont de nombreux enfants.

Massacre des enfants de Niobé par Apollon et Artémis. Niobé s'est vantée d'avoir plus d'enfants que Létô. Cet acte d'*hubris* courrouce les deux enfants de Létô, Apollon et Artémis. Sur le mont Sipylos, les deux dieux massacrent de leurs flèches les Niobides (les enfants de Niobé et de Zéthos). Inconsolable, Niobé se change en un rocher dont les larmes produisent une source.

Mariage des trois fils de Persée et d'Andromède et des trois filles de Pélops et d'Hippodamie. Les trois fils de Persée et d'Andromède (Alcaios, Électryon et Sthénélos) épousent les trois filles de Pélops et d'Hippodamie (respectivement Astydamiéa, Lysidiké et Nikippé). Les lignées des Perséides et des Pélopidés sont dorénavant apparentées.

Cécrops roi d'Athènes. Cécrops succède à Érechthée sur le trône d'Athènes. Il lui naît bientôt un fils, Pandion (deuxième du nom).

Exil des Pélopidés. Hippodamie et les Pélopidés sont jaloux de la préférence que Pélops réserve à Chrysippos, fils d'une autre femme. Ils tendent un piège à Chrysippos et l'assassinent, mais Pélops l'apprend. Furieux, il maudit ses enfants et les exile, ainsi qu'Hippodamie. Les Pélopidés se dispersent un peu partout dans le Péloponnèse. Le royaume édifié par Pélops durant son règne ne lui survit pas.

Les trois fils de Pélops sont Atrée, Thyeste et Pittheus.

Les trois filles de Pélops suivent leurs époux perséides à Tirynthe. Électryon et Lysidiké règnent un temps et ont une fille, Alcmène (future mère d'Héraclès). Alcaios et Astydamiéa ont pour fils Amphitryon (futur père humain d'Héraclès). Sthénélos et Nikippé ont un fils, Eurysthée, et une fille, Astymédousa. Sthénélos accède au trône d'Argolide après la mort d'Électryon et règne alors seul sur Mycènes et Tirynthe jusqu'à léguer le trône à son fils Eurysthée.

Naissance du dieu Dionysos. Il est le fils de Zeus et d'une mortelle, Sémélé, l'une des filles de Cadmos. Dionysos grandit très vite et vit ses premières aventures relatées dans l'*Hymne homérique à Dionysos*. Dionysos recrute ses premiers fidèles et commence à arpenter la Grèce pour développer son culte.

Enlèvement d'Oreithyia par le vent Borée. Oreithyia, princesse athénienne fille d'Érechthée, est enlevée par Borée, le vent du Nord. Elle lui donne plusieurs enfants, dont les Boréades, Zétès et Calaïs, dotés d'ailes, qui participeront à la quête des Argonautes.

Pandion II roi d'Athènes. Pandion, deuxième du nom dans la dynastie athénienne, succède à Cécrops sur le trône d'Athènes. Il donne bientôt naissance à un fils, Égée.

Naissance d'Héraclès à Thèbes. Il est le fils de Zeus et de la mortelle Alcmène, fille d'Électryon (fils de Persée et roi de Mycènes) et épouse d'Amphitryon (fils d'Alcaios, lui-même fils de Persée).

et membre de la famille royale de Tirynthe). Héraclès est pris en haine par Héra en tant que fruit d'un adultère de Zeus.

Événements de la tragédie d'Euripide *Les Bacchantes*. L'une des premières grandes villes sur lesquels Dionysos jette son dévolu est Thèbes. Il se présente en ville, recrute des fidèles parmi les femmes qui deviennent des Bacchantes, et convainc même Tirésias et Créon. Mais Penthée refuse obstinément de voir en lui un dieu et tente de l'emprisonner. Dionysos se libère sans effort, rend Penthée fou petit à petit et le fait mettre en pièces par sa mère Agavé et par les Bacchantes. Désormais, personne en Grèce n'osera remettre en cause son statut divin.

Polydoros roi de Thèbes. Après la mort de Penthée, Polydoros, fils de Cadmos et d'Harmonie, accède enfin au trône de Thèbes. Il est non seulement adulte mais d'âge déjà assez mûr. Il épouse Nyctéis, fille de Nycteus, lui-même fils de Chthonios, l'un des cinq *Spartoi*.

Folie d'Héraclès. Héraclès est adulte et marié à Mégara. Rendu fou par la déesse Héra, Héraclès massacre sa femme Mégara et ses enfants.

Égée roi d'Athènes. Égée succède à son père Pandion sur le trône d'Athènes. Il épouse bientôt Aithra, fille de Pitthée, roi de Trézène.

Les Douze Travaux d'Héraclès. Pour se purifier du meurtre de sa famille, Héraclès accomplit douze tâches en apparence impossible, en Grèce et dans les coins les plus inaccessibles du cosmos, sur ordre d'Héra et sous la direction immédiate d'Eurysthée, roi d'Argolide, qui règne alors sur Mycènes et Tirynthe.

Fondation par Héraclès des Jeux d'Olympie. Au cours de ses voyages, Héraclès institue des concours athlétiques dans le sanctuaire alors tout récent d'Olympie, consacré à Zeus. Par la suite, les jeux tombent plusieurs fois en désuétude avant d'être repris et gagnent chaque fois en importance, jusqu'à devenir une compétition panhellénique de grande ampleur.

Chasse au sanglier de Calydon. Méléagre, à la tête d'un groupe de héros et d'héroïnes, traque et finit par tuer le sanglier géant qui dévaste la région de Calydon, au sud de l'Épire.

Expédition des Argonautes. Aïson, roi d'Iolcos, a été chassé par un usurpateur, Pélidas. Devenu jeune homme, Jason réclame le trône mais Pélidas lui confie une mission impossible : rapporter la toison d'or du bélier jadis envoyé par Zeus à Phrixos et Hellé, et qui est alors la propriété d'Aiétès, roi de la lointaine Colchide. Jason rassemble une troupe de héros sans précédent pour mener à bien cette périlleuse expédition. On y trouve notamment Acaste, Admète, Atalante, Castor et Pollux, Euphémios fils de Poséidon, Héraclès et Hylas (Hylas étant alors l'aimé d'Héraclès : ce dernier quitte l'expédition pour partir à la recherche d'Hylas lorsqu'il est enlevé par des nymphes), Idas, Idmon, Lyncée (à la vue perçante), Méléagre, Mopsos le devin, Orphée le poète, Tiphys le pilote, Zétès et Calaïs (les deux fils de Borée). Tous embarquent sur le navire Argo. L'expédition est menée à bien avec le soutien d'Athéna et d'Héra.

Naissance des enfants de Minos en Crète. Leurs naissances s'étalent sur plusieurs années. Une première épouse, Dexithéa, noble de l'île de Kéos, lui donne un fils, Euxantios. Minos, marié à la

reine Pasiphaé, en a trois fils, fils, Androgée, Glaucos³⁸ et Catreus, et deux filles, Ariane (l'aînée) et Phèdre (la cadette, plus jeune d'un ou deux ans).

Labdacos roi de Thèbes. Labdacos, fils de Polydoros, succède à son père sur le trône de Thèbes.

Naissance de Thésée fils de Poséidon, du roi d'Athènes Égée et d'Aithra. Aithra s'est unie à l'homme et au dieu le même jour. Elle met au monde Thésée sur l'île de Sphaira, où Thésée grandit. Il est élevé avec tous les soins dus à un fils de roi et il admire Héraclès qu'il rêve d'imiter.

La Gigantomachie. Les Géants, qui résidaient jusqu'alors aux extrémités inhabitées du cosmos, pénètrent en Europe et jusqu'en Grèce centrale pour monter à l'assaut du mont Olympe. Les dieux de l'Olympe les affrontent et les vainquent avec l'aide d'un mortel, Héraclès. L'affrontement ne dure que quelques jours. Les divinités se dissimulent aux yeux de la plupart des mortels dans des nuages de tempête. Les Géants sont tués ou écrasés sous des montagnes. D'éventuels survivants fuient et vont s'installer définitivement aux extrémités du cosmos.

Naissance du Minotaure. Minos avait oublié de sacrifier à Poséidon le taureau divin qu'il lui avait envoyé pour l'aider à accéder au trône de Crète : pour se venger, le dieu s'arrange pour susciter un amour zoophile chez Pasiphaé. Union du taureau de Crète et de Pasiphaé avec l'aide de la vache en bois inventée par Dédale. Naissance du Minotaure. Construction du Labyrinthe de Crète pour y enfermer le monstre.

Victoires de la Crète contre Athènes. Minos, roi de Crète, conforte sa puissance maritime dans toute la Grèce centrale. Après la mort accidentelle d'Androgée, son fils aîné, dans une épreuve sportive à Athènes, Minos déclare la guerre à la cité et la vainc. Il lui impose alors un lourd tribut : chaque année, la cité doit envoyer en Crète ses sept plus beaux jeunes hommes et ses sept plus belles jeunes femmes, qui sont enfermés dans le Labyrinthe où le Minotaure les dévore. La cité est ainsi privée chaque année du meilleur de sa jeunesse.

Laïos roi de Thèbes. Laïos, fils de Labdacos, succède à son père sur le trône de Thèbes.

Premiers exploits de Thésée. Devenu jeune homme, Thésée se rend à Athènes et accomplit sur le chemin ses premiers exploits (en tuant notamment plusieurs brigands jusque-là invincibles). Il retrouve son père Égée et s'en fait reconnaître, en déjouant un complot de Médée pour installer sur le trône Médos, son propre fils qu'elle a eu avec Égée. Médée doit fuir et repart en Asie.

Naissance d'Œdipe, fils de Laïos et Jocaste, roi et reine de Thèbes. À cause d'un oracle terrifiant prédisant que leur fils sera parricide et incestueux, les parents l'exposent sur le mont Cithéron. Le soldat chargé de l'exposer lui perce les chevilles pour y passer une courroie de cuir afin de suspendre le bébé à un arbre où il doit être dévoré par les bêtes sauvages. Le nouveau-né n'est pas dévoré mais recueilli par une famille pauvre et sans enfant.

Exploits de Thésée en Crète. Au cours de son voyage en Crète, Thésée tue le Minotaure et libère Athènes du lourd tribut que lui imposait alors Minos, roi de Crète. Thésée reçoit l'aide d'Ariane, l'aînée des filles de Minos, et de Dédale, architecte royal ; il rencontre aussi Phèdre, fille cadette de Minos. Emprisonnement de Dédale et de son fils Icare dans le Labyrinthe. Tous deux parviennent à fuir par les airs après avoir inventé des ailes artificielles.

³⁸ (Attention à ne pas confondre ce Glaucos avec l'un des nombreux autres héros de ce nom qui existent dans la mythologie grecque : il y en a au moins quatre.)

Accession de Thésée au trône d'Athènes. Trompé par la couleur noire des voiles du navire qui revient de Crète, Égée croit son fils mort dans le Labyrinthe et se suicide en se jetant dans la mer, qui prend alors son nom. Thésée succède alors à Égée sur le trône d'Athènes.

La Sphinx désole la région de Thèbes. La reine, Jocaste, promet d'épouser quiconque saura vaincre le monstre.

Arrivée d'Œdipe à Thèbes. Œdipe tue son père Laïos sans le savoir. Il parvient à répondre à l'énigme de la Sphinx, qui meurt. Œdipe épouse ainsi Jocaste, dont il ignore qu'elle est sa propre mère, et devient roi de Thèbes. Leur union incestueuse produit quatre enfants : deux fils, Étéocle et Polynice, et deux filles, Antigone et Ismène.

Développement d'Athènes sous le règne de Thésée. Le règne de Thésée augmente la puissance de la cité. Il réalise un synœcisme, déplacement d'habitants de plusieurs villages voisins pour les regrouper en une vaste agglomération. Ses réformes politiques donnent plus de pouvoir au peuple³⁹.

Pirithoüs tente d'envahir l'Attique. Pirithoüs (fils d'Ixion), alors roi du peuple des Lapithes au nord de la Thessalie, tente une expédition militaire pour envahir l'Attique, la région d'Athènes. Thésée repousse ses guerriers. Les deux rois se réconcilient et deviennent amis.

Noces de Pirithoüs et d'Hippodamie de Thrace. Pirithoüs, roi des Lapithes en Thessalie, se marie à Hippodamie (fille du Thrace Boutès). Pendant les noces, les Centaures, qui se sont enivrés, enlèvent et violent Hippodamie. Furieux, Pirithoüs leur déclare la guerre. **Combat des Centaures et des Lapithes.** Pirithoüs est aidé par Thésée, roi d'Athènes. Les Centaures sont vaincus et beaucoup sont massacrés.

Mort de Minos. Pendant plusieurs années, Minos poursuit Dédale qui se réfugie en dernier lieu chez le roi Cocalos, dans la cité de Camicos (près d'Agrigente), en Sicile. Après quelque temps, Minos l'y retrouve, mais Dédale parvient à l'assassiner en l'ébouillantant dans son bain. Minos, comme son frère Rhadamante, devient juge des morts aux Enfers. Fin de la grandeur de la Crète, qui perd peu à peu sa puissance.

Conquête de l'Inde par Dionysos (principaux événements des Dionysiaques de Nonnos de Panopolis). Le dieu Dionysos part en expédition depuis la Grèce jusqu'en Inde, à la tête d'une armée extraordinaire composée de nymphes, de satyres, de Bacchantes et de toutes sortes d'alliés humains ou surnaturels. Il fait la conquête du pays en alternant des batailles farouches et des tractations diplomatiques plus paisibles.

La peste désole la région de Thèbes. Seize ans après l'accession d'Œdipe au trône de Thèbes, Apollon provoque un fléau mystérieux qui dévaste la région : les gens meurent, les femmes chez les humains et les femelles chez les autres animaux demeurent stériles. Œdipe envoie interroger l'oracle de Delphes et mène l'enquête. Événements d'*Œdipe roi* de Sophocle.

Début de la querelle de succession à Thèbes. Œdipe est banni. Avant son départ, ses fils Étéocle et Polynice exigent qu'il nomme lequel d'entre eux lui succèdera sur le trône : il s'y refuse et ils l'enferment dans son propre palais pour quelque temps, ce qui ne leur attire que sa malédiction,

³⁹ Je reprends ici la « légende dorée » élaborée autour du règne mythique de Thésée par les tragédies attiques, qui en font paradoxalement un champion des valeurs démocratiques.

et Créon les convainc finalement de l'exiler pour de bon⁴⁰. Œdipe, aveugle et affaibli, entame ses errances, accompagné par sa fille Antigone.

Étéocle roi de Thèbes. Un arrangement est trouvé : chaque frère règnera un an sur deux, en alternance, tandis que l'autre restera en exil provisoire pour éviter toute contestation. Étéocle monte sur le trône tandis que Polynice part en exil.

Mort d'Héraclès. Héraclès, qui délaisse son épouse Déjanire, est dévoré par le poison qui teinte la tunique que celle-ci lui offre et qu'elle a trempée dans le sang du Centaure Nessos. Héraclès brûle sur un bûcher sur le mont Cète, avec l'aide de son aimé Iolaos. En reconnaissance de ses exploits sans pareil, les dieux l'admettent parmi eux sur l'Olympe, où il épouse la déesse Hébé (la Jeunesse).

Nouvelle querelle de succession à Thèbes. Événements d'Œdipe à Colone de Sophocle. De retour à Thèbes après un an, Polynice réclame le trône mais Étéocle refuse de le quitter et l'exile à nouveau. Furieux, Polynice entreprend de rassembler le soutien de plusieurs héros dans la ville voisine d'Argos afin d'attaquer sa propre ville.

Pendant ce temps, Œdipe, après une longue errance en compagnie d'Antigone, arrive dans le village de Colone, tout près d'Athènes, et réclame l'hospitalité de Thésée. Œdipe est informé par les dieux que l'endroit où il mourra deviendra puissant et il souhaite en faire profiter Athènes. Polynice vient trouver Œdipe mais n'obtient qu'une terrible malédiction sur lui et Étéocle. Thésée repousse Créon qui tente de ramener Œdipe et ses filles à Thèbes de force. Œdipe, appelé par les dieux, s'avance dans un espace sauvage et y est englouti par le sol ; seul Thésée assiste à sa fin. Athènes bénéficie désormais de la protection surnaturelle d'Œdipe. Antigone rentre à Thèbes auprès de Jocaste.

Expédition des Sept Chefs contre Thèbes. Polynice a tissé un solide réseau à Argos et vient assiéger Thèbes à la tête d'une expédition comportant sept chefs : Amphiaraos (devin d'Argos), Capanée (guerrier d'Argos), Étéocle fils d'Iphis (homonyme du frère de Polynice ; Iphis est un héros d'Argos), Hippomédon (dont l'ascendance est mal connue), Parthénopée (fils d'Atalante de Béotie), Tydée (fils d'Énée, alors roi de Calydon) et lui-même. Après des combats acharnés, les sept chefs sont repoussés, plusieurs sont tués. Polynice et Étéocle s'entretuent dans un duel fratricide. Créon assure la régence à Thèbes.

Événements d'Antigone de Sophocle. Créon ordonne qu'on laisse pourrir le cadavre de Polynice hors de la cité mais Antigone l'enterre. Elle est emmurée vivante, entraînant dans la mort Hémon, fils de Créon.

Mort de Phèdre et d'Hippolyte à Athènes (événements d'Hippolyte d'Euripide). Hippolyte, un des fils de Thésée, révère Artémis et néglige ouvertement Aphrodite. Cette dernière se venge en inspirant à Phèdre, femme de Thésée, un amour incestueux pour son fils. Après avoir lutté des années, Phèdre fait des avances à Hippolyte, qui la repousse. Mensonges de Phèdre. Thésée maudit Hippolyte en prenant son père Poséidon à témoin. Le dieu envoie un monstre marin qui effraie les chevaux d'Hippolyte alors qu'il conduit son char le long de la mer ; mort d'Hippolyte. Aveux et suicide de Phèdre. Thésée se repend trop tard.

Mort de Thésée. Thésée est assassiné. Son fils Démophon lui succède sur le trône d'Athènes.

⁴⁰ Cette phrase est une invention de ma part, une rustine afin de concilier deux grandes variantes du cycle thébain : dans *Œdipe roi*, Œdipe est exilé tout de suite ; dans le cycle épique (*La Thébàïde* et ses suites) il règne jusque dans sa vieillesse et ses fils l'offensent, ce pour quoi il les maudit. Tout cela est naturellement adaptable selon vos désirs !

Événements des Héraclides d'Euripide. Les enfants d'Héraclès, alors sans défense, sont poursuivis et persécutés par Eurysthée, roi de Mycènes. Ils se réfugient à Marathon sous la direction du vieil Iolaos, autrefois aimé d'Héraclès, et se placent en suppliants dans le sanctuaire de Zeus. Démophon fils de Thésée et roi d'Athènes, accorde hospitalité et soutien militaire aux Héraclides. Mais il ne peut être vainqueur au combat contre Eurysthée que si une jeune femme se sacrifie : Macarie, fille d'Héraclès et de Déjanire, se dévoue et meurt héroïquement. Eurysthée est vaincu au combat. Il prédit qu'un jour les Héraclides, oublieux de leurs anciennes alliances, reviendront attaquer le Péloponnèse.

Expédition des Épigones contre Thèbes. Dix ans après la première expédition, une nouvelle expédition menée par les fils des Sept Chefs assiège Thèbes et prend la ville. Thèbes est rasée. Elle sera reconstruite peu à peu.

Mariage de Thétis et Pélée. Le Titan Prométhée a prédit à Zeus que le fils de la Néréide Thétis sera plus puissant que son père. Cela déçoit les espérances de Zeus et de Poséidon, qui convoitaient tous les deux la nymphe. Zeus décide de marier Thétis à un mortel. Son choix se porte en définitive sur Pélée. Chose exceptionnelle, une partie de la cérémonie des noces se déroule sur l'Olympe. Tous les dieux et immortels du cosmos viennent fêter les noces et faire des présents aux époux. L'enfant de Thétis et de Pélée sera Achille.

Guerre de Troie. La guerre de Troie est le dernier grand événement de l'âge héroïque.

- **Événements des Chants cypriens.** La déesse Éris (Discorde), qui n'a pas été invitée aux noces de Thétis et Pélée, s'y présente et sème la discorde entre Héra, Athéna et Aphrodite à l'aide d'une pomme d'or du Jardin des Hespérides qu'elle destine « à la plus belle ». Quelque temps après, les dieux trouvent un moyen de régler le problème en choisissant un juge mortel, le prince troyen Pâris. Ce dernier déclare victorieuse Aphrodite, qui, en remerciement, lui promet la plus belle femme du monde, Hélène, reine de Sparte et épouse de Ménélas. L'enlèvement d'Hélène par Pâris déclenche la guerre de Troie, la plus grande guerre de l'âge héroïque.

Après l'échec des premières négociations avec Priam, roi de Troie, Agamemnon et Ménélas rassemblent des héros venus de tous les coins de la Grèce pour former une gigantesque flotte à Aulis et partir assiéger Troie. Agamemnon ayant tué par accident un animal sacré d'Artémis à Aulis, la déesse obtient des vents contraires qui retiennent la flotte sur le rivage et réclame le sacrifice d'Iphigénie, fille d'Agamemnon et de Clytemnestre. Agamemnon finit par céder ; on ignore si Iphigénie meurt réellement ou si la déesse lui substitue une biche au dernier moment.

Multiplés autres péripéties pendant le voyage. Siège de Troie pendant dix ans. Les divinités de l'Olympe prennent chacune parti pour les Achéens ou les Troyens.

- **Événements de l'Illiade.** Pendant la dixième année de la guerre, un contentieux dans un partage de butin entraîne une querelle entre Achille et Agamemnon. Achille se retire du combat. Zeus accorde des victoires aux Troyens pour faire regretter Achille aux Achéens. Exploits d'Hector. Patrocle finit par remplacer Achille sur le champ de bataille, vêtu de son équipement, mais Hector le tue. Retour au combat d'Achille furieux. Achille encombre de cadavres le lit du fleuve Scamandre et affronte le dieu-fleuve quand ce dernier lui demande d'arrêter ce massacre, mais il manque être noyé et doit être secouru par Héphaïstos. Duel entre Achille et Hector. Achille tue Hector et refuse d'abord de restituer son corps aux Troyens. Funérailles de Patrocle. Ambassade secrète de Priam aidé d'Hermès : Achille finit par restituer le corps. Funérailles d'Hector.

Les événements du reste du siège de Troie ont été décrits par les épopées du Cycle épique aujourd'hui perdues, mais leurs événements sont aussi relatés par Quintus de Smyrne dans sa *Suite d'Homère*. Je divise ici ces événements selon l'ancien Cycle épique :

- **Événements de l'Éthiopide.** Arrivée des Amazones, alliées de Troie. Exploits de la reine amazone Penthésilée. Achille combat et tue Penthésilée. Mort de Thersite qui avait insinué qu'Achille était amoureux de l'Amazone. Arrivée des Éthiopiens, autres alliés de Troie. Exploits du roi éthiopien Memnon, fils d'Éôs (l'Aurore). Duel entre Achille et Memnon : Achille est encore victorieux. Derniers exploits d'Achille : le héros refoule les Troyens jusque dans Troie, mais il est tué par Pâris avec l'aide d'Apollon. Bataille pour le corps d'Achille, que les Achéens parviennent à conserver. Funérailles d'Achille. Querelle entre Ulysse et Ajax pour l'attribution des armes d'Achille : Thétis les confie finalement à Ulysse.

- **Événements de la Petite Iliade.** Fin de la querelle autour des armes d'Achille. Folie jalouse et suicide d'Ajax (événements d'Ajax de Sophocle). Ulysse capture le devin troyen Héléno et lui fait révéler les conditions nécessaires à la prise de Troie : les Achéens doivent avoir volé le Palladion (statue d'Athéna conservée dans Troie) et posséder l'arc d'Héraclès. Ambassade d'Ulysse auprès de Philoctète (événements de Philoctète de Sophocle). Arrivée de Philoctète à Troie. Philoctète tue Pâris. Remariage d'Hélène avec le Troyen Déiphobe. Les Achéens font venir Néoptolème, fils d'Achille, à Troie. Eurypylos, fils de Téléphos, arrive du côté des Troyens. Néoptolème tue Eurypylos. Les Troyens sont désormais contenus à l'intérieur de leurs murailles. Infiltration d'Ulysse déguisé en mendiant dans Troie pour voler le Palladion. Épéios, inspiré par Athéna, a l'idée de la ruse du cheval de Troie. Construction du cheval, mise en place du piège avec l'aide du traître Sinon et fausse retraite de l'armée achéenne.

- **Événements de l'Ilioupersis.** Mort de Laocoon et de ses fils qui ont tenté de prévenir les Troyens que le cheval n'est pas une vraie offrande : ils sont étouffés et dévorés par des serpents sortis de la mer. Entrée du cheval dans Troie. Dans la nuit, les guerriers achéens enfermés dans le cheval en sortent et vont ouvrir les portes à l'armée achéenne de retour. **Chute et destruction de Troie.** Après dix ans de siège, la ville est prise, pillée et incendiée. Il n'en restera que des ruines. Le sac de Troie est un massacre terrible. Priam, malgré son grand âge, se bat aux côtés de ses troupes et finit égorgé par Pyrrhos/Néoptolème. Astyanax, le tout jeune fils d'Hector et d'Andromaque, est jeté vivant du haut des remparts : périt ainsi le dernier héritier légitime de la lignée de Priam. Ajax fils d'Oïlée, dont l'orgueil est allé croissant pendant la guerre, commet une terrible impiété : il poursuit Cassandre, prêtresse d'Apollon douée de pouvoirs de divination, jusque dans un temple d'Athéna, l'arrache à l'autel sur lequel elle s'était réfugiée et la viole avant de la tuer. Apollon le châtie au moment du départ de la flotte achéenne en provoquant une tempête qui coulera son vaisseau corps et biens.

Début des événements de l'Énéide. Les Troyens survivants qui ont échappé aux Achéens se rassemblent sous le commandement du prince troyen Énée et entament une longue errance en Europe, à la recherche d'un lieu où fonder une nouvelle Troie. Ils ont le soutien d'Aphrodite mais sont détestés par Héra. Après plusieurs années, ils s'installent en Tyrrhénie, dans le Latium, où Énée déclenche involontairement un conflit entre les Latins qui l'ont accueilli et les Rutules. Énée noue une alliance avec les Étrusques, dirigés par le roi Évandré. Après sa victoire contre le chef rutule Turnus, tous concluent la paix. Fondation par Énée de la ville de Lavinia, du nom de son épouse latine.

Début des événements des Retours. Les héros achéens qui ont survécu à la guerre quittent les ruines fumantes de Troie et rentrent dans leurs cités respectives, chargés de butin et d'esclaves.

Événements de l'Agamemnon d'Eschyle. Agamemnon rentre chez lui et est assassiné dans son palais par son épouse Clytemnestre, en partie à l'instigation de l'amant de celle-ci, Égisthe. Mais Clytemnestre avait pris son mari en haine depuis qu'il avait laissé sacrifier leur fille Iphigénie.

Événements de l'Odyssée.

Ménélas, à son retour, est détourné par une tempête et retenu quelque temps sur l'île de Pharos, sur la côte égyptienne, avant de rentrer finalement à Sparte avec Hélène.

Ulysse s'égare en mer et est retardé pendant dix ans pour avoir commis plusieurs impiétés (la pire étant d'aveugler Polyphème, un Cyclope fils de Poséidon). Il bénéficie en revanche du soutien d'Athéna et de plusieurs divinités locales rencontrées sur sa route. Il est notamment longuement

retenu par la déesse Calypso sur une île lointaine. Il finit par rentrer dans son île d'Ithaque après dix ans.

À Ithaque, pendant les dernières années de l'absence d'Ulysse que tout le monde croit mort, une centaine de prétendants se rassemble peu à peu au palais et exerce une pression croissante sur la reine Pénélope pour l'obliger à se remarier. Les prétendants multiplient les excès et les actes de démesure. Télémaque part quelques jours pour Pylos puis Sparte, où il interroge respectivement Nestor à Pylos puis Ménélas et Hélène à Sparte sur le sort de son père.

Ulysse, à son retour, se déguise quelque temps pour rentrer incognito au palais, puis réussit l'exploit de les massacrer avec l'aide de son fils Télémaque et de quelques serviteurs restés fidèles. Les familles des prétendants morts se soulèvent mais Athéna impose la paix sur l'île.

Début des événements de l'Orestie d'Eschyle. Pendant ce temps, Oreste et Électre, fils d'Agamemnon et de Clytemnestre, ont grandi. Ils préparent leur vengeance à Mycènes. Oreste tue Égisthe et Clytemnestre avec l'aide d'Apollon. Il fuit poursuivi par les Érinyes à cause de son matricide.

Événements d'Iphigénie en Tauride d'Euripide. Avant de rentrer à Mycènes, Oreste, au cours de ses errances, passe en Tauride où il retrouve Iphigénie, qui n'est pas morte à Aulis. Il la sauve et décrédibilise le roi Thoas qui prétendait le capturer pour le tuer.

Fin des événements de l'Orestie d'Eschyle. À Delphes, dans le sanctuaire d'Apollon, procès d'Oreste, auquel assistent les Érinyes, Apollon et Athéna. Oreste est lavé de son crime.

Départ de Ménélas et d'Hélène pour l'au-delà. Devenus vieux, les époux quittent Sparte et embarquent bientôt en direction de l'Océan, au-delà duquel les attend une après-vie paisible au bout du monde.

Environ 20 ans après la fin de la guerre de Troie : événements de la Télégonie. Conflit involontaire entre Ulysse et son fils Télégono, qu'il a eu de Circé et qui le tue. Selon certains, Télégono épouse Pénélope. Voyages de Télémaque⁴¹. Télémaque finit par rencontrer Circé, puis par l'épouser.

Retour des Héraclides dans le Péloponnèse. Ils y réclament et y conquièrent le pouvoir en tant que descendants d'Héraclès.

Fin de l'âge héroïque.

À quel moment de l'âge héroïque jouer ?

Vous pouvez naturellement varier selon les aventures, mais voici trois « époques » qui correspondent à des phases bien distinctes de l'âge héroïque et qui rendent possibles des ambiances de jeu différentes :

- **Première époque. Juste après le déluge de Deucalion.** C'est l'aube de l'âge héroïque. La Grèce et le cosmos en général sont encore en grande partie inexplorés. La Grèce elle-même n'est pas sûre tant les villes et les villages sont rares et petits, les étendues sauvages infestées de brigands et de monstres ; il est encore possible d'y croiser nymphes, centaures et satyres. La civilisation grecque balbutie tandis que des peuples lointains (en Mésopotamie et en Égypte) ont déjà développé des royaumes puissants et raffinés. Des héros ont tout à faire dans un pareil cadre : débarrasser la Grèce des fléaux qui y rôdent, fonder des villes, développer le culte et les institutions, affiner les mœurs, explorer les environs...

⁴¹ Si vous cherchez des inspirations supplémentaires sur cette époque de la mythologie grecque, vous pouvez puiser dans *Les Aventures de Télémaque* de Fénelon.

- **Deuxième époque. Juste après l'accession de Thésée au trône d'Athènes.** C'est le midi de l'âge héroïque. La Grèce est déjà plus peuplée et plus civilisée, le monde grec s'étend vers l'est sur la côte de l'Asie Mineure et vers l'ouest sur les côtes de la mer de Libye. Les PJ vont pouvoir côtoyer beaucoup de grandes figures héroïques très connues, Thésée, Héraclès, Œdipe et sa descendance, etc. et prendre part à des guerres comme l'expédition des Sept contre Thèbes.

- **Troisième époque. Après la chute de Troie.** C'est le soir de l'âge héroïque. La plupart des grands héros sont morts ou errent sur les mers et n'aspirent qu'à rentrer chez eux. Thèbes a été rasée pendant l'expédition des Épigones, Troie est détruite et les Troyens survivants se mettent en route vers l'Hespérie en quête d'un lieu où fonder une nouvelle ville. Il y a de la place à ce moment pour une nouvelle génération de héros et d'héroïnes prêts à reprendre le lourd fardeau des villes et des territoires laissés par les héros morts à Troie, ou bien à se lancer dans des explorations toujours plus lointaines.

La nature des dieux



Jacques-Louis David, *Le Combat de Diomède*, 1776, détail des dieux.

Les dieux, le Destin et la Trame

Les divinités existent depuis les débuts du monde. Elles n'existent pas de toute éternité pour autant, puisque chacune est née à un moment donné, de sorte que certaines sont virtuellement plus « jeunes » que d'autres ; mais toutes sont immortelles et dotées de pouvoirs si grands qu'ils équivalent pour les simples mortels à la toute-puissance.

Par leur nature même, les dieux sont liés au cosmos, à son destin à court et long terme, et à tout ce qui en fait un monde organisé par opposition au Chaos originel. Les divinités sont avant tout là pour faire le monde, les premières au sens littéral, puisque les tout premiers dieux sont la terre, le ciel, le jour, la nuit, le désir, etc. mais aussi au sens figuré, puisqu'à mesure que le monde se complexifie, des divinités prennent en charge tous ses aspects, du désir et de l'amour jusqu'aux arts et à la politique, en passant par les animaux, la guerre, et tout ce qui fait que le monde est monde.

Les dieux sont étroitement liés au **Destin**, mais le Destin dépasse les dieux eux-mêmes, du moins dans une certaine mesure. Les dieux eux-mêmes ne sont pas entièrement libres d'accomplir tous leurs désirs : leur fonction et même leur nature profonde leur enjoignent de faire en sorte que ce qui doit être accompli de toute éternité soit bel et bien accompli au fil du temps et des âges. Les dieux sont au fait des grandes lignes du Destin : on ne peut pas dire qu'ils le connaissent au sens où un mortel pourrait concevoir quelque chose avec sa raison, c'est plutôt qu'ils le « sentent » avec une grande facilité, un peu comme un mortel respire ou maintient son équilibre sur ses jambes, et en règle général ils agissent en fonction du Destin sans le moindre problème.

Cependant, à mesure que les dieux développent des personnalités propres, et parfois s'attachent à certaines prérogatives ou à d'autres êtres (d'autres divinités ou même de simples mortels), des dilemmes apparaissent, qui peuvent devenir pénibles, et une divinité peut se retrouver tentée d'aménager quelque peu le Destin. En outre, selon leur personnalité, les divinités sont plus ou moins enclines à respecter cette injonction sempiternelle : il y a des dieux plus « sages » et d'autres plus réticents, et quelques-unes prennent plaisir à n'en faire qu'à leur tête, même si elles savent que tôt ou tard les choses iront dans un autre sens.

Dans ce contexte, certaines divinités font figure de gardiennes ou d'instruments privilégiés de l'accomplissement du Destin. Les divinités qui incarnent le Destin le plus directement sont celles qu'on appelle les **Moires**, ou parfois les Parques. Elles apparaissent parfois à des mortels, dans la

réalité ou en songe, sous l'apparence de trois vieilles femmes. Les Moires connaissent tout du Destin, du moins peut-on le supposer. Moins puissantes et bien moins savantes que les Moires, mais extrêmement nombreuses, les **Kères** sont les divinités du destin individuel de chaque mortel. Immédiatement après les Moires vient **Zeus**, qui devient le maître du cosmos après avoir supplanté son père Cronos. Zeus est le garant par excellence du bon accomplissement du Destin, et c'est généralement lui qui, en dernier recours, rappelle à l'ordre les divinités qui tentent de n'en faire qu'à leur tête. Parmi les enfants de Zeus, c'est **Apollon** qui s'est spécialisé dans la connaissance du Destin et dans les oracles. Mais d'autres divinités, souvent moins importantes, peuvent aussi rendre des oracles. Avant la venue d'Apollon et avant même la fondation de Delphes, c'était le serpent **Python** qui rendait des oracles sur le site de la future ville.

Les **mortels**, quant à eux, ignorent le Destin, le leur et celui des autres. Le principal moyen pour eux de l'apprendre est... de vivre leur vie, avec toutes les surprises bonnes ou mauvaises que cela implique. La condition humaine restreint énormément la part du Destin dont ils auront un aperçu. Une fois morts, en revanche, s'ils ont la chance de passer le reste de l'éternité dans un au-delà paisible comme les Champs-Élysées, ils pourront contempler et commenter à loisir les âges à venir, mais en simples spectateurs (sauf exception rarissime). Toutefois, il existe trois moyens qui permettent aux mortels d'avoir quelques aperçus du Destin.

- Le premier, ce sont les **oracles** rendus dans quelques grands sanctuaires, le plus connu étant celui d'Apollon à Delphes, où c'est la Pythie, une femme possédée par le dieu, qui rend les oracles. Mais les dieux n'accordent pas la connaissance du Destin aux gens stupides : les oracles ne disent l'avenir que sous une forme contournée, métaphorique, voire franchement énigmatique. Plus le sujet qu'ils évoquent est important, plus ils sont obscurs, à double ou triple sens, et bien malin le mortel qui pourra se vanter d'en avoir pleinement compris la teneur à l'avance.

- Le deuxième moyen, ce sont les **devins**, des hommes et des femmes dotés par une divinité d'un don de prophétie. À l'Âge mythique, Tirésias ou Cassandre font partie des quelques Héros devins.

- Enfin, un troisième moyen consiste à être directement informé d'un point particulier du Destin par une **divinité** incarnée sous une apparence humaine, mais cela est et doit rester rarissime. C'est le cas, par exemple, au chant II de l'*Énéide*, lorsqu'Aphrodite convainc son fils Énée de fuir Troie au moment où les Achéens, surgis du cheval de bois, sont en train de la piller : elle lui révèle qu'il ne peut plus rien faire pour sauver sa ville, et que le destin lui réserve de partir à la recherche d'un endroit où fonder une nouvelle Troie (qui sera finalement Lavinium, en Italie, non loin de la future Rome).

Le Destin ne fixe pas l'ensemble des événements de manière rigide. Il détermine avant tout des événements-clés, comme la fondation, la prise ou la destruction d'une ville, l'institution d'un sanctuaire, le déclenchement et l'issue des conflits les plus importants, les déplacements des peuples, la naissance et la mort des Héros les plus fameux, certains de leurs exploits les plus importants, etc. Ces événements forment des points fixes dans l'écoulement du temps et ils contribuent à façonner l'Histoire de la Grèce et du cosmos tout entier. Mais, dans la masse infinie des faits encore à venir, il y a assez de place pour d'innombrables aménagements de détail. Ainsi, l'existence du Destin ne signifie pas que tout soit complètement fixé à l'avance, de sorte que l'écoulement du temps et la découverte progressive de ce que réserve l'avenir conservent un intérêt, même pour les dieux. Tout n'est pas joué : il y a de la place pour une part d'indéterminé, d'incertitude, et il y a des événements que les divinités elles-mêmes ne savent pas prévoir complètement. C'est dans cet entre-deux que les dieux et les déesses trouvent leur liberté et aussi l'une des principales occupations de leur étrange existence. Le comportement d'une divinité tend ainsi à assurer *à la fois* le bon déroulement du Destin et l'accomplissement de ses volontés et desiderata personnels. C'est cet ensemble des desseins entrecroisés et parfois contradictoires des dieux qui est appelé dans Kosmos **la Trame**. La Trame respecte globalement le Destin, mais en en façonnant au fur et à mesure les détails selon le bon gré des divinités.

Si le Destin reste en bonne partie obscur aux mortels, la Trame l'est encore plus, car une divinité n'inclura jamais dans un oracle quelque chose qui relèverait de ses desseins propres et de « détails » non encore fixés ; et, si les dieux eux-mêmes ne connaissent pas tous les détails de l'avenir, les devins risquent encore moins de les connaître. En revanche, les mortels peuvent tenter de deviner le comportement des dieux, voire leurs projets, en fonction de ce qu'ils peuvent comprendre de leurs interventions dans le monde. À vrai dire, les mortels passent même une bonne partie de leur temps à se demander ce que les dieux leur réservent. Parmi les mortels, les Héros ont le double avantage d'être en général plus intelligents que la moyenne et d'avoir (au moins parfois) des informations plus fiables sur le comportement réel des dieux. Mais les projets des dieux sont infiniment complexes, tant les intérêts en jeu dépassent la compréhension d'un simple mortel : même pour des Héros, deviner le comportement des dieux reste une entreprise délicate où il n'est pas rare de se tromper. Ainsi, les Héros feraient bien de rester prudents avant d'agir en fonction de ce qu'ils penseront que tel ou tel dieu a en tête, s'ils ne veulent pas aller au devant de rudes désillusions.

La nature des dieux

Quelle est la nature exacte des dieux ? Voilà une question à laquelle les anciens Grecs ne savaient pas répondre, et sur laquelle on dispose d'éléments contradictoires. Bien sûr, les mortels ont raconté beaucoup de choses sur les dieux, mais il est probable que les mortels sont très loin de connaître la vérité sur de nombreux points, et aussi que les poètes ont pu mentir ou enjoliver la vérité pour mieux la faire comprendre à un large public. Et c'est normal. Quel mortel pourrait bien prétendre percer le mystère de la nature des dieux ? Il s'agit là d'un mystère fondamental de l'univers de Kosmos, un mystère que vous avez tout intérêt à laisser non résolu. Cela étant dit, voici ce que l'on peut dire à ce sujet, en se fondant sur ce que disent les sources antiques et en extrapolant un peu pour systématiser le tout.

Les divinités sont liées au Destin du cosmos dans leur être même : d'une certaine façon, elles l'incarnent, mais ont aussi développé à divers degrés des personnalités propres. Les divinités sont immortelles, mais on sait que la plupart n'ont pas existé de toute éternité : à l'exception du Chaos, qui était là au tout début, les divinités sont nées les unes après les autres. Mais les circonstances de leurs naissances sont si variées et si extraordinaires qu'il est manifeste que les dieux ne subissent pas la moindre contrainte physique dans ce domaine. Il est donc raisonnable d'imaginer que ce qu'on appelle une divinité avant tout une force abstraite et intelligente à l'œuvre dans le cosmos. Cette force peut prendre virtuellement toutes sortes d'apparences, et développe au fil du temps une sorte de personnalité que les mortels ne comprennent qu'en recourant à l'anthropomorphisme, mais qui échappe en partie à tout ce qu'un être mortel peut concevoir.

Même sous l'aspect le plus faussement familier et rassurant, les divinités sont avant tout des êtres radicalement *autres*, dont l'essence profonde dépasse largement les limites de l'entendement humain. L'idée même de leur existence est, pour les mortels, à la fois une merveille infinie et un sujet d'effroi profond. Bref, la relation entre les divinités et les mortels dans Kosmos est fondamentalement ambivalente. Les dieux, surtout les dieux des générations récentes, sont plutôt bienveillants envers les humains ; mais ils restent des êtres incompréhensibles, dont les pensées et les actions obéissent à des lois cosmiques complexes auxquelles l'humain lambda ne peut comprendre complètement.

En termes de jeu, cette ambivalence permet de varier à volonté les ambiances au fil des scénarios ou même des scènes : tantôt les Héros ressentiront leur relation avec les dieux comme une forme de coopération, voire de complicité, tantôt ils auront l'impression de côtoyer des entités profondément angoissantes qui manipulent le monde entier d'une manière cruellement absurde. Leurs croyances, leur confiance et leurs valeurs risquent fort d'être soumises à fluctuations, voire à des dilemmes, au fil de leurs aventures.

Contrairement à ce qui est décrit dans des fictions récentes comme les romans du *Disque-monde* de Terry Pratchett ou le film *La Colère des Titans*, l'existence des dieux ne dépend pas du nombre de leurs fidèles ou de la ferveur avec laquelle ils reçoivent des cultes. En effet, ce n'est pas du tout de cette façon que les anciens Grecs s'imaginaient les dieux. En Grèce antique, certes, les dieux de l'Olympe ont un mode de vie qui repose en partie sur le culte que leur rendent les mortels, avec offrandes et sacrifices, mais leur survie n'en dépend pas du tout, et de nombreuses autres divinités pas ou peu honorées par des cultes n'en continuent pas moins à exister sans le moindre problème. Cela n'empêche pas d'envisager la mort d'une divinité, mais elle surviendrait pour d'autres raisons.

Physiologie divine

Clarifions quelques questions pratiques au sujet des dieux de la mythologie grecque : ont-ils un corps physique ? Comment naissent-ils et vivent-ils ? Peuvent-ils mourir ? La mythologie n'est jamais entièrement cohérente sur tous ces sujets, et les réponses peuvent dépendre du type de divinité concerné. Je vais tâcher de m'en tenir de près à ce qu'on trouve dans les sources antiques, tout en extrapolant un peu afin de proposer une interprétation cohérente et intéressante en termes de jeu.

Naissance. Les divinités les plus anciennes sont apparues spontanément (Gaia) ou ont été engendrées sans recours à la sexualité (Gaia créant Ouranos). Les générations plus récentes, les dieux de l'Olympe, se rapprochent un peu de la sexualité telle que les mortels peuvent se la représenter, mais, en réalité, cet anthropomorphisme n'est qu'apparent : là encore, les dieux restent très libres.

Exemples : Aphrodite naît du sperme émanant du sexe tranché d'Ouranos flottant sur la mer, Athéna naît du crâne de Zeus après que celui-ci a eu avalé la déesse Mètis, Dionysos est d'abord engendré par Zeus qui fait tomber enceinte Sémélé, une simple mortelle, puis l'enfant à naître est arraché à sa mère accidentellement réduite en cendres et placé par Zeus à l'intérieur de sa cuisse le temps de terminer sa gestation... on pourrait multiplier les exemples.

Croissance. Un dieu ne connaît ni la mort ni la vieillesse... mais il doit naître, donc accéder à un âge adulte et à une force de l'âge qui dure ensuite éternellement. Les *Hymnes homériques* contiennent quelques indications sur l'enfance des dieux. Hermès nouveau-né s'échappe de son berceau, vole un troupeau de bœufs en mettant en place une ruse astucieuse, invente la lyre, etc. Apollon accède en très peu de temps à sa taille adulte. De manière générale, un dieu, même à peine né, a déjà toutes ses capacités physiques et intellectuelles et dispose de nombreux pouvoirs. En revanche, une divinité gagne en maturité et en sagesse au fil du temps : Apollon, par exemple, apprend peu à peu à maîtriser son impulsivité (notamment sa colère). Et surtout, une divinité tout juste née n'a aucune autorité parmi les dieux et n'est vénérée par personne chez les mortels puisqu'ils ne la connaissent pas encore : elle doit donc gagner la reconnaissance auprès des dieux et des mortels en accomplissant des exploits et en affirmant son autorité.

Exemples : Héphaïstos, mal aimé par sa mère Héra et d'abord moqué pour son aspect distordu, montre sa ruse et son savoir-faire en fabriquant un siège magique où sa mère reste piégée jusqu'à ce qu'il la délivre. Apollon châtie la divinité d'une source qui lui avait tendu un piège en le dirigeant du côté du gîte du monstrueux serpent Python, et il fonde un oracle sur le lieu de sa victoire. Dionysos, né d'une simple mortelle, est d'abord considéré comme un faux dieu par toute une partie des Grecs : la tragédie d'Euripide *Les Bacchantes* montre comment il recrute des fidèles parmi les habitants de Thèbes et châtie le roi Penthée qui le prenait pour un imposteur.

Apparence(s). Par défaut, une divinité a la possibilité de prendre à peu près n'importe quelle forme à volonté, selon ses besoins. Même les dieux habituellement anthropomorphes (à forme

humaine) comme Zeus, Athéna, etc. sont parfois honorés sous des formes toutes différentes, plus abstraites, sans parler de leurs multiples déguisements et illusions ; et à l'inverse, des réalités en apparence abstraites comme la Victoire, la Renommée, le Trépas, etc. qui sont a priori des allégories dépourvues de forme précise apparaissent parfois sous des formes humanoïdes.

Toutefois :

- Beaucoup de divinités ont une ou plusieurs formes favorites, qu'elles aiment emprunter pour leur vie quotidienne, ou bien pour se montrer aux mortels. Les dieux de l'Olympe se montrent généralement sous des apparences humanoïdes, mais peuvent aussi prendre d'autres apparences. Les dieux-fleuves « sont » littéralement des cours d'eau, mais ils aiment à se montrer sous diverses formes (jeunes gens, vieillards, ou souvent des êtres hybrides à corps de taureau et à visage de vieillard) lorsqu'ils ont besoin d'entrer en relation avec des mortels. Etc.

- Certaines divinités ont un goût prononcé pour la métamorphose et le déguisement, tandis que d'autres prennent toujours la même apparence. Ainsi, les divinités marines comme Thétis ou les vieillards de la mer (dont le fameux Protée, le dieu « protéiforme ») passent leur temps à changer d'apparence et s'en servent notamment en cas de confrontation non désirée avec des mortels ou même d'autres dieux. Ce sont les plus douées en la matière. Zeus, sans atteindre leur frénésie de métamorphose, manifeste un goût pour le déguisement, sous des formes animales (cygne, taureau...) ou impalpables (nuage, pluie d'or...). Mais les autres dieux, au moins ceux de l'Olympe, ont aussi recours à des formes animales (ex. : dans l'Odyssée, Hermès file au-dessus des mers sous l'apparence d'un goéland au chant V, et, au chant XII, Athéna prend la forme d'une hirondelle pour surveiller de près le combat entre Ulysse et les prétendants, en intervenant discrètement de temps à autre).

Il est important de distinguer l'apparence qu'une divinité aime à se donner « par défaut », quand elle n'est pas visible pour les mortels, et les apparences diverses qu'elle peut être amenée à prendre pour se montrer à un ou plusieurs mortels ou dans d'autres circonstances : les dieux prennent très souvent forme humaine et ont donc l'air de faire la taille et le poids de simples humains, mais ce n'est qu'un déguisement.

De manière générale, **lorsqu'une divinité veut rester incognito aux yeux des mortels, elle y arrive**. Un mortel très avisé peut avoir des doutes, mais ne peut pas être certain qu'il a affaire à une divinité (et encore moins l'identifier précisément), à moins qu'un signe explicite de la divinité ne l'aide à deviner. Ce qui peut éveiller des soupçons chez un mortel qui voit une divinité, c'est, soit une beauté ou une prestance hors du commun, soit (lorsque la divinité a choisi un déguisement pas spécialement beau) une forme de charisme ou d'autorité diffuse qui persiste quelle que soit la forme choisie. Si la divinité choisit d'éveiller des soupçons chez son interlocuteur, cela lui permet de se faire reconnaître sans avoir à se montrer sous sa véritable apparence.

Autre principe général : en revanche, **les divinités se reconnaissent et s'identifient entre elles au premier coup d'œil**, grâce à des signes qu'elles sont les seules à percevoir. Seul un déguisement particulièrement habile adopté par une divinité dont c'est la spécialité pourrait à la rigueur tromper une autre divinité pendant un temps. Exemple : Au chant V de l'Odyssée, quand Hermès vient trouver Calypso de la part de Zeus, Calypso reconnaît immédiatement le messager divin, et Homère précise : « jamais deux Immortels ne peuvent s'ignorer, quelque loin que l'un d'eux puisse habiter de l'autre. »

De même, une loi divine implicite fait qu'aucune divinité ne tente jamais délibérément de se faire passer pour une autre, ni auprès d'une autre divinité, ni auprès des mortels. Il est possible que des mortels se trompent sur la divinité à laquelle ils ont affaire, mais un dieu n'adoptera jamais volontairement l'apparence et les attributs d'un autre afin de se faire passer pour lui (pour en tirer un avantage ou nuire à une autre divinité). Bien sûr, on peut trouver des exceptions (on murmure que Zeus aurait séduit la nymphe Callisto en se déguisant en Apollon, voire en... Artémis). Mais une divinité qui aurait recours à une ruse pareille subirait l'opprobre de l'Olympe entier.

Il est en revanche très courant qu'une divinité adopte l'apparence d'un mortel et se fasse passer pour lui (cela arrive fréquemment dans les épopées d'Homère et aussi ailleurs). Mais c'est toujours pour un laps de temps assez court, allant de quelques instants ou quelques heures à quelques jours au maximum. Il s'agit généralement de pouvoir parler à un mortel et de lui faire passer une information décisive sans qu'il sache à qui il a affaire, ou bien de le tromper, de l'égarer, etc. ou bien encore de séduire quelqu'un et de lui faire l'amour (et souvent un enfant). Beaucoup d'unions entre des divinités et des humains ont lieu de cette façon.

Exemples : Zeus s'unit à Sémélé en se faisant passer pour son mari Amphitryon pendant que le véritable Amphitryon est en voyage. Aphrodite se fait passer plus vaguement pour une simple princesse mortelle auprès d'Anchise et ne lui révèle sa véritable identité qu'après avoir passé la nuit avec lui.

Est-il possible qu'un simple mortel contemple une ou plusieurs divinités sous leur véritable apparence ? En théorie, oui. En pratique, c'est rarissime, pour une raison à l'origine purement pratique : la vue d'une divinité sous sa véritable apparence provoque chez la plupart des mortels un mélange d'admiration et d'effroi que tous ne supportent pas (notamment, mais pas seulement, parce que la taille de la plupart des divinités est gigantesque : voir plus loin).

Les réactions varient toutefois selon la divinité concernée. Certaines divinités comme Athéna, Apollon ou Artémis ont parfois recours à des **théophanies**, c'est-à-dire des apparitions volontaires, en majesté, aux yeux des mortels, pour régler des affaires importantes. D'autres ne se montrent absolument jamais, comme Hadès, qui reste toujours caché (son nom vient de là), ou bien Zeus, qui est si puissant que le seul fait de le voir sous sa vraie apparence suffit à réduire un être mortel en cendres (Sémélé, mère de Dionysos, est morte de cette façon après s'être obstinée à réclamer au dieu de se montrer à elle sous son véritable aspect). Quant à Hélios, il brille d'une lumière aveuglante que nul ne peut soutenir, sauf les aigles, oiseaux liés au ciel et à Zeus.

Des héros devraient être capables de contempler une divinité sous son véritable aspect sans nécessairement fuir ; seule la vue de Zeus reste insoutenable même aux Héros les plus braves.

Enfin, **il existe une loi divine qui interdit aux mortels de contempler les divinités sous leur véritable apparence sauf si elles ont décidé de se montrer** (voir plus loin la partie sur les lois divines). Il existe quelques exceptions : ainsi Aphrodite permet-elle à Énée de voir brièvement les dieux et déesses sur le champ de bataille de Troie au moment de la prise de la ville, afin de le dissuader de tenter de sauver sa patrie, condamnée par le Destin (c'est dans l'*Énéide* de Virgile, au chant II). Le cas du jugement de Pâris, qui dut juger de la beauté respective d'Héra, d'Athéna et d'Aphrodite, est peut-être une autre exception, à moins que les trois déesses n'aient simplement adopté chacune la plus belle apparence humanoïde possible.

Il est plus commode pour tout le monde que les dieux adoptent une apparence adaptée aux circonstances lorsqu'ils se montrent aux mortels. Naturellement, un accident reste toujours possible...

Taille et poids. Ils varient énormément selon le type de divinité. Des divinités « élémentaires » comme Gaïa, Ouranos, le Jour, la Nuit, l'Érèbe, sont aux dimensions du cosmos entier. Les dieux-fleuves font la taille de cours d'eau mais peuvent prendre une forme et une taille humanoïdes ou semi-animale : ils ressemblent alors, soit à des géants, soit à des taureaux géants à tête humaine. Notez qu'Hélios (le Soleil) et Séléné (la Lune) sont habituellement anthropomorphes et parcourent le ciel à bord d'attelages volants. Mais quelle taille font les dieux anthropomorphes comme Zeus ou Héra sous leur forme « par défaut » ? Les Grecs imaginaient volontiers que les dieux avaient une taille gigantesque. Dans l'*Illiade*, Poséidon est assez grand pour bâtir ou détruire un rempart à mains nues, et rien ne dit qu'un dieu ne pourrait pas se faire encore plus grand au besoin. Lorsque les dieux marchent sur la terre sous cette apparence, ils font trembler le sol, mais ils peuvent aussi se faire plus légers qu'une plume si nécessaire.

Déplacements. Les dieux peuvent évoluer dans tous les milieux sans péril et sans grande difficulté : ils peuvent marcher ou courir, sur la terre mais aussi sur la surface de l'eau (ex. : Hermès le fait dans l'Odyssée lorsqu'il se rend chez Calypso au début du chant V), ou bien nager et plonger sans se noyer, mais aussi sauter d'un bond du haut de l'Olympe jusqu'à la surface de la terre ou vice-versa (ex. : Athéna le fait dans l'Odyssée pour se rendre à Ithaque au chant I). Lorsqu'ils emploient un char, c'est soit parce que cela fait partie de leurs habitudes (ex. : le char marin de Poséidon, le cortège de Dionysos avec son âne ou bien son char tiré par des panthères), soit parce qu'il s'agit de se rendre sur un champ de bataille (ex. : Athéna et Héra au chant V de l'Iliade).

De plus, même si les dieux grecs ne sont pas omniprésents, cela ne leur pose pas de problème, car ils se déplacent à une très grande vitesse : un pas d'une divinité peut lui faire franchir des centaines de kilomètres en un clin d'œil. Certaines divinités sont encore plus rapides que d'autres, car cela relève de leur spécialité : Hermès ou Iris sont les plus rapides des habitants de l'Olympe, et, à ce titre, en sont aussi les messagers. Même pour un dieu, certaines parties du monde restent plus reculées que d'autres : pour un dieu résidant sur l'Olympe ou du moins en Grèce centrale, l'Océan qui borde la terre ou les profondeurs du Tartare sont éloignées... mais la différence, au lieu de se compter en semaines ou en mois de voyages, se compterait davantage en minutes (ou à la rigueur en heures si ce n'est pas pressé).

Omniconscience sensorielle et mémoire sans faille. Si les divinités grecques ne sont pas omniprésentes, comment peuvent-elles être au courant de ce qui se passe dans le monde et comment peuvent-elles le gouverner efficacement ? Comment font-elles pour être au courant des prières que leur adressent les mortels ou des impiétés qu'ils commettent ?

D'après les mythes, il apparaît que les divinités ne sont pas omniscientes au sens où elles seraient instantanément au courant de tout, mais il apparaît tout aussi clairement qu'elles sont tout de suite au courant lorsqu'un mortel s'adresse à elles, et enfin qu'une impiété ne leur échappe jamais très longtemps.

Un bon moyen d'expliquer cela de façon cohérente pour le jeu est d'imaginer un concept d'« omniconscience », un cran en-dessous de l'omniscience instantanée. Les divinités sont omniconscientes au sens où, quand quelque chose se passe dans le cosmos, où que ce soit, elles le « sentent » (un peu comme les araignées sentent vibrer leur toile ou comme les Jedi de *Star Wars* sentent les perturbations dans la Force). Mais elles ne vont pas nécessairement concentrer toute leur attention dessus tout de suite. Une divinité a une mémoire infailible : il lui suffira de se concentrer sur un endroit ou une personne un peu plus tard pour apprendre tout ce qui s'y passe.

Cela veut dire que les divinités ne réagissent pas toujours tout de suite, mais qu'elles finissent toujours par réagir. Chaque divinité a ses propres priorités et ses propres desseins à l'échelle de l'éternité. Si un mortel commet une sérieuse impiété pendant qu'Apollon est occupé à festoyer chez les Éthiopiens, mais que le destin du monde n'est pas en jeu, le dieu terminera tranquillement son banquet avant de prendre l'affaire en mains... mais cela ne veut pas dire que l'impie ne recevra pas son châtiment tôt ou tard. Les dieux ont tout le temps devant eux...

Pour les besoins du jeu, ajoutons tout de même une limite au savoir des divinités : leur omniconscience n'est que sensorielle, elle ne leur laisse percevoir que ce qu'il serait possible de percevoir par les sens (vue, ouïe, toucher, etc.) en se trouvant à n'importe quel endroit du monde. Mais les divinités ne peuvent pas percevoir à jour les pensées des êtres vivants, qu'il s'agisse de mortels ou d'autres divinités. Une divinité ne peut donc pas connaître instantanément les projets, les sentiments ou les intentions (bonnes ou mauvaises) d'un mortel. Exception : quand un mortel adresse volontairement des paroles ou des pensées à une divinité, la divinité est tout de suite au courant. En général, dans l'Antiquité, les prières étaient prononcées à haute voix, mais elles peuvent être murmurées en cas de besoin ; mais en cas d'extrême nécessité (une personne baillonnée ou muette voulant prier les dieux, par exemple), de simples pensées peuvent aussi fonctionner.

Cette limitation n'ôte rien à l'énorme pouvoir des divinités sur les mortels, car dieux et déesses ont une intelligence supérieure, différente, mystérieuse aux yeux des simples mortels, et ils ont eu des milliers et des milliers d'années pour exercer cette intelligence. Il est donc difficile de les tromper. Toutefois, toutes les divinités ne sont pas égales en intelligence et en ruse. Les divinités dotées de *mêtis*, d'intelligence rusée, sont plus sagaces et plus retorses que les autres. Athéna, Hermès, parfois Héphaïstos, sont les divinités de l'Olympe les plus connues pour ce trait de caractère. Zeus, quant à lui, a *avalé* la déesse Mètis elle-même, qui fait désormais partie de lui : il est impossible pour un mortel de le tromper.

Immortels mais pas invulnérables. Les dieux de la Grèce sont immortels. C'est du moins le cas dans l'immense majorité des sources antiques, et c'est le principe retenu dans *Kosmos*. Signalons tout de même quelques exceptions, notamment une poignée de cultes grecs antiques voués à la tombe de certains dieux, de Zeus, par exemple. Mais on peut décider pour le jeu qu'il s'agit de fausses morts ou d'erreurs de la part de mortels.

Un cas intéressant est l'histoire de Dionysos selon une secte minoritaire de la Grèce antique, l'orphisme. Selon les orphistes, Dionysos aurait été tué et démembré par les Titans, mais connaîtrait plusieurs incarnations successives (c'est la conception reprise par Nonnos de Panopolis dans les *Dionysiaques*, épopée consacrée aux exploits de Dionysos). On peut alors supposer que, quand bien même le corps physique d'un dieu sous sa vraie apparence serait détruit, cela ne signifierait pas la disparition complète du dieu : bien que sévèrement retardé dans ses desseins, il pourrait se réincarner quelque temps plus tard. On peut aussi envisager (c'est le cas pour Dionysos dans les *Dionysiaques*) que ces morts et réincarnations successives de la divinité sont indispensables et font pleinement partie du Destin du cosmos. Mais cela reste des idées rares dans la mythologie grecque.

Même si les dieux sont immortels, ils ne sont pas invulnérables : ils peuvent être blessés et souffrir.

Le cas le plus fréquent est celui des conflits entre divinités : les dieux ne peuvent pas se tuer entre eux, mais ils peuvent s'infliger des blessures incapacitantes afin de se mettre hors de combat, ou bien tout simplement se reléguer dans des prisons.

Exemples : L'épisode de la Titanomachie montre un bon exemple de guerre entre des protagonistes immortels : ils peuvent se blesser mais non se tuer, et les vaincus sont enfermés pour l'éternité dans une prison cosmique. Autre exemple : le supplice éternel de Prométhée, dont le foie est dévoré par un aigle et ne cesse de repousser, ce qui lui cause d'atroces souffrances sans jamais provoquer la mort. Autre exemple encore : certaines variantes de l'affrontement entre Zeus et Typhon racontent que Typhon, d'abord vainqueur, enlève à Zeus ses armes et lui arrache les tendons, ce qui le paralyse ; mais les autres dieux de l'Olympe parviennent finalement à remettre en place les tendons de Zeus, qui repart au combat et remporte cette fois la victoire. Avec cela et les naissances extraordinaires racontées plus haut, on a une bonne idée de la physiologie assez particulière des dieux...

Mais il arrive aussi qu'un dieu soit blessé par un mortel. C'est rarissime, mais cela peut arriver.

Exemples : Le seul exemple vraiment clair est un cas exceptionnel : au chant V de l'*Illiade*, le héros achéen Diomède se voit insuffler par Athéna une vigueur surnaturelle – c'est le *menos*, la furie guerrière – et peut ainsi se couvrir de gloire sur le champ de bataille. Facétieuse, Athéna donne à Diomède le pouvoir de voir les Immortels qui vont et viennent dans la mêlée, et elle lui ordonne de blesser Aphrodite s'il la croise ; en revanche, s'il voit Apollon, il devra s'écarter aussitôt. Par la suite, lorsque Diomède s'en prend au prince troyen Énée, fils d'Aphrodite, et qu'il voit la déesse soustraire le héros à ses coups, il blesse la déesse au bras d'un coup d'épée. De la plaie coule non pas du sang mais l'ichôr, le sang des dieux. Aphrodite, très affectée, remonte sur l'Olympe, où elle se fait guérir aussitôt par Dioné. Or Dioné lui raconte plusieurs cas de dieux mis en péril par des mortels : Arès a été enfermé dans une jarre par les fils d'Aloeus et a failli y périr

épuisé, mais a été délivré par Hermès au bout de treize jours ; Héraclès a blessé Héra et Hadès à l'aide de ses flèches.

Autre exemple : dans l'*Odyssée*, Ulysse s'aventure sur l'île de la magicienne Circé, fille d'Hélios, qui est qualifiée de déesse et est donc immortelle ; mais, grâce aux conseils d'Hermès, il parvient à déjouer ses sortilèges, et, lorsqu'il la menace de son épée, elle a peur, comme si elle était mortelle...

Comment interpréter ces exemples en termes de jeu ? Ce sont des cas-limites exceptionnels, où le dieu finit toujours par s'en sortir grâce à son immortalité innée, mais connaît malgré tout la souffrance. Dans ces cas, le dieu est autant affecté par l'humiliation subie que par le péril physique en lui-même. Dans le cas d'Ulysse et de Circé, Circé a peur de souffrir et non de mourir. Mais ces cas ne peuvent se produire que lorsque le dieu s'est aventuré chez des mortels qui l'ont reconnu et a eu l'imprudence de se placer dans une position vulnérable, ou bien, à l'inverse, lorsqu'un mortel s'aventure dans un lieu d'ordinaire interdit (comme les Enfers dans le cas d'Héraclès et d'Hadès). En règle générale, un déguisement, un équipement guerrier ou l'emploi de divers pouvoirs permettent à la divinité d'éviter de se placer dans des mauvais cas pareils.

Langage. Les divinités se comprennent entre elles sans difficulté (règle qu'il est bon d'étendre au cas d'éventuelles rencontres entre des divinités de panthéons différents : seuls les humains souffrent d'une distinction entre différentes langues !). De même, les divinités peuvent sans difficulté comprendre toutes les langues parlées par les mortels dans le cosmos et s'exprimer elles-mêmes dans ces langues pour se faire comprendre des mortels.

Non contents de maîtriser toutes les langues des mortels sans difficulté, les dieux disposent de leurs propres mots pour désigner certains êtres, créatures, plantes ou lieux (*Illiade* et *Odyssée* en donnent une demi-douzaine d'aperçus). Par exemple, le fleuve qui coule à Troie est appelé par les mortels le Scamandre tandis que les dieux l'appellent le Xanthe. Certains de ces mots n'ont pas d'équivalent connu dans les langues mortelles, comme la plante que les dieux appellent *molu* et qui est très rare (cf. le chapitre sur les *pharmaka* et substances remarquables). Seuls les dieux connaissent l'ensemble de ce vocabulaire spécifique qui vient redoubler celui des mortels. Mais ces mots ne forment pas une langue à part entière et ils ne sont pas non plus secrets : certains mortels peuvent en apprendre quelques-uns. Ces rares mortels sont en général des aèdes ou des héros, les premiers tenant ces informations des Muses, les autres souvent d'une divinité dont ils sont très proches (Achille avec sa mère Thétis, par exemple). Connaître un tel mot est une chance rare, signe d'érudition et de proximité privilégiée avec le monde divin.

Nourriture. Les divinités n'ont pas besoin de boire ou de manger pour survivre, mais elles peuvent savourer un bon repas. Dans les premiers temps de l'Âge mythique, il leur arrive de partager la table des mortels ; et, de toute éternité, dieux et déesses apprécient le fumet des mets brûlés sur les autels pendant les sacrifices. Toutefois, la nourriture habituelle des dieux n'est pas celle des mortels : les dieux mangent l'ambrosie et boivent le nectar. Ces mets, qui ne se trouvent que dans les résidences des dieux, leur sont strictement réservés, car ils ont aussi le pouvoir de conférer l'immortalité à qui en consomme. Il est d'ailleurs arrivé, très rarement, que les dieux en donnent à un mortel à qui ils avaient décidé de conférer l'immortalité. Il est arrivé aussi qu'un mortel – Tantale – tente de voler le nectar et l'ambrosie pour rendre immortels d'autres humains : on connaît le châtiment exemplaire et éternel qui lui a été réservé.

Sexualité. Sous leurs diverses formes physiques, les divinités apprécient les plaisirs en général, et notamment les plaisirs sexuels, d'une façon proche de celle des êtres mortels. Elles apprécient la beauté chez les autres divinités mais aussi chez les mortels, au point de les désirer ou d'en tomber amoureuses. Et elles peuvent trouver du plaisir par des procédés variables selon la forme physique qu'elles prennent. Ce sont Aphrodite ou Éros qui instillent le désir ou l'amour chez tous les êtres, y compris chez les dieux, et nul ne peut résister à ce pouvoir, pas même Zeus. Il faut dire

que les puissances du désir et de l'amour occupent une place fondamentale dans la structure même du cosmos dans la *Théogonie* d'Hésiode et se retrouvent jusque dans les premiers systèmes philosophiques des philosophes présocratiques. Ce sont des puissances (presque) aussi vieilles que le monde.

Une divinité peut faire l'amour avec une autre divinité. L'Olympe compte plusieurs couples mariés à partir de dates plus ou moins anciennes, comme Zeus et Héra, Poséidon et Amphitrite, Hadès et Perséphone, Aphrodite et Héphaïstos, Aphrodite ayant aussi des amours adultères avec Arès. Les divinités olympiennes ont aussi couramment des aventures plus ou moins durables avec des divinités vivant ailleurs dans le monde, par exemple des nymphes, des Océanines (nymphes des mers), des dieux-fleuves, etc. (Ex. : Hermès est né de l'union entre Zeus et la nymphe Maïa.)

Mais les divinités sont aussi sensibles aux charmes des mortels. De nombreux dieux ont eu des aventures ou mésaventures avec des femmes mortelles (ex. : Zeus avec Sémélé, Danaé, Europe, Io, etc.) ou de jeunes hommes (ex. : Zeus et Ganymède, Poséidon et Pélops, Apollon et Hyacinthe, etc.). Et plusieurs déesses ont eu des aventures ou des relations avec des mortels (ex. : Aphrodite et Anchise). À ma connaissance, il n'y a pas de cas explicite d'aventures entre deux déesses ou entre des déesses et des mortelles, car l'homosexualité féminine est très rarement évoquée dans les sources dont on dispose sur la Grèce antique ; mais il y a des cas très tangents, comme la relation entre Artémis et Callisto, l'une de ses nymphes chasseresses. De plus, il serait facile d'en inventer, en s'inspirant des quelques figures connues comme la poétesse Sappho, ou d'œuvres un peu plus récentes comme les *Chansons de Bilitis* de Pierre Louÿs ou... la série télévisée *Xena la guerrière*.

Il convient d'ajouter que, tout comme celles des mortels, les vies amoureuses et sexuelles des divinités peuvent être plus ou moins épanouies ou frustrantes selon le bon ou le mauvais gré de leurs partenaires, car leurs pouvoirs (ou, dans le cas d'Aphrodite, leur éthique) ne leur permettent pas de faire naître désir ou amour chez les mortels pour améliorer leurs propres affaires. Apollon, par exemple, connaît parfois des échecs avec les nymphes ou les jeunes gens dont il s'éprend (et cela même lorsqu'il tente de se passer de leur consentement). L'immortalité aidant, les frustrations ne durent jamais, et le chagrin qui en découle, sans être réduit à rien, est d'une nature différente de ce que connaissent les mortels. En revanche, l'immortalité condamne toute divinité qui s'éprend d'un ou d'une mortelle à voir vieillir et mourir la personne qu'elle aime ; mais, là encore, l'éternité laisse le temps de se remettre de ces chagrins ponctuels.

Certaines divinités s'abstiennent volontairement de toute union sexuelle. Les plus connues sous cet aspect sont les trois déesses de l'Olympe ayant fait le choix de rester vierges : Athéna, Artémis et Hestia (la déesse du Foyer). Il n'y a pas d'exemple de dieu ayant fait un choix équivalent, mais il existe sûrement des dieux pour lesquels on ne connaît aucun épisode d'union sexuelle.

À l'extrême opposé se trouvent les dieux comme Dionysos ou Silène, qui, proches en cela des satyres, poursuivent parfois de leurs ardeurs des animaux, souvent des chèvres ou des boucs (mais Dionysos et Silène prennent souvent une apparence hybride à demi caprine, ceci pouvant expliquer cela).

Reproduction. Le mode de reproduction des divinités a déjà été évoqué plus haut (paragraphe « Naissance »). La règle générale est la suivante : par défaut, une divinité qui veut avoir un enfant y parvient, que ce soit en s'unissant avec une autre divinité, ou avec un humain, ou un animal, ou une plante, un rocher, ou même sans aucune union. La forme qu'elle prendra pour y arriver, les procédés auxquels elle aura recours, et la nature du produit de l'union en question pourront s'avérer plus ou moins prévisibles ou extraordinaires selon les cas, mais s'il est écrit que quelque chose doit en naître, cela arrivera. Pour mémoire, Zeus a été capable de s'unir à des mortelles sous des formes humaines, mais aussi sous plusieurs formes animales (un taureau avec Europe, un cygne avec Lédä, etc.), ou bien sous des formes complètement différentes (une pluie d'or avec Danaé, un nuage dans un autre cas, etc.). Héra a conçu Typhon seule, avec simplement l'aide de quelques accessoires selon les variantes.

Les gestations mouvementées semblent être l'apanage des mortelles fécondées par des dieux. Je ne connais pas de cas de déesse ayant rencontré des problèmes pour mettre au monde un enfant. Ces choses sont toujours plus faciles pour des divinités.

Les règles générales pour les enfants d'une divinité sont :

- lorsque deux divinités s'unissent, leurs enfants sont également des dieux.
- lorsqu'une divinité s'unit à un(e) mortel(le), leur enfant est mortel dans la très grande majorité des cas (il y a des exceptions, la moindre n'étant pas Dionysos, fils de Zeus et de la mortelle Sémélé).

Au passage : le fait qu'un mortel compte une divinité parmi ses parents plutôt que parmi ses grands-parents ou arrière-grands-parents ne fait aucune différence en termes de puissance ou de statut. La mythologie grecque ne connaît pas la génétique et cette dernière n'aurait aucun sens appliquée à des divinités⁴² !

Certaines divinités ont une descendance pléthorique (Zeus étant de loin le père des enfants les plus nombreux). D'autres n'ont aucune descendance connue : les déesses vierges, bien sûr, mais il y a aussi des dieux pour lesquels aucun enfant n'est mentionné. Pour le jeu, si vous avez besoin de faire naître un enfant à une déesse vierge, c'est tout à fait possible, du moment que vous passez par une naissance extraordinaire n'ayant pas recours à une union sexuelle. Il y a dans la mythologie antique plusieurs cas dont vous pouvez vous inspirer. Le Héros Érichthonios naît du sperme d'Héphaïstos répandu sur le sol le jour où, emporté par le désir, le dieu forgeron tenta de s'unir à Athéna (la véritable mère du Héros serait plutôt la Terre, mais les notions de paternité et de maternité deviennent d'une grande complexité dans ce genre de cas). Notez que, par ailleurs, Héphaïstos n'a presque jamais de descendance (il n'en a habituellement aucune dans le cadre de son mariage). Un autre cas peut fournir une bonne inspiration pour « une union qui n'en est pas vraiment une » : Ixion, un Héros qui tente de s'unir à Héra mais s'unit en réalité à une nuée façonnée par Zeus à l'image de la déesse (et parfois appelée Néphélé) ; de cette union naît Kentauros, qui devient ensuite le père des Centaures.

Les dieux des autres sont-ils d'autres dieux ?

Kosmos dépeint un monde organisé selon la pensée grecque antique à l'œuvre dans la mythologie grecque : les dieux grecs existent réellement et plient bel et bien le monde à leurs volontés. Cela pose le problème de savoir ce qu'il en est des divinités des autres religions antiques honorées par d'autres peuples. Dès les âges les plus reculés, il existe une très grande variété de religions et de cultes, donc de divinités, révérees un peu partout hors de Grèce. Même, les Grecs sont un peuple assez jeune à l'échelle du monde antique : ils ont été précédés par les Mésopotamiens, les Égyptiens, les Hittites ou les Perses, pour ne citer que quelques-unes des grandes civilisations plus anciennes que la civilisation grecque⁴³. Alors, qu'allons-nous dire ?

⁴² La « vraie » mythologie grecque s'écarte sur ce point de nombreux péplums, romans ou fictions de *fantasy* mythologique récentes (comme les *Percy Jackson* ou le *remake* du *Choc des titans* sorti en 2010) qui parlent tout le temps de « demi-dieux » (notion qui n'apparaît que de façon très anecdotique dans les textes antiques) et sont plus influencées par les histoires de super-héros que par la lecture des textes antiques. Notez cependant que Platon commence à concevoir quelque chose de ce genre dans son récit du *Critias* sur l'histoire de l'Atlantide, dont il explique le déclin par le fait que l'élément divin apporté par Poséidon à la première génération des rois atlantes perd peu à peu son influence. Mais c'est là une invention d'un philosophe de l'époque classique, qui n'apparaît pas dans les mythes aux époques plus anciennes.

⁴³ Cela ne vaut pas seulement pour la réalité historique, mais aussi pour la mythologie, puisque certains héros des générations les plus anciennes sont présentés comme venant de ces pays étrangers, ce qui veut dire que, dans le passé légendaire aussi, ces pays sont conçus comme plus anciens que la Grèce.

Une fois encore, il me semble intéressant de ne pas figer complètement une vérité inscrite dans le marbre, même pour un chapitre de secrets destiné à l'Aède, mais plutôt de ménager deux grandes possibilités, qui ne sont pas entièrement incompatibles entre elles.

La première possibilité reprend une réaction spontanée assez répandue de la part des voyageurs grecs découvrant des cultes étrangers : ils ont vite fait d'établir des correspondances et de se dire qu'au fond, **les dieux étrangers ne sont en réalité que les dieux grecs qu'ils connaissent, mais honorés sous d'autres noms, parfois d'autres aspects**. Cela explique que, dans les épopées d'Homère, des dieux comme Apollon ou Poséidon peuvent aller séjourner régulièrement chez des peuples étrangers, l'un chez les Hyperboréens, l'autre chez les Éthiopiens. Même réaction de la part d'Hérodote, qui cherche des correspondances entre les dieux égyptiens et les dieux grecs. Et même chose aux époques plus récentes, pour l'équivalence complète (dans les grandes lignes) souvent établie entre les dieux des Grecs et ceux des Romains.

En termes de jeu, on décidera donc que seuls les dieux grecs « existent » vraiment et agissent en tant que PNJ pendant les scénarios, et que, dans les situations où les Héros ont affaire à des divinités différentes, ils ont en réalité affaire aux mêmes, mais sous des apparences encore plus mystérieuses, de sorte qu'ils auront parfois bien du mal à déterminer à qui ils ont affaire. Ce sera à l'Aède de déterminer à l'avance, pour ces situations de jeu, quel dieu agit sous le nom de quel autre. Histoire de rendre les choses encore plus retorses, il est tout à fait possible que deux ou plusieurs dieux connus sous des noms distincts en Grèce agissent sous un même nom dans un autre pays, parce que cela les arrange pour une raison ou pour une autre...

Cette possibilité me paraît la plus proche d'une manière antique de concevoir les dieux. Même s'il existait des conflits entre les peuples, les frontières entre les polythéismes étaient davantage poreuses que les frontières entre les monothéismes qui ont suivi, et cela me semble aussi un principe original et intéressant en termes de jeu.

Que prévoir alors pour les cas où des conflits entre peuples donnent lieu à des affirmations du genre : « Nos dieux sont plus forts que les vôtres » ou à des prières invoquant tel dieu contre tel autre ? Eh bien, les dieux s'amuseront beaucoup ! Ce genre de prières contradictoires arrive après tout très souvent même au sein d'un même peuple, et, dans ces cas comme dans tous, les intérêts de la Trame et du Destin passent avant les intérêts mesquins des simples mortels...

La seconde possibilité consiste à penser que **les dieux des autres panthéons sont tout aussi réels que les dieux grecs et sont des PNJ puissants du cosmos**. Cela n'implique nullement que ces dieux se fassent perpétuellement la guerre. Tous sont là pour faire advenir le Destin du cosmos, et leur statut divin commun les rapproche entre eux davantage que les vicissitudes de l'Histoire des mortels ne peuvent les diviser. Ce qui n'empêche en rien les intrigues retorses entre divinités pour la plus grande gloire de tel peuple, de tel Héros, de telle ville ou de tel sanctuaire... Mais, de manière générale, il n'y a pas de lutte à mort entre les dieux des différents panthéons, plutôt une forme de répartition par régions du monde et/ou par peuplades. Quant à savoir comment concilier les généalogies des différents dieux et la vérité des différents mythes des cultures du monde entier, ce n'est même pas la peine d'y penser : ne fixez que ce dont vous avez besoin pour le scénario en cours !

Ces deux possibilités (les mêmes dieux sous d'autres noms et aspects, ou bien d'autres dieux) sont tout à fait compatibles entre elles. Elles sont d'autant plus faciles à concilier que les Héros, par défaut, n'ont aucun moyen d'identifier une divinité à coup sûr et ne savent donc pas à quelles puissances ils ont affaire. L'essentiel pour l'Aède est de déterminer à l'avance les PNJ divins « réels » d'un scénario et de s'y tenir. Chaque groupe de joueurs est ensuite libre d'opter plutôt pour telle ou telle possibilité selon ce qui lui plaira le mieux.

Lois et pouvoirs des dieux

Entre elles, les divinités n'ont pas d'art politique, ni de constitution, ni de lois au sens juridique du terme ; mais leur comportement reste gouverné par des usages implicites importants, ainsi que par quelques règles qui sont parfois explicitées par les poètes antiques. Ces règles guident le comportement des divinités dans leurs relations entre elles, mais aussi dans leurs relations avec les mortels. Par « loi divine », il faut donc comprendre ici « loi respectée par les divinités ».

Les grandes lois divines

L'autorité de Zeus. Depuis son avènement après les combats contre Cronos, les Titans, les Géants et Typhon, Zeus règne en maître incontesté du cosmos tout entier. L'ensemble des autres dieux doit lui obéir, même s'il prend conseil auprès des autres divinités et tient souvent compte de leurs avis. C'est Zeus qui prend toutes les décisions importantes, et c'est lui qui rend les jugements en cas de conflits entre divinités ou entre divinités et mortels. Très autoritaire à ses débuts, Zeus apprend peu à peu à tenir compte des avis des autres dieux et s'affirme comme le juge ultime. De plus, quelle que soit son autorité par ailleurs et ses brusqueries occasionnelles à l'égard de ses frères et sœurs Olympiens, il sait se montrer respectueux envers les divinités des générations plus anciennes, comme Gaïa, Okéanos et Téthys, Styx, Hécate, etc⁴⁴.

Le jugement de Zeus est infaillible : il a parfait sa sagesse au fil de ses aventures pour conquérir puis conserver le pouvoir. Et surtout, il est le garant de la bonne marche du Destin, sur lequel il médite très souvent, seul à l'écart des autres divinités sur l'Olympe. Lorsqu'il doit trancher une question qui relève immédiatement du Destin, comme l'issue d'un duel entre deux héros dont l'heure est inéluctablement venue, il a recours à une balance d'or sur laquelle il pèse les Kères des héros concernés (leurs divinités individuelles chargées de leur destin final, parfois assimilées à leur Destin). Le héros dont l'heure est venue pèse le plus lourd et s'abaisse vers l'Hadès. C'est de cette façon que Zeus tranche l'issue du duel entre Achille et Hector dans l'*Illiade* (chant XXII).

Le Grand Serment par le Styx. Lorsqu'une divinité a besoin de garantir sa bonne foi auprès d'une autre divinité ou d'un humain (soit qu'elle offre spontanément de le faire, soit qu'on le lui réclame), elle peut promettre ou jurer, mais lorsque cela ne suffit pas, elle peut recourir au Grand Serment des dieux, qui consiste à jurer par le Styx, l'un des fleuves qui coulent aux Enfers. Dans les cas de désaccord grave, lorsqu'une divinité doit prêter serment devant toutes les autres, Zeus envoie Iris puiser un peu d'eau du Styx afin que la divinité concernée la répande à terre au moment où elle prête serment. Comme tous les fleuves du cosmos, Styx est à la fois un fleuve et une divinité ; en l'occurrence, c'est une déesse et elle a reçu de Zeus la charge de veiller sur les serments des divinités elles-mêmes. Hésiode indique cela dans la *Théogonie* et évoque également ce qui devrait se passer si une divinité enfreignait le Grand Serment des dieux. La sanction ne serait ni la mort (puisque les dieux sont immortels) ni un châtement éternel, mais serait malgré tout terrible :

« Quiconque, parmi les Immortels, maîtres des cimes de l'Olympe neigeux, répand cette eau pour appuyer un parjure, reste gisant sans souffle une année entière. Jamais plus il n'approche de ses lèvres, pour s'en nourrir, l'ambrosie ni le nectar. Il reste gisant sans haleine et sans voix sur un lit de tapis : une torpeur cruelle l'enveloppe. Quand le mal prend fin, au bout d'une grande année, une série d'épreuves encore plus dure l'attend. Pendant neuf ans il est tenu loin des dieux toujours vivants, il ne se mêle ni à leurs conseils ni à leurs banquets durant neuf années pleines ;

⁴⁴ Cela se voit très clairement dans la *Théogonie* d'Hésiode.

ce n'est qu'à la dixième qu'il revient prendre part aux propos des Immortels, maîtres du palais de l'Olympe : si grave est le serment dont les dieux ont pris pour garante l'eau éternelle et antique de Styx, qui court à travers un pays rocheux⁴⁵. »

Ce châtement rigoureux n'a jamais été appliqué dans les mythes connus, et il doit rester un événement rarissime, du genre à introduire ou à conclure une grande campagne secouant le cosmos entier. Le texte est parfois ambigu, mais il semble que par « une grande année », on doive comprendre non pas simplement une année solaire, mais un cycle cosmique plus long : comptez plutôt cent ans au moins. On peut imaginer que, pendant un tel laps de temps, les autres divinités se répartiraient les attributions habituelles du dieu condamné, et que celui-ci perdrait énormément de son prestige et de ses cultes parmi les mortels ; ses héros, villes et peuples qu'il protégeait, livrés à eux-mêmes, devraient se tourner vers d'autres divinités, et son influence sur le cours de l'Histoire serait réduite à néant pendant cette longue période. En contrepartie, les autres dieux se trouveraient privés de son appui et de ses conseils, ce qui pourrait poser problème si d'autres problèmes plus graves se posaient à eux dans l'intervalle⁴⁶.

Des dieux ne doivent jamais trop se disputer pour de simples mortels. « Ébranleur du sol, tu me dirais que j'ai l'esprit atteint, si je partais en guerre contre toi pour de pauvres humains, pareils à des feuilles, qui tantôt vivent pleins d'éclat, en mangeant le fruit de la terre, et tantôt se consomment et tombent au néant. Arrêtons au plus vite ce combat, et laissons-les régler eux-mêmes leurs querelles. » (Apollon répondant à Poséidon dans l'*Illiade*, chant XXI, alors que les dieux en viennent aux mains sur la question du destin de Troie.)

Les divinités s'intéressent au sort des mortels, surtout celui des héros, et cela d'autant plus intensément que ces héros peuvent être leurs enfants ou leurs descendants, voire plus rarement des amis ou des amants. Elles s'intéressent à leur sort aussi tout simplement parce que ces Héros sont pieux et se comportent bien (à l'exception de ceux qui succombent à la démesure). Mais malgré cela, le gouffre qui sépare la condition humaine et la condition des dieux reste énorme. Il est hors de question que des divinités se nuisent durablement, ou même se fâchent trop entre elles, pour des sujets qui ne concernent que de faibles humains.

Les lois divines gouvernant les rapports entre dieux et mortels

D'autres lois non écrites, mais tout aussi rigoureuses, guident les relations entre les divinités et les simples mortels.

Un mortel ne doit pas voir une divinité sous sa véritable apparence à moins qu'elle ne l'ait voulu. Sinon, il doit être puni, même s'il ne s'agit que d'un mauvais hasard. La punition exacte, toutefois, varie selon le caractère de la divinité concernée et les circonstances. C'est le principe qui explique la punition du chasseur Actéon, qui eut la malchance de voir Artémis prenant un bain dans un lac forestier et finit transformé en cerf puis dévoré par ses propres chiens. Dans un cas similaire, le jeune Tirésias vit Athéna prenant son bain dans une forêt : elle se contenta de lui faire perdre la vue, puis, devant les supplications de la mère du héros, lui accorda en compensation un don de divination qui fit de lui un devin célèbre (c'est dans l'*Hymne* 5 de Callimaque, qui explicite la loi en question). En revanche, Aphrodite, après avoir approché Anchise sous un déguisement de

⁴⁵ Hésiode, *Théogonie*, v. 775-806.

⁴⁶ Pour un châtement du même genre, mais dans un contexte qui ne tient pas directement de la mythologie grecque, vous pouvez aussi vous inspirer du châtement réservé à Horus à la fin de la bande dessinée *La Foire aux Immortels* d'Enki Bilal, qui présente un cas assez proche, mais avec des divinités égyptiennes. Convaincu de complot, Horus est condamné par les autres dieux à être enfermé dans une roche dure et à dériver dans l'espace pendant « sept longues éternités » (mais les choses ne se passent pas tout à fait comme prévu, comme on le voit dans l'album suivant, *La Femme-piège*).

mortelle et s'être unie à lui, se montre à lui sous sa véritable apparence afin de se faire reconnaître (c'est dans l'*Hymne homérique à Aphrodite*).

Contacts entre divinités et mortels, théophanies. Les rencontres et les contacts entre les divinités et les mortels ne se passent pas n'importe comment. En général, une divinité qui veut prendre contact avec un humain s'arrange pour que seule la personne intéressée se rende compte qu'un dieu lui parle.

Le moyen le plus sûr de ce point de vue est d'apparaître en rêve au mortel concerné (même pour apparaître en rêve, les dieux adoptent souvent l'apparence d'un mortel proche de leur interlocuteur).

Mais très souvent, une divinité prend forme humaine, soit en ayant l'aspect d'un inconnu, soit en prenant l'apparence d'un proche de son interlocuteur (parent, ami, compagnon d'armes, etc.), et vient lui parler. L'interlocuteur, en général, soit ne se rend pas compte qu'il avait affaire à un dieu, soit ne le comprend qu'après coup. Lorsqu'elle laisse deviner sa nature divine au mortel concerné, la divinité préfère alors avoir la discussion à un moment où le mortel est seul, dans un endroit isolé ou au moins un peu à l'écart. Quand elle doit l'accompagner ou lui parler dans son entourage ou dans une foule, elle garde un déguisement parfait. Tout cela ressort assez clairement de la façon dont Athéna se déguise dans l'*Odyssée*, par exemple.

Lorsqu'une divinité choisit de se montrer à des mortels, sous sa vraie apparence, c'est une théophanie, une apparition divine en majesté. La divinité apparaît devant de nombreux témoins afin d'impressionner la foule et d'affirmer l'autorité des dieux. C'est un procédé qui réussit à tout coup, mais qui relève de la facilité grossière. Les dieux le réservent aux affaires importantes pour le destin du cosmos, concernant l'avenir de villes ou de peuples entiers, et qui n'ont vraiment pas pu être résolues par des procédés plus discrets. Exemples : Apollon et Athéna résolvent ainsi l'affaire du procès d'Oreste relatée par Eschyle dans la tragédie *Les Euménides*, dernière pièce de l'*Orestie*, et ils instituent à cette occasion le premier tribunal, ce qui met fin à la logique de vendetta familiale qui prenait trop souvent le pas sur les tentatives de jugements collectifs dans les communautés humaines. Dans l'*Odyssée*, Athéna apparaît en majesté aux gens d'Ithaque après le massacre des prétendants afin d'éviter que les familles des prétendants morts ne déclenchent une guerre civile qui traînerait en longueur et coûterait encore de nombreuses vies.

Un mortel ne peut pénétrer les secrets des dieux. Au fil des aventures, héros et héroïnes peuvent entrapercevoir les menées des divinités pour la Trame. Mais cela s'arrête là : les mortels ne peuvent jamais être mis complètement dans le secret des affaires des dieux, ni apprendre le destin en dehors des vecteurs ordinaires que sont les oracles, par exemple. Dans certaines variantes, le crime commis par Tantale consistait à avoir appris et répété à la légère des secrets sur le monde que seuls les dieux doivent connaître : ce crime a été puni par un supplice éternel.

Relations amoureuses entre divinités et mortels. Pour une divinité, qui vit éternellement, une relation avec un humain est nécessairement ponctuelle, même si elle dure toute la vie de l'humain. Cela n'en est pas moins pénible pour la divinité, qui voit vieillir et mourir l'être aimé. De plus, le couple est généralement condamné à vivre séparé, au moins dans le cas des dieux résidant sur l'Olympe, car aucun mortel n'y est admis, et inversement ces dieux ont définitivement cessé d'habiter la terre depuis longtemps. Ce problème se pose moins dans le cas des divinités mineures qui vivent sur terre, comme les nymphes, mais d'autres peuvent apparaître (une nymphe marine peut difficilement entraîner un mortel sous l'eau avec elle, sinon il se noie... C'est ce qui arrive à Hylas, aimé d'Héraclès, lors d'une escale pendant la quête de la toison d'or, comme le relate Apollonios de Rhodes).

De ce fait, une relation amoureuse reste toujours considérée avec appréhension par une divinité, et avec beaucoup de méfiance, voire de mépris ou de colère, par les autres divinités qui l'apprennent. En revanche, toute relation plus ponctuelle, visant par exemple à mettre au monde

un héros, est généralement mieux tolérée, même si elle peut entraîner des tensions entre divinités (Héra, par exemple, persiste à peu apprécier les multiples unions de Zeus, même si elle les sait vouées à rester sans suite). Ainsi, dans l'immense majorité des cas, une relation entre un humain et une divinité se bornera à une nuit d'amour au mieux suivie d'un enfant ; cela n'empêche pas la divinité de réapparaître de temps en temps, mais cela n'ira jamais jusqu'à une vie commune, même brève.

Dans les rares cas où le couple tente réellement de vivre ensemble, il faut envisager de conférer l'immortalité à l'humain. Mais les quelques fois où cela a été tenté, quelque chose a toujours mal tourné. L'immortalité heureuse est inaccessible aux mortels... seul Héraclès a fait exception, mais il a gagné le statut de dieu après de longs et terribles labeurs.

Image : Jean Broc, *La Mort d'Hyacinthe* (jeune homme aimé d'Apollon), 1801.



Justice divine auprès des mortels. Les divinités rendent la justice sur terre au tout début du monde, bien avant l'émergence d'une justice humaine. Par la suite, elles continuent à rendre la justice divine en parallèle et en complément de la justice humaine. Le premier principe important de la justice divine est que les mortels sont jugés sur leurs paroles et sur leurs actes, jamais sur leurs désirs ou leurs pensées⁴⁷. Le second principe est que les divinités, n'ayant pas la même conception du temps et de l'individualité que les mortels, ne châtent pas toujours immédiatement les crimes ou les impiétés : le châtiment peut venir après de longues années, à la toute fin de la vie du coupable. Dans certains cas, il peut même frapper les enfants et/ou les descendants du coupable à l'échelle d'une famille ou d'une dynastie.

Toutes les divinités ne sont pas également compétentes en la matière et toutes n'ont pas les mêmes exigences envers les mortels, ni les mêmes méthodes pour rendre la justice. Les divinités des générations les plus anciennes, comme Cronos en son temps et par la suite les Érinyes, optent souvent pour une justice sévère voire expéditive, mue par une logique de vengeance sanguinaire. Les divinités des générations plus récentes, notamment celles de l'Olympe, développent peu à peu une justice plus nuancée. Il peut donc exister des désaccords voire des conflits entre divinités dans ce domaine lorsque plusieurs divinités aux intérêts et aux philosophies divergentes se trouvent impliquées dans une même affaire auprès des mortels. Dans ces cas, en dernier ressort, c'est Zeus, en tant que souverain cosmique, qui a le dernier mot, mais il prend conseil auprès d'autres dieux comme Athéna ou Apollon. L'exemple fameux est le procès d'Oreste dans l'*Orestie* d'Eschyle : Oreste a tué sa mère Clytemnestre parce qu'elle avait tué son mari Agamemnon et, en tant que meurtrier, il est poursuivi par les Érinyes, mais Oreste a agi avec l'accord d'Apollon, et le conflit entre les Érinyes et Apollon est finalement arbitré par Athéna.

Séjours prolongés de divinités chez les mortels. Pendant l'âge héroïque, il arrive encore aux divinités de s'attarder sur terre près des mortels. C'est rare, mais cela peut arriver dans deux cas principaux.

⁴⁷ C'est une différence importante avec le christianisme, par exemple, où, en très gros, Dieu est censé être au courant des pensées des mortels, d'où l'invention du procès d'intention.

Le premier est le cas de mortels voire de peuples entiers qui sont particulièrement pieux et justes, et, à ce titre, entretiennent des relations privilégiées avec les dieux. Donnons deux exemples de rois de ce genre. Tantale, au début de son règne, est un roi exemplaire qui accueille régulièrement tous les dieux de l'Olympe sur son palais au sommet du mont Sipylos, en Lydie, pour leur donner un banquet. En Grèce centrale, le roi Éaque passe pour avoir été l'un des mortels les plus pieux de sa génération, et avait donc la possibilité de communiquer directement avec les dieux. Une telle relation de proximité préservée entre dieux et mortels arrive aussi dans le cas de peuples extraordinaires, à la limite de l'humanité, vivant dans des pays éloignés de la Grèce : citons les Phéaciens, peuple de marins qui accueille régulièrement Poséidon ; les Éthiopiens et les Hyperboréens, qui accueillent régulièrement Apollon.

Le second cas, rarissime, est un séjour forcé d'une divinité au service d'un roi mortel à titre de châtiment après une faute commise par cette divinité. Le cas le plus connu est celui d'Apollon. Un fils d'Apollon, Asclépios, est un si bon médecin qu'il finit par ressusciter un homme, ce qui va à l'encontre de l'ordre cosmique. Zeus foudroie donc Asclépios. Affligé et en colère, Apollon, pour se venger, tue les Cyclopes qui ont forgé le foudre de Zeus. Zeus force alors Apollon à séjourner pendant une année en tant qu'esclave auprès du roi Admète, à Phères, où le dieu assure la bonne santé et la croissance des troupeaux. Dans de tels cas, la divinité prend une apparence humaine et mortelle et ne fait qu'un usage limité et discret de ses pouvoirs. Naturellement, un dieu, même temporairement réduit en servitude, reste supérieur à n'importe quel mortel, et, en cas de problème, Zeus lui-même n'hésiterait pas à venir au secours du dieu puni.

Les pouvoirs communs des dieux

Par défaut, en dehors des limites, habitudes ou lois précisées dans ces pages, **si une divinité tente de faire quelque chose, elle y parvient**. Les dieux peuvent tout, c'est bien connu ; du moins est-ce ce que pensent les mortels. En réalité, en termes de jeu, ce n'est bien entendu pas une raison pour leur faire faire tout et n'importe quoi. Il y a toutes sortes de choses qu'une divinité pourrait virtuellement faire, mais ne fait jamais dans la mythologie grecque. Il serait long et inutile d'énumérer toutes sortes de limites : l'essentiel pour le meneur de jeu, au cours des scénarios, est de rester dans l'esprit de la mythologie grecque, dont les informations rassemblées ici donnent déjà une bonne idée.

Gardez en tête, avant tout, que les dieux sont là pour assurer la bonne marche du monde, et que, même s'ils ont des caractères souvent bien trempés, ils ne sont ni idiots ni irresponsables. Ils ne sont pas non plus fondamentalement mauvais, contrairement à l'image que beaucoup de fictions ont donnée d'eux après l'Antiquité (souvent influencées par un discours chrétien jouant sur la cruauté des dieux païens). Cela ne signifie pas qu'il faille les montrer comme toujours bienveillants ou infaillibles, mais les aventures des héros gagneront en intérêt si les dieux restent ambivalents et mystérieux, et si leurs plans ont généralement une (ou plusieurs) longueurs d'avance sur ce que les mortels croient en avoir compris.

La seule limite importante aux pouvoirs des divinités, ce sont les pouvoirs des autres divinités. En effet, **ce qu'une divinité accomplit à l'aide de ses pouvoirs est définitif et ne peut pas être annulé, ni par elle-même, ni par une autre divinité**. Il ne s'agit pas d'une loi divine mais bien d'une vérité éternelle du fonctionnement des pouvoirs des dieux. Les autres divinités peuvent en revanche utiliser leurs propres pouvoirs pour tenter de limiter les conséquences de ce qu'a fait leur prédécesseur.

Exemple : dans l'Hymne 5 de Callimaque, « Pour le bain de Pallas », Athéna rend Tirésias aveugle parce que le malheureux jeune homme l'a aperçue en train de se baigner. La mère de Tirésias, Chariclô, supplie Athéna de prendre pitié de son fils, mais Athéna elle-même ne peut pas rendre la vue à Tirésias. En revanche, elle compense cette cécité en accordant à Tirésias le don de divination, en allongeant la durée de sa vie et en lui permettant de garder sa lucidité et son savoir même après sa mort, une fois parmi les ombres de l'Hadès (on l'y voit dans l'Odyssée au chant XI).

Cet esprit général étant posé, il y a des pouvoirs auxquels presque toutes les divinités ont volontiers recours pour intervenir auprès des mortels, et qui se retrouvent très fréquemment dans les textes antiques. En voici une liste, qui n'est bien sûr pas une liste exhaustive de tout ce qu'un dieu peut faire, mais plutôt une suite de types d'interventions divines qui vous aidera à donner une couleur plus authentique à vos aventures mythologiques. Ces pouvoirs sont avant tout employés par les grandes divinités de l'Olympe : les divinités secondaires interviennent en général beaucoup moins, et leurs pouvoirs seront précisés directement dans leurs descriptifs.

- **Envoyer un présage**, favorable (éternuement, vol des oiseaux, apparition d'un animal servant de signe immobile ou mobile et qu'on peut parfois sacrifier au dieu ensuite, etc.) ou défavorable (statue qui transpire ou suinte de sang, entrailles défavorables, viande du sacrifice qui meugle ou ne se consume pas, brouillard, mauvaises odeurs, bruits étranges la nuit, etc.).

- **Envoyer un fléau (sécheresse, inondation, sauterelles, stérilité du sol, infertilité des êtres vivants)**. (Seulement pour une ville ou communauté entière, pas pour une seule personne, sauf exception comme un crime vraiment gravissime par exemple.)

- **Créer un être vivant (plante, animal ordinaire ou monstrueux)**. Il peut s'agir de faire pousser un gazon agréable quelque part, ou de créer un animal qui va guider des héros, ou au contraire d'envoyer un animal monstrueux ravager une région ou un monstre attaquer une ville. En revanche, les dieux ne créent pas d'êtres humains de cette façon : cela ne s'est fait qu'au moment de la création des hommes puis de Pandora, la première femme (création collective de tous les dieux).

- **Prendre une apparence**, taille, poids, etc. différents (au besoin pour prendre l'apparence d'un animal ou d'un humain, voire d'une personne en particulier).

- **Modifier l'apparence d'un être vivant**. Il s'agit de susciter un changement temporaire semblable à une illusion, par exemple pour rendre quelqu'un plus beau ou plus laid (Athéna modifie ainsi plusieurs fois l'apparence d'Ulysse dans l'*Odyssée*).

- **Métamorphoser un être vivant**. Cette fois, il s'agit de provoquer un changement réel et a priori définitif. La métamorphose peut changer l'être vivant en humain (ainsi Aphrodite donne vie à la statue de Galaté sculptée par Pygmalion), en animal (Zeus change Io en vache, Arachné devient la première araignée selon la volonté d'Athéna) ou en minéral (les dieux changent Niobé en pierre ; Poséidon change en statue de pierre le navire phéacien qui a ramené Ulysse à Ithaque ; Zeus change en statues de marbre Laïlaps, chien de chasse d'origine divine qui rattrape toujours ses proies, et le renard de Teumesse, destiné à ne jamais être rattrapé, qui étaient engagés dans une poursuite infinie, etc.), ou encore... en constellation (Orion et le Cancer sont ainsi changés en constellations). Selon les cas, il peut s'agir d'un châtiment (Arachné) ou bien d'un moyen de procurer à un mortel une mort qui ne soit pas tout à fait la mort et qui lui permette de laisser un souvenir durable dans la mémoire des mortels (Apollon change son amoureux Hyacinthe en jacinthe après sa mort accidentelle).

- **Modifier le résultat de n'importe quelle action entreprise par un mortel, à volonté**. Le résultat est à mettre en scène de diverses manières selon le type d'action concerné (ex. : si la divinité provoque l'échec d'un jet de compétence d'arme, cela veut dire qu'elle a détourné l'arme ou le projectile, comme Athéna le fait avec certains des coups portés par les prétendants dans leur combat final contre Ulysse au chant XXII de l'*Odyssée*).

- **Provoquer la réussite ou l'échec automatique de n'importe quel autre jet de dé effectué par un mortel**.

- **Façonner une nuée**. La divinité peut faire apparaître un nuage de brouillard impénétrable de la taille, forme, vitesse etc. souhaités. Elle peut alors y envelopper quelqu'un pour l'emporter dans ses bras. La nuée peut aussi être façonnée en quelques instants à l'image de n'importe quel être vivant, au besoin avec tous les accessoires nécessaires à une parfaite illusion, la plupart du temps temporaire (dans l'*Énéide*, Aphrodite/Vénus détourne l'attention de Turnus le Rutule, le pire ennemi d'Énée, en lui faisant poursuivre un nuage façonné à l'image du Troyen). Il arrive, rarement, que l'illusion ainsi créée dure longtemps : la divinité peut ainsi faire croire qu'une

personne ou une entité est là où elle n'est pas. On dit ainsi que l'Hélène enlevée par Pâris n'était qu'une illusion et que la vraie Hélène a séjourné en Égypte pendant toute la guerre (voyez *Hélène* d'Euripide).

- **Soigner un mortel.** Une divinité peut redonner la santé à un humain en un clin d'œil, quelles que soient les blessures qu'il a reçues ou la maladie qui l'affecte, sauf en cas de poison incurable d'origine divine (hélas, les pires monstres de la mythologie grecque sont d'origine divine). En revanche, une divinité ne peut pas ressusciter un mortel sans l'accord des dieux et surtout de Zeus : cela n'arrive que très exceptionnellement (le seul vrai cas connu est Pélops, qui avait été démembré par son père Tantale).

En plus de ces pouvoirs auxquels de nombreux dieux recourent couramment, chaque divinité possède fréquemment quelques pouvoirs spécifiques liés à ses domaines d'attributions et/ou à sa manière propre d'intervenir dans le monde.

Un dernier cas à signaler : celui de **l'accession de mortels à l'immortalité**. En théorie, il est possible à une divinité de conférer l'immortalité à un enfant moyennant divers rites (voyez ceux tentés par Thétis pour Achille et par Déméter pour Démophoôn). En pratique, aucun humain mortel n'accède jamais à l'immortalité en Grèce antique, à une exception près : Héraclès, dont la vie de labeurs et de souffrances sans égale dans la mythologie se termine par une apothéose, c'est-à-dire non pas la simple immortalité mais l'accession complète au statut de divinité. Il existe des cas de tentatives d'immortalisation de mortels après l'enfance, mais ces tentatives se soldent toutes par des échecs ou des demi-échecs (par exemple, l'Aurore demande à Zeus l'immortalité pour son amant Tithon, mais elle oublie de demander l'éternelle jeunesse, de sorte que Tithon se décrépite au fil du temps pour l'éternité).

La manœuvre inverse, à savoir retirer l'immortalité à quelqu'un, est attestée dans le cas du centaure Chiron. Chiron avait obtenu l'immortalité de la part des dieux grâce à sa grande sagesse, mais il fut blessé par une flèche de l'arc d'Héraclès, enduite du poison de l'hydre de Lerne, un venin incurable : souffrant trop et privé d'un moyen de se soigner, il demanda aux dieux de lui retirer l'immortalité pour pouvoir mourir et cesser de souffrir, ce qu'ils lui accordèrent.

Catalogue des dieux de l'Olympe



Andrea Appiani, Vénus prête sa ceinture à Junon, vers 1811.

Les divinités de l'Olympe sont les principaux personnages non joueurs divins d'un scénario de Kosmos. Qu'ils se manifestent directement ou indirectement auprès des PJ, leurs projets et leurs interventions façonneront en bonne partie les intrigues et rebondissements. Ils sont aussi une source infinie d'inspiration pour vos scénarios.

Pour chaque divinité, vous trouverez les principaux traits de son **histoire**, les **apparences** qu'elle aime prendre habituellement, sa **personnalité**, ses **pouvoirs et modes d'intervention spécifiques** (en plus des pouvoirs communs à toutes les divinités mentionnés au chapitre précédent), ses **buts principaux dans la Trame** (ses ambitions à l'échelle cosmique, les peuples et individus qu'elle veut protéger, etc.), et ses **opinions sur les autres divinités** (quand on peut en avoir une idée).

Les aînés

Aphrodite

Histoire. Aphrodite est une déesse extrêmement ancienne, plus ancienne même que Zeus. Elle est née, à en croire Hésiode, du sperme d'Ouranos jailli de son sexe tranché jeté à la mer par son fils Cronos. La jeune déesse a alors dérivé sur les vagues puis en a émergé à Cythère où elle a établi ses premiers lieux de culte. Depuis, elle est devenue une puissante déesse, avec laquelle Zeus lui-même doit compter.

Apparence. Parmi les dieux, Aphrodite prend souvent l'apparence d'une femme d'une beauté inégalée, vêtue et parée avec un goût exceptionnel. Parmi les mortels, elle se déguise en jeune femme de bonne famille vêtue de robes élégantes et parfois de bijoux, de parfums, etc.

Personnalité. Aphrodite est la déesse de l'amour au sens très large, aussi bien les sentiments que le sexe (y compris les premiers sans le second ou le second sans les premiers), et cela quel que soit l'objet des désirs et des sentiments en question : mortel(le), divinité, voire autre chose quand on a le malheur de susciter le courroux ou les facéties de la déesse (Pasiphaé et le taureau, par exemple). Aphrodite est la déesse d'un désir très libre mais déjà un peu civilisé, qui connaît les arts de la séduction, les toilettes, les bijoux et les parfums, les sourires et les rires, les rendez-vous secrets et les ruses, les conversations entre amants, les cadeaux et les serments échangés... Mais elle n'hésite pas à obliger les amants à se dédire en les enflammant d'une nouvelle passion, car elle reste avant tout une puissance créatrice qui préfère de loin la diversité et le changement à la stabilité, même si elle sait aussi construire des amours durables.

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques.

- Comme on peut s'y attendre, le mode d'intervention favori d'Aphrodite auprès des mortels mais aussi auprès des autres divinités consiste à susciter l'amour et/ou le désir chez quelqu'un pour quelqu'un d'autre. Cela lui permet d'influer fortement sur toutes sortes de domaines, la politique n'étant pas le moindre. Quoi de plus pratique pour aider un héros que de faire en sorte que la fille de son pire ennemi tombe amoureuse de lui et lui vienne en aide de la façon la plus inattendue ? Jamais Jason ne pourrait conquérir la toison d'or si Médée, la fille d'Aiétès, roi de Colchide, ne s'éprenait pas de lui et ne lui fournissait pas l'onguent propre à lui permettre d'atteler les taureaux de bronze qui crachent le feu comme demandé par Aiétès. Jamais Thésée ne ressortirait du Labyrinthe de Crète sans les conseils d'Ariane, fille de Minos. Encore Aphrodite s'arrange-t-elle pour que ces amours-là soient un tant soit peu réciproques. Mais l'amour est aussi, paradoxalement, un bon moyen de semer la discorde entre deux peuples si le destin l'exige : ainsi les amours adultères qu'Aphrodite suscite entre Hélène, femme de Ménélas roi de Sparte, et le prince troyen Pâris, fait éclater la guerre entre la ville de Troie et les Achéens venus de toutes les régions de Grèce. Il en va de même pour Énée le Troyen, ancêtre des premiers Romains, aimé puis haï par Didon, reine de Carthage, parce qu'il obéit aux dieux et refuse de s'établir définitivement à Carthage malgré l'amour réciproque suscité au début par Aphrodite pour s'assurer que Didon ne fasse aucun mal à son fils.

- Le courroux d'Aphrodite peut se manifester d'abord par un amour malheureux ou inavouable. Quand elle veut tourmenter quelqu'un, il lui suffit de faire naître un amour désespéré, ce qui peut pousser la victime au suicide. Plus radical, les amours scandaleuses, comme celui de Pasiphaé (femme de Minos roi de Crète) avec le taureau de Poséidon, ou Phèdre (fille de Minos, sœur d'Ariane et épouse de Thésée) envers son beau-fils Hippolyte à cause du mépris que ce dernier témoignait à la déesse. Mais Aphrodite peut aussi recourir à diverses malédictions qui rendent repoussante la personne qui en est frappée et ruinent ainsi sa vie amoureuse et sexuelle. Lorsque les femmes de Lemnos négligent son culte, elle les frappe d'une odeur nauséabonde qui fait fuir leurs maris, de sorte que sur toute l'île plus aucun couple ne fait l'amour ou ne peut avoir d'enfant. Les Lemniennes se vengent en tuant leurs maris, et ce n'est qu'avec la venue des Argonautes qu'Aphrodite s'apaise et leur permet de s'unir aux marins.

- La ceinture d'Aphrodite est une pièce d'étoffe précieuse qui peut rappeler un bandeau ou une ceinture de tissu, et qui a la propriété de rendre pratiquement irrésistible la personne qui la porte. Aphrodite la porte en général sur elle, mais elle la prête parfois aux divinités qui en ont besoin ponctuellement, par exemple Héra lorsqu'elle a besoin de séduire Zeus (au chant XIV de l'*Illiade*).

Buts principaux dans la Trame.

- Les buts d'Aphrodite sont assez classiques. Elle cherche à faire naître partout des intrigues amoureuses et se délecte des histoires surprenantes et compliquées. Elle est attachée à promouvoir son culte et à se faire respecter parmi les dieux et les mortels. Outre son mariage

avec Héphestos, elle ne dédaigne pas d'avoir des liaisons, toujours ponctuelles, avec des divinités (Arès) ou des mortels qu'elle enlève parfois (Adonis, Phaéton, Phaon et Anchise).

- Au cours de l'âge héroïque et surtout vers sa fin, Aphrodite s'emploie à suivre particulièrement quelques mortel(le)s propres à servir sa grandeur. La plus connue est Hélène, la plus belle femme du monde, dont Aphrodite façonne entièrement le destin pendant toute sa vie, de sorte que la fille de Lédas passe par une succession d'aventures amoureuses toutes plus tourmentées les unes que les autres où elle est parfois un simple enjeu ou objet de désir et parfois une protagoniste active et rusée grâce aux conseils de la déesse. Mais Aphrodite connaît aussi une union avec un mortel, le Troyen Anchise, dont elle a Énée, promis à un destin durable après la chute de Troie : elle guide et protège ce fils pendant ses pérégrinations jusqu'en Tyrrhénie (l'actuelle Italie).

Relations avec les autres divinités.

Aphrodite et les autres Olympiens.

- **Arès.** Aphrodite, mariée à Héphestos, entretient une liaison avec Arès qui est assez durable quoique irrégulière et parfois orageuse. Tout semble opposer les deux divinités, mais c'est justement cette attirance des contraires qui les rapproche. Arès avive la fierté et la combattivité d'Aphrodite, qui, de son côté, est la seule à pouvoir calmer quelque peu les ardeurs cruelles du dieu de la violence et s'assurer qu'il reste un tant soit peu civilisé.

- **Dionysos.** Les deux divinités s'entendent particulièrement bien. Contrairement à ce que l'on croit, les bacchantes de Dionysos sont loin d'être toujours des orgies, mais Aphrodite retrouve dans la personnalité de Dionysos quelque chose de sa propre joie de vivre et de son humeur joueuse.

- **Héphestos.** Aphrodite est mariée à Héphestos. L'union peut paraître improbable et vouée à l'échec, mais elle dure, en partie grâce à l'habile mélange de compromis et de ruses adopté par Héphestos, qui admet les incartades de son épouse (il sait qu'elles sont dans son caractère) tout en s'en vengeant malgré tout afin qu'elles restent brèves. Il prend ainsi au piège Aphrodite au lit avec Arès à l'aide d'un filet de sa fabrication et invite tout l'Olympe à venir s'amuser d'eux (l'anecdote est relatée dans l'Odyssée).

- **Zeus.** Aphrodite a du respect pour Zeus, mais le juge parfois ennuyeux et éprouve un malin plaisir à le faire tomber amoureux de toutes sortes de déesses et de mortelles, ce qui le contraint aux ruses les plus variées pour satisfaire son désir. Jusqu'à présent, en revanche, elle n'a pas voulu ou pas pu le séduire elle-même.

- **Les déesses vierges de l'Olympe.** Artémis, Athéna et Hestia sont les trois déesses vierges de l'Olympe. Ce sont des divinités qui, du fait du destin cosmique lui-même, sont affranchies à jamais des soucis du sexe. Aphrodite n'a donc pas sur elles le même pouvoir que sur les autres divinités. Cela a pu causer parfois quelque froideur entre elles, mais le critère premier de leurs alliances ou de leurs disputes ponctuelles reste la Trame du destin et le devenir des mortel(le)s qu'elles suivent.

Aphrodite et les autres divinités hors de l'Olympe.

- **Éros.** Aphrodite est étroitement liée à Éros, le dieu du désir en général. Ils sont à peu près tout le temps fourrés ensemble à comploter ou à se divertir. Beaucoup de mortels (dont Homère) prennent Éros pour le fils d'Aphrodite, à cause de son apparence de petit garçon ailé portant un arc aux allures de jouet inoffensif. Et pourtant, Éros est le plus âgé des deux : il est apparu après le Chaos aux tout débuts du cosmos, en même temps que Gaia, et c'est son existence qui a rendu possible les toutes premières unions entre divinités. Il est la puissance d'attraction qui maintient le cosmos ensemble, par opposition à la discorde, Éris, née quelque temps après. Éros est encore plus joueur et insensible qu'Aphrodite : il agit souvent comme un enfant insupportable doué de pouvoirs divins. Aphrodite, pourtant, a appris à tempérer Éros dans ses projets et parvient en général à le contrôler. Elle, au moins, s'abstient en général de faire naître des passions réellement scandaleuses ou franchement déroutantes (zoophilie, amour pour une plante ou des rochers...) à moins d'y être poussée par la colère envers un mortel insolent ou par une petite vengeance envers une divinité qui se serait moquée d'elle.

Déméter

Histoire. Fille de Cronos et de Rhéa, Déméter est recrachée par son père en même temps que ses frères et sœurs grâce à Zeus. Par la suite, Zeus s'unit à elle et lui donne une fille, Perséphone. Déméter a aussi une union avec un mortel, Iasion, dont elle a un fils mortel, Ploutos (lié aux richesses), mais cette union reste brève car Zeus, jaloux, foudroie Iasion. La liaison entre les deux divinités ne dure pourtant pas. Déméter devient une déesse liée à la terre et à la croissance de la végétation (sauvage et cultivée). Sa principale aventure survient lorsque Perséphone est enlevée et disparaît sans que personne ne sache où elle a été emmenée. Sur l'Olympe, aucun dieu n'a rien vu. Désespérée et en colère, Déméter stoppe la croissance de toute la végétation sur terre, provoquant le premier hiver du monde. Elle le prolonge jusqu'à ce qu'elle ait retrouvé sa fille. Hécate, déesse des carrefours et des magiciennes, est la première à aider Déméter : elle a entendu les cris de sa fille. Toutes deux vont trouver Hélios, le dieu-soleil, connu pour tout voir. Hélios révèle qu'il a vu Hadès demander à Zeus l'autorisation d'enlever Perséphone.

Furieuse, Déméter quitte l'Olympe et arpente la terre parmi les mortels. Arrivée à Éleusis, elle se fait passer pour une mortelle, Dos, et devient la nourrice d'un jeune enfant, Démophon. Mais elle est chassée après avoir été surprise en train de faire subir à l'enfant des rites inquiétants, destinés en réalité à le rendre immortel. En colère, Déméter révèle son identité et commande au dirigeant d'Éleusis, Triptolème, de lui bâtir un temple, qui devient le siège des mystères d'Éleusis. Déméter erre ainsi pendant un an entier et durant tout ce temps rien ne pousse.

Zeus envoie Iris intercéder auprès de la déesse, puis d'autres dieux tentent de la fléchir, sans succès. Zeus ordonne alors à Hermès d'aller récupérer Perséphone chez Hadès, lequel accepte de rendre la jeune femme, mais il lui fait manger une grenade avant qu'elle ne reparte, de sorte qu'elle sera obligée de revenir aux Enfers régulièrement. L'accord final prévoit que Perséphone passera un tiers de l'année aux Enfers. Hécate s'offre alors pour tenir compagnie à Perséphone aux Enfers. Toute l'histoire de cet enlèvement est relatée dans l'*Hymne homérique à Déméter*. Finalement satisfaite, Déméter rend à nouveau la terre fertile, mais ses relations avec les dieux de l'Olympe sont désormais teintées de méfiance.



Image : Evelyn De Morgan, *Déméter en deuil de Perséphone*, 1906.

Apparence. Parmi les dieux ou lors de ses théophanies, Déméter prend l'apparence d'une femme d'âge mûr vêtue d'un ample vêtement et tenant à la main des torches. Pour se déguiser parmi les mortels, elle peut prendre l'apparence d'une femme d'âge variable. Elle aime parfois se métamorphoser totalement ou partiellement en jument⁴⁸.

Personnalité. Déméter est une déesse franche et intransigeante qui ne s'en laisse pas conter et se montre parfois susceptible. Sa colère est redoutable pour les mortels et pour les dieux eux-

⁴⁸ On a retrouvé en Grèce des statues de Déméter à tête de jument. Déméter se métamorphose en jument pour échapper à Poséidon dans le mythe où le dieu la poursuit de ses ardeurs.

mêmes. En outre, son caractère laisse parfois entrevoir une puissance de sauvagerie étrange, qu'il s'agisse de ses métamorphoses animales ou de son appétit étonnant pour la viande (il la conduit à dévorer un morceau d'épaule de Pélops le Tantalide avant de se rendre compte avec les autres dieux que la viande servie par Tantale n'est autre que celle de son fils). Cet aspect de son caractère ouvre la possibilité de réactions imprévisibles de sa part en cas de courroux ou de malheur excessif.

Pouvoirs et modes d'interventions spécifiques.

- La croissance de la végétation est essentielle à l'ordre cosmique et la déesse a montré qu'elle n'hésiterait pas à recourir à ses pouvoirs pour obtenir satisfaction, que ce soit auprès des mortels ou des autres dieux. À une échelle plus restreinte, Déméter maîtrise la croissance des plantes, la pousse des feuilles, des fleurs et des fruits, mais aussi des céréales.

- Aucun mythe ne montre Déméter se montrant aux mortels sous sa forme de jument ou intervenant parmi eux par l'intermédiaire de cet animal, mais ce ne serait pas absurde.

Buts principaux dans la Trame.

- Déméter est attentive au bonheur de ses enfants Perséphone et Ploutos.
- Elle se montre tout aussi attentive envers les mortels qui la révèrent ou servent ses intérêts.
- Déméter veille avec soin à la prospérité et au renom de son sanctuaire d'Éleusis, siège de cérémonies à mystères.

Relations avec les autres divinités.

Déméter et les autres Olympiens.

Déméter est relativement distante vis-à-vis des autres divinités olympiennes, envers lesquelles elle garde une certaine rancune pour leur réaction lente et timorée après l'enlèvement de sa fille. Elle est assez peu présente sur l'Olympe et aime voyager.

- **Hadès** : lorsqu'Hadès a enlevé sa fille Perséphone, Déméter est entrée en fureur. Avec l'accord trouvé par les dieux qui lui permet de revoir sa fille une partie de l'année, sa haine s'est changée en simple rancune, mais les deux divinités restent en termes assez froids.

- **Poséidon** : Dans certaines variantes de son mythe, c'est Déméter que Poséidon poursuit et viole afin d'engendrer le cheval Aérion ; Déméter tente de se soustraire au dieu en se changeant en jument, mais en vain. Si vous choisissez cette variante, Déméter ne peut plus supporter Poséidon ni les dieux de l'Olympe en général, qui ne l'ont pas défendue.

- **Zeus** : Déméter en veut toujours à Zeus depuis qu'elle a appris par Hélios que le dieu des dieux avait donné son accord à Hadès pour enlever Perséphone. Cette révélation a entamé durablement la confiance et l'estime que la déesse accorde à Zeus.

Déméter et les divinités hors de l'Olympe.

- **Hécate** : Hécate est la première divinité à avoir réellement soutenu Déméter et à l'avoir aidée à chercher Perséphone. Les deux déesses sont restées en bons termes.

- **Hélios** : le premier dieu, avec Hécate, à avoir entendu les cris de Perséphone enlevée et à avoir prêté son assistance à Déméter.

Hadès

Autres noms. Aïdoneus, Ploutôn.

Histoire. Fils de Cronos et de Rhéa, Hadès est avalé par son père puis recraché grâce à Zeus. Lors du partage du monde par tirage au sort entre Zeus, Poséidon et lui-même, Hadès reçoit comme royaume particulier le monde souterrain, c'est-à-dire les Enfers et accessoirement le Tartare situé encore plus bas (ce dernier endroit est un cas particulier qui possède ses propres gardiens). Hadès prend vite l'habitude de résider exclusivement dans le monde souterrain, d'où son nom d'Hadès qui signifie « l'Invisible » (on l'appelle aussi parfois Aïdoneus, voire « le Zeus des morts » ou « Ploutôn », « le riche »). Il intervient très peu dans les affaires cosmiques en dehors de ce qui relève directement de son domaine d'attribution. Sa principale aventure survient lorsqu'il

enlève Perséphone et en fait son épouse, ce qui occasionne une sévère querelle avec la mère de cette dernière, Déméter.

Apparence. Que ce soit parmi les dieux ou auprès des mortels, Hadès ne se montre pratiquement jamais. Dans les rares cas où il le fait, il prend l'apparence d'un homme d'âge mûr, barbu, vêtu d'un ample manteau et portant un sceptre marquant sa souveraineté sur le royaume des morts.

Personnalité. Les mortels redoutent Hadès comme toutes les divinités liées à la mort, mais il n'est pas spécialement mal intentionné envers eux et coule généralement une existence paisible en tant que gardien de la frontière entre le monde des vivants et celui des morts⁴⁹. Il se montre en revanche intransigeant dans ce dernier rôle, mais c'est après tout son métier. Hadès n'est pas d'un caractère particulièrement belliqueux : il est même assez désarmé lorsqu'un héros comme Héraclès n'hésite pas à le brutaliser pour capturer Cerbère aux Enfers. Dans des cas pareils, il renvoie la question aux Olympiens qui se chargent de régler le litige.

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques.

- **le char d'Hadès.** Lorsqu'il circule dans le cosmos, Hadès aime faire apparaître autour de lui un char divin tiré par quatre chevaux. Si une circonstance extraordinaire l'amenait à voyager ou à se montrer brièvement à un(e) mortel(le), ce serait probablement monté sur ce char.

- **le bonnet d'invisibilité.** Hadès possède un couvre-chef capable de conférer une invisibilité complète à qui le porte. Il semble que ce couvre-chef puisse prendre la forme d'un simple bonnet de cuir d'apparence assez pauvre ou au contraire d'un beau casque de métal. Hadès peut le prêter momentanément à un(e) mortel(le) qui en aurait un besoin impérieux. Même dans ces cas-là, il ne se montrerait pas lui-même mais s'arrangerait pour informer les destinataires de l'emplacement de l'objet, qu'il confie souvent à la garde de nymphes vivant dans des contrées lointaines. Naturellement, Hadès lui-même (comme la plupart des dieux) n'a nul besoin du bonnet pour se rendre invisible quand il le souhaite.

- **les lois du monde souterrain.** En tant que souverain des Enfers, Hadès a en charge de faire respecter les lois sur la séparation entre le monde des vivants et celui des morts. Il peut lui arriver, très rarement, d'autoriser une exception à ces lois, moyennant diverses épreuves destinées à s'assurer de la bonne moralité des mortels concernés (par exemple, il n'est pas absolument impossible pour un mortel de contempler les Enfers, voire d'y entrer, et d'en ressortir vivant, mais cela suppose d'être particulièrement doué et bien informé).

Buts principaux dans la Trame. Hadès est avant tout une puissance de stabilité. Il est conscient de son rôle crucial dans l'équilibre cosmique et tient à ce que la frontière entre morts et vivants soit bien gardée, tout comme les geôles du Tartare.

Relations avec les autres divinités.

Hadès et les autres divinités de l'Olympe.

- **Aphrodite.** Hadès n'entretient aucun contact avec Aphrodite, qui ne l'aime guère. Il faut dire que leurs sphères d'attributions les éloignent en tout.

- **Arès.** Hadès entretient de bons contacts avec Arès. Mais la furie du dieu est telle qu'Hadès a parfois pu craindre d'être submergé par le flot des ombres des morts arrivant aux Enfers pendant les batailles sanglantes déclenchées par le dieu de la guerre.

- **Déméter.** Hadès s'est attiré la colère de Déméter en enlevant sa fille Perséphone. Avec l'aide des Olympiens, un accord a pu être trouvé. Déméter a la rancune durable, mais les choses s'améliorent peu à peu, d'autant qu'Hadès traite bien Perséphone.

- **Héphaïstos.** Hadès est en contact régulier avec le dieu-forgeron pour veiller à la solidité des bâtiments et des diverses prisons renfermées dans les Enfers et le Tartare.

⁴⁹ Contrairement à l'image que donnent de lui beaucoup de fictions récentes, Hadès n'est pas spécialement maléfique et ne cherche pas spécialement à détrôner Zeus dans la « vraie » mythologie grecque.

- **Héra.** Hadès a du respect pour la souveraine des dieux, mais peu d'occasions de traiter avec elle.

- **Hermès.** Hermès est le dieu de l'Olympe qu'Hadès voit le plus souvent, et pour cause : outre ses autres attributions, Hermès est le Psychopompe, le « Guide des âmes » qui les conduit depuis le monde des vivants jusqu'à l'entrée des Enfers (il partage cette tâche avec Thanatos, le Trépas). Hermès en profite régulièrement pour rendre visite à Hadès et lui donner des nouvelles de l'Olympe ou lui transmettre les directives de Zeus.

- **Poséidon.** Hadès a du respect et même un peu de crainte envers l'ébranleur de la terre. Il a parfois peur que les séismes provoqués par le dieu n'ouvrent la terre et ne montrent les Enfers aux mortels. Bien sûr, c'est en réalité impossible (ou alors il faudrait un sérieux cataclysme cosmique pour qu'une chose pareille arrive).

- **Zeus.** Hadès entretient de bonnes relations avec son frère, qui se montre respectueux de ses prérogatives en tant que souverain du monde souterrain. Hadès, de son côté, admet l'autorité de son frère sans difficulté tant que nul ne vient empiéter sur son domaine.

- **Autres Olympiens : Apollon et Artémis, Athéna, Dionysos.** Hadès ne connaît pas bien ces enfants de Zeus, qu'il n'a pas beaucoup d'occasion de voir. Il entretient quelques contacts avec Apollon et Artémis car les pestes et autres morts rapides entrent dans leurs attributions.

Hadès et les divinités hors de l'Olympe :

- **Perséphone.** Hadès a fait de Perséphone son épouse d'une façon quelque peu malhabile (en commençant par la kidnapper). Mais il lui montre respect et attention et leurs relations se sont peu à peu réchauffées. Perséphone est devenue la souveraine des Enfers à part entière aux côtés d'Hadès et elle prend goût à cette existence. Elle a d'ailleurs tendance à passer de plus en plus de temps aux Enfers, même si elle ne pourrait probablement pas vivre sans revoir la lumière du jour et sa mère Déméter régulièrement.

- **Hypnos et Thanatos.** Le dieu du Sommeil et le dieu du Trépas sont tous deux proches d'Hadès. Thanatos est un serviteur attitré du dieu et, tout comme Hermès, conduit vers l'entrée de son royaume les âmes des morts. Hypnos est plus indépendant, mais Hadès peut aussi lui demander un service de temps à autre.

Héra

Image : Gustave Moreau, *Le Paon se plaignant à Junon*, 1881.

Histoire. Fille de Cronos et de Rhéa, Héra épouse bientôt Zeus, son propre frère, ce qui n'est pas considéré comme anormal aux débuts du monde (surtout entre des divinités). Dans la hiérarchie de l'Olympe, Héra est la seconde après Zeus et règne donc elle aussi sur les divinités. Son domaine d'attribution plus spécifique est le mariage et plus généralement la famille.

Apparence. Parmi les divinités, Héra prend l'apparence d'une femme d'âge mûr vêtue d'une robe élégante et de quelques bijoux. Lorsqu'elle se rend sur un champ de bataille (par exemple dans *l'Illiade*) elle utilise un char tiré par des chevaux. Pour descendre dans le monde des mortels, Héra prend l'apparence d'une femme, parfois d'une



vieille femme (dans les *Argonautiques* d'Apollonios, pour mettre à l'épreuve la bonté de Jason : il lui fait traverser un fleuve et perd ainsi une sandale). On peut aussi l'imaginer sous l'apparence d'une femme mariée ou d'une nourrice.

Personnalité. Aux débuts du monde, la relation entre Héra et Zeus est ambiguë, et il n'est pas impossible que les deux divinités aient été en concurrence pour la souveraineté cosmique : c'est Héra qui donne naissance au terrible Typhée qu'elle envoie contre Zeus (*Hymne homérique à Apollon*). Cependant, Héra et Zeus sont amoureux et rapidement en couple, et finissent par adopter une relation d'époux mariés. Par la suite, Héra a toute l'ambition et la fierté d'une reine divine. Sa jalousie envers les adultères de Zeus est bien connue, mais souvent mal comprise : Héra n'est pas jalouse au sens où elle craindrait réellement la concurrence des maîtresses de Zeus (elle n'a rien à craindre de la part de simples mortelles qui vivent et meurent en quelques années) mais au sens où ces mortelles sont coupables d'adultère, ce qu'elle se doit de désapprouver et de châtier en tant que déesse du mariage. Ses réactions sévères envers des mortelles comme Io est fameuse, mais pas systématique : il y a des cas où elle ne châtie pas la mortelle concernée (par exemple Europe ou Danaé). Plus généralement, Héra a une personnalité affirmée. Son ambition réapparaît dans sa participation au jugement de Pâris pour le titre de plus belle déesse. Le monde de la guerre, bien que n'entrant pas dans ses attributions principales, ne lui est pas complètement étranger (dans l'*Illiade*, elle se rend régulièrement sur le champ de bataille de Troie pour soutenir ses héros favoris, en conduisant un char divin en compagnie d'Athéna). Elle est autant capable de jeter des obstacles considérables contre un héros (Héraclès, Pélidas) que de le soutenir avec constance et efficacité (Jason et les Argonautes).

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques.

- Héra intervient quelquefois elle-même parmi les mortels en prenant une apparence humaine (en subtilisant l'apparence d'une mortelle, femme mariée, vieille femme, nourrice...).
- Pour intervenir auprès des femmes enceintes, elle recourt parfois à Eileithuia, déesse des accouchements.
- Il arrive tout aussi régulièrement qu'elle recoure à des oracles ou à des présages dans ses sanctuaires, ou encore qu'elle envoie des dieux comme Hermès ou Iris porter des messages pour son compte.
- La poutre parlante formant la figure de proue du navire Argo et qui communique aux Argonautes la volonté des dieux vient de Dodone, sanctuaire de Zeus (c'est indiqué dans les *Argonautiques* d'Apollonios), mais il ne serait pas absurde de montrer Héra en train de s'en servir pour communiquer avec les héros qu'elle suit (comme c'est le cas dans le film de Don Chaffey sorti en 1963).
- Par le passé, Héra a été capable d'engendrer un enfant toute seule, sans besoin de père. Cet enfant n'était autre que le terrible Typhée que Zeus dut affronter et vaincre. Le cas est exceptionnel, mais cela montre qu'Héra dispose de ressources terribles et que même Zeus peut avoir à craindre de la contrarier trop.

Buts principaux dans la Trame.

- Héra veut tenir son rang de reine des dieux, même si elle passe après Zeus. Pense-t-elle encore le supplanter un jour ? Si c'est le cas, elle cache bien son jeu.
- Héra est très attachée aux cités où elle a ses principaux sanctuaires, notamment Argos.
- Pendant la guerre de Troie, Héra est du côté des Achéens.

Relations avec les autres divinités.

Héra et les autres Olympiens :

- **Aphrodite.** Les deux déesses ne s'entendent pas toujours très bien, et pas seulement parce que leurs domaines d'attribution sont parfois incompatibles. Elles sont en concurrence pour le jugement de Pâris. Héra ne supporte pas de voir Aphrodite intervenir dans le domaine des armes (dans l'*Illiade*). Cependant, Héra a aussi recours aux pouvoirs d'Aphrodite lorsqu'elle a besoin de séduire Zeus à coup sûr (dans l'*Illiade*, là aussi).

- **Apollon et Artémis** : ces dieux issus d'un adultère de Zeus ne dérangent pas particulièrement Héra, mais elle n'hésite pas à leur rappeler qu'elle est leur aînée et qu'ils lui doivent obéissance lorsque c'est nécessaire. Lors de la bataille des dieux dans *l'Illiade*, un duel entre Héra et Artémis se termine assez vite lorsqu'Héra dépouille Artémis de son arc et la gifle.

- **Arès** : les relations entre les deux divinités ne sont pas bien connues. Héra ne semble pas entretenir de contacts réguliers avec Arès, auquel elle semble préférer Athéna. Pourtant, il ne serait pas absurde qu'elle ait recours à lui pour un sujet entrant directement dans les attributions du dieu afin de mener à bien ses projets.

- **Athéna** : les deux déesses s'entendent très bien et agissent souvent conjointement, que ce soit pendant la quête des Argonautes ou dans *l'Illiade* pour soutenir les Achéens à Troie. Héra apprécie les attributions guerrières d'Athéna et son intransigeance.

- **Déméter** : Héra s'entend bien avec Déméter qu'elle a aussitôt soutenue lors de l'enlèvement de sa fille Perséphone par Hadès.

- **Dionysos** : les relations entre les deux divinités ne sont pas bien connues.

- **Hadès** : Héra n'a pas de contact particulier avec Hadès.

- **Héphaïstos** : Héphaïstos est l'enfant mal aimé d'Héra. Elle le trouve laid à sa naissance et le jette du haut de l'Olympe, ce dont il se venge par la suite en fabriquant un trône qu'il lui offre et dont elle est incapable de se relever avant de l'avoir supplié. La vengeance était de bonne guerre mais Héra a beaucoup de fierté. Il faut du temps avant que les deux divinités soient complètement en bons termes, mais Héphaïstos accepte d'aider Héra à calmer le fleuve Xanthe pendant la guerre de Troie (dans *l'Illiade*).

- **Hermès** : Héra s'entend bien avec Hermès et recourt régulièrement à ses services.

- **Poséidon** : Héra s'entend assez bien avec son frère Poséidon, qui est le genre de divinité ancienne soucieuse des égards et des convenances dont la personnalité lui plaît.

- **Zeus** : cf. plus haut « Personnalité ».

Héra et les divinités hors de l'Olympe :

- **Hestia** : Héra s'entend parfaitement bien avec la déesse du foyer domestique qui séjourne de temps en temps sur l'Olympe : ayant des domaines d'attribution proches, les deux déesses travaillent régulièrement ensemble.

- **Eileithuia** : la déesse des accouchements est *de facto* au service d'Héra, qui peut lui demander à volonté de provoquer, d'accélérer ou de reporter indéfiniment l'accouchement d'une femme enceinte selon ses projets.

- **Typhée** : l'enfant monstrueux d'Héra est emprisonné pour l'éternité sous la terre. Héra ne semble avoir rien fait pour soutenir Typhée pendant son combat contre Zeus, ni pour obtenir sa libération ensuite. Qui sait, cela changera peut-être un jour ?

Hestia

Histoire. Hestia est l'une des filles de Cronos et de Gaia. Elle est la première que Cronos avale et la dernière qu'il recrache sous l'effet du vomitif administré par Zeus, ce qui explique que les aèdes se réfèrent parfois à elle de façon allusive comme à « la première-née et dernière-née ». Bien qu'elle ait pu séduire des dieux aussi honorables que Poséidon et Apollon, Hestia prête serment devant Zeus de rester éternellement vierge. Elle devient la déesse du foyer domestique.

Apparence. Hestia prend en général l'apparence d'une femme d'âge moyen vêtue d'une robe longue. Elle ne se rend pas souvent parmi les mortels, mais adopte alors une apparence à peu près similaire.

Personnalité. Hestia est une divinité calme, austère et discrète. Elle ne revendique que peu d'honneurs sur l'Olympe et les obtient sans difficulté de la part de Zeus, qui a pour elle beaucoup d'estime. Elle n'est pas du genre à provoquer des esclandres, mais sait défendre ses intérêts si elle subit une offense dans son domaine d'attribution.

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques.

Hestia ne recourt pas à de grands pouvoirs pour se mêler des affaires des mortels. Elle se contente d'exercer une influence bénéfique générale sur les foyers des mortels qui se montrent pieux envers elle. Elle aime à se construire une puissance insensible par le biais de petites choses, en écartant des gens pieux les accidents domestiques, en s'assurant qu'ils ont chaud chez eux et se trouvent à leur aise dans leur maison, en leur donnant l'énergie nécessaire pour accomplir les tâches ménagères et les mille travaux domestiques quotidiens indispensables à la bonne marche d'un foyer grec antique, dans un monde où il faut construire, réparer et entretenir beaucoup de choses soi-même, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur d'une maison.

Buts principaux dans la Trame.

- Hestia est une déesse qui n'a pas de grands projets pour un peuple, une ville ou des mortels en particulier. Son but principal est de faire progresser l'humanité vers la civilisation dans la sphère qui relève de ses attributions, c'est-à-dire la sphère domestique.
- Hestia est très attachée à la piété des mortels et à leur sens de l'hospitalité, qui participent à ses yeux du même mouvement de progrès.
- Enfin, plutôt que de suivre constamment de grands héros ou héroïnes, Hestia aime à encourager les gens du commun, les hommes et aussi les femmes, qui ont souvent en partage les tâches domestiques rudes et accomplissent une masse de travail souvent sous-évaluée.

Relations avec les autres divinités.

Hestia et les autres Olympiens.

Apollon et Artémis. Deux jeunes dieux parfois remuants, mais très honorables aux yeux d'Hestia. La déesse aide d'ailleurs régulièrement Apollon à prendre soin de ses sanctuaires, en particulier celui de Delphes.

Aphrodite. Les deux déesses se côtoient physiquement, mais ne s'adressent guère la parole en dehors des salutations. Elles n'ont pas de motif de querelle particulier, mais tout les éloigne.

Arès. Un dieu brutal qui cause la destruction de trop de maisons pour ne pas apparaître à Hestia comme effrayant et répugnant.

Athéna. Hestia juge Athéna agitée et parfois trop garçon manqué ; elle en est moins proche que d'Héra, mais les deux déesses restent liées par une estime mutuelle certaine.

Dionysos. Un dieu trop excentrique au goût de la calme déesse. Si Apollon l'écoutait, il ne partagerait pas le sanctuaire de Delphes avec un tel vibrion sale et bruyant.

Héphaïstos. Hestia s'entend bien avec le dieu-forgeron malgré son aspect repoussant ; elle l'apprécie dans ses œuvres d'architecte métallurgiste, de constructeur de portes et de seuils de bronze.

Héra. Hestia entretient d'excellentes relations avec Héra ; les sphères d'attribution des deux déesses se recoupent en partie, Hestia ayant souvent affaire aux femmes mariées qui honorent aussi Héra.

Zeus. Hestia a la plus grande estime et le plus grand respect pour le dieu des dieux, auquel elle fait confiance comme à un maître infallible du cosmos.

Iris

Histoire. Iris est la fille de Thaumas, l'un des Vieillards de la mer, et de l'Océanine Électre (nymphette fille d'Okéanos et de Téthys). Elle est liée à l'arc-en-ciel, qui l'annonce et l'accompagne. Après l'ascension de Zeus au pouvoir cosmique, Iris devient la première messagère des dieux de l'Olympe, chargée de relayer les messages, les ordres et les conseils qu'ils s'adressent entre eux ou aux mortels. Après la naissance d'Hermès, les deux divinités se partagent la tâche : Hermès tend à servir plus spécifiquement Zeus tandis qu'Iris répond davantage aux ordres d'Héra, mais les deux divinités peuvent aussi rendre service aux autres dieux de l'Olympe.

Apparence. Parmi les dieux, Iris a l'apparence d'une jeune femme dotée d'ailes ; elle porte une robe longue et s'enveloppe d'un voile de gaze où les jeux de lumière éveillent des couleurs et des reflets subtils qui sont ceux de l'arc-en-ciel. Pour se montrer aux mortels, Iris prend simplement l'apparence d'une femme d'âge variable mais en général assez jeune ; on ne peut soupçonner son statut divin qu'en voyant sa grande beauté, sa rapidité, son regard pénétrant et les reflets subtilement multicolores qui passent sur ses vêtements. À son départ, un arc-en-ciel se forme dans les cieux avant de s'estomper rapidement.

Personnalité. Iris est une servante fidèle de Zeus et d'Héra. Elle est spontanément bienveillante envers dieux et mortels, mais elle ne transigera pas sur l'accomplissement de ses missions et sait faire redouter le courroux de la divinité qui l'envoie lorsqu'elle doit transmettre un message menaçant⁵⁰.

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques.

- Iris ne prend jamais l'initiative d'aider un mortel. Par défaut, elle ne fréquente que les dieux. À ce titre, elle est beaucoup moins impliquée auprès des mortels qu'Hermès, par exemple.

- Lorsqu'elle intervient auprès de mortels, cela peut être en s'incarnant pour leur souffler un conseil sur ordre d'une divinité, ou bien en laissant deviner son statut divin pour transmettre un ordre.

Buts principaux dans la Trame. Iris n'a pas de grand projet à l'échelle cosmique, sinon celui d'aider les dieux de l'Olympe et d'assurer l'ordre du monde. Elle est seulement très sensible au sort des divinités marines, qu'il s'agisse des Vieillards de la mer ou des nymphes, Océanines, Néréides, etc. ou encore d'Okéanos et Téthys : c'est le seul levier qui pourrait vraiment peser sur ses réactions et entrer en conflit avec sa fidélité absolue à Zeus et Héra.

Relations avec les autres divinités. Iris s'entend bien avec Zeus et Héra. Les autres divinités, sur l'Olympe et ailleurs, l'estiment, la respectent et parfois la craignent ou lui en veulent un peu, à cause de son statut de relai de l'autorité du dieu des dieux. Le partage des tâches entre Iris et Hermès se fait sans rivalité et les deux dieux s'entendent bien, sans être particulièrement proches : leurs personnalités sont trop différentes pour cela, Iris jugeant Hermès trop brouillon et immature tandis que ce dernier la trouve rigide et un brin servile.



Walter Crane, *Les chevaux de Neptune*, 1893.

Poséidon

Histoire. Poséidon, fils de Cronos et de Rhéa, est l'aîné des enfants de Cronos. Comme eux tous à l'exception de Zeus, il est avalé par son père et doit la vie à Zeus qui vainc Cronos et le contraint

⁵⁰ Comme elle le fait auprès de Poséidon dans l'*Illiade*, XVIII.

à recracher tous ses frères et sœurs. Rhéa le confie alors aux Telchines, de petits dieux inventeurs de la forge, sur l'île de Rhodes ; ils l'élèvent et lui forgent son trident (Héphaïstos n'est pas encore né). Après l'accession au pouvoir des enfants de Cronos, Poséidon prend en charge les mers. Il séjourne alternativement dans l'Olympe et dans un palais sous-marin peuplé de nymphes marines et de monstres marins à son service (il est évoqué dès l'*Illiade*). Poséidon installe bientôt à son côté Amphitrite, déesse de la mer (on ne sait pas bien s'ils sont mariés ou non).

Le domaine d'attribution de Poséidon comprend bien entendu l'océan et les mers, mais aussi (c'est moins connu) un certain nombre de puissances liées à la terre dans l'esprit des Grecs : les séismes (Poséidon est « l'ébranleur de la terre ») et les chevaux, en particulier tout ce qui concerne les instincts difficilement maîtrisés de ces animaux puissants.

Apparence. Parmi les dieux, Poséidon aime prendre l'apparence d'un homme d'âge mûr, barbu, à la peau d'un bleu très sombre et à la pilosité bleue, portant un trident. Les rares fois où il se montre à des mortels, en particulier pour s'unir à Aïthra (à qui il donne pour fils Thésée), il semble avoir pris une apparence assez proche. Aux premiers temps du monde, Poséidon a été amené à se métamorphoser en cheval pour s'unir à une divinité ancienne, une Érinie ou une Harpye selon les versions (ce qui donne naissance au cheval Aréion).

Personnalité. Poséidon est techniquement l'aîné des enfants de Cronos et est très attaché aux prérogatives que cela lui confère. Après Zeus et Héra, il est le dieu le plus respecté sur l'Olympe. Poséidon ne semble pas particulièrement violent ou ambitieux et paraît même assez paisible, sauf lorsqu'un dieu ou un mortel lui manque de respect.

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques. Lorsqu'il n'a pas recours aux pouvoirs couramment utilisés par tous les dieux, Poséidon peut se distinguer par :

- **l'envoi d'un taureau divin.** Poséidon est principalement lié aux chevaux, mais aussi aux taureaux dans une certaine mesure. Dans plusieurs mythes, il en fait surgir de la mer dans différents buts : confirmer son soutien à un roi (il envoie ainsi un taureau à Minos en Crète afin de l'aider à accéder au trône) ou au contraire ravager une région en cas d'impiété ou d'oubli de sacrifice (le même taureau de Crète, que Minos « oublie » de sacrifier, devient le père du Minotaure puis devient fou et dévaste l'île jusqu'à ce qu'Héraclès le tue).

- **les chevaux surnaturels.** Poséidon a parmi ses attributions les chevaux et leurs aspects les plus sauvages et instinctifs, et c'est souvent lui qui donne naissance à des chevaux extraordinaires (même si le dieu Arès peut aussi le faire, rarement). Il est donc possible de mettre en scène des chevaux divins envoyés par Poséidon, qu'il s'agisse d'animaux dociles servant de montures ou bien au contraire de chevaux sauvages et dévastateurs.

- **les séismes.** Poséidon est « le dieu qui ébranle la terre » et c'est lui qui contrôle les séismes, qu'ils aient lieu sous le continent ou sous les mers (de fait, il contrôle aussi les raz-de-marée). Il n'emploie pas vraiment ce pouvoir dans les mythes antiques, mais il ne serait pas absurde de le mettre en scène en train d'y recourir dans une aventure.

- **l'octroi exceptionnel de la capacité à survivre sous l'océan.** Lorsque le héros Thésée relève un défi consistant à aller récupérer un anneau lancé dans la mer afin de prouver que le dieu est bien son père, Poséidon octroie brièvement à son fils le pouvoir de survivre sous la mer, l'accueille près de son palais sous-marin et lui remet l'anneau afin de le reconnaître comme son fils. Mais Poséidon n'accorderait certainement ce pouvoir à n'importe qui tous les quatre matins !

Buts principaux dans la Trame.

- Poséidon rêve d'être un jour le dieu tutélaire d'une cité puissante à la tête d'un empire. Il est le père de Thésée, héros civilisateur et unificateur des villages qui deviennent ensuite Athènes. Mais les habitants d'Athènes choisissent finalement Athéna pour déesse tutélaire.

- Dans le même temps, Poséidon travaille à édifier une autre grande puissance : l'Atlantide, un continent gigantesque gouverné par une dynastie royale où il n'a pas d'enfant mortel mais où il reçoit un culte en même temps que le Titan Atlas dont les rois atlantes descendent. L'Atlantide prospère précocement et constitue un puissant empire, mais elle bascule peu à peu dans l'Hubris.

Vers la fin de l'âge héroïque, l'Atlantide va lancer ses armées contre Athènes, mais cette guerre a de grands risques de se terminer mal pour l'île⁵¹.

- Poséidon reste en revanche le dieu tutélaire d'une autre île : la Phéacie, dont le peuple devient grâce à lui les meilleurs marins du monde. La Phéacie est une petite île gouvernée par des rois sages et sans ambitions conquérantes, mais au moins elle assure à son dieu un séjour de repos et de plaisirs réguliers lorsqu'il veut se délasser un moment loin des affaires courantes.

- Dans les premiers temps de la cité de Troie, Poséidon, sur l'ordre de Zeus, travaille un an au service du roi de Troie Laomédon et bâtit les remparts de la ville. Mais Laomédon lui refuse le paiement promis une fois l'année écoulée, ce qui explique que le dieu soit du côté des Achéens pendant la guerre de Troie quelques générations plus tard.

Relations avec les autres divinités.

Poséidon et les autres divinités olympiennes.

Aphrodite. Comme toutes les divinités, Poséidon n'est jamais complètement insensible au charme de la déesse de l'amour, qui a pu sans difficulté lui inspirer amour ou désir pour des divinités et pour des mortelles.

Arès. Comme beaucoup de dieux sur l'Olympe, Poséidon garde une certaine distance envers le dieu de la mêlée brutale, qui lui paraît trop avide de sang. Cependant, il ne le déteste pas pour autant et n'est pas celui qui le comprend le moins, car, comme lui, il est lié par son domaine d'attribution à des puissances profondes, instinctives et parfois violentes. Arès entretient d'ailleurs lui aussi certains liens avec les chevaux sauvages, mais ceux qu'il crée sont souvent plus féroces que dociles.

Artémis et Apollon. Poséidon s'entend bien avec les dieux jumeaux. Pendant les premières générations de la dynastie de Troie, Poséidon et Apollon unissent leurs efforts pour bâtir les remparts de la ville au service du roi de l'époque. Lors de la brève bataille des dieux dans l'*Illiade*, Poséidon défie Apollon, mais ce dernier lui accorde respectueusement la victoire sans combat.

Athéna. Poséidon s'est trouvé en concurrence avec la fille de Zeus au moment de choisir la divinité tutélaire de la cité d'Athènes. Vaincu par la déesse, il a dû renoncer à ses ambitions pour Athènes. Les relations entre les deux divinités s'en sont trouvées quelque peu refroidies, et pour d'autant plus longtemps qu'Athènes va devenir une cité puissante même après la fin de l'âge des héros.

Déméter. Poséidon s'entend bien avec Déméter, l'une des divinités les plus âgées présentes sur l'Olympe. Comme Poséidon, Déméter est liée par son domaine d'attribution à des puissances profondes (celles de la végétation et de la terre pour Déméter) et à des instincts parfois violents (il arrive à Déméter de montrer un appétit surnaturel), ce qui crée une empathie entre les deux divinités.

Dionysos. Poséidon s'entend bien avec ce jeune dieu fêtard dont le caractère l'amuse. Il envoie volontiers des vents favorables au dieu lorsque celui-ci s'amuse à naviguer sur le navire qu'il a subtilisé à des pirates au temps où il en était encore à prouver qu'il était bien un dieu.

Hadès. Poséidon ne voit pas souvent Hadès mais les deux dieux, qui comptent parmi les plus âgés des enfants de Cronos, sont en bons termes.

Héphaïstos. Poséidon ne se sent pas d'affinité particulière avec le dieu-forgeron. Leurs deux domaines d'attribution, assez éloignés, ne font rien pour les rapprocher.

Héra. Poséidon s'entend assez bien avec la sœur-épouse de Zeus.

⁵¹ Le *Timée* de Platon indique que l'Atlantide est vaincue par Athènes puis engloutie dans la mer par les dieux en punition de sa démesure. Le *Critias* de Platon, dialogue inachevé, décrit en détail l'Atlantide et se termine au moment où les dieux s'assemblent pour décider de son sort. Si les choses se déroulent dans vos scénarios comme chez Platon, il est probable que c'est Poséidon lui-même qui va devoir engloutir l'île à la demande des autres dieux. Notez que l'Atlantide n'est pas un « vrai » mythe sur le même plan que les autres puisqu'il s'agit d'une allégorie politique inventée par Platon ; mais sa postérité est telle qu'il me semble plus amusant de l'inclure dans cet univers au côté des autres mythes grecs.

Hermès. Poséidon connaît bien et apprécie Hermès, qui lui transmet régulièrement les nouvelles de l'Olympe jusque dans son palais sous-marin.

Zeus. Les deux dieux sont en bons termes, mais il arrive à Poséidon de se quereller avec Zeus lorsqu'il estime que ce dernier ne respecte pas les égards qui lui sont dûs ; il doit cependant renoncer à tenir tête au dieu des dieux très longtemps car celui-ci est le plus fort et Poséidon le sait (cf. *l'Illiade* au chant XVIII).

Poséidon et les divinités hors de l'Olympe.

Amphitrite. Poséidon et sa (quasi) épouse s'entendent à merveille. Étrangement, ils ne se voient pas souvent, aimant beaucoup tous les deux voyager sous les mers chacun de leur côté, mais ils se retrouvent régulièrement. Les écarts du dieu avec des mortel(le)s sont bien trop rares pour poser le moindre problème.

Okéanos et Téthys. Okéanos est le dieu-fleuve de l'Océan, le fleuve qui coule autour du monde et en forme la limite. Téthys est son épouse. Tous deux vivent en permanence au bout du monde, à l'écart des affaires des dieux et des mortels. Poséidon leur rend parfois visite, mais ils ne sont pas particulièrement en contact en dehors de ces occasions.

Les Océanines. Certaines de ces filles d'Okéanos vivent auprès de lui aux confins du cosmos et d'autres auprès des Vieillards de la mer, mais quelques-unes vivent dans le palais de Poséidon et d'Amphitrite. Elles sont des personnalités assez variables et certaines peuvent se montrer difficiles à tenir tranquilles. Malheureusement, Okéanos lui-même n'a aucun contrôle sur elles et les autres dieux doivent donc se débrouiller seuls pour les rappeler à la raison quand nécessaire.

Pontos. Pontos, le Flot marin, est la divinité ancienne des ondes marines. Il a engendré de nombreux monstres, dont certains avec lesquels Poséidon s'est uni. Il se tient désormais à l'écart des dieux et des mortels, mais a un peu plus de personnalité qu'Okéanos. Il n'est pas impossible que Poséidon recoure à lui en cas d'urgence.

Les Telchines. Ces petits dieux de Rhodes ont peu à peu mal tourné. Pendant l'âge héroïque, Poséidon finit par devoir les précipiter dans le Tartare, d'accord avec Zeus, pour préserver l'île et le monde de leur *hubris* effrénée.

Les Vieillards de la mer. Poséidon entretient des relations régulières mais parfois mouvementées avec les Vieillards de la mer, dieux très anciens qui arpentent les mers et l'Océan. Passés maîtres dans l'art de la métamorphose, ils sont intelligents, voire retors, et leurs humeurs comme leurs réactions sont à peu près imprévisibles. Poséidon doit parfois rappeler un peu rudement à l'un ou à l'autre d'entre eux qui est le souverain des mers désormais. Heureusement, ces frictions restent ponctuelles.

Zeus

Image : Michel Corneille le Jeune, *Zeus donne ses ordres à Iris*, 1701.

Histoire. Zeus est l'un des fils de Rhéa et de Cronos, qui a l'habitude de manger sa progéniture de crainte qu'elle ne le supplante en tant que souverain du cosmos. Au moment de sa naissance, Zeus est sauvé par sa mère Rhéa (qui le remplace par une pierre au moment où Cronos va l'avaler) et envoyé dans un endroit secret où il est élevé à l'abri. Devenu



grand, Zeus affronte et vainc Cronos, puis l'oblige à recracher l'ensemble de ses frères et sœurs. Zeus devient alors le dieu des dieux et le maître du cosmos. Ayant acquis son pouvoir par la force, il parvient à le prolonger grâce à la diplomatie, l'intelligence et la ruse, puis par la sagesse et la justice.

Zeus n'est jamais réellement délogé de ce poste par la suite. Les seules menaces sérieuses qui se présentent sont d'abord la Titanomachie et la Gigantomachie (qui résultent de menaces collectives pour les jeunes divinités), puis Typhée (qui, dans certaines variantes, triomphe temporairement de Zeus et le paralyse en lui arrachant les tendons, jusqu'à ce qu'un allié rusé, souvent Hermès, parvienne à les récupérer et à les lui remettre), et enfin, pendant l'Âge mythique, la prophétie de Prométhée affirmant que le fils de la nymphe Thétis sera plus puissant que son père (voyez *Prométhée enchaîné* d'Eschyle). Zeus résout le problème en renonçant à ses prétentions sur Thétis et en la mariant à un héros mortel, Pélée : leur fils est Achille.

Apparence. Lorsqu'il se trouve parmi les dieux, Zeus aime à prendre l'apparence d'un homme d'âge mûr, barbu, aux sourcils épais. Les mortels, de leur côté, sont physiquement incapables de contempler Zeus sous son aspect divin : Sémélé, pour avoir demandé à voir, finit consumée et réduite en cendres par la seule vue du dieu. C'est, je suppose, en partie pour cela, mais aussi par goût et peut-être par discrétion envers son épouse Héra, que Zeus a si souvent recours à la métamorphose. Ses apparences animales sont connues (un taureau pour approcher Europe, un cygne pour approcher Lédé), mais il peut aussi prendre l'apparence d'un mortel (l'apparence d'Amphitryon pour approcher son épouse Sémélé) ou des aspects plus abstraits (une pluie d'or pour approcher Danaé isolée dans sa tour).

Personnalité. Au tout début de son règne (notamment dans la *Théogonie* et dans *Prométhée enchaîné*) Zeus apparaît soucieux de préserver sa place durement gagnée de maître du cosmos : c'est un souverain à l'humeur changeante, méfiant et susceptible, parfois tenté par la tyrannie. Il est le plus fort des dieux de l'Olympe et n'hésite pas à le rappeler, ou à le prouver, chaque fois que son autorité est remise en cause (dans l'*Illiade*, au début du chant VIII, il menace de jeter dans le Tartare tout dieu qui s'opposerait à lui). Cependant, dès ses débuts, il est doué pour le compromis politique : par exemple, dans la *Théogonie*, il accorde des honneurs à certaines divinités des anciennes générations (comme la déesse-fleuve Styx qui coule aux Enfers), montrant ainsi qu'il respecte ses aînés et n'a pas l'intention de les évincer complètement. Au fil du temps, il semble s'adoucir et s'assagir, peut-être après avoir avalé Mètis (déesse incarnant l'Intelligence rusée). En dehors des festins, il est fréquent (dans l'*Illiade*) que Zeus s'isole des autres dieux dans les hauteurs de l'Olympe pour méditer, probablement sur des sujets comme le destin et la justice divine. Bref, Zeus a une personnalité complexe et contrastée : tout dépend au fond du rôle que vous voulez lui faire jouer dans vos aventures.

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques.

- **Le tonnerre** : Zeus peut faire retentir un roulement de tonnerre en guise de signe divin (de mécontentement ou d'approbation, selon le contexte), et cela même s'il fait beau temps.

- **La foudre** : probablement son pouvoir le plus connu, mais le dieu n'y recourt pas à la légère, ni n'importe comment. Il peut s'en servir comme d'un mauvais présage, en faisant tomber la foudre au sommet d'un temple, par exemple. Il peut aussi s'en servir comme avertissement pour séparer des divinités qui en seraient venues aux mains (il sépare ainsi Apollon et Héraclès quand ils se disputent le trépied de l'oracle de Delphes). Le dieu n'utilise ce pouvoir pour foudroyer quelqu'un que dans les cas extrêmes : mortel ayant commis une impiété réellement intolérable et devant être châtiée sur le champ (Capanée, l'un des Sept Chefs, pendant le siège de Thèbes ; Salmoneus, roi orgueilleux qui avait construit un char doté de machines imitant la foudre et le tonnerre afin de se faire passer pour Zeus ; Asclépios, qui avait ressuscité un homme) ou bien une divinité ou une créature ennemie en cas de conflit cosmique (Typhée, Titans, géants).

- **Métamorphoses** : déjà évoquées plus haut dans « Apparence ». Zeus y recourt avant tout lorsqu'il a besoin de séduire une ou un mortel.

- **L'aigle de Zeus** : Zeus envoie parfois son aigle accomplir des tâches pour son compte. Il le charge ainsi d'aller enlever Ganymède, beau jeune homme fils de Trôs, premier roi de Troie ; l'aigle emmène ainsi Ganymède jusque sur l'Olympe. (Dans certaines variantes, c'est Zeus lui-même qui se transforme en aigle pour aller enlever le jeune homme.) L'aigle de Zeus est un aigle particulièrement grand, majestueux et intelligent, mais il n'est pas doué de parole.

- **Intermédiaires divins**. En dehors de ses affaires amoureuses, il est rarissime que Zeus se déplace lui-même auprès des mortels. En général, il envoie d'autres dieux accomplir diverses missions pour son compte (Hermès et Iris pour transmettre les messages, Athéna, Apollon et Artémis pour intervenir directement dans les affaires divines et mortelles).

- **Oracle de Dodone**. Pour communiquer sa volonté aux mortels, Zeus a parfois recours à l'oracle qu'il possède à Dodone, où il s'exprime par l'intermédiaire du bruissement des feuilles d'un grand chêne que les prêtres interprètent ensuite.

- **La pesée des Kères**. Ce pouvoir ne sert pas à intervenir directement auprès des mortels, mais à prendre une décision sur leur destin du haut de l'Olympe. C'est une façon pour Zeus (et pour les dieux en général, mais c'est souvent lui qui s'en charge) de consulter le Destin proprement dit, celui que seules les Parques connaissent complètement en fin de compte. Zeus fait apparaître la balance d'or des destins et place dessus les Kères des héros ou des héroïnes concernés, les Kères étant l'un des noms donnés au destin individuel d'un mortel. Celle des deux Kères qui est la plus légère s'élève vers le ciel, ce qui signifie que le mortel concerné va rester en vie ; sur l'autre plateau, l'autre Kère s'abaisse vers les Enfers, ce qui signifie que la dernière heure de son propriétaire est venue et que ce dernier va mourir.

Buts principaux dans la Trame.

- Le but principal de Zeus est de régner sur le cosmos d'une meilleure manière que son père et prédécesseur Cronos. Le gouvernement de Zeus tient de la monarchie et Zeus, en dernier ressort, décide des questions les plus importantes quels que soient les avis des autres dieux, mais son règne se réclame de la justice et de la sagesse, que ce soit envers les autres divinités ou chez les mortels. Après les Moires, c'est Zeus qui est l'ultime décideur pour tout ce qui touche au destin (principalement le destin des mortels).

- Zeus souhaite naturellement défendre son statut de dieu des dieux contre tout prétendant éventuel à la souveraineté cosmique.

- Zeus a pour aussi pour rôle d'engendrer une descendance nombreuse, souvent composée de héros destinés à jouer un rôle civilisateur dans l'histoire du cosmos. Faire des enfants est l'une de ses tactiques pour parachever la mise en ordre du monde. Bien entendu, cette tactique joint l'agréable à l'utile, mais Zeus ne perd jamais le Nord.

- Quelques événements importants de la Trame mis en œuvre par Zeus : le déluge qui anéantit toute l'humanité (sauf Deucalion et Pyrrha) juste avant l'âge des héros ; la naissance d'Héraclès, principal héros civilisateur ; la guerre de Troie, destinée entre autres à limiter la population sur Terre et à diminuer le nombre des héros vers la fin de leur âge.

Relations avec les autres divinités.

Zeus et les autres divinités de l'Olympe :

- **Aphrodite** : la déesse de l'amour dispose de pouvoirs plus anciens que les dieux olympiens eux-mêmes. Zeus en personne ne peut s'y soustraire complètement et il lui arrive de se laisser duper en cédant à son désir (notamment dans *l'Iliade* lorsque Héra utilise une parure d'Aphrodite pour séduire Zeus et l'éloigner du champ de bataille). Mais on ne saurait duper Zeus complètement, ni bien longtemps, surtout depuis qu'il est le dépositaire de Métis, la déesse de l'intelligence rusée. Il n'est pas impossible que Zeus entretienne une certaine méfiance envers le pouvoir de cette déesse aux pouvoirs si anciens. Il trouve Aphrodite attirante, mais sait très bien qu'une liaison avec elle menacerait l'équilibre diplomatique de l'Olympe et risquerait d'éveiller chez Aphrodite l'envie d'acquérir encore plus de pouvoir qu'elle n'en a déjà. Toutefois, si Zeus éprouve une telle

méfiance, il ne le laisse pas paraître, et il n'en a pas besoin : les deux divinités sont en bonnes relations.

- **Apollon et Artémis** : Zeus entretient de bonnes relations avec les enfants jumeaux issus de son union avec Létô. Il leur confie régulièrement des missions pour la bonne marche du cosmos.

- **Arès** : Arès est celui des dieux de l'Olympe que Zeus aime le moins et il n'hésite pas à le lui dire (dans l'*Illiade*). Il lui reproche sa violence débridée et son goût du sang.

- **Athéna** : Athéna est l'enfant préférée de Zeus, qui l'écoute avec une attention particulière et cède souvent à ses désirs. « Je veux avec toi être débonnaire », lui dit-il à plusieurs reprises dans les épopées homériques. Zeus marque notamment sa confiance à Athéna en lui confiant parfois l'égide pour qu'elle l'utilise sur les champs de bataille.

- **Déméter** : Zeus montre du respect à Déméter qui est l'une des plus anciennes déesses présentes sur l'Olympe.

- **Dionysos** : Dionysos est le fils de Zeus et d'une mortelle, Sémélé, et il est tout de même un dieu : le cas est rarissime. Il est peut-être dû au fait que Zeus a sauvé la vie à l'enfant lorsque sa mère, ayant demandé à contempler Zeus sous sa véritable apparence, est réduite en cendres à sa seule vue : Zeus récupère l'enfant et le coud à l'intérieur de sa propre cuisse où il mène sa grossesse à terme. Par la suite, Zeus regarde d'un œil bienveillant les efforts du dieu pour se faire reconnaître en tant que tel et se faire rendre un culte en Grèce ; il l'accueille volontiers sur l'Olympe lorsque le dieu, plutôt du genre nomade, y fait étape avec son joyeux cortège de bacchantes, de satyres, d'ânes et de fauves.

- **Hadès** : frère de Zeus comme Poséidon, Hadès ne réside pas sur l'Olympe et aime à rester invisible aux Enfers. Contrairement à ce qu'on croit souvent, les deux divinités sont en bons termes, mais ont simplement peu d'occasions de se fréquenter à cause de leurs attributions respectives.

- **Héphaïstos** : Zeus commence par négliger un peu Héphaïstos, qui est né difforme. Mais après que le dieu a prouvé son intelligence et ses talents (notamment en fabriquant un siège pour piéger sa mère Héra), Zeus reconnaît sa valeur et a, comme tous les autres dieux, recours à ses services pour fabriquer divers objets et armes.

- **Héra** : la relation entre Zeus et sa sœur et épouse est changeante et parfois orageuse. Zeus se méfie de l'ambition d'Héra qui a parfois tendance à se considérer sur un pied d'égalité avec lui. Il se met régulièrement en colère contre elle pour lui rappeler qu'en dernier ressort, le maître du cosmos, c'est lui et personne d'autre, et, lorsqu'il est en colère, il n'hésite pas à proférer des menaces horribles (dans l'*Illiade*, il menace de battre Héra, ou bien de la suspendre à des chaînes d'or du haut de l'Olympe en lui pendant des enclumes aux pieds). On ne le voit jamais mettre ces menaces à exécution, et il ne le ferait sans doute pas, à moins que la souveraineté cosmique ne soit bel et bien en jeu.

- **Hermès** : dès la naissance d'Hermès, Zeus doit arbitrer un conflit entre le dieu nouveau-né et Apollon, à qui Hermès a volé du bétail (cf. *Hymne homérique à Hermès*). Hermès ment effrontément pour se défendre. Le dieu des dieux voit clair à travers ses premières ruses, mais se montre indulgent. Par la suite, les deux divinités sont en bons termes. Hermès étant l'un des dieux les plus voyageurs et les plus liés aux communications, Zeus lui confie souvent des messages ou des missions qui l'emmènent dans tous les recoins du cosmos.

- **Poséidon** : l'un des frères de Zeus. Tous deux s'entendent généralement bien, mais, Poséidon étant assez jaloux de ses prérogatives, il peut y avoir quelques frictions entre eux (notamment dans l'*Illiade*).

Zeus et les divinités hors de l'Olympe :

- **Hécate** : l'une des premières divinités honorées par Zeus après son arrivée au pouvoir ; le dieu des dieux tenait à se concilier cette déesse très ancienne, qui devient vite la patronne des magiciennes et des mages.

- **Hestia** : Zeus a le plus grand respect pour la déesse du foyer domestique, qui reçoit une part d'honneur convenable sur l'Olympe.
- **Styx** : une déesse-fleuve très ancienne que Zeus respecte profondément. L'eau du Styx sert de garantie pour le grand serment des dieux.

Les enfants de Zeus

Apollon

Autres noms. Surnommé « Loxias » (« le Retors », en référence à ses oracles énigmatiques).

Histoire. Apollon est le fils de Zeus et d'une mortelle, Létô ; il est le frère d'Artémis. Tous deux sont nés sur l'île de Délos. Dès après sa naissance, Apollon pressent ses domaines d'attribution principaux : l'arc, les arts et la prophétie. Il établit bientôt son premier sanctuaire à Telphousa, après y avoir tué Python, un dragon femelle qui avait tenté de le tuer. Les attributions d'Apollon terminent de prendre forme à la naissance d'Hermès. Après avoir ingénieusement volé des troupeaux à son aîné, Hermès lui donne, en guise d'excuse, la lyre qu'il a inventée à l'aide d'une carapace de tortue.

Apparence. Parmi les dieux, Apollon a l'apparence d'un éternel jeune homme atteignant tout juste la fin de ce que nous appellerions l'adolescence. Imberbe, grand et bien découplé, il s'habille de tuniques légères propices aux épreuves athlétiques. Il ne se sépare jamais de son arc orné d'argent, sauf lorsqu'il entre sur l'Olympe. Parmi les mortels, le dieu prend l'apparence d'hommes de toute sorte, mais en général grands, en bonne santé et juste un peu trop beaux pour être de véritables mortels.

Image : Salvator Rosa,
*Apollon et la Sibylle de
Ridges*, XVIIe s.

Personnalité. Apollon est un dieu tout en contrastes. Globalement bienveillant à l'égard de l'humanité, il est conscient de sa mission civilisatrice en tant qu'un des principaux auxiliaires de Zeus pour faire progresser les mortels vers la sagesse. Mais lorsqu'il est contrarié ou courroucé, le châtiment des coupables s'avère aussi rapide que radical. Apollon est aussi capable d'amours que de colères soudaines. Les deux peuvent s'avérer redoutables, car lorsque le dieu désire une divinité ou surtout un ou une mortelle, il tente sur le champ de s'unir avec et supporte mal la frustration. Lorsqu'il est réellement amoureux, toutefois, ou simplement lorsqu'il se calme un peu



(souvent retenu par d'autres divinités), il peut se résigner à laisser partir l'objet de son désir et même le laisser lui préférer quelqu'un d'autre. La colère et l'impulsivité du dieu l'ont déjà amené à enfreindre les lois divines de Zeus : lorsque le dieu des dieux foudroie Asclépios, fils d'Apollon, ce dernier se venge en tuant de ses flèches presque tous les Cyclopes, qui avaient forgé le foudre de Zeus, ce qui lui vaut un châtement d'un an d'esclavage comme berger chez le roi Admète, à Phères. De même, le soutien qu'accorde Apollon à Oreste lorsque ce dernier médite le meurtre de sa mère Clytemnestre vaut au héros d'être poursuivi par les Érinyes et se termine par un procès impliquant mortels et immortels ; mais Apollon obtient finalement gain de cause.

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques.

- **Fléaux et pestes.** Lorsqu'Apollon s'irrite contre une communauté humaine, son courroux se manifeste souvent par des épidémies foudroyantes de maladies mortelles (souvent diverses variétés de peste), des épizooties qui frappent le bétail et un nombre inquiétant de fausses couches ou d'enfants morts-nés chez les femmes. Il faut alors consulter les oracles pour découvrir l'origine du problème.

- **La mort fulgurante.** Pour punir un individu, Apollon lui décoche une flèche de son arc, ce qui le fait mourir instantanément. La cause « naturelle » telle que des médecins pourraient la déterminer serait une crise cardiaque ou un infarctus mortel. Il s'agit en général d'un châtement, mais, dans des situations particulières, il peut s'agir simplement de faire mourir paisiblement (dans son sommeil, par exemple) un vieillard ou une personne méritante qui a accompli son destin. Lorsqu'Apollon veut punir quelqu'un, il arrive qu'il s'en prenne aux enfants de la personne en question (lui et Artémis châtent de cette façon Niobé, qui s'était vantée d'avoir davantage d'enfants que leur mère Létô). Remarquez qu'en cas d'offense particulièrement grave, Apollon peut aller jusqu'à supplicier les coupables, comme il le fait avec le satyre Marsyas qui l'avait défié à un concours de musique. Mais il est également accessible à une forme d'indulgence : lorsque le roi Midas déclare préférer la musique du dieu Pan à la sienne, Apollon se contente de lui faire pousser des oreilles d'âne...

- **La médecine.** Apollon est également le patron des médecins, et, à ce titre, il est susceptible de leur venir en aide dans la conception de remèdes. Tant que son fils mortel, Asclépios, est en vie, c'est avant tout par le biais d'Asclépios (donc indirectement) qu'il vient en aide aux médecins, mais, après sa mort, il reprend ses attributions.

- **Oracles énigmatiques.** Apollon rend régulièrement des oracles aux mortels par l'intermédiaire d'un homme ou d'une femme qu'il choisit et vient régulièrement posséder afin de parler par sa bouche. Il procède ainsi quotidiennement avec la Pythie de Delphes, mais dispose aussi généralement de quelques prêtres et prêtresses à qui il accorde une connaissance infaillible de l'avenir. Cependant, les oracles d'Apollon se caractérisent par leurs formulations énigmatiques et particulièrement retorses. Même si un personnage voit pleinement ce qui doit arriver dans l'avenir grâce à une certitude envoyée par le dieu, elle se trouve incapable de formuler ce qu'elle sait autrement que par des allusions complexes.

Buts principaux dans la Trame.

- Le but principal d'Apollon est de contribuer à faire progresser l'humanité vers la sagesse, que ce soit en incitant héros ou héroïnes à faire usage de leur cervelle ou en châtiât durement les impiétés et les crimes des mortels.

- Le dieu est aussi très soucieux de son propre rayonnement et prend grand soin de ses sanctuaires, de ses prêtres, de ses enfants et de tous ceux qui lui rendent un culte fervent.

- Apollon est toujours plus ou moins en quête d'une nouvelle conquête amoureuse. Malheureusement, son destin semble être de ne jamais connaître de relation longue satisfaisante, et de passer par de nombreuses histoires malheureuses. Il ne compte plus les femmes et les hommes qui se sont refusés à lui (Cassandra) et/ou sont morts par sa faute d'une façon ou d'une autre (Daphné, Hyacinthe) ou qui lui ont préféré un simple mortel (Marpessa, Koronis). Il a néanmoins déjà connu quelques relations belles quoique brèves (Cyparissos, Hyacinthe, Cyrène, Méliá, Évadné, Théro, Psamathé, Philonis...).

- Durant la guerre de Troie, Apollon combat du côté des Troyens. C'est notamment lui qui aide Hector à tuer Patrocle pendant les événements de l'*Illiade*, puis Pâris à tuer Achille dans la suite de la guerre. Dans les deux cas, il s'agissait d'éviter que Troie ne soit prise avant l'écoulement des dix années prescrites par le Destin.

Relations avec les autres divinités.

Apollon et les autres Olympiens.

De manière générale, Apollon se comporte avec fierté et un certain orgueil auprès de ses frères et sœurs, soucieux qu'il est de se faire valoir. Il se montre en revanche humble et respectueux devant les divinités plus âgées, qu'il s'agisse de son père Zeus et d'Héra ou bien de divinités comme Poséidon, Hestia, Hécate, Styx, etc. Apollon adore sa sœur Artémis, qui est comme la prunelle de ses yeux. Les deux divinités s'entendent parfaitement.

Apollon et les divinités hors de l'Olympe.

- **Hélios.** Apollon entretient des liens étroits avec le dieu Soleil, qui lui rapporte instantanément tout ce qu'il voit – or le Soleil, qui parcourt inlassablement la voûte céleste, voit tout ce qui se passe sur la terre. Apollon ne manquera jamais de prendre le parti d'Hélios si celui-ci a à se plaindre en quoi que ce soit.

- **Les neuf Muses.** Les Muses répondent de leurs actes devant Apollon, à qui elles doivent leurs domaines d'attribution respectifs et les honneurs qui leur sont dus parmi les dieux et les mortels. Inversement, qui offense les Muses ne peut que s'attirer la réprobation voire la colère d'Apollon.

Arès

Histoire. Arès est un fils de Zeus et d'Héra qui a sa demeure habituelle sur l'Olympe. Son histoire personnelle n'est pas particulièrement tourmentée, mais, avec le temps, il connaît quelques déconvenues. Représentant d'une conception sauvage du combat, Arès perd peu à peu en influence au profit de divinités plus « civilisées », surtout depuis la naissance d'Athéna, qui le surpasse en puissance. Le déclassement qu'il subit est proche de celui qui frappe des divinités plus anciennes comme les Érinyes. À un moment donné (peut-être pendant la Gigantomachie), Arès est capturé par deux Géants, Otos et Éphialtès, et enfermé dans un pithos (une grosse jarre de stockage) où il reste pendant des mois, jusqu'à ce qu'Hermès le trouve et le libère. Arès connaît aussi des moments plus agréables, puisqu'il devient l'amant d'Aphrodite.

Apparence. Parmi les divinités, Arès prend souvent l'apparence d'un homme d'âge moyen, imberbe ou portant une courte barbe, et souvent revêtu d'un équipement guerrier complet avec casque, cuirasse, cnémides (jambières), lance, épée et bouclier. Parmi les hommes, il emprunte en général l'apparence d'un héros doué au combat. Lorsqu'il doit se déplacer rapidement ou sous une forme non humanoïde, il prend l'apparence d'un impressionnant nuage noir semblable à un nuage d'ouragan (mais qui n'en est pas un : Arès ne contrôle pas les tempêtes).

Personnalité. Parmi les dieux, Arès se distingue par son courage et sa vigueur, mais il est aussi le dieu le plus violent et le plus impulsif, et le moins aimé des autres dieux sur l'Olympe. Tous le jugent trop violent, voire cruel à ses heures. Cependant, ce défaut n'a jamais provoqué de réel problème.

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques. Comme les autres divinités, Arès aime soutenir les guerriers et les armées engagées dans des causes auxquelles il est attentif. Là où les autres divinités se contentent d'insuffler force et courage à leurs préférés, ou de les soustraire à un combat défavorable, ou de les aider à semer la terreur parmi l'ennemi, Arès recourt à tous ces moyens mais aussi à des interventions directes : incarné sous la forme d'un guerrier anonyme, il prend physiquement part à la mêlée pour massacrer ses ennemis à grands coups de lance et d'épée, en poussant de formidables cris de guerre. En général, cela ne dure pas très longtemps, car c'est contraire aux usages des dieux qui consistent à laisser généralement les héros se distinguer par eux-mêmes en leur donnant des coups de pouce plus subtils ; et Zeus, Héra ou

d'autres divinités finissent en général par sommer Arès de se retirer du combat, ce qu'il fait sans tarder, quoique à contrecœur.

Buts principaux dans la Trame.

- Arès se réjouit des querelles, des combats et des massacres. Partout où la discorde menace de provoquer des conflits, Arès commence à avoir la puce à l'oreille et s'intéresse à la situation, prêt à déchaîner la fureur des hommes lorsqu'ils engageront le combat. La guerre a aussi l'avantage de réguler le nombre d'humains sur la terre. Par bonheur pour l'humanité, Arès n'a pas beaucoup d'influence sur l'Olympe et doit souvent se contenter d'attendre l'autorisation de Zeus pour se mêler à une situation donnée. Il n'est libre d'intervenir qu'une fois un combat déjà engagé.

- Arès engendre et protège ses enfants, parfois monstrueux ou cruels (le dragon tué par Cadmos sur le site de la future Thèbes ; Diomède le Thrace ; le bandit Cycnos), parfois simplement de grands guerriers. La mortelle Astyoche lui donne pour fils Ascalaphos et Ialménos, qui combattent à Troie. Il est aussi le père de Penthésilée, reine des Amazones, qui combat également à Troie, mais il ne peut la sauver de la mort dans son duel contre Achille. Une affaire impliquant une fille d'Arès donne une idée de ce que le dieu est prêt à faire pour ses enfants : durant l'âge héroïque, Arès s'unit notamment à Aglauros, une fille de Cécrops (alors roi d'Athènes), et elle lui donne une fille, Alcippé ; lorsqu'Alcippé est violée par Halirrhothios, un fils de Poséidon, Arès est si furieux qu'il tue directement le coupable ; sur ordre de Zeus, un procès a lieu avec les deux dieux et Arès est acquitté. Curieusement, il est rare qu'Arès apporte une assistance assidue à d'autres héros qu'à ses propres enfants.

- Pendant la guerre de Troie, Arès se range du côté des Troyens.

Relations avec les autres divinités.

Arès et les autres Olympiens.

Aphrodite. Arès est l'amant d'Aphrodite, qu'il aime éperdument. Héphaïstos a déjà surpris les amants ensemble et les a capturés à l'aide d'un filet métallique de son invention avant de les exposer aux moqueries des autres dieux, mais cela ne les arrêtera probablement pas. Aphrodite a un effet bénéfique sur Arès, qu'elle rend moins cruel, tandis qu'Arès stimule tout ce qu'il y a de belliqueux et de cruel chez Aphrodite.

Athéna. Arès jalouse et redoute Athéna, qui s'est attribué une partie de ses attributions à sa naissance. Elle est objectivement plus forte que lui et ne se prive pas de le lui rappeler durement, les gestes suivant les paroles, lorsqu'il s'avise de l'oublier, par exemple pendant le combat des dieux durant les événements de l'*Illiade* (chant XXI).

Héphaïstos. Héphaïstos entretient une certaine rancune envers Arès, qui est l'amant de son épouse Aphrodite. Mais en dehors de ce sujet d'amertume, les deux divinités sont amenées à coopérer régulièrement, puisqu'Héphaïstos fabrique souvent armes et armures pour les mortels et même pour les divinités. Le dieu-forgeron a trop de grandeur pour s'abaisser à laisser sa jalousie affecter le reste de son comportement. Les choses changeraient peut-être si Arès en faisait vraiment trop.

Les autres Olympiens. Arès est peu apprécié des dieux et déesses de l'Olympe en général à cause de son caractère violent.

Arès et les divinités hors de l'Olympe.

Deimos et Phobos. Épouvante et Peur sont deux dieux mineurs au service d'Arès, qui l'accompagnent et l'assistent quotidiennement là où il intervient.

Ényo et/ou Ényalios. Il existe une divinité du carnage aux ordres d'Arès dont on ignore la forme réelle. Il s'agit parfois d'une déesse, appelée alors Ényo, et parfois d'un dieu, Ényalios. Certains aèdes pensent qu'Ényalios est un dieu fils d'Arès, d'autres que ce nom n'est qu'un autre nom d'Arès lui-même. Si jamais cela doit avoir une importance, la vérité est à la discrétion du meneur de jeu.

Éris. La Discorde personnifiée s'entend à merveille avec Arès, beaucoup mieux qu'avec Athéna. C'est Éris qui, avec l'assentiment des dieux de l'Olympe, provoque les situations de conflit propices aux combats.

Les Érinyes. Les divinités très anciennes de la vengeance sont promptes à recourir à la violence brutale plutôt qu'à la négociation, et, pour cela, Arès les tient en grande estime.

Nymphes. Arès est proche des nymphes issues des frênes (les Méliades) et des chênes (les Dryades), arbres liés à la guerre (leur bois fournit les hampes des lances). Cependant, en cas de nécessité, ces nymphes obéiraient davantage à Artémis, déesse par excellence des espaces sauvages, plutôt qu'à Arès.

Artémis

Histoire. Artémis, fille de Zeus et de la mortelle Létô et sœur d'Apollon, déclare très vite vouloir demeurer vierge pour l'éternité. Elle se voue à la chasse et à la fréquentation des espaces sauvages, campagnes rocailleuses, forêts, montagnes, mais aussi à la danse, parfois à la musique (il lui arrive de jouer de la lyre, quoique moins qu'Apollon).

Apparence. Parmi les dieux ou lorsqu'elle chasse en compagnie des nymphes, Artémis prend l'apparence d'une jeune femme parvenant tout juste à la fin de l'adolescence, vêtue d'une tunique courte commode pour courir, et équipée d'un arc, d'un carquois toujours rempli et d'un couteau. Artémis ne se montre qu'exceptionnellement aux mortels, mais c'est alors sous une apparence très similaire.

Personnalité. Artémis partage avec Apollon un caractère fier et impulsif. Elle y joint une préférence nette pour la compagnie des nymphes ou des femmes doublée d'un certain dédain du monde masculin, et une affection marquée pour les espaces sauvages et plus généralement ruraux plutôt qu'urbains. C'est une déesse exigeante et qui fait rarement des concessions aux mortels.

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques.

- **Fléaux sous forme de bêtes sauvages.** Lorsqu'Artémis veut punir une communauté humaine, elle lui envoie un fléau, comme Apollon, mais elle ne recourt pas à la maladie : elle manifeste son courroux en provoquant des intrusions des espaces sauvages dans les espaces cultivés, par exemple en envoyant un sanglier géant dévaster les cultures, comme elle le fait à Calydon.

- **La mort fulgurante.** Tout comme Apollon, Artémis recourt à ses flèches pour envoyer une mort rapide aux mortels qu'elle désire tuer. Là encore, il peut s'agir d'une mort fulgurante à titre de châtiment, ou bien d'une mort rapide mais indolore destinée à permettre à des mortels âgés ou souffrants de trouver enfin la paix.

Buts principaux dans la Trame.

- Artémis peut prêter son aide aux jeunes gens, enfants ou adolescents, encore vierges, qui lui vouent un culte particulièrement fervent et s'adonnent comme elle à la chasse. C'est ainsi qu'elle soutient Hippolyte, fils de Thésée, jusqu'à ce qu'Aphrodite le fasse indirectement périr en inspirant à sa mère Phèdre un amour incestueux et destructeur. Une fois que les jeunes gens arrivent à l'âge de se marier, ils entrent dans la sphère d'Aphrodite et d'Héra et doivent donc cesser de se vouer uniquement à Artémis (Hippolyte était coupable d'avoir complètement et ouvertement méprisé le culte d'Aphrodite, c'est-à-dire d'être allé trop loin dans son adoration pour Artémis). Les personnages concernés feraient bien toutefois de se montrer très prudents à cette période de leur vie, car Artémis pourrait se montrer jalouse et prendre la mouche en voyant qu'ils renoncent à se consacrer à elle toute leur vie. Si jamais un personnage décide de le faire (en général une femme), il se doit de conserver sa chasteté toute sa vie. Si une femme qui s'était vouée à Artémis se laisse séduire par un homme, la déesse la châtiara sans pitié. La même chose vaut, de façon encore plus stricte, pour les nymphes chasseresses qui forment l'escorte de la déesse, et pour les rares mortelles qu'elle accepte parfois autour d'elle.

- Artémis parcourt régulièrement la terre en compagnie d'une ou deux dizaines de nymphes et parfois de mortelles qu'elle choisit comme chasseresses. Mais elle se dérobe presque toujours aux regards des mortels, sauf lorsque l'une ou l'un d'eux l'intéresse, auquel cas elle vient à lui en paix. Elle s'entend bien mieux avec les femmes qu'avec les hommes. Si une femme parvient à gagner son estime, elle lui proposera de devenir chasseresse, ce qui consiste à l'accompagner dans ses chasses certaines nuits et à rester vierge toute sa vie.

- Au cours de la guerre de Troie, Artémis est l'une des divinités de l'Olympe les moins impliquées dans le conflit. Elle aide un peu Apollon à soutenir les Troyens, mais sans s'engager outre mesure.

Image : Guillaume Seignac, *Diane la chasseresse*.



Relations avec les autres divinités.

Artémis et les autres Olympiens.

Apollon. Artémis s'entend parfaitement bien avec son frère Apollon et lui est attachée plus qu'à toute autre divinité.

Déméter. Artémis éprouve de la sympathie pour Déméter dont le sort l'a tout de suite apitoyée. Elle se retrouve en partie dans la méfiance de la déesse pour les grandes assemblées de divinités et de mortels et elle pressent chez elle une puissance farouche qui lui plaît. Les deux déesses n'ont pas encore eu d'occasion particulière de se rapprocher, mais il suffirait d'une occasion pour qu'elles lient alliance et amitié.

Dionysos. Artémis se montre assez froide avec le dieu du vin. Bien qu'elle fréquente comme lui les campagnes sauvages, elle n'apprécie pas la foule des bacchantes et ses cortèges avachis, auxquels elle préfère ses bandes de chasseresses silencieuses, rapides et précises, et les courses nocturnes ou les chasses dans des vallons reculés, loin des regards des mortels.

Héra. Artémis entretient des relations assez froides avec Héra, qui peine toujours à oublier que la déesse est le produit d'un adultère de Zeus avec une mortelle. Au cours de la brève théomachie qui survient pendant les événements de l'*Illiade*, Héra châtie durement Artémis pour avoir encouragé son frère Apollon à combattre Poséidon : elle la dépouille de son arc et la gifle, ce qui mortifie la déesse.

Artémis et les divinités hors de l'Olympe.

Séléné. Artémis est très proche de Séléné, la Lune, qui parcourt le ciel chaque nuit et éclaire souvent la déesse pendant ses promenades et ses courses nocturnes à travers bois. Les deux déesses sont les meilleures amies du monde.

Les nymphes. Artémis entretient des liens extrêmement puissants avec les nymphes chasseresses de son cortège. Elle ne fréquente qu'elles d'ordinaire. Très exigeante envers ses compagnes, elle leur accorde en retour une confiance et un appui indéfectibles doublés de sentiments qui dépassent parfois l'amitié.

Athéna

Autres noms. Pallas. Surnommée aussi « Tritogénie ».

Histoire. Athéna est la fille de Zeus et, dans une certaine mesure, de Mêtis, la déesse personnifiant l'Intelligence rusée, que Zeus avale après s'être uni à elle. Quelque temps après avoir avalé la déesse, Zeus commence à ressentir de violents maux de tête et finit par demander à Héphestos de lui donner un coup de marteau sur le crâne. Le dieu s'exécute et, de la fente qu'il ouvre dans le crâne de Zeus, Athéna sort tout habillée et tout armée, en poussant un cri de guerre. La déesse prend aussitôt sur l'Olympe la place qu'elle a toujours gardée depuis. Très vite, Athéna déclare que les choses de l'amour et du sexe n'ont aucun intérêt pour elle et Zeus lui accorde de rester éternellement vierge.

Athéna est une déesse guerrière, tout comme Arès : les deux divinités sont collègues, mais Athéna a tendance à prendre de l'ascendant sur Arès, ce que sa position de fille préférée de Zeus l'encourage encore à faire. Athéna incarne cependant une conception de la guerre différente de celle d'Arès : tandis qu'Arès a tendance à favoriser le déchaînement des instincts violents et la mêlée brutale, Athéna favorise la part plus réflexive du combat, la tactique, la stratégie et toutes les ruses de guerre (y compris le recours à des armes, accessoires ou machines inhabituelles). Mais cela ne veut nullement dire qu'elle se montre plus douce lorsque le moment de s'entretuer arrive.

Athéna est également liée aux travaux manuels et à certains artisanats, en particulier la construction de chars et de navires et le tissage. Lorsqu'une mortelle, Arachné, la défie insolemment dans un concours de tissage, la déesse l'emporte haut la main et métamorphose sa rivale en animal : Arachné devient la première araignée. À Athènes, Athéna est aussi la patronne des potiers et des peintres de vases. À un moment donné, la déesse s'intéresse à la musique et tente de jouer de l'aulos (sorte de hautbois), mais elle y renonce en se rendant compte qu'elle a les joues gonflées pendant qu'elle souffle dans l'instrument, ce qui lui semble ridicule.



Image : Jacques-Louis David, Minerve, 1776-1777.

Apparence. Parmi les dieux, Athéna prend généralement l'apparence d'une femme de l'âge d'une jeune adulte humaine. Elle porte une tunique longue et, par-dessus, un équipement guerrier : un casque à panache, une cuirasse et une lance. Sur sa cuirasse, au cours de l'âge héroïque, vient s'ajouter l'égide que lui confie souvent Zeus, ainsi que la tête de Méduse que Persée lui offre lorsqu'il a achevé de s'en servir pour ses exploits. Lorsqu'elle descend parmi les mortels, la déesse se déguise en prenant l'apparence aussi bien d'hommes que de femmes, et de gens de tous les âges ; à vrai dire, ses déguisements possibles sont très variés. Pour se déplacer rapidement ou discrètement, la déesse peut prendre la forme d'un oiseau, souvent une hirondelle.

Personnalité. Athéna est redoutablement intelligente, sagace, rusée, maligne, tour à tour bienveillante, facétieuse ou retorse. Elle a un caractère très affirmé et une grande fierté. Il lui arrive souvent de jouer des tours aux mortels et aux autres divinités ; parfois, c'est innocent, mais quelquefois ces ruses ne vont pas sans moquerie ou volonté d'humiliation. Athéna est en général très bienveillante à l'égard des mortels, même s'il ne faut pas l'irriter. Ses rares sautes d'humeur semblent parfois inexplicables, mais il n'est pas du tout impossible qu'elles s'inscrivent dans des plans cosmiques à moyen ou long terme. Lorsqu'Athéna s'estime lésée dans ses domaines d'attribution ou insultée, son courroux est implacable.

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques.

- Sur le champ de bataille, Athéna a recours à l'égide de Zeus pour semer terreur et déroute parmi des armées entières. Par exemple, vers la fin de l'âge héroïque, elle s'en sert régulièrement pendant la guerre de Troie.

- Athéna a parfois recours à sa chouette pour envoyer des présages aux mortels. Si l'oiseau se montre ostensiblement dans un lieu donné, on peut être sûr que la déesse observe attentivement ce qui est en train de s'y passer.

- Athéna est l'une des divinités qui recourt le plus volontiers aux théophanies ; elle se montre alors sous la même apparence anthropomorphe que les Grecs lui attribuent sur leurs statues et leurs peintures, mais elle atténue un peu son aura naturelle afin de leur rendre sa vue plus supportable. De telles apparitions lui permettent de prévenir des massacres (elle stoppe ainsi les vellétés de guerre des familles des prétendants morts à la toute fin de l'*Odyssée*) ou encore d'intervenir auprès des rois et des citoyens dans des affaires délicates impliquant dieux et mortels (par exemple pour le procès d'Oreste).

Buts principaux dans la Trame.

- Athéna a obtenu d'être la divinité tutélaire de la cité d'Athènes. Elle en est fière et veille constamment aux intérêts des gens de la ville.

- La déesse garde un œil intéressé sur toutes les personnes rusées qui manifestent de la piété à son égard, quels que soient leur métier, leur ascendance, leur genre, leur âge et leur statut social. S'ils se distinguent à ses yeux par leur intelligence et qu'elles servent les intérêts de l'humanité et/ou ceux de la déesse, elle leur accordera son soutien et les suivra attentivement (mais non aveuglément).

- Au cours de la guerre de Troie, Athéna prend fait et cause pour les Achéens et les soutient ardemment à plus d'une reprise.

Relations avec les autres divinités.

Athéna et les autres Olympiens :

Aphrodite. Athéna n'aime pas Aphrodite, pas plus qu'elle n'aime le sexe ou les sentiments amoureux. Les personnalités des deux déesses divergent beaucoup, et ce qu'elles peuvent avoir chacune de belliqueux, loin de les rassembler, contribue seulement à leur donner des occasions de disputes. Pendant les événements de l'*Illiade*, à un moment où la déesse de l'amour est descendue sur le champ de bataille pour porter secours à l'un de ses protégés, Athéna n'hésite pas à permettre à un héros mortel de voir Aphrodite et de la blesser (légèrement), dans une tentative pour la dissuader de remettre jamais les pieds sur un champ de bataille.

Arès. Athéna juge Arès inférieur à elle en intelligence et en subtilité et réprouve fortement sa cruauté. Elle s'estime en droit d'avoir la préséance sur lui dans tous les domaines, et n'hésite pas à le lui rappeler douloureusement en cas de besoin. Malgré cela, le dieu reste un collègue apprécié lorsque les affaires du cosmos nécessitent qu'ils travaillent ensemble.

Héra. Les deux déesses s'entendent extrêmement bien et agissent de concert à plus d'une reprise. Cela n'exclut pas que leurs intérêts divergent ou qu'elles soient en désaccord régulièrement, mais cela n'entame en rien leur amitié et leur estime mutuelle.

Zeus. Athéna est sans doute la déesse du cosmos qui s'entend le mieux avec son père. Malgré sa sagesse, Zeus a du mal à ne pas la gâter. Athéna essaie de ne pas en abuser, mais le fait quand

même parfois pour mieux faire avancer ses plans. Il arrive cependant de temps à autre que les deux divinités soient en désaccord ; Athéna argumente fermement, mais finit par céder si nécessaire, car elle respecte trop son père pour oser se disputer avec lui.

Dionysos

Autres noms. Bacchos, Iacchos, Bromios.

Histoire. Dionysos est le fils de Zeus et d'une mortelle, Sémélé (l'une des filles de Cadmos), ce qui est un cas unique parmi les divinités de l'Olympe. Mais l'histoire de Dionysos n'est pas à une merveille près. Quelque temps après leur union, Sémélé implore Zeus de se montrer à elle sous sa véritable apparence. Zeus finit par se laisser fléchir, mais Sémélé est littéralement consumée par le spectacle du dieu. Zeus parvient à sauver le fœtus de Dionysos et l'abrite dans sa propre cuisse, où il termine sa gestation. À sa naissance, il est confié par Zeus aux nymphes du mont Nysa, en Thrace, où il reçoit aussi l'attention d'Ino, sœur de Sémélé. Zeus doit parfois le dérober à la jalousie d'Héra, une fois en le déguisant en fille, une autre fois en le transformant temporairement en chèvre, mais la déesse finit par renoncer à se venger sur le jeune dieu.

Comme toute divinité, Dionysos grandit vite, et il se retrouve alors le plus jeune parmi les divinités de l'Olympe, sans encore aucun adorateur. Sa première tâche est de se faire connaître et vénérer parmi les mortels, et c'est cette activité qui l'occupe une bonne partie du temps pendant l'âge héroïque. Il se heurte à l'incrédulité de toute une partie des rois de Grèce, qui doutent qu'un dieu puisse être né d'une simple mortelle.

Le premier incrédule qu'il doit affronter est le roi thrace Lycourgos, qui voulut chasser les nymphes de Nysa. D'abord effrayé, Dionysos finit par contre-attaquer et par frapper de folie Lycourgos, de sorte que le roi massacre sa famille en pensant s'attaquer à des pieds de vigne, avant d'être mis à mort par son peuple.

Une autre fois, alors que Dionysos a pris l'apparence d'un jeune garçon et voyage en mer, son navire est abordé par des pirates qui le capturent malgré sa proclamation de son statut divin. Le pilote, chargé de garrotter Dionysos, se rend compte que ses liens tombent toujours tout seuls et se doute qu'il s'agit bel et bien d'un dieu, mais il ne parvient pas à convaincre ses compagnons. Dionysos fait alors pousser un gigantesque pied de vigne sur le navire, inonde le pont de vin, et transforme les pirates en dauphins.

Par la suite, lorsque Dionysos se rend dans la cité de sa mère, Thèbes, il a affaire à un autre roi incrédule, Penthée, qu'il ridiculise peu à peu avant de le rendre fou et de le faire tuer par sa propre mère et les femmes de la ville.

Même accueil à Argos de la part des filles de Proïtos, et même châtement : une folie meurtrière.

Arrivé à Athènes, le dieu reçoit l'hospitalité bienveillante d'un nommé Icarios et lui fait découvrir le vin, mais lorsqu'Icarios fait à son tour goûter du vin à son entourage, ses amis croient avoir été empoisonnés et le tuent. Ce n'est pas un mince travail que d'être un nouveau dieu.

Dans l'intervalle, Dionysos a réuni autour de lui des adorateurs et surtout des adoratrices, les ménades et les bacchantes, dont certaines l'accompagnent partout où il va tandis que d'autres sont simplement des femmes de la ville, du village ou de la région qu'il traverse et qui répondent à son appel lorsqu'il a besoin de leur appui. L'une des plus célèbres de ces bacchantes n'est autre qu'Ariane de Crète, fille de Minos, que Dionysos sauve après son abandon par Thésée et qui l'accompagne fidèlement, en modérant un peu ses aspects les plus sauvages.

Apparence. Sur l'Olympe ou parmi les divinités, Dionysos a l'apparence d'un homme jeune et imberbe à la longue chevelure bouclée et lumineuse, qui le ferait facilement passer pour une femme. Il porte une tunique courte, est coiffé de couronnes de lierre et de vigne, et tient à la main un thyrsos (un long bâton terminé par une pomme de pin) ou une coupe de vin. Parmi les mortels, il prend une apparence très similaire, en se contentant d'atténuer son aura divine afin de pouvoir passer pour un simple mortel au besoin. Il lui arrive de se déguiser en petit garçon, et il n'est pas impossible qu'il prenne parfois l'apparence d'une femme.

Personnalité. Dionysos est un dieu fondamentalement joyeux et bon vivant, qui aime faire ressortir tout ce que la vie a de merveilleux. Il est très proche des mortels, auxquels il apporte le vin et la vigne pour leur faire oublier leurs soucis et qu'il encourage à faire la fête. Mais malgré son intérêt pour l'humanité, Dionysos a aussi des aspects effrayants. Il est intransigeant sur le respect qui lui est dû en tant que divinité, et toute personne qui nie son statut de dieu s'expose à un courroux implacable et mortel si elle ne change pas bientôt d'avis.

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques.

- Pendant tout l'âge héroïque, Dionysos parcourt la terre avec son cortège bigarré de bacchantes et de bacchants, de nymphes, de satyres, d'ânes et de panthères. C'est le seul dieu de l'Olympe qu'on puisse espérer rencontrer incarné sur terre et affichant son identité de dieu, le seul auquel on puisse parler directement, même s'il faut pour cela croire déjà un peu en lui, faute de quoi il ne se montrera pas ou se déguisera habilement.

- Dionysos est le maître de la vigne, du lierre et des plantes grimpantes en général. Il peut leur faire envahir un endroit ou immobiliser (voire étouffer) une personne en l'espace de quelques instants. Il dispose aussi d'un grand pouvoir sur la nature sauvage, et aime à faire jaillir d'un rocher des sources d'eau, de lait, de vin ou de miel le temps d'impressionner ses admirateurs ou de rassasier et de délasser ses bacchantes.

- Dionysos est aussi le maître de bien des forces inconscientes à l'œuvre dans l'esprit et le corps des humains. Il sait les déchaîner, parfois pour le plaisir de ses adorateurs par l'intermédiaire du vin et de l'allégresse, mais parfois aussi pour châtier quelqu'un : il lui envoie alors des hallucinations et le frappe de folie meurtrière. Quand la victime reprend ses esprits, elle se rend compte qu'elle a horriblement tué, parfois à mains nues, sa famille, ses amis ou ses plus proches alliés...

Buts principaux dans la Trame.

- Le but principal de Dionysos est de se faire reconnaître en tant que dieu partout en Grèce et dans le reste du cosmos (mais surtout en Grèce). Il va de région en région pour répandre son culte et ses bienfaits, mais aussi, au besoin, châtier les incrédules.

- Il apporte régulièrement son aide à ses fidèles et à quiconque est en lien avec ses domaines d'attribution. Il prête aussi assistance à ses quelques enfants : les principaux sont les deux fils que lui donne Ariane, Oinopion et Staphylos, mais il est possible qu'il en ait d'autres.

Relations avec les autres divinités.

Dionysos et les autres divinités olympiennes.

Dionysos est très peu présent sur l'Olympe, ce qui ne veut pas dire qu'il ne s'entende pas avec les autres divinités.

- **Aphrodite.** Étonnamment, les deux divinités ne sont pas particulièrement proches. Peut-être même sont-elles un peu en rivalité, étant donné leur façon similaire de s'emparer de l'esprit des mortels ou de les influencer. Mais il ne s'agit pas d'un conflit de fond, car leurs domaines d'attribution sont bien plus complémentaires qu'opposés.

- **Apollon.** Aussi étrange que cela puisse paraître, les deux dieux s'entendent très bien, au point qu'ils finissent par partager le sanctuaire de Delphes (en alternant, six mois chacun). Apollon, comme Dionysos, a ses aspects impulsifs et passionnés, et il apprécie cela chez son jeune frère. Dionysos, lui, est attiré par le goût du dieu pour la beauté, pour les arts et pour les réjouissances.

- **Artémis.** Dionysos apprécie Artémis, qui, comme lui, recherche les espaces sauvages et aime parcourir la terre. Pourtant, Artémis ne lui rend pas du tout la pareille. Trop de choses les séparent, sans doute.

- **Athéna.** Normalement, Athéna pourrait ne pas apprécier Dionysos davantage qu'Artémis. Mais elle a davantage de sympathie pour lui, car elle est sensible à l'ingéniosité de ses ruses et à ses talents occasionnels de stratégie.

- **Héphaïstos.** Un autre dieu avec lequel Dionysos s'entend très bien. Héphaïstos se joint même au cortège du dieu de temps en temps, et son jeune frère l'accueille avec joie.

- **Héra.** L'épouse de Zeus s'est montrée peu amène avec le jeune dieu dans les premiers temps, adultère oblige, mais elle semble ne plus tenir rigueur à Dionysos.

- **Zeus.** Dès avant sa naissance, Dionysos se sent encouragé par son divin père et s'entend bien avec lui.

Dionysos et les autres divinités hors de l'Olympe.

- **Les nymphes.** Dionysos connaît depuis sa naissance les nymphes des bois, des montagnes et de la campagne sauvage, ainsi que celles des sources. En revanche, il navigue assez peu et ne connaît presque pas les nymphes de l'Océan (Océanines, Néréides et autres nymphes des mers).

Eileithuia

Histoire. Eileithuia est la fille de Zeus et d'Héra. Elle est la divinité de l'enfantement et c'est en particulier elle qui préside aux accouchements. Lorsqu'elle n'est pas en bas dans le monde des mortels, elle séjourne en général sur l'Olympe, dans une petite demeure à part ou dans le palais d'Héra.

Apparence. Eileithuia a l'apparence d'une femme d'âge moyen vêtue d'une robe longue. Elle peut aisément se faire passer pour une servante, une nourrice ou une esclave lorsqu'elle a besoin de prévenir ou de conseiller des mortels.

Personnalité. En général, Eileithuia est une déesse bienveillante envers les mortels, surtout envers les femmes. Mais elle est au service des grands dieux olympiens et il lui arrive de devoir causer des ennuis aux femmes enceintes ou en couches : elle n'aime pas cela, mais se plie sans difficulté aux ordres, surtout lorsque la chose lui paraît juste.

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques. Eileithuia n'intervient dans la vie des mortels que pour les choses relevant de son domaine, c'est-à-dire la grossesse, l'accouchement et les tout premiers jours des nouveaux-nés. Si elle se montre bienveillante, la grossesse se passe bien, le bébé vient au monde au terme du délai habituel, l'accouchement se fait aisément et presque sans douleur et le nouveau-né est en pleine santé. Si elle a quelque chose à reprocher à la mère, en revanche, elle peut lui rendre la vie très pénible pendant la grossesse : vomissements, saignements, maux de ventre, crampes, migraines, gestation débouchant sur un accouchement prématuré ou au contraire prolongée au-delà de la normale, accouchement douloureux avec saignements pouvant mettre en danger la vie de la mère et de l'enfant...

Buts principaux dans la Trame et relations avec les autres divinités. Eileithuia est une déesse peu influente qui obéit essentiellement aux ordres d'Héra et, après elle, des autres dieux. Son rôle dans la Trame peut être plus décisif qu'on ne peut se l'imaginer à première vue, car en retardant ou en accélérant un accouchement, on peut modifier l'ordre des naissances et donc la prééminence de l'enfant au sein de sa future famille, en tant qu'héritier du pouvoir ou des richesses, par exemple. C'est par ce moyen qu'Héra s'assure qu'Eurysthée naisse avant Héraclès et soit donc l'héritier du trône de sa cité, supérieur en autorité à Héraclès qui doit plus tard lui obéir pendant ses douze travaux. Si Eileithuia obéit en général à Héra, il lui arrive de privilégier parfois les vœux d'autres divinités voire de mortelles, surtout si elles savent se montrer persuasives.

Hébé

Histoire. Hébé (Jeunesse) est la fille de Zeus et d'Héra. Elle est la Jeunesse personnifiée. Après sa naissance, elle joue plus ou moins un rôle de servante sur l'Olympe : elle sert parfois le nectar et l'ambrosie aux dieux avant l'enlèvement de Ganymède, aide Héra à atteler son char, baigne Arès, etc. Pendant l'âge héroïque, Héraclès, après sa mort et son apothéose, est admis sur l'Olympe et épouse Hébé.

Apparence. Parmi les dieux comme parmi les mortels, Hébé a l'apparence d'une belle jeune femme dans la fleur de l'âge, éclatante de vie et de santé.

Personnalité. Hébé est une déesse souriante, enjouée et conciliante, mais dans le même temps réservée voire timide : elle n'est pas du genre à s'imposer parmi les autres dieux.

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques. Contrairement à la plupart des enfants divins de Zeus, Hébé ne fréquente pas du tout les mortels et quitte rarement l'Olympe. Elle n'intervient pas dans les affaires des mortels.

Buts principaux dans la Trame et relations avec les autres divinités. Hébé n'a pas d'ambition particulière au-delà de son rôle actuel : s'employer au confort des dieux et déesses de l'Olympe et obéir à sa mère Héra et à son père Zeus (des deux, Héra est celle qui lui accorde davantage d'attention afin de s'assurer de son obéissance). Après son mariage avec Héraclès, Hébé est heureuse auprès de son époux et il est probable qu'elle ferait tout pour servir ses intérêts. Cela pourrait lui occasionner de cruels dilemmes si les intérêts ou les exigences d'Héraclès en tant que dieu venaient à entrer en conflit avec les obligations d'Hébé auprès d'Héra ou de Zeus.

Héphaïstos

Histoire. Héphaïstos est le fils de Zeus et d'Héra⁵². À la naissance d'Héphaïstos, les deux divinités se disputent et Héra lance Héphaïstos du haut de l'Olympe dans la mer. Thétis et Eurynomé, deux Océanines (nymphes des mers) le recueillent et l'élèvent avec leurs sœurs. Il reste là assez longtemps et c'est sous la mer qu'il manifeste sa prédilection pour la métallurgie, en forgeant des bijoux pour les nymphes (*Iliade*, chant XVIII). Héphaïstos remonte finalement sur l'Olympe où il est accueilli par les dieux. Héphaïstos s'acquiert le respect de tout le monde en tirant vengeance d'Héra de façon ingénieuse : il forge un trône magique somptueux qu'il offre à Héra, laquelle ne parvient plus à s'en relever et doit le supplier de la pardonner pour qu'il la libère. Arès tente de fléchir Héphaïstos sans succès, et c'est finalement Dionysos qui, grâce à une coupe de vin ou deux, le remet de bonne humeur.

Héphaïstos et Héra ont de meilleures relations par la suite, mais, quelque temps après, Héphaïstos se trouve pris une seconde fois dans une dispute entre les époux divins lorsqu'Héra s'acharne contre Héraclès et qu'à un moment donné, elle fait dériver son navire jusqu'à l'île de Cos. Héphaïstos tente d'aider Héra mais tous deux se font surprendre par Zeus, qui avait déclaré publiquement qu'il jetterait du haut de l'Olympe tout dieu qui aiderait Héra dans ses persécutions (*Iliade* chants I et XV). Héphaïstos se trouve ainsi jeté une seconde fois du haut de l'Olympe, et, cette fois, il atterrit en Grèce sur l'île de Lemnos, dont les habitants l'accueillent. De là vient qu'Héphaïstos possède des forges à Lemnos.

Par la suite, heureusement, Héphaïstos se tient à l'écart et n'est plus victime des dégâts collatéraux des colères de ses parents. Il devient rapidement le dieu forgeron attitré des Olympiens, dont il forge les demeures de bronze sur l'Olympe ainsi que toutes sortes d'objets de la vie quotidienne. Il met régulièrement ses talents au service des divinités, mais aussi des mortels, en particulier de grands héros comme Achille pour qui il forge un nouvel équipement guerrier à la demande de Thétis pendant les événements de l'*Iliade*. Héphaïstos exerce un charme étonnant sur les déesses les plus ravissantes : il a une liaison avec la plus jeune des trois Grâces (les Charites), une nommée Aglaïa, et par la suite il finit par épouser Aphrodite en personne. Cette dernière lui fait parfois des infidélités avec Arès, mais le dieu a déjà réussi à les surprendre et à les ridiculiser grâce à un filet magique, ce qui calme les ardeurs des autres soupirants de la déesse de l'amour.

Apparence. Même sous sa véritable apparence, Héphaïstos est assez laid et boiteux de naissance, ce qui n'a pas manqué de surprendre tout le monde. Ses chutes pendant son enfance ne l'ont pas arrangé, même si elles n'ont jamais sérieusement mis sa santé en danger (un dieu est immortel et a la tête dure, même nouveau-né). Sur l'Olympe, Héphaïstos arbore souvent la tenue

⁵² Je ne retiens pas ici la variante dans laquelle Héra l'enfante toute seule : je préfère retenir ça pour l'origine de Typhée.

de son métier de forgeron, avec son marteau et son tablier de cuir. En outre, il est barbu et assez poilu. Il apparaît très rarement aux mortels, et prend alors la forme d'hommes mûrs et barbus, souvent eux-mêmes forgerons, ou alors de vieillards. Mais Héphaïstos a aussi des talents de métamorphose certains (il peut notamment prendre l'apparence de hautes flammes), même s'il s'en sert peu souvent. Ces talents lui viennent peut-être du temps passé auprès de Thétis et des nymphes marines, passées maîtresses dans ce domaine.

Personnalité. Héphaïstos est un dieu intelligent et rusé. Malgré ses rudes débuts sur l'Olympe, il a conservé un caractère optimiste, aimable, attentionné, très serviable et quelque peu facétieux. Il avait une estime de lui-même très basse à ses débuts, la faute à son histoire familiale compliquée. En dehors de son domaine, il n'est pas toujours très à l'aise quand il s'agit de s'imposer, mais il a su s'affirmer peu à peu et se faire respecter. Sans être rancunier, il n'hésite pas à se venger publiquement quand il est offensé ou victime d'une injustice, mais il privilégie généralement la ruse à la force.

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques.

- **L'artisanat divin.** Héphaïstos est un dieu artisan dont la maîtrise de la métallurgie est si parfaite qu'elle relève de la magie. Il a réalisé une multitude d'objets pour le compte de divinités et de mortels. C'est en général de cette façon qu'il prend part à la Trame. Aussi curieux que cela puisse paraître, il ne forge jamais d'arme offensive mais uniquement des armes défensives (armures et boucliers). Le foudre de Zeus n'est pas l'œuvre d'Héphaïstos mais des Cyclopes. Outre des équipements guerriers, Héphaïstos est amené à forger des bijoux, des couronnes, des sceptres, des éléments de mobilier en métal (par exemple des sièges et des trépieds), et des statues de bronze représentant des animaux ou des humains. Ses trépieds et ses statues peuvent se mouvoir tout seuls comme s'ils étaient vivants (au point qu'il faut les fixer avec des chaînes quand on veut les immobiliser pour de bon). Héphaïstos a aussi été l'un des principaux dieux à façonner Pandora, la première femme.

- **Un dieu rusé.** Héphaïstos n'est pas un dieu du combat, ni un dieu agressif. Lorsqu'il a besoin de s'en prendre à quelqu'un, il utilise la ruse, et affectionne particulièrement le recours aux liens, chaînes et autres entraves. Inversement, il a le pouvoir de délier ces mêmes entraves. Si jamais il doit se battre, il finira probablement par fuir pour se mettre à l'abri et réclamer justice à Zeus, ou, à défaut, préparer sa vengeance avec ruse.

- **L'aspect de feu.** Héphaïstos se métamorphose parfois en feu ardent pour intervenir parmi les mortels. Sous cette forme, il est capable d'en remonter à un dieu-fleuve (*Illiade*, chant XXI).

Buts principaux dans la Trame.

- Contrairement à beaucoup d'autres divinités, Héphaïstos a eu très peu de descendants mortels et cela ne semble pas le préoccuper. Citons simplement Kabeiros, ainsi que Palaimonios, l'un des Argonautes, lui-même infirme.

- Héphaïstos sait cependant protéger ses serviteurs en cas de besoin, notamment ses prêtres.

- Héphaïstos possède des forges souterraines à Lemnos et en Trinacrie (Sicile) sous l'Etna. Il veille à les visiter et à les entretenir régulièrement.

- Une autre de ses charges est de veiller au bon état des bâtiments et des créations divines un peu partout, aussi bien sur l'Olympe, où il a un atelier, que dans le monde souterrain (en collaboration avec Hadès). C'est aussi lui qui s'assure de la solidité des chaînes qui retiennent prisonniers les grands captifs cosmiques (comme Prométhée jusqu'à sa libération par Héraclès⁵³).

Relations avec les autres divinités.

Héphaïstos et les autres Olympiens.

Aphrodite. Héphaïstos est passionnément amoureux de son épouse Aphrodite. Il est conscient que l'inverse est moins vrai. Les infidélités d'Aphrodite ne l'ont jamais rendu haineux, mais il n'est

⁵³ Cf. le *Prométhée enchaîné* d'Eschyle, dont une scène montre Héphaïstos en train d'enchaîner Prométhée sur ordre de Zeus.

pas inaccessible à la jalousie et ne manque jamais de réclamer justice ou de se venger lui-même en cas de besoin.

Apollon et Artémis. Héphaïstos n'entretient que des relations assez lointaines avec les deux jumeaux enfants de Zeus. Il se sent plus proche de leur mère, Létô, qui, comme beaucoup de nymphes, a parfois recours à ses services. Il est en froid avec Apollon depuis que le dieu, emporté par le chagrin, a foudroyé certains de ses Cyclopes ; mais Zeus a puni cet excès, heureusement.

Arès. Le principal rival d'Héphaïstos auprès d'Aphrodite, et qui plus est un dieu avide de violence, ce que le dieu-forgeron désapprouve. Les deux dieux tendent à s'éviter, même si Héphaïstos s'exécute d'un air sombre quand Arès a besoin de ses services.

Athéna. Héphaïstos et Athéna s'entendent bien : leur intelligence rusée, leur soif de justice et leur rapport modéré à la violence les rapprochent. Il paraît même qu'Héphaïstos aurait fabriqué une chouette mécanique à la demande d'Athéna (voyez le film *Le Choc des titans* de Desmond Davis, 1981)...

Déméter. Héphaïstos ne connaît pratiquement pas Déméter, qui évite la plupart des Olympiens. La posture d'exilée de la déesse et ses démêlés avec Zeus lui rappellent sa propre histoire, et il serait assez curieux de faire sa connaissance.

Dionysos. Les deux dieux s'entendent fort bien. Héphaïstos rend régulièrement visite à Dionysos et à ses Ménades.

Hadès. Les deux dieux s'entendent bien et travaillent régulièrement ensemble pour maintenir en bon état les infrastructures des Enfers, du Tartare et des diverses prisons souterraines. Héphaïstos a beau ne pas apprécier beaucoup le contact avec le monde des morts, il se sent à l'aise dans ce monde d'êtres difformes, souvent sous-estimés et moins idiots qu'on ne croit.

Héra. Héphaïstos a une histoire familiale longue et tumultueuse avec sa mère (cf. « Histoire » plus haut) mais les choses se calment peu à peu.

Hermès. Héphaïstos est très souvent en contact avec Hermès, qui est parfois son seul contact avec le monde extérieur quand il reste enfermé dans ses forges de Lemnos ou de Trinacrie pour parfaire une nouvelle création.

Poséidon. Héphaïstos ne se sent pas très proche de Poséidon, peut-être justement parce qu'il a noué très tôt des liens avec d'autres divinités marines qui ne s'entendent pas toujours bien avec le dieu au trident : Thétis, les Océanines, les Vieillards de la mer...

Zeus. Héphaïstos et son père ont connu des débuts assez rudes ensemble (cf. « Histoire » plus haut) mais les choses se sont rapidement stabilisées à partir du moment où Héphaïstos a su se venger d'Héra et montrer ses talents de dieu-forgeron. Depuis lors, Zeus se comporte convenablement avec son fils, et Héphaïstos apprécie son sens de la justice, même s'il craint et déteste ses moments de colère.

Héphaïstos et les divinités hors de l'Olympe.

Les Cyclopes. Héphaïstos dirige les plus anciens des Cyclopes, qui travaillent dans ses forges à Lemnos et sous l'Etna. Il les dirige d'une main de fer, avec sévérité mais justice, et il a beaucoup d'attachement pour eux.

Les Océanines (dont Thétis et Eurynomé), les Vieillards de la mer. Héphaïstos a été recueilli tout enfant par Thétis et Eurynomé, deux Océanines (nymphes des mers), et leurs consœurs. Il les considère comme des membres de sa famille à part entière. Il se sent également lié aux Vieillards de la mer, même s'il ne les a pas vus souvent.

Le Scamandre/Xanthos (dieu-fleuve coulant devant Troie). Pendant les événements de l'*Illiade*, Héphaïstos, à la demande d'Héra, doit se matérialiser sous forme de hautes flammes pour contraindre le dieu-fleuve à cesser de s'en prendre à Achille. Le dieu-fleuve lui en tient évidemment rigueur, mais les deux divinités ne sont pas amenées à se croiser souvent.

Hermès

Autres noms. Surnommé « Argeïphontès » (peut-être « le tueur d'Argos »). Parfois appelé le « psychopompe » (conducteur des âmes).

Histoire. Hermès est le fils de Zeus et de la nymphe Maïa, elle-même une fille d'Atlas. Il naît sur le mont Cyllène, dans une caverne où la nymphe a sa résidence. Dès ses premiers instants, le petit dieu se distingue par son intelligence, sa ruse et sa friponnerie. Dès que sa mère a tourné le dos, il saute de son berceau, rencontre une tortue et a l'idée d'inventer un instrument de musique en utilisant sa carapace comme caisse de résonance : il fabrique alors la première lyre.

La nuit venue, il va se promener en Piérie et croise un troupeau de bœufs sacrés appartenant à Apollon. Pris d'une petite faim, il ramène le troupeau jusque dans sa grotte, mais il prend soin de les faire marcher à reculons afin de tromper tout poursuivant. Il fait toutefois une pause près du fleuve Alphée et y fait griller un peu de viande, non sans réserver des parts aux autres dieux de l'Olympe auxquels il adresse le fumet de la grillade.

Au petit jour, de retour chez Maïa, il fait valoir son ambition de faire bientôt son entrée sur l'Olympe. Dans l'intervalle, Apollon, surpris et dérouté, a fini par comprendre la ruse et arrive à la grotte de Maïa. Hermès proteste en vain de son innocence en tant que nouveau-né : Apollon le menace, mais le petit dieu lui vole son carquois, ce qui ne fait qu'augmenter la colère d'Apollon lorsqu'il comprend ce nouveau larcin. Outré, Apollon emmène Hermès jusque sur l'Olympe, où Zeus écoute les deux parties et retient mal ses sourires devant l'aplomb du petit menteur. Il réconcilie les deux dieux en demandant à Hermès d'offrir sa lyre à Apollon.

Parmi les dieux, Hermès obtient pour domaine d'attribution le commerce, le transport de messages, le rôle de psychopompe auprès des ombres en partance pour le monde souterrain, certains arts divinatoires et un certain contrôle sur plusieurs animaux (lions, chiens, sangliers) ainsi que, paradoxalement, la protection des troupeaux. Hermès partage ses fonctions de messager des dieux avec la déesse Iris.

Image : Ubaldo Gandolfi, *Mercure sur le point de décapiter Argus*, 1770-1775.

Apparence. Parmi les dieux, Hermès revêt l'apparence d'un homme jeune, imberbe, vêtu d'une tunique et d'un manteau de voyage. Il dispose de sandales volantes (pas nécessairement ailées). Il possède plusieurs sceptres : la baguette d'or, qu'il utilise principalement pour endormir qui il veut ou pour guider les ombres vers l'Hadès, et le caducée, bâton autour duquel s'enroulent deux serpents entrelacés.

Personnalité. Hermès est un dieu intelligent, rusé et facétieux. Ce sont sur ces atouts, mais aussi sur son éloquence, son entregent et son sens de la négociation, qu'il compte pour se faire respecter parmi les dieux de l'Olympe et plus généralement pour parvenir à ses fins. Hermès est aussi un dieu profondément pacifique : il n'a aucune attirance pour les affrontements physiques et il ne craint pas de le dire, sans se soucier des moqueries ou des reproches que cela pourrait lui attirer de la part de certains dieux (au chant XXI de l'*Illiade*, il refuse de se



battre contre Létô et lui concède la victoire sans hésiter).

Pouvoirs et modes d'intervention spécifiques.

- Auprès des mortels, Hermès prend généralement la forme d'un jeune homme d'une grande prestance qui pourrait être un berger ou un voyageur étonnamment beau, ou alors un jeune prince. Il se contente souvent de venir discuter, de proposer une idée ou d'amener son interlocuteur à en avoir une, ou encore de lui donner un objet utile, avant de repartir aussi soudainement qu'il est venu, laissant soupçonner seulement alors sa véritable nature.

- Hermès n'intervient pas souvent auprès des mortels, du moins pas auprès des souverains et des héros fameux. Il semble ne pas dédaigner de venir en aide aux marchands, aux voyageurs et aux voleurs, même appartenant aux couches sociales les plus basses.

- Hermès n'est d'aucun secours aux mortels dans une situation de combat physique direct. Il garde en revanche un œil sur les gens qui rusent pour éviter, prévenir, fuir ou finir sans dommage un combat et c'est à ceux-là qu'il sera enclin à venir en aide.

Buts principaux dans la Trame.

- Hermès est peu impliqué personnellement dans les grands enjeux cosmiques. Il se contente de relayer les volontés de Zeus et des autres divinités de l'Olympe auprès des divinités résidant ailleurs dans le cosmos (par exemple Calypso et Circé dans l'Odyssée). Il lui arrive cependant d'aider les Olympiens de façon décisive : dans certaines versions du combat entre Zeus et Typhée, c'est Hermès qui rend à Zeus les tendons que Typhée, vainqueur dans un premier temps, lui avait coupés ; ailleurs, c'est lui qui délivre Arès enfermé dans une jarre par les Aloades.

- Hermès vient en aide à plusieurs héros souvent peu connus et exerçant des professions peu nobles. Il aide ainsi Autolycos en lui conférant des compétences de voleur et en l'aidant à maquiller les bêtes (par exemple pour les faire paraître d'une autre couleur qu'elles ne sont et ainsi se les approprier plus facilement). Il aide ponctuellement Priam à récupérer le corps d'Hector dans l'Iliade puis Ulysse contre Circé dans l'Odyssée (probablement de sa propre initiative). Il vient aussi en aide à ses enfants. Les principaux sont Myrtilos, Pan et Hermaphrodite. Myrtilos est le cocher d'Oinomaos qui aide Pélops en sabotant le char de son maître pendant la course ayant pour enjeu la main de la fille d'Oinomaos, Hippodamie. Pan est le dieu à pieds de chèvres que tous les Olympiens jugent adorable, à commencer par Dionysos qui ne le quittera plus. Hermaphrodite est la jeune personne au sexe double issue de l'union fugace entre Hermès et Aphrodite.

Relations avec les autres divinités.

Hermès et les autres Olympiens.

- **Arès.** Hermès et Arès n'ont habituellement rien en commun. Cependant, Arès a une dette envers Hermès à partir du moment où ce dernier le libère de la jarre où l'avaient enfermé les Aloades⁵⁴.

- **Athéna.** Les deux divinités s'entendent bien et coopèrent régulièrement pour venir en aide à des héros (Persée, Héraclès, Ulysse), notamment en leur apportant des objets ou des armes utiles.

- **Héra.** Hermès est en froid avec Héra à partir du moment où il tue Argos, le gardien à mille yeux qu'elle avait préposé à la garde d'Io changée en vache. La déesse, cependant, sait garder la mesure dans ses contrariétés et fait toujours volontiers appel aux services du dieu.

- **Zeus.** Hermès, sans en avoir l'air, est un relai du pouvoir et de l'autorité de Zeus tout aussi capital qu'Athéna et Apollon dans d'autres domaines. Il a toute l'estime et la confiance du dieu des dieux, qui sait qu'Hermès, malgré ses facéties, n'en abusera jamais.

Hermès et les autres dieux hors de l'Olympe.

- **Iris.** Hermès et Iris se partagent harmonieusement leurs fonctions de messagers des divinités olympiennes. Ils se voient peu mais s'entendent bien, même si Hermès trouve Iris quelque peu rigide dans sa façon d'assumer ses fonctions de porte-parole des dieux.

⁵⁴ Iliade, V, 388-391.

- **Les nymphes.** Hermès est le fils d'une nymphe, et, à ce titre, il a beaucoup fréquenté les nymphes à sa naissance. Il en garde un grand respect envers elles.

- **Les divinités résidant sur terre.** C'est souvent Hermès qui se charge d'aller porter les messages aux divinités qui résident sur terre dans des lieux reculés, notamment Calypso et Circé (dans l'Odyssée) mais aussi beaucoup d'autres, comme Okéanos et Téthys ou encore les Vieillards de la mer. De ce fait, il a souvent de bons rapports avec ces dieux dont il est parfois le seul lien avec le reste du monde divin.

Catalogue des autres divinités grecques

Les divinités anciennes

Voici à présent une présentation des divinités les plus anciennes du cosmos, nées avant les dieux de l'Olympe. Ces divinités incarnent souvent un fondement physique du cosmos qu'elles personnifient (par exemple, Gaia est le disque de la terre, Ouranos est la voûte du ciel, etc.). D'autres sont des principes abstraits et ne se manifestent pas physiquement : on se contente de sentir leur présence lorsqu'elles sont là. Hormis Éros, ces divinités n'ont pas d'aspect anthropomorphe.

Chaos. Chaos est la toute première divinité à exister dans le cosmos. C'est la forme d'existence la plus ancienne et la moins élaborée qui soit. Chaos est un gouffre informe et sans limite, un vertige permanent balayé par des vents imprévisibles. Chaos semble n'avoir aucune personnalité propre.

Gaia (Terre). Gaia est la première divinité au sens fort du terme, douée de personnalité et de volonté. Issue de Chaos, elle est la terre ferme et stable autour de laquelle s'organise le cosmos. C'est la première divinité à élaborer une Trame avec ses propres projets pour faire advenir le Destin mais aussi pour l'infléchir à son avantage : après avoir engendré Ouranos (Ciel), elle le fait châtrer par son fils cadet, Cronos, afin d'avoir de nouveau davantage de liberté. Lorsque Cronos devient tyrannique puis est supplanté par Zeus, Gaia joue d'abord un double jeu, tantôt en soutenant Zeus et les Olympiens, tantôt en s'opposant à Zeus de peur qu'il ne devienne lui aussi tyrannique. Elle semble finalement s'être faite à la domination des Olympiens, mais ses intentions sont difficiles à deviner. Les enfants de Gaia sont tout aussi ambigus qu'elle, partagés entre des pulsions sauvages et une sagesse immémoriale.

Éros (Désir). Apparu en même temps que Gaia, il est le principe universel de l'attraction qui maintient le cosmos ensemble, qu'il s'agisse de la cohérence de la matière ou du désir qui rapproche les êtres animés. D'abord abstrait, il prend bientôt la forme d'un gamin ailé, facétieux et manipulateur. Aphrodite, depuis sa naissance, est parvenue à contrôler quelque peu le caractère imprévisible et parfois chaotique ou cruel du dieu primordial.

Ouranos (Ciel). Né de Gaia et uni à elle, Ouranos n'est d'abord mû que par le désir, sous l'influence d'Éros. Il donne à Gaia de multiples enfants mais reste allongé sur elle sans les laisser sortir à la surface de leur mère. Sa castration par Cronos oblige Ouranos à s'écarter de Gaia et à former la voûte du ciel. Depuis ce moment, calmé, il maintient la forme du cosmos avec l'aide des autres divinités célestes. Contrairement à ses descendants, Ouranos n'a jamais vraiment comploté pour exercer un pouvoir cosmique.

Érèbe (Ténébreux). Né de Chaos, frère et mari de Nyx (Nuit), Érèbe incarne l'obscurité cosmique des lieux jamais éclairés par les astres. Il ne fréquente ni les mortels ni les autres dieux et semble se satisfaire d'arpenter les immensités obscures des tréfonds de Gaia et des confins du cosmos.

Nyx (Nuit) et ses enfants. Sœur et épouse d'Érèbe, Nyx est la Nuit cosmique, celle qui recouvre le monde tous les soirs. Sans avoir pris part directement aux grands conflits cosmiques, elle est plus impliquée dans les affaires des dieux et des mortels que son frère. C'est une divinité énigmatique qui fréquente peu les dieux, mais qui est respectée et crainte, principalement en raison de ses mystères et surtout de sa progéniture monstrueuse : les enfants de la Nuit sont tous

puissants et mystérieux. Ils sont au mieux énigmatiques comme les Moires (qui seules connaissent entièrement le Destin) ou les Kères (Destins individuels des mortels), ou encore Hypnos (Sommeil), les mille Oneiroi (Songes) ou les Hespérides (nymphe du bout du monde), au pire et plus souvent maléfiques, comme Thanatos (Trépas), Mòmos (Reproche), Éris (Discorde, qui vient s'opposer à Éros) ou Némésis (Vengeance). Par bonheur, Nyx et ses enfants se sont pliés sans problème à l'ordre cosmique imposé peu à peu par les générations divines successives.

Les Erinyes (ou Furies). Filles d'Ouranos et de Gaïa, les Erinyes sont, comme Némésis, une incarnation du principe de vengeance réparant les torts. Leur but est plus précisément de venger les meurtres commis entre les mortels. Elles poursuivent de leur fureur les meurtriers et causent leur perte, en faisant d'eux des exilés et des misérables avant de les rendre fous, et en encourageant les familles, amis et alliés des victimes à poursuivre les meurtriers pour les tuer. Naturellement, le meurtre engendrant le meurtre, un cycle de vengeance sans fin se met en place dès le tout premier meurtre commis dans le cosmos et les Erinyes en tirent leur pouvoir. Au fil du temps, leur règne est remis en cause peu à peu par des divinités comme Apollon et Athéna, à mesure que Zeus impose une conception plus nuancée de la justice et lutte contre les vengeance personnelles afin de les remplacer par des procès en bonne et due forme.

Les Titans

Fils et filles de Gaïa, les Titans reçoivent ce nom lorsqu'ils se révoltent contre leur père Ouranos, que Cronos castré : Ouranos maudit alors ses enfants qui ont « tendu » trop haut et seront châtiés à l'avenir. De fait, Cronos et les autres Titans sont ensuite supplantés par les fils et filles de Cronos. Les Titans sont des divinités anthropomorphes, qui peuvent prendre une taille variable selon leurs souhaits, comme les Olympiens (leur taille naturelle est gigantesque, mais ils peuvent changer d'aspect afin d'avoir la même taille que des mortels). Seuls les Cyclopes et les Cent-Bras ont un aspect différent et gardent toujours leur taille gigantesque.

Ceux qui participent à la Titanomachie :

Cronos (le Fourbe). Cronos est le plus intelligent, le plus rusé et le plus courageux des Titans. C'est lui qui accepte de castrer Ouranos lorsque sa mère Gaïa conçoit cette ruse. Après la malédiction d'Ouranos, Cronos prend le pouvoir dans le cosmos et épouse sa sœur Rhéa. Mais il se change peu à peu en un souverain tyrannique et paranoïaque. Persuadé que ses enfants se retourneront un jour contre lui comme il s'est retourné contre Ouranos, il les dévore dès que Rhéa en accouche. La survie et la révolte de Zeus, qui l'oblige par ruse à recracher ses frères et sœurs, ne fait que le conforter dans son délire paranoïaque. Vaincu et enfermé dans le Tartare pour l'éternité, Cronos y ressasse à jamais ses griefs et ses projets de vengeance contre Zeus et ses autres enfants, mais aussi contre Rhéa qu'il hait depuis qu'elle a aidé Zeus à survivre.

Rhéa. Sœur et épouse de Cronos, Rhéa est elle aussi rouée et combattive. Contrairement à son frère, sa grande soif de pouvoir ne lui fait pas perdre toute humanité et elle finit par haïr Cronos en le voyant dévorer ses enfants les uns après les autres ; c'est pour cela qu'elle ruse en remplaçant le petit dernier, Zeus, par une pierre. En remerciement, Zeus n'enferme pas Rhéa dans le Tartare. Ayant renoncé à toute prétention au pouvoir, la déesse s'est retirée et vit sans doute quelque part aux confins du cosmos, loin de tout contact avec les mortels. Zeus ou ses autres enfants lui rendent encore visite de temps à autre, car son savoir sur les choses du cosmos est aussi grand que son âge. Aller trouver Rhéa aux confins du cosmos pour lui demander une information rare peut constituer une aventure ou une étape importante pour un groupe de héros. Ces derniers devraient alors garder en mémoire qu'en cas de maladresse, ils encourraient le châtiment approprié pour quiconque s'en prend à la mère de Zeus.

Japet et Théia. Second plus rusé des Titans après Cronos, Japet est un allié constant pour son frère et l'un des grands guerriers de la Titanomachie. Sa sœur et épouse Théia combat à ses côtés.

Vaincus à l'issue de cette guerre, tous deux sont jetés dans le Tartare où ils croupissent pour l'éternité.

Hypérion (l'Orgueilleux). Autre puissant Titan allié de Cronos, Hypérion est connu pour son orgueil démesuré. Sans doute aurait-il fini par vouloir supplanter Cronos lui-même. Mais il a été défait comme les autres et enfermé dans le Tartare.

Coïos et Phoibé, Créïos. Ces Titans sont peu évoqués dans les textes antiques. On sait qu'ils ont été puissants et se sont battus du côté de Cronos, puis ont été jetés dans le Tartare. Il est probable qu'ils n'ont pas changé d'alliances depuis. Coïos et Phoibé sont à la fois frère et sœur et époux.

Ceux qui ne participent pas à la Titanomachie :

Tous les Titans n'ont pas combattu aux côtés de Cronos. Plusieurs autres ne se sont pas du tout impliqués dans cette guerre cosmique, même si certains ont été en conflit avec Zeus et les Olympiens pour d'autres raisons, avant ou après la Titanomachie.

Okéanos et Téthys. À la fois frère et sœur et époux, Okéanos et Téthys sont les deux divinités marines primordiales. Okéanos est le plus ancien dieu-fleuve et le plus grand : dès sa naissance, il s'enroule autour de Gaïa et l'encercle, en marquant les limites du monde habité par les mortels. Les quelques rares contrées situées au-delà d'Okéanos, au bout du monde, sont peuplées en général par des divinités, des nymphes et des monstres. Okéanos et Téthys sont des dieux paisibles qui n'ont pas d'autre projet qu'incarner les fondements aquatiques du cosmos. Ils demandent simplement à recevoir les honneurs dus à leur âge et à leur rang.

Thémis (Justice). La Titane Thémis incarne la Justice. Elle reste en retrait pendant la Titanomachie et est respectée par tous les dieux avant et après le conflit. Après l'accession de Zeus à la souveraineté cosmique, Thémis est sa deuxième épouse après l'Océanide Mètis et avant Eurynomé puis Héra. Elle sert toujours de conseillère aux Olympiens.

Mnémosyne (Mémoire). Mnémosyne incarne la Mémoire. C'est elle qui préserve les divinités et les mortels de l'oubli (incarné par le fleuve Léthé aux Enfers) et c'est là son unique but dans le cosmos. Elle inspire les Muses et parfois directement poètes et poétesses, qui la vénèrent.

Les autres enfants de Gaïa

Les Montagnes. Les Montagnes sont les premières divinités engendrées par Gaïa après qu'elle eut créé Ouranos. Très nombreuses, elles incarnent chacune une montagne du cosmos. Celles qui se trouvent aux bords du monde forment des points d'appui pour la voûte d'Ouranos (jusqu'à ce qu'Atlas vienne aider à la soutenir définitivement). Les Montagnes n'ont pas de projet cosmique ni même souvent de personnalité très affirmée : elles se contentent en général d'incarner un élément physique du cosmos. Toutefois, dans la mesure où elles sont plusieurs centaines au bas mot, il y a largement la place pour toute une variété de personnalités différentes.

Pontos (le Flot marin). Né de la seule Gaïa sans union avec Ouranos, Pontos est l'un des premiers dieux marins avec Okéanos et Téthys. Il reste en retrait pendant la Titanomachie. Il n'a pas de prétention particulière à exercer un pouvoir auprès des mortels, contrairement à ses fils les Vieillards de la mer ou à Poséïdon.

Les trois premiers Cyclopes : Brontès, Stéropès et Argès. Fils d'Ouranos et de Gaïa, les trois premiers Cyclopes se distinguent des autres divinités de leur génération par le fait qu'ils ne possèdent qu'un seul œil sur le front. Hésiode dit d'eux qu'ils ont l'âme brutale et que tous les actes montrent leur force, leur puissance et leur adresse, mais il ne précise pas leur rôle dans la Titanomachie. On peut cependant déduire du reste de la tradition que les Cyclopes, après avoir sans doute hésité entre les deux camps, ont pris le parti de Zeus, dont ils forgèrent la foudre, et qu'ils combattirent les Titans à ses côtés. Par la suite, les Cyclopes se reproduisirent, sans doute avec des nymphes, et eurent des descendants qui vivent à la surface du monde pendant l'âge héroïque. Les trois premiers Cyclopes, eux, restent dans le monde souterrain, dans les forges

d'Héphaïstos sous le mont Aïtnè en Trinacrie. Ces premiers Cyclopes périssent normalement lorsqu'Apollon les foudroie pour venger la mort de son fils Asclépios, médecin de génie que Zeus foudroie pour avoir ressuscité un mort. Mais le mythe ne dit pas exactement quels cyclopes meurent : tous ? Seulement ces trois ancêtres ? Seulement certains d'entre eux et certains de leurs descendants ? L'imprécision est suffisante, en tout cas, pour imaginer sans peine qu'il y a des survivants.

Les Hécatonchires (Cent-Bras) : Cottos, Briarée et Gyès. Les Hécatonchires, « qu'à peine on ose nommer », sont les plus énormes et les plus monstrueux rejetons de Gaïa et d'Ouranos. D'une taille phénoménale, ils possèdent cent bras partant de leurs épaules et leur cou porte cinquante têtes. Ils sont capables des travaux physiques les plus impressionnants et peuvent capturer une divinité au combat. Cronos les enferma dans le Tartare par crainte de leur puissance. Pendant la Titanomachie, après des années de combat indécis, Zeus parvint à les libérer et ils lui apportèrent un soutien décisif qui permit aux Olympiens de remporter enfin la victoire. Depuis, ils sont les géôliers des Titans aux abords du Tartare, dans le monde souterrain. Leur fidélité à Zeus est indéfectible.

Les Vieillards de la mer et autres enfants de Pontos

Pontos, un des premiers fils de Gaïa, s'unit à elle et elle lui donna pour enfants plusieurs divinités toutes liées à la mer. Ce sont les Vieillards de la mer ainsi que Kétô et Eurybia.

Les Vieillards de la mer. Ces dieux marins ont, de naissance, l'allure de vieillards à la barbe grise ou blanche et aux membres noueux, et ils conservent cette apparence tant parmi les dieux qu'auprès des mortels. Ils se tiennent loin de l'Olympe et des grands lieux de pouvoir, et déambulent pour l'éternité dans les mers du cosmos entier, à la tête d'un cortège de poissons, de nymphes marines et de monstres marins. Outre les pouvoirs communs à tous les dieux, ils disposent du pouvoir de prendre à volonté et instantanément n'importe quelle apparence, y compris celle d'un animal, d'une plante ou d'un des quatre éléments. **Nérée** est le plus connu ; il épouse l'Océanide Doris qui lui donne cinquante filles, elles aussi des nymphes marines : les **Néréides**, qui l'accompagnent dans ses éternelles pérégrinations sous-marines. **Thaumas**, lui, épouse l'Océanide Électre qui donne naissance à la déesse Iris ainsi qu'aux Harpyies. **Phorcys**, lui, épouse sa sœur, **Kétô**, qui est un Monstre marin femelle ; elle donne naissance aux deux Grées et aux trois Gorgones ainsi qu'au monstre femelle Echidna qui, uni à Typhée, donnera naissance aux pires calamités du cosmos (l'Hydre de Lerne, Cerbère, le chien Orthos qui appartiendra ensuite à Géryon, etc.). On peut enfin compter **Protée** aux côtés des Vieillards de la mer⁵⁵. Il se singularise par le fait qu'il est le seul à disposer d'un repaire fixe auquel il revient régulièrement : Pharos, une petite île dans le delta du Nil, où il laisse ses immenses troupeaux de phoques se dorer au soleil.

Les Vieillards de la mer sont jaloux de leurs prérogatives et n'hésitent pas à se disputer avec Poséidon s'ils estiment qu'il bafoue leur autorité : le dieu des mers a appris à composer avec eux. Chaque Vieillard estime avoir un territoire sous-marin sur lequel exercer son autorité. Le problème est que ces territoires sont mal définis : ils correspondent en gros aux environs de l'endroit où chaque Vieillard se trouve à un moment donné, mais peuvent aussi s'étendre aux trajets habituels des errances marines de chacun. Les Vieillards de la mer sont rusés, prudents, souvent méfiants voire revêches envers les mortels, même s'ils ne leur sont pas profondément hostiles.

De son côté, **Eurybia** devient l'épouse du Titan Créios. Elle l'assiste aux côtés des Titans pendant la Titanomachie et finit comme lui enfermée dans le Tartare.

⁵⁵ En réalité l'ascendance de Protée est inconnue, mais je m'en tiens ici à sa version homérique (*Odyssée*, chant IV) où il a toutes les caractéristiques d'un Vieillard de la mer. Par la suite, il est décrit comme un roi régnant sur la côte de l'Égypte (Euripide, *Hélène*). Encore une fois, libre à vous de modifier ce que vous voulez pour les besoins d'un scénario.

Les Titanides

Comme leur nom l'indique, les Titanides sont les enfants des différents Titans. Parmi eux, les enfants de Cronos et de Rhéa ne sont autres que les plus anciens des dieux de l'Olympe, qui sont présentés dans un chapitre à part entière. Voici en revanche une présentation des autres Titanides.

Les enfants de Japet

Prométhée (le Prévoyant). Fils de Japet et de Clyménè, Prométhée est l'une des divinités anciennes qui connaît le mieux le Destin, même s'il en a une vision floue (contrairement aux Moires qui connaissent tout clairement). Il est l'un des bienfaiteurs de l'humanité avant Zeus. Le conflit qui l'oppose à Zeus se déclenche au moment de l'institution du rite du sacrifice, quand Prométhée réserve la viande aux mortels et décide que les dieux devront se contenter de la graisse et des os brûlés qui monteront dans le ciel sous forme de fumée odorante. Pour équilibrer cette faveur, Zeus refuse aux humains la maîtrise du feu, mais Prométhée le vole et le leur donne. Furieux de cette désobéissance, Zeus condamne Prométhée à être enchaîné au sommet du mont Caucase, son foie immortel dévoré quotidiennement par deux aigles. C'est là-haut que les rares mortels qui s'aventurent à ces altitudes peuvent apercevoir le Titan au corps gigantesque, jusqu'au moment où, quelques générations après, Héraclès le délivre avec l'assentiment de son père. Pendant sa captivité, Prométhée rend pourtant un grand service à Zeus en le prévenant que le fils de la nymphe Thétis sera plus puissant que son père : Zeus sait alors s'abstenir de s'unir à la nymphe et, pour pallier tout risque d'un nouveau conflit cosmique, il la marie à un mortel, Pélée : leur fils sera Achille. Le destin de Prométhée après sa libération n'est pas connu : il regagne probablement les confins du cosmos, en attendant peut-être d'autres aventures et d'autres prédictions auxquelles les personnages-joueurs pourraient être mêlés...

Épiméthée (l'Étourdi). Frère de Prométhée, Épiméthée est aussi étourdi et imprudent que son frère est prévoyant et rusé. Aux débuts de l'humanité, il vit en Grèce au côté des mortels. Lorsque Zeus et les Olympiens créent Pandora, la première femme, pour se venger des ruses de Prométhée, c'est Épiméthée qui l'épouse. Il lui confie étourdiment le secret de la jarre dont il est le gardien et qui renferme tous les maux et maladies du cosmos... Et il s'avère incapable de surveiller Pandora. Celle-ci finit par ouvrir la jarre, dispersant dans le monde les fléaux qui accablent dorénavant l'humanité. Après la fin de l'âge d'or, accablé par le poids de sa responsabilité et durablement endeuillé par la mort de Pandora qui était mortelle, Épiméthée quitte la Grèce pour se retirer aux confins du cosmos, loin des mortels devenus peu amènes.

Atlas. Également fils de Japet, Atlas est condamné par Zeus à porter la voûte d'Ouranos sur ses épaules, dans le pays des Hespérides situé au bout du monde, au-delà d'Okéanos.

Ménoities. Ce Titanide fils de Japet est connu pour son fol orgueil. Zeus finit par le foudroyer.

Les enfants d'Okéanos et Téthys

Les dieux-fleuves. Au nombre de trois mille, ils incarnent chacun l'un des grands fleuves du cosmos. Pour se montrer aux mortels, un dieu-fleuve peut prendre l'apparence d'un homme, parfois mûr et parfois vieillard, ou bien un aspect hybride variable : parfois celui d'un puissant taureau à visage de vieillard, parfois celui d'un homme à queue de poisson. Un dieu-fleuve est une divinité locale qui revendique une autorité sur son cours d'eau et sur ses rives proches. Malgré cela, et même si les Olympiens tâchent de respecter leurs prérogatives autant que possible, un dieu-fleuve est généralement contraint d'obéir en cas de conflit, car les Olympiens sont bien plus puissants que lui.

Les Océanines, nymphes filles d'Okéanos. Au nombre de trois mille elles aussi, les Océanines sont les nymphes des mers et ont l'apparence de belles jeunes femmes. Elles déambulent partout dans l'Océan et les différentes mers du cosmos, seules ou en groupes, parfois dans le cortège d'un Vieillard de la mer. En général, les nymphes ne prétendent pas à une grande autorité, mais

on trouve parmi elles des personnalités très variables : certaines peuvent être ambitieuses ou rusées. Parmi les aînées, citons Mètis (l'Intelligence rusée), que Zeus épouse puis avale afin d'obtenir l'intelligence et la ruse ; Calypso (la Cachée), qui vit sur une île reculée ; Thétis, qui épouse le mortel Pélée vers la fin de l'âge héroïque et donne naissance à Achille.

Les enfants d'Hypérion et de Théia

Éôs (l'Aurore). Éôs est l'incarnation du petit jour, des premiers rayons de lumière qui éclairent le monde juste avant le lever d'Hélios. Elle prend généralement l'apparence d'une jeune femme fraîche et vive, aux doigts couleurs de rose, dotée de grandes ailes de plume (elle se déguise généralement en simple jeune femme pour se montrer aux mortels). Elle est d'un caractère curieux et entreprenant. Éôs a plusieurs amants mortels : Céphale, qui lui donne Phaéton (lequel manque de brûler la terre entière en manipulant maladroitement le char d'Hélios) ; Tithonos, qui lui donne Memnon (futur roi d'Éthiopie et allié des Troyens pendant la guerre de Troie) et Émathion. Elle pourrait d'ailleurs avoir d'autres amants mortels pendant vos aventures.

Hélios (Soleil), Celui-qui-voit-tout. Hélios est l'astre solaire qui, dès sa naissance, commence à parcourir le ciel quotidiennement. Hélios est le dieu qui voit tout, car il regarde la terre depuis les hauteurs célestes et rien de ce qui se passe à la surface ne lui échappe. Son but principal est de contribuer à l'ordre cosmique en remplissant sa mission tous les jours, mais il prend part à la Trame des dieux de plusieurs façons. D'abord, il donne des informations aux divinités qui sont amies avec lui. C'est ainsi lui qui apprend à Déméter que le ravisseur de sa fille Perséphone n'est autre qu'Hadès. Ensuite, Hélios garde toujours un œil sur ses enfants mortels. Il s'est uni à une Océanine, Perséis, qui lui a donné deux enfants : une fille immortelle, Circé, qui devient magicienne et part vivre sur l'île isolée d'Aiaïé, et un fils mortel, Aiétès, qui devient roi de Colchide et lui-même père de deux enfants, la magicienne Médée et le petit Apsyrtos. Sans cautionner tous les crimes de cette lignée, le dieu les suit avec bienveillance et tâche de les guider, bien que la famille compte des adorateurs et adoratrices d'Hécate qui prennent un tout autre chemin... Hélios est aussi un dieu capable de peser d'un grand poids dans une prise de décision, car il peut menacer d'aller briller chez les morts s'il n'est pas écouté. Jusqu'à présent, il ne l'a jamais fait, et, en réalité, il ne le ferait qu'en cas de conflit gravissime avec les Olympiens.

Séléné (Lune). Séléné est l'astre lunaire qui succède dans le ciel à Hélios chaque nuit. Elle est particulièrement amie avec Artémis, qu'elle voit souvent chasser ou se promener en forêt. Elle connaît plusieurs aventures amoureuses avec des dieux, l'une avec Zeus, l'autre avec Pan. Mais son aventure la plus étrange est celle qui l'unit au mortel Endymion, un berger de la région du mont Latmos. Séléné finit par demander à Zeus de rendre son amoureux immortel, mais elle n'obtient qu'un... sommeil éternel, qui préserve au moins le berger dans une jeunesse et une beauté figées à jamais.

Autres Titanides

Létô. Fille de Coïos et de Phoibè, Létô ne partage pas la haine de ses parents envers Zeus et les fils de Cronos. Après la Titanomachie, elle s'unit à Zeus et devient la mère d'Apollon et d'Artémis, dont elle accouche sur la petite île de Délos.

Astraios, Pallas et Persès. Ces trois divinités sont les fils de Créios et d'Eurybia. Très mal connus, ils ont toutefois des enfants importants. Astraios s'unit à Éôs (l'Aurore) et donne naissance aux principaux Vents : Zéphyr, Borée et Notos.

Divinités descendant des Titanides

Les Vents. Zéphyr, Borée, Notos et Euros sont les quatre principaux dieux des Vents, tous fils du Titanide Astraios et d'Éôs (l'Aurore). Ils sont anthropomorphes mais dotés d'ailes. Ils parcourent le monde mais disposent aussi d'une demeure où ils vont se reposer ou se distraire lorsqu'ils ne soufflent pas : Zéphyr et Borée résident dans des cavernes reculées en Thrace tandis que Notos a

sa demeure en Éthiopie et Euros au-delà d'Okéanos. Les Vents sont mus en général par l'envie de souffler, de voyager et de montrer leur puissance, mais ils ont chacun une personnalité distincte et sont accessibles aux humeurs, aux sentiments et aux raisonnements. Les Vents enfantent parfois des humains, mais parfois aussi des chevaux extraordinaires très recherchés parmi les mortels. Ces chevaux sont d'une rapidité hors du commun, et ont parfois des capacités surnaturelles, comme celle de courir sur les épis de blé sans les courber ou sur la mer sans en rider les vagues, ou bien une intelligence presque humaine, ou encore le pouvoir de parler en certaines occasions.

Zéphyr est le vent de l'Ouest. Selon ses humeurs, il peut être doux ou violent et apporter la pluie ou le redoux. Il connaît plusieurs unions consommées ou déçues. Il s'unit à la Harpyie Podarge et conçoit ainsi plusieurs chevaux divins (Xanthos et Balios, qui deviennent plus tard les chevaux d'Achille). Il désire aussi Hyacinthos, mais ce dernier lui préfère Apollon : jaloux, Zéphyr dévie un disque de bronze pendant que le dieu s'entraîne et cause ainsi la mort d'Hyacinthos (le dieu, pour préserver sa mémoire, change le défunt en une fleur, la jacinthe).

Borée est le vent du Nord. C'est le plus tumultueux, le plus irascible et le plus violent de tous. Au début de l'âge héroïque, il a une amante mortelle : Orithye, fille du roi d'Athènes Érechthée, qu'il enlève et à qui il donne deux fils extraordinaires, Zétès et Calaïs, les Boréades. Ils sont reconnaissables à leur apparence unique, car ce sont des humains dotés de grandes ailes d'oiseaux et capables de voler. Ils prennent part à la quête des Argonautes. Plus tard, Borée s'unit sous la forme d'un cheval aux juments d'un roi de Troie, Érichthonios fils de Dardanos, et leur donne douze poulains extraordinaires, rapides comme lui et capables de courir sur la pointe des épis de blé et sur la crête des vagues.

Notos est le vent du Sud. C'est un vent puissant et humide qui apporte notamment les premières tempêtes de la mauvaise saison. Notos n'a pas de descendance connue, mais rien ne vous interdit de lui en inventer une pendant vos aventures.

Euros est le vent de l'Est⁵⁶. C'est un vent associé aux averses et aux tempêtes de la mauvaise saison. Lui non plus n'a pas de descendance connue.

Les étoiles. Les étoiles qui ponctuent la voûte d'Ouranos la nuit sont filles d'Astraios et d'Éôs, comme les Vents. La plus connue d'entre elle est Héosphoros, l'Étoile du matin, qui précède immédiatement Éôs dans le ciel lorsque la nuit s'estompe à l'approche du jour. Dans la « vraie » mythologie grecque, les étoiles n'ont pas de personnalité très affirmée et ne jouent aucun rôle dans la Trame, mais vous pouvez modifier cela si vous avez des idées. Les étoiles ne sont pas à l'abri de catastrophes cosmiques, par exemple la course folle de Phaéton sur le char d'Hélios ou encore le passage de relai entre Atlas et Héraclès lorsqu'il lui donne à porter la voûte d'Ouranos où les étoiles sont fixées. Chaque fois que la voûte du ciel est ébranlée ou que quelque chose passe à proximité, les étoiles fixées sur la voûte d'Ouranos risquent d'être dérangées, déplacées voire décrochées. Une étoile tombant sur terre pourrait être l'occasion d'une catastrophe, mais aussi d'une rencontre inattendue entre une déesse et des mortels...

Hécate. La déesse Hécate est la fille du Titanide Persès (lui-même fils de Créios et d'Eurybia) et d'Astéria, autre Titanide fille de Coïos et de Phoibé. Pendant l'âge d'or, Hécate est une déesse radieuse et bienveillante envers les mortels, mais elle change vite et se tourne peu à peu vers Nyx, la Nuit, et vers les puissances du monde souterrain. Elle change alors d'apparence et ne se montre plus, aux dieux comme aux mortels, que sous la forme d'une déesse au triple corps accompagnée de chiennes noires. À la surface, elle devient la déesse des croisements et des carrefours, dont elle maîtrise la puissance magique toujours redoutable, et elle se spécialise dans les pratiques magiques, au point de devenir la déesse des magiciennes. Elle s'entend bien mieux avec les femmes qu'avec les hommes, au point qu'elle refuse souvent ses secrets à ces derniers. C'est une déesse exigeante et sévère, implacable dans ses châtements, mais juste et généreuse auprès de

⁵⁶ Euros n'apparaît pas dans la *Théogonie* d'Hésiode, mais les autres auteurs le rattachent à cette même famille et il est simple et cohérent de le faire.

qui la vénère ; contrairement à ce que sa réputation dit parfois, elle ne se laisse pas aller à la cruauté.

Les projets d'Hécate dans la Trame sont de faire respecter sa puissance par le mystère, la peur et la magie, que ce soit auprès des mortels ou des autres divinités. Elle veille à se faire respecter et craindre de ses adoratrices et, en échange des honneurs qu'elle reçoit, elle leur confère de puissants pouvoirs qui leur permettent d'accomplir en son nom des sortilèges terribles et grandioses, (mais seulement s'ils n'entrent pas en contradiction avec ses propres desseins).

Hécate passe une bonne partie de son temps sous terre, où elle s'est liée d'amitié avec Perséphone et Nyx et a appris de nombreux secrets des Enfers. Hécate s'entend également très bien avec Artémis, car les deux déesses aiment à rôder la nuit dans les espaces sauvages ou le long des chemins déserts.

Autres divinités mineures : Telchines, Thriai

Les Telchines. Les Telchines sont de très anciennes divinités issues d'une union entre Némésis, fille de Nyx, et le Tartare lui-même. Ils vivent d'abord sur l'île de Rhodes où ils sont les premiers à inventer la forge, longtemps avant la naissance d'Héphaïstos. Bien avant l'âge héroïque, Rhéa leur confie Poséidon alors tout jeune et ils l'élèvent, puis lui forgent son trident. Mais ils se font détester par tout le monde à cause de leur *hubris*. Par la suite, ils partent s'installer sur la petite île de Kéos, dans les Cyclades, mais s'y montrent tout aussi orgueilleux et entraînent presque toute la population avec eux, sauf une famille, celle de Dexithéa. Zeus et Poséidon finissent par utiliser foudre et trident pour faire basculer l'île et ils précipitent les Telchines et les Kéens jusque dans le Tartare. Il ne reste plus alors sur Kéos que Dexithéa, sa vieille mère Makélo et son fils Euxantios. Par la suite, de nouveaux arrivants repeuplent peu à peu la petite île.

Les Thriai. Les Thriai sont trois sœurs filles de Zeus⁵⁷ qui vivent sur le mont Parnasse et sont dotées de pouvoirs de divination conséquents, même si elles sont surpassées dans ce domaine par Apollon après sa naissance. Elles ont l'apparence de trois vieilles femmes dotées d'ailes d'abeilles. Pour faire leurs prédictions, elles ont besoin de consommer d'abord du miel⁵⁸. C'est en général la personne qui désire entendre leurs oracles qui leur en apporte en offrande.

Les nymphes mortelles

Les nymphes ne sont pas un groupe unique de divinités, mais davantage une catégorie d'êtres à demi divins, moins puissants que les divinités à part entière. Plusieurs dieux ont donné naissance à des groupes de nymphes. Les nymphes sont semblables en tout aux autres divinités, y compris dans leurs pouvoirs communs. Mais contrairement aux dieux, les nymphes ne sont pas toujours immortelles. Celles qui le sont ont été présentées plus haut avec les divinités. Mais d'autres sont mortelles, même si leur durée de vie dépasse très largement celles des humains et se mesure en centaines, voire en milliers d'années.

La vie ou la mort d'une nymphe sont souvent liées à la survie de son habitat naturel, voire à la survie d'un arbre ou d'une source. On peut dire que leur vie est littéralement placée dans un élément naturel physique : tant que l'élément naturel dont dépend sa vie reste intact, la nymphe survit à tout, mais elle meurt lorsque l'arbre meurt, lorsque la source s'assèche définitivement ou que la pierre est réduite en sable⁵⁹. C'est pourquoi elles ne s'éloignent jamais loin ou longtemps, mais surveillent le lieu où elles sont nées.

⁵⁷ Leur mère est inconnue. Vu leur caractère, il serait cohérent d'en faire des filles de Mètis ou de Thémis.

⁵⁸ *Hymne homérique à Hermès*, v. 552-563.

⁵⁹ Dans les textes antiques, l'immortalité ou la mortalité des nymphes ne sont pas claires. J'ai choisi ici de mettre en scène les deux. Je me suis basé ici sur un passage de l'*Hymne homérique à Aphrodite* (v. 256-275) concernant les nymphes des montagnes qui sont présentées comme mortelles et liées à leurs arbres. La

Tout en veillant sur le lieu où elles vivent, les nymphes ont tout le temps de se livrer à leurs activités favorites : les promenades, la conversation, la danse, la musique, et les arts et les plaisirs en général, y compris la séduction et l'amour. Les nymphes ont régulièrement des aventures avec des divinités, y compris les dieux de l'Olympe (Zeus, Apollon et Hermès sont parmi ceux qui aiment le plus les fréquenter), mais aussi des divinités locales comme les dieux-fleuves. En raison de leur grande beauté, les nymphes doivent souvent repousser les avances amoureuses ou sexuelles de divinités variées, mais aussi des satyres.

Les nymphes ne se montrent aux mortels que de façon très sélective (de plus en plus sélective à mesure que l'âge héroïque avance). Si elles veulent rester invisibles, elles se dissimulent aux regards des mortels aussi aisément que n'importe quelle divinité. Mais elles peuvent aussi choisir de se montrer à un ou plusieurs mortels, et elles se montrent alors sous leur véritable apparence, celle de très belles jeunes femmes plus ou moins vêtues ou équipées selon leur fantaisie. Lorsqu'elles se sentent en confiance, elles peuvent lier des relations de bon voisinage avec les habitants d'un lieu, voire des amitiés, voire même tomber amoureuses.

Les nymphes des montagnes. Ce sont les plus anciennes, nées du sperme d'Ouranos répandu sur Gaïa et sœurs des Géants. Elles sont de plusieurs sortes. Les **Oréades** sont liées aux roches elles-mêmes et sont donc celles dont la durée de vie est la plus longue : leur vie s'érode lentement au même rythme que les pierres, mais elles peuvent succomber après un éboulement, un glissement de terrain ou l'œuvre de coups de marteau acharnés. Les **nymphes méliennes** sont liées aux frênes, qui sont les arbres dont on utilise le bois pour fabriquer des lances : ce sont les plus belliqueuses de toutes. Les **dryades**, elles, sont liées chacune à un chêne. Ce sont là les plus connues, mais rien ne vous empêche d'en mettre en scène d'autres inventées sur le même principe.

Les nymphes des sources. On les appelle les Nêïs ou Naïades⁶⁰. Ces nymphes, au nombre de plusieurs milliers, sont liées aux sources qui coulent un peu partout sur Gaïa. Certaines sont filles de Gaïa, d'autres filles de Zeus et de Thémis.

distinction entre des nymphes marines immortelles et les autres mortelles est une invention de ma part. Si cela vous ennuie, vous pouvez considérer qu'elles sont toutes immortelles ou toutes mortelles.

⁶⁰ Le mot *nêïs* est employé plusieurs fois dans *l'Illiade*. « Naïade », c'est pareil, mais avec une francisation basée sur le radical du génitif.

Villes et hauts lieux de Grèce



Leo Von Klenze, vue d'artiste de l'Acropole et de l'Aréopage d'Athènes, 1846.

Voici une présentation plus détaillée de quelques-unes des principales villes et de lieux remarquables qui existent en Grèce pendant l'âge héroïque. Elle est réservée au meneur de jeu car les joueurs ne sont pas censés connaître tous les détails du plan d'une ville ou les événements politiques théoriquement à venir. Pour des informations générales sur ce à quoi ressemble une ville pendant l'âge héroïque, voyez le chapitre sur la société grecque.

L'histoire politique présentée ici est celle de la « vraie » mythologie, c'est-à-dire que c'est ce qui se passe en l'absence d'intervention particulière des personnages-joueurs : il va de soi qu'ils ont la possibilité de modifier fortement les événements au cours d'une aventure⁶¹. Il en existe beaucoup d'autres, ainsi que d'innombrables villages : vous ne devez pas hésiter à en inventer pour les besoins de vos scénarios et à en faire fonder par les personnages-joueurs.

Argos

Situation géographique. En Argolide, au nord-est du Péloponnèse.

Fondateur. Phoroneus, fils du dieu-fleuve Inachos qui coule dans la région.

Divinité protectrice. Héra.

⁶¹ Au cas où : il n'y a rien d'historique dans les éléments d'histoire politique présents dans ce chapitre. Ici comme ailleurs, on est en pleine mythologie. La géographie, elle, s'inspire des sites réels quand les archéologues les connaissent, mais assez librement et en s'en tenant aux noms de lieux, bâtiments, etc. donnés par les poètes (la réalité historique et archéologique est souvent très différente).

Gouvernée successivement par. Phoroneus et ses descendants sur plusieurs générations. Puis Danaos et ses descendants : Lyncée, Abas, Acrisios. Puis Persée, Sthénélos, Eurysthée. Puis Adraste, Diomède, puis Oreste, Tisamène, et enfin Téménos l'Héraclide.

Histoire. Argos est la plus ancienne ville de Grèce centrale. Son futur emplacement est habité dès les débuts de l'âge héroïque par les Pélasges, le plus ancien peuple de Grèce. La ville est fondée par Phoroneus, l'un des enfants du dieu-fleuve Inachos. Les successeurs héréditaires de Phoroneus s'y transmettent le pouvoir pendant plusieurs générations (jusqu'à neuf chez certains auteurs) sans trouble particulier.

Mais un jour, le héros Danaos, qui revient d'Égypte, s'empare du pouvoir à Argos et y installe une nouvelle dynastie qui dure trois générations après lui. Danaos, Lyncée et Abas règnent non seulement sur Argos mais sur toute l'Argolide et tiennent alors pour vassales les villes de Mycènes et de Tirynthe : les rois ont alors l'habitude de régner depuis l'une ou l'autre de ces villes selon leurs goûts et les nécessités du moment, et d'y placer parfois leurs successeurs ou des rois alliés moins puissants. Les deux fils d'Abas, Acrisios et Proïtos, procèdent différemment : au bout d'un moment, ils se répartissent le pouvoir, Acrisios régnant à Argos tandis que Proïtos règne à Tirynthe. Dans l'intervalle, les filles de Proïtos ont mal accueilli Dionyos venu répandre son culte dans la ville et y ont laissé la vie... Quelque temps après, lorsque Persée tue accidentellement le roi Acrisios, il règne sur la région, à la fois à Argos et à Mycènes qu'il agrandit. Ses descendants font de même jusqu'à Eurysthée, qui, lui, règne surtout à partir de Tirynthe. Après la mort d'Eurysthée, c'est Atrée, un fils de Pélops, qui accède au trône d'Argos. Lorsqu'Atrée cède le pouvoir à son fils Agamemnon, ce dernier règne depuis Mycènes et remet le trône d'Argos à un roi allié, Diomède.

Après la fin de la guerre de Troie et l'assassinat d'Agamemnon à Mycènes, Égisthe et Clytemnestre étendent leur pouvoir sur Argos. Ils sont tués par Oreste, qui accède alors au trône et unifie le royaume avec le territoire de Sparte ; il laisse ensuite le trône d'Argos et de Sparte à son fils Tisamène. À la fin de l'âge héroïque, la région est envahie par les Héraclides de retour à la tête des Doriens, et c'est l'un d'eux, Téménos, qui s'empare du trône.

Description. La ville d'Argos s'étend dans la plaine d'Argolide, à un endroit particulièrement fertile et propice aux cultures, à peu de distance de la côte (en sortant de la ville, on arrive au rivage en une petite demi-heure de marche). Cette plaine est l'une des plus vastes du Péloponnèse (une grande quinzaine de kilomètres de long sur une grande demi-douzaine de large), chose non négligeable dans un pays au relief généralement plus accentué ; cela permet notamment de faire de grands élevages de chevaux, chose là encore rare dans le Péloponnèse. Au sud, la plaine descend doucement jusqu'à la mer. Dans les trois autres directions, le relief s'élève à nouveau graduellement jusqu'à former des montagnes.

La citadelle d'Argos, Larissa, est bâtie sur un plateau étroit et conique qui semble surgir du sol tout droit et fournit une petite forteresse naturelle aux pentes raides, aux roches parsemées d'herbe. Elle abrite le palais ainsi que quelques bâtiments importants, tandis que la ville elle-même s'étend à son pied de tous les côtés dans la plaine. Non loin de la ville à l'est coule une rivière, le Charadros, qui est une branche du fleuve Inachos.

Athènes

Situation géographique. En Attique, une péninsule de Grèce centrale, au nord du Péloponnèse.

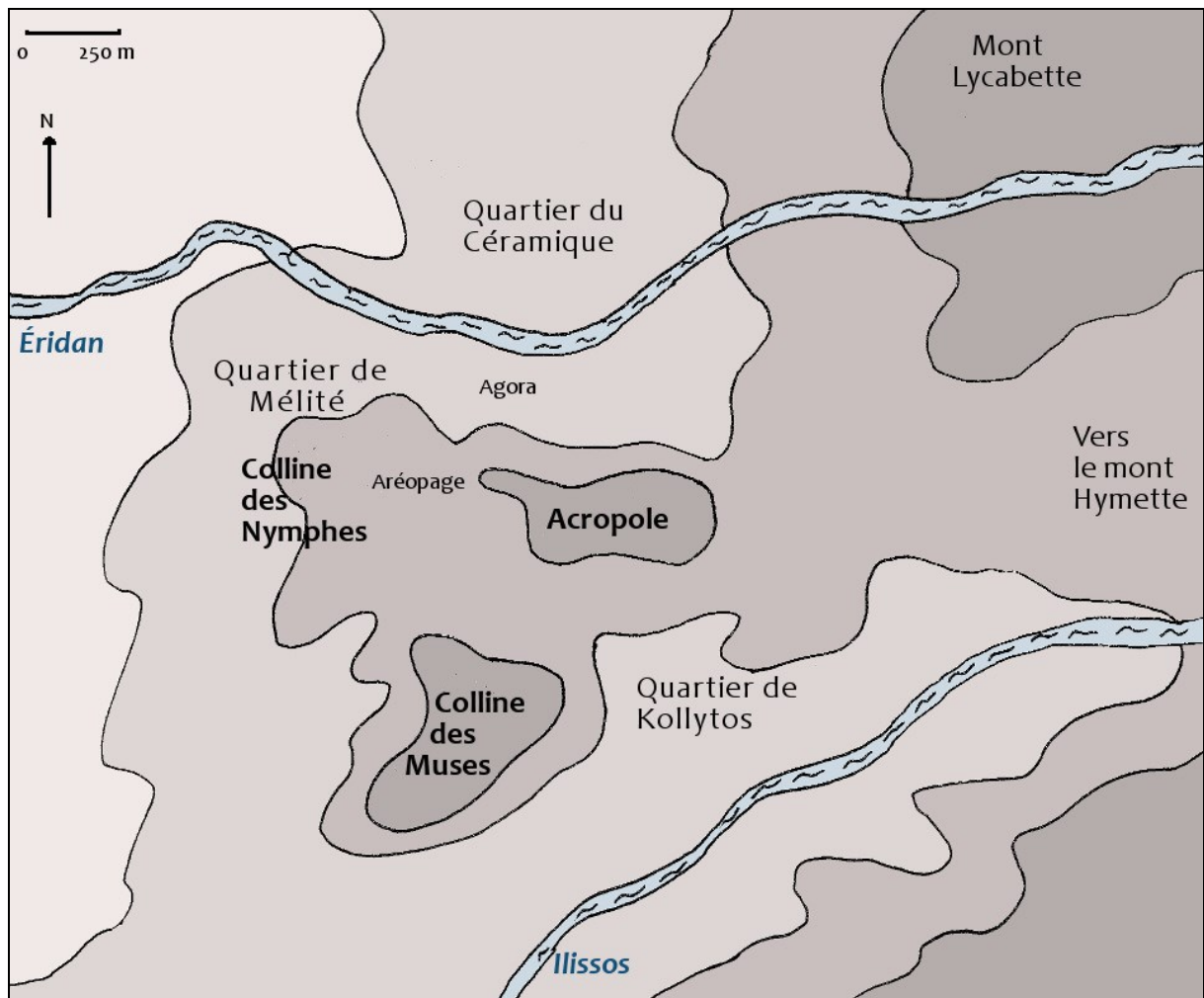
Fondateur. Érichthonios, fils d'Héphaïstos et de Gaïa.

Divinités protectrices. Athéna, Héphaïstos (quartier du Céramique).

Gouvernée successivement par. Érichthonios, Pandion, Érechthée, Cécrops, Pandion II, Égée, Thésée, Démophon.

Histoire. Athènes est une ville très ancienne, mais elle ne prend vraiment beaucoup d'importance que dans la dernière moitié de l'âge héroïque. À sa fondation par Érichthonios, ce n'est qu'un village qui grossit lentement. Les habitants du voisinage et les commerçants sont

attirés par sa stabilité politique : chose rare, la dynastie d'Athènes ne connaît pas de problème de succession ou de trouble sérieux pendant des générations. Le premier acte d'héroïsme des Athéniens est leur résistance désespérée contre l'invasion des armées atlantes. L'armée athénienne parvient à porter la guerre hors de l'Attique mais est engloutie en même temps que l'Atlantide, ce qui cause de lourdes pertes à la population de la ville, qui ne s'accroît de nouveau que lentement. La ville, florissante sous Cécrops, connaît un important développement sous le règne d'Égée et surtout de Thésée. Ce dernier réalise un synœcisme (rassemblement de plusieurs villages en une seule agglomération) afin d'agrandir encore la ville, se montre très à l'écoute de son peuple et devient un parangon d'héroïsme et de justice. L'assassinat de Thésée ralentit le rayonnement d'Athènes mais la cité reste florissante jusqu'à la fin de l'âge héroïque.



Description. Athènes se déploie sur la plaine de l'Attique, autour d'un plateau rocheux sur lequel se dresse la citadelle, l'Acropole, qui abrite le palais royal et les temples les plus importants (dont le temple d'Athéna aussi vieux que la ville). À mesure que la ville s'agrandit, maisons, temples et autres bâtiments s'étagent peu à peu tout autour sur un terrain dont l'altitude et le relief s'aplanissent peu à peu au nord, à l'ouest et au sud. À l'est, l'Attique est occupé par un massif montagneux : le sommet le plus proche, à l'est, est le mont Hymette, où des apiculteurs produisent un miel réputé ainsi que de la cire. Plus au nord du massif, c'est le Pentélique, encore plus élevé. La ville est encadrée au nord et au sud par deux cours d'eau : au nord, l'Éridan, et au sud une rivière, l'Ilissos. Les deux cours d'eau coulent depuis les montagnes à l'est dans une direction ouest-sud-ouest. Au nord-ouest s'élève une montagne plus petite, l'Aigaléos. La côte se

trouve à une grosse heure de marche au sud-ouest : on y trouve un village, Phalère, doté d'un port que les Athéniens utilisent aussi⁶².

Juste à l'ouest de l'Acropole se trouvent deux collines : l'Aréopage (c'est-à-dire la colline d'Arès) et, encore plus à l'ouest, la colline des Nymphes. Au sud de l'Aréopage s'élève la colline des Muses. Au sud de l'Acropole, c'est le quartier de Collytos, qui contient de nombreux temples. Sur la colline des nymphes et au nord-ouest, c'est Mélité. Au nord de la ville se développe peu à peu le quartier du Céramique, où se regroupent les artisans ; on y trouve notamment un petit sanctuaire d'Héphaïstos. Au cœur de ce quartier, pas loin au nord de l'Acropole, s'étend l'agora, la place du marché, où les commerçants viennent troquer leurs marchandises.

Cnossos

Situation géographique. Au centre de l'île de Crète, sur la côte nord.

Fondateur. Inconnu.

Divinités protectrices. Poséidon.

Gouvernée successivement par : Les rois les plus anciens sont inconnus. Règne ensuite Astérion, qui élève Minos pour le compte de Zeus, puis Minos, fils de Zeus et d'Europe, et son épouse Pasiphaé. Minos règne pendant une très longue période, au point que le reste des Grecs se demande s'il n'y a pas eu plusieurs rois appelés ainsi. Il est probable qu'après Minos règne Glaucos, l'un de ses fils. Les rois suivants ne sont pas nommés dans la « vraie » mythologie.

Histoire. Cnossos est une ville extrêmement ancienne, plus ancienne même que les plus anciennes villes de Grèce continentale comme Mycènes ou Argos. Les Crétois maîtrisent la navigation avec un net temps d'avance sur le reste de la Grèce et avant même les Phéniciens, ce qui leur permet d'accumuler un pouvoir croissant grâce à la double force de leur marine commerciale et de leur flotte militaire. Ils voyagent beaucoup, notamment en Égypte et sans doute en Mésopotamie, d'où ils rapportent des récits sur les griffons.

La « vraie » mythologie ne dit rien sur la fondation de Cnossos et sur ses premiers rois, ce qui vous laisse libre de les imaginer. Le fait est que le palais royal de Cnossos remonte aux tout débuts de l'âge héroïque, même s'il est agrandi par la suite.

C'est à la génération d'Europe, fille d'Agénor roi de Tyr, peu avant la fondation d'Athènes, que les choses se précisent. Le roi de Crète est alors Astérion. Europe donne à Zeus trois fils, Minos, Rhadamante et Sarpédon. Zeus confie Minos à Astérion, qui l'élève comme son fils, et c'est Minos qui se fait reconnaître comme roi ensuite, grâce à un signe de soutien envoyé par Poséidon sous la forme d'un taureau surgi de la mer. Minos règne pendant un temps surnaturellement long, équivalent à plusieurs générations humaines. Ce fait est une amorce possible à des mystères et donc à des aventures. Minos était-il doté de pouvoirs magiques ? Avait-il une magicienne à son service ? Y a-t-il eu plusieurs Minos qui se sont succédé (pourquoi pas en faisant croire à tout le monde qu'ils n'étaient qu'une seule et même personne) ? À vous de le déterminer au besoin.

Minos épouse Pasiphaé et il recueille un exilé athénien, Dédale, architecte de génie. C'est Dédale qui agrandit et embellit le palais de Cnossos, en y ajoutant notamment une place de danse spécialement pour Ariane, l'une des filles du roi⁶³. Vous connaissez sûrement, ensuite, l'histoire du Minotaure, le conflit avec Athènes et la venue de Thésée, sans parler de l'union de Thésée avec l'une puis l'autre des filles de Minos, Ariane et Phèdre (consultez au besoin la chronologie de l'âge héroïque). Après le départ de Thésée, Minos entre en courroux contre son architecte Dédale, inventeur du Labyrinthe mais aussi de la vache de bois qui permit à Pasiphaé d'être fécondée par le taureau. Il fait enfermer Dédale dans son propre Labyrinthe avec son fils Icare, mais tous deux

⁶² Le port du Pirée est plus récent, de même que les Longs Murs qui le relie à Athènes et qui datent de l'époque classique. Pour faire plus ancien, je m'en tiens à Phalère. Si les PJ veulent le Pirée et les Longs Murs, ils n'auront qu'à les faire bâtir eux-mêmes ou en souffler l'idée à quelqu'un !

⁶³ *Iliade*, XVIII, 590 et suivants.

parviennent à s'échapper. Minos se lance à leur poursuite à la tête de sa flotte. La traque dure des années, Dédale parvenant plusieurs fois à se cacher efficacement pendant quelques mois. L'histoire se termine en Sicile, à Camicos, chez le roi Cocalos : grâce à une ruse, Minos parvient à retrouver Dédale, mais ce dernier l'assassine en l'ébouillantant dans une baignoire modifiée à sa façon.

Après la mort de Minos, la « vraie » mythologie redevient floue. Minos a eu plusieurs fils, mais plusieurs sont morts accidentellement (Androgée et Catreus). Le seul encore vivant, Glaucos, était mort aussi, mais a ressuscité grâce à un personnage peu connu, le devin Polyidos (tenez, ce pourrait être lui qui conféra à Minos sa longévité exceptionnelle ...). Disons donc que Glaucos devint roi de Crète après son père. Mais les mythes grecs sont muets sur la suite. Ce qui est sûr, c'est qu'après la mort du Minotaure, et surtout après la mort de Minos, la Crète perd peu à peu son pouvoir maritime au profit d'autres cités comme Athènes.

Description. Cnossos est ce qu'on pourrait appeler une ville-palais⁶⁴. Elle s'est très tôt organisée autour du palais royal, lequel n'a cessé d'être agrandi et embelli au fil des générations, au point de former une véritable ville dans la ville. Le palais sert à la fois de siège du pouvoir, de principal sanctuaire et de logement pour la famille royale, mais aussi pour une foule de serviteurs et d'artisans qui s'emploient pour son compte. Il abrite des fontaines, des celliers et des magasins remplis d'énormes réserves de nourriture, des ateliers, des dépendances contenant des écuries, des étables et des basses-cours, et même des archives où sont conservés les comptes établis par les prêtres au sujet des réserves courantes et des offrandes faites aux dieux. Bref, le palais abrite une bonne partie des bâtiments qu'on s'attendrait à trouver dans l'acropole elle-même.

Le plan du palais (voyez le plan à la fin de ce livre) ressemble assez, dans son principe, à celui des palais mycéniens : des corps de bâtiments arrangés autour de plusieurs cours. La cour principale, rectangulaire, est orientée du nord au sud : c'est elle que Dédale a agrandie pour en faire la place de danse destinée à Ariane. Il y a plusieurs *mégarons* (grandes salles), des appartements, des temples et de multiples dépendances. Les appartements sont magnifiques, décorés de fresques anciennes mais aux couleurs toujours vives représentant des jeunes gens occupés à danser, à banqueter, à pêcher ou à pratiquer un sport dangereux consistant à bondir par-dessus un taureau qui charge ; il y a aussi des représentations d'animaux et de plantes. Le mobilier est à l'avenant, en bois luxueux richement orné, avec de la vaisselle et des objets de bronze, d'argent, d'or...

C'est à l'est du palais, dans des bâtiments à part, que s'étend le Labyrinthe bâti par Dédale. Rien de certain n'est connu au sujet de son plan : uniquement à l'air libre, disent les uns ; en partie couvert, disent les autres ; en partie souterrain, prétend-on aussi. On ne sait même pas bien s'il est rectangulaire, carré ou circulaire : c'est à croire qu'il change selon la personne qui le regarde. En revanche, il est assez crédible qu'il existe quelque part dans le palais des passages secrets permettant de gagner discrètement l'entrée du Labyrinthe. Ce qui est sûr, c'est qu'en dehors de Thésée (aidé par Ariane, elle-même conseillée par Dédale), personne n'a jamais pu en sortir vivant. Du moins dans la « vraie » mythologie. Remarquez enfin qu'à la fin de l'âge héroïque, il ne reste plus rien de ce Labyrinthe. Qui a pu le détruire ? Pourquoi, alors qu'il fournissait une excellente prison ? C'est une amorce de mystère possible.

Autour du palais proprement dit, les habitations s'arrangent de façon assez désordonnée sur un relief peu prononcé. La ville n'est pas fortifiée. Il faut dire que pendant la plus grande partie de son histoire, elle n'en a pas besoin. Jusqu'à la venue des Argonautes, l'île est aussi protégée par Talos, un homme de bronze à la force surhumaine capable de tuer les meilleurs guerriers et même de couler des navires en les bombardant de rochers ou en s'y jetant après avoir chauffé son corps de métal dans le feu. Même par la suite, après la mort de Talos, les Crétois ont le contrôle de la mer et surveillent tous les accès à leur île.

⁶⁴ Je mélange ici allègrement des inspirations tirées de la Cnossos historique (l'allure du palais), d'autres issues des mythes (la place de danse, le Labyrinthe) et des inventions.

Corinthe

Situation géographique. Sur l'isthme de Corinthe, l'étroite bande de terre reliant le Péloponnèse (au sud) à l'Attique (au nord). La ville est à mi-chemin entre Sparte (au sud) et Athènes (au nord).

Fondateur. Corinthos, un descendant d'Hélios.

Divinités protectrices. Poséidon (pour la ville), Hélios (pour l'acropole).

Gouvernée successivement par : Éphira, puis Corinthos, puis Sisyphe, puis plusieurs autres rois jusqu'à Lycaïthos et ses descendants : son fils Créon de Corinthe puis son petit-fils Hippotès⁶⁵. Les noms des rois suivants ne sont pas fixés.

Histoire. Chose inhabituelle, la ville est fondée au tout début de l'âge héroïque par une Océanine, Éphira, qui aménage un petit port et lui donne d'abord son nom. Éphira tombe ensuite amoureuse d'un nommé Corinthos, à qui elle laisse le soin de bâtir une ville sur la côte, ville qui prend le nom de Corinthe. Corinthos laisse le trône à un nouveau venu, Sisyphe, dont les descendants forment la dynastie locale. On sait qu'au moment où Jason et Médée s'y installent temporairement, la ville est dirigée par Créon, fils de Lycaïthos qui a régné avant lui, et qu'après Créon règne son fils Hippotès. Créon a également une fille, Glaukè, que Jason convoite, ce qui le conduit à répudier sa femme, la magicienne Médée. Mais Médée assassine Glaukè en lui offrant une robe imbibée d'un *pharmakon* venimeux qui fait brûler et fondre sa peau lorsqu'elle l'enfile, ce à quoi Glaukè ne survit pas. Médée tue ensuite ses propres enfants qu'elle avait eus avec Jason, avant de le maudire puis de s'enfuir sur un char volant tiré par des serpents sans que le héros puisse rien faire (elle se rend ensuite à Athènes, à la cour du roi Égée)⁶⁶.

Le patronage divin de Corinthe donne lieu à un litige entre Poséidon, qui revendique la ville, et Hélios, qui voudrait se faire consacrer un sanctuaire sur l'Acrocorinthe. Les deux dieux décident finalement de s'en remettre à l'Hécatonchire Briarée, connu pour sa sagesse. Ce dernier décide de partager la ville entre les deux dieux en donnant l'Acrocorinthe à Hélios et le reste de la ville à Poséidon⁶⁷.

Corinthe n'est pas une ville très puissante sur le plan politique et ses rois ne changent jamais réellement cela pendant l'âge héroïque, soit qu'ils n'en aient pas la volonté, soit qu'ils n'y parviennent pas, entourés de tous côtés par des cités puissantes qui élargissent leur territoire dans toutes les directions. Leur stratégie consiste à développer largement le commerce et à alterner entre la diplomatie et (quand ça ne marche pas) des guerres qui restent défensives afin de préserver leur autonomie politique. Au début de l'âge héroïque, Corinthe voit donc passer notamment Jason et Médée. Vers la fin de l'âge héroïque, la ville est sous l'influence de l'Argolide et du roi Agamemnon, que le roi de Corinthe préfère ne pas contrarier.

Description. La citadelle de Corinthe, l'Acrocorinthe, constitue la partie ouest de la ville. Le palais fortifié s'élève sur une colline rocheuse dominant la mer, le long d'une avancée de la côte vers le nord. L'acropole abrite également le sanctuaire d'Hélios. La ville basse s'étend largement vers l'est en suivant la côte. Elle contient de multiples installations portuaires, mais aussi des temples dont les plus importants sont consacrés à Poséidon et Aphrodite.

Corinthe est une ville portuaire bruisante d'activité, que ce soit le jour ou la nuit. On y croise une population variée, bigarrée, de marins et de voyageurs de passage parlant toutes sortes de dialectes grecs et de langues barbares. C'est un bon endroit pour faire du commerce et dénicher des denrées venues de toute la Grèce, voire de pays lointains. La ville est aussi connue pour ses prostituées, les fameuses « filles de Corinthe⁶⁸ », dont les charmes et les talents sont réputés irrésistibles ; la réalité de leur quotidien est certainement moins drôle, mais peut-être est-il

⁶⁵ Les noms de Lycaïthos et d'Hippotès viennent des scholies à la tragédie *Médée* d'Euripide.

⁶⁶ C'est l'intrigue de la tragédie *Médée* d'Euripide.

⁶⁷ Pausanias, *Description de la Grèce*, II, 1, 6 et II, 4, 7.

⁶⁸ Elles sont notamment mentionnées par Pindare.

possible pour l'une d'elles d'y échapper grâce à l'aide des dieux ou de héros ou d'héroïnes de passage...

Un peu à l'extérieur de la ville, au nord-est, se trouve le point le plus étroit de l'isthme. Un souverain avisé ou un architecte de génie aura peut-être un jour l'idée de creuser un canal sur l'isthme, s'il parvient à vaincre le sol très pierreux. À défaut, il serait possible de créer une route en aplanissant le sol afin de faire hisser les navires et de leur faire franchir l'isthme par voie de terre. Tout cela demanderait du temps et des richesses, mais accentuerait largement l'activité du port et de la ville, ainsi que le prestige du commanditaire des travaux⁶⁹.

Iolcos

Situation géographique. En Phthie, sur la côte est de la Thessalie, dans la plaine littorale qui s'étend au pied du mont Pélion.

Fondateur. Créthée (Crétheus), fils d'Éole et d'Énarété.

Divinité protectrice. Héra et Athéna.

Gouvernée successivement par : Créthée, Aïson, Pélías, Jason. Les rois suivants ne sont pas connus dans la « vraie » mythologie, ce qui vous laisse les coudées franches pour les inventer.

Histoire. Iolcos est fondée par Créthée, fils d'Éole et d'Énarété. Éole est lui-même fils d'Hellen et petit-fils de Deucalion et Pyrrha, les survivants du Déluge⁷⁰. Créthée épouse sa nièce Tyro, fille de Salmonée. Elle lui donne plusieurs enfants : Aïson, Phérès, Amythaon, Talaos, et deux filles, Hippolyté et Myrina. Mais Créthée, dans sa générosité, adopte aussi les deux enfants que Tyro avait eus en s'unissant à Poséidon : Nélée et Pélías. Au moment de sa succession, il lègue le trône à l'aîné, Aïson. Mais Pélías, quelque temps après, massacre Aïson et tous ceux de sa famille qui sont encore à Iolcos, puis usurpe le trône. Seul un nouveau-né rescapé par miracle, Jason, grandit au loin et devient l'élève du centaure Chiron.

Au seuil de l'âge adulte, Jason revient à Iolcos et, avec courage, réclame le trône à Pélías. Ce dernier prétexte alors de mettre sa valeur à l'épreuve et lui impose une quête impossible : aller s'emparer de la toison d'or qui est aux mains d'Aiétès, roi de Colchide, un pays situé extrêmement loin à l'est. C'est le début de la quête de la toison d'or, pour laquelle Jason recrute plusieurs dizaines de héros parmi les meilleurs de Grèce. Tous embarquent sur l'Argo, construit par l'architecte naval Argos avec le bois des forêts du mont Pélion, que Jason a demandé à Athéna l'autorisation d'utiliser. Après un voyage extraordinairement périlleux, Jason revient avec la toison et une épouse, Médée, fille d'Aiétès. Pélías feint d'abdiquer mais se prépare à tuer Jason. Médée le devance en convainquant ses filles de rajeunir leur père en le coupant en morceaux qu'elles devront plonger dans un chaudron rempli d'une mixture de sa composition. Comme on s'en doute, elles ne font ainsi que l'assassiner. Jason et Médée règnent quelque temps à Iolcos, puis quittent la ville pour aller s'établir à Corinthe. On ignore qui exerce le pouvoir ensuite (pas les enfants de Jason et de Médée, tués par leur mère avant d'avoir atteint l'âge adulte).

Description. Iolcos est une petite ville comparée aux grandes cités du Péloponnèse plus au sud. La ville elle-même n'est guère qu'un gros village. Les bâtiments sont arrangés le long d'une rue principale menant du port jusqu'au palais, qui s'élève vers l'intérieur des terres. Outre le port lui-même et ses marins réputés les meilleurs de la région, on trouve à Iolcos de nombreux ateliers d'artisans de tout type. Le palais royal obéit au même modèle que le palais d'Ulysse (voyez son plan en fin de volume) mais en un peu plus grand : il s'organise autour de deux mégarons

⁶⁹ Dans la réalité historique, rien de tout cela n'existe à date ancienne. Un chemin terrestre, le *Diolkos*, est aménagé vers 600 av. J.-C. Le percement d'un canal à Corinthe ne se fait pas avant... 1894 après J.-C. Mais tout est possible aux personnages joueurs avec l'aide des dieux...

⁷⁰ Attention à ne pas confondre cet Éole avec celui, plus connu, qui vit sur une île flottante en bronze et est le maître des vents mauvais dans l'Odyssée.

(grandes salles) carrés, reliés entre eux par une cour intérieure couverte⁷¹. Chaque mégaron est entouré de corps de bâtiments comprenant des appartements, des magasins, des salles de trésor et des ateliers. À quelque distance du palais, deux sépulcres ronds (des *tholos*) abritent les tombeaux des souverains de la ville. Si l'on s'éloigne encore de la côte après le palais, le relief s'accroît peu à peu jusqu'à mener aux flancs du mont Pélion, une montagne couverte d'une épaisse forêt.

Ithaque

Situation géographique. Parmi les îles au large de la côte d'Étolie, à l'ouest du Péloponnèse. Ithaque est l'île située à plus à l'ouest⁷².

Fondateur de la ville d'Ithaque. Ithacos, Néritos et Polyctor, tous trois fils de Ptérélas et d'Amphidémé et descendants de Zeus⁷³.

Divinité protectrice. Athéna.

Gouvernée successivement par. Ithacos (...), Laërte, Ulysse, Pénélope.

Histoire. Ithaque est une île que sa taille très modeste et sa situation très excentrée condamnent à rester un tout petit royaume, même si cela ne l'empêche pas de nourrir des guerriers valeureux et à l'occasion des héros et des héroïnes renommés. L'unique ville de l'île est fondée par Ithacos, Néritos et Polyctor, qui en élèvent les premiers bâtiments et aménagent en fontaine une source qui jaillit à l'entrée de la ville. Néritos donne son nom à la principale montagne de l'île. La suite de l'histoire de l'île n'est pas connue, jusqu'au moment où Laërte règne avec son épouse Anticlée (on ignore comment ils accèdent au pouvoir) : c'est un espace libre pour inventer vos personnages. Sous les règnes de Laërte, d'Ulysse et de Pénélope, le roi gouverne en s'informant des avis des aristocrates et de la population, mais garde naturellement le dernier mot.

Laërte et Anticlée ont deux enfants : une fille, Ctiméné⁷⁴, et un fils Ulysse. Ctiméné épouse Euryloque et part sur l'île voisine de Samé⁷⁵. Ulysse fait partie des prétendants à la main d'Hélène lorsque son père Tyndare cherche à la marier : de ce fait, il prête comme tous les autres le serment d'assistance au futur mari. Ne tenant pas absolument à Hélène, il cherche une autre épouse et finit par obtenir la main de la fille d'Icarios, Pénélope. Ils ont un fils, Télémaque. Peu après, Pâris enlève Hélène à Ménélas, et Ulysse, en dépit de ses réticences, doit partir guerroyer à Troie. Cela ne l'empêche pas de se distinguer par de multiples ruses et hauts faits pendant la guerre. À son retour, Ulysse commet l'erreur de s'attarder à piller la ville des Cicones et est dévié de son chemin par une tempête où se déchaîne Borée. Il franchit alors le cap Malée et se retrouve perdu dans les mers inconnues. Lorsqu'il aveugle puis humilie Polyphème, un Cyclope fils de Poséidon, le dieu, courroucé, jure que, même si le destin assure à Ulysse de rentrer vivant de Troie, il fera tout son possible pour le retarder. Ainsi Ulysse est retenu dix ans sur les mers.

Pendant ce temps à Ithaque, une situation de vide du pouvoir se prolonge désagréablement. Ulysse passe pour mort et une centaine de prétendants appartenant aux aristocraties d'Ithaque

⁷¹ Je m'inspire très librement d'informations archéologiques sur un site mycénien découvert à Volos et qui a été parfois rapproché de l'Iolcos antique.

⁷² C'est une différence entre l'Ithaque de l'*Odyssée* (IX, 26-27) et l'Ithaque réelle qui n'est pas l'île la plus à l'ouest.

⁷³ *Odyssée*, XVII, 207, ainsi que les commentaires des scholiastes à ce vers (et Eustathe, *Commentaire à Homère*, 1817, 43), cités par Grimal (1951) à l'article « Ithacos ».

⁷⁴ Eh si ! *Odyssée*, XV, vers 362 et suivants. Ctiméné est typiquement le personnage peu approfondi de la mythologie grecque que vous pouvez jouer ou mettre en scène facilement dans vos scénarios.

⁷⁵ Le mariage entre Ctiméné et Euryloque n'est pas dans l'*Odyssée* mais dans les scholies et commentaires (cités par Grimal (1951) à « Ctiméné »). Euryloque figure parmi les compagnons d'armes d'Ulysse dans l'*Odyssée*, où les deux hommes ont des relations parfois orageuses ; il périt dans le naufrage du dernier navire d'Ulysse après avoir été à l'initiative du sacrilège des compagnons envers les bœufs d'Hélios.

et des îles voisines s'assemble au palais et tente de forcer la reine Pénélope à se remarier avec l'un d'eux. La reine s'ingénie à faire traîner les choses par ruse. Vers la fin de la dixième année, alors que Pénélope a du mal à contenir les prétendants qui se sont installés à demeure, Télémaque, devenu presque adulte, s'élève contre les prétendants, part à la recherche d'Ulysse ou d'informations sur lui et rend visite à Nestor à Pylos puis à Ménélas à Sparte ; au retour, il échappe, grâce à Athéna, à une embuscade tendue par les prétendants. Dans l'intervalle, Ulysse, aidé par les Phéaciens, rentre enfin chez lui mais doit ruser pour ne pas se faire tuer par les prétendants. Il renoue le contact avec ses anciens serviteurs restés fidèles (le porcher Eumée, la nourrice Euryclée), se fait reconnaître de Télémaque, et, aidé d'eux tous, met en œuvre un plan qui lui permet d'affronter et de massacrer les prétendants. Athéna leur apporte son aide et coupe court elle-même à toute vengeance de la part des familles des prétendants morts.

Dans sa vieillesse, Ulysse est tué involontairement par un fils que lui a donné Circé, Télégonos, lequel emmène Pénélope, Télémaque et le corps d'Ulysse jusque sur l'île de Circé, Aiaïé.

Description. Ithaque est une île d'assez petite taille, basse sur la mer, mais au relief accentué fait de collines rocheuses. Elle se divise en gros en deux moitiés, nord et sud, séparées par une sorte d'isthme étroit creusé par un golfe profond. L'île est dominée par le mont Néritos (ou Nérite) qui est une montagne peu élevée aux flancs couverts de forêts. Le terrain est peu propice aux élevages et aux cultures, qui restent de proportions très modestes. Il n'y a aucun élevage de chevaux (seulement quelques écuries près du palais pour les chevaux d'Ulysse et d'un ou deux aristocrates). On trouve en revanche des élevages de chèvres et de porcs. Outre quelques champs cultivés, l'île abrite des oliveraies. Les routes ne sont que de petits chemins souvent pentus.

Ithaque ne possède qu'une seule ville qui porte le même nom que l'île. Cette ville est située dans la partie nord de l'île ; elle n'est pas bien grande mais assez prospère. La principale route qui mène à la ville est un chemin rocailleux. Non loin de la ville se trouve une source située au milieu d'un cercle de peupliers et où les citadins viennent s'approvisionner en eau. L'endroit est un petit sanctuaire consacré aux nymphes : on y trouve aussi un autel au-dessus de la fontaine et chaque passant y dépose une petite offrande⁷⁶. Les lieux importants de la ville sont le palais d'Ulysse, qui est un petit palais à l'architecture typiquement grecque (voyez son plan à la fin du livre), et l'agora qui sert à la fois de marché et à l'occasion de lieu de réunion pour le conseil. À partir de Laërte, le roi possède aussi un domaine situé sur un terrain plus bas que la ville, qui abrite un magnifique verger d'arbres fruitiers et, autour, des hangars et quelques logements pour esclaves ; Laërte, dans sa vieillesse, y dispose d'une petite maison à l'écart des prétendants⁷⁷.

Ithaque possède deux ports. L'un est le port de la ville, dans une baie petite mais commode pour le mouillage située tout près de la ville. Il sert de port de pêche. L'autre se trouve sur la côte sud du golfe qui sépare presque l'île en deux : il est appelé « port de Phorcys » car le Vieillard de la mer s'y arrête parfois dans ses migrations sous-marines. C'est un endroit resté sauvage, sans aucun aménagement : il consiste simplement en une baie encadrée par deux falaises avançant dans la mer, qui le protègent des intempéries et des courants. Au creux de la baie, face à la mer, pousse un olivier feuillu. Dans l'une des falaises s'ouvre une grotte réservée aux Naïades, nymphes des mers, qui viennent souvent s'y reposer ou tisser des étoffes marines sur des métiers en pierre. La grotte contient aussi des cratères et des amphores faites de pierre ainsi que des creux où logent quelques essaims d'abeilles. La grotte a deux issues : l'une s'ouvre du côté du Borée (vent du Nord), et est utilisée par les mortels ; l'autre s'ouvre du côté du Notos (vent du Sud) et est réservée aux immortels. Les gens d'Ithaque viennent régulièrement déposer des offrandes devant l'entrée du Borée⁷⁸.

⁷⁶ Odyssée, XVII, 204-211.

⁷⁷ Odyssée, XXIV, 205-221.

⁷⁸ Odyssée, XIII, 93-112.

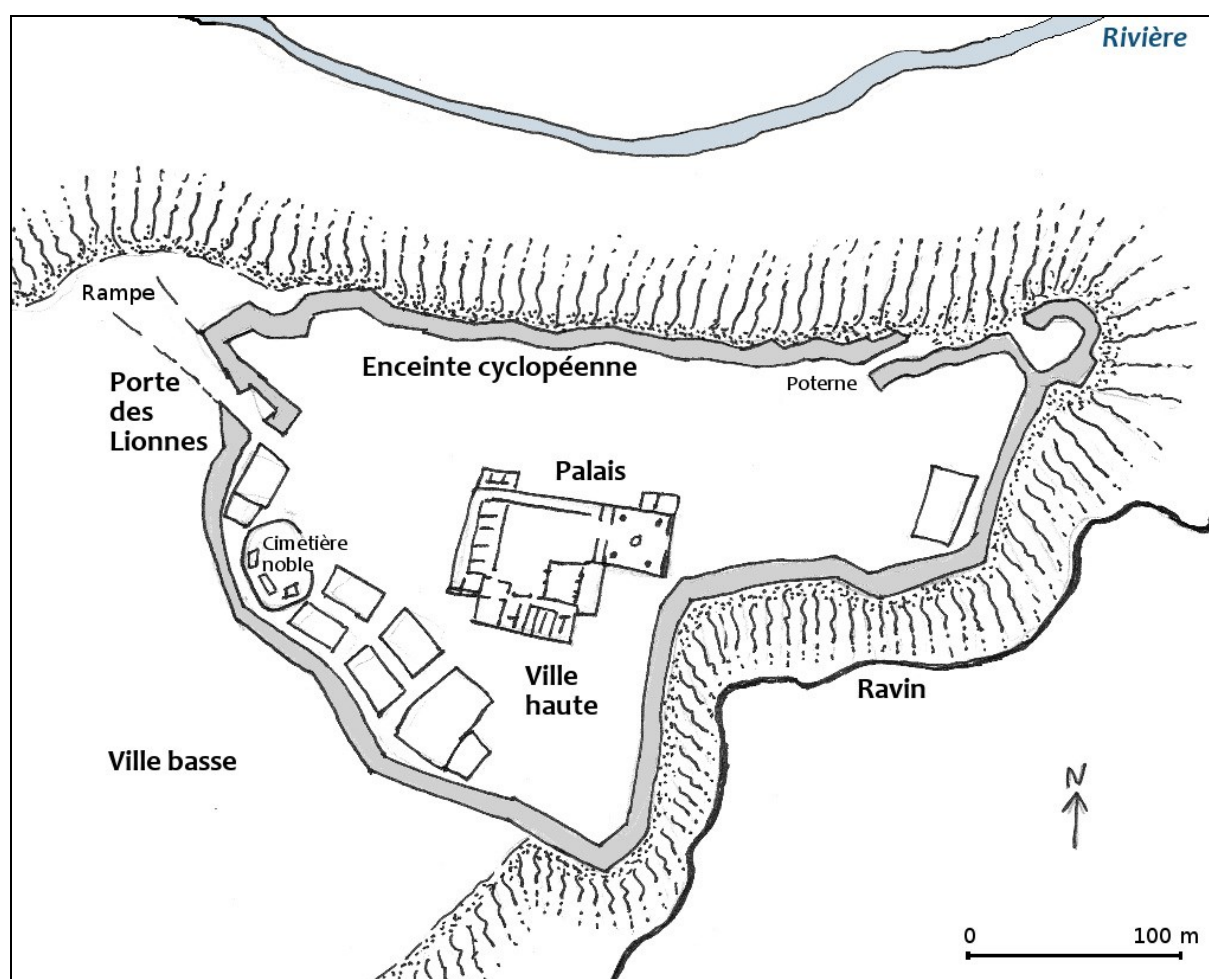
Mycènes

Situation géographique. En Argolide, au nord-est du Péloponnèse.

Fondatrice. Mycène, fille du dieu-fleuve argien Inachos.

Divinité protectrice. Héra.

Gouvernée successivement par. Mycène. Puis il n'y a pas de dynastie claire jusqu'à l'arrivée au pouvoir d'Agamemnon. Puis : Agamemnon et Clytemnestre, Égisthe et Clytemnestre. Après la mort de ces personnages, il n'y a pas de successeur clair (Oreste et Électre se rendent ailleurs).



Histoire. La ville de Mycènes est fondée très tôt à l'âge héroïque par Mycène, une fille d'Inachos et sœur d'Io ; Mycène est mariée à Arestor⁷⁹. Mais l'histoire exacte de ses premiers temps demeure obscure dans la « vraie » mythologie jusqu'à l'époque d'Agamemnon. Il semble que Persée, régnant depuis Tirynthe, joue un rôle dans sa refondation ou sa fortification, sans y régner directement. On dit aussi que ses murailles sont bâties par les Cyclopes, sans préciser dans quelles circonstances. Malgré cela, Mycènes représente une puissance notable dès les débuts de l'âge héroïque et rivalise avec les autres villes de la région, en particulier Argos. Sa position stratégique l'avantage et elle profite en outre de la proximité des nombreuses routes venues de l'isthme de Corinthe, où circulent constamment voyageurs et commerçants. Mycènes ne connaît cependant son apogée que lorsque le roi Agamemnon, un Pélopide, y prend le pouvoir. La ville renforce alors sa puissance et Agamemnon prend la tête de la flotte achéenne qui part assiéger Troie. Au retour de la guerre, la ville profite de l'immense butin rapporté par Agamemnon, mais les troubles

⁷⁹ Pausanias, *Description de la Grèce*, II, 16.

politiques ne tardent pas, puisqu'Agamemnon est assassiné par Clytemnestre dès le jour de son retour. Un usurpateur, Égisthe, monte alors sur le trône au côté de la reine. Tous deux règnent des années, jusqu'à être tués par les enfants d'Agamemnon, Oreste et Électre. Ces derniers ne leur succèdent pas sur le trône. La mythologie antique ne fixe pas de nom pour un successeur. Mais la ville perd en puissance au profit des autres cités de la région, Argos la première.

Description. Mycènes est l'une des plus anciennes villes grecques et l'une des plus puissantes dès le début de l'âge héroïque, à défaut d'être la plus vaste. La ville est bâtie sur un plateau rocheux particulièrement escarpé qui lui fournit une forteresse naturelle aisée à défendre et lui donne une bonne vue sur la plaine d'Argos qui s'étend à son pied. Elle a *grosso modo* la forme d'un triangle dont la pointe serait dirigée vers le sud tandis qu'au nord s'étendrait un côté plat allongé d'est en ouest. La citadelle et la ville haute sont entourées par une muraille gigantesque et d'apparence imprenable. Au sud-est, la ville est protégée par un ravin dont la muraille épouse le tracé. Le palais royal se trouve au centre de la ville haute. Il a l'architecture habituelle des grands palais héroïques⁸⁰ et, à partir du règne d'Atrée, il possède en outre de spacieuses chambres souterraines qui servent de trésor. La porte principale, appelée la porte des Lionnes en raison des deux bas-reliefs qui la gardent, se trouve à l'extrémité nord-ouest. À l'est de la ville se trouve une source à laquelle les Mycéniens donnent le nom de Persée en hommage au héros. Au sud-ouest se trouve une petite zone rassemblant de prestigieux tombeaux : c'est là que demeurent après leur mort Atrée, Agamemnon et les guerriers tués par Égisthe à leur retour de Troie, ainsi qu'Électre (Clytemnestre et Égisthe, eux, ont symboliquement leurs tombeaux hors des murs). Vers la fin de l'âge héroïque, une ville basse se construit peu à peu du côté ouest, hors du rempart.

Pylos des sables

Situation géographique. Sur la côte sud-ouest de la Messénie, au sud-ouest du Péloponnèse.

Fondateur. ?

Gouvernée successivement par. Les premiers rois sont inconnus. Une génération avant la guerre de Troie règne Nélée, puis Nestor.

Histoire. Les premiers rois de Pylos ne sont pas fixés dans la mythologie. Nélée, qui est un descendant d'Aiolos, a pas moins de douze fils : Antiménès, Alastor, Astérios, Pylaon, Eurybios, Épilaos, Chromios, Périklyménos, Euagoras, Tauros, Deimachos et Nestor⁸¹. Hélas pour lui, il entre en conflit avec Héraclès à son passage dans la région. Héraclès entre en guerre contre Pylos à la tête d'une armée et finit par tuer tous les fils de Nélée, sauf Nestor. Le fils peut ainsi succéder à son père une fois adulte. Nestor, connu pour sa sagesse et sa maîtrise hors pair de la conduite de chars, vit longtemps et part combattre à Troie d'où il revient sans encombre. Il a sept fils encore vivants après la guerre de Troie : Échéphron, Stratios, Persée, Arétos, Thrasymédé, Pisistrate⁸².

Description. Pylos est une petite ville portuaire qui s'élève au creux d'une baie sur la côte messénienne. Elle doit son nom de « Pylos des sables » à la large plage autour de laquelle la ville s'étend. Ses remparts ne sont pas bien hauts ni très élaborés : ils ne sont pas en pierre mais en bois⁸³. Le palais de Nestor s'élève au centre de la ville. Le territoire contrôlé par les rois de Pylos

⁸⁰ Sur l'architecture, voyez le chapitre sur la société grecque pendant l'âge héroïque et le plan d'un palais royal typique dans l'annexe « Plans » à la fin de ce livre.

⁸¹ Hésiode, *Catalogue des femmes*, fr. 33a MW et Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, I, 9, 9. Le triste sort de ces frères de Nestor est connu au départ par une allusion dans l'*Illiade*, XI, 692-693.

⁸² *Odyssée*, III, 412-415. Ne confondez pas ce Persée avec « le » Persée, vainqueur de Méduse, fils de Zeus et de Danaé.

⁸³ La géographie de la Pylos mythologique est très vague. Je m'inspire ici librement de la Pylos historique de Messénie, sur le site archéologique de laquelle on n'a retrouvé aucune trace de fortification en pierre.

jouxtent directement l'Élide, dont les habitants, les Éléens, sont régulièrement en conflit avec cette cité et les cités voisines⁸⁴.

Sparte

Situation géographique. En Laconie, au sud du Péloponnèse, dans la vallée du dieu-fleuve Eurotas, loin à l'intérieur des terres.

Fondateurs. Lacédémon, fils de Taygète, et Sparta.

Divinités protectrices. Héra, Héraclès (après son apothéose).

Gouvernée successivement par. Lacédémon et Sparta, Amyclas, Argalos, Cynortas, Œbalos, Hippocoon, Tyndare, Ménélas et Hélène, Oreste et Hermione, Tisamène, Aristodème, et enfin les jumeaux Eurysthénos et Proclès.

Histoire. Le tout premier roi de la région de Laconie est Lélex, un héros né de Gaïa, qui donne son nom à la peuplade locale, les Lélèges⁸⁵. Après lui règne son fils Mylès puis son petit-fils Eurotas, qui effectue des travaux d'assainissement afin de faire s'écouler jusqu'à la mer l'eau qui stagne alors non loin du futur site de Sparte : au cours des travaux naît un fleuve auquel il donne son nom, l'Eurotas. Eurotas n'a pas d'héritier mâle, mais une fille, Sparta : il lui fait épouser Lacédémon, fils de Taygète et de Zeus, et laisse le pouvoir à son gendre, ce qui se reproduit plusieurs fois aux générations suivantes. Lacédémon fonde alors une ville à laquelle il donne le nom de sa femme : Sparte. Il donne aussi le nom de sa mère à la montagne qui s'étire au sud-est de la Laconie, le Taygète.

Après Lacédémon règne son fils Amyclas, qui fonde une colonie, Amyclées, au sud-est de Sparte, le long de l'Eurotas. Amyclas a trois fils : Hyacinthos, Argalos et Cynortas. Hyacinthos, aimé d'Apollon, meurt accidentellement dans la fleur de l'âge et ne peut donc hériter. Le trône revient donc à Argalos, et après lui à Cynortas puis au fils de ce dernier, Œbalos. Œbalos épouse une fille de Persée, Gorgophoné, et ils ont plusieurs fils dont Hippocoon et Tyndare. Une querelle de succession éclate à la mort d'Œbalos : alors que Tyndare avait été désigné comme successeur, Hippocoon lui conteste le trône, fort d'alliés comme Icarios. Tyndare doit fuir la ville. Il se réfugie en Étolie, où le roi Thestios lui offre la main de sa fille, Lédæ. Ensemble et avec l'intervention de Zeus, ils ont quatre enfants : deux fils, les Dioscures, Castor et Pollux, et deux filles, Hélène et Clytemnestre. Quelques années après, Tyndare est rétabli dans ses droits par l'intervention d'Héraclès et règne alors paisiblement.

Lorsque les enfants de Tyndare atteignent l'âge adulte, l'extraordinaire beauté d'Hélène, jointe à son statut de princesse royale, attire une foule inouïe de prétendants tous plus nobles et puissants les uns que les autres. Pour éviter des querelles aux conséquences fâcheuses, Tyndare doit faire jurer aux prétendants de respecter son choix final et même de venir prêter leur aide au futur mari, si jamais son union avec Hélène était contestée. Tyndare marie finalement Hélène et Clytemnestre avec Agamemnon et Ménélas, deux frères fils d'Atrée et descendants de Pélops. Surviennent alors les nombreux exploits des Dioscures. Quelque temps après, Tyndare lègue le trône à son gendre, Ménélas. Quelques années après, le prince troyen Pâris vient à Sparte et, avec la complicité d'Aphrodite, il enlève Hélène : c'est le déclenchement de la guerre de Troie. Ménélas doit partir pour la guerre et, pendant ses dix ans d'absence, Tyndare garde le trône. Pendant les dernières années de la guerre, il accorde un mariage entre sa petite-fille Hermione, fille de Ménélas et d'Hélène, et Oreste, fils de Clytemnestre.

De retour de Troie, Ménélas règne à Sparte avec Hélène jusqu'à leur mort, suivi par Oreste et Hermione. Oreste laisse ensuite le trône à son fils Tisamène. Quelque temps après survient le retour des Héraclides dans le Péloponnèse : à Sparte, c'est Aristodème qui s'empare du trône, qu'il transmet à ses deux fils jumeaux, Eurysthénos et Proclès.

⁸⁴ Voyez les exploits de Nélée et de Nestor contre les Éléens dans l'*Illiade*, XI, vers 655 et suivants.

⁸⁵ Pour les rois de Sparte, je retiens la version de Pausanias, *Description de la Grèce*, III, 1 et suivants.

Description. Sparte s'étend sur une série de collines peu élevées sur la rive sud de l'Eurotas. Elle est protégée au sud par le mont Taygète et au nord, au-delà du fleuve, par le mont Parnon, qui forment des remparts naturels commodes. Contrairement à ce que l'on pourrait attendre, la Sparte mythologique n'a pas grand-chose à voir avec la puissance autoritaire, refermée sur elle-même et ultra-militarisée qui émerge à l'époque historique à partir du VI^e siècle av. J.-C. Durant l'âge héroïque, Sparte nourrit certes des guerriers courageux, mais est nettement moins puissante sur le plan militaire qu'Argos, Mycènes ou Tyrinthe. La ville ne possède même pas de remparts, en partie parce que sa situation naturelle en facilite la défense. Bâtiments, temples et maisons s'étendent à l'aise sur la rive du fleuve.

Thèbes aux sept portes

Situation géographique. Parmi les collines de Béotie, à l'intérieur des terres.

Fondateurs. Cadmos, prince phénicien fils d'Agénor et de Téléphassa. La ville basse est fondée par Amphion et Zéthos, jumeaux fils d'Antiope (elle-même fille du dieu-fleuve béotien Asopos).

Divinités protectrices. Dionysos (après sa victoire sur Penthée).

Gouvernée successivement par. Cadmos, Lycos, Penthée, Polydoros, Labdacos, Laïos et Jocaste, puis Créon et Jocaste, puis Œdipe et Jocaste, puis Créon, puis Étéocle, puis une troisième fois Créon.

Histoire. Histoire longue, prestigieuse et tourmentée que celle de Thèbes ! La ville est une colonie phénicienne fondée par Cadmos à la suite de son long voyage en quête de sa sœur disparue, Europe, enlevée par Zeus. Sur la foi d'une prophétie, Cadmos fonde une ville non loin d'une source où réside un dragon fils d'Arès qu'il pourfend. Des dents du dragon qu'il sème, toujours sur le conseil des dieux, naissent les *Spartoï*, les Semés, de puissants guerriers qui deviennent les ancêtres des grandes familles de la ville. La renommée de Cadmos y attire vite une population nombreuse et le commerce florissant renforce la prospérité de la ville, tandis que les *Spartoï* et leurs familles en assurent le pouvoir militaire. C'est une fille de Cadmos, Sémélé, qui, unie à Zeus, accouche d'un dieu, Dionysos.

Mais les successions royales à Thèbes sont souvent houleuses et l'histoire de la ville riche en péripéties sanglantes. La lignée de Cadmos est supplantée dès la génération suivante par un usurpateur, Lycos. Les jumeaux Amphion et Zéthos le chassent et vengent leur mère contre Dircé qu'il avait maltraitée. Dircé, suppliciée, est changée par les dieux en une source qui alimente dès lors la ville. Amphion et Zéthos exercent ensuite le pouvoir à leur tour *de facto*⁸⁶. Ils fondent la ville basse et Amphion, grâce à ses talents musicaux exceptionnels, bâtit les murailles de la ville en faisant léviter les pierres. Le pouvoir revient ensuite à Penthée, issu d'une des familles des *Spartoï*. Mais Penthée reste incrédule lorsque le dieu Dionysos, devenu grand, revient à Thèbes afin d'y étendre son culte : cette erreur lui coûte la vie.

La lignée de Cadmos revient ensuite au pouvoir avec Polydoros puis Labdacos et les Labdacides (descendants de Labdacos). Mais Labdacos et ses descendants sont boiteux, ce qui est interprété comme un signe de faiblesse, et ils présentent un caractère changeant et irascible, vulnérable aux tentations de l'*hubris*. Laïos se brouille avec Pélopes et sa lignée lorsque, au cours d'un séjour chez Pélopes, il tombe amoureux de l'un de ses fils, Chrysippos, et l'enlève. Plus tard, lorsque Laïos et son épouse Jocaste veulent avoir un fils, l'oracle de Delphes leur prédit que leur fils tuera son père et épousera sa mère. Ils tentent de s'abstenir de concevoir, mais Jocaste finit par tomber enceinte. Le nouveau-né est abandonné sur le mont Cithéron, les pieds percés pour y passer une

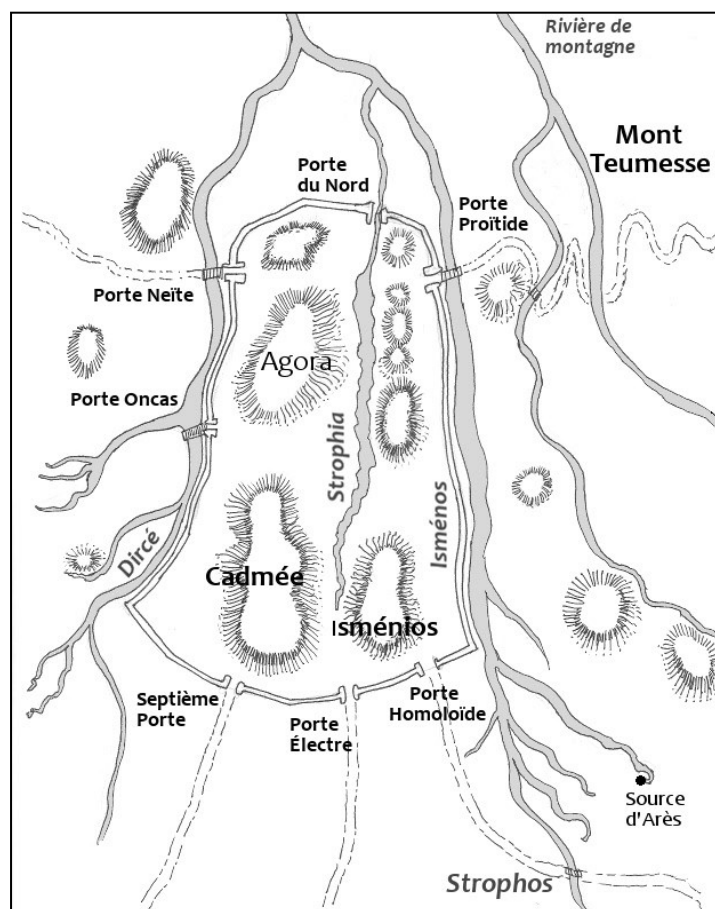
⁸⁶ Je concilie ici en une seule chronologie deux mythes de fondation de Thèbes, l'un impliquant Cadmos et l'autre Amphion et Zéthos. Les auteurs antiques le faisaient déjà, mais plaçaient « l'intermède Amphion et Zéthos » à des moments variables de l'histoire de la ville (parfois juste avant Labdacos ou avant Laïos, mais cela cadre moins avec d'autres éléments de la chronologie : le MJ se reportera à la chronologie pour d'autres détails).

lanière afin de le suspendre en guise de proie pour les bêtes sauvages. Mais il survit : Œdipe (« Pieds enflés ») grandit chez de simples bergers. Quelques années après, un monstre horrible, la Sphinx, désole la région. Œdipe se rend alors à Thèbes en quête de ses origines. Il croise à un carrefour un homme avec lequel il se dispute et qu'il tue, sans savoir qu'il s'agit du roi Laïos, son père. Créon, frère de Jocaste, assure brièvement la continuité du pouvoir avec sa sœur. Peu après, Œdipe remporte la victoire sur la Sphinx et devient, pour prix de cet exploit, le roi de Thèbes et l'époux de Jocaste, sa mère.

Quelques années heureuses s'écoulent pendant lesquelles quatre enfants naissent à Œdipe et Jocaste : deux fils, Étéocle et Polynice, et deux filles, Antigone et Ismène. Ils sont déjà presque adultes lorsqu'Apollon envoie un fléau ravager la région. Œdipe mène l'enquête lui-même et finit par découvrir l'inceste et le parricide. Horrifié, il se crève les yeux et abdique. Créon assure à nouveau la continuité du pouvoir. Les fils d'Œdipe, qui se haïssent, se disputent le trône, tiennent leur père enfermé au palais et l'humilient. Œdipe finit par les maudire et s'exile en compagnie d'Antigone qui le guide sur les routes. Le pouvoir de Thèbes fléchit : vaincue par sa rivale Orchomène, elle doit payer tribut jusqu'à ce qu'Héraclès l'en libère ; Créon remercie le héros en lui donnant en mariage sa fille Mégara.

La querelle entre Étéocle et Polynice débouche sur une guerre sanglante : chassé de sa ville par son frère malgré l'accord promis, Polynice tisse un réseau d'alliances dans la région et revient assiéger Thèbes en compagnie de sept héros menant chacun un corps d'armée. C'est la guerre des Sept chefs contre Thèbes. Les Sept sont finalement vaincus mais Étéocle s'est entretué avec Polynice : le pouvoir revient pour la troisième fois à Créon. Dix ans après la guerre des Sept chefs, une seconde expédition, menée par les Épigones, certains étant les enfants des Sept, assiège à nouveau la ville. Cette fois Thèbes est prise et entièrement rasée. La ville se reconstruit peu à peu ensuite, mais c'en est fini de sa grandeur jusqu'à la fin de l'âge héroïque.

Description. Thèbes, surnommée « la ville aux sept portes » ou plus rarement « ville aux deux fleuves », est une vaste ville qui s'étend dans un paysage de collines et s'allonge du nord au sud en une sorte de trapèze plus large au sud qu'au nord. La ville est encadrée à l'est et à l'ouest par deux fleuves étroits qui coulent vers le nord : à l'est, l'Isménos (aussi appelé le Ladon), et à l'ouest, Dircé. Ces deux fleuves forment des barrières naturelles que renforcent ensuite les remparts de la ville construits derrière. L'Isménos, qui est un dieu-fleuve fils d'Asopos (autre dieu-fleuve de la région), coule à partir de la source d'Arès qui se trouve au sud-est ; c'est là que Cadmos pourfendit le dragon avant de fonder la ville tout près. Quand Dircé est métamorphosée en source, cette source jaillit du sol à l'ouest de la ville, à l'extérieur des remparts, et forme un lac allongé avant de couler dans plusieurs directions, dont le nord où elle rejoint rapidement l'Isménos. Une rivière plus petite, la Strophia,



coule au milieu de la ville ; à la mauvaise saison, gonflée par les pluies, elle s'élargit presque en un petit lac, mais elle s'assèche souvent en été. À quelque distance au sud de la ville dans la campagne sauvage, s'élève le mont Cithéron, fréquenté par les bêtes plus que par les hommes.

La citadelle de Thèbes, la Cadmée, est bâtie sur une colline escarpée au sud, et forme la partie la plus ancienne de la ville. Elle abrite tous les bâtiments importants et la vieille ville. Dès sa construction, Thèbes dispose d'une architecture grandiose et soignée. Autour de la Cadmée et plus au nord s'élève la ville basse construite par Amphion et Zéthos, qui apporte à la ville un agrandissement dont elle commençait déjà à avoir bien besoin. Des remparts magnifiques et solides, élevés par Amphion, encerclent le tout. Les remparts sont fermés par les fameuses sept portes, qui ont les emplacements et les noms suivants : au nord, la porte du Nord ou porte Ogygies ; au nord-est, la porte Proïtide ; au sud est, la porte Homoloïde ; au sud, la porte Électre ; au sud-ouest, la Septième porte (ou porte Hypsiste) ; à l'ouest, la porte Oncas (ou porte Crénées) ; au nord-ouest, la porte Néïte⁸⁷. Près de la porte du nord, à l'intérieur du rempart, se trouve le tombeau d'Amphion après sa mort.

Tirynthe la fortifiée

Situation géographique. Dans la plaine d'Argolide (au nord-est du Péloponnèse), à peu de distance au sud-est d'Argos.

Fondateur. Proïtos, l'un des fils d'Abas (lui-même descendant de Danaos).

Gouvernée successivement par. Proïtos, Mégapenthès, Persée, Électryon, Eurysthée, Héraclès.

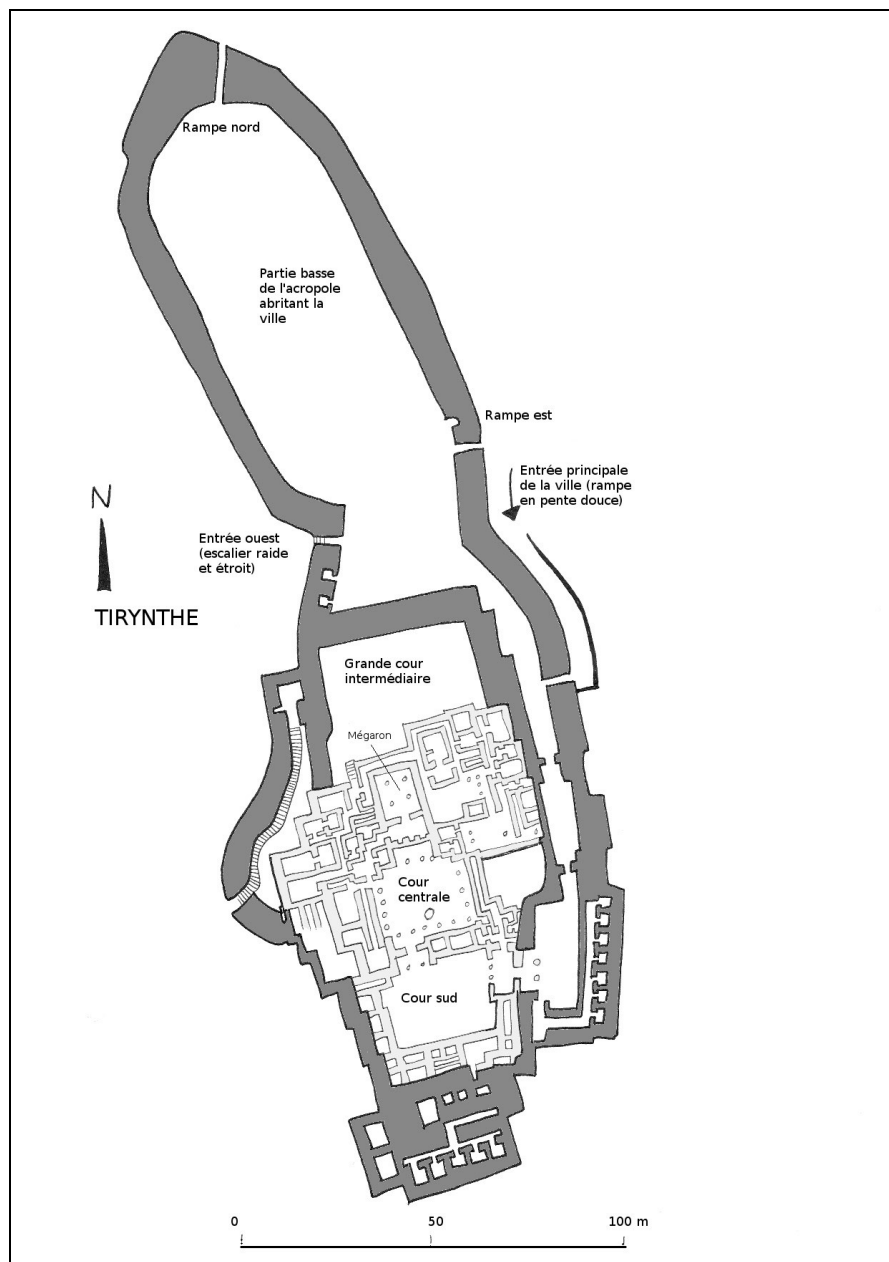
Histoire. Tirynthe est une ville d'Argolide fondée par Proïtos, un descendant de Danaos. Elle tient son nom de Tiryns, l'un des fils d'Argos. Proïtos fortifie la ville avec l'aide des Cyclopes, qui bâtissent des murailles impressionnantes autour de la citadelle (comme ils le font pour les remparts de Mycènes). Le fils de Proïtos, Mégapenthès, laisse son trône à Persée lorsque ce dernier revient de ses exploits contre Méduse ; Persée le transmet à son tour à son fils Électryon. La fille d'Électryon n'est autre qu'Alcmène, la future mère d'Héraclès. Alcmène épouse Amphitryon, lequel devrait accéder au trône, mais il se fait exiler par Sthénélos, frère d'Électryon, qui règne alors sur la région depuis Argos. Alcmène, unie à Zeus qui prend pour l'occasion l'apparence de son mari absent, donne naissance à Héraclès. Quelques années après, c'est Eurysthée qui reçoit le pouvoir sur Tirynthe. Héraclès, après avoir accompli maint exploit au service d'Eurysthée, finit par venir séjourner à Tirynthe et gouverne la ville quelque temps. Il n'a pas de successeur précis. Il est possible qu'Héraclès ait remis le trône à un personnage méritant issu de la ville et qu'il aurait fréquenté au cours de ses précédents exploits (un PJ, peut-être ?).

Description. Perchée sur un plateau rocheux oblong qui ressemble à une île de roche dans la plaine et s'élève à une faible hauteur, Tirynthe est entièrement enclose dans ses remparts. Elle fait l'effet d'une forteresse imprenable, avec ses murailles faites d'immenses blocs de pierre encastrés les uns dans les autres, qui prolongent la roche du plateau et dessinent une enceinte ovale orientée du nord au sud. L'entrée principale, à l'est, est une large rampe de pierre qui grimpe le long de la muraille jusqu'à des portes massives puis se divise en deux routes, l'une menant à la ville au nord, l'autre jusqu'au palais au sud. La ville dispose d'entrées secondaires étroites et en pente raide, au nord et au nord-est.

À l'intérieur de l'enceinte, la moitié nord abrite la ville proprement dite, petite et assez à l'étroit. Seules quelques rares maisons sont bâties à l'extérieur de la muraille. La moitié sud, surélevée par rapport au nord, abrite l'immense et luxueux palais. Les corps de bâtiments sont organisés autour de deux cours carrées, l'une au sud et l'autre au centre, et comprennent de nombreuses salles

⁸⁷ Les noms des portes viennent d'Eschyle, *Les Sept contre Thèbes*. Six sont nommées pendant la répartition par Étéocle des sept chefs chargés de défendre les portes, mais pas la septième ! Je nomme donc la septième porte à partir d'un passage où le Chœur (autour des v. 785-804) indique qu'Apollon Septime s'est réservé cette porte où a lieu ensuite le duel fratricide entre Étéocle et Polynice.

décorées de fresques colorées et d'un mobilier précieux. De multiples galeries et passages couverts, tous bâtis dans la même pierre massive, relient entre eux les bâtiments. Entre la ville et le palais, une large cour intermédiaire surplombe la ville et permet de résister plus facilement depuis le palais si jamais la ville est prise par l'ennemi.



Troie (ou Ilion)

Situation géographique. En Troade, à la pointe nord-ouest de l'Asie Mineure.

Fondateur. Ilos, petit-fils de Dardanos, fils de Zeus.

Gouvernée successivement par. Ilos, Laomédon, Priam.

Divinités protectrices. Zeus. (Pendant la guerre de Troie : Aphrodite, Apollon, Artémis, Arès.)

Histoire. Dardanos est un fils de Zeus et d'Électra, une fille d'Atlas ; lorsque son frère Iason commet l'irréparable en s'en prenant à Déméter elle-même et se fait tuer, Dardanos quitte Samothrace, leur ville d'origine, et navigue vers l'est. Il débarque sur la pointe nord-ouest de l'Asie

Mineure et s'établit sur le mont Ida⁸⁸. Il fonde une petite ville non loin de là : Dardania. Dardanos épouse Batiéia, fille de Teucros⁸⁹, lui-même fils du dieu-fleuve Scamandre (qui coule sur le futur site de Troie) et d'Idaia, la nymphe du mont Ida. Le fils de Dardanos et de Batiéia, Érichthonios⁹⁰, lui succède sur le trône et rend la région prospère par l'élevage de chevaux : il dispose de pas moins de trois mille juments. Il les entretient si bien que Borée, le vent du Nord, s'unit à plusieurs d'entre elles, qui mettent bas douze poulains extraordinaires, immortels, et si légers et rapides qu'ils sont capables de courir sur les épis de blé sans les courber et même sur la crête des vagues.

Érichthonios laisse à son tour le trône de Dardania à son fils Tros, qui donne son nom à la région, désormais appelée la Troade. Tros a ensuite trois fils : Ilos, Assarakos et Ganymède, tous trois d'une grande beauté. Peu avant d'atteindre l'âge d'homme, Ganymède, le plus beau des trois, est enlevé par Zeus qui l'emmène sur l'Olympe où il en fait l'échanson des dieux pour l'éternité. Ilos, de son côté, part plus au Nord et fonde une nouvelle ville à laquelle il donne son nom : c'est Ilion, qui est aussi appelée par la suite Troie en référence à Tros.

Ilos a pour fils Laomédon, tandis qu'Assarakos a pour fils Capys. Dès les règnes d'Ilos puis de Laomédon, la ville prospère grâce à ses terres fertiles propices aux cultures et à l'élevage. Troie s'étend rapidement. Laomédon a cinq fils : Tithonos, Priam, Lampos, Clytios et Hikétaon, ainsi qu'une fille, Hésioné. Tithonos est si beau que la déesse Éôs (l'Aurore) en tombe amoureuse et l'enlève sur l'Olympe.

Pour protéger la ville, Laomédon passe un accord avec les dieux Poséidon et Apollon eux-mêmes. Ce sont ainsi Poséidon et Apollon qui bâtissent les remparts de la ville. Mais lorsque les dieux réclament leur paiement, Laomédon le leur refuse. Poséidon, courroucé, envoie un *kètos*, un monstre marin, contre la ville. Les oracles indiquent que seul le sacrifice d'Hésioné peut apaiser le monstre, mais Laomédon n'a nulle envie de livrer sa fille. Par chance pour lui, Héraclès passe par là en bateau. Laomédon le conjure de sauver sa fille et lui promet en échange ses chevaux extraordinaires nés de Borée. Avec l'aide des Troyens et d'Athéna, qui lui construisent un petit mur de protection le long du rivage pour s'abriter du monstre, Héraclès tue le *kètos*. Mais quand il réclame son prix, Laomédon ne lui donne que des chevaux ordinaires.

Furieux, le héros revient quelques années après se venger avec quelques navires et de courageux alliés, dont Iolaos et Télamon. En une attaque fulgurante, ils prennent la ville et la mettent à sac. Héraclès tue Laomédon et tous ses fils, sauf Priam, qui était le seul à conseiller à son père de tenir sa parole et qu'il installe sur le trône. Puis Héraclès et ses alliés repartent avec les chevaux nés de Borée.

Priam règne sur Troie jusqu'à un âge avancé. Ses frères Lampos, Klytios et Hikétaon figurent parmi les nobles de la ville et sont encore vivants, quoique aussi âgés que lui, pendant la guerre de Troie. Priam épouse Hécube et a pas moins de cinquante fils, certains enfantés par des maîtresses et des servantes au palais. Beaucoup des fils de Priam sont de braves guerriers, le meilleur d'entre eux étant sans conteste Hector, tandis que le plus beau est Pâris, élevé par de simples bergers puis reconnu par ses parents une fois jeune homme à l'occasion d'un concours sportif auquel Priam et Hécube assistaient. Priam règne encore pendant toute la guerre de Troie. Il voit mourir, les uns après les autres, tous ses fils, jusqu'au dernier. Au moment du sac de la ville par les Achéens, Priam s'arme en dépit de son âge pour un ultime combat et il est tué par Néoptolème, le fils d'Achille. Les dieux de l'Olympe eux-mêmes, invisibles, encouragent les Achéens tandis que Poséidon fait crouler le rempart. Troie n'est plus jamais rebâtie : le Destin était qu'elle soit détruite de cette façon.

Capys, lui, a pour fils Anchise, qui est si beau (lui aussi) qu'il attire l'attention d'Aphrodite elle-même. Aphrodite se déguise en jeune mortelle afin de s'unir à lui et lui donne pour fils Énée. Énée survit au sac de Troie grâce à Aphrodite. Il prend la tête des survivants troyens après la guerre et

⁸⁸ Il s'agit ici du mont Ida de Troade, à ne pas confondre avec le mont Ida de Crète.

⁸⁹ Le nom est parfois francisé en « Teucer » mais je trouve ça laid.

⁹⁰ À ne pas confondre avec l'Érichthonios de la dynastie royale athénienne.

parvient à quitter la Troade pour aller fonder une nouvelle ville en Tyrrhénie (l'actuelle Italie) en dépit des manœuvres d'Héra, qui tente de faire périr les derniers Troyens.

Description. Troie est une vaste et magnifique ville qui s'élève le long du rivage. Elle est séparée de la côte par une distance d'un peu plus d'un kilomètre, qu'occupent la plage et surtout la vaste plaine de Troie (qui devient le principal champ de bataille de la guerre de Troie). La ville a une forme ovale étirée le long de la côte, du nord-est au sud-ouest. La haute muraille bâtie par Poséidon et Apollon entoure toute la ville : les remparts sont élevés et très épais, et ils sont pourvus de tours à intervalles réguliers. À l'intérieur des remparts, l'acropole, appelée Pergame, s'élève sur une colline au sud-est, du côté le plus éloigné de la mer. Elle abrite le palais de Priam et ceux de ses fils, ainsi que tous les temples des dieux, et elle est entourée par ses propres remparts, ce qui rend possible de la défendre si le reste de la ville est pris.

Sous le règne de Priam, la ville est prospère et la région assez sûre, de sorte qu'avant la guerre de Troie de nombreuses petites maisons d'éleveurs et de paysans s'installent hors des murs (l'armée achéenne pille rapidement ces maisons pour s'approvisionner pendant le siège). La principale porte de la ville, qu'on appelle les portes Scées, s'ouvre au nord-ouest, du côté de la mer.

De part et d'autre de la ville coulent deux fleuves qui vont se jeter dans la mer non loin du rempart : le Simoïs et le Scamandre (aussi appelé le Xanthe). Le Scamandre a ses sources à quelque distance du rempart sud : ses deux sources, dont l'une est toujours tiède et l'autre toujours glacée, jaillissent du sol en tourbillonnant. À proximité se trouvent des lavoirs utilisés par les Troyennes pour leur lessive⁹¹.

Autour de la ville de Troie, le relief s'accroît à mesure qu'on s'enfonce vers l'intérieur des terres : des collines se forment, où s'élève une végétation de plus en plus haute et abondante, et elles aboutissent au mont Ida, qui est couvert d'une forêt dense et majestueuse. Dans la région de Troade, on trouve de nombreux petits villages et de petites villes, l'une d'elles étant Dardania, plus au sud. Aucune de ces agglomérations n'est comparable à Troie ou même aux grandes villes du Péloponnèse : la population y est peu dense.

⁹¹ Ces détails s'inspirent du chant XXII de l'*Illiade*, au moment où Achille poursuit Hector autour du rempart.

Carte de la Grèce de l'âge héroïque : régions et reliefs



Les informations contenues dans les cartes de Grèce sont potentiellement connues de tout personnage grec, pour peu qu'il ait voyagé ou se soit renseigné sur la question auprès d'informateurs fiables (voyageurs sincères, marins marchands, aèdes itinérants, etc.).

Carte réalisée sur un fond de carte mis à disposition en ligne par le site Interactive Ancient Mediterranean. Copyright 1998 Interactive Ancient Mediterranean.

Carte de la Grèce de l'âge héroïque : les principales villes



Carte réalisée sur un fond de carte mis à disposition en ligne par le site Interactive Ancient Mediterranean. Copyright 1998 Interactive Ancient Mediterranean.

Le cosmos habité hors de Grèce



Jean-Léon Gérôme, *Polyphème*.

Quelques précisions

Quelle géographie pour les autres régions du monde ?

Les mythes grecs sont extrêmement précis dans leurs localisations dès lors qu'il est question de la Grèce ou des lieux colonisés⁹² par les Grecs : **les personnages qu'ils mettent en scène sont toujours liés à une ou plusieurs cités**. Vous pouvez reprendre une carte de la Grèce à l'époque archaïque ou classique et vous en servir comme base (quitte à faire exister dès l'époque héroïque certaines cités fondées à des époques récentes dans l'Histoire réelle).

Comment imaginer le reste du monde quand les personnages voyagent ? Vous avez deux grandes tendances possibles :

- **la tendance *Odyssée*** : dès qu'Ulysse s'aventure en mer au-delà de la Grèce centrale, il dérive en pleine mer dans une géographie beaucoup plus incertaine, qu'il est difficile de faire correspondre à la géographie réelle. C'est un monde habité par des peuples et des créatures aux usages étranges, souvent non humains.

- **la tendance des *Argonautiques*** : pour mettre en scène le voyage des Argonautes, Apollonios de Rhodes utilise le savoir géographique de son époque et décrit assez précisément le trajet des héros, avec quelques noms de régions, de fleuves, d'îles et de cités. Mais le résultat reste

⁹² La colonisation dans l'Antiquité n'a pas le même sens qu'à l'époque de la colonisation européenne. On entend par « colonie » une cité nouvelle fondée par des gens en provenance d'une autre cité. Le nouvelle cité conserve souvent des relations avec sa cité-mère, mais ce n'est pas toujours le cas. Les deux villes forment des cités-États politiquement autonomes.

dépaysant pour trois raisons. D'abord, Apollonios n'oublie pas que l'âge héroïque se déroule à une époque reculée où il existe encore peu de cités. Ensuite, il mélange volontairement la géographie réelle avec des peuples extraordinaires et des lieux mythiques. Enfin, comme les connaissances des Grecs sur la géographie des pays éloignés restaient assez incertaines, le tracé des fleuves et des côtes devient assez déroutant à mesure qu'on s'éloigne de Grèce, mais cette fois involontairement.

Ces deux tendances sont compatibles : rien n'empêche de rester assez flou sur les distances et les directions, d'autant que les périls du voyage peuvent facilement brouiller les pistes (une tempête qui fait dériver un navire pendant des jours, une région très nuageuse qui empêche de s'orienter avec les étoiles, etc.).

Rien n'empêche enfin de mettre en scène des éléments issus d'autres mythologies lorsque les personnages s'aventurent dans la région correspondante (exemple : la Mésopotamie, l'Égypte, l'Inde...). Pour ces autres régions aussi, quelques libertés avec la chronologie historique réelle sont possibles (exemple : certaines villes sont déjà fondées voire bien développées, ou alors elles existent encore alors qu'elles auraient dû disparaître).

Les informations données dans le présent cadre de campagne ne doivent nullement vous paraître contraignantes. Elles sont là pour fournir une base plus facilement exploitable en jeu, mais vous avez toute liberté de les modifier. De plus, le monde que décrivent les aèdes puis les géographes et les historiens antiques après eux compte peu de grands empires ; il n'y a que très peu de royaumes ou de pays dont les frontières soient fixées nettement et durablement comme c'est le cas au début du XXI^e siècle (et encore : cela dépend fortement des régions du monde). En revanche, il existe des multitudes de peuples, certains n'occupant qu'une région minuscule, d'autres possédant de vastes royaumes capables d'assujettir de nombreuses peuplades locales. Il est donc très facile d'ajouter quelque part un peuple, une région ou une ville non mentionnée dans ces pages si vous en avez besoin.

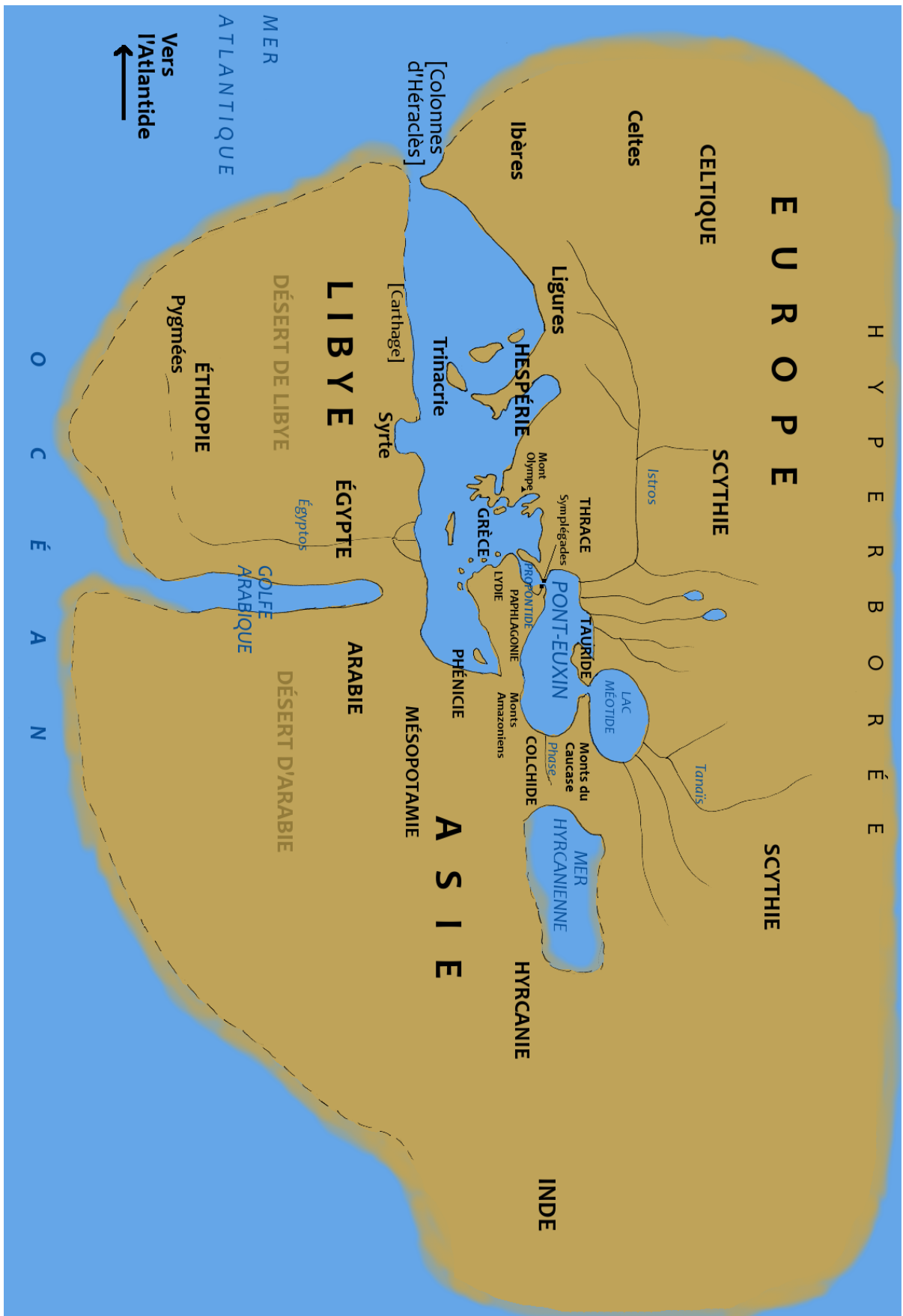
Le cosmos est (très) mal connu

Les informations ci-dessous sont une synthèse à destination du meneur de jeu, mais ne représentent nullement ce qu'un voyageur ou un marin de l'âge héroïque peut savoir. Les personnages n'ont qu'un savoir très limité, lacunaire et imprécis sur le monde en dehors de la Grèce. Un voyage hors de Grèce, même pour aller dans un pays pas trop éloigné (comme la Tyrrhénie ou l'Asie Mineure), n'est *jamais* une routine. Et dès qu'on s'éloigne davantage, les personnages ne marchent plus que sur les pas de rares voyageurs ou de héros des générations précédentes. Il est probable qu'ils se retrouvent tôt ou tard en situation de s'aventurer dans des contrées où aucun Grec n'aura jamais mis le pied avant eux... avec toutes les peurs et les périls qu'implique un tel voyage.

L'Europe

La large mer qui s'étend à l'Ouest de la Grèce est appelée **la mer de Libye** (que nous appellerions la Méditerranée) qui est bordée au sud par les côtes de la Libye et est limitée à l'est par l'Asie Mineure et la Phénicie, et à l'ouest par le détroit qui prend le nom de colonnes d'Héraclès lorsque le héros y érige deux colonnes pour y marquer son passage. La mer de Libye est à son tour divisée en mers plus petites selon les régions. Sa partie la plus proche de la Grèce est appelée « mer de Trinacrie » (voyez plus loin pour l'île qui porte ce nom).

Carte du monde habité (informations rares et incertaines)



L'Hespérie (« pays du couchant ») est un pays situé à l'ouest de la Grèce. C'est une large péninsule qui s'allonge dans la mer du nord-ouest vers le sud-est. On l'appelle aussi parfois « Ausonie », du nom des **Ausones**, le premier peuple à l'avoir habitée, mais pendant l'âge héroïque elle prend peu à peu le nom de « Tyrrhénie » du nom du peuple local le mieux connu des Grecs, les **Tyrrhéniens** (autrement dit les Étrusques). C'est un pays au climat doux et agréable, aux terres fertiles dominées par plusieurs chaînes de montagnes. Les marchands et les colons grecs s'y rendent de plus en plus souvent, car la beauté et l'intérêt du pays valent bien de braver les périls d'un long voyage.

Pendant l'âge héroïque grec, la ville de Rome n'est pas encore fondée et ne le sera pas avant la fin de l'âge héroïque : Romulus et Rémus sont des descendants d'Énée qui vivent au moins trois générations après lui, et Énée lui-même ne s'installe en Italie que plusieurs années après avoir fui les ruines de Troie⁹³. Si des personnages s'aventurent dans la région de la future Rome, ils y rencontreront en revanche le peuple des **Aborigènes**, le plus ancien peuple d'Italie. Les Aborigènes sont des nomades qui arpentent la région et n'installent que des maisons temporaires, sans bâtir de villes. Ils se nourrissent de fruits et ont un mode de vie peu élaboré, proche de ce qu'était la vie de l'humanité pendant l'âge d'or. Environ une génération avant l'arrivée des Troyens, les Aborigènes commencent à construire des villages dans la région du futur Latium et sont gouvernés par le roi Latinus, dont ils prennent le nom pour devenir le peuple des Latins. Si les personnages-joueurs vivent des aventures après la guerre de Troie, ils pourront peut-être rencontrer Énée lui-même, son fils Ascagne et ses compagnons pendant leurs errances, ou bien lui prêter assistance dans sa guerre contre les Rutules, ou encore le trouver déjà roi de Lavinia en compagnie de son épouse qui a donné son nom à la ville.

La mer qui s'étend entre la côte est de la Tyrrhénie et la côte ouest de la Thrace est appelée la **mer tyrrhénienne**.

Au sud de l'Hespérie, le continent se replie en une pointe orientée vers le sud-ouest. C'est en cet endroit, dit-on, que se trouve le périlleux détroit gardé par deux gigantesques monstres, **Charybde et Scylla**.

Au sud de ce détroit se trouve la **Trinacrie** (« l'île aux trois pointes »). C'est une île montagneuse dominée par le gigantesque mont Aïtnè, qui crache régulièrement des flammes. On dit que sous la montagne se trouvent certaines des forges d'Héphaïstos actionnées par des Cyclopes, ou encore que Typhée est écrasé dessous. Plusieurs cités grecques prospères se trouvent sur les côtes. Pendant l'âge héroïque, la cité de **Camicos** se développe rapidement sous le règne du roi Cocalos. C'est là que l'architecte Dédale vient se réfugier lorsqu'il s'enfuit de Crète après l'affaire du Minotaure et du Labyrinthe (il s'est compromis auprès de Minos en aidant Ariane à guider Thésée). Dédale se met au service de Cocalos et réalise des prouesses architecturales dans toute la région, en particulier en matière d'hydraulique. Minos finit par retrouver sa trace et par venir le poursuivre jusque chez Cocalos, mais Dédale l'assassine en l'ébouillantant dans son bain grâce à un système de tuyauterie perfide.

La mer lointaine à l'ouest de la Tyrrhénie devient mal connue ; elle se prolonge assez loin. Les marins disent que c'est là que se trouve peut-être l'**île d'Aiaïé**, où réside Circé, la déesse à voix humaine, magicienne redoutable. D'autres pensent que l'île se situe encore plus à l'ouest, au-delà des colonnes d'Héraclès, et peut-être plus au nord, à l'ouest de la Celtique. L'île de **Phéacie**, peuplée par des marins aux talents extraordinaires qui sont des protégés de Poséidon, se trouve quelque part dans cette région de la mer de Libye, peut-être entre la côte est de la Tyrrhénie et la côte ouest de la Thrace ; mais il est possible qu'elle se trouve plus loin à l'ouest, ou plus au sud.

La Celtique est une vaste contrée qui s'étend à l'ouest de la Tyrrhénie et occupe le nord-ouest de l'Europe. Les Grecs ne la connaissent pas encore ; seuls quelques rares marins ou marchands

⁹³ Les aventures d'Énée sont relatées dans l'*Énéide* composée par le poète romain Virgile.

s'y aventurent pendant l'âge héroïque et commencent à nouer des liens commerciaux avec les peuples qui vivent près de la côte sud. Immédiatement à l'ouest de la Tyrrhénie, au-delà de la chaîne de montagne qui court à son extrémité nord-ouest, ce sont **les Ligures** qui vivent non loin de l'embouchure d'un majestueux dieu-fleuve, le Rhodanos⁹⁴. Plus au sud-ouest, dans la région des colonnes d'Héraclès, ce sont **les Ibères**. Certaines rumeurs disent que quelque part, dans les montagnes qui séparent la péninsule d'Ibérie du reste de la Celtique, se trouve une cité appelée Pyréné, où le fleuve Istros prend sa source avant de traverser l'Europe vers l'est⁹⁵.

On appelle « Celtes » les peuples qui vivent plus au nord encore. Selon les aèdes, ce sont des contrées au climat doux et pluvieux, couvertes de vastes forêts. Plus on va vers le nord, plus le climat devient froid et humide, plus le pays devient sauvage et inhospitalier.

Au-delà des colonnes d'Héraclès s'étend la **mer atlantique**, qui tient son nom du Titan Atlas qui y posséderait un vaste royaume, l'**Atlantide**, gouverné par ses descendants alliés par mariage à des descendants de Poséidon⁹⁶. Mais cette île est si lointaine et le chemin qui y mène si périlleux depuis la Grèce que nul n'a jamais éprouvé l'envie d'aller vérifier si l'île existe bien. Les Atlantes, de leur côté, restent en autarcie jusqu'au moment où ils tentent d'envahir la Grèce (ainsi que le reste du monde) durant les premiers temps de l'âge héroïque, ce qui cause leur perte et l'engloutissement de leur île par les dieux.

Le nord de l'Europe, qu'il s'agisse des côtes de la Celtique à l'ouest ou de celles de la Scythie à l'est, sont habitées par des peuples étranges et merveilleux. C'est là, selon les aèdes, que se trouve entre autres la contrée d'**Hyperborée**, où vivent les Hyperboréens chez qui Apollon et d'autres dieux viennent régulièrement séjourner. Selon certains, c'est une partie de la côte, et selon d'autres c'est une île ; peut-être ce peuple occupe-t-il à la fois le rivage et une île.

Le centre et l'est de l'Europe, au nord de la Grèce et de la Thrace, sont occupés par la **Scythie**, une région immense et mal connue. Elle est habitée par de nombreux peuples dont le plus puissant est celui des **Scythes**, qui donne son nom à la région. Il y a plusieurs peuples de scythes, certains sédentaires et d'autres nomades. Le fleuve Istros traverse l'Europe d'ouest en est, de la Celtique à la Scythie, et vient se jeter (une fois augmenté de nombreux affluents) dans le Pont-Euxin, à l'est de la Thrace. Cependant, certains voyageurs disent que l'Istros ne prend pas sa source en Celtique mais au cœur de la Scythie, dans la région des monts Rhipées⁹⁷.

Au nord-est de la Scythie vivent **les Arimaspes**, des humains dotés d'un seul œil, qui vivent dans une région montagneuse. Ils extraient des minerais précieux de gisements gardés par de farouches créatures appelées « griffons⁹⁸ ».

La Libye

L'**Égypte** est un vaste royaume qui s'étend au nord-est de la Libye. Le pays s'étire du nord au sud, en épousant le cours du dieu-fleuve Égyptos, parfois appelé aussi Neilos, autrement dit le Nil. C'est un puissant dieu-fleuve qui a le pouvoir d'entrer en crue chaque année en pleine saison sèche et assure la fertilité du pays entier. Sans cela, le climat est si chaud et si sec que le pays

⁹⁴ Le Rhône. Mais à l'âge héroïque, son tracé n'est pas tout à fait le même que celui que nous voyons sur nos cartes.

⁹⁵ J'emprunte cela à Hérodote, qui parle par erreur de « la ville de Pyréné » (*Enquête*, II, 33).

⁹⁶ Représentations que l'Atlantide n'est pas un « vrai » mythe grec mais une invention de Platon. J'ai choisi de l'inclure ici, mais il est facile de ne pas en tenir compte si l'idée ne vous plaît pas.

⁹⁷ C'est la variante retenue par Apollonios de Rhodes dans les *Argonautiques*.

⁹⁸ Les Arimaspes et les griffons sont évoqués notamment par Hérodote dans l'*Enquête*.

entier ne serait qu'un désert sans vie. Les Égyptiens appellent le fleuve « Atour » et ne lui rendent pas de culte à lui en particulier, mais davantage aux dieux qui règnent sur le monde.

Les **Égyptiens** sont un peuple extrêmement ancien, parmi les plus anciens du cosmos. Ils maîtrisent l'écriture depuis longtemps et sont les dépositaires d'un savoir immémorial qui dépasse de loin tout ce que peuvent savoir les aèdes et les sages grecs. Ils vivent en cités regroupées sous l'autorité d'un puissant roi appelé le pharaon. Le pharaon tient son pouvoir des dieux, que les Égyptiens adorent sous de nombreux noms et sous des formes tantôt humaines, tantôt animales, tantôt hybrides. Les Égyptiens sont très pieux ; ils ne brûlent surtout pas leurs morts, contrairement aux Grecs, mais les momifient afin de conserver leur corps intact et emplissent les tombeaux de richesses, de mobilier et de provisions pour l'après-vie des morts.

Les voyageurs grecs pensent reconnaître des dieux familiers sous des noms différents : Horus, par exemple, semble n'être autre que Zeus, tandis que Thot est Hermès. Mais tout ne correspond pas et aucun mortel ne saurait dire dans quelle mesure les dieux adorés là-bas sont ou non les mêmes que ceux qui agissent en Grèce. De nombreux temples et sanctuaires les honorent, tous plus impressionnants les uns que les autres. Les plus impressionnants sont leurs tombeaux, qu'ils appellent pyramides et dont les flancs de pierre d'un blanc éblouissant se dressent vers le ciel à partir d'une base carrée. Ils dressent aussi des colonnes de pierre gravée surmontées de petites pyramides d'or et appelées obélisques. Sans parler des temples couverts de bas-reliefs et de magnifiques fresques multicolores, ou de gigantesques statues peintes représentant les dieux et les pharaons...

Les Égyptiens ont des mœurs raffinées, maîtrisent les arts à la perfection et sont dotés d'une armée puissante, capable de combattre à bord des chars de guerre ; les pharaons et les soldats d'élite savent même tirer à l'arc sur des cibles mouvantes du haut de leur char entraîné par deux ou quatre chevaux au galop.

Le nord du pays est appelé **la Basse-Égypte**. L'une de ses villes principales est Memphis, sur la pointe sud du delta du fleuve qui forme une sorte de triangle pointant vers le sud. Au nord-ouest du delta du Nil se trouve une île nommée **Pharos**, très peu peuplée, mais qui offre un bon havre aux navires de passage ainsi qu'un site de pêche convenable. L'île est le domaine de Protée, l'un des Vieillards de la mer, qui y séjourne régulièrement avec sa fille Idothée et y surveille d'immenses troupeaux de phoques. Le roi Ménélas, au cours de son voyage de retour de Troie, y fut retenu des mois pour avoir négligé de sacrifier aux dieux et dut son salut à une ruse enseignée par Idothée.

À quelque distance au sud de Memphis, sur la rive ouest, s'étend le lac Moëris. La moitié sud du pays est **la Haute-Égypte**. L'une de ses cités principales est Thèbes, homonyme de la Thèbes grecque. Dans la partie sud de l'Égypte, on peut voir que le Nil descend peu à peu depuis des contrées escarpées : on compte trois grandes cataractes le long de son cours, et il en existe sans doute encore d'autres qu'aucun Grec n'a jamais vues. Le Nil se perd peu à peu au milieu d'un désert si aride qu'il devient impossible d'y voyager. Nul voyageur venu d'Europe n'a jamais pu remonter jusqu'à sa ou ses sources. Mais on sait qu'en Éthiopie, le fleuve forme un coude vers l'ouest : ses sources doivent donc se trouver plus au centre de la Libye.

L'Éthiopie est un pays lointain situé au sud et au sud-ouest de l'Égypte, à l'extrême sud du monde connu. Aux tout débuts de l'âge héroïque, ce pays est frôlé de près par Phaéton lorsqu'il emprunte pour son malheur le char d'Hélios : les hommes du lieu ont alors la peau complètement noircie par les feux et la chaleur. C'est de là que vient le nom des Éthiopiens, « Visages-Brûlés ». Cela explique aussi le climat extrêmement chaud du pays. Il connaît deux saisons : une saison sèche si aride qu'elle semble devoir détruire toute vie, suivie d'une saison des pluies où la pluie tombe continuellement au point de sembler devoir noyer le pays sous les inondations. Les **Éthiopiens** sont un peuple pieux et aimé des dieux, particulièrement proches de dieux comme Apollon, Hélios et Éôs (l'Aurore). Apollon s'y rend régulièrement pour banqueter avec leurs rois. Ils sont aussi des guerriers valeureux.

Du temps du héros Persée, l'Éthiopie est gouvernée par le roi Céphée et la reine Cassiopée. Cette dernière a l'orgueil de prétendre que la beauté de leur fille Andromède surpasse celle des Néréides : elles réclament vengeance à Poséidon et ce dernier envoie un monstre marin pour dévorer Andromède, que Persée libère puis emmène en Grèce à Sériphos. Vers la fin de l'âge héroïque, le roi d'Éthiopie est Memnon, fils d'Éôs. Il vient prendre part à la guerre de Troie aux côtés du roi de Troie, Priam, qui l'appelle à son aide en même temps que les Amazones après la mort du principal héros troyen, Hector.

On dit qu'il existe plusieurs peuples éthiopiens, et qu'à l'extrême sud de la Libye vivent les **Éthiopiens Macrobies**, c'est-à-dire « Longues-Vies », qui vivent pendant des siècles grâce à l'eau d'une source locale et momifient leurs morts selon des coutumes proches mais distinctes de celles des Égyptiens.

Les terres mal connues situées à l'ouest de l'Éthiopie, aux confins sud-ouest du cosmos, sont peuplées, selon les aèdes, par un peuple d'hommes de taille minuscule appelés les **Pygmées**. Ils survivent bravement dans un environnement incroyablement hostile et affrontent notamment chaque année les grues blanches, des oiseaux migrateurs plus hauts qu'eux. On dit qu'un Géant, Antée, les protège et les aide à se défendre, et qu'il est immortel tant qu'il peut toucher la terre sur laquelle il est né. Au cours de l'âge héroïque, Héraclès défie et tue Antée, mais les Pygmées se défendent si vaillamment contre lui qu'il finit par leur concéder la victoire avant de poursuivre ses voyages.

La côte nord de la Libye se prolonge à l'ouest de l'Égypte par une contrée inégalement fertile. À quelque distance à l'ouest se trouve le **lac Triton**, habité par le dieu marin du même nom. Il est environné par la **Syrte**, un golfe qui s'enfonce assez profondément à l'intérieur des terres, mais dont les côtes forment une vaste région inhospitalière ; les marins entraînés là par les tempêtes peuvent s'épuiser pendant des semaines avant de parvenir à s'arracher aux vents contraires, s'ils ne meurent pas de faim avant⁹⁹.

Plus à l'ouest encore, sur la partie de la côte située au sud de la Trinacrie, se trouve la ville neuve de **Carthage**, fondée vers la fin de l'âge héroïque par la reine Didon, une princesse phénicienne venue de Tyr. Si les personnages y passent après la fondation, ils trouvent une ville encore petite mais très active, où les Phéniciens cohabitent sans problème avec les différents peuples libyens de la côte grâce à l'habileté diplomatique de Didon. Carthage tient de ses origines phéniciennes de grandes compétences en construction navale et en navigation : elle possède déjà une flotte conséquente. Carthage est une ville jeune et Didon est prête à accueillir des gens venus de tous les coins du monde, pourvu qu'ils ne sèment pas le trouble dans la ville, voire qu'ils contribuent à sa grandeur d'une façon ou d'une autre. Vers la toute fin de l'âge héroïque, après la guerre de Troie, les survivants troyens menés par Énée sous la protection d'Aphrodite font escale à Carthage, où les deux souverains s'éprennent l'un de l'autre ; mais Énée devra repartir et son ingratitude lui vaudra, à lui et à ses descendants, la haine de Didon et de tous les Carthaginois après elle.

On ignore sur quelle distance se prolonge le continent de la Libye à l'ouest et au sud. On suppose qu'il doit bien se terminer quelque part et qu'il est entouré par l'Océan, comme le reste du monde, mais on ignore tout de sa superficie par rapport à des pays comme la Grèce ou l'Asie Mineure.

⁹⁹ Ces endroits sont mis en scène par les *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes, au livre IV, pendant le périlleux retour chez eux des Argonautes.

L'Asie

Au-delà de l'Hellespont, la petite mer intérieure qu'est **la Propontide** est bordée au sud par la côte de la Phrygie. D'ouest en est, plusieurs peuples y vivent : les Phrygiens bien sûr, puis les Dolions et les Mysiens. Les Dolions habitent la région de la cité de Cyzique. La ville s'étend sur une étroite bande de terre qui s'avance dans la mer vers le nord et se prolonge par une large presqu'île montagneuse sur laquelle s'élève une chaîne de montagnes appelée les Monts des Ours. L'un de ses plus hauts sommets est le Dindymon, dans la partie ouest de la presqu'île. Au début de l'âge héroïque, cette presqu'île est peuplée par des créatures féroces, les Gegeneis (à prononcer « Guéguénéisse ») ou Rejetons, qui sont nés directement de Gaia et que les Dolions redoutent. Les Gegeneis n'ont d'humain que l'apparence : ils sont voués tout entiers aux querelles et aux combats et se battent à mains nues ou en lançant d'énormes pierres. Lorsque les Argonautes font escale à Cyzique, ils débarrassent la région des Gegeneis¹⁰⁰.

Plus à l'est s'étend donc la Mysie, une assez vaste région qui occupe tout l'est de la côte au sud de la Propontide.

Le détroit qui permet le passage entre la Propontide et le Pont-Euxin est fermé par **les Symplégades**, de dangereuses falaises mouvantes qui se jettent l'une contre l'autre chaque fois qu'un être vivant tente de passer. Du moins est-ce ainsi avant le passage de l'Argo, le premier navire qui parvient à passer. Certains aèdes disent que les roches s'immobilisent ensuite, car le destin prévoyait qu'il en serait ainsi une fois qu'un navire aurait réussi à les passer ; mais les voyageurs qui s'y engageront après l'Argo en feront la vérification à leurs risques et périls. L'Argo lui-même n'a réussi à passer que grâce en partie à une ruse (le pilote lance une colombe qui parvient à passer, puis lance le navire dans le goulet au moment où les falaises s'écartent de nouveau) et en partie grâce à l'aide des déesses Héra et Athéna. Peut-être les dieux aideront-ils à nouveau des héros cherchant à forcer ce passage ; peut-être faudra-t-il aussi inventer de nouvelles ruses pour se montrer digne de passer.

La côte sud du Pont-Euxin est habitée par plusieurs peuplades. En voici une présentation d'est en ouest, pour le voyageur qui progresse par voie de terre ou en cabotant le long de la côte. La région située juste à l'est du goulet des Symplégades est **la Bithynie**, où vivent les farouches **Bébryces**, qui sont gouvernés par l'orgueilleux roi Amycos jusqu'à ce qu'un des Argonautes, Castor, le tue en combat singulier. Plus à l'est vivent **les Mariandynes**. Plus à l'est encore, c'est **la Paphlagonie**. Plus à l'est encore, on arrive sur la côte de **l'Assyrie**, puissant royaume, qui s'étend loin dans l'intérieur des terres en Asie Mineure. Plus à l'est encore, c'est **l'Amazonie** où vivent les Amazones, fameuses guerrières. La moitié est de leur territoire est occupée par les Monts Amazoniens. De nombreuses peuplades mal connues se partagent le pourtour de la côte encore plus à l'est : les Chalybes, les Tibarènes, les Mossynèques (chez qui les Argonautes font escale), les Philyres, les Macrons, les Bécheires, les Sapeires, les Byzères...

Sur la côte est du Pont-Euxin, c'est **la Colchide**, où vivent les Colques et où règne au début de l'âge héroïque le roi Aïétès, fils d'Hélios et notamment père de Médée. La capitale de la Colchide, Aia, se trouve un peu à l'intérieur des terres, un peu au nord du fleuve Phase qui coule d'est en ouest et vient se jeter dans le Pont-Euxin. À peu de distance d'Aia, mais sur la rive sud du Phase, s'étend la plaine d'Arès où Aïétès réclame à Jason de remplir des épreuves en apparence impossibles. Au-delà de la jachère s'élève le dense bois sacré qui abrite la toison d'or jusqu'à ce que Jason l'emporte.

Au début de l'âge héroïque, la Colchide est un royaume très fertile, prospère et puissant. Aïétès y règne en roi incontesté, même s'il doit chasser son frère Persès (également fils d'Hélios) qui convoite le trône. Après le départ de Jason et de Médée et la perte de la toison d'or, le royaume

¹⁰⁰ Apollonios de Rhodes, *Argonautiques*, I, 989-1011.

décline peu à peu, que ce soit à cause de la perte du talisman ou bien de la tristesse d'Aiétès. L'affaire de la toison d'or lui a fait perdre son unique fils, Apsyrtos (tué par Médée) ; Médée elle-même s'installe en Grèce durablement, de même que l'autre fille d'Aiétès, Chalciopé, qui était en froid avec le roi depuis longtemps. Le royaume est donc privé d'héritiers. Persès, devenu entre temps roi de Tauride, profite de l'affaiblissement d'Aiétès pour s'emparer du trône.

Mais, techniquement, ce sont les enfants de Médée qui sont les héritiers légitimes du trône de Colchide. Si tout se passe comme dans la mythologie réelle, Médée tue elle-même les enfants qu'elle a donnés à Jason lorsque celui-ci la répudie au profit de la princesse de Corinthe, puis elle s'enfuit à Athènes, où elle devient quelque temps l'épouse d'Égée dont elle a rapidement un fils, Médos. À l'arrivée du jeune Thésée, Médée, contrariée dans ses plans pour faire de Médos le roi d'Athènes, tente d'empoisonner Thésée, puis, après son échec, s'enfuit sur son char en emportant ses biens et son fils. Elle retourne alors en Colchide où, par diverses ruses, elle parvient à tuer Persès et à replacer son père Aiétès sur le trône, ce qui réconcilie le père et la fille.

Les mythes ne disent rien des aventures de Médée après cela. Il est probable qu'à la mort d'Aiétès Médos devient roi de Colchide, à moins que Médée n'occupe quelque temps le trône en attendant que son fils soit assez grand pour régner. Certains¹⁰¹ disent que Médée ne retourne pas en Colchide mais s'installe en Asie auprès d'un peuple qui prend (soit d'après elle, soit d'après son fils Médos) le nom de « Mèdes ». Le choix entre ces variantes ou leur combinaison est à la discrétion du meneur de jeu, selon ce qui peut être utile pour vos aventures.

Au nord de la Colchide, sur la côte nord-est du Pont-Euxin, s'étendent **les monts du Caucase**, impressionnante chaîne de montagnes. C'est là, sur l'un des plus hauts sommets enneigés, que le Titan Prométhée a été enchaîné sur l'ordre de Zeus pour avoir tenté de le tromper lors du tout premier sacrifice et pour avoir ensuite offert le feu aux mortels. Deux aigles géants viennent chaque jour dévorer le foie du Titan, qui repousse chaque nuit puisque les Titans sont des dieux et de ce fait immortels. Le supplice ne dure pas pour l'éternité : Zeus autorise Héraclès à libérer Prométhée au cours de ses douze travaux. Le Titan rejoint alors des pays éloignés inconnus des mortels.

Sur la côte nord-ouest du Pont-Euxin s'étend **la Tauride**, région peuplée par les Taures, un peuple belliqueux et hostile aux étrangers. Au temps de l'expédition des Argonautes, la Tauride a pour roi Persès, frère d'Aiétès et comme lui fils d'Hélios. Quelques années après l'expédition, Persès retourne en Colchide avec une armée pour tenter de vaincre et de tuer son frère afin d'usurper le trône, mais il échoue et se fait tuer.

Nettement plus tard, au moment du déclenchement de la guerre de Troie, c'est Thoas, fils du dieu-fleuve Borysthénès, qui est roi des Taures. La déesse Artémis transporte en Tauride la fille d'Agamemnon, Iphigénie, lorsque le roi est contraint de la sacrifier afin que la flotte achéenne rassemblée à Aulis puisse partir pour Troie. Les Taures recueillent Iphigénie et en font leur grande prêtresse d'Artémis, au nom de laquelle ils la forcent à exécuter les voyageurs étrangers dans des sacrifices humains impies. Thoas est toujours roi des Taures lorsqu'Oreste et Pylade arrivent en Tauride au hasard d'un naufrage et y retrouvent Iphigénie, en compagnie de laquelle ils parviennent à fuir par la mer avec la bienveillance d'Athéna¹⁰². Thoas continue à régner sur la Tauride par la suite. Thoas n'a aucun enfant connu dans les mythes.

Au nord du Pont-Euxin s'étend une petite mer intérieure appelée **le lac Méotide**. De nombreux fleuves venus du nord viennent s'y jeter (le plus ample est le Tanaïs).

¹⁰¹ Hérodote et Diodore de Sicile, notamment.

¹⁰² Voyez les détails dans *Iphigénie en Tauride* d'Euripide.

La région située à l'est du Pont-Euxin, le long du cours du Phase, est contrôlée par les Colques. Plus à l'est encore s'étend une vaste mer intérieure, **la mer Hyrcanienne**¹⁰³, appelée ainsi du nom des **Hyrcaniens**, peuple qui vit sur les rives sud-est de cette mer. L'Hyrcanie est réputée être une région sauvage, en particulier par sa faune et sa flore. On y rencontre de dangereux fauves comme les tigres.

Plus loin encore, à l'extrémité est de l'Asie, c'est **l'Inde**, pays fabuleux où l'on rencontre des créatures extraordinaires. Pendant l'âge héroïque, le dieu Dionysos part en expédition depuis la Grèce jusqu'en Inde, à la tête d'une armée extraordinaire composée de nymphes, de satyres, de Bacchantes et de toutes sortes d'alliés humains ou surnaturels, et il fait la conquête de l'Inde¹⁰⁴.

La partie sud-est de l'Asie est formée essentiellement par **la Mésopotamie**, le Pays d'entre les fleuves ». Les deux fleuves en question sont le Tigre et l'Euphrate. Plusieurs peuples sont aux prises dans la région : les Mèdes, les Assyriens, les Perses.

À l'extrême sud-est du continent asiatique, sur les rives de l'Océan, vivent des peuples fabuleux, dont **les Ichthyophages**, qui se nourrissent exclusivement de poisson, et **les Éthiopiens d'Asie**, qui, comme ceux de Libye, ont la peau entièrement noire.

Sur la côte ouest de l'Asie au sud de l'Asie Mineure, c'est **la Phénicie**, pays de marins habiles et de commerçants. Leurs principales cités sont Tyr, Byblos et Sidon. Bien que barbares, ils ont une culture assez compréhensible pour les Grecs, quoique leur religion ait des aspects étranges. Ils sont en relation commerciale avec une grande partie des peuples asiatiques, qu'il s'agisse des Colques, des Amazones, des peuples de la Mésopotamie ou encore des Arabes (voyez plus loin). Pendant l'âge héroïque, Tyr, la plus puissante cité phénicienne, est gouvernée par le roi Bélios. Celui-ci a deux enfants : un fils, Pygmalion, et une fille, Didon, laquelle épouse Sychée, le plus riche des Phéniciens. À la mort de Bélios, Pygmalion¹⁰⁵ ne tarde pas à tuer Sychée en maquillant l'assassinat en accident, afin de monter sur le trône et de s'emparer de ses richesses. Mais l'ombre de Sychée apparaît en rêve à Didon et lui révèle la vérité. Affligée et furieuse, Didon fait embarquer nuitamment sur une petite flotte l'ensemble des richesses de Sychée et quitte Tyr en compagnie de ses proches et de troupes fidèles, pour aller fonder une nouvelle ville au loin, sur la côte de Libye : Carthage.

La Libye et l'Asie sont reliées par une région étroite au nord-est de l'Égypte, mais, au sud de cette bande de terre, elles sont séparées par le golfe qu'on appelle **le golfe arabe**. La partie de l'Asie située juste à l'est de l'Égypte est appelée **l'Arabie**. C'est une région réputée pour ses richesses et pour les nombreuses épices, parfums et autres matériaux raffinés qu'on y trouve. Les marchands grecs ne s'y sont jamais aventurés, mais connaissent ces produits indirectement pour en troquer régulièrement auprès des marchands venus d'Égypte. Ils ne connaissent que par ouï-dire l'origine parfois surnaturelle de ces épices et de ces matières précieuses, que les Arabes doivent parfois arracher à des créatures extraordinaires comme l'oiseau-cannelle ou le phénix.

¹⁰³ Actuellement la mer Caspienne.

¹⁰⁴ Cette guerre, de même que toute la vie de Dionysos, est relatée par Nonnos de Panopolis dans l'épopée-fleuve *Les Dionysiaques*. (Et si le trajet de l'expédition de Dionysos vous fait penser aux conquêtes bien réelles d'Alexandre le Grand, sachez que le second a utilisé le mythe des exploits du premier pour légitimer ses propres guerres de conquête en Inde.)

¹⁰⁵ Il ne faut pas confondre Pygmalion, roi de Phénicie, avec Pygmalion roi de Chypre (qui sculpte son épouse idéale, Galaté, à laquelle Aphrodite finit par donner vie).

Lieux inaccessibles du cosmos



Arnold Böcklin, *L'Île des morts*.

Voici pour finir une présentation rapide d'endroits primordiaux du cosmos où séjournent les dieux ou les morts, et auxquels les mortels n'ont *normalement* jamais accès. Le meneur de jeu veillera à ne pas multiplier les exceptions de peur de mettre à mal le caractère impressionnant et défendu que ces endroits ne doivent jamais perdre.

Les Enfers et le Tartare

Le monde souterrain situé dans les profondeurs de Gaia est appelé « les Enfers » ou bien « l'Hadès », du nom du principal dieu qui y règne. Sous le règne des dieux olympiens, c'est en effet le domaine d'Hadès, auquel se joint son épouse Perséphone après qu'Hadès l'a enlevée et a trouvé un accord avec sa mère Déméter. Néanmoins, plusieurs autres divinités et créatures bien plus anciennes, principalement Hécate, Nyx (la Nuit), Hypnos (le Sommeil) et son frère Thanatos (le Trépas), la déesse-fleuve Styx, les immenses Hécatonchires aux cent bras qui aidèrent les dieux contre les Titans, les Erinyes (divinités vengeant les meurtres), les Kères (destins fatals individuels des mortels) ou encore la repoussante Achlys (Ombre-de-mort), toutes y vivent aussi et ont droit au respect des nouveaux maîtres des lieux. Le Tartare, lui, est un endroit situé encore plus profondément que les Enfers sous la surface de la terre : c'est l'endroit le plus bas du cosmos.

Il est extrêmement difficile de décrire les Enfers, car ils peuvent prendre plusieurs apparences. Dans la réalité « historique », ces apparences correspondent à plusieurs variantes difficilement conciliables. Pour les besoins du jeu, le plus intéressant me paraît être de dire que les Enfers peuvent revêtir un aspect variable selon des critères complexes et difficilement prévisibles, notamment l'entrée que l'on emprunte, le moment de l'âge héroïque auquel on s'y rend et la ou les divinités qui vous ont conseillés ou guidés pour y aller. De plus, la géographie des Enfers ne se plie que très partiellement aux lois habituelles de l'espace et de la physique (on peut avoir l'impression de se retrouver à la surface de la terre sous un ciel immense après être descendu pendant des heures dans les profondeurs du sol, ou au contraire se retrouver d'un coup au plus profond d'une grotte gigantesque sans être jamais descendu sous terre).

Tout cela est un bon moyen pour faire en sorte que chaque aventure impliquant les Enfers conserve quelque chose d'inattendu et d'impressionnant. Se rendre aux Enfers ne doit *jamais* tourner à la routine et les PJ ne doivent *jamais* savoir exactement à quoi s'attendre, même s'ils peuvent espérer s'orienter un peu en respectant certains usages ou en prenant conseil auprès de diverses divinités ou oracles.

Les entrées des Enfers

Pour descendre aux Enfers, les ombres des morts empruntent souvent des itinéraires impraticables pour des mortels faits de chair et d'os ; elles traversent parfois des épaisseurs de terre et de roche, guidées par Thanatos ou Hermès Psychopompe. Mais les Enfers ont plusieurs entrées connues par lesquelles des mortels encore vivants peuvent entrer (et parfois sortir). Aucun de ces chemins n'est facile et surtout de telles informations ne sont pas exactement de notoriété publique. Si beaucoup de rumeurs circulent affirmant que tel ou tel endroit serait une entrée menant aux Enfers ou qu'il s'en trouverait une dans tel pays lointain, seules quelques dizaines de personnes dans le cosmos entier (en général des prêtres, prêtresses, devins, oracles ou mages) connaissent réellement les informations exactes nécessaires pour trouver une de ces entrées ainsi que les rites et précautions à prendre pour arriver vivant à destination et surtout revenir vivant. Les gens qui connaissent deux entrées avec une telle précision se comptent sur les doigts d'une seule main dans le cosmos. Seule une divinité pourrait les connaître toutes, et, parmi les divinités, seules celles qui résident dans le monde souterrain en connaissent réellement bien tous les recoins (d'autant mieux qu'elles y sont depuis plus longtemps).

Ces précisions faites, voici les principaux accès aux Enfers évoqués dans la mythologie gréco-romaine :

- **Le rivage au bout du monde.** Il est possible d'accéder aux Enfers en naviguant quelque part vers le sud, poussé par Borée le vent du Nord, jusqu'aux limites du monde, au-delà du fleuve Okéanos. C'est le chemin emprunté par Ulysse au chant XI de l'*Odyssée* sur les conseils de Circé. Cela implique que quelqu'un vous indique le cap à garder, et, même ainsi, cela représente des semaines voire des mois de navigation au large dans des conditions extrêmes. On arrive alors au bout du monde, au point où les chars volants d'Éôs (l'Aurore), d'Hélios (le Soleil), de Nyx (la Nuit) et de Séléné (la Lune) se côtoient ou se croisent chaque soir et chaque matin. Dans ce cas, les Enfers revêtent l'aspect d'un rivage morne et désolé, sous un ciel noyé de nuages lourds et noirâtres, dans une région plongée dans une obscurité presque totale jamais troublée par le moindre rayon de soleil. On y aperçoit les bois de Perséphone, faits de saules et de peupliers, et en s'avançant un peu on arrive à la rive de l'Achéron. L'avantage de cette entrée est qu'il n'y a pas de passage ou de gardien particulier à amadouer pour entrer : il suffit d'accomplir un sacrifice pour attirer les ombres des morts et s'entretenir avec elles. Mieux vaut ne pas s'attarder cependant, car la puissance de Perséphone surveille le pays tout entier et elle élimine tout intrus qui s'attarde en lui envoyant la tête d'une Gorgone pour le pétrifier ou encore en lui dépêchant Cerbère.

- **La caverne des bois de l'Averne en Tyrrhénie.** C'est l'entrée empruntée par le Troyen Énée au chant VI de l'*Énéide* de Virgile. Elle se trouve en Tyrrhénie (Italie), non loin de Cumae où vit la savante et énigmatique Sibylle qui accepte de guider Énée. L'entrée est située au cœur du bois noirâtre et désolé de l'Averne, au-delà d'un lac glacial et croupi, et elle prend la forme d'une grotte à la gueule béante et absolument ténébreuse, d'où émane un air si méphitique qu'il dissuade les oiseaux de survoler l'endroit. On ne peut pénétrer là qu'après avoir accompli des invocations et des sacrifices destinés aux différentes divinités infernales, principalement Hécate, Perséphone et Hadès. Les gens de l'endroit nomment le monde souterrain « Orcus », Hadès « Dis » ou « Pluton » et Perséphone « Proserpine ». Énée aurait été incapable d'aller bien loin sans les précautions prises par la Sibylle : cueillir l'unique rameau d'or d'une yeuse située au cœur des bois

afin de le montrer comme laisser-passer au passeur Charon, et préparer un gâteau soporifique à donner à Cerbère pour l'endormir le temps de passer.

- **La grotte du Styx en Arcadie.** Les entrées des Enfers en Grèce centrale sont paradoxalement mal connues. On suppose que l'une d'elles se trouve en Arcadie, là où on peut observer la partie émergée du fleuve Styx. Le fleuve ne coule à l'air libre que sur quelques mètres avant de replonger sous terre, et il est possible à des héros audacieux de descendre le long du goulot rocheux pour s'enfoncer le long du fleuve dans les profondeurs du sol. Le procédé est incroyablement risqué, puisque le fleuve est empoisonné en lui-même et empoisonne l'air environnant. Peut-être la peste devient-elle moins dangereuse si l'on prend le temps et la peine d'accomplir tous les sacrifices et rites propitiatoires nécessaires pour obtenir l'accord des divinités chtoniennes avant de tenter la descente.

- **Les affleurements de l'Achéron à la surface du monde.** L'Achéron, autre fleuve principal des Enfers, affleure à la surface de Gaia en plusieurs endroits. Le principal est le fleuve Achéron en Épire, qui coule sur une courte distance avant de plonger sous la terre, puis de resurgir sous l'aspect d'une eau particulièrement malodorante et repoussante qui forme vite un marécage. La faille où plonge le fleuve peut être utilisée pour descendre aux Enfers, dans des conditions à peine moins pénibles que pour le Styx. Un autre point où l'eau de l'Achéron affleure à la surface du monde est le Cap Achérousien, sur la côte nord de l'Asie Mineure, où l'eau du fleuve se mêle à celle de la mer près de la côte.

Il est naturellement possible d'imaginer d'autres entrées aux Enfers pour les besoins d'un scénario. L'essentiel est de ne pas les multiplier, de ne pas les rendre trop faciles d'accès et de ne jamais galvauder les informations qui les concernent auprès des PJ.

Géographie imprécise des Enfers

Lorsqu'on y accède par leurs entrées souterraines, les Enfers ont la forme d'un immense réseau de cavernes dont le plafond se perd parfois dans un brouillard qui ressemble à s'y méprendre à un ciel d'orage pesant comme un couvercle de bronze sur la terre désolée. L'air est glacial et humide, et des odeurs de mort y flottent en permanence, portées par des lambeaux de brume. Les Enfers sont entourés par **Styx**, une déesse-fleuve très ancienne et respectée des dieux de l'Olympe. Le Styx est un fleuve empoisonné qu'il est absolument impossible de franchir. Styx est le plus long fleuve du monde souterrain et aussi le plus ancien. Après la Titanomachie, un second fleuve apparaît aux Enfers et devient un affluent du Styx : **l'Achéron**, fleuve saumâtre qui coulait à l'origine en Grèce, mais qui est précipité aux Enfers par Zeus en punition de l'aide qu'il a apportée aux Titans pendant la Titanomachie (il a accepté qu'ils boivent de son eau pour se désaltérer entre deux combats). L'Achéron et le Styx entourent alors entièrement les Enfers et c'est cette configuration qui demeure stable pendant tout l'âge héroïque. Ils forment une barrière infranchissable, car leurs eaux sont empoisonnées et leur courant assez puissant et tumultueux pour venir à bout même des meilleurs nageurs.

Le seul moyen de franchir ces fleuves consiste à emprunter la barque de **Charon, le passeur des morts**. Charon est tout ce qu'il y a de plus humain, bien que son apparence ne soit pas très engageante : c'est un vieillard grand, dégingandé, au corps sec, à la barbe hérissée, à la tunique en haillons, et qui parle peu. On aurait tort, d'ailleurs, de juger de sa force physique en fonction de son apparence : ses muscles noueux manient sans effort apparent l'énorme gaffe qui lui sert à orienter et à propulser sa barque. Une foule innombrable d'ombres immatérielles et noirâtres se presse sur la rive, chacun attendant son tour. Charon n'accepte sur sa barque que les ombres des morts ayant reçu des funérailles ; les autres restent éternellement à errer sur la rive ou même dans le monde des vivants. Exceptionnellement, Charon peut accepter de transporter un mort (dans *l'Énéide*, c'est le rameau d'or de l'yeuse du bois de l'Averne qui sert de laisser-passer à Énée).

Un mot en coulisse sur le mythe de Charon : il n'est pas si ancien, de sorte qu'on ne le trouve pas dans les épopées homériques par exemple, et il est donc envisageable de mettre en scène des Enfers sans Charon, où l'on accède directement sans la barrière du Styx (l'*Odyssée* en est le principal exemple). De même, l'idée de placer une obole dans les tombes des morts afin de payer leur trajet sur la barque de Charon arrive assez « tard » (à l'époque classique) : dans la vision de la mythologie grecque que je propose ici, et où la monnaie n'existe pas, les ombres n'ont pas besoin de payer Charon.

C'est après avoir franchi le Styx que l'on arrive devant la porte des Enfers, large porte d'airain à double vantail qui perce la haute muraille d'airain qui forme l'enceinte de l'Hadès¹⁰⁶. On doit alors passer devant **Cerbère**, le chien des Enfers. Il n'est pas d'une taille monstrueuse, seulement de celle d'un très gros chien, mais son aspect est hideux et repoussant et il est pourvu d'une force colossale. Son apparence est variable : le plus souvent, il est doté de trois têtes, mais il en a parfois deux ou, au contraire, cinquante ; on le dit aussi doté d'un dard de scorpion au bout de la queue. Hadès et Perséphone seuls savent ce qui conduit Cerbère à adopter tel ou tel aspect en fonction des visiteurs qui se présentent. Une chose est sûre : il est impossible à un mortel de le tuer, mais il peut être vaincu par une prise physique (Héraclès parvient ainsi à l'enlacer et à l'emporter) ou bien par la ruse (Énée et la Sibylle lui offrent un gâteau soporifique). Il est difficile d'évaluer son intelligence, mais il est probable que le chien des Enfers ne se laisserait pas prendre deux fois par un même subterfuge.

Les Enfers proprement dits n'ont pas de géographie très précise (même si Virgile, dans l'*Énéide*, en donne une description très ordonnée). La seule grande distinction se fait entre trois lieux principaux :

- **la résidence d'Hadès et de Perséphone**, qui est un palais impressionnant creusé dans la roche et rehaussé de bronze et d'or.
- **la plaine des morts**, où erre la foule des ombres regroupant l'ensemble des mortels ayant succombé depuis que la mort existe.
- **l'entrée du Tartare**, formidable muraille encerclant l'entrée d'un gouffre encore plus profond que les Enfers et qui est la prison cosmique. C'est là que la plupart des Titans (pas tous les Titans mais seulement ceux qui se sont opposés à Zeus) sont enfermés pour l'éternité.

La résidence d'Hadès et de Perséphone. Ce palais s'élève non loin de la porte principale des Enfers, là où se trouve Cerbère¹⁰⁷. Il est sculpté directement dans la paroi rocheuse des Enfers. C'est de ce palais que part la muraille de bronze qui entoure les Enfers. Les murs et les différentes pièces du palais sont faits de bronze rehaussé d'or. La structure du palais est proche de celle d'un palais mycénien à *mégaron*, mais avec de nombreuses chambres, dépendances, couloirs et souterrains renfermant les richesses d'Hadès. L'une des chambres abrite le Siège de l'oubli où Pirithous, héros ami de Thésée, reste prisonnier en punition du projet fou qu'il a tenté en descendant aux Enfers (enlever Perséphone pour l'épouser). C'est aussi dans ce palais que Minos et Rhadamante résident après leur mort, une fois devenus juges des Enfers.

La plaine des morts. Cette plaine aride, où ne pousse qu'une végétation rare et rachitique à l'exception de quelques hauts arbres lugubres, s'étend sur une immensité apparemment infinie (en réalité elle n'est pas infinie, mais aux dimensions de Gaia elle-même : le monde souterrain est aussi étendu que la surface de la terre mais sans ses mers, ses continents ou ses montagnes). Plusieurs fleuves coulent dans la plaine des morts. L'un est le **Phlégéon** (ou Pyriphlégéon),

¹⁰⁶ Si vous avez besoin de décrire la Porte des Enfers en détail, celle sculptée par Rodin n'est pas mal. Pas du tout d'époque, certes, mais pas mal.

¹⁰⁷ En dehors de quelques vers de la *Théogonie* (v. 767 et suivants), je ne connais aucune description antique précise du palais : ce qui suit est une invention aussi compatible que possible avec le peu que l'on sait de la vie des principaux dirigeants des Enfers et avec la géographie incertaine du monde souterrain.

fleuve saumâtre à la surface duquel dansent des flammes. Un autre est le **Léthé**, le fleuve de l'oubli : quiconque en boit l'eau perd peu à peu tout souvenir de son passé. Le Léthé est situé assez loin des entrées des Enfers, au cœur de la plaine des morts.

Les ombres des morts de tous les peuples et de toutes les époques se côtoient là pêle-mêle. Beaucoup restent regroupés selon leur peuple, mais rien n'interdit à une ombre (ou au mortel téméraire qui se serait aventuré là) d'aller librement par toute la plaine et de voir les ombres de tous pays pour discuter avec elles. D'autres groupes d'ombres se forment régulièrement selon les affinités, les destinées communes ou tout simplement les discussions en cours entre les morts.

La plupart des ombres sont faibles et placides, voire abruties par le poids des siècles. Certaines vont boire au Léthé, le fleuve de l'oubli, afin de ne plus garder aucun souvenir de leur ancienne vie. Mais beaucoup gardent encore la mémoire de ce qu'ils étaient de leur vivant, et toutes conservent au moins des traces de leur ancienne personnalité. Il arrive aux ombres de se quereller voire de s'en prendre les unes aux autres, mais leurs disputes et leurs combats ne sont que de pâles parodies d'actes réels, car elles ne causent aucune souffrance physique ; ces querelles n'en font pas moins l'objet d'une justice prodiguée par Minos et Rhadamante, les juges des Enfers.

Si un mortel pénètre dans les Enfers, certaines ombres peuvent le reconnaître et venir lui parler (comme les guerriers morts à Troie en voyant arriver Ulysse dans l'*Odyssée*) ou au contraire l'ignorer ostensiblement (Ajax, ancien rival d'Ulysse pour l'attribution des armes d'Achille, ignore orgueilleusement son ancien compagnon d'armes). Les ombres de personnages agressifs (y compris de monstres morts) peuvent tenter de s'attaquer à un mortel encore vivant, mais ne peuvent lui causer aucun mal : elles sont incapables de l'agripper et leurs coups le traversent sans l'atteindre.

Le Tartare. Le Tartare est un immense gouffre sans fond qui s'ouvre au cœur du monde souterrain. C'est le point auquel Gaia, la Terre, s'enracine dans le Chaos primordial, qui n'était au début qu'un gouffre, une béance sans limite. Après la fin de la Titanomachie, les Hécatonchires (les Cent-Bras) ont emprisonné les Titans rebelles dans le Tartare et le dieu Poséidon a bâti des murailles d'airain solides pour empêcher quiconque d'en sortir¹⁰⁸. Cette muraille n'a pas de porte et elle s'étend à une hauteur vertigineuse. Au-dessus encore, à la verticale de la bouche du gouffre du Tartare, on peut voir sortir *les racines de la terre et de la mer*, la partie supérieure de Gaia qui s'élève en s'élargissant de l'ancien Chaos et forme le plafond du monde souterrain. Plonger dans le Tartare, c'est se perdre à coup sûr dans un gouffre vertigineux où tout sens de l'orientation est aboli, alors même que ce gouffre est circonscrit entre des parois de pierre ; mais les ténèbres absolues qui y règnent et les vents hurlants qui y tourbillonnent en permanence empêcheraient quiconque de s'y repérer.

Le Tartare sert de prison à certains Titans, mais pas à tous. Il enferme Cronos, Japet, Hypérion, Coïos, Créïos et Théïa.

Les autres Titans et Titanes n'ont jamais été enfermés dans le Tartare : Prométhée (enchaîné par la suite du Caucase après un conflit avec Zeus, puis libéré par Héraclès), Épiméthée (vit quelque part sur terre, sans doute aux confins du cosmos, avec son épouse Pandora), Atlas (qui porte la voûte d'Ouranos sur ses épaules), Okéanos (le fleuve Océan qui entoure Gaia) et son épouse Téthys, Thémis (la Justice), Mnémosyne (la Mémoire), Rhéa et Phoibé. Le terrifiant Typhée, qui n'est pas un Titan, a été écrasé par Zeus sous l'Aïtne, la montagne de Trinacrie. Quant aux Géants, qui sont mortels contrairement aux Titans, ils sont tués pendant la Gigantomachie et les rares survivants fuient aux confins du cosmos.

¹⁰⁸ *Théogonie*, v. 713-735 (et les explications de Paul Mazon dans la note 58, p.4, dans l'édition de la C.U.F.).

Les lois de l'Hadès

Les relations entre le monde souterrain et le reste du cosmos sont régies par des usages universels qu'Hadès et les autres divinités chtoniennes veillent à appliquer sévèrement. En effet, le monde souterrain étant le lieu de résidence des ombres des morts, il est indispensable pour le bon maintien de l'ordre cosmique que n'importe qui ne puisse pas circuler n'importe comment entre ce lieu et le reste du monde. Ces lois ont le statut de grandes lois cosmiques, sur le même plan que celles qui régissent la vie commune des dieux de l'Olympe, et elles sont respectées par tous, même par Zeus.

- **Lorsqu'un mortel meurt, son esprit quitte son corps et devient une ombre qui va résider aux Enfers pour l'éternité.** Seuls quelques cas exceptionnels se déroulent autrement. Par exemple, l'ombre de la part mortelle d'Héraclès peut se voir aux Enfers après sa mort, mais l'âme du héros, divinisée, réside dorénavant sur l'Olympe. Castor et Pollux sont à demi divinisés par Zeus après leur mort et résident un jour sur deux aux Enfers et un jour sur deux sur l'Olympe. Alceste, femme du roi Admète, qui se dévoue pour mourir à la place de son époux au jour prévu par le destin pour sa mort, est finalement sauvée par Héraclès, qui combat et repousse Thanatos lorsque le dieu vient chercher l'esprit de la jeune femme.

- **Si un mortel n'a pas reçu de funérailles correctes, son ombre se voit refuser l'accès aux Enfers et devient une ombre errante jusqu'à ce que le corps du mortel ait obtenu des funérailles.** Si les funérailles sont entièrement impossibles (par exemple parce que le corps est introuvable), l'ombre errante doit être apaisée périodiquement par des rituels adaptés.

- **Le corps d'un mortel devient inerte une fois que l'esprit l'a quitté et se décompose peu à peu.** Les cas de corps morts mais animés ou réanimés sont rarissimes (les viandes des bœufs du Soleil tués par les compagnons d'Ulysse et animées par les dieux à titre de mauvais présage). Le corps d'un mortel commence à se décomposer une fois que l'esprit l'a quitté, mais ce processus peut être ralenti voire stoppé à jamais par divers procédés, qu'il s'agisse de techniques de momification (en Égypte mais aussi chez les Éthiopiens tels que les décrit Hérodote) ou par un processus connu des divinités (le corps d'Hector est préservé par les dieux qui le remplissent d'ambrosie pour le préserver des outrages d'Achille).

- **L'ombre d'un mortel, une fois entrée aux Enfers, n'en ressort jamais.** Seuls des mages dotés de pouvoirs de nécromancie peuvent contourner cette règle pour un temps extrêmement limité (quelques instants).

- **Un mortel encore vivant ne peut pas pénétrer dans les Enfers.** Il y a plusieurs exceptions, toujours brèves et très risquées pour les mortels téméraires qui osent braver les lois d'Hadès. On connaît bien l'exploit d'Héraclès qui parvient à capturer Cerbère afin de l'apporter à Eurysthée dans le cadre de ses douze Travaux (il le rend à Hadès ensuite). Mais il faut garder à l'esprit le fait que la tentative d'Orphée pour ramener sur terre sa bien-aimée Eurydice se solde par un échec, et que la tentative de Pirithous et de Thésée pour capturer Perséphone (que Pirithous voulait épouser) échoue lamentablement : tous deux restent prisonniers sur des sièges magiques d'Hadès pendant plusieurs années, jusqu'à ce qu'Héraclès libère Thésée au passage avec l'autorisation des dieux, sans pouvoir cependant libérer Pirithous qui reste pour l'éternité assis sur le Siègre de l'oubli... Il est également dit que, normalement, Cerbère dévore tous ceux (âmes ou mortels encore vivants) qui tentent de quitter les Enfers. En réalité, Hadès et Perséphone peuvent tolérer de rares exceptions pour des héros par ailleurs impeccablement pieux, ou bien mettre en œuvre des moyens plus subtils et rusés pour les retenir (par exemple en leur faisant consommer la nourriture locale, cf. ci-dessous).

- **Lorsqu'un mortel a consommé une nourriture des Enfers, il ne peut plus les quitter.** Cela lui devient physiquement impossible. Dans certaines variantes de l'enlèvement de Perséphone, c'est ce qui permet à Hadès de retenir la jeune femme : il lui offre une grenade qu'elle mange sans méfiance, ce qui la rend incapable de quitter définitivement les Enfers. Elle garde heureusement la possibilité de les quitter temporairement, mais jamais pour une année complète.

- **Les Enfers et le séjour des morts doivent rester cachés aux yeux des vivants et nettement séparés des lieux où les mortels passent leur vie.** Cela explique entre autres qu'Hélios, le Soleil, ne va jamais éclairer l'Hadès, qui reste perpétuellement plongé dans l'obscurité. Tout cela constitue un ensemble d'usages plutôt qu'une loi physique ou magique du cosmos : si jamais cette séparation était temporairement brisée, le cosmos ne s'effondrerait pas pour autant, mais ce serait une situation chaotique à laquelle il faudrait remédier d'urgence. Dans l'*Odyssée*, lorsque les compagnons d'Ulysse dévorent ses bœufs sacrés, Hélios réclame justice et menace d'aller briller chez les morts, ce qui contraint Zeus à le satisfaire sur le champ en foudroyant le navire d'Ulysse.

Pourquoi se rendre aux Enfers ?

Aucun mortel sensé ne veut se rendre aux Enfers au risque d'y être retenu et d'écourter ainsi une vie déjà trop courte. Seuls des motifs exceptionnels peuvent pousser héros et héroïnes à entreprendre une incursion dans le monde souterrain.

- **Obtenir des informations de la part des ombres.** Pouvoir communiquer avec les ombres, cela veut dire avoir accès aux connaissances accumulées par n'importe quel mortel des temps passés, que cette personne soit morte il y a plusieurs générations ou depuis quelques jours à peine. Il faut aussi garder en tête que certains morts (en général des héros) ont la possibilité de continuer à suivre l'actualité du monde après leur mort en discutant entre eux et avec des morts plus récents, ce qui les conduit à accumuler parfois un savoir immense, surtout s'ils étaient déjà des gens importants de leur vivant. Un exemple de conversation de ce genre se trouve au chant XXIV de l'*Odyssée* lorsque les ombres des prétendants de Pénélope et des héros de la guerre de Troie discutent entre elles¹⁰⁹.

La recherche d'une information inconnue des vivants est ce qui pousse Ulysse à aller consulter Tirésias dans l'*Odyssée* et Énée à aller consulter l'ombre de son père Anchise dans l'*Énéide*. On peut aisément imaginer le parti que des PJ peuvent vouloir tirer d'une telle démarche. Mais les périls du voyage sont tels que l'information recherchée doit réellement en valoir la peine. Outre les risques physiques encourus par les personnages, il ne faut pas sous-estimer la terreur et la tristesse que peuvent engendrer chez un PJ le fait de voir, de son vivant, ce qui l'attend après la mort, ou encore de retrouver ou de découvrir aux Enfers des membres de sa famille, des amis, hôtes, connaissances, compagnons, etc. On peut penser au chagrin d'Ulysse qui, à son arrivée aux Enfers, y découvre les ombres de personnages qu'il croyait encore vivants, y compris sa propre mère Anticlée... Des personnages plus prudents pourront renoncer à descendre aux Enfers et tenter plutôt d'invoquer une ombre en recourant à la nécromancie.

- **Tenter de ramener quelqu'un dans le monde des vivants.** L'entreprise est encore plus périlleuse et exceptionnelle. Il faut ici distinguer le cas d'un vivant retenu par Hadès pour sa témérité (comme le sont Thésée et Pirithous, qu'Héraclès tente de libérer), pour lequel on peut

¹⁰⁹ Les *Dialogues des morts* de Lucien de Samosate en imaginent d'autres dans un genre plus philosophique et souvent plus comique.

espérer fléchir les puissances chtoniennes avec des trésors de diplomatie, et le cas d'une personne morte, pour laquelle la démarche relève de la pure folie (Orphée la tente en vain pour Eurydice par amour, et un PJ peut être amené à tenter une folie similaire si tel est son destin).

L'Olympe

Le mont Olympe est la montagne la plus haute de Grèce centrale : elle culmine à une hauteur qu'on mesure de nos jours à plus de 3000 mètres. Mais au-dessus des sommets enneigés de l'Olympe s'élève un second Olympe invisible et inaccessible aux mortels. L'Olympe est la résidence des dieux et des déesses qui dirigent le monde depuis la fin des luttes cosmiques et l'établissement du règne de Zeus.

Un lieu inaccessible

Si le monde souterrain est un lieu auquel les mortels n'ont *presque* jamais accès, l'Olympe est réellement l'endroit du cosmos auquel ils n'ont résolument *jamais* accès. Vous me direz sans doute : ne suffirait-il pas de grimper jusqu'au sommet du mont Olympe pour trouver la résidence des dieux ? Non : quiconque ferait cela ne trouverait que le sommet d'une montagne, certes la plus haute de la région, mais une montagne comme les autres. Tout au plus pourrait-il *ressentir* la proximité de l'Olympe à travers l'aura impressionnante que dégage le sommet neigeux noyé dans des brumes surnaturelles.

Mais l'Olympe sous son aspect de résidence des dieux ne se montre qu'aux sens divins et non aux perceptions limitées des mortels : elle demeure invisible, impalpable et inaccessible à ces derniers, là où les divinités voient, touchent et arpentent l'endroit aussi aisément que le reste du cosmos. Il semble que ce pouvoir soit intrinsèquement lié au mont Olympe en tant que lieu : on ne peut pas l'assimiler à un sortilège ou à un enchantement qui aurait été lancé par une divinité à son arrivée là (et encore moins par un mage).

L'Olympe, comme toutes les montagnes du cosmos, est elle-même une divinité, mais elle ne joue aucun rôle dans la « vraie » mythologie ; il est envisageable de lui en donner un, mais cela ne pourrait arriver que dans un moment particulièrement exceptionnel (par exemple la Gigantomachie).

Les mortels qui voient l'Olympe ou même y entrent se comptent sur les doigts des deux mains dans toute la mythologie grecque. Voici ces exceptions :

- **Lorsqu'un ou une mortelle est enlevé par une divinité.** Le cas le plus connu est celui de Ganymède enlevé par Zeus, mais cela vaut aussi pour Tithon enlevé par l'Aurore ou Pélops enlevé par Poséidon. Un personnage mortel accédant ainsi à l'Olympe y reste ensuite pour l'éternité, sans pour autant devenir une divinité. L'unique exception d'un mortel redescendu sur terre après un séjour sur l'Olympe est le cas de Pélops, renvoyé sur terre après le crime commis par son père Tantale, mais il n'avait séjourné que peu de temps sur l'Olympe, et on peut imaginer que les dieux lui ont interdit de parler de ce qu'il y avait vu.

- **Lorsqu'un ou une mortelle se marie avec une divinité sur l'Olympe avant de redescendre vivre sur terre.** C'est rarissime, mais cela arrive. Parfois avec une « grande » divinité olympienne (Ariane et Dionysos), parfois avec une divinité moins puissante, par exemple une nymphe (les noces de Thétis et Pélée, à l'occasion desquelles de nombreuses divinités sont invitées sur l'Olympe, ainsi que quelques immortels non divins, comme le centaure Chiron), ou encore Éôs et Tithon ou Éros et Psyché.

- **L'apothéose.** Héraclès est admis sur l'Olympe après sa mort, lorsque les dieux décident de lui accorder l'apothéose, c'est-à-dire la divinisation. Héraclès épouse Hébé (la Jeunesse) et réside désormais sur l'Olympe. Mais il est le seul dans toute la mythologie à bénéficier d'un pareil privilège.

Géographie de l'Olympe

Adoptons à présent le regard d'une divinité arrivant sur l'Olympe et décrivons ce que les mortels ne voient pratiquement jamais : que trouve-t-on sur l'Olympe ?

La résidence des dieux se situe entre la surface de Gaia et la voûte d'Ouranos, mais à une hauteur telle qu'elle se trouve plus près d'Ouranos que de Gaia. Si le mont Olympe en lui-même est une « simple » montagne, l'Olympe en tant que résidence des dieux est une sorte de « second sommet » situé dans le ciel au-dessus du premier sommet qui est le seul visible aux mortels. L'Olympe est entourée en permanence d'une barrière de nuages qui la font passer pour un simple brouillard, voire la dérobent totalement à la vue des mortels les jours de beau temps. Pour entrer et sortir de l'Olympe, cette barrière de nuées peut être écartée de côté et d'autre devant la porte qui s'ouvre.

Outre ces murailles mobiles de nuages, l'Olympe possède deux portes proprement dites : l'une est faite d'ivoire scié, l'autre de corne polie. La seule différence d'usage entre ces deux portes vaut pour l'envoi des Songes que Zeus ou d'autres dieux envoient aux mortels pendant leur sommeil : les Songes qui passent par la porte d'ivoire sont des rêves trompeurs qui vont conduire les mortels à prendre de mauvaises décisions, tandis que ceux qui passent par la porte de corne sont des rêves bienveillants qui vont aider les mortels dans leur vie¹¹⁰.

À l'intérieur de ces limites, l'Olympe consiste en un sommet montagneux constitué de pics rocheux sur lesquels les divinités ont leurs demeures, et de quelques plateaux abritant des espaces communs. Qu'on ne se méprenne pas : nuages, brouillard et tempête forment seulement les limites extérieures de l'Olympe, mais une fois ces limites franchies, l'Olympe elle-même jouit d'un beau temps perpétuel, à peine agrémenté par quelques nuages sans pluie.

Les demeures des dieux, qui disposent chacun d'un palais confortable quoique de taille raisonnable, ont toutes été construites par Héphaïstos et sont faites de bronze¹¹¹. Toutes disposent de leurs propres écuries pour abriter les attelages divins. Elles sont aussi équipées d'un mobilier conçu par Héphaïstos : des servantes d'or qui se comportent comme si elles étaient vivantes¹¹². Le palais le plus vaste est celui de Zeus, qui sert de lieu de réunion pour les assemblées divines. Les autres palais sont destinés aux divinités olympiennes les plus connues : Aphrodite, Apollon, Arès, Artémis, Athéna, Déméter, Héphaïstos, Héra, Hermès et Hestia. Le palais d'Héphaïstos contient une petite forge, mais il va souvent travailler dans ses forges souterraines à Lemnos ou en Trinacrie (sous l'Etna). Il y a aussi des demeures pour Éôs (l'Aurore), Hélios (le Soleil) et Séléné (la Lune), mais aussi pour Éros (le Désir), pour les Saisons, les Heures et les Grâces.

Remarquez que certains dieux importants qui sont « olympiens » par leur importance et leur présence aux assemblées de l'Olympe résident souvent ailleurs que sur l'Olympe et n'y ont donc pas de demeure : il s'agit principalement de Poséidon et d'Hadès, le premier disposant d'un palais sous-marin, le second de son palais aux Enfers, mais aussi de Dionysos, qui est le plus souvent nomade et parcourt le monde en compagnie de son cortège de bacchantes, de ménades et de satyres. Lorsqu'ils se rendent sur l'Olympe pour un temps prolongé, ces dieux peuvent être hébergés par les autres dieux, comme cela se fait chez les mortels ; mais ce besoin se présente rarement.

Les plus hauts sommets de l'Olympe, eux, restent dépourvus de toute construction : c'est là que Zeus se retire pour méditer sur le destin du cosmos chaque fois qu'il en ressent le besoin ou qu'une décision cosmique importante doit être prise.

¹¹⁰ *Odyssée*, XIX, vers 560-569.

¹¹¹ *Illiade*, I, vers 606-608.

¹¹² *Illiade*, XVIII, vers 417-421.

La vie sur l'Olympe

Une journée sur l'Olympe. Pendant la nuit, les divinités dorment, comme les mortels, à l'exception de celles qui sont liées à la nuit (Nyx, Séléné, Hécate, parfois aussi Dionysos ou Artémis qui font fréquemment des nuits blanches, l'un en faisant la fête, l'autre en parcourant les bois et les campagnes montagneuses pour chasser ou voir le monde). Chaque matin, le char volant d'Éôs (l'Aurore) quitte l'Olympe et se rend à l'est du monde, d'où elle part éclairer le monde pour indiquer à Nyx (la Nuit) qu'il est temps de se replier vers le monde souterrain. L'Aurore est bientôt suivie par le char d'Hélios (le Soleil), tandis que le char de Séléné (la Lune) regagne à son tour le monde souterrain.

Le soir, le Soleil arrive au bout du monde, où il repose ses chevaux fatigués et les fait boire au fleuve Okéanos, puis s'embarque avec eux et leur attelage sur une gigantesque coupe de bronze pour refaire le trajet en sens inverse. Jusqu'au festin cannibale d'Atrée et de Thyeste, Hélios parcourait le monde d'ouest en est, mais il fuit d'horreur devant le crime d'Atrée et, par la suite, se lève à l'est pour se coucher à l'ouest.

Pendant la journée, les divinités vont et viennent entre l'Olympe et le reste du cosmos. Sur l'Olympe même, leurs activités sont de deux types : les réjouissances et les assemblées divines.

Les réjouissances sont typiques de la vie divine. Elles peuvent consister en banquets, en festins, mais aussi en concerts de musique et de poésie, en danses et en d'autres activités de ce genre. Il arrive ainsi régulièrement qu'Apollon ou les Muses viennent jouer, chanter et danser sur l'Olympe pour le plaisir des dieux.

Les assemblées divines. Les assemblées divines ont lieu chaque fois qu'une décision un peu importante doit être prise qui nécessite l'avis de plusieurs divinités. Contrairement à ce que le mot d'assemblée peut laisser croire, ces réunions n'ont rien de démocratique. Zeus est le maître du cosmos et c'est toujours lui qui a le dernier mot (dans le respect des grandes lignes du Destin tissées par les Moires). Les avis qu'il recueille de la part des autres divinités ont une simple valeur consultative. Mais la sagesse et la diplomatie de Zeus font qu'il accorde toujours de l'attention à ce que pensent les autres divinités.

Le protocole de l'Olympe. Pour trancher sur une question délicate ou sur un point qui divise les divinités, Zeus se réfère aussi au protocole complexe de l'Olympe.

De manière générale, les divinités plus anciennes ont davantage d'autorité, ou du moins, si elles sont désormais moins puissantes que les dieux olympiens, elles ne doivent pas se sentir trop mises à l'écart. Parmi les dieux le plus souvent présents sur l'Olympe, les divinités qui appartiennent à la même génération que Zeus (Héra, Poséidon, Hadès, Déméter) voire qui sont plus anciennes (Aphrodite) ont davantage d'autorité que les divinités de la génération suivante (Apollon et Artémis, Arès, Athéna, Héphaïstos, Dionysos, Hermès).

Au sein d'une même génération, l'ordre de naissance compte aussi et donne normalement la préséance aux plus âgés. Mais l'autorité d'une divinité sur un sujet donné varie aussi selon que le sujet en question coïncide plus ou moins directement avec ses attributions : Athéna et Arès sont bien plus écoutés par Zeus qu'Aphrodite sur tout ce qui concerne la guerre, par exemple.

Le résultat est un jeu d'influences et un entrelacs diplomatique extrêmement complexe et délicat, où il est souvent possible d'argumenter dans les deux sens pour affirmer qu'on a été lésé ou au contraire qu'un tel ou une telle a été trop écouté. Heureusement et contrairement à ce qu'on imagine souvent, les querelles gardent des proportions raisonnables et les véritables disputes sont peu fréquentes.

Les palais sous-marins de Poséidon et d'Amphitrite

Le dieu Poséidon ne réside généralement pas sur l'Olympe, mais dans son propre palais sous-marin, en compagnie de son épouse Amphitrite, qui règne avec lui sur les mers. À vrai dire, ce palais est extrêmement mal connu et il est probable que Poséidon possède plusieurs résidences sous-marines un peu partout sous les mers du cosmos et sous l'Océan.

Les résidences du dieu, tout comme l'Olympe, sont interdites d'accès aux mortels et introuvables par eux sans l'accord du propriétaire. L'unique mortel qui ait vu une de ces demeures est le héros athénien Thésée, qui fut mis au défi de prouver que Poséidon était réellement son père en allant retrouver sous l'eau un anneau d'or jeté par un adversaire. Thésée plongea sans hésiter et Poséidon, à ce qu'on dit, l'accueillit dans son palais, fournissant ainsi aux mortels une marque éclatante de la légitimité qu'il entendait conférer à Thésée¹¹³. Le lieu du plongeon se situait quelque part dans la mer qui prendrait bientôt le nom de mer Égée.

Ce ou ces palais sous-marins servent de demeures permanentes à Poséidon et à Amphitrite. Le dieu y entrepasse ses richesses, y dort, y organise des banquets et s'y divertit en compagnie des autres divinités marines et des nymphes des mers. C'est de là qu'il part monté sur son char lorsqu'il doit voyager sur terre, sur mer ou dans les airs (il l'attelle, selon les cas, avec des chevaux terrestres ou des chevaux marins). Les palais de Poséidon sont peuplés et surveillés par des créatures marines multiples, dont des tritons mi-hommes, mi-poissons et toutes sortes de poissons, de crabes et de monstres marins appelés les *ketos* (voyez le Bestiaire à cette entrée).

Les forges d'Héphaïstos

Héphaïstos possède trois principales forges dans trois endroits du cosmos, dont deux situés sous la surface de Gaïa, avec l'accord d'Hadès¹¹⁴. Toutes sont en théorie interdites aux mortels.

L'atelier sur l'Olympe. Héphaïstos dispose d'un atelier pourvu d'une forge dans sa résidence de bronze sur l'Olympe. Il y travaille généralement seul afin de répondre aux commandes d'équipements de luxe ou d'accomplir des travaux de précision. C'est là qu'il forge les armes et le nouveau bouclier d'Achille pendant l'intrigue de *l'Illiade*. C'est probablement aussi là qu'il a fabriqué les servantes d'or qui forment le personnel mécanique de l'Olympe.



Image : Jean de Bray, *Vénus et Cupidon dans la forge de Vulcain*, 1683.

¹¹³ Bacchylide, *Ode 17*, et plusieurs vases attiques.

¹¹⁴ On ne possède pas de description précise de ces forges : je brode un peu à partir des noms des trois grands sites et des informations qu'on possède sur le dieu.

Les forges de Trinacrie. Ces forges sont situées sous l'Aïtnè, la montagne de feu qui domine l'île de Trinacrie¹¹⁵. L'horrible Typhée est écrasé sous la montagne et se tourne et se retourne sous elle, ce qui occasionne régulièrement des tremblements de terre, produit une chaleur suffocante et fait monter dans la montagne la lave des profondeurs. Les forges d'Héphaïstos sont bâties bien au-dessus de Typhée, dans les cavernes immenses où le feu monte vers la cheminée de la montagne. Ce sont ces forges qu'Héphaïstos utilise pour les travaux de métallurgie les plus délicats nécessitant de chauffer le métal à très haute température. C'est là que l'on trouve les enclumes les plus immenses, des soufflets qui seraient capables de déclencher des tempêtes s'ils soufflaient à la surface, et des marteaux longs comme des colonnes de temples. La main-d'œuvre locale est uniquement constituée de Cyclopes, les seuls avec les dieux à pouvoir survivre aux températures démentes qu'atteint l'air surchauffé.

Les forges de Lemnos. Ce sont les plus anciennes forges d'Héphaïstos, créées après sa chute du haut de l'Olympe. Situées sous l'île de Lemnos, elles sont immenses et occupent plusieurs énormes cavernes assez spacieuses pour paraître grandes même à un Cyclope. C'est là notamment que les Cyclopes forgèrent le foudre de Zeus. Au début de l'âge héroïque, ces forges étaient accessibles à certains mortels : les habitants de l'île, qui seuls avaient le privilège de pouvoir y descendre afin d'assister le dieu dans ses créations. Les forges de Lemnos ont ainsi accueilli pendant un temps une main-d'œuvre variée mêlant Cyclopes et humains. Cela explique qu'on y trouve ainsi des équipements adaptés à des forgerons de toutes tailles. L'accès est défendu aux mortels *grosso modo* après le crime de Tantale, mais il est possible qu'Héphaïstos continue à faire quelques exceptions de temps en temps.

¹¹⁵ De nos jours, il s'agit respectivement de l'Etna et de la Sicile.

Bestiaire

Ce bestiaire se fonde en partie sur le bestiaire de l'univers de Danae fourni dans le hors-série BaSIC de *Casus Belli* en 1997. Si vous ne trouvez pas ce que vous cherchez ici, vous pouvez m'écrire pour me signaler la lacune, et/ou chercher sur Internet ou dans des jeux fondés sur le Basic Roleplaying System, qui proposent beaucoup de ressources de ce type.

- Les dommages causés par les attaques des créatures sont les dégâts totaux (pas besoin d'y ajouter un bonus aux dommages).
- Seules les créatures doués d'une intelligence humaine ou proche de celle des humains sont dotés de Points de démesure et des attributs Hubris et Aidôs.
- La distinction faite ci-dessous entre animaux « réels » et créatures merveilleuses est bien sûr une commodité pour le MJ et les joueurs. Dans la Grèce de l'âge héroïque, PJ et PNJ ont plus de mal à faire la différence. Attention à ne pas prendre pour des vérités de zoologie les informations concernant les animaux réels : elles ne sont pas réalistes, mais s'inspirent de l'image qu'avaient ces animaux en Grèce antique et des demi-vérités ou légendes qui couraient à leur sujet.
- Deux conseils pour mettre en scène animaux et créatures :
 - 1) Les animaux ne sont pas des machines à tuer (sauf si leur description le précise explicitement). En général, un animal ne se bat pas jusqu'à la mort mais s'enfuit lorsqu'il a peur ou a été sérieusement blessé. Cela vaut aussi pour la plupart des créatures mythologiques.
 - 2) Ce jeu n'est pas un jeu de combat et son principe n'est pas de massacrer des créatures à tour de bras. Encore une fois, ça ne se passe pas du tout comme ça dans les mythes grecs. Bien sûr, les héros pourront devoir pourfendre une créature intrinsèquement malveillante de temps en temps, mais ça ne sera ni quotidien ni même fréquent. Les personnages pourraient même avoir des ennuis s'ils tuent une créature sans raison valable : ces créatures sont souvent envoyées par une divinité dans un but précis, ou alors elles remplissent une fonction cosmique importante (garder un endroit, etc.), ou bien elles sont consacrées à une divinité et protégées par elle. S'il est nécessaire de les affronter, les tuer est la solution la moins subtile et rarement la meilleure.

Animaux communs en Grèce

Outre les animaux mentionnés ci-dessous, il faut garder en tête que les Grecs utilisent beaucoup d'animaux domestiques pour l'élevage : bœufs et vaches (donc veaux et brebis), moutons (et béliers), chèvres, porcs, mais aussi coqs, poules, oies, lapins. Ils pratiquent abondamment la chasse (cerfs et biches, daims, sangliers, lièvres, renards, perdrix, pigeons et tourterelles), la pêche (notamment le thon, et même les petits poulpes). Ils côtoient nombre d'oiseaux. Ils côtoient aussi beaucoup d'insectes comme les fourmis, les abeilles (qu'ils savent élever), les guêpes. Ils connaissent aussi de petites araignées.

Les Grecs de l'âge héroïque, en revanche, ignorent tout des chats domestiques (qui n'existent alors qu'en Égypte) et n'ont jamais vu d'éléphants (qu'on ne trouve qu'en Afrique et en Asie). Seuls des voyageurs s'aventurant dans ces pays lointains pourront en rencontrer.

Aigles

Les aigles sont des animaux très respectés en Grèce, car ils sont liés aux dieux et en particulier à Zeus. Ils sont réputés être les seuls oiseaux capables de regarder le soleil en face. Ces majestueux rapaces vivent dans les régions les plus montagneuses, où ils établissent généralement leurs aires (il peut leur arriver, rarement, de jeter leur dévolu sur un grand arbre). Une aire d'aigle abrite en

général cinq ou six aigles. On y trouve aussi la pierre appelée l'aétite (voyez le chapitre sur les pierres et substances remarquables).

FOR 3d6+12 (22-23) CON 3d6 (10-11) TAI 3d6+6 (16-17) APP 1d6+3 (6)	INT 3 POU 2d6+6 (13) DEX 2d6+12 (19)

Mouvement : 5 (sur ses pattes) / 12 à 14 (en volant).

Points de vie moyens : 24.

Armure naturelle : 2.

Compétences : Chercher 80%.

Combat : Bec 45% (1d8), Serres 45% (2d6).

Note : il est beaucoup plus difficile de toucher un oiseau en vol. Dans de telles situations, la compétence d'arme du personnage cherchant à toucher l'oiseau subit un malus de -20%.

Ânes

Les ânes servent de bêtes de somme et de monture quotidienne pour les gens humbles qui n'ont pas les moyens de se payer un cheval. On utilise aussi souvent des mulets, hybrides d'ânes et de chevaux. Les ânes sont réputés pour leur endurance et leur âpreté à la tâche, mais aussi pour leur bêtise, leur entêtement et leur appétit sexuel. Ils sont liés à Dionysos, qui aime compter de nombreux ânes parmi son cortège et en chevauche lui-même régulièrement.

FOR 3d6+14 (23) CON 3d6 (10-11) TAI 3d6+15 (24) APP 2d6+2 (8)	INT 6 POU 3d6 (10-11) DEX 2d6+3 (9)

Mouvement : 10.

Points de vie moyens : 17.

Armure naturelle : 1.

Compétences : Athlétisme 40%, Esquive 25%, Vigilance 20%.

Combat : Ruade 15% à 35% (2d6+2), Morsure 10% à 20% (1d8).

Cerfs

FOR 2d6+6 (13) CON 3d6 (10-11) TAI 3d6+12 (22-23) APP 2d6 (7)	INT 5 POU 2d6 (7) DEX 3d6+6 (16-17)

Mouvement : 6.

Points de vie moyens : 17.

Armure naturelle : 1.

Compétences : Athlétisme 65%, Discrétion 65%, Esquive 45%, Vigilance 30%.

Combat : Coup de bois 15% à 45% (1d6+2)

Chevaux

Réservés aux gens aisés, les chevaux sont utilisés en Grèce pour les attelages, en particulier les chars de transport et de guerre. On ne les utilise que rarement comme montures, car, même si le mors se répand pendant l'âge héroïque (il est donné par Athéna à Bellérophon pour mieux chevaucher Pégase), les Grecs ignorent toujours l'usage des fers à cheval, de la selle et des étriers, ce qui les condamne à monter à cru, chose peu pratique, surtout dans un pays montagneux comme la Grèce. Les chevaux ont une excellente réputation auprès des humains, qui apprécient leur puissance, leur prestance, leur intelligence et leur fidélité. Pour autant, les chevaux ont aussi leur part d'ombre : on craint la puissance dévastatrice de leurs instincts déchaînés lorsqu'ils s'emballent ou deviennent furieux et échappent au contrôle des cochers, entraînant le char dans une course folle au risque de le disloquer. On prie Poséidon et Athéna pour en garder la maîtrise. On trouve en Grèce des chevaux domestiqués mais aussi des bandes de chevaux sauvages, notamment dans des régions comme la Thessalie et la Phthie.

FOR 4d6+18 (32) CON 3d6 (10-11) TAI 4d6+18 (32) APP 3d6 (10-11)	INT 6 POU 3d6 (10-11) DEX 2d6+6 (13)

Mouvement : 12.

Points de vie moyens : 21.

Armure naturelle : 1.

Compétences : Athlétisme 45%, Esquive 20%, Vigilance 30%.

Combat : Ruade 15% à 35% (3d6), Morsure 10% à 20% (1d10), Piétiner 25% (2d6+2)*.

* Seule une monture de guerre entraînée à ce type d'attaque peut piétiner un adversaire.

Ces caractéristiques sont celles d'un cheval domestiqué et dressé.

Chevaux sauvages : +2 à trois caractéristiques au choix, pas d'attaque « Piétiner ».

Chevaux divins (spontanément dociles quand il le faut) : +2 dans toutes les caractéristiques, Mouvement 16, +20% à toutes les compétences, possèdent la compétence Piétiner.

Chevaux nés d'un Vent : même chose que des chevaux divins mais peuvent augmenter leur Mouvement jusqu'à 25 ou 30 au besoin.

Chiens domestiques

Les chiens domestiques sont largement utilisés en Grèce et ailleurs. Ils sont connus pour leur fidélité et parfois leur intelligence. En Grèce, les chiens domestiques relèvent des attributions d'Hermès. Pour les chiens de chasse, voyez plus bas.

FOR 2d6 (7) CON 3d6 (10-11) TAI 1d6+1 (4-5) APP 1d6 (3)	INT 1d6+2 (5) POU 2d6 (7) DEX 2d6+6 (13)

Mouvement : 12.

Points de vie moyens : 8.

Armure naturelle : -

Compétences : Chercher 60%, Vigilance 55%.

Combat : Morsure 30% (1d6).

Chiens de chasse

Les chiens de chasse sont des animaux puissants et féroces, précieux pour chasser le gros gibier comme le cerf ou le sanglier. Les Grecs ne les utilisent pas pour la guerre. Les maîtres s'appuient sur le flair et la force des chiens pour acculer les bêtes, mais ils se méfient aussi des chiens eux-mêmes, qui ne brillent pas par leur intelligence et sont capables de se retourner contre leur propre maître s'ils sont trop excités par la peur, la fureur ou l'odeur du sang. Les chiens de chasse relèvent des attributions d'Artémis.

FOR 1d10+3 (8) CON 2d6+6 (13) TAI 1d6+3 (6-7) APP 1d6 (3)	INT 1d6+2 (5) POU 1d6+3 (6) DEX 2d6+6 (13)

Mouvement : 12.

Points de vie moyens : 10.

Armure naturelle : -.

Compétences : Athlétisme 40%, Chercher 65%, Vigilance 70%.

Combat : Morsure 50% (1d6+1).

Dauphins

Les dauphins de l'âge héroïque sont des animaux marins à l'intelligence hors du commun : certains ont des comportements presque humains. Bien que de caractère facétieux, ils adoptent souvent une attitude bienveillante à l'égard des humains et ont une affinité particulière avec les enfants et les musiciens (ils sont sensibles à la musique, encore plus que les autres bêtes). Les légendes se souviennent de la façon dont l'aède Arion fut sauvé et ramené jusqu'à la côte par un dauphin après avoir été jeté à la mer par des pirates, et l'Antiquité connaît de multiples exemples d'anecdotes étranges mettant en scène des dauphins. En outre, les dauphins accompagnent bien sûr le cortège de Poséidon lorsque le dieu va à travers les mers sur son char marin.

Grues

Les grues sont des oiseaux échassiers et migrateurs qui passent une partie de l'été en Grèce et effectuent chaque année un long voyage qui les mène, au nord, jusqu'au pays des Scythes, et, au sud, jusqu'aux confins de l'Afrique, vers les sources du Nil, là où vivent les Pygmées, qui sont en perpétuelle guerre contre elles. Une grue peut atteindre un mètre de hauteur. Bien que peu intelligentes en général, les grues sont des prédateurs rompus à traquer les insectes et les petits animaux partout où elles vont.

FOR 1d6+6 (9-10) CON 2d6+3 (9-10) TAI 1d6+6 (9-10) APP 2d6+3 (9-10)	INT 1d3 (2) POU 1d6+6 (9) DEX 2d6+6 (13)

Mouvement : 6 (au sol) / 12 (en vol).

Points de vie moyens : 9-10.

Armure naturelle : -

Compétences : Chercher 50%, Discrétion 30%, Vigilance 55%.

Combat : Bec 50% (1d3+1).

Note : il est beaucoup plus difficile de toucher un oiseau en vol. Dans de telles situations, divisez par deux la compétence d'arme du personnage cherchant à toucher l'oiseau.

Confrontée à une proie bien plus petite qu'elle (faisant moins de la moitié de sa TAI), une grue pourra avoir l'idée de la saisir dans son bec ou entre ses pattes, puis de s'envoler afin de la laisser tomber sur un rocher.

Lièvres

Les lièvres sont une espèce proche du lapin, mais vivent uniquement à l'état sauvage. Chaque individu devient alternativement mâle puis femelle et réciproquement au cours de sa vie. Les lièvres femelles sont capables de concevoir pendant qu'elles sont pleines, ce qui explique le rythme de reproduction très élevé de ces animaux. Particulièrement vigilants, peureux et rapides, les lièvres ont la capacité de dormir les yeux ouverts afin d'échapper à toute menace. Pour une raison inconnue, on trouve des lièvres partout en Grèce sauf à Ithaque ; si on amène un lièvre sur cette île, il court jusqu'à la mer et s'y noie¹¹⁶. L'origine de cette étrange habitude peut d'ailleurs fournir une amorce de scénario (résultat d'une malédiction à lever ? Sacrifice spontané à une divinité, mais laquelle et pourquoi ?).

Lions

Durant l'âge héroïque, il y avait quelques lions en Grèce. Les mythes et les arts grecs en gardent le souvenir. Il est probable qu'héros et héroïnes ne sont pas étrangers à la disparition de ces dangereux fauves dans la région. Les lions de l'âge héroïque grec chassent habituellement en solitaire. Même lorsqu'ils forment une famille, les lions restent très peu nombreux, car une lionne ne peut mettre bas qu'une fois dans sa vie : le lionceau lui griffe la matrice pendant sa grossesse et l'intérieur de l'organe est détruit au moment de l'accouchement¹¹⁷. Les humains, héros compris, ont le plus grand respect pour la force et le courage des lions, que les héros guerriers prennent très souvent pour modèles et pour symboles.

FOR 2d6+12 (19) CON 2d6+6 (13) TAI 3d6+6 (17) APP 1d6+2 (5)	INT 5 POU 2d6+6 (13) DEX 2d6+12 (19)

Mouvement : 10.

Points de vie moyens : 16.

Armure naturelle : 2.

Compétences : Athlétisme 55%, Chercher 25 à 35%, Discrétion 30%, Vigilance 35%.

¹¹⁶ Détail mentionné par Aristote, *Histoire des animaux*, IX, 6, et le résumé tardif de Timothée de Gaza, *Sur les animaux*, 18, 7.

¹¹⁷ Hérodote, *Enquête*, III, 108.

Combat : Griffes 60% (3d6), Morsure 40% (2d6+3), Lacération 80% (2d6+6).

Note : à chaque round, un lion peut tenter de griffer et de mordre un adversaire. S'il réussit ces deux attaques dans un même round, il s'accroche à sa proie et peut la lacérer (compétence de combat Lacération) au cours des rounds suivants, aussi longtemps qu'il peut continuer à s'accrocher à elle.

Loups gris

Les loups gris vivent en meutes de 2d6+1 individus (soit 7 ou 8 en moyenne) regroupant plusieurs familles autour d'un mâle et/ou d'une femelle dominants. Dans les forêts, ils s'attaquent aux cerfs, aux daims ou à de petits animaux ; ils s'aventurent régulièrement à découvert dans les campagnes pour s'en prendre aux moutons et aux brebis. Il arrive qu'un loup entraîne derrière lui des moutons en remuant la queue, soit qu'il dispose d'un pouvoir, soit que les moutons soient particulièrement stupides. Les loups gris n'osent généralement s'en prendre à l'homme qu'en cas de famine. Ils ont les yeux flamboyants, de sorte qu'ils voient aussi bien la nuit que le jour.

Les loups sont des chasseurs très redoutables, bien organisés et bien synchronisés dans leurs actions pour piéger une proie. En combat, ils tentent très vite de mordre l'adversaire à la gorge afin de le saigner. Une fois leur proie morte, ils se répartissent également les parts, à l'exception de l'individu dominant qui emporte une pitance substantiellement plus grande ; rarement, des disputes peuvent éclater entre eux à ce sujet. La viande des bêtes tout juste tuées par des loups est comme déjà cuite et bonne à manger, en raison des propriétés naturelles de la gueule du loup qui produit un souffle particulièrement chaud. Les loups, lorsqu'ils sont malades ou particulièrement affamés, se soulagent en mangeant de la terre. Il leur arrive parfois d'avaler du fer ou de petites pierres. Les loups craignent l'odeur de la plante appelée *skilla*. Il est possible de les hypnotiser pour les endormir en leur présentant un os de crapaud.

FOR 2d6+6 (13) CON 3d6 (10-11) TAI 2d6+1 (8) APP 1d6+3 (6)	INT 6 POU 3d6 (10-11) DEX 2d6+6 (13)

Mouvement : 10.

Points de vie moyens : 9-10.

Armure naturelle : 1.

Compétences : Athlétisme 50%, Chercher 60%, Discrétion 35%, Vigilance 40%.

Combat : Morsure 30% (1d6+1).

Loups solitaires ou *monolukoi*

Un *monolukos* est un loup vivant en solitaire. Il est très différent des loups de meute à tout point de vue. Il a le poil roux ou fauve et un ventre tacheté de blanc, hirsute ou pelé. Il est plus gros, plus fort, avec une tête aux mâchoires puissantes, un regard de feu et un aspect général plus impressionnant et plus agressif. Il est plus résistant, plus agile, plus méfiant, plus intelligent. On surnomme parfois les loups solitaires « archers intrépides » par comparaison avec les archers des armées grecques qui sont habiles à s'avancer puis à repartir rapidement après avoir semé la mort parmi l'adversaire. Mais surtout, le *monolukos* s'en prend souvent aux humains et apprécie leur chair. Il aime s'en prendre par surprise aux voyageurs ou aux bergers isolés afin de les égorger. Il dévore ses proies en entier, sauf la tête, qu'il laisse intacte sans même toucher au visage ; ses victimes sont ainsi aisément reconnaissables. On dit même que les *monolukoi* ne sont pas des loups à part entière, mais le produit d'unions hybrides entre des loups et d'étranges fauves de la lointaine Libye appelés hyènes.

FOR 2d6+8 (15) CON 2d6+6 (12-13) TAI 2d6+3 (11) APP 1d6 (3)	INT 8 POU 2d6+6 (12+13) DEX 2d6+8 (15)

Mouvement : 12.

Points de vie moyens : 11-12.

Armure naturelle : 2.

Compétences : Athlétisme 65%, Chercher 60%, Discrétion 55%, Vigilance 55%.

Combat : Morsure 60% (1d6+3), Griffes 35% (1d6+1).

Ours

Les ours habitent les forêts et les montagnes boisées de Grèce. On redoute leur force et leur colère. Ils sont liés à Artémis, comme la plupart des animaux sauvages. À Brauronia, les jeunes filles se déguisent rituellement en ourses au cours d'un rite qui précède leur accession à l'âge adulte et au statut de femmes à marier.

FOR 3d6+15 (25-26) CON 2d6+6 (13) TAI 3d6+15 (25-26) APP 1d6+2 (5)	INT 6 POU 3d6 (10-11) DEX 3d6 (10-11)

Mouvement : 7.

Points de vie moyens : 19.

Armure naturelle : 3.

Compétences : Athlétisme 30%, Discrétion 20%, Esquiver 15%, Vigilance 30%.

Combat : Griffes 25% à 55% (2d6), Morsure 30% à 40% (1d10+2).

Note : un ours commence par attaquer à coups de griffes. Si son attaque réussit, il peut tenter de mordre dans le même round. S'il obtient une réussite critique, il saisit son adversaire et commence à l'étouffer au prochain round. Son étreinte inflige chaque round un nombre de points de dommages égal à son bonus aux dommages. Pour lui échapper, il faut réussir un jet de FOR contre sa FOR.

Panthères

Les PJ ne croiseront généralement de panthères que dans les pays lointains. Ils commenceront par sentir un parfum suave rappelant les épices et les arômes les plus raffinés. Attirés, ils s'essaieront peut-être à chercher l'origine du parfum... et la panthère, fauve tacheté, bondira sur eux pour les saigner, car c'est elle qui exhale cette douce odeur, dont elle se sert pour appâter ses proies. Heureusement pour elles, les panthères chassent en solitaire. En Grèce, on ne rencontre pas de panthères, sauf dans le cortège de Dionysos, où elles tirent son char au milieu des Bacchantes et des Satyres. Dans les pays lointains, on trouve aussi des hybrides nés de panthères et de lions, appelés « léopards ».

FOR 3d6+6 (16-17) CON 2d6+6 (13) TAI 2d6+8 (15) APP 1d6+1 (4)	INT 5 POU 2d6+6 (13) DEX 2d6+12 (19)

Mouvement : 12.

Points de vie moyens : 15.

Armure naturelle : 1.

Compétences : Athlétisme 60%, Chercher 25 à 40%, Discrétion 40%, Vigilance 40%.

Combat : Morsure 30% (1d10), Griffes 50% (2d6), Lacération 80% (2d6+2).

Note : à chaque round, une panthère peut tenter de griffer et de mordre un adversaire. Si elle réussit ces deux attaques dans un même round, elle s'accroche à sa proie et peut la lacérer (compétence de combat Lacération) au cours des rounds suivants, aussi longtemps qu'elle peut continuer à s'accrocher à elle.

Phoques

Les rivages rocheux et les plages de Grèce abritent un nombre non négligeable de bandes de phoques qui aiment à se prélasser sur les rochers ou le sable avant de plonger pour chasser sous l'eau. Ils vont en général par bandes d'au moins une dizaine d'individus, et on les remarque à leurs cris bruyants autant qu'à leur odeur forte. Les Vieillards de la mer, ces très anciennes divinités marines, ont de grands troupeaux de phoques qu'ils guident dans leurs transhumances sous la mer et d'île en île, comme des bergers le feraient avec des moutons ou des bœufs. Ils peuvent ainsi parcourir le monde entier, car ces dieux connaissent très bien toutes les mers et y ont mille repaires, demeures et caches secrètes. Dans l'Odyssée, Ménélas a ainsi affaire à Protée et à ses phoques sur les côtes de l'Égypte.

FOR 4d6+6 (17) CON 2d6+6 (13) TAI 3d6+6 (15) APP 1d6+1 (5)	INT 4 POU 2d6+3 (9-10) DEX 2d6+3 (9-10)

Mouvement : 3 (à terre) / 12 (dans l'eau).

Points de vie moyens : 14.

Armure naturelle : 2.

Compétences : Discrétion 20% à 40%, Nager 50% à 65%, Vigilance 30% à 45%.

Combat : Morsure 35% (1d6+1).

Renards

Les renards sont des prédateurs guère plus gros qu'un chien de taille moyenne, à fourrure rousse, qui vivent dans les bois et s'aventurent parfois près des fermes. Ils vivent dans des terriers généralement pourvus de sept issues, ce qui leur permet de s'échapper facilement s'ils sont traqués. Ce sont des chasseurs principalement nocturnes. Ils sont très rusés et préfèrent toujours agir avec discrétion plutôt que de se risquer à un combat ou à agir à découvert. Ils savent leurrer une proie (ou parfois un intrus) en se couchant sur le dos pour faire le mort et en bondissant sur elle à l'improviste. Ils se nourrissent de petits animaux forestiers, mais aussi parfois d'une ou deux poules ou de poussins, ou encore d'aliments volés à des fermiers ou à des voyageurs. Ils sentent

arriver la débâcle des rivières et des lacs et on peut la prévoir en observant leur comportement : s'ils fuient, c'est que la glace va se rompre. Les renards sont impossibles à domestiquer. En revanche, il existe divers hybrides entre des renards et des chiens (les renards et renardes rusent parfois en séduisant les chiens de chasse) et ces hybrides sont apprivoisables.

FOR 2d6+2 (9) CON 3d6+2 (12-13) TAI 1d6+2 (5-6) APP 1d10 (5)	INT 1d6+3 (6) POU 2d6+3 (10) DEX 2d6+8 (15)

Mouvement : 13. Points de vie moyens : 8. Armure naturelle : -
Compétences : Athlétisme 55%, Discrétion 55%, Faire le mort 60%, Vigilance 40%.
Combat : Morsure 35% (1d6+1).

Sangliers communs

On trouve de nombreux sangliers dans les régions boisées de Grèce. Ils se déplacent soit en famille, soit en hardes d'une douzaine d'individus environ. On peut aussi rencontrer des individus plus âgés vivant en solitaires. Les sangliers sont redoutables par leur puissance physique, mais dotés d'une intelligence très limitée. Les Grecs chassent le sanglier en organisant des battues menées par des hommes et des chiens de chasse : une fois que les chiens ont senti une piste, ils traquent la bête que les rabatteurs pressent jusqu'à l'acculer ; c'est alors l'hallali, où les chiens affaiblissent la bête avant que les chasseurs munis de lances et d'épieux ne lui portent le coup de grâce.

FOR 2d6+5 (12) CON 2d6+6 (13) TAI 2d6+5 (12) APP 1d6+2 (5)	INT 3 POU 2d6 (7) DEX 2d6 (7)

Mouvement : 10. Points de vie moyens : 12. Armure naturelle : 3.
Compétences : Vigilance 50%. Combat : Coup de défense 35% (1d8).

Taureaux sauvages

FOR 4d6+24 (38) CON 3d6+9 (19-20) TAI 4d6+24 (38) APP 2d6 (6-7)	INT 5 POU 2d6 (7) DEX 2d6 (7)

Mouvement : 10. Points de vie moyens : 29. Armure naturelle : 5.
Compétences : Athlétisme 65%, Discrétion 65%, Esquive 45%, Vigilance 30%.
Combat : Cornes 15% à 45% (2d6).

Créatures mythologiques et animaux exotiques

Argos

Argos est un fils de Gaia. C'est un homme doté d'une centaine d'yeux semés sur tout son corps, des yeux qu'il ne ferme jamais tous à la fois, même pendant son sommeil. Il vit dans les premiers temps de l'âge héroïque. Sa seule aventure connue est la dernière : Héra le charge de surveiller Io, maîtresse de Zeus changée en vache, mais le dieu Hermès endort Argos en lui jouant de la musique et le décapite, ce qui permet à Io de s'échapper. Il est toutefois possible qu'Argos ait accompli d'autres missions pour la déesse ou vécu d'autres aventures auparavant.

FOR 20 CON 22 TAI 21 APP 16	INT 16 POU 15 DEX 17

Mouvement : 8.

Points de vie : 21.

Compétences : Armes de mêlée 55%, Armes d'hast 55%, Armes de lancer 60%, Commerce 35%, Esquive 55%, Lutte 65%, Persuasion 30%, Vigilance 95%.

Combat : selon la mission qui lui est confiée, Argos peut se battre à mains nues ou recourir à une lance (1d6+3) ou à une épée (1d6+2).

Chats

Les chats sont d'étranges petits fauves domestiques utilisés en Égypte comme animaux de compagnie. On ne les trouve d'abord que dans ce pays, mais, à la fin de l'âge héroïque, on commence à en rencontrer aussi en Phénicie, car les Phéniciens ont acheté et élevé à leur tour des chats venus d'Égypte. Les chats sont utilisés pour chasser les souris et les rats qui mettent en péril les réserves alimentaires. En Égypte, ils font partie des animaux liés à une divinité, en l'occurrence la déesse Bastet. On rencontre parfois dans les temples de cette déesse un chat sacré considéré comme portant l'esprit de la déesse.

FOR 2d6 (7) CON 2d6+2 (9) TAI 1d6+2 (5) APP 2d6+6 (13)	INT 1d6+2 (5) POU 2d6+6 (13) DEX 2d6+8 (15)

Mouvement : 12.

Points de vie moyens : 8.

Armure naturelle : -

Compétences : Apitoyer 50%, Chercher 40%, Vigilance 55%.

Combat : Morsure 30% (1d3), Griffes 40% (1d3+1).

La Chimère

La Chimère est un être monstrueux né de l'union entre le dieu Typhée et l'être hybride femelle Échidna (au corps mi-femme, mi-serpent).

Le corps de la Chimère est un mélange improbable entre plusieurs animaux et on en possède plusieurs descriptions dont les détails se contredisent. Il est à peu près sûr que la Chimère a un

corps qui mêle le lion, la chèvre et le serpent. Selon Hésiode (*Théogonie* 319-322), elle a trois têtes, l'une de lion, l'autre de chèvre et la dernière de dragon. Selon certaines variantes, ces trois têtes sont disposées les unes à côté des autres sur le devant du corps ; selon d'autres, la tête de lion est devant, celle de chèvre au milieu du corps et celle de serpent au bout de la queue. Tout le monde en revanche s'accorde sur le fait que la Chimère crache du feu (mais par quelle tête ? Aux infortunés adversaires de la Chimère de le découvrir).

La Chimère vit longtemps dans la région de Carie en Asie Mineure, où elle est utilisée comme arme de dissuasion par le roi de Patéra, Amisodarès. Par la suite, on la retrouve en Lycie où elle ravage la région : le roi Iobatès fait appel à Bellérophon qui, monté sur Pégase, parvient à la terrasser.

FOR 28 CON 18 TAI 24 APP -	INT 4 POU 13 DEX 19

Mouvement : 10.

Points de vie : 21.

Armure naturelle : 3.

Compétences : Athlétisme 50%, Chercher 35%, Discrétion 15%, Vigilance 30%.

Combat : Morsure 45% (3d6+4), Griffes 60% (3d6+2), Lacération 80% (4d6).

Note : au premier round d'un combat, la Chimère commence par utiliser son souffle de feu qu'elle lance en faisant tourner sa tête sur pratiquement 360°. Le souffle frappe tout personnage situé dans un rayon de 3 mètres autour de la créature. Il cause 1d6 points de dommages et chaque personnage touché doit réussir un jet de DEX x3% (ou prier une divinité avec succès), faute de quoi ses vêtements prennent feu et il subit 1d6 points de dommages par round. La Chimère ne peut utiliser son souffle qu'un round sur quatre, le temps que sa poche à feu se remplisse.

À chaque round d'un combat, la Chimère peut tenter de griffer et de mordre un adversaire. Si elle réussit ces deux attaques dans un même round, elle s'accroche à sa proie et peut la lacérer (compétence de combat Lacération) au cours des rounds suivants, aussi longtemps qu'elle peut continuer à s'accrocher à elle.

Les cavales de Diomède

Les cavales de Diomède sont des juments élevées par Diomède le Thrace, un fils d'Arès, qui les nourrit de chair humaine. L'histoire se termine lorsqu'Héraclès tue Diomède et le sert à ses propres juments, puis les emmène et les réhabitue à un régime alimentaire normal.

Considérez les juments comme des chevaux sauvages (voyez l'entrée « Chevaux ») avec FOR 4d6+20 (34), CON 3d6+2 (12-14) et DEX 2d6+8 (21). Leur Morsure inflige 1d10+2 points de dommage.

Crocodiles de l'Égyptos

Les crocodiles sont d'énormes lézards couverts d'une carapace osseuse qui disposent d'une longue queue et d'une tête allongée aux mâchoires très longues. On en trouve en Égypte et dans les contrées inconnues plus au sud, dans les profondeurs de la Libye, tout le long des berges du fleuve Égyptos (l'actuel Nil). Ce sont de voraces carnivores. Ils ne sont pas très dangereux sur terre dès lors qu'on ne s'approche pas d'eux, et ils n'y sont pas très rapides, mais ils sont beaucoup plus redoutables dans l'eau où ils nagent sans le moindre bruit et ressemblent

beaucoup à de simples troncs vermoulus. Ils chassent en solitaire ou par groupes allant de deux à quatre individus.

FOR 4d6+12 (26) CON 3d6+8 (18-19) TAI 4d6+12 (26) APP 1d3+2 (4)	INT 1d3+2 (4) POU 3d6 (10-11) DEX 2d6 (7)

Mouvement : 6 en marchant, 8 en nageant.

Points de vie moyens : 23.

Armure naturelle : 5.

Compétences : Chercher 25%, Discrétion 50% (75% dans l'eau).

Dragons

Les dragons grecs sont avant tout des serpents géants liés aux puissances chtoniennes (en grec, *drakôn* est l'un des mots signifiant « serpent » et fait référence au regard fixe que ces animaux jettent à leurs futures proies). Ils vivent dans les régions sauvages et inhabitées, qu'elles soient montagneuses ou boisées, parfois près des sources. Ils aiment à résider dans des endroits sauvages beaux et impressionnants, le genre même de lieu où des Grecs pourraient fonder un sanctuaire. Une fois leur lieu de résidence choisi, ils ne s'en éloignent plus, sauf éventuellement pour chasser. Ils ne s'en prennent pas aux humains, sauf quand ces derniers pénètrent sur leur territoire. Seuls les plus puissantes enchanteresses ou sorciers parviennent à les convaincre de les servir et peuvent les utiliser pour défendre un endroit précis.

Les dragons sont rares et la majorité est peu intelligente. Le dragon gardien de la toison d'or est un rejeton monstrueux de l'union entre Phorcys (l'un des Vieillards de la mer) et Cétô, un monstre marin femelle ; il ne semble pas avoir été particulièrement futé. On connaît cependant au moins une exception : le serpent Python, un dragon particulièrement grand et rusé qui vivait sur le site montagneux de la future Delphes avant d'y être vaincu par le dieu Apollon. Python avait même des dons de divination, ainsi peut-être que d'autres pouvoirs.

Bien que cela soit très rare dans les mythes, il semble que certains dragons aient la capacité de voler (en dépit de leurs ailes très petites). C'est du moins le cas des dragons dont Médée avait attelé son char au moment de s'enfuir de Corinthe après avoir tué ses enfants ; mais peut-être s'agissait-il simplement de serpents ailés (voyez à cette entrée) de taille inhabituelle.

FOR 8d6 (28) CON 3d6+12 (22-23) TAI 8d6 (28) APP 1d3 (2)	INT 6 POU 1d6+12 (15-16) DEX 2d6 (7)

Mouvement : 5 (rampe).

Points de vie moyens : 25.

Armure naturelle : 8.

Compétences : Discrétion 45%, Vigilance 75%.

Combat : Morsure 60% (3d6).

Regard fascinant : à chaque round, un dragon peut tenter de lancer un Regard fascinant à un adversaire ou à une proie potentielle. La victime doit remporter un jet de POU contre le POU du dragon. Si elle est vaincue, elle est captivée par le regard du dragon et oublie de se battre : elle ne

peut pas porter d'attaque pendant ce round et tous ses jets de compétence pour se défendre sont frappés d'un malus de -20%... et elle ne peut pas non plus penser à prier une divinité ! La victime peut retenter le jet de POU/POU à chaque round pour se libérer de l'emprise du regard. Une fois qu'un personnage a vaincu une fois le POU d'un dragon, il ne peut plus être la cible de ce pouvoir de la part de ce dragon.

Les Gorgones

Les Gorgones sont trois créatures monstrueuses qui font partie la progéniture de Phorcys (l'un des Vieillards de la mer) et du monstre marin femelle Cétô. Leurs noms sont Sthéno, Euryalé et Méduse. Sthéno et Euryalé sont immortelles tandis que Méduse est mortelle, mais cette dernière est aussi la plus dangereuse des trois. Les Gorgones sont humanoïdes et portent des vêtements comme des humains, mais leur corps a quelque chose de félin, très musculeux, avec une peau épaisse, des griffes et des dents de fauve. Elles sont dotées d'ailes de rapace dans le dos et aux talons, et leur visage a des traits grossiers et grimaçants ainsi que de grands yeux effrayants. Leurs canines proéminentes rappellent des défenses de sanglier. En outre, leur chevelure se compose non pas de cheveux mais de serpents. Tout mortel qui croise le regard d'une Gorgone est aussitôt changé en pierre.

Sthéno et Euryale

FOR 21	INT 13
CON 20	POU 15
TAI 20	DEX 20
APP 6	

Mouvement : 10 (au sol) / 12 (en volant).

Points de vie : 20, mais immortelles (quel que soit leur état, elles ne meurent pas).

Armure naturelle : 2.

Compétences : Athlétisme 50%, Chercher 30%, Discrétion 30%, Vigilance 30%.

Combat : Morsure 40% (1d6+2), Griffes 55% (2d6).

Regard pétrifiant : toute personne qui croise le regard d'une Gorgone est instantanément changé en pierre. Il peut être terrifiant de tenter de garder les yeux fermés ou détournés alors qu'on se trouve tout près d'une Gorgone. En cas de besoin dans une telle situation, vous pouvez utiliser la règle suivante : l'adversaire doit remporter un jet de POU contre le POU de la Gorgone ; s'il échoue, il rouvre les yeux, croise son regard et meurt (sauf intervention divine ou intervention d'un personnage ayant une Initiative égale ou supérieure à lui). Dans le cas d'un PJ, le MJ cherchera surtout à récompenser la ruse des joueurs ; mais s'ils tentent le combat sans aucune préparation, ils sont perdus.

Immortalité : Sthéno et Euryale sont immortelles. Cela ne signifie pas qu'elles soient invulnérables : il est possible de les blesser (de les décapiter, par exemple), mais, quel que soit l'état de leur corps, elles restent en vie. Par exemple, si on décapite Sthéno, sa tête continue à bondir et à essayer de mordre, et garde son pouvoir de regard pétrifiant. Il reste possible de mettre ces Gorgones hors d'état de nuire par d'autres moyens (en les enterrant ou en les enfermant quelque part, par exemple).

Méduse

FOR 22	INT 15
CON 22	POU 17
TAI 22	DEX 21

Mouvement : 10 (au sol) / 12 (en volant).

Points de vie : 22.

Armure naturelle : 3.

Compétences : Athlétisme 60%, Chercher 50%, Discrétion 60%, Vigilance 60%.

Combat : Morsure 50% (1d6+2), Griffes 65% (2d6).

Regard pétrifiant : idem que les autres Gorgones. Attention : le regard pétrifiant de Méduse reste dangereux même une fois Méduse morte (Persée utilise la tête de Méduse pour pétrifier ses adversaires).



Image : Une Gorgone sur un vase à yeux.

Griffons

Les griffons¹¹⁸ sont d'impressionnantes créatures hybrides dotées du corps, des pattes et de la queue d'un lion, mais de la tête et des ailes d'un aigle. Les plumes de leur poitrail et de leur tête sont rouges, celles de leur dos sont noires. Ils sont connus et respectés par de nombreux peuples plus anciens que les Grecs, en Mésopotamie, en Égypte et plus généralement dans le Proche-Orient antique. Sous le règne de Minos, les Crétois représentent des griffons sans ailes dans la salle du trône du palais de Cnossos, ce qui peut signifier que des voyageurs crétois en ont rencontrés de semblables. À en croire les voyageurs, les griffons vivent dans l'extrême nord de l'Europe, dans des steppes rocheuses et des régions montagneuses qui recèlent les plus importants gisements de minéraux précieux du cosmos, là où vivent des peuples comme les

¹¹⁸ Ils sont évoqués notamment par Hérodote dans son *Enquête* et par Ctésias de Cnide dans *L'Inde* (qu'on connaît par le résumé qu'en donne Photios dans sa *Bibliothèque*).

Hyperboréens (chez qui Apollon va régulièrement se divertir) ou les Arimaspes (qui n'ont qu'un œil, mais sans être géants comme les Cyclopes).

Les griffons bâtissent leurs aires soit sur des pics rocheux, soit, parfois, au beau milieu de steppes arides où ils peuvent voir venir de loin d'éventuels dangers. Ils vivent là par couples ou par familles de quatre ou cinq individus. Les parents ne s'éloignent jamais durablement l'un de l'autre ou de leurs petits. Les griffons sont omnivores : ils se nourrissent d'un peu tout ce qu'ils trouvent, plantes, racines, fruits, mais apprécient particulièrement la viande d'animaux herbivores (y compris des chevaux ou des ânes). Mais ils ne mangent pas de chair humaine. Les vieux griffons ont parfois le bec qui se déforme et se recourbe au point de ne plus leur permettre de manger, de sorte qu'ils meurent de faim.

Tous les griffons, quel que soit leur âge, défendent farouchement les gisements d'or contre quiconque voudrait les exploiter et il faut les blesser sérieusement pour espérer les mettre en fuite (toujours temporairement). Les Arimaspes, qui sont entre autres mineurs, doivent régulièrement combattre les griffons pour exploiter les filons d'or de leur pays, et ils finissent toujours par devoir fuir avant que les rapaces-fauves ne reviennent avec des renforts.

Apprivoiser ou domestiquer un griffon ne semble pas impossible, quoique très difficile. Cela supposerait probablement de capturer un griffonneau tout jeune et de l'habituer au voisinage des humains. Mais les autres griffons ne laisseraient probablement pas faire une chose pareille, et il n'est pas certain que ce soit le destin des griffons que d'être domestiqués par l'humanité. Sauf exceptions extraordinaires, bien sûr.

FOR 2d6+14 (21) CON 2d6+8 (15) TAI 4d6+8 (22) APP 2d6+2 (8)	INT 2d6+3 (9) POU 2d6+6 (13) DEX 2d6+14 (21)

Mouvement : 10 (au sol) / 12 (en volant).

Points de vie moyens : 16.

Armure naturelle : 2.

Compétences : Athlétisme 45%, Chercher 35% à 60%, Discrétion 30%, Vigilance 65%.

Combat : Griffes 60% (3d6), Bec 40% (1d6+4), Lacération 80% (2d6+6).

Lacération : à chaque round, un griffon peut tenter de griffer et de mordre un adversaire. S'il réussit ces deux attaques dans un même round, il s'accroche à sa proie et peut la lacérer (compétence de combat Lacération) au cours des rounds suivants, aussi longtemps qu'il peut continuer à s'accrocher à elle.

Un griffon, comme un oiseau, est plus difficile à toucher quand il vole. Si un personnage essaie de l'atteindre en plein vol, sa compétence d'arme subit un malus de -20%.

Les Harpyes

Les Harpyes sont deux créatures monstrueuses font partie de la progéniture de Thaumás (l'un des Vieillards de la mer) et de l'Océanine Électre. Leurs noms sont Aello (« La Bourrasque ») et Ocypète (« Celle qui vole vite »). Les Harpyes ont l'apparence de femmes pourvues d'ailes et de mains aux doigts crochus et griffus semblables à des serres de rapace. Elles vivent en enlevant et en dévorant les bébés et les tout jeunes enfants. Elles sont connues pour avoir été envoyées, plus tard, en guise de châtiment contre le devin aveugle Phinée, qu'elles ont harcelé et privé de repas en souillant ses mets de leurs excréments jusqu'à ce que Phinée soit libéré par les Argonautes de passage. Les Harpyes furent alors pourchassées par Zétès et Calais (les deux fils de Borée eux aussi pourvus d'ailes) et finirent par promettre aux dieux de cesser de harceler les gens.

FOR 19 CON 16 TAI 18 APP 8	INT 13 POU 14 DEX 19

Mouvement : 8 (au sol) / 12 (en volant).

Points de vie : 17.

Armure naturelle : 0.

Compétences : Athlétisme 60%, Chercher 60%, Vigilance 50%.

Combat : Morsure 40% (1d6), Griffes 60% (1d6+3).

En vol, une Harpye est plus difficile à toucher avec une arme : la compétence d'arme du personnage qui tente de l'atteindre subit un malus de -20%.

L'hydre de Lerne

Ce terrifiant monstre femelle fait partie de la progéniture de Typhon et d'Echidna. Elle est élevée par Héra en personne, près de la source Amymoné, afin de devenir une épreuve pour le héros Héraclès, avant d'être lâchée dans les marais situés près de Lerne en Argolide.

L'hydre a la forme d'un serpent géant doté de multiples têtes poussant toutes à partir du même tronc. Le nombre de têtes varie beaucoup selon les auteurs : six est déjà un défi considérable. En effet, chaque fois qu'une tête est coupée, elle repousse en 1d3 rounds (les auteurs récents disent même que chaque tête coupée est remplacée par deux autres). Il est possible d'éviter qu'une tête repousse en cautérisant la plaie par le feu (par exemple avec une torche) au cours du même round où la tête a été coupée. Lorsqu'Héraclès combat l'hydre, il charge son amant Iolaos de cette tâche, tout en coupant lui-même les têtes, d'abord à l'aide de flèches enflammées puis avec une faucille. L'hydre possède toutefois une tête immortelle, celle du centre, qui continue à siffler, à sauter et à tenter de mordre même une fois coupée (Héraclès la met hors d'état de nuire en l'enterrant sous un gros rocher).

Et ce n'est encore rien. Car outre ses nombreuses têtes, l'hydre secrète naturellement le poison le plus violent du cosmos. Ce poison est présent dans son haleine qui suffit à faire mourir quiconque la respire ; cela rend la créature mortellement dangereuse même pendant qu'elle dort. La morsure de l'hydre communique ce poison à une dose telle qu'il n'existe aucun remède possible (même le centaure Chiron, blessé par une flèche empoisonnée avec ce venin, finit par en mourir, car les dieux eux-mêmes ne peuvent pas le sauver). Le sang de l'hydre porte aussi ce poison, qui agit alors par simple contact avec la peau.

FOR 24 CON 16 TAI 30 APP -	INT 5 POU 12 DEX 25

Mouvement : 4.

Points de vie : 23.

Armure naturelle : 3.

Compétences : Athlétisme 35%, Discrétion (dans les marais) 60%, Esquive 40%, Vigilance 50%.

Combat : Morsure 40% (1d6 + poison).

Têtes multiples. Chaque tête peut attaquer une fois par round. Les têtes ont chacune son intelligence propre ; ce que l'une d'elles perçoit (vue, ouïe, etc.), toutes le savent aussitôt.

Haleine empoisonnée : elle affecte à chaque round quiconque se trouve à moins de 2 mètres de l'hydre. Pour la VIR du poison, voyez ci-dessous.

Le poison de l'hydre de Lerne : c'est le pire poison du cosmos, mais sa VIRulence varie selon le mode d'administration. Il agit toujours instantanément. Respiré dans l'haleine du monstre, il a une VIR de 22. Mis en contact avec la peau, il a une VIR de 24. Inoculé par morsure ou piquûre (via une flèche trempée dans le sang de l'hydre, par exemple), il est absolument incurable (pour simuler les rounds d'agonie de la malheureuse victime, considérez qu'il a une VIR de 26 qui continue à agir à chaque round, quoi qu'on fasse).

Hyènes

Les hyènes sont des fauves qui se trouvent principalement en Libye. Elles se nourrissent d'animaux herbivores ou de carcasses. Sans être anthropophages ordinairement, les hyènes s'en prennent parfois à l'homme si elles ont affaire à des voyageurs isolés et affaiblis (blessés ou immobilisés). Il leur arrive de mordre au cou des humains endormis pour boire leur sang. Une hyène voit aussi bien la nuit que le jour. Les hyènes sont naturellement bisexuées dans la mesure où chaque individu change de sexe environ une fois par an, et est donc alternativement mâle ou femelle. Les hyènes ne craignent ni les chiens ni les loups. On dit parfois que c'est d'unions entre des hyènes et des loups que naissent les loups solitaires (*monolukoi*), nettement plus dangereux que leurs congénères vivant en meutes. En revanche, les hyènes craignent l'odeur de la strychnine (plante qui est un poison pour l'homme).

FOR 2d6+6 (13) CON 2d6+3 (10) TAI 2d6 (7) APP 1d6 (3)	INT 5 POU 2d6 (7) DEX 2d6+7 (14)

Mouvement : 10.

Points de vie moyens : 8-9.

Armure naturelle : 1.

Compétences : Athlétisme 45%, Chercher 55%, Discrétion 45%, Vigilance 45%.

Combat : Morsure 30% (1d6+1).

Laïlaps

Laïlaps (« Trombe ») est un chien de chasse d'origine divine. C'est un excellent chien de chasse, qui a cette particularité qu'un élément de son Destin est fixe : il est dit qu'il rattrape *toujours* les proies qu'il poursuit.

Laïlaps a plusieurs maîtres successifs. Il appartient d'abord à la déesse Artémis qui l'utilise parmi ses chiens lorsqu'elle chasse dans les bois de Grèce. Puis la déesse en fait cadeau à Minos, roi de Crète. Quelque temps après, ce dernier en fait à son tour présent à Procris, l'une des filles d'Érechthée, alors roi d'Athènes. Procris épouse Céphalos, fils de Déion, un roi de Phocide (lui-même fils d'Éole, maître des vents). Soucieux d'éprouver la fidélité de son épouse, Céphalos l'approche sous un déguisement et finit par la séduire, puis il lui révèle la vérité. Honteuse et vexée, Procris s'enfuit. Les époux se réconcilient quelques années plus tard, et, pour sceller cette réconciliation, Procris fait cadeau de Laïlaps à Céphalos.

Céphalos est le dernier maître de Laïlaps. En effet, à la demande du héros thébain Amphitryon, qui agit pour le compte du roi de Thèbes Créon, Céphalos utilise Laïlaps pour attraper le renard de Teumesse, un animal extraordinaire qui désole alors la région de Thèbes. Mais le Destin du renard de Teumesse est de ne *jamais* pouvoir être attrapé. Lorsque la poursuite impossible s'engage, les dieux sont perplexes. Zeus résout finalement la contradiction en métamorphosant les deux animaux en statues de pierre, figées à jamais dans une poursuite sans fin.

FOR 9	INT 8
CON 14	POU 8
TAI 7	DEX 22
APP 13	

Mouvement : jusqu'à 18 en moyenne voire plus (le Destin dit qu'il ne peut jamais être distancé par une proie à la course).

Points de vie : 11.

Armure naturelle : -.

Compétences : Athlétisme 95%, Chercher 95%, Vigilance 70%.

Combat : Morsure 50% (1d6+1).

Lamies

Les lamies (appelées aussi *empousai* ou *goules*) sont des créatures humanoïdes femelles d'apparence repoussante qui aiment s'attaquer aux tout jeunes enfants et aux jeunes hommes. La première d'entre elles était une princesse de Libye, Lamia, fille du roi Bélos, qui eut le malheur d'être aimée de Zeus et d'attirer la jalousie d'Héra. La déesse tua tous ses enfants. Lamia ne cessa jamais de les pleurer et son visage devint hideux, crevassé par les larmes et défait par le chagrin. Zeus lui accorda le pouvoir de retirer ses yeux et de les remettre en place à volonté. Depuis, Lamia erre en Grèce, surtout la nuit, en attaquant et en enlevant les bébés et les tout jeunes enfants, pour peu qu'ils soient mal surveillés. L'histoire est racontée par Diodore de Sicile (*Bibliothèque historique*, livre XX).

On ignore quelles sont les origines des autres lamies : d'autres mères infortunées dont les enfants sont morts en bas âge, peut-être ? Le fait est que ce sont des êtres qui ne sont plus en vie mais qui n'ont jamais pu franchir le fleuve des Enfers. Elles sont attirées par les corps vivants et par le sang, tout comme les ombres de l'Hadès. Elles préfèrent leurs victimes jeunes et belles car ce sont celles qui sont en meilleure santé.

Certaines lamies se comportent comme Lamia (elles enlèvent les tout jeunes enfants mal surveillés, surtout la nuit). Mais il en existe d'autres qui vivent de jour et se mêlent à la population : celles-là sont douées de pouvoirs magiques conséquents et sont capables de lancer de puissants sortilèges d'illusion, qui leur servent à dissimuler leur aspect hideux et à se faire passer pour plus riches qu'elles ne sont. Leur maison au mobilier luxueux ? Illusion : elles s'installent dans des ruines ou des taudis abandonnés. Leurs paiements généreux ? Illusions qui disparaîtront des mains ou des coffres de leurs créanciers dès que l'illusion sera levée. Ces stratagèmes leur permettent de séduire de beaux jeunes gens, si possible riches. Certaines se contentent de vivre avec eux en les vampirisant petit à petit la nuit et finissent par les dévorer pour disparaître ensuite ; d'autres les kidnappent ou les emmènent dans des endroits éloignés pour s'en repaître. Philostrate relate l'histoire d'un jeune homme sauvé de justesse d'une lamie par un magicien dans la *Vie d'Apollonios de Tyane* (au livre IV, 25).

Cependant, toutes les lamies ne sont pas mal intentionnées : certaines peuvent simplement vouloir mener une vie paisible loin de tout mage ou enchanteresse susceptible de les repérer, et

peuvent même concevoir des sentiments sincères à l'égard d'humains. Mais si son secret est percé à jour, une lamie disparaît comme l'être immatériel qu'elle est en réalité.

Les sortilèges permanents d'une lamie ne se dissipent que quand elle le souhaite, ou sur l'intervention d'un magicien ou d'une enchantresse, ou bien quand la lamie est tuée ou disparaît.

Vous pouvez décider que toutes les lamies sont reconnaissables au fait de pouvoir enlever et remettre en place leurs yeux à volonté. Les lamies n'étant pas stupides, elles s'attaquent en général à de jeunes gens naïfs, sensuels et/ou portés à l'amour, pas à des héros mûrs et sagaces.

FOR 2d6+6 (12) CON 2d6+6 (12) TAI 2d6+8 (14) APP réelle : 1d6 (3) / illusoire : 2d6+12 (18-19)	INT 2d6+8 (14-15) POU 2d6+8 (14-15) / (magiciennes) 18-19 DEX 2d6+6 (12)

Mouvement : 8.

Points de vie moyens : 13.

Armure naturelle : -

Points de démesure : 60. Hubris : 6. Aidôs : 4.

Compétences : Athlétisme 40%, Chercher 45%, Discrétion 60%, Persuasion 60%, Vigilance 55%.

Combat : Bagarre 55% (1d3+1). Morsure 60% (1d6+2).

Morsure vampirique : à chaque round pendant lequel Lamia ou une lamie inflige des points de dommage à un personnage par morsure, elle peut regagner un nombre égal de points de vie (si elle n'est pas à son maximum).

Vampirisme prolongé : si Lamia ou une lamie peut vampiriser un homme pendant toute une nuit, elle retrouve le niveau normal de toutes ses caractéristiques (notamment le POU et les PV). Si elle peut vampiriser un homme à son insu pendant un mois, elle gagne un point permanent dans la caractéristique de son choix.

Dévoration : si une lamie dévore un homme, elle regagne le niveau normal de ses caractéristiques et de ses PV et gagne deux points permanents dans une ou deux caractéristiques de son choix.

Masque 70% : ce sort permet à une lamie de lancer en permanence sur elle-même une illusion qui augmente son APP.

Illusion permanente 65% : ce sort permet à une lamie de créer une illusion de grande ampleur (décoration d'une maison, illusion d'un serviteur qui n'existe pas du tout). Outre la réussite du jet de compétence, la lamie doit sacrifier en permanence un point de POU à titre de coût du sort.

Sentir et dissiper les sorts des lamies : un personnage pratiquant la magie (toute forme de magie) peut sentir l'illusion : s'il réussit un jet d'opposition de POU contre le POU de la lamie (le MJ fait le jet lui-même sans le montrer au joueur), il acquiert la certitude de ce qui se passe réellement. Il peut alors combattre l'énergie de la lamie via un nouveau jet de POU contre POU (cette fois en tant que personnage actif) : s'il réussit, l'illusion est dissipée.

Dépérissement : si une lamie ne se nourrit pas par vampirisme ou dévoration pendant 2 mois, elle perd un point dans l'une de ses caractéristiques. Une lamie doit se nourrir d'une dépouille mortelle au moins une fois tous les 5 ans, sinon elle finit par s'étioler et disparaître tout à fait (même résultat si une de ses caractéristiques tombe à 0.)

Le Lion de Némée

Le lion qui ravage la région de la ville de Némée est le fils du chien bicéphale Orthos et de la Chimère. C'est un lion qui, sans être géant, est particulièrement gros et féroce. Il a la peau si solide qu'aucune lame ne peut l'entamer. Héraclès doit le vaincre à mains nues, puis utiliser les griffes du fauve pour l'écorcher et se revêtir de sa dépouille.

FOR 21 CON 15 TAI 19 APP 4	INT 5 POU 14 DEX 20

Mouvement : 10.

Points de vie : 22.

Armure naturelle : peau inaltérable (tous les dégâts qui ne sont pas infligés à mains nues sont annulés).

Compétences : Athlétisme 60%, Chercher 35%, Discrétion 30%, Vigilance 40%.

Combat : Griffes 60% (3d6+2), Morsure 40% (2d6+4), Lacération 80% (2d6+6).

Note : à chaque round, le lion peut tenter de griffer et de mordre un adversaire. S'il réussit ces deux attaques dans un même round, il s'accroche à sa proie et peut la lacérer (compétence de combat Lacération) au cours des rounds suivants, aussi longtemps qu'il peut continuer à s'accrocher à elle.

Lycanthropes

Les lycanthropes, ou loups-garous, sont très rares en Grèce antique, mais il en existe. Le nom a cependant un sens assez différent de ce qu'on entend de nos jours par « loup-garou ». Un lycanthrope est à l'origine un humain comme les autres qui, pour une raison précise, se retrouve changé en loup pour une durée limitée, soit un an, soit dix ans. Il s'agit d'une malédiction qui peut être provoquée par la consommation volontaire de chair humaine, ou bien si l'on boit du sang de loup. Le personnage éprouve alors le besoin de se dénuder puis se métamorphose en loup et s'enfuit d'instinct vers les étendues sauvages. Le tas de vêtements abandonné peut être un signe clair que l'on a affaire à une telle métamorphose.

Un lycanthrope devient physiquement semblable à un loup mais il conserve son esprit humain, du moins au début. Il dispose donc des caractéristiques d'un loup solitaire (voyez plus haut) mais garde à l'identique son INTelligence, son POUvoir, ses points de Démesure, son Aidôs et son Hubris. Seul son comportement étrange permet de le distinguer d'un loup ordinaire, sauf s'il imite le comportement de ses congénères afin de passer inaperçu.

Au fil du temps, un lycanthrope est confronté à des instincts de loup qui risquent de prendre le dessus sur son esprit humain originel. Des jets de POUvoir de plus en plus difficiles une fois tous les quelques mois peuvent servir à représenter cette tentation : à chaque échec, le personnage perd un point en INT et en POU ; une réussite lui fait regagner un point dans ces deux caractéristiques ; lorsque l'INT et le POU d'un personnage tombent en dessous de 8, il devient pratiquement impossible d'inverser le processus. Certains actes peuvent rendre la malédiction irréversible : si le lycanthrope mange de la chair ou du sang d'humain sous sa forme de loup, il demeurera loup jusqu'à sa mort. Si le personnage sait s'en abstenir, il reprend sa forme humaine au bout du délai prévu et peut alors retrouver ses vêtements (qui, magiquement, l'attendent au même endroit au moment prévu, quel que soit le temps écoulé).

Les Neures, une peuplade qui vit en Scythie, sont tous des lycanthropes, mais d'une façon différente : chacun d'eux se transforme en loup une fois par an, pour quelques jours¹¹⁹. Contrairement aux autres lycanthropes, ils semblent disposer d'une meilleure maîtrise de leurs métamorphoses.

Martichoras

Les martichoras sont de féroces prédateurs qui ne se trouvent que dans la lointaine Inde (ils sont décrits par Ctésias de Cnide). Un martichora a le corps et la taille d'un lion, un pelage rouge cinabre, le visage d'un humain (homme ou femme) doté d'yeux pers mais aussi d'un dard pointu au sommet du front, et une queue de scorpion longue d'une cinquantaine de centimètres. La queue d'un martichora est dotée d'un dard fixe à son extrémité et de plusieurs rangées de dards mobiles plantées de part et d'autre sur sa longueur, soit environ une centaine au total. Tous les dards sont empoisonnés d'un poison de VIR au moins 12 (jusqu'à 15 ou plus pour les individus âgés et féroces) ; pour les animaux, le poison de martichora est mortel en 3d6 minutes, sauf pour l'éléphant. Pour attaquer, le martichora commence par utiliser son dard frontal afin d'empoisonner sa victime, mais il peut aussi recourir à ses griffes comme un lion. Pour se défendre, ou parfois pour attaquer, il a recours à ses dards mobiles qu'il peut lancer au loin comme avec un arc. Chaque dard mesure environ 3 cm de long et est mince comme un roseau, mais très solide. Les dards d'un martichora repoussent au rythme de 2d10+2 par jour. Les Indiens chassent le martichora montés sur des éléphants et l'abattent à distance.

FOR 3d6+12 (22) CON 3d6+6 (16) TAI 3d6+8 (19) APP 1d3+1 (2-3)	INT 6 POU 2d6+6 (13) DEX 2d6+8 (14-15)

Mouvement : 10.

Points de vie moyens : 18.

Armure naturelle : 2.

Compétences : Athlétisme 55%, Chercher 60%, Discrétion 25%, Vigilance 50%.

Combat : Dard frontal 50% (1d6+1+empoisonnement si la cible perd au moins 1 PV), Griffes 45% (2d6), Morsure 50% (1d10+2), Lacération 60% (2d6+2), Volée de dards mobiles 35% (portée efficace : 150 m, portée maximale : 300 m). Chaque volée projette 2d6 dards qui font chacun 1 point de dommage. Le poison n'est inoculé que si la cible perd au moins 1 PV.

Note : à chaque round, un martichora peut tenter de griffer et de mordre un adversaire. S'il réussit ces deux attaques dans un même round, il s'accroche à sa proie et peut la lacérer (compétence de combat Lacération) au cours des rounds suivants, aussi longtemps qu'il peut continuer à s'accrocher à elle.

Le Minotaure

Le Minotaure (« le taureau de Minos ») est le produit de l'union entre Pasiphaé, reine de Crète et épouse de Minos, et un taureau que Poséidon avait fait surgir de la mer pour aider Minos à accéder au trône ; le roi ayant oublié de sacrifier l'animal au dieu comme il le lui avait promis, Poséidon inspira à Pasiphaé un désir contre-nature pour l'animal. Elle put le satisfaire grâce à l'architecte royal, Dédale, qui lui construisit une génisse en bois creux où elle se dissimula.

¹¹⁹ Hérodote, *Enquête*, IV, 105.

Le Minotaure est un être hybride : il a le corps d'un homme mais la tête et les cornes d'un taureau. Tout ce que l'on sait de lui est que cette monstruosité lui valut d'être enfermé par Minos dans le Labyrinthe construit pour lui par Dédale. Après avoir vaincu Athènes au cours d'une guerre, Minos utilisa le Labyrinthe et le Minotaure pour se débarrasser des sept jeunes hommes et des sept jeunes filles que la cité vaincue lui envoyait à titre de tribut chaque année à sa demande : on pense qu'ils se perdaient et mouraient de faim, de soif et de peur, ou que le Minotaure les dévorait. Thésée, fils présumé du roi d'Athènes Égée (mais son vrai père était Poséidon) et d'Aithra, finit par tuer le Minotaure grâce à l'aide de Dédale et d'Ariane, fille de Minos, et il libéra les quatorze derniers jeunes gens envoyés à Minos.

Mais en dehors des personnes impliquées, tout le monde ignore les détails : à quoi ressemblait le Minotaure précisément, quel était son caractère, était-il aussi sauvage et cannibale qu'on le croit, et à quoi ressemblait l'intérieur du Labyrinthe.

FOR 3d6+18 (28-29)	INT 2d6+6 (13)
CON 1d6+12 (15-16)	POU 3d6 (10-11)
TAI 3d6+12 (22-23)	DEX 2d6+6 (13)
APP 1d3 (2)	

Mouvement : 7.

Points de vie : 20.

Armure naturelle : 3.

Compétences : Athlétisme 55%, Discrétion 35%, Esquive 35%, Vigilance 65%.

Combat : Corps à corps 55% (1d10), Morsure 55% (2d6+2).

Monstres marins (kètoi)

Pour les voyageurs venus de Grèce, le mot *kètos* désigne tout gros animal marin qui ne ressemble à rien de connu. Comme vous pouvez vous y attendre, la catégorie est assez large : elle peut englober aussi bien des animaux « normaux » (pour nous) allant de la baleine ou du grand requin à l'hippopotame, et des animaux franchement monstrueux, comme les serpents de mer ou les crabes géants. Quand vous décrivez un monstre marin en tant que MJ, n'hésitez pas à dérouter les joueurs, même si vous avez en tête un animal réel : accentuez les traits les plus marquants de l'animal et sur tout ce qui peut surprendre et inquiéter les personnages-joueurs.

Pour vos besoins de monstres plus franchement surnaturels, voici un profil de monstre marin semblable à un gros poisson au corps allongé et à la tête chevaline (c'est souvent de cette façon que le monstre marin venu dévorer Andromède et tué par Persée est montré sur les vases grecs). Ce type de monstre marin ne se croise généralement qu'au large sur l'Océan ou dans ses profondeurs, et ne s'approche des côtes que rarement, souvent sur l'ordre de Poséidon ou d'une autre divinité marine. Des monstres marins de tous aspects sont nombreux dans les palais sous-marins de Poséidon et dans les cortèges des Vieillards de la mer.

FOR 7d6 (21)	INT 4
CON 3d6+10 (20)	POU 2d6 (7)
TAI 8d6 (28)	DEX 3d6 (10)
APP 1d6 (3)	

Mouvement : 9 (en nageant).

Points de vie moyens : 24.

Armure naturelle : 6.

Compétences : Discrétion 35%, Vigilance 45%.
Combat : Morsure 50% (3d6).

Oiseaux-cinnames (*kinnamôma ornéa*)

Les oiseaux-cinnames sont de grands oiseaux d'Arabie dont la taille, sans être franchement gigantesque, dépasse nettement celle des plus grands oiseaux connus en Grèce. Ils construisent des nids de boue séchée sur des falaises escarpées à pic, inaccessibles aux humains. Ils se nourrissent de l'épice appelée le cinname (sorte de cannelle) dont les mortels ignorent où elle pousse. Le seul moyen de se procurer du cinname est donc de le prendre à ces oiseaux. Pour ce faire, on peut tenter de les combattre, mais, même s'ils sont d'ordinaire pacifiques, ils deviennent très dangereux lorsqu'ils se défendent. Les Arabes recourent donc à une ruse : ils découpent d'énormes quartiers de viande et les offrent au pied des nids pour que les oiseaux les y transportent. Les nids, qui ne sont pas conçus pour supporter à la fois le poids des oiseaux et celui de mets aussi pesants, cèdent sous le poids et tombent au sol, où les oiseaux les abandonnent pour en reconstruire d'autres. Il est alors possible de récupérer un peu de cinname dans les nids tombés à terre.

FOR 3d6+12 (22-23) CON 2d6+6 (12-13) TAI 3d6+12 (22-23) APP 2d6+6 (12)	INT 4 POU 2d6+6 (13) DEX 2d6+10 (17)

Mouvement : 3 (à terre) / 12 (en vol).
Points de vie moyens : 17-18.
Armure naturelle : 2.
Compétences : Chercher 50%, Vigilance 40%.
Combat : Bec 60% (2d6), Serres 45% (2d6+3).

Oiseaux du lac Stymphe

On ignore l'origine de ces oiseaux qui sont connus pour avoir infesté la région du lac Stymphe, en Arcadie. Pas plus gros que des merles, ils sont plusieurs centaines et forment un nuage nombreux comme un nuage d'étourneaux. Ils se reproduisent à toute vitesse. Ils sont surtout voraces comme des sauterelles et dévorent jusqu'au dernier grain de céréale et jusqu'au dernier fruit partout où ils passent. Leur faim est si insatiable qu'ils s'attaquent même aux humains pour les dévorer. Par bonheur, en dehors de cette voracité effrayante, ils ne possèdent que l'intelligence de petits oiseaux et il est donc possible de les vaincre par la ruse.

Héraclès parvient à les effrayer et à les chasser à l'aide de crécelles de bronze ou bien en frappant de sa massue contre son bouclier. C'est seulement chez certains auteurs qu'Héraclès tue absolument tous les oiseaux ; chez d'autres, il n'en tue qu'une partie (avec son arc, principalement) et chasse le reste, voire se contente tout simplement de chasser la nuée. Il est donc possible, même après l'époque où a lieu ce travail d'Héraclès, qu'il reste des survivants à cette bande d'oiseaux monstrueux.

Sur le plan technique, gérez les oiseaux non pas individuellement mais par groupes de 10. Selon la situation, le combat peut impliquer entre 2 et 10 groupes d'oiseaux. Chaque round, les oiseaux agissent toujours en dernier. Les oiseaux sont d'autant plus agressifs qu'ils sont nombreux : la compétence « Coup de bec » de l'ensemble des oiseaux qui attaquent un même personnage est égale au nombre de groupes qui attaquent le personnage multiplié par 10% (exemple : si un

personnage est attaqué par une trentaine d'oiseaux, donc trois groupes, ces 30 oiseaux pris collectivement ont Coup de bec 30%). Une attaque réussie inflige :

- si le personnage est attaqué par entre 1 et 4 groupes : 1d3 points de dommages.
- entre 5 et 9 groupes : 1d6.
- entre 10 et 14 groupes : 2d6.

(Et ainsi de suite en ajoutant 1d6 de dommages par 5 groupes supplémentaires.)

Toute attaque qui réussit à infliger des dommages à un oiseau le tue et fait fuir le groupe entier.

En cas de besoin, considérez que les oiseaux ont une TAI de 5, une INT de 2 et un POU de 5.

Orthos

Orthos est un monstrueux chien bicéphale qui fait partie de la progéniture de Typhée et d'Echidna. On sait qu'à la fin de sa vie il a pour maître Géryon, le guerrier au triple corps, et qu'il finit par être tué par Héraclès en même temps que son maître. On ne sait rien de sa vie avant cela, ce qui vous laisse libre de le faire apparaître ailleurs.

En combat, chaque tête a droit à une action par round (comme si les personnages combattaient deux chiens à la fois).

FOR 13 CON 16 TAI 10 APP 5	INT 6 POU 8 DEX 14

Mouvement : 12.

Points de vie : 13.

Armure naturelle : 2.

Compétences : Athlétisme 55%, Chercher 70%, Vigilance 70%.

Combat : Morsure 50% (1d6+3).

Pégase

Pégase (dont le nom fait référence aux flots, *pègai*, de l'Océan au bord duquel il est né) est un cheval ailé né de la tête tranchée de Méduse, l'une des trois Gorgones, lorsqu'elle est tuée par Persée. Pégase fut la monture de Persée, puis remonta au ciel avant d'être envoyé par les dieux à Bellérophon, dont il devint la monture. Il est possible que Pégase ait ainsi servi de monture à d'autres héros ou héroïnes afin de servir les desseins des dieux.

Pour les caractéristiques de Pégase, partez des caractéristiques des « Chevaux » dans le bestiaire des Animaux communs, avec les modifications suivantes :

INT 2d6+6 (13).

Mouvement : 12 (au sol) / 16 (en volant).

Pégase est aussi difficile à toucher qu'un oiseau lorsqu'il est en vol. Si un personnage tente de l'atteindre avec une arme pendant qu'il vole, la compétence d'arme de l'attaquant subit un malus de -20%.

Poissons *poikiloi* de l'Aroanios

L'Aroanios est une petite rivière qui coule en Arcadie, dans le Péloponnèse. Parmi les poissons qu'on y trouve, certains sont appelés les *Poikiloi*, c'est-à-dire les « bariolés ». D'après ce qu'on

raconte, ces poissons viennent parfois à la surface de l'eau, en général au coucher du soleil, et ils émettent alors un chant proche de celui d'une grive. L'endroit n'est pas facile à trouver et nécessite d'être renseigné par des habitants des environs, à moins d'être guidé par une divinité. Quiconque entend ce chant éprouve une impression d'harmonie cosmique bienfaisante et perd aussitôt 4 points de Dèmesure. (D'après Pausanias, *Description de la Grèce*, VIII, 21, 2.)

Le renard de Teumesse

Le renard de Teumesse est un renard envoyé par les dieux pour désoler la région de Thèbes à une époque où Créon y gouverne. Ce renard ne semble pas différent d'un renard ordinaire à première vue, mais il a la particularité d'avoir un élément fixe dans son Destin : il ne pourra jamais être rattrapé dans sa course. Créon charge Amphitryon de débarrasser Thèbes de ce fléau et le héros a recours à Céphalos, qui possède le chien de chasse divin Laïlaps (voyez son entrée plus haut). Lorsque la poursuite s'engage, il en résulte une impossibilité du Destin, que Zeus résout en transformant les deux animaux en statues de pierre.

FOR 8 CON 15 TAI 6 APP 10	INT 7 POU 7 DEX 18

Mouvement : habituellement jusqu'à 15, mais plus vite au besoin : le Destin dit que ce renard est impossible à rattraper à la course.

Points de vie : 10.

Armure naturelle : -.

Compétences : Athlétisme 70%, Chercher 55%, Esquive 70%, Vigilance 65%.

Combat : Morsure 45% (1d6+1).

Sangliers géants

Les mythes grecs connaissent plusieurs exemples de sangliers ou de laies d'une taille gigantesque qui désolaient des régions entières, généralement très boisées et peuplées de rares paysans pauvres. Le plus fameux et le plus terrible est le sanglier de Calydon, en Étolie, envoyé par Artémis et vaincu par Méléagre et son groupe de chasseurs. Mais on peut citer aussi le sanglier du mont Erymanthe, en Arcadie, vaincu par Héraclès. Un monstre similaire, quoique moins gros, est la laie de Crommyon, dans la région de Corinthe ; issue de Typhon et d'Échidna, elle fut nourrie par une vieille femme du nom de Phaia et ravagea la région jusqu'à ce que Thésée en triomphe seul.

FOR 4d6+12 (26) CON 2d6+9 (16) TAI 4d6+12 (26) APP 1d6 (3)	INT 4 POU 3d6 (10-11) DEX 2d6 (7)

Mouvement : 8.

Points de vie moyens : 21.

Armure naturelle : 4.

Compétences : Athlétisme 45%, Discrétion 45%, Esquive 30%.

Combat : Coup de défense 35% à 65% (1d10+2).

Le sanglier de Calydon

FOR 30 CON 22 TAI 32 APP 1	INT 8 POU 14 DEX 10

Mouvement : 9.

Points de vie : 27.

Armure naturelle : 5.

Compétences : Athlétisme 55%, Discrétion 35%, Esquive 30%, Vigilance 65%.

Combat : Coup de défense 65% (2d6+2), Piétiner 35% (4d6+2).

Serpents ailés d'Arabie

Les serpents ailés d'Arabie sont une espèce propre à ce pays¹²⁰. Ils ressemblent à des serpents d'eau de taille moyenne et jamais très gros, mais sont pourvus d'ailes sans plumes proches de celles des chauves-souris. Leur morsure n'injecte qu'un venin peu dangereux (1d3 de dommages et poison de VIR 6). Mais ils sont extrêmement nombreux, plusieurs dizaines voire plus d'une centaine en un même endroit. Ces serpents vivent près des arbres produisant les plantes odorantes (encens, myrrhe, cannelle, cinname, lédanon) et attaquent quiconque tente de les récolter. Les Arabes connaissent le seul moyen de les repousser : faire brûler la gomme appelée le styrax, que les Phéniciens leur vendent. Les serpents ailés sont migrants : chaque printemps, ils tentent de passer en Égypte, mais ils y sont interceptés par les ibis qui en mangent la plupart, ce qui préserve le pays d'une invasion.

Serpents de Libye

La plupart des serpents apparaissent après la mort de la Gorgone Méduse, lorsque Persée, chevauchant Pégase, survole le désert de Libye : des gouttes du sang de la Gorgone tombent de haut sur le sable, et il en naît une multitude d'espèces de reptiles, des plus inoffensifs aux plus dangereux. Les espèces les plus à craindre vivent dans les pays lointains, en Afrique, en Égypte, en Libye même ou en Inde.

Naturellement, magiciennes et sorciers étudient de près les serpents et utilisent leur venin ou diverses parties de leur corps dans la préparation de leurs potions (on recherche notamment les pierres précieuses que certains serpents portent dans leurs yeux ; les mages d'Inde mangent le cœur ou le foie de certains serpents afin de devenir capables de comprendre leurs sifflements pour un temps limité). Voici quelques exemples de serpents pour la plupart merveilleux, inspirés d'Aristote et de la *Pharsale* de Lucain¹²¹. En dehors du basilic, ces serpents ne sont pas fondamentalement malveillants et n'attaquent que s'ils sont surpris ou s'ils se sentent menacés sans possibilité de fuir.

Les haimorrhous (ou hoemorrois en latin) : la morsure de ces serpents d'Afrique du Nord administre un poison de VIR 15 et, surtout, cause de terribles hémorragies qui peuvent entièrement vider un humain de son sang en trois heures. Si l'emplacement de la morsure le

¹²⁰ Hérodote, *Enquête*, II, 75-76 ; III, 107-110.

¹²¹ Lucain, *Pharsale*, IX, 700 et suivants.

permet, un garrot peut limiter l'hémorragie et permet à la victime de survivre pendant un nombre d'heures égal à sa CONstitution. Mais elle finit tout de même par mourir dans les 48 heures si un antidote ou un sortilège de soin ne lui est pas administré dans ce délai.

Les amphisbènes : ce sont des serpents bicéphales dotés d'une tête à chaque extrémité du corps. Cela les rend redoutables pour qui pense pouvoir les attraper sans avoir reconnu à quelle espèce ils appartiennent. Poison VIR 16.

Les basilics : l'espèce de serpent la plus dangereuse du cosmos, redoutée par les autres serpents. Les basilics sont des serpents pas très longs, avec un corps luisant et une marque blanche en forme de couronne sur le front. Leurs yeux lancent des vapeurs toxiques foudroyantes dotées de plusieurs pouvoirs néfastes. Leur regard peut ainsi pétrifier les êtres vivants comme celui d'une Gorgone (voyez cette entrée pour ce pouvoir). Il peut aussi leur servir à briser la pierre ou à enflammer la végétation courte autour d'eux (herbe, fleurs). Leur poison est mortel en trois rounds (si besoin, utilisez une VIR de 25, mais la mort est inévitable sauf antidote). Le corps broyé d'un basilic permet de préparer un antidote à son propre poison, mais puisque le poison est foudroyant, mieux vaut disposer d'un antidote déjà prêt.

Comme vous le voyez, ce serpent peut facilement ôter la vie à un PJ : le MJ veillera donc à l'utiliser avec parcimonie et uniquement dans un contexte narratif qui s'y prête, par exemple dans le cas de l'accomplissement d'un élément de Destin d'un personnage.

POU 2d6+10. Mouvement 3 (moyen) / 12 (pour attaquer, pas plus d'un round).

Les céraistes : un serpent bien réel (nom scientifique *cerastes cerastes*) qui se rencontre en Afrique du Nord et dans tout le Proche-Orient. Il peut atteindre voire dépasser la longueur d'une jambe d'humain. Son corps écailleux d'un beige clair tacheté de brun lui permet de se camoufler sans difficulté sur le sable (Discrétion 65%). Il a de petites écailles brunes en forme de « cornes » au-dessus de chaque œil. Il peut se déplacer en rampant avec un petit cliquetement ou bien en ramassant son corps pour bondir à une vitesse prodigieuse. Mouvement 3 (en rampant) / 13 (en bondissant, pas plus de 5 rounds d'affilée). Poison de VIR 16 provoquant un hideux gonflement du corps.

Les chélydres : ce serpent se reconnaît au fait qu'il laisse une trace fumante derrière lui en rampant. Son corps, son venin et même son sang sont brûlants, et pour cause, ils sont acides : poison de VIR 18 (le simple contact avec la peau du serpent vaut comme un empoisonnement par contact de VIR 8).

Les hammodyies : ces serpents, qui vivent dans les déserts et les régions très arides, ont exactement la couleur du sable et sont pratiquement indétectables lorsqu'ils s'y camouflent (Discrétion 75%). Poison de VIR 13.

Les natrux : des serpents marins qui se rencontrent dans les rivières ou entre deux eaux près des côtes. Discrétion 40%. Poison VIR 10.

Les seps : un seps est un serpent heureusement assez rare. Son poison de VIR 12 n'est pas mortel, sauf lorsqu'il mord à un endroit vital (comme la gorge ou l'endroit du cœur), mais sa morsure est atrocement douloureuse, car son venin est si corrosif qu'il peut dissoudre la chair et même les os. Un personnage mordu qui rate son jet de résistance au poison ne perd que 6 points de vie, mais il passe son temps à hurler de douleur et la partie de son corps mordue se change en quelques minutes en un moignon noirci, sauf si un antidote est appliqué rapidement sur la plaie. Le poison ne s'étend pas au reste du corps, sauf en cas d'échec critique. Il peut arriver de perdre une main ou un pied à cause de telles morsures.

Les Sirènes

Les sirènes sont des créatures féminines qui vivent sur des écueils non loin d'un détroit, quelque part dans la Méditerranée à l'ouest de la Grèce. Dans l'Odyssée, elles ne sont jamais décrites précisément, mais la céramique grecque les montre sous l'apparence de femmes-oiseaux ayant le

corps, les ailes et les serres d'un rapace et la poitrine et la tête d'une femme. Leur nombre varie entre deux et quatre selon les variantes (dans l'Odyssée, elles sont deux).

Tout le monde s'accorde, en revanche, sur la tactique employée par les Sirènes pour attirer et piéger les marins : dès qu'un navire passe à portée de voix de leur rocher, elles entonnent un chant si mélodieux que les marins en sont irrésistiblement attirés et se jettent à la mer, où ils ne survivent jamais (soit qu'ils se noient, soit que les Sirènes les aient dévorés). Si jamais leur chant ne fait pas effet de loin, les Sirènes se rapprochent petit à petit jusqu'à frôler le navire en rase-motte, et, au pire, peuvent même se poser sur la proue ou la poupe, mais elles ne cessent jamais de chanter.

En termes de jeu, chaque Sirène tente un jet d'opposition entre son POU et le POU du personnage à charmer. Un personnage ainsi charmé a une seconde chance après 1d3 rounds. S'il est charmé une seconde fois, il devient incapable de s'arracher seul à l'envoûtement. Un personnage peut être soustrait au charme du chant en passant un round complet sans entendre le chant, soit qu'on lui bouche les oreilles (tactique employée par Ulysse qui bouche celles de ses compagnons avec de la cire), soit qu'un bruit ou un autre chant couvre celui des Sirènes (Orphée emploie cette méthode lorsque les Argonautes passent près du rocher des Sirènes dans les *Argonautiques* : les Argonautes sont si captivés par son chant qu'ils ne font pas attention aux Sirènes). Une dernière méthode consiste à empêcher physiquement le marin de rejoindre les Sirènes (Ulysse se fait ainsi attacher à son mât), mais la tentation relève alors de la torture.

Le contenu exact de la musique des Sirènes est inconnu (seul Ulysse peut l'entendre et rester en vie, grâce à sa ruse). Certains pensent que les Sirènes, non contentes de chanter, sont capables de jouer de plusieurs instruments comme la cithare ou l'aulos, mais cela suppose qu'elles soient plus humaines qu'on ne le croit généralement. D'autres disent que les Sirènes chantent les secrets du cosmos, car elles détiennent le même savoir que les Muses elles-mêmes, et que c'est le charme puissant de ces secrets qui attire les mortels vers elles. S'il est vrai que le chant des Sirènes recèle des secrets si importants, il est possible que des PJ soient un jour contraints d'aller les écouter pour apprendre des informations dont ils auraient absolument besoin... mais ils devront s'arranger pour ne pas y laisser la vie.

FOR 16 CON 15 TAI 13 APP 20	INT 16 POU 23 DEX 17

Mouvement : 4 (au sol) / 12 (en vol).

Points de vie moyens : 14.

Armure naturelle : 1 (plumage).

Compétences : Esquiver 55%, Vigilance 60%.

Combat : Serres 45% (1d10+2).

Si un personnage tente d'atteindre une Sirène en plein vol avec une arme, la compétence d'arme de l'attaquant est frappée d'un malus de -20%.

La Sphinx de Thèbes en Grèce (et les autres sphinx)

Ceux qui la nomment « le » Sphinx se trompent sur son sexe, car la Sphinx, ou la Sphinge, ou encore la Phix (comme la nomme Hésiode), est un être hybride femelle. Elle a le corps d'une petite lionne, les ailes d'un grand rapace et le torse, les bras et la tête d'une très belle jeune femme. La Sphinx a tous les instincts d'un prédateur mais une intelligence humaine et une ruse exceptionnelle. Envoyée à titre de châtiment divin contre les habitants de Thèbes en Grèce

centrale, la Sphinx se poste sur la principale route menant à la ville, à l'ouest, et contraint tous les passants à répondre à une énigme ; lorsqu'ils doivent avouer leur ignorance ou répondent mal, elle les dévore. Lorsqu'Œdipe parvient à résoudre l'énigme qu'elle lui pose, la Sphinx, désespérée, se jette du haut d'un rocher et se tue.

Les Sphinx sont connus par des peuples bien plus anciens que les Grecs, qu'il s'agisse des Égyptiens ou d'autres peuples du Proche-Orient antique. Il est à peu près certain qu'il a existé d'autres sphinx dans ces régions. En Égypte, les sphinx peuvent être des deux sexes et sont davantage animaux : seule leur tête est humaine et ils n'ont pas toujours d'ailes. On en trouve en outre de nombreuses sous-espèces, comme les criosphinx qui ont une tête de bélier. Tous sont associée à la puissance des pharaons et des reines, qui avaient peut-être trouvé le moyen de capturer et d'apprivoiser, ou bien d'invoquer temporairement une ou plusieurs de ces créatures.

On ignore où résidait la Sphinx de Thèbes avant sa venue en Grèce : au Proche-Orient ou en Égypte ? Aux confins du monde ? Dans le désert de Libye ? Ou au contraire dans l'extrême Nord, en Hyperborée ? Le fait est qu'il y a des différences nettes de personnalité et d'occupations entre cette Sphinx et d'autres observés ailleurs dans le monde, ce qui laisse une certaine liberté créative quant au comportement d'un ou d'une Sphinx que pourraient rencontrer les PJ.

FOR 20 CON 16 TAI 16 APP 18	INT 19 POU 17 DEX 18

Mouvement : 10 (au sol) / 12 (en volant).

Points de vie : 16.

Armure naturelle : 2.

Compétences : Athlétisme 60%, Chercher 65%, Persuasion 65%, Vigilance 60%.

Combat : Morsure 40% (1d6+2), Griffes 65% (2d6+2), Lacération 80% (3d6+2).

À chaque round d'un combat, la Sphinx peut tenter de griffer et de mordre un adversaire. Si elle réussit ces deux attaques dans un même round, elle s'accroche à sa proie et peut la lacérer (compétence de combat Lacération) au cours des rounds suivants, aussi longtemps qu'elle peut continuer à s'accrocher à elle.

Note : la Sphinx de Thèbes n'attaque jamais les humains, sauf pour se défendre ou lorsqu'un personnage n'a pas su répondre à une énigme. Dans ce dernier cas de figure, malheureusement, combattre la Sphinx devient inutile, car la malheureuse victime a scellé son destin et n'a plus aucune chance d'en réchapper (ou alors jamais durablement). Même une divinité aurait bien du mal à obtenir sa survie.

Tigresses d'Hyrcanie

La lointaine région d'Hyrcanie, qui s'étend quelque part à l'est du Pont-Euxin et au sud de la Mer Hyrcanienne, est une contrée sauvage peuplée de prédateurs féroces. Les plus féroces de tous sont les tigres d'Hyrcanie, et plus particulièrement les tigresses : plus grosses et plus fortes que les mâles, ce sont généralement elles qui font la chasse. Elles chassent souvent par deux ou par trois et sont assez intelligentes pour mettre en œuvre des tactiques de chasse à plusieurs, par exemple en se concertant pour qu'une d'elles se charge de rabattre la proie vers les autres ou bien en mettant en place des guet-apens. Les tigresses et tigres d'Hyrcanie passent pour avoir été engendrés par un Vent local, origine divine qui explique leur exceptionnelle rapidité. On dit que les tigresses ne se reproduisent pas seulement avec leurs mâles mais conçoivent aussi des enfants en étant fécondées par les vents au cours de leurs chasses.

Contrairement à la plupart des animaux, les tigresses d’Hyrcanie font preuve d’une réelle cruauté et il leur arrive de tuer pour le plaisir. Elles sont réputées impitoyables et d’un acharnement tel qu’elles ne fuient jamais, quitte à périr dans un affrontement. Leur pugnacité est si grande qu’il leur arrive d’affronter victorieusement des lions et même des griffons. Malgré ce caractère farouche, les tigresses d’Hyrcanie connaissent quelque chose comme une solidarité mutuelle : elles se protègent mutuellement en toutes circonstances et surveillent jalousement leurs jeunes. Une légende locale évoque une héroïne qui aurait été exposée aux bêtes fauves et aurait été recueillie et allaitée par des tigresses d’Hyrcanie avant de devenir elle-même une guerrière aussi farouche et insensible que ses parents adoptifs ; mais les tigresses ont une telle réputation de cruauté que beaucoup doutent de la véracité de telles rumeurs.

À l’inverse, de rares chasseurs téméraires tentent parfois de capturer un tout jeune tigre, car il est possible de les apprivoiser en les élevant auprès de chiots et d’enfants humains ; mais cela suppose de ne pas être rattrapé et tué par les tigresses adultes. Une technique possible consiste à capturer deux jeunes et à en relâcher un pendant la poursuite pour distraire les tigresses afin de s’échapper avec l’autre.

FOR 2d6+8 (15) CON 2d6+6 (13) TAI 2d6+4 (11) APP 1d6 (3)	INT 7 POU 2d6+6 (13) DEX 2d6+12 (19)

Mouvement : 14.

Points de vie moyens : 12.

Armure naturelle : 1.

Compétences : Athlétisme 75%, Chercher 60%, Discrétion 60%, Esquiver 50%, Vigilance 55%.

Combat : Morsure 60% (1d6+3), Lacération 85% (2d6+2).

Note : à chaque round, une tigresse peut tenter de griffer et de mordre un adversaire. Si elle réussit ces deux attaques dans un même round, elle s’accroche à sa proie et peut la lacérer (compétence de combat Lacération) au cours des rounds suivants, aussi longtemps qu’elle peut continuer à s’accrocher à elle.

Troupeaux divins

Depuis les premiers temps du monde, certains dieux de l’Olympe possèdent des troupeaux d’animaux divins. C’est principalement le cas d’Apollon avec ses bœufs (dont Hermès s’occupe parfois, après avoir tenté de les cuisiner dans l’Hymne à Hermès) et d’Hélios avec ses vaches (qui apparaissent dans l’Odyssée). Ces troupeaux vivent sur des îles lointaines hors de Grèce, parfois aux confins du cosmos, à l’endroit où Hélios se lève (ou bien là où il se couche).

Au premier coup d’œil, seule la beauté de ces animaux et leur allure de parfaite santé peuvent donner un indice de leur statut divin. Pour le reste, ils sont extérieurement semblables à n’importe quel animal ordinaire de l’espèce en question. Mais ce sont des animaux divins au sens où ils sont immortels (dans la mesure où ils ignorent le vieillissement et la mort naturelle : ils ne sont pas intuibiles), où ils ignorent la reproduction (leur nombre est donc constant, sauf lorsqu’on en tue) et où ils sont entièrement pacifiques (ils n’attaqueront jamais personne, même si on s’en prend à eux).

Après la naissance d’Hermès, les troupeaux d’Apollon deviennent mortels, au moins pour une partie des bêtes : cela permet au jeune dieu d’augmenter le nombre des bêtes de son frère en les faisant se reproduire. Le troupeau d’Hélios, en revanche, reste en nombre inchangé et vit paisiblement sur l’île du Soleil pendant presque tout l’âge héroïque. Un jour, les infortunés

compagnons d'Ulysse, après la guerre de Troie, accostent sur l'île et, affamés, s'attaquent aux troupeaux pour les manger sans même prendre le temps de les sacrifier correctement aux dieux (au chant XII de l'Odyssée). Les prodiges divins se multiplient pour montrer l'impiété horrible d'un tel acte : les peaux des animaux écorchés continuent à marcher, les viandes continuent à meugler sur les broches... Les compagnons d'Ulysse paient de leur vie cette imprudence. Après cette mésaventure, on suppose que les animaux survivants continuent à vivre sur l'île du Soleil.

Vous pouvez imaginer d'autres animaux consacrés à d'autres dieux sur le même principe, soit des troupeaux ou hardes, soit des animaux isolés vivant dans des espaces sauvages (la biche aux pieds d'airain consacrée à Artémis a les mêmes caractéristiques).

Daimones, esprits et divinités très mineures

Cette section décrit quelques-unes des innombrables entités surnaturelles à mi-chemin entre mortels et divinités qui errent dans le cosmos. Les magiciens pratiquant l'évocation d'esprits peuvent être amenés à invoquer et à contrôler certains de ces êtres, à leurs risques et périls. En dehors de ces circonstances, il est rarissime que les mortels aient affaire à ces entités, à moins d'avoir attiré leur bienveillance ou leur colère pour des motifs souvent difficiles à éclaircir.

L'aspect de ces entités surnaturelles est extrêmement variable. Les *daimones* le plus souvent invoqués par les magiciens grecs, par exemple, sont invisibles ou quasiment, mais d'autres entités préfèrent se matérialiser sous une forme physique ou investir le corps d'un être vivant (souvent des animaux ou de jeunes gens). Ces manifestations physiques restent toujours brèves, car elles sont coûteuses en énergie pour les entités en question et louvoient avec les grandes lois divines interdisant tout contact direct entre divinités et mortels.

Les plus puissantes de ces entités disposent elles-mêmes de pouvoirs magiques. Pour plus de commodités, leurs principaux pouvoirs sont exprimés par des références aux listes de sortilèges fournies dans le chapitre sur la magie. Une différence toutefois, et de taille : ces êtres surnaturels n'ont aucun besoin de manipulations ou de longues invocations pour activer leurs propres pouvoirs, et sont donc en mesure de les lancer sans préparation, en l'espace d'un round, avec effet immédiat.

La plupart de ces entités ne peuvent pas vraiment mourir. La notion de « points de vie » donne seulement une idée du nombre de points de dommages qu'elles sont prêtes à encaisser quand elles s'engagent dans une tâche ou un combat. Parvenue à 0 PV, une telle entité se lasse ou est assez affaiblie pour devoir battre en retraite. Elle part alors reconstituer son pouvoir dans les recoins reculés du cosmos et ne se manifeste plus avant plusieurs mois, voire plusieurs années. Plus un être surnaturel est puissant, plus il peut se permettre d'investir son énergie dans une confrontation avec le monde matériel et plus son rythme de récupération est rapide.

Daimôn mineur

Un *daimôn* est presque invisible. Les personnages ayant au moins 15 en POU l'entrevoient sous la forme d'une brume mouvante vaguement anthropomorphe. Le daimôn comprend et parle toutes les langues. Il possède toutes ses caractéristiques à 18 et toutes ses compétences à 55%. Au combat, il inflige 1d6+3 points de dommages au contact.

L'invisibilité d'un daimôn rend difficile de l'attaquer : tout jet de compétence de combat qui le cible est frappé d'un malus de -20%, sauf pour les personnages ayant au moins 16 en POU.

Un daimôn mineur se lasse si on lui inflige plus de 25 points de dommage.

Daimôn majeur

Même aspect et même comportement que le précédent. Il possède toutes les caractéristiques à 22 et toutes les compétences à 70%. Au combat, il inflige 2d6+3 points de dommages au contact.

L'invisibilité d'un daimôn rend difficile de l'attaquer : tout jet de compétence de combat qui le cible est frappé d'un malus de -20%, sauf pour les personnages ayant au moins 16 en POU.

Un daimôn majeur se lasse si on lui inflige plus de 50 points de dommages.

Abrasax

Abrasax est une divinité très mineure plus puissante qu'un *daimôn* ordinaire et dont le pouvoir atteint à peu près celui d'un petit dieu-fleuve. Il est très souvent invoqué par les magiciens pratiquant la Magie des noms, notamment pour les sortilèges liés à la lumière et pour ceux qui exercent une influence sur le caractère ou les sentiments de leurs cibles. Lorsqu'il est convoqué, il se matérialise sous la forme d'un être anguipède, humanoïde au-dessus de la taille et serpentiforme au-dessous ; sa tête n'est pas celle d'un homme mais celle d'un coq. Il apparaît parfois doté d'un fouet. La taille d'Abrasax dépasse de plusieurs têtes celle des plus grands humains : il mesure 2,5 mètres de haut et atteint aisément les 3 mètres lorsqu'il se dresse sur sa queue de serpent.

Abrasax n'est évoqué que dans des sources nettement postérieures aux textes fondateurs de la mythologie grecque : vous pouvez donc vous abstenir de l'employer si vous trouvez qu'il nuit à l'ambiance de « début du monde » de cet univers.

FOR 32 CON 20 TAI 35 APP 3	INT 20 POU 40 DEX 24

Mouvement : 13.

« Points de vie » : 26.

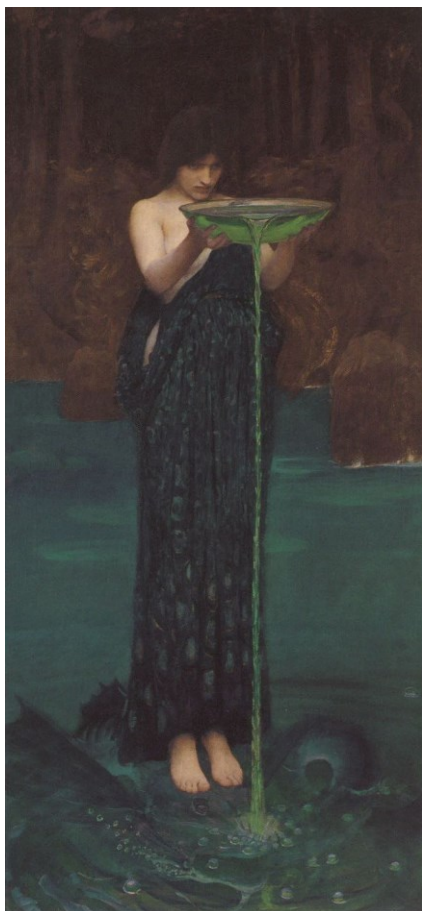
Armure naturelle : 4 (peau épaisse) ou 6 (écailles de serpent).

Compétences : Athlétisme 70%, Chercher 75%, Connaissance des peuples 80%, Connaissance des religions 90%, Discrétion 30%, Droit et usages 65%, Mythologie 95%, Vigilance 70%.

Combat : Coup de bec 65% (2d6+4), Bagarre 70% (3d6), Coup de queue 50% (3d6+6), Fouet 55% (1d6 ou désarme ou déséquilibre l'adversaire au besoin).

Magie : tous les sortilèges de Magie des noms + Invoquer daimôn mineur 80%.

Plantes et *pharmaka* remarquables



Ce chapitre présente diverses plantes remarquables, souvent dotées de propriétés particulières. Il est destiné à servir d'inspiration pour vos descriptions, notamment la préparation de mixtures et de rites magiques. Chose typique avec les *pharmaka* tels que se les représente l'imaginaire grec antique, ces plantes peuvent avoir des effets contradictoires selon leur dosage ou leur mode d'administration. Comme tout le reste des informations présentes dans ces pages, il ne correspond à aucune réalité scientifique, mais s'inspire des écrits grecs antiques pétris de mythes, de légendes et de croyances variées¹²².

Certaines de ces plantes correspondent à des plantes réelles, même si leurs propriétés relèvent du domaine de la croyance ; mais je vous recommande d'utiliser les noms antiques, plus dépaysants et plus dans l'esprit de la mythologie. Certaines plantes sont connues sous plusieurs noms : seul un jet de compétence réussi en Connaissance de la nature permet de savoir quels noms correspondent bien aux bonnes plantes.

La fréquence d'une plante est indiquée sur l'échelle suivante : commune, fréquente, rare, rarissime ou introuvable (cette dernière mention signifie que cette substance est inaccessible aux mortels, sauf rare exception). La difficulté d'un jet de dés pour trouver la plante est laissée à la discrétion du MJ selon les circonstances de l'aventure en cours.

Image : *Circe invidiosa*, John William Waterhouse.

Ambroisie. Introuvable. L'ambroisie est une substance liquide à la consistance rappelant l'huile ou le miel. Son parfum est délicieux et son goût sublime. On ignore son origine exacte et la façon dont on en obtient ; il est possible qu'elle provienne du pays fabuleux au-delà de l'Océan, à l'extrême-ouest. L'ambroisie sert à plusieurs usages. Elle est d'abord la nourriture des dieux, comme le nectar : ils la mélangent dans des cratères pour la boire et il semble qu'ils en donnent parfois à leurs chevaux divins (*Illiade*, V, 369). Mais elle peut aussi être utilisée comme une huile divine dont les divinités s'oignent le corps pour l'embellir et en rehausser l'éclat.

Utilisée sur le corps d'un mortel, l'ambroisie l'embellit instantanément et pour plusieurs jours. Elle a surtout le pouvoir de rendre immortel un mortel, de deux façons possibles. La première est le rituel d'immortalité, rituel complexe maîtrisé seulement par les dieux et qui consiste entre autres à frotter tous les jours le corps d'un nourrisson avec de l'ambroisie pendant plusieurs mois. La seconde façon possible est qu'un mortel se nourrisse d'ambroisie pendant plusieurs mois : il acquiert alors peu à peu l'éclat, la beauté, la santé et la vigueur d'une divinité et finit par devenir immortel (cela ne lui confère pas de pouvoir divin pour autant, « seulement » l'immortalité). Il

¹²² Outre les sources courantes de la mythologie grecque (épopées, pièces de théâtre, historiens), ce chapitre puise dans l'*Histoire des animaux* d'Aristote et dans les *Cyranides*, traité ésotérique des premiers siècles après J.-C. énumérant les propriétés étranges de plantes, d'oiseaux, de poissons et de pierres.

semble qu'un mortel doive continuer à se nourrir ainsi longtemps avant de devenir immortel pour de bon, sans quoi les effets de la nourriture divine s'estompent peu à peu, mais la durée exacte nécessaire n'est pas claire (plusieurs mois ? des années ? constamment ?). Il faut dire qu'aucun mortel n'a jamais réussi à se rendre lui-même immortel de cette façon ; Tantale, l'un des rares à avoir essayé, dut rendre l'ambrosie bien avant de parvenir à quoi que ce soit et finit parmi les grands suppliciés divins aux Enfers pour prix de sa démesure.

Utilisée sur un cadavre de mortel (par onction et insertion dans la bouche et les narines), l'ambrosie permet de le préserver entièrement de la décomposition et de l'embellir. Les dieux préservent ainsi le cadavre d'Hector dans l'*Illiade* (au chant XIX) pour empêcher Achille de l'abîmer.

L'ambrosie est une nourriture strictement réservée aux divinités : elle est introuvable dans le monde des mortels et ne peut se rencontrer que dans la demeure permanente d'une divinité (sur l'Olympe, dans le palais souterrain d'Hadès et de Perséphone, dans les palais maritimes de Poséidon et d'Amphitrite, et dans les autres résidences divines comme l'île de Calypso par exemple). Les mortels ont défense de s'en nourrir, car cela reviendrait à prétendre devenir un dieu, ce qui relève de la démesure.

Brauthos. Fréquent. Aussi appelé « sabine » (peut-être le « genévrier sabine »). Cette plante, dite « semblable au cyprès », peut être utilisée dans les sacrifices où elle est brûlée comme de l'encens. Ingérée, elle est très toxique. Elle est utilisée pour des poisons, mais aussi pour des mixtures provoquant des fausses couches, par exemple.

Cinaïdios. Fréquent. Placée sous l'oreiller d'un homme, cette plante le rend impuissant pour une semaine. Incluse dans une mixture, elle peut avoir des effets plus durables et affaiblir un homme de manière plus générale (perte de force, de courage, etc.). L'herbe peut servir de base à des mixtures puissantes et difficiles à préparer capables de changer un homme en femme (et peut-être l'inverse).

Dictame (ou dictamnus). Fréquent. Le dictame est un petit arbuste reconnaissable à ses feuilles petites, rondes, argentées et à la texture cotonneuse, qui pousse uniquement sur les montagnes. Il est utilisé par les médecins et les magiciennes pour ses propriétés coagulantes et antiseptiques depuis un temps immémorial. Il en existe plusieurs variétés. La plus recherchée est le dictame de Crète (rare), qui pousse surtout sur les flancs du mont Dictos, et qui a la propriété d'aider à extraire le fer d'une flèche de la blessure, même lorsque la flèche y est très enfoncée. Les chèvres de Crète elles-mêmes broutent cette plante pour se soigner lorsqu'elles sont blessées par des chasseurs. Vers la fin de l'âge héroïque, cette herbe est emportée par les guérisseurs troyens et est utilisée pour soigner Énée pendant les guerres qu'il mène dans le Latium (elles sont relatées dans la seconde moitié de l'*Énéide*).

Dracontios ou serpenteaire. Rare. Cette plante à larges feuilles produit des graines dont l'aspect fait penser à des yeux de dragon. Elle est toujours malfaisante. Il ne faut pas en manger (poison de VIRulence 12) mais elle peut servir à confectionner des talismans pour faire passer la migraine ou rendre la vue plus perçante.

Erynguios ou gorgonios. Commun. Cette plante d'un vert pâle de vieux bronze, aux feuilles dentelées et aux petites fleurs d'un jaune sombre (correspondant au panicaut) peut être absorbée en tisane avec quelques autres ingrédients simples dont le miel, pour soigner divers maux bénins comme les coliques. Portée en talisman, elle repousse les *daimônes*.

Grenade. Rare en Europe, inhabituelle ailleurs dans le monde. Issue d'un arbre qui ne pousse pas en Europe mais un peu partout en Libye, en Asie et dans le Caucase, la grenade est un fruit rouge et délicieux. Dans les pays d'Asie et de Libye, c'est un aliment apprécié par les pharaons et la noblesse. En Grèce, c'est un fruit rare associé à l'amour et à la beauté ; en offrir à quelqu'un peut être un signe d'amour.

Hellébore. Inhabituelle. L'hellébore est une plante utilisée par les guérisseurs et les magiciennes comme remède de dernier recours pour soigner les crises de folie. On peut la trouver dans la cité d'Anticyra. Une personne particulièrement érudite saura qu'il existe trois cités appelées Anticyra : l'une est en Phthiotide, et c'est là qu'on trouve la meilleure qualité d'hellébore ; une autre est en Phocide, et c'est là qu'on peut acheter les meilleurs remèdes préparés à partir de la plante ; une troisième est en Locride et ne fournit que des herbes et des plantes de piètre qualité. Il existe en outre deux sortes d'hellébore, distingués par la couleur de la racine : la blanche et la noire. Toutes les deux soignent la folie. La blanche fait tousser, cracher et vomir ; la noire provoque des flux de ventre et des coliques violentes. Toutes deux sont dangereuses pour les personnes de faible constitution, ce qui explique qu'on n'y ait recours que dans les cas graves.

En termes de jeu, si une personne tente de se soigner avec de l'hellébore, elle doit réussir un jet de *vigueur* Très difficile (-4) pour résister aux effets secondaires du *pharmakon*. En cas de réussite, elle résiste et est complètement soignée en 4 ou 5 jours (mais reste incapable de se lever pendant cette durée). En cas d'échec, elle perd la moitié de ses points de vie et sombre dans l'inconscience pour 1d6+1 jours, et devra retenter le jet ensuite. Si l'hellébore est de qualité ou si le remède est particulièrement bien préparé, le jet est seulement Difficile (-2). Si le remède est de piètre qualité, le jet est Impossible (-6), ce qui peut devenir périlleux.

Hippomane. Rare. Cette herbe, qui pousse en Arcadie, a la propriété d'exciter sexuellement les chevaux, en particulier les juments et les pouliches¹²³. Elle entre dans la composition de philtres d'amour et plus généralement d'aphrodisiaques.

Kiki. Commun en Égypte, rare ailleurs. Le kiki est un arbrisseau à feuilles dentelées et à fleurs rouges qui pousse en Grèce à l'état sauvage et est cultivé en Égypte (son nom actuel est le ricin). Il produit de petits fruits hérissés de pointes, roses ou verts, et malodorants. Le kiki est aussi le nom de l'huile de ricin que les Égyptiens qui vivent dans les marais au bord du Nil préparent à partir de ces fruits qu'ils concassent et pressent (ou font parfois torréfier et bouillir). L'huile ainsi obtenue sert à l'éclairage¹²⁴. Préparée un peu différemment par une magicienne, elle peut servir à confectionner un poison assez redoutable (jet de *vigueur* Très difficile (-4) pour résister, sinon perte de 4 points de vitalité), car la ricine est une toxine très allergène voire dangereuse ; mais cela suppose de trouver un moyen de dissimuler la mauvaise odeur du produit.

Lôtos. Rarissime, sauf au pays des Lotophages où il est commun. Le lôtos est un fruit doux comme le miel, excellent à manger. Il apaise les souffrances physiques et psychologiques et procure une intense sensation de bien-être... Mais, dès la première fois qu'on en consomme, il provoque une dépendance et use la volonté de qui en mange. La personne oublie ses projets et dédaigne ses goûts et ses envies précédentes : elle ne pense plus qu'à se prélasser et à manger du lôtos. Le sevrage est possible en privant complètement et définitivement la personne de toute consommation de lotos, mais il se fait au prix d'une grande souffrance psychologique. En termes de règles, tous les jets d'actions du personnage en sevrage sont Difficiles (-2). Le peuple des Lotophages, qui vit quelque part à l'ouest de la Grèce, a pour coutume de consommer du lôtos

¹²³ Mentionné par Théocrite, *Idylle* II, 48.

¹²⁴ Hérodote, *Enquête*, II, 94.

quotidiennement ; c'est un peuple pacifique, mais dangereux pour les marins qui voudraient rentrer chez eux. Ulysse doit ramener de force au navire et attacher aux bancs de nage ceux de ses compagnons qui ont goûté au fruit¹²⁵. Le lôtos peut servir à confectionner des drogues apportant l'oubli.

Molu. Rarissime. Cette herbe (dont c'est ici le nom dans la langue des dieux) a l'aspect d'une fleur couleur de lait pur, mais elle se prolonge par une racine noire. Il est extrêmement difficile de l'extraire du sol sans lui faire perdre ses propriétés magiques (jet d'*agilité* Impossible (-6) à réussir, sinon la personne se rendra compte, peut-être à ses dépens, que la plante ne fait aucun effet). Porté en talisman, le *molu* protège contre les effets de tout sortilège. Il est possible que les effets protecteurs de la plante se dissipent au bout d'un certain temps. Hermès fait cadeau d'une pousse de *molu* à Ulysse pour lui permettre d'échapper à la magie de Circé¹²⁶.

Nectar. Introuvable. Le nectar est une nourriture semi-liquide et semi-solide de couleur pourpre, qui fait partie de la nourriture réservée aux divinités, de même que l'ambrosie. Elles le boivent dans des cratères comme du vin. Introuvable parmi les mortels, elle ne se rencontre que dans les demeures permanentes des divinités (sur l'Olympe, aux Enfers, dans les palais marins de Poséidon et dans les autres demeures divines, comme l'île de Calypso, par exemple). On ignore son origine et la manière dont il est préparé, mais il est probable que ses ingrédients ne se trouvent qu'au-delà de l'Océan et il est possible qu'il soit confectionné directement sur l'Olympe par des nymphes ou des servantes de bronze d'Héphaïstos.

Nécya. Rare. Plante utilisée régulièrement par les nécromanciens dans leurs rites d'évocations des ombres.

Papyrus. Commun en Égypte, rare ailleurs. Cette plante semblable à un long roseau pousse le long du Nil. Les Égyptiens en font de multiples usages. Sa partie inférieure est comestible et nourrissante si on la cuit à l'étouffée, à four très chaud. La partie supérieure, solide, est utilisée pour l'artisanat : on en fait des chaussures, on en tresse des cordes, on en superpose des couches pour fabriquer les voiles des navires et aussi pour confectionner un équivalent de l'actuel papier¹²⁷. Les Grecs ignorent encore totalement l'usage du papyrus comme support d'écriture, mais peut-être que des PJ astucieux auront l'idée de répandre cet usage en Grèce à l'issue d'un voyage attentif.

Péone ou pivoine (ou encore glukucidè). Commune. Selon les mythes, la plante aurait été découverte par le héros Péon ou par le dieu Païan (qui n'est peut-être qu'Apollon sous un autre nom). Selon la façon dont on la prépare avec d'autres ingrédients, elle peut aider une femme à tomber enceinte ou au contraire l'en empêcher, ou encore faciliter un accouchement pénible.

Phrynè ou grenouillette. Fréquente. Cette plante est utilisée pour soigner diverses maladies et problèmes affectant la peau.

Prométhéion. Rarissime. Herbe née du sang de Prométhée répandu par l'aigle sur les flancs du mont Caucase où est enchaîné le Titan. Elle ressemble à du safran et sa racine, une fois coupée, ressemble à de la chair blessée. Sa cueillette pour un usage magique doit se faire dans des conditions précises : la magicienne doit au préalable invoquer sept fois Hécate sous son nom de

¹²⁵ Mentionné dans l'Odyssée, IX, 91-99.

¹²⁶ Mentionné dans l'Odyssée, X, 302-306.

¹²⁷ Hérodote, Enquête, II, 92 (y compris la recette).

Brimô, puis se baigner sept fois dans des eaux jamais tarées. Elle peut alors se vêtir d'un vêtement sombre et attendre l'heure la plus noire de la nuit pour cueillir l'herbe, en presser le suc, qui est noir, et le recueillir dans un coquillage de la mer Caspienne ou du fleuve Océan. La plante permet de préparer un onguent de puissance temporaire (voyez les mixtures de magie des plantes). Mentionnée par Apollonios de Rhodes.

Psyllios. Fréquent. Cette plante (équivalent du plantain) est notamment employée par les médecins pour soigner les brûlures.

Skilla (ou scille maritime, ou urginée maritime, ou oignon de mer). Fréquent. Plante à bulbe produisant de hautes et larges feuilles et des fleurs blanches très serrées, qui pousse un peu partout sur les côtes de la mer de Libye (la Méditerranée). Elle a des propriétés purifiantes : elle permet notamment de repousser les loups, mais aussi d'éloigner les mauvais esprits. On peut aussi s'en servir pour confectionner des poisons assez virulents (jet de *vigueur* Très difficile (-4) ou Impossible (-6) sinon perte des trois quarts des points de vitalité, arrondis au supérieur).

Smilax. Rare. Portée sur la tête ou à la ceinture, cette plante soigne les règles douloureuses ou les accouchements douloureux. Mais elle peut aussi servir à préparer des mixtures qui provoquent une hémorragie (et agissent donc *de facto* comme des poisons).

Vigne blanche. Fréquente. Réputée auprès des médecins et des mages pour la préparation de nombreux remèdes. Parfois utilisée pour traiter la maladie sacrée.

Xiphios. Commun. Cette fleur (équivalent du glaïeul) possède une racine en deux parties. La racine supérieure, bue en tisane, est un aphrodisiaque ; la racine inférieure, au contraire, rend impuissant pour quelques jours.

Pierres et substances remarquables

La fréquence d'une pierre ou autre substance est indiquée sur l'échelle suivante : commune, fréquente, rare, rarissime. La difficulté d'un jet de dés pour trouver la plante est laissée à la discrétion du MJ selon les circonstances de l'histoire.

Adamant (ou « adamas »). Rarissime. L'adamant est un métal créé par Gaia aux débuts du monde pour forger la serpe qui servit à Cronos pour trancher les parties génitales d'Ouranos¹²⁸. C'est le métal le plus résistant du cosmos : rien ne peut l'altérer. Il semble de ce fait que seule une divinité soit capable de le modeler et de le forger. Il n'a pratiquement jamais été utilisé pour forger l'équipement des héros, sauf pour le bouclier d'Héraclès. La nature exacte et l'aspect de l'adamant sont très mal connus et les personnages en rencontreront des descriptions contradictoires : les uns disent qu'il s'agit d'une variété d'acier d'aspect gris-blanc, d'autres qu'il s'agit d'un alliage comportant une part d'or mais de couleur noire, tandis que d'autres encore affirment qu'il s'agit du diamant ou encore d'une pierre précieuse, par exemple l'hématite. Autant dire que même si les personnages ont la chance d'en voir, il ne sera pas aisé à reconnaître.

Aétite ou « pierre des aigles ». Fréquente. Cette pierre se trouve dans les aires des aigles. Il en existe de deux types : les pierres femelles, blanches et petite, à l'intérieur friable ; et les pierres mâles, plus dures, qui contiennent une seconde pierre plus petite et encore plus dure. Il en existe certainement des variantes selon les régions habitées par les aigles. Une aétite suspendue sur une femme ou sur la femelle d'un animal pendant la grossesse empêche l'avortement. Attention : si on retire la pierre trop tôt avant le terme de la grossesse, cela provoque une fausse couche et la perte de l'organe matriciel interne lui-même... Mais si l'on ne retire pas la pierre, cela bloque l'accouchement. Une telle pierre peut intéresser les sages-femmes, les gens pratiquant la magie et naturellement les gens qu'elle peut aider dans leurs complots. (Mentionné par Roger Caillois, « Des pierres de l'Antiquité classique », dans *Pierres*.)

Aimants. Fréquents. Les aimants sont des pierres extrêmement étranges. Elles attirent, et sont attirées par, le fer. Certaines sont capables de transmettre temporairement leurs propriétés d'attraction aux morceaux de fer dont on les a approchées. Les aimants les plus fréquents sont les « pierres de Magnésie » car on les trouve à Magnésie du Méandre, en Lydie : ce sont des pierres blanches qui ont une assez faible capacité d'attraction. Plus au nord, en Troade (la région de Troie), on trouve des aimants noirs dotés d'une capacité d'attraction légèrement supérieure. En Éthiopie, il existe des aimants de couleur bleue beaucoup plus puissants, mais leur origine lointaine les rend rarissimes ; ils valent leur poids en argent. (Mentionné par Roger Caillois, « Des pierres de l'Antiquité classique », dans *Pierres*.)

Ambre jaune. Rare. Au moment de la chute de Phaéton, après son vol tragique sur le char d'Hélios, des nymphes ont pleuré sa mort et dans leurs larmes apparaît l'ambre jaune. C'est une matière précieuse, rare en Europe, qui devient bientôt très prisée par les gens riches. (Histoire relatée par Ovide, *Les Métamorphoses*.)

¹²⁸ Hésiode, *Théogonie*, vers 161.

Bétyles. Rarissimes. Les bétyles sont des pierres en provenance du ciel et capables de se déplacer dans les airs, où elles avancent entourées d'un globe de feu. Elles reçoivent des cultes dans certains villages de plusieurs régions comme l'Arcadie, l'Achaïe et la Béotie. (Mentionné par Roger Caillois, « Des pierres de l'Antiquité classique », dans *Pierres*.)

Bile de hyène. Rare. On dit que la bile de hyène rend la vue plus perçante. (Mentionné par Galien, Pline l'Ancien, Timothée de Gaza.)

Cryphios. Rare. Cette pierre ne se trouve que sur le mont Ida¹²⁹. Elle est invisible pendant la plus grande partie de l'année, mais devient visible pendant la cérémonie des mystères des dieux que l'on célèbre sur la montagne une fois par an. Inutile de préciser qu'un personnage qui aurait besoin d'une telle pierre pour un sortilège n'aurait pas d'autre solution que de tenter de s'en emparer pendant la célébration des mystères, ou de demander à quelqu'un qui y participerait de le faire pour son compte ; dans les deux cas, un tel acte ne serait pas exactement la chose la mieux vue des participants à la cérémonie, ni d'ailleurs des dieux. (Mentionné par Roger Caillois, « Des pierres de l'Antiquité classique », dans *Pierres*.)

Dent de chien enragé. Rare. Une dent de chien enragé, apposée sur une morsure de chien enragé, permet d'en annuler les effets, c'est-à-dire de guérir la rage chez un humain ou un animal. (Mentionné par Timothée de Gaza.)

Diphye ou « pierre à double nature ». Rare. Il s'agit d'une pierre blanche et noire traversée en son milieu par une bande qui sépare les deux couleurs. La pierre est sexuée : elle est hermaphrodite. Elle peut intéresser les magiciens pour des sortilèges d'altération ou de changement de sexe. (Mentionné par Roger Caillois, « Des pierres de l'Antiquité classique », dans *Pierres*.)

Hippomane ou « folie des chevaux ». Commune. L'hippomane est une sorte de gros galet de matière organique assez solide rejeté par les juments en même temps que leur poulain. Les savants disent qu'il s'agit d'une excroissance de chair présente sur le front du poulain dans le ventre de la jument et que la mère enlève en léchant son petit juste après la naissance. On prête à l'hippomane des propriétés excitantes pour les juments et aphrodisiaques chez les humains. Voyez aussi la plante dotée de propriétés semblables dans le chapitre sur les plantes remarquables. (Mentionné par Aristote et divers autres auteurs.)

Orichalque. Rarissime. L'orichalque est un métal magnifique, qui brille d'un éclat de feu, et qu'on ne trouve pas du tout en Grèce. Il est parfois utilisé par Héphestos pour certaines de ses réalisations, bijoux (les boucles d'oreille d'Aphrodite dans l'*Hymne homérique* consacré à cette déesse) ou armes (le bouclier d'Héraclès dans *Le Bouclier* du Pseudo-Hésiode, 122). La plupart des gens pensent qu'il s'agit d'un métal purement divin qui n'existe pas du tout sur terre. En réalité, il existe dans un seul endroit du monde : l'Atlantide, où c'est un métal précieux supérieur au bronze et à l'étain mais un peu moins précieux que l'or, qui sert à orner le rempart de l'acropole dans la cité d'Atlantis (du moins à en croire Platon dans le *Critias*).

Pantarbe. Rare. La pantarbe est une pierre aux couleurs chaudes et chatoyantes proches de celles de l'ambre. Elle a la propriété d'être insensible aux flammes et de rendre insensible aux flammes tout être vivant qui en porte sur lui. Un anneau doté d'une gemme en pantarbe permet

¹²⁹ Est-ce le mont Ida de Crète ou celui de Troade ? Ce n'est pas précisé : ce sera aux personnages de le déterminer...

ainsi de marcher sans dommage parmi les flammes ou sur des braises. Que l'anneau soit retiré, en revanche, et l'on sera instantanément brûlé. (Mentionné par Héliodore, *Éthiopiennes*, VIII.)

Pierre carnivore d'Assos. Rare. Cette pierre se trouve dans un gisement unique situé près de la cité d'Assos, en Troade, en Asie Mineure. Elle se fend par feuilles lorsqu'on l'attaque au burin. On a observé que les cadavres enfermés dans des sarcophages faits de cette pierre ont entièrement disparu après quarante jours, à l'exception de leurs dents, qui restent seules. Les vêtements, les chaussures, les miroirs et les brosses enterrés avec les défunts ne sont pas dévorés mais pétrifiés. On frémit à l'idée du sort que subiraient des voyageurs ou des mineurs qui seraient contraints à un séjour prolongé entre les parois d'un gisement d'une telle pierre. (Mentionné par Roger Caillois, « Des pierres de l'Antiquité classique », dans *Pierres*.)

Théamède. Rarissime. Cette pierre se trouve en Éthiopie et a la capacité de repousser le fer. C'est donc une sorte d'anti-aimant, beaucoup moins recherché que les pierres de Magnésie, mais possiblement utile pour des tours de passe-passe ou des mécanismes. (Mentionné par Roger Caillois, « Des pierres de l'Antiquité classique », dans *Pierres*.)

Peuples lointains ou merveilleux

Voici les présentations des peuples lointains ou merveilleux les plus fameux de la mythologie grecque. Beaucoup sont des peuples non humains, bien qu'humanoïdes. Certains sont franchement gigantesques. Même s'il était indispensable de formuler quelques généralités, gardez en tête que chacun de ces peuples est composé d'une multitude d'individus qui ont chacun leur personnalité, leurs motivations et leur façon de réagir. De plus, il s'agit ici d'êtres doués de conscience et d'intelligence, pas de simples cibles mouvantes.

Certains êtres décrits ici sont franchement gigantesques et les héros seraient bien présomptueux de s'imaginer capables d'en vaincre ne serait-ce qu'un au combat. Rappelez-vous que dans l'*Odyssée*, Ulysse, qui n'a pourtant pas à rougir de ses talents de combattant pendant la guerre de Troie, ne peut que fuir devant les Lestrygons et doit recourir à la ruse pour échapper à un seul Cyclope. Je vous conseille de rester dans cet esprit pour vos aventures : c'est plus contraignant pour les héros, mais plus intéressant qu'une simple série de combats.

Les êtres merveilleux les plus puissants dont les caractéristiques soient données ici sont les Géants. Les êtres plus puissants encore, comme les Hécatonchires, sont de quasi-divinités et cela n'aurait aucun sens de leur donner des caractéristiques, pas plus que de donner celles de Zeus ou d'Athéna : vous ne les trouverez donc pas ici.

Amazones, guerrières héroïques

Les Amazones (du grec *a*, suffixe privatif, et *mazôn*, « sein¹³⁰ ») sont un peuple uniquement composé de femmes qui vit dans plusieurs régions d'Asie, l'une située sur la rive sud du Pont-Euxin autour des Monts Amazoniens, l'autre *grosso modo* autour du Caucase (non loin des contrées habitées par les farouches Scythes). Les Amazones ont la particularité d'être gouvernées par une matriarchie : leurs souverains sont uniquement des reines et, dans leur société, ce sont les femmes qui remplissent la plupart des tâches que les Grecs considèrent comme destinées habituellement aux hommes, qu'il s'agisse de la guerre, de la chasse, de la politique ou de tous les travaux physiques ou intellectuels.

Dans la société amazone, les enfants de sexe mâle sont tués à la naissance. Les Amazones sont reconnaissables au premier coup d'œil du fait qu'elles s'habillent de justaucorps rayés et de bonnets à la phrygienne (comme les Troyens qui comptent parmi leurs alliés), ou parfois de tuniques courtes, mais aussi au fait qu'elles ont pour coutume de se couper un sein afin de manier plus aisément les armes. Le sein coupé peut être le gauche ou le droit, selon que l'Amazone est droitrière ou gauchère ; le rite de mastectomie marque l'accession à l'âge adulte et au statut de guerrière. Les Amazones ont des relations sexuelles et/ou sentimentales avec des hommes au cours de leurs voyages et elles en violent lors de leurs guerres, pillages et autres razzias. Quelle que soit leur nature, ces relations ne débouchent jamais sur un mariage et seules les enfants de sexe féminin issus de ces unions peuvent survivre. Aucune Amazone ne serait capable de renoncer à son mode de vie, dans quelque contexte que ce soit : elles tiennent plus que tout à leur indépendance.

Les Amazones sont de farouches guerrières respectées de tous, y compris des Grecs, avec lesquels elles entrent régulièrement en conflit. Leurs armes de prédilection sont la hache au corps à corps et l'arc à distance, mais elles savent aussi manier épées, lances et javelots. Contrairement

¹³⁰ C'est une étymologie populaire antique qui ne satisfait pas les linguistes aujourd'hui, mais ça rend bien.

aux Grecs mais à l'instar d'autres peuples barbares comme les Scythes, les Amazones utilisent les chevaux comme montures de combat et sont même des cavalières expertes.

Au cours de l'âge héroïque, les Amazones croisent et affrontent plusieurs héros. Héraclès parvient à voler la ceinture de la reine Hippolyte. Plus tard, elles tentent d'envahir l'Attique et Athènes pendant le règne de Thésée, qui finit par les repousser à la tête de l'armée athénienne après des combats sans merci jusque sur l'Acropole. Au cours de la guerre de Troie, les Amazones viennent combattre au côté des Troyens après la mort d'Hector et leur reine d'alors, Penthésilée, tuée par Achille. Les quelques survivantes parmi les troupes engagées à Troie regagnent leur pays après la chute de la ville.

En termes de jeu, les Amazones ont des caractéristiques d'humaines.

Androgynes, humains doubles

Bien après la fin de l'âge héroïque, Aristophane, au cours d'un banquet à Athènes, raconte le mythe des Androgynes, qui étaient les premiers humains¹³¹. À leur création, longtemps avant le déluge de Deucalion et le début de l'âge héroïque, les humains n'avaient pas l'aspect qu'ils ont désormais. Imaginez deux humains, placez-les dos à dos et soudez-les par le dos : vous aurez une idée de l'aspect des Androgynes. Ils avaient quatre jambes et autant de bras, deux têtes et deux organes sexuels. Certains Androgynes étaient deux fois mâles, d'autres deux fois femelles, d'autres possédaient les deux sexes. Avec de tels organismes, ils étaient plus grands, plus forts, plus intelligents et plus habiles que les humains qui vinrent ensuite. Ils finirent par céder à l'orgueil et à la démesure, et les dieux, pour éviter le pire, décidèrent de les affaiblir en les scindant chacun en deux et en déplaçant les organes sexuels des moitiés ainsi obtenues vers le devant du corps. C'est ainsi que les humains prirent leur aspect actuel et cela explique que nous n'ayons rien du tout dans le dos.

D'après le mythe, tous les Androgynes subirent ce traitement. Mais il est possible que, comme cela arrive souvent dans les mythes, l'un d'entre eux ou une poignée d'entre eux ait échappé au châtement pour une raison ou pour une autre, soit parce qu'ils étaient plus sages et humbles que la plupart de la population, soit parce qu'ils vivaient dans un endroit très reculé. C'est à vous de décider si les personnages joueurs pourraient en rencontrer au cours de leurs voyages dans des pays lointains. S'ils existent encore, ces Androgynes sont à n'en pas douter les dépositaires d'un savoir immémorial, oublié depuis longtemps par la plupart des hommes (peut-être des secrets oubliés par les Égyptiens eux-mêmes).

Quelle serait leur réaction en rencontrant les héros ? Peut-être seraient-ils devenus sages et pieux avec le temps, auquel cas ils seraient une source précieuse de conseils et d'informations sur un passé extrêmement lointain. Ils pourraient aussi, en cas de péril majeur, fournir des alliés de poids dans une lutte pour sauver la Grèce ou le cosmos entier. Peut-être quelques-uns, en revanche, seraient-ils tentés de nouveau par l'élan d'ambition et d'orgueil qui a déjà causé leur perte une fois. Zeus avait envisagé, au cas où les humains persisteraient dans leur outrecuidance, de diviser une nouvelle fois en deux le corps humain, de façon à ne laisser à chaque individu d'un bras et une jambe, et seulement la moitié de tout ce qu'il possède encore. Espérons qu'un tel châtement ne sera jamais nécessaire, ou que des héros pieux et diplomates sauront en détourner les dieux...

FOR 4d6+12 (26-27)	INT 4d6+12 (26-27)

¹³¹ Ce récit est relaté par Platon dans *Le Banquet*, où le récit est relaté par le personnage d'Aristophane. Il ne s'agit pas d'un mythe grec à proprement parler mais d'une invention de Platon, inconnue ailleurs dans la littérature grecque. Cependant, ce récit, très connu et qui a donné lieu à une postérité abondante après l'Antiquité, constitue une source d'inspiration intéressante pour des aventures. C'est pourquoi il m'a paru intéressant d'inclure la possibilité de l'utiliser dans ce jeu.

CON 4d6+12 (26-27) TAI 4d6+12 (26-27) APP 4d6+12 (26-27)	POU 4d6+12 (26-27) DEX 4d6+12 (26-27)

Mouvement : 16.

Points de vie moyens : 26.

Bonus aux dommages : +6.

Compétences : Athlétisme 70%, Chercher 70%, Connaissance de la nature 60%, Connaissance des peuples 40%, Discrétion 30%, Esquiver 50%, Mythes 90%, Vigilance 70%.

Combat : Bagarre 60% (2d6+bonus aux dommages), Armes de mêlée 65%, Armes d'hast 55%, Armes de tir 40%.

Les Androgynes ne pratiquaient pas la magie, sauf via des Exploits d'arts et d'artisanat.

Êtres doubles : les Androgynes ont davantage de membres que des humains. Ils ont donc droit à davantage d'actions en combat. Un Androgyne peut agir trois fois par round. S'il tire avec deux armes de tir (par exemple deux arcs, chacun occupant deux mains), chaque arme peut tirer deux fois par round.

Arimaspes, humains à un seul œil

Les Arimaspes sont un peuple peu nombreux qui vit dans les terres lointaines et rocailleuses à l'extrême Nord de l'Europe. Ce sont des êtres humains comme ceux du reste du monde, à cela près qu'ils ne possèdent naturellement qu'un seul œil, placé au milieu du front, au lieu de deux. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, ils n'ont aucune parenté avec les Cyclopes. Les Arimaspes sont de mœurs relativement civilisées, bien que rudes, à l'image de la vie qu'ils mènent dans cette contrée peu fertile. Ils doivent régulièrement affronter les griffons pour pouvoir exploiter les gisements d'or uniques qui se trouvent dans cette partie du monde, mais l'or ainsi conquis leur permet de commercer avec les marchands provenant du sud et obtenir ainsi les ressources que leur région natale ne leur fournit pas. Naturellement, les Arimaspes ne refuseraient pas l'aide de qui se proposerait de s'allier à eux dans cette lutte, et seraient même prêts à payer luxueusement de tels services. Mais on ignore au juste pourquoi les griffons sont à ce point attachés à cet or. Peut-être n'est-ce que de l'avarice de leur part, mais peut-être y a-t-il une autre raison (par exemple, cet or pourrait être celui-là même utilisé par les dieux pour leurs propres besoins : ils ne verraient pas d'un bon œil que l'on massacre les gardiens postés là pour exploiter les gisements à fond au lieu de se contenter d'en prendre une petite partie).

Les Arimaspes ont les mêmes caractéristiques que des humains. Ils ont une mauvaise vision en relief, mais sont si habitués à exercer leur seul œil que cela n'a pas d'impact en termes de règles.

Cyclopes, ou Yeux-Ronds

Les Cyclopes sont des humanoïdes géants qui, une fois adultes, mesurent plus de trois fois la taille d'un humain. Leur nom signifie « œil rond », en référence à leur trait physique distinctif : un œil unique, placé au milieu du front. La vigueur et la résistance des Cyclopes sont à l'aune de leur taille énorme et en font des forces de la nature, capables d'arracher des pins ou de lancer d'énormes pierres.

Contrairement à ce qu'on raconte souvent, les Cyclopes sont loin d'être tous des sauvages ou des anthropophages. Certes, les premiers nés des Cyclopes ont grandi au beau milieu des luttes entre divinités et Titans pour la souveraineté cosmique, et en ont gardé une culture qui valorise le combat, la force physique et tout ce qui tourne autour de la guerre ; mais bien du temps s'est écoulé depuis. Des Cyclopes sont allés vivre dans plusieurs endroits du cosmos et ont développé des cultures variées.

Les Cyclopes les plus nombreux, les plus anciens et les plus vigoureux vivent sous la terre, dans les forges d'Héphaïstos qui se trouvent sous la Trinacrie (la Sicile). Ils y perpétuent la culture immémoriale des Cyclopes forgerons, qu'Héphaïstos a pris sous sa tutelle. Non contents d'être doués d'une force formidable, ce sont des artisans de génie à qui l'on doit toute une partie des objets, armes, équipements et sculptures divines employés sur l'Olympe ou donnés en présents aux dieux (quelques-uns parmi les moins puissants de ces objets sont parvenus, à titre de cadeaux divins, jusque dans les mains de rois humains, où ils sont transmis de génération en génération au sein des dynasties). En raison des goûts d'Héphaïstos, ce sont les Cyclopes qui se chargent de forger les armes offensives, tandis que le dieu se réserve les armes défensives, armures et boucliers, où il peut exercer à plein ses talents pour la décoration. Héphaïstos dispose d'autres forges : son autre lieu d'activité principal sur terre se trouve sous l'île de Lemnos, où travaillent d'autres Cyclopes, moins nombreux mais tout aussi doués.

À la surface de la terre, les Cyclopes sont extrêmement rares. Le seul endroit où des humains peuvent les rencontrer est la Trinacrie, où vivent deux petites communautés. L'une se trouve en Trinacrie même, et réside dans les grottes, les bois et les pâturages des flancs des montagnes le long de la côte. Ces Cyclopes sont les plus « civilisés » de tous aux yeux des mortels. Certes, ils ne pratiquent pas l'agriculture, ignorent tout de la navigation, n'ont jamais bu de vin et n'ont aucune forme de gouvernement (chacun est maître chez soi). Mais ils maîtrisent le feu, élèvent des moutons et des chèvres qu'ils font paître ou logent dans des étables, font du fromage, ont le sens de l'hospitalité, respectent les usages des peuples grecs, craignent les dieux, pratiquent la divination et divers arts (dont la musique et le chant). C'est de cette communauté que proviennent les sages, les devins et les bergers poètes du peuple des Cyclopes.

Mais le marin qui désire rendre visite à ces Cyclopes doit prendre garde à ne pas se tromper, car au sud, à peu de distance de cette île, se trouve une autre île qui lui ressemble beaucoup : l'île Petite. C'est une île en grande partie couverte de forêts et peuplée d'un nombre considérable de chèvres. Quelques autres Cyclopes vivent là en élevant chèvres et moutons, et ce sont des rustres en comparaison des autres. Ils n'ont aucune religion et la morale leur est une notion assez vague. Les dieux les laissent vivre en reconnaissance des services passés rendus par leur peuple et parce qu'ils ne quittent jamais l'île. C'est ici qu'Ulysse s'égare dans l'Odyssée et qu'il rencontre le détestable Polyphème.

Les Cyclopes restent très peu nombreux, au point que, lorsqu'Apollon foudroya ceux qui travaillaient dans les forges d'Héphaïstos afin de venger la mort d'Asclépios, beaucoup de gens crurent que les Cyclopes étaient désormais éteints ; en réalité, il en restait quelques-uns, et leur peuple a survécu. On n'a jamais vu de Cyclope femelle, mais il semble qu'il en existe. Les Cyclopes mâles ont aussi parfois des liaisons avec des nymphes, qui ne sont pas toujours insensibles au charme des plus doux d'entre eux.

FOR 3d6+24 (34)	INT 2d6+6 (13)
CON 2d6+18 (25)	POU 2d6+6 (13)
TAI 6d6+26 (47)	DEX 2d6+4 (11)
APP 2d6+2 (8-9)	

Mouvement : 10.

Bonus aux dommages moyen : +6.

Points de vie moyens : 40.

Armure naturelle : 3 (peau épaisse).

Compétences : Artisanat : métallurgie 75% (pour les Cyclopes forgerons, les autres ont 40%), Athlétisme 60%, Chercher 50%, Discrétion 30%, Esquiver 35%, Mythes 60%, Vigilance 40%.

Combat : selon les cas :

- soit une Arme improvisée (rocher, arbre) 60% (3d6+Bonus aux dommages) ou à distance 40% (3d6+3).

- soit des instruments de forgeron du type Marteau 80% (4d6+Bonus aux dommages).

Confronté à quelqu'un de beaucoup plus petit que lui (faisant moins de la moitié de sa TAI), un Cyclope peut tenter de s'en emparer avec les mains pour le presser entre ses doigts, le lancer ou simplement le poser plus loin. Dans ce cas, le personnage saisi peut résister en tentant une confrontation de FOR contre la FOR du Cyclope. Pour soulever un objet, le Cyclope oppose sa FOR à la TAI de l'objet.

Géants, guerriers cosmiques

Les Géants sont des êtres véritablement énormes, assez grands et assez forts pour lancer des arbres dans le ciel ou encore pour empiler des montagnes (en s'y prenant à plusieurs). Ils ont été engendrés par Gaïa, la Terre, quand elle reçut le sperme émis par le sexe coupé d'Ouranos lorsqu'il fut castré par son fils Cronos peu après la naissance du monde. Les Géants ne sont pas très nombreux, peut-être pas plus de vingt ou trente, mais ils représentent une menace assez formidable pour menacer les dieux eux-mêmes. Ils n'ont pas tous la même apparence. Certains sont entièrement humanoïdes tandis que d'autres n'ont d'humanoïde que la moitié supérieure du corps et possèdent en dessous une ou plusieurs queues de serpents écaillées¹³². Ils sont musculeux, poilus et portent des barbes broussailleuses, jamais coupées. Ils ne connaissent pas la civilisation, mais sont voués au combat et aux querelles par nature. Certains sont nés armés et cuirassés comme des hoplites grecs, tandis que d'autres n'ont pas d'armure et utilisent des armes improvisées (rochers, arbres parfois changés en brandons enflammés).



Ils sont musculeux, poilus et portent des barbes broussailleuses, jamais coupées. Ils ne connaissent pas la civilisation, mais sont voués au combat et aux querelles par nature. Certains sont nés armés et cuirassés comme des hoplites grecs, tandis que d'autres n'ont pas d'armure et utilisent des armes improvisées (rochers, arbres parfois changés en brandons enflammés).

Au début de l'âge héroïque, les Géants sont tous en vie, mais aucun mortel n'en voit jamais : sans doute vivent-ils très loin de la Grèce, aux confins du monde, dans des contrées inhabitées¹³³. Ils craignent et haïssent les dieux de l'Olympe, qui ont vaincu leurs frères les Titans au cours de la Titanomachie, avant l'apparition de l'humanité. Les principaux Géants connus sont Agrios, Astyoneus, Clytios, Encelade, Éphialtès, Eurymédon (leur roi selon l'Odyssée), Eurytos, Gration, Hippolytos, Mimas, Polybotès, Porphyryon et Thoas.

C'est du temps d'Héraclès qu'a lieu la Gigantomachie qui oppose les Géants aux dieux de l'Olympe et qui est l'un des plus terribles événements de l'âge héroïque. Elle se déclenche lorsque le Géant Astyoneus mène une troupe de Géants en direction du monde civilisé et, en cours de

¹³² Je réunis ici côte à côte deux variantes concurrentes, mais après tout pas incompatibles, sur l'apparence des Géants.

¹³³ Les sources antiques ne disent rien sur l'habitat naturel des Géants avant la Gigantomachie. J'invente ce détail afin d'éviter que des Géants ne se promènent constamment en Grèce ou dans d'autres pays civilisés alors que les mythes ne les font pas intervenir du tout en dehors de la Gigantomachie.

route, s'approprié les troupeaux d'Hélios qui se trouvent sur une île très loin à l'Ouest de la Grèce. Par la suite, les Géants envahissent la Grèce et se dirigent à l'assaut du mont Olympe, en Thessalie. Les dieux et les déesses affrontent les Géants, mais une prophétie indique qu'ils ne peuvent pas les vaincre sans l'aide d'un mortel. Dans la « vraie » mythologie grecque, c'est à Héraclès que revient ce périlleux honneur.

Les combats de la Gigantomachie ont lieu dans plusieurs endroits du monde, notamment Phlégra (ou Pélle) en Thrace, mais aussi en Crète et près des Champs Phlégréens en Italie¹³⁴. Les dieux tuent de nombreux Géants, de même qu'Héraclès, aidé par les flèches empoisonnées à l'aide du venin de l'hydre de Lerne. Pour les Géants les plus forts, les dieux ne les tuent pas mais parviennent à les mettre hors de combat en leur lançant dessus des îles ou de hautes montagnes sous lesquelles ils sont écrasés et ensevelis pour l'éternité.

Vus par un mortel, de tels affrontements cosmiques sont aussi terrifiants que déroutants, car les dieux ne se laissent pas voir par les mortels, même pendant ces batailles : ils sont enveloppés d'épaisses nuées orageuses ou rougeoyantes à l'intérieur desquelles résonnent les coups puissants portés à leurs adversaires¹³⁵. La vue d'un tel affrontement peut suffire à laisser un spectateur humain dans un état de stupeur et de prostration pour plusieurs jours ou semaines.

Il existe d'autres Géants aux origines différentes, issus d'unions entre des dieux de l'Olympe et des déesses, comme Antée (issu d'une union entre Gaïa et Poséïdon) et Tityos (issu d'une union entre Zeus et Élara). Ils suivent leurs propres destins et ne prennent donc pas part à la Gigantomachie.

Les personnages joueurs ne devraient jamais avoir affaire aux Géants, ou alors rarement et de loin, à moins qu'ils n'aient atteint la puissance et la réputation d'un Héraclès ou ne se trouvent contraints de prendre sa place auprès des dieux ou de l'y assister pour une raison ou pour une autre. Prenez garde, car les Géants sont véritablement des êtres aux proportions du cosmos et un affrontement physique brut contre eux relèverait du suicide absurde. Je ne fournis ici de caractéristiques moyennes que pour donner une idée de leur énormité, qui n'a rien à envier aux créatures lovecraftiennes.

FOR 120 CON 100 TAI 190 APP -	INT 12 POU 24 DEX 20

Mouvement : 22 en marchant, 20 en nageant.

Bonus aux dommages : +35.

Points de vie moyens : 145.

Armure naturelle : 15 (peau épaisse) / 20 (pour les parties protégées par une armure).

Compétences : Athlétisme 55%, Chercher 35%, Discrétion 10% (peut se faire passer pour une montagne), Vigilance 45%.

Combat : Bagarre 80% (2d6+bd), Coup de queue (pour les Géants semi-serpentiformes) 85% (4d6+bd), Armes de mêlée 75%, Armes d'hast 75%, Armes de lancer 55%. Les Géants n'emploient pas d'armes de tir (arcs, frondes).

¹³⁴ Le lieu qui revient souvent est Phlégra, mais il y a un lieu appelé ainsi en Thrace et un autre en Italie appelé les Champs Phlégréens. J'utilise ici ces deux noms comme deux endroits distincts en considérant que tous les deux sont le théâtre de combats de la Gigantomachie.

¹³⁵ Les sources antiques ne précisent pas cela : je l'invente pour éviter que les mortels ne voient les dieux en masse alors que c'est très rare en général. Vous pouvez modifier cela si vous voulez.

Gegeneis, rejetons de la Terre

Les Gegeneis (à prononcer « guéguéneïs », littéralement « les engendrés » ou, si on veut, les « rejetons ») sont des humanoïdes monstrueux, fils de Gaïa, qui vivent dans une petite île très montagneuse de Propontide située tout près de la côte de Phrygie et appelée le Mont des Ours, du nom de son principal sommet. Les Gegeneis sont des cousins du peuple des Géants mais, par bonheur, n'en atteignent pas la taille effroyable : ils mesurent « seulement » deux à trois fois la taille d'un homme adulte. En revanche, contrairement aux Géants, les Gegeneis sont dotés de six bras : une paire part des épaules comme chez les humains, et deux autres émergent plus bas le long de ce qui serait les flancs d'un humain. Les Gegeneis du Mont des Ours n'ont pas vraiment de culture : ils se contentent de survivre par la chasse et de regarder d'un œil mauvais les habitants du reste du monde. Le peuple qui vit dans la région, les Dolions, évite soigneusement de s'aventurer sur l'île, car les Gegeneis les massacreraient sans la moindre pitié. Dans la « vraie » mythologie, les Gegeneis sont eux-mêmes massacrés par les Argonautes à leur passage sur l'île¹³⁶.

FOR 3d6+14 (24)	INT 2d6+3 (10)
CON 2d6+16 (25)	POU 2d6+6 (13)
TAI 5d6+5 (27)	DEX 2d6+10 (17)
APP 2d6 (7)	

Mouvement : 8.

Points de vie moyens : 26.

Bonus aux dommages moyens : +6.

Compétences : Athlétisme 55%, Bagarre 60%, Chercher 40%, Discrétion 30%, Vigilance 40%.

Arme improvisée (rocher, arbre) 60% (3d6+Bonus aux dommages) ou à distance 40% (3d6+3).

Lestrygons, citadins anthropophages

Les Lestrygons sont un peuple d'humanoïdes géants (au moins cinq ou six fois la taille du plus grand des humains) qui vivent dans une île appelée Lamos, quelque part très loin de la Grèce, vers l'Ouest. L'emplacement du pays n'est pas bien connu : on dit qu'il se situe « là où les chemins du jour sont près de ceux de la nuit », ce qu'on peut comprendre comme le fait que le char d'Hélios (le Soleil) croise celui de Nyx (la Nuit) en allant se coucher à l'ouest du monde. Cela signifierait que les Lestrygons habitent presque au bout du monde à l'Ouest. Certains voyageurs disent que « là bas, un berger pourrait recevoir un double salaire chaque jour » car les journées durent très longtemps ; d'autres pensent que cette rumeur provient simplement du fait que les Lestrygons font paître une partie de leurs troupeaux le jour et l'autre la nuit pour éviter au bétail d'être trop dérangé par les taons.

Au premier abord, le pays des Lestrygons semble civilisé : ils bâtissent des routes, ils ont une cité appelée Télépylos, avec son port situé entre deux falaises abruptes, ses maisons et son palais, et ils maîtrisent le feu. Ils sont gouvernés par un roi, Antiphatas, et son épouse, connue pour être immense, même pour une Lestrygonne (on la dit « plus haute qu'une montagne¹³⁷ »). Mais ils ignorent tout de l'agriculture et du jardinage, et surtout ils mangent les humains aussi bien que les animaux, ce qui en fait un péril terrifiant pour les malheureux voyageurs qui s'aventurent sur leur île. Leur taille gigantesque, leur force, leur intelligence par ailleurs comparable à celle des humains et leur capacité à agir en groupes les rendent particulièrement redoutables. Il semble en outre qu'ils puissent vivre bien plus longtemps que des humains. Par bonheur, les Lestrygons ne

¹³⁶ Le combat est relaté par Apollonios de Rhodes dans les *Argonautiques*, I, 936-1011.

¹³⁷ *Odyssée*, chant X, vers 112-113.

semblent pas très nombreux et n'ont pas une métallurgie très avancée. On frémit en songeant à ce que pourraient accomplir de tels êtres organisés en armée et dotés d'armures de métal.

FOR 6d6+24 (44) CON 2d6+20 (27) TAI 10d6+26 (60) APP 2d6 (6-7)	INT 2d6+6 (13) POU 2d6+3 (10) DEX 2d6+4 (11)

Mouvement : 10.

Bonus aux dommages moyen : +14.

Points de vie moyens : 52.

Armure naturelle : 5 (peau épaisse).

Compétences : Athlétisme 75%, Chercher 50%, Mythes 30%, Vigilance 55%.

Combat : selon les cas :

- soit une Arme improvisée (rocher, arbre) 60% (3d6+Bonus aux dommages) ou à distance 40% (3d6+3).

- soit une épée grossière, 55% (2d6+bd).

Confronté à quelqu'un de beaucoup plus petit que lui (faisant moins de la moitié de sa TAI), un Lestrygon peut tenter de s'en emparer avec les mains pour le presser entre ses doigts, le lancer ou simplement le poser plus loin. Dans ce cas, le personnage saisi peut résister en tentant une confrontation de FOR contre la FOR de son adversaire. Pour soulever un objet, le Lestrygon oppose sa FOR à la TAI de l'objet.

Phéaciens, marins merveilleux

Les Phéaciens vivent en Schérie, une île perdue dans les mers loin à l'ouest de la Grèce, sans doute dans la mer Méditerranée ; mais on appelle souvent leur pays la Phéacie. Ce sont des hommes mortels comme les autres, à l'exception de leur mode de vie, qui est encore ce qu'était celui de toute l'humanité pendant l'âge d'or. Dieux et déesses marchent en ce pays sans se déguiser, contrairement à leurs usages dans le reste du cosmos ; et ils viennent prendre part aux hécatombes et se réjouir dans les banquets. Poséidon, ancêtre de la famille royale, s'y rend souvent. La société des Phéaciens est particulièrement paisible et harmonieuse. Le Destin des Phéaciens est de vivre à l'écart des autres peuples du monde ; en contrepartie, les dieux leur accordent une vie paisible et les préservent des guerres et des querelles.

Les Phéaciens sont des marins extraordinaires : la faveur de Poséidon leur permet d'être aussi à leur aise sur mer qu'un homme sur la terre. Leurs navires ne sont pas ballotés par les vagues, mais avancent paisiblement jusqu'à leur destination. Ils ne coulent pas, ne partent pas à la dérive, et peuvent même s'aventurer sans crainte en haute mer, chose qu'aucun autre peuple ne s'enhardirait à tenter.

Outre cette spécialité, les Phéaciens sont réputés pour le talent de leurs femmes en matière de tissage, car elles ont la bienveillance d'Athéna. Les Phéaciens pratiquent aussi l'agriculture et l'élevage. Ils ne se distinguent pas outre mesure en matière de jeux athlétiques, hormis à la course, et ils sont très doués pour la danse.

Au début de l'âge héroïque, les Phéaciens vivaient dans l'île d'Hypérie, non loin de l'Île Petite. Ils y côtoyaient des Cyclopes arrogants qui les harcelaient. Ils avaient pour roi Nausithoos, fils de Poséidon et de Péribée (elle-même fille d'Eurymédon, roi des Géants). Le roi Nausithoos les emmena alors sur la mer jusqu'en Schérie. Du temps d'Ulysse, c'est l'un des deux fils de Nausithoos, Alcinoos, qui règne sur les Phéaciens (l'autre fils de Nausithoos, Rénéor, a été terrassé par Apollon). Alcinoos a pour épouse sa propre sœur, la reine Arété : ce n'est pas un inceste chez les Phéaciens. Alcinoos et Arété ont cinq fils dont les plus grands sont Laodamas,

Alios et Clytoneus, et une fille, Nausicaa. L'aède de la cour d'Alcinoos est Démodocos, aveugle mais prodigieusement talentueux.

Le palais d'Alcinoos est une véritable splendeur à laquelle les dieux ont contribué. Il possède un seuil et des parois de bronze éclatant, décorées de frises d'émail bleu sous de très hauts plafonds. Les montants et le linteau de la porte principale sont en argent et le grand anneau qui sert de poignée est en or. Deux grands chiens de métal fabriqués par Héphestos lui-même, l'un en or et l'autre en argent, gardent la porte et peuvent se mouvoir et agir comme des animaux vivants. Outre les salles, chambres et pièces habituelles, le palais d'Alcinoos se distingue par un jardin vaste et somptueux arrosé par deux sources ; il produit toutes sortes de fruits toute l'année, poires, pommes, grenades, figues, olives, raisin, et peut-être d'autres fruits plus rares.

En termes de règles, outre les avantages déjà décrits plus haut, les jets de Navigation et d'Orientation en milieu marin accomplis par un Phéacien sont automatiquement réussis. Le combat naval, en revanche, n'est pas nécessairement favorable aux Phéaciens ; mais des non Phéaciens sont incapables d'utiliser leurs navires aussi bien qu'eux.

Pygmées, héros minuscules

Les Pygmées tels que les connaît la mythologie grecque¹³⁸ sont des humains à la peau noire et d'une taille extrêmement petite (un peu plus d'une coudée, soit entre 40 et 50 cm environ). Ils vivent dans certaines des contrées les plus lointaines du monde connu, plus au sud que la Haute-Égypte et plus à l'ouest que l'Éthiopie, quelque part dans les profondeurs de l'Afrique, là où le fleuve Égyptos prend probablement sa source.

Les Pygmées vivent dans des cavernes et parfois dans des galeries souterraines. Ils forment une société bien organisée et disposent d'une culture complexe : ils maîtrisent notamment l'agriculture et la métallurgie. Leur taille réduite rend leur quotidien difficile dans un environnement sauvage où les périls sont multiples (fauves, rapaces, gros lézards, voire gros rongeurs ou crapauds...), ce qui les a rapidement conduits à élaborer une culture guerrière. Au combat, ils privilégient les armes de jet (l'arc) et de lancer (javelots). Le régime politique des Pygmées n'est pas décrit par les sources antiques à ma connaissance, mais on peut imaginer un roi assisté d'un conseil des Anciens et dirigeant des roitelets locaux.

De tous les adversaires naturels que les Pygmées doivent affronter, il en est un plus redoutable que tous les autres : ce sont les grues, oiseaux migrateurs qui viennent dans la région chaque année à la belle saison pour se reproduire. Les grues constituent une menace mortelle pour les Pygmées : elles s'en prennent aux champs qu'ils cultivent, ce qui les menace de famine. En réaction, les Pygmées partent en guerre contre les grues chaque année lorsqu'elles reviennent, et ils tentent soit de les empêcher de nidifier, soit de détruire autant d'œufs que possible une fois la ponte terminée. Les grues, de leur côté, se sont rendues compte que la chair des Pygmées était à leur goût, et n'hésitent plus à s'en prendre à eux pour compléter leur régime alimentaire.

FOR 1d6+5 (8-9) CON 1d6+5 (8-9) TAI 1d3+1 (3) APP 2d6+3 (9-10)	INT 2d6+6 (13) POU 2d6+6 (13) DEX 2d6+9 (16)

Mouvement : 4.

Points de vie moyens : 6-7.

¹³⁸ Il est question ici des Pygmées mythologiques, sans rapport avec le peuple africain des Pygmées, qui vit en République démocratique du Congo et en République centrafricaine. Le second a été nommé par lointaine référence aux premiers, mais n'est pas à l'origine du mythe.

Compétences : Athlétisme 55%, Chercher 60%, Discrétion 75%, Esquiver 40%, Mythes 50%, Survie : milieu tropical 60%, Vigilance 65%.

Combat : Arc 60% (1d6+2*), Javelot 50% (1d6+2*), Dague 45% (1d3+2*).

* *Combat contre des adversaires très grands* : Lorsqu'un Pygmée affronte au combat un adversaire faisant plus de deux fois sa TAI (ce qui est toujours le cas avec des humains et souvent le cas avec des grues), il a un bonus de +20% pour toucher (car la cible est très grosse) mais les dommages infligés par son arme sont divisés par deux, en arrondissant au supérieur. Dans ces mêmes circonstances, ses scores en Discrétion et en Esquiver bénéficient aussi d'un bonus de +20%.

Personnages non joueurs typiques

Aède âgé

Voici un profil de vieil aède chevronné tel qu'on peut imaginer Démodocos ou Phémios dans l'Odyssée : virtuose dans son art, expert en mythes, bon connaisseur de tout ce qui se dit sur les choses de la nature et les peuples du monde connu ou inconnu, mais aussi habitué à chanter dans les palais des puissants. Si vous en faites un aède aveugle (comme Homère lui-même dans sa légende), il souffre du handicap qu'on peut imaginer pour un aveugle à cette époque et ne se déplace pas en extérieur sans un jeune garçon ou une jeune fille pour lui servir de guide.

Pour imaginer un personnage de poétesse à la Sappho, remplacez « Art : poésie épique » par « Art : poésie lyrique » avec un score identique.

FOR 13	INT 17	Bonus aux dommages : aucun.
CON 15	POU 19	Points de vie : 14.
TAI 15	DEX 12	Points de démesure : 5.
APP 16		Hubris : 1. Aidôs : 9.

Compétences : Art : poésie épique 75%, Art : musique 60%, Chercher 30%, Commerce 40%, Connaissance de la nature 60%, Connaissance des peuples 70%, Droits et usages 60%, Intendance 35%, Mythes 80%, Persuasion 65%, Survie : campagne 40%, Vigilance 55%.

Combat : Bagarre 50% (1d3), Bâton 40% (1d3+1).

Bacchante d'âge moyen

C'est le profil d'une bacchante typique : une femme vivant en ville, issue de n'importe quel milieu social (y compris la noblesse), qui vénère Dionysos et se rend régulièrement dans la campagne voisine pour arpenter vallons et collines avec ses consœurs et plus rarement ses confrères, en chantant et en dansant en l'honneur du dieu. Pendant ces sorties, une bacchante se couronne de lierre, porte des bracelets de plantes et de fleurs tressées, et elle porte un thyrses, un long bâton noueux (souvent en bois de vigne) terminé par une pomme de pin fixée au bout.

Dionysos peut placer une ou plusieurs Bacchantes en état de possession divine si elles sont en danger ou si elles doivent accomplir une tâche précise entrant dans les projets du dieu (voyez le chapitre adéquat pour les effets de cette possession).

FOR 15	INT 16	Bonus aux dommages : +4.
CON 17	POU 20	Points de vie : 17.
TAI 18	DEX 17	Points de démesure : 12.
APP 17		Hubris : 2. Aidôs : 8.

Compétences : Art : chant 50%, Athlétisme 60%, Chercher 55%, Droits et usages 60%, Esquive 60%, Intendance 40%, Mythes 55%, Persuasion 55%, Survie : campagne 70%, Vigilance 55%.

Combat : Armes de mêlée 60%, Armes de lancer 35%, Bagarre 55% (1d3), Thyrses 60% (1d3+Bd).

Devin ou devineresse

Ce profil est celui d'une personne d'âge moyen spécialisée dans la divination, pouvant aussi faire office de prêtre au besoin, et n'ayant pas d'activités belliqueuses ou sportives particulières.

FOR 15	INT 18	Bonus aux dommages : aucun.
CON 15	POU 20	Points de vie : 16.
TAI 17	DEX 14	Points de démesure : 10.
APP 17		Hubris : 1. Aidôs : 9.

Compétences : Athlétisme 30%, Chercher 40%, Commerce 50%, Connaissance de la nature 65%, Connaissance des religions 70%, Droit et usages 70%, Évocation des esprits 25%, Mantique (examen des entrailles) 65%, Mantique (vol des oiseaux) 50%, Mythes 60%, Persuasion 65%, Potions et herbes 30%, Vigilance 35%.

Combat : Armes de mêlée 35%, Bagarre 50% (1d3), Bâton 40% (1d3+1), Lutte 35% (1d3).

Les devins ou devineresses ne portent pas d'armes, seulement parfois un bâton de marche qui peut se changer en arme improvisée. S'ils font office de prêtres, ils manipulent les couteaux sacrificiels, mais il serait impie de s'en servir pour autre chose qu'un sacrifice.

Éleveur ou éleveuse

Ce profil peut être utilisé pour un bouvier ou pour tout autre personnage d'éleveur (bergers, chevriers, etc.). Il vit dans une petite ferme autonome et sait fabriquer ou réparer beaucoup de choses de ses mains.

FOR 16	INT 13	Bonus aux dommages : +2.
CON 15	POU 12	Points de vie : 15.
TAI 16	DEX 13	Points de démesure : 5.
APP 14		Hubris : 1. Aidôs : 9.

Compétences : Artisanat : menuiserie 40%, Athlétisme 65%, Bricolage 70%, Chercher 45%, Commerce 65%, Connaissance de la nature 60%, Droits et usages 50%, Esquive 40%, Mythes 35%, Orientation 70%, Persuasion 40%, Survie : campagne 60%, Vigilance 55%.

Combat : Armes de mêlée 35%, Bagarre 60% (1d3+Bd), Lutte 40% (1d3+Bd).

Magicienne experte en plantes

Voici un profil de magicienne « à la Médée » spécialisée dans la magie des plantes et déjà bien expérimentée (les Difficultés accumulées de ses sorts s'élèvent à 45).

FOR 15	INT 18	Bonus aux dommages : aucun.
CON 16	POU 20	Points de vie : 16.
TAI 17	DEX 16	Points de démesure : 15.
APP 18		Hubris : 2. Aidôs : 8.

Compétences : Athlétisme 40%, Commerce 45%, Connaissance de la nature 75%, Connaissance des religions 70%, Droits et usages 70%, Esquive 60%, Intendance 40%, Magie des plantes 85%, Mythes 65%, Persuasion 70%, Survie : campagne 60%, Vigilance 65%.

Combat : Armes de mêlée 55%, Bagarre 50% (1d3).

Sortilèges de magie des plantes : Onguent de guérison (Diff. 10), Onguent de puissance temporaire (Diff. 15), Potion d'indifférence (Diff. 10), Potion d'oubli temporaire (Diff. 10).

Équipement notable : coffret à herbes contenant une dose de chacune de ses potions.

Marchand ou marchande

FOR 17	INT 16	Bonus aux dommages : +2.
CON 19	POU 19	Points de vie : 15.
TAI 16	DEX 18	Points de démesure : 15.
APP 18		Hubris : 2. Aidôs : 8.

Compétences : Commerce 80%, Conduite d'attelage 70%, Connaissance des peuples 65%, Droits et usages 65%, Persuasion 80%, Survie : steppes 60%, Vigilance 65%.

Combat : Armes de mêlée 60%, Armes de lancer 40%.

Marin

C'est un profil de marin compétent mais vantard et menacé par l'Hubris. Il peut servir pour un PNJ de marin typique, mais aussi pour tout personnage du type « compagnon d'Ulysse » dans l'Odyssée ou pour un personnage d'Argonaute secondaire peu expérimenté.

FOR 19	INT 14	Bonus aux dommages : +4.
CON 20	POU 12	Points de vie : 19.
TAI 17	DEX 18	Points de démesure : 35.
APP 15		Hubris : 4. Aidôs : 6.

Compétences : Athlétisme 65%, Connaissance des peuples 55%, Esquive 50%, Navigation 70%, Orientation 70%, Persuasion 40%, Vigilance 60%.

Combat : Armes de lancer 50%, Armes de mêlée 60%, Bagarre 70%.

Nécromancienne

Voici un profil de nécromancienne typique, déjà âgée et expérimentée, repoussante et assez imbue de sa propre puissance (d'où son Hubris élevée).

FOR 16	INT 18	Bonus aux dommages : +4.
CON 19	POU 20	Points de vie : 17.
TAI 15	DEX 14	Points de démesure : 55.
APP 12		Hubris : 6. Aidôs : 4.

Compétences : Connaissance de la nature 75%, Connaissance des religions 65%, Évocation des esprits 80%, Mythes 60%, Survie 60%, Vigilance 60%.

Combat : Armes de mêlée 55%, Bagarre 60%.

Sortilèges : Animer un cadavre frais 80%, Invoquer l'âme d'un mort depuis l'Hadès 75%, Invoquer et contrôler un *biaiothanatos* 60%, Invoquer et contrôler un *daimôn* parèdre 60%.

Paysan ou paysanne

FOR 17	INT 13	Bonus aux dommages : aucun.
CON 14	POU 11	Points de vie : 15.
TAI 16	DEX 14	Points de démesure : 20.
APP 12		Hubris : 2. Aidôs : 8.

Compétences : Athlétisme 40%, Connaissance de la nature 45%, Chercher 40%, Droits et usages 20%, Esquive 30%, Mythes 35%, Orientation 40%, Survie : campagne 60%, Vigilance 45%.

Combat : Armes de mêlée 30%, Bagarre 50% (1d3+Bd), Lutte 25% (1d3+Bd).

Les paysans n'ont souvent pas d'armes de guerre : ils s'équipent alors d'armes improvisées, bâtons et outils agricoles, voire de couteaux. Quelques-uns peuvent posséder une épée chez eux pour se défendre en cas d'attaque de brigands.

Roi ou reine d'âge mûr

Voici un profil de roi de cité grecque rompu à l'exercice de son autorité et à la pratique régulière de la guerre, et dont la personnalité présente une tendance à l'orgueil (d'où ses Points de démesure). Il peut facilement servir pour une reine. N'hésitez pas à modifier son Hubris et son Aidôs si vous souhaitez mettre en scène un archétype de souverain bon et sage.

FOR 19	INT 15	Bonus aux dommages : +4.
CON 20	POU 16	Points de vie : 20.
TAI 20	DEX 17	Points de démesure : 25.
APP 17		Hubris : 3. Aidôs : 7.

Armure : casque en bronze à panache (protection 2), cuirasse en métal protégeant la poitrine, le dos et les épaules (protection 4), cnémides (protection 2).

Compétences : Art de la guerre 55%, Athlétisme 60%, Conduite de char 50%, Connaissance des peuples 40%, Chercher 55%, Commander 65%, Droits et usages 65%, Esquive 55%, Intendance 50%, Mythes 35%, Orientation 40%, Vigilance 65%.

Combat : Bagarre 50% (1d3+Bd), Armes d'hast 65% (lance, 1d6+3), Armes de mêlée 60% (épée, 1d6+2+Bd), Armes de lancer 55% (javelot, 1d6+3), Lutte 60% (1d6+Bd).

Soldat moyen

C'est un profil de soldat typique utilisable pour mettre en scène des gardes, sentinelles ou guerriers de force moyenne. Il est conçu pour représenter une menace notable mais pas insurmontable pour des PJ tout juste créés. Pour des PJ plus expérimentés, ajoutez 1 à 2 points dans les caractéristiques et 100 à 150% dans les compétences liées au métier.

FOR 18	INT 14	Bonus aux dommages : +4.
CON 16	POU 15	Points de vie : 17.
TAI 18	DEX 16	Points de démesure : 20.
APP 15		Hubris : 2. Aidôs : 8.

Armure : casque en défenses de sanglier (protection 1), cuirasse mixte en métal et en cuir protégeant la poitrine, le dos et les épaules (protection 4), cnémides (protection 2).

Compétences : Athlétisme 60%, Connaissance de la nature 30%, Chercher 55%, Droits et usages 40%, Esquive 40%, Mythes 30%, Orientation 40%, Survie : campagne 35%, Vigilance 65%.

Combat :

Pour un guerrier au corps à corps : Lutte 65% (1d6+Bd), Bouclier 45%, Armes d'hast 65% (lance, 1d6+3), Armes de mêlée 60% (épée, 1d6+2+Bd), Armes de lancer 30% (javelot, 1d6+3).

Pour un archer : Lutte 45% (1d6+Bd), Armes de mêlée 50%, Armes de lancer 55%, Armes de tir 60% (arc, 1d6+2+Bd).

Tyran orgueilleux

Voici un profil de roi dérivé du roi d'âge mûr moyen, mais dans une version tyrannique, plus belliqueuse et dévorée par l'Hubris. Ce roi est plus dangereux au combat que son confrère sage et ne se déplace jamais sans une troupe de soldats, par crainte des tentatives d'assassinat.

FOR 20	INT 14	Bonus aux dommages : +4.
CON 18	POU 17	Points de vie : 19.
TAI 20	DEX 15	Points de démesure : 75.
APP 15		Hubris : 7. Aidôs : 3.

Armure : casque en bronze à panache (protection 2), grande cuirasse en bandes de métal à la mycénienne (protection 7), cnémides (protection 2), mitra (protection 2).

Compétences : Art de la guerre 55%, Athlétisme 60%, Conduite de char 50%, Connaissance des peuples 35%, Chercher 65%, Commander 75%, Droits et usages 55%, Esquive 55%, Mythes 30%, Orientation 40%, Vigilance 75%.

Combat : Bagarre 50% (1d3+Bd), Armes d'hast 70% (lance, 1d6+3), Armes de mêlée 65% (épée, 1d6+2+Bd), Armes de lancer 50% (javelot, 1d6+3), Lutte 40% (1d6+Bd).

Personnages prêtirés

Vous trouverez aux pages suivantes des personnages prêtirés prêts à jouer. **Il ne leur manque que des éléments de destin**, à choisir à votre convenance dans le chapitre adéquat.

Ces personnages font tous partie de la dynastie royale d'une petite cité de Grèce centrale, Aïdoné, conçue pour servir de base de départ aux PJ. Aïdoné et tous les personnages présentés aux pages suivantes sont des inventions de ma part, ce qui vous permet de les situer où vous voulez en Grèce centrale et de commencer à jouer à n'importe quel moment de l'âge héroïque.

La dynastie royale d'Aïdoné

La cité d'Aïdoné est le roi **Aïdon**, qui a donné son nom à la ville. Peu après la fondation de la ville, Aïdon épousa une femme de la région, **Agonia**, et en fit la reine à ses côtés. Un jour, le dieu **Poséidon** aperçut Agonia par hasard et en tomba amoureux. Une nuit, il s'unit à la reine. L'enfant qui en résulta, **Algon**, fut adopté avec bienveillance par Aïdon, qui l'éleva comme son propre fils. La lignée royale de la cité est donc composée de descendants de Poséidon.

À la mort d'Aïdon, Algon lui succéda sur le trône de la ville après une période de régence menée par Agonia. Agonia mourut à son tour quelques années après son mari. Algon se maria avec **Atasthalia** et tous deux eurent un fils, **Euménès**.

Euménès succéda à son père et se maria avec une femme d'origine thessalienne, **Thelxis**, adoratrice d'Hécate et versée dans la magie des plantes. Euménès et Thelxis ont eu deux enfants : un fils, **Bélos**, excellent archer, et une fille, **Pyrtha**. Bélos est le futur héritier du trône. Pyrrha, quant à elle, a été initiée aux arts magiques par sa mère. Hélas, Thelxis est morte il y a quelques années avant d'avoir pu achever de transmettre tout son savoir à sa fille, mais Pyrrha maîtrise déjà plusieurs recettes de mixtures puissantes.

Les personnages-joueurs proposés aux pages suivantes sont Euménès, Bélos et Pyrrha, ainsi que plusieurs serviteurs, alliés ou connaissances présents au palais d'Aïdoné. Ils se connaissent tous depuis des années ou au moins depuis quelques mois.

Comme vous le voyez, il n'est pas difficile d'étoffer un peu leur histoire familiale : n'hésitez pas au besoin à ajouter des frères et des sœurs dans les générations plus anciennes afin de créer des parents éloignés qui pourraient être partis en voyage ou pour fonder d'autres villes, ou avoir été exilés après un conflit avec les rois ou reines en titre, ou encore avoir disparu dans des circonstances mystérieuses. Ces parents éloignés peuvent fournir des PNJ susceptibles d'accueillir les PJ durant leurs voyages, ou au contraire former de futurs adversaires.

La cité d'Aïdoné

Aïdoné est une ville aux proportions très modestes, bien plus petite et bien moins riche que Mycènes ou même qu'Athènes ; elle se rapprocherait plutôt d'Iolcos par la taille et la modestie.

C'est une ville côtière bordée par la mer au nord. Le port se trouve au nord-ouest dans une baie prolongée par une plage qui s'étire jusqu'au nord-est où la côte devient rocheuse et moins hospitalière, avec des écueils et une falaise percée seulement de quelques grottes où l'on dit que viennent parfois des Océanines (les nymphes des mers).

La ville compte un quartier portuaire au nord peuplé essentiellement de pêcheurs et assez pauvre, un quartier artisanal à l'ouest, un quartier commercial à l'est (avec l'agora) et un quartier riche au sud où vivent les eupatrides (les nobles, descendants des compagnons d'Aïdon ou d'Agonia). Le palais des PJ est au centre de la ville (utilisez le plan du palais d'Ulysse, plus loin). Le plus grand temple de la ville est celui de Poséidon, près du port. La ville comprend au moins un temple pour chacun des grands dieux de l'Olympe et un sanctuaire des nymphes au nord-est.

Euménès, vieux roi meneur de chars

FOR 17 CON 18 TAI 15 APP 16	INT 16 POU 13 DEX 18	Bonus aux dommages : +2. Points de vie : 17.	Points de démesure : 5. Hubris : 1. Aidôs : 9.

Compétences : Armes d'hast 60%, Armes de lancer 60%, Armes de mêlée 75%, Art de la guerre 60%, Athlétisme 40%, Bouclier 55%, Chercher 50%, Commander 60%, Connaissance des peuples 50%, Conduite d'attelage 50%, Discrétion 35%, Droit et usages 60%, Langue étrangère : égyptien 20%, Mythes 30%, Navigation 10%, Persuasion 55%, Vigilance 40%.

Équipement : lance (1d6+3, utilisable comme arme d'hast ou comme arme de lancer, auquel cas Euménès peut la lancer avec efficacité à 17 m et au maximum à 50 m), casque en bronze orné avec couvre-joues et beau panache (protection 2), grande cuirasse de métal à la mycénienne (protection 7), cnémides ornées (protection 2), grand bouclier en forme de huit.

Possessions : une ville de taille moyenne où il dispose d'un palais spacieux aux trésors bien remplis (les plus riches de sa région, sans atteindre ceux des grands souverains grecs). La ville n'est pas très peuplée mais Euménès y a de nombreux serviteurs, paysans, éleveurs et artisans qui lui donnent une part de leur production comme il se doit. La ville possède un petit port mais la flotte locale est assez maigre : trois navires, dont un qui a déjà bien vécu.

Apparence et personnalité : Euménès est un vieux roi d'une bonne cinquantaine d'années, dont la chevelure longue et la barbe bruns ont déjà commencé à blanchir depuis un bon moment. C'est un homme raisonnable, aux idées modérées. Impulsif et colérique dans sa jeunesse, il a beaucoup appris avec le temps et sait désormais se maîtriser. Il est toujours bienveillant et volontaire. C'est un politicien habile et un meneur d'hommes très convaincant. L'habitude d'être respecté voire flatté l'a rendu un peu orgueilleux (d'où ses quelques points de Démesure). Il lui arrive de dire un mot de trop quand il est ivre.

Histoire personnelle : Euménès est un petit-fils de Poséidon et règne sur la cité d'Aïdoné, en Attique. Euménès a hérité du trône de son père Algon, mais il a beaucoup fait pour développer la ville et son territoire et en accroître la puissance politique. Sans être devenu un grand royaume, la ville est désormais une ville de taille moyenne et non plus le village qu'elle était il y a vingt ans encore. Euménès a plusieurs fois guerroyé contre ses voisins pour étendre son territoire. Même à son âge, il manie toujours la lance et le bouclier avec maestria.

Euménès a voyagé souvent et noué quelques amitiés solides un peu partout en Grèce, ainsi que de nombreuses connaissances diplomatiques. Il s'est aventuré une ou deux fois en Thrace et a navigué une fois jusqu'en Ionie. Sans être allé jamais en Égypte, il est fasciné par ce pays lointain et a eu l'occasion d'apprendre quelques rudiments d'égyptien au contact d'un riche marchand qui vient régulièrement en ville. Les buts principaux d'Euménès sont la prospérité et la pérennité de sa ville, et l'éducation de ses enfants déjà presque adultes.

Bélos, prince et archer

FOR 16 CON 16 TAI 18 APP 16	INT 15 POU 12 DEX 17	Bonus aux dommages : +2. Points de vie : 17.	Points de démesure : 0. Hubris : 0 Aidôs : 10.

Compétences :

Armes de mêlée 55%, Armes d'hast 60%, Armes de tir 75%, Art : musique 30%, Bouclier 50%, Chercher 55%, Commander 45%, Conduite d'attelage 45%, Connaissance de la nature 30%, Connaissance des peuples 40%, Droit et usages 55%, Mythes 30%, Orientation 30%, Persuasion 55%, Vigilance 60%.

Équipement : Arc (1d6+2), épée courte (1d6+2), lance (1d6+3), casque en bronze ornementé (protection 2), cuirasse mixte de cuir et de métal (protection 4), cnémides (protection 2), grand bouclier rond.

Possessions : un char, deux chevaux, un bouclier un peu plus petit, deux lances, un autre casque en bronze, des vêtements de bonne qualité (tuniques, manteaux, chapeaux de voyage), de la vaisselle en céramique peinte, et trois grands coffres en bois ornementé pour les voyages.

Apparence et personnalité : Bélos est un jeune homme d'une vingtaine d'années aux cheveux bouclés d'un brun aux reflets dorés. Il est idéaliste et fougueux, mais montre déjà un sens aigu de ses responsabilités en tant que futur souverain et fait de son mieux pour être à la hauteur en toutes circonstances. Il lui arrive de s'opposer à ses parents sur des questions de fond, mais cela reste rare et il ne supporterait pas de leur faire honte ou affront. Cela rend ses relations avec eux parfois guindées. Il est beaucoup plus à l'aise avec sa sœur Pyrrha, même si la déesse Hécate l'inquiète toujours un peu. Il est avide de découvrir le monde et de s'instruire, dans l'idée qu'il est de son devoir d'en faire profiter son peuple ensuite.

Histoire personnelle : Bélos a grandi dans sa ville natale et s'est instruit auprès du précepteur Métrios. Il n'a encore que peu voyagé, hormis quelques visites dans des villes et villages voisins.

Pyrrha, princesse et magicienne

FOR 11 CON 12 TAI 19 APP 16	INT 19 POU 19 DEX 17	Bonus aux dommages : +2. Points de vie : 16.	Points de démesure : 0. Hubris : 0. Aidôs : 10.

Compétences : Armes de mêlée 65%, Athlétisme 55%, Chercher 50%, Commander 40%, Conduite d'attelage 50%, Connaissance de la nature 60%, Connaissance des religions 45%, Discrétion 50%, Droits et usages 50%, Esquiver 35%, Intendance 20%, Lire et écrire : linéaire 30%, Magie des plantes 70%, Persuasion 50%, Vigilance 60%.

Équipement : poignard (1d3+3), robe longue et manteau épais, coffret contenant ses potions et autres mixtures (au début du premier scénario, Pyrrha dispose dans sa boîte d'une dose de chacune des mixtures qu'elle maîtrise).

Mixtures maîtrisées : Potion de guérison (Diff. 10), Potion d'indifférence (Diff. 10), Potion d'empoisonnement nocturne (VIR maximale : 5).

Possessions : Pyrrha utilise une chambre souterraine qui lui sert de laboratoire de magie (c'était autrefois le laboratoire de Thelxis).

Apparence et personnalité : Pyrrha est une jeune femme aux cheveux roux et aux yeux pers (l'un bleu, l'autre vert). Pour qui la rencontre, elle apparaît de prime abord taciturne, méfiante et peu bavarde. Mais elle sait se détendre et devenir plus loquace avec les gens qu'elle connaît mieux dès lors qu'elle accorde sa confiance. Elle s'entend très bien avec son frère Bélos. Elle a longtemps été un peu en froid avec son père Euménès, à qui elle reprochait sa méfiance envers les arts d'Hécate. Depuis la mort de sa mère Thelxis, le père et la fille se sont un peu rapprochés, d'autant qu'Euménès a pu constater la persévérance de Pyrrha dans sa vocation de magicienne.

Histoire personnelle : En apparence, Pyrrha a connu une enfance de jeune princesse comme beaucoup d'autres. En réalité, elle a été initiée très tôt aux arts magiques par sa mère Thelxis, elle-même magicienne et adoratrice d'Hécate. L'apprentissage a été long et difficile, mais, lorsque la mort emporta finalement Thelxis, Pyrrha était assez bien formée pour continuer par elle-même à approfondir les arcanes de la magie. Elle sait qu'un jour, elle devra voyager en Thessalie et dans d'autres contrées bien plus lointaines en quête d'ingrédients rares et d'anciens secrets. Une partie de ces voyages ne peuvent se faire que seule, mais elle espère que son frère Bélos acceptera de lui tenir compagnie, tant qu'il ne sera pas retenu par ses obligations de futur roi.

Eucharis, intendante du palais

FOR 15 CON 15 TAI 17 APP 20	INT 18 POU 17 DEX 13	Bonus aux dommages : +2. Points de vie : 16.	Points de démesure : 0. Hubris : 0. Aidôs : 10.

Compétences : Armes de mêlée 50%, Art : musique 50%, Art : tissage 65%, Athlétisme 25%, Chercher 50%, Commander 45%, Conduite d'attelage 30%, Connaissance de la nature 50%, Discrétion 55%, Droit et usages 55%, Intendance 50%, Lire et écrire : linéaire 40%, Mythes 50%, Orientation 20%, Persuasion 50%, Vigilance 50%.

Apparence et personnalité : Aucun homme ne peut être tout à fait insensible à la grande beauté d'Eucharis, qui fait dire à beaucoup que la jeune femme est chérie d'Aphrodite. Mais peu osent formuler leurs commentaires à haute voix, tant Eucharis a de prestance et de noblesse. De fait, elle provient d'une famille royale réduite en esclavage, et l'éducation qu'elle a reçue se ressent dans sa personnalité exigeante, digne, opiniâtre, parfois cassante ou hautaine.

Histoire personnelle : Eucharis est une princesse de sang royal appartenant à la dynastie d'une cité voisine, Myrtiné¹³⁹. Ou plutôt elle l'était, car sa cité a été vaincue par le roi Euménès il y a vingt ans, alors qu'elle était âgée de six ans à peine. Les deux cités rivalisaient depuis longtemps dans la région et c'est Euménès qui emporta finalement la guerre. Euménès ne rasa pas la cité, mais contraignit les habitants à opérer un *diœcisme*, c'est-à-dire à se disperser pour vivre dans des villages ou venir vivre dans sa cité à lui, le tout pour s'assurer que son ancienne rivale ne reconstituerait jamais son ancienne puissance. Il tua les deux parents d'Eucharis et la réduisit en esclavage, condamnée à devenir servante dans son propre palais. Eucharis s'était jurée de haïr toujours Euménès et de le tuer elle-même ainsi que toute sa famille à la première occasion. Mais sa haine s'est calmée peu à peu, car la jeune femme a grandi toute sa vie aux côtés de Bélos et de Pyrrha, qui la traitent mieux encore qu'Euménès et qu'elle ne peut s'empêcher d'apprécier. Elle apprécie en particulier Pyrrha, qui exerce un charme magnétique sur elle, sans s'en rendre compte pour le moment.

¹³⁹ (Cité inventée pour l'occasion et que vous pouvez situer où vous voulez, comme Aïdoné.)

Hagias, aède du palais

FOR 14 CON 17 TAI 17 APP 18	INT 20 POU 15 DEX 10	Bonus aux dommages : +2. Points de vie : 17 Mouvement : 8	Points de démesure : 10. Hubris : 2. Aidôs : 8.

Compétences. Armes de mêlée 30%, Art : poésie épique 90%, Art : musique 80%, Athlétisme 30%, Bagarre 50% (1d3+ bonus aux dommages), Chercher 60%, Connaissance de la nature 30%, Connaissance des peuples 50%, Discrétion 80%, Esquiver 20%, Mythes 80%, Persuasion 50%, Survie : campagne 30%, Vigilance 70%

Équipement. Khitôn (tunique), himation (manteau), phorminx (lyre), bâton de marche (1d3+1+bonus aux dommages), besace avec provisions.

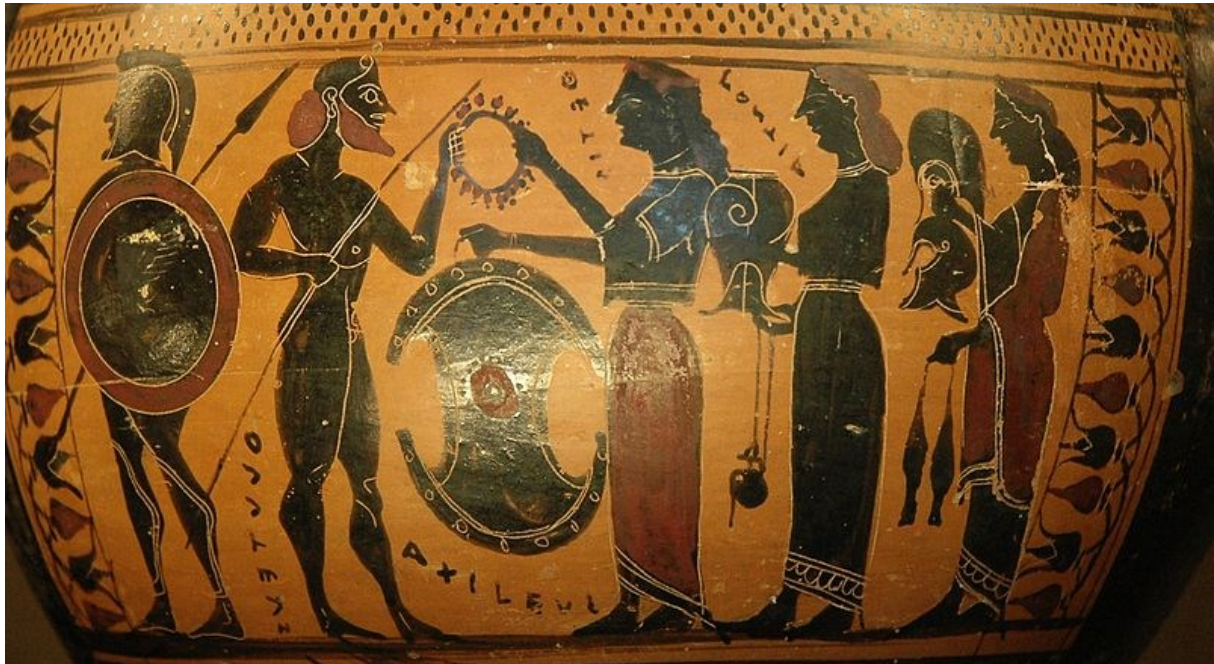
Apparence et personnalité. Hagias, fils de Panyassis, est un homme âgé d'une trentaine d'années, de taille moyenne, aux cheveux d'un noir de corbeau qui lui tombent jusqu'aux épaules ; il porte la moustache et une courte barbe qui lui couvre le menton et les joues, taillée en pointe sous le menton. Ses habits sont ceux d'un homme aux moyens modestes. Il ne se sépare jamais de sa phorminx (sorte de lyre).

Doté d'un caractère un peu réservé, Hagias a aussi appris à ne pas parler à tort et à travers pour sauvegarder ses intérêts, surtout quand il a affaire aux puissants. Né dans un milieu modeste, non noble, il est conscient de la faveur des dieux qui lui a permis d'en venir à fréquenter les palais et entend bien préserver ses intérêts. Il est fier de sa réussite et de son talent, d'où ses quelques points de démesure, mais garde encore les pieds sur terre. Il prend en général le temps d'observer les choses avant de se faire un avis et d'intervenir.

Histoire personnelle. Hagias est aède au palais. Doté d'une mémoire et d'une culture impressionnantes, il connaît très bien l'histoire du cosmos et les mythes et légendes des Grecs, et a même quelques aperçus concernant ceux d'autres peuples grâce à ses nombreuses rencontres. Il se produit au palais en tant que poète et musicien, en échange du gîte et du couvert. Il sait chanter les épopées et les poèmes mythologiques en musique, qu'il s'agisse de poèmes fameux qu'il a appris par cœur ou de ses propres compositions improvisées. Nomade, il s'attarde au palais en raison du bon accueil qu'il y a trouvé.

Alliés, amis, hôtes et connaissances. La famille royale de sa cité d'accueil, deux autres familles royales de cités de Grèce centrale (Mycènes, Tyrinthe), une famille noble de la cité d'Athènes, nombreux hôtes qui l'ont hébergé sur les routes, deux aèdes (Myrtis, poétesse lyrique, et Dictys, autre poète épique).

Économie et troc



Thétis et les Néréides remettent ses armes à Achille. Hydrie attique, 575-550 av. J.-C. Louvre E869.

Armes et armures

Aucune arme, bouclier ou armure n'a de pouvoir surnaturel ou de capacité spéciale dans la mythologie grecque. Ce sont la force, l'habileté et le courage des héros et des héroïnes qui font tout. Et parfois le poison sur les flèches (exemples : Héraclès, Philoctète).

Les épées n'ont aucun rôle symbolique en Grèce antique¹⁴⁰. Les armes n'ont jamais de nom propre. La différence avec l'imaginaire médiéval est très grande dans ce domaine.

On trouve quelques armes connues, mais ce sont des armes à distance et elles sont connues uniquement parce qu'elles ont été fabriquées pour un héros qui est le seul à être assez fort pour s'en servir : par exemple la lance en bois de frêne du mont Pélion que manie Achille (il est le seul capable de la lancer) ou l'arc d'Ulysse (qu'aucun prétendant n'arrive à bander).

Les pièces d'équipement militaire qui sont mises en valeur, ce sont les boucliers, surtout les grands boucliers ronds, car ils sont considérés comme jouant un rôle essentiel à la guerre et ils se prêtent bien à la réalisation de décorations magnifiques. Voyez le bouclier d'Achille dans *l'Illiade* ou (inventé sur ce modèle) le bouclier d'Énée dans *l'Énéide*. Un poème du Pseudo-Hésiode, *Bouclier*, prête un superbe bouclier à Héraclès lors de son combat contre Cynos, mais ce poème n'a pas eu beaucoup d'influence, même dans l'Antiquité.

Les armures et leurs diverses pièces peuvent également être mises en valeur.

Il y a en revanche, bien sûr, une distinction sur la qualité du matériel. Il y a des armes, armures et boucliers de plus ou moins bonne qualité. L'armure et les armes d'Achille que Thétis fait forger par Héphaïstos dans *l'Illiade* après la mort de Patrocle sont d'une qualité exceptionnelle. Mais en dehors de ce surcroît de qualité, elles n'ont pas de pouvoir spécial : c'est Achille qui fait la différence, beaucoup plus que les armes.

¹⁴⁰ L'épée de Priam à la fin du film *Troie* de Wolfgang Petersen, ce n'est pas de la mythologie grecque, c'est du gloubiboulga.

Butin, équipement et trésors

Que faire du butin et de l'équipement amassés en cours d'aventure ? Les héros grecs ne sont pas des greniers ambulants : il est hors de question de laisser un personnage porter trois épées et deux armures différentes sur lui.

Le butin et l'équipement se rangent dans la salle du trésor du palais (voyez l'importance de l'emplacement des armes dans le combat contre les prétendants à la fin de l'*Odyssée*) ou dans un endroit équivalent d'une maison (en général les armes sont à portée de main et les trésors hors de vue).

En voyage, soit le personnage dispose de serviteurs et/ou montures capables de porter beaucoup de bagages (exemple : dans l'*Illiade*, les Achéens ont leur campement sur le rivage devant Troie ; dans les *Argonautiques* les héros peuvent ranger des choses sur le navire, etc.), soit il n'en dispose pas et ne peut donc pas emporter grand-chose en plus de ce qu'il a sur lui.

Sur un champ de bataille, il peut arriver qu'un personnage puissant ait près de lui un écuyer, un cocher ou simplement un compagnon d'armes proche qui lui garde une ou deux lances sous la main ou puisse lui lancer une épée, mais pas beaucoup plus. Notez que les divinités aiment parfois à prendre l'apparence de tels compagnons d'armes, soit pour aider ponctuellement un personnage, soit pour s'effacer au pire moment possible (voyez ce qui arrive à Hector pendant son duel contre Achille dans l'*Illiade* : il croit avoir à son côté Déiphobe, qui n'est en réalité qu'Athéna déguisée pour le tromper, et quand Hector cherche Déiphobe pour obtenir une seconde lance après avoir lancé la sienne en vain contre Achille, il n'y a plus personne...).

Naturellement, les péripéties de l'aventure peuvent priver un héros de beaucoup de choses au fil des retournements de situation (exemple : Ulysse quitte Troie avec une flotte embarquant des centaines d'hommes et un riche butin, et perd progressivement tous ses navires, tous ses compagnons et tout le butin, au point d'être un pauvre naufragé nu quand il s'échoue sur le rivage de l'île de Phéacie).

L'économie du troc

Il n'y a pas d'argent dans la Grèce de l'*Illiade* et de l'*Odyssée* ! Toute l'économie fonctionne soit sur les obligations sociales (ex. : les paysans, éleveurs, etc. viennent au palais remettre une partie de leur production au souverain), soit sur le troc.

Les marchands ne vendent pas leur marchandise contre de la monnaie mais contre d'autres produits qu'ils pourront échanger à leur tour pour refaire leur stock. Ce qu'ils acceptent de prendre en échange de leur marchandise dépend de ce qu'ils pensent arriver à revendre ailleurs à bon prix.

L'échelle de valeur ne se mesure donc pas en monnaie mais par équivalences. Tel trépied forgé superbement orné vaut tant de bœufs. Une esclave capturée à la guerre vaut tant de bœufs. On peut échanger une marchandise contre plusieurs autres de moindre valeur : un bœuf contre un trépied, une épée et un vase (par exemple). Etc. Les prix se négocient. Ce type d'échange suppose d'être bien informé et d'avoir un œil bien exercé pour ne pas se faire rouler.

Vous allez me dire : et la fameuse obole qu'on donne à Charon pour les Enfers dans les péplums ? Justement : il n'y en a pas trace dans les rites funéraires qu'on trouve dans l'*Illiade* et l'*Odyssée* ! Cela apparaît plus tard. Vous pouvez utiliser un système monétaire calqué sur ceux de l'époque classique si vous trouvez cela plus simple, mais je trouve plus intéressant de se caler sur des époques plus anciennes.

Le troc entre personnages

Les héros homériques s'échangent des objets. Il peut s'agir simplement de quelques transactions commerciales entre compagnons d'armes. Mais ces échanges revêtent souvent une valeur symbolique : ils viennent attester une alliance ou une amitié qu'on vient de former.

Mieux : de cette façon, les objets qui passent de propriétaire en propriétaire en viennent à avoir une sorte « d'historique » qui peut jouer un rôle dans les relations entre personnages. « Le trépied que je te donne a été forgé par Untel, qui l'a donné à Tel Héros, qui en a fait présent à Tel Héros, qui en a été délesté au combat par Tel Héros. » Ou encore : « Cette cuirasse que je te donne a appartenu à Tel Héros que j'ai tué au combat à Telle Occasion. »

Cela rend chaque objet unique et peut occasionner diverses péripéties. Exemple : un personnage reconnaît l'ancienne armure d'un de ses alliés portée par un autre et apprend alors que son allié s'est fait tuer au combat et dépouiller : va-t-il tenter de venger son allié mort ? Mais cela peut aussi marcher dans l'autre sens pour reconnaître des alliés ou même des parents éloignés.

Autre pratique intéressante, plus connue : le **sumbolon**. Cette pratique consiste, pour deux personnes, à se répartir deux moitiés d'un objet que chacune conserve et qui peut attester ensuite du lien qui les unit (là encore, amitié, alliance, voire plus), y compris des années plus tard, et y compris si l'objet en question est transmis à leurs descendants.

Ainsi donc, les héros et héroïnes ont certes l'occasion d'amasser des trésors au fil du temps (en témoignent le riche palais de Ménélas après son long voyage de retour de Troie et la salle de trésor d'Ulysse à Ithaque, le tout dans l'*Odyssée*) mais une partie de ces objets est nécessairement employé à faire du troc avec d'autres personnages.

Naturellement, il est possible de frauder avec ces systèmes. Mais qui frauderait, en tout cas pour des raisons économiques ? On joue des héros, pas des marchands cupides. En revanche, il reste possible de frauder ou de mentir pour mener à bien divers desseins retors.

Il peut être utile de faire une « fiche d'objet » pour les principaux objets et armes récupérés par les PJ au cours d'une ou plusieurs aventures, et de mentionner l'histoire de l'objet (ses créateurs, ses précédents propriétaires et les circonstances de changements de propriétaires). Si c'est important pour le scénario, il peut être bon que les joueurs fassent leur propre fiche avec les informations qu'ils connaissent, tandis que le MJ se réservera une fiche à part avec l'histoire véridique et complète de l'objet.

Échelle de valeur générale

Il n'y a pas de monnaie dans l'univers de la mythologie grecque, et pas davantage dans les épopées homériques. L'économie repose sur la production en autarcie (la population produit ses biens et cherche à vivre en autosuffisance), les structures sociales (la population donne une partie de sa production au palais royal), la guerre (allant des razzias sur des troupeaux à la prise d'une ville, en passant par les combats à l'issue desquels le vainqueur dépouille le vaincu pour emporter armes et armures) et sur le troc (entre particuliers ou auprès de marchands).

Il existe bien sûr une échelle de valeur globale, mais elle reste approximative et dépend beaucoup de la sûreté de coup d'œil d'un personnage, de ses connaissances dans le domaine concerné par le troc, et de son sens du commerce ! Autrement dit, beaucoup de choses reposent sur la négociation.

Pour fournir tout de même une échelle de valeur, j'utilise ici comme unité de référence **le bœuf**, utilisé dans l'*Illiade* (au chant XXIII) comme équivalent pour estimer la valeur d'un objet, d'un animal... ou d'un esclave humain.

Je prends ici comme unité le bœuf lambda, de taille moyenne, en bonne santé. Naturellement, un gros bœuf a davantage de valeur, un bœuf maigre et/ou malade en a moins, etc. Tout se négocie.

1 bœuf = 1 talent d'argent = ½ talent d'or.

Animaux

1 mule en bonne santé de six ans, non domptée = 6 bœufs = 3 talents d'or.

1 cheval ou 1 jument en bonne santé de six ans, non dompté = 6 à 8 bœufs = 3 à 4 talents d'or.

1 cheval ou 1 jument de très bonne qualité de six ans, dompté = 10 à 12 bœufs voire plus = 5 à 6 talents d'or.

Vaisselle et trépieds

1 coupe en céramique sans ornements d'une contenance d'une mesure = 1/8^e de la valeur d'un bœuf = 1/16^e de talent d'or.

1 coupe en céramique avec ornements, d'une contenance d'une mesure (équivalent d'un grand bol pour une personne) = ½ bœuf = ¼ de talent d'or.

1 coupe en bronze avec ornements fins, d'une contenance d'une mesure = 2 bœufs = 1 talent d'or.

1 bassin de taille moyenne en céramique = 1 bœuf.

1 grand bassin en bronze d'une contenance de quatre mesures = 6 bœufs = 3 talents d'or.

1 grand cratère en argent avec ornements fins d'une contenance de six mesures = 7 à 8 bœufs = 3,5 à 4 talents d'or.

1 grand trépied en bronze avec ornements fins = 12 bœufs.

Armes et armures

Voyez le tableau des armes, armures et protections. Les prix indiqués valent pour des armes de qualité moyenne sans aucun ornement : le prix peut facilement doubler ou tripler (voire plus) pour des armes de meilleure qualité et/ou ornementées.

Armes et armures (équipement complet) d'un héros dépouillé au combat = 12 à 16 bœufs = 6 à 9 talents d'or.

Esclaves

1 esclave homme ou femme simplement bon à servir de manœuvre = 2 bœufs.

1 esclave homme ou femme doté de quelques compétences = 3 bœufs.

1 femme esclave assez belle ou assez compétente = 4 bœufs.

1 esclave homme ou femme très savant, pouvant servir de précepteur = 7 à 8 bœufs voire plus.

1 femme esclave anciennement de bonne famille, belle et très compétente = 8 à 10 bœufs voire plus.

Critères pouvant influencer sur les prix

Pour un objet

- l'état (neuf, presque neuf, moyen, abîmé, très abîmé).

- la présence d'ornements et leur qualité.

- l'origine et les précédents propriétaires : un objet (surtout une arme ou armure) pris à un héros prestigieux a davantage de valeur.

Pour un animal

- la santé.
- pour une femelle, le fait qu'elle soit pleine (attendant un petit) ajoute de la valeur.
- la beauté.
- le caractère : doux, patient, farouche, belliqueux...
- le dressage : l'animal est-il indompté, dompté, entraîné à des tours particuliers ?

Pour un esclave

- la santé.
- la beauté. Ce critère peut bien sûr être assez subjectif...
- pour une femme, la virginité (par opposition à une femme déjà mariée ou violée par son propriétaire...).
- les compétences.
- l'ancien rang social, le cas échéant. Il y a une dimension de prestige à avoir pour esclaves d'anciens puissants. Un prisonnier de guerre peut aussi être restitué à sa famille contre une rançon substantielle.

Exemples de prix dans l'*Illiade*

Rançon offerte par Agamemnon à Achille pour qu'il revienne au combat (*Illiade*, IX)

Il s'agit d'une rançon absolument énorme, montrant l'importance qu'Agamemnon accorde à Achille dans son armée. Même les deux ou trois premières séries de cadeaux prévues formeraient à elles seules des récompenses plus que substantielles. Tous les amis et conseillers d'Achille lui conseillent d'accepter, y compris le vieux Phoinix, son précepteur.

- sept trépieds neufs.
 - 10 talents d'or.
 - 20 bassins.
 - 12 chevaux en très bonne santé et rapides à la course.
 - 7 femmes esclaves, de Lesbos, très belles et compétentes.
 - Briséis, esclave troyenne, fille de Chrysès, prêtre d'Apollon (capturée par Achille mais qu'Agamemnon lui avait prise et restée intouchée).
 - plus la promesse d'une part de butin plus grande si Troie est prise : or et bronze à volonté et 20 esclaves troyennes, les plus belles de la ville après Hélène.
 - plus la promesse en mariage d'une de ses filles à Argos, avec une bonne dot et sept villes avec chacune un domaine (prairies, vignobles), le tout proche de la mer.
- (Achille refuse par orgueil.)

Prix offerts par Achille pour les jeux funèbres aux funérailles de Patrocle (*Illiade*, XXIII)

Ces prix donnent une idée de ce qu'un guerrier très riche comme Achille (qui ne cesse d'accumuler du butin grâce aux adversaires qu'il tue et dépouille au combat) peut se permettre d'offrir lors d'une cérémonie très importante à ses yeux.

Prix pour l'épreuve de course de chars (l'épreuve la plus prestigieuse)

Premier prix : une prisonnière troyenne dotée de nombreuses compétences pour s'occuper d'une maison.

Deuxième prix : une jument de six ans, encore indomptée, pleine d'un mulet.

Troisième prix : un beau bassin d'une contenance de quatre mesures, neuf et brillant.

Quatrième prix : deux talents d'or.

Cinquième prix : une urne à deux poignées, neuve.

Par amitié et justice, Achille offre à Diomède, victime d'un accident, un prix de consolation équivalent au second prix : une cuirasse en bronze bordé d'étain dont il a dépouillé Astéropée après l'avoir tué au combat.

Prix pour le duel de pugilat

Pour le vainqueur : une mule patiente de six ans, encore indomptée et dure à dresser.

Pour le vaincu : une coupe à deux anses.

Prix pour la lutte

Pour le vainqueur : un grand trépied allant au feu, évalué à une valeur de douze bœufs.

Pour le vaincu : une femme habile à mille travaux, estimée à quatre bœufs.

Prix pour la course de vitesse

Premier prix : un cratère en argent façonné, d'une contenance de six mesures, ciselé par des artisans de Sidon, et qui a été possédé par le roi Thoas, puis par Eunée fils d'Iéson, lequel l'a donné à Patrocle en rançon pour racheter Lycaon fils de Priam, qui avait été fait prisonnier par Achille.

Deuxième prix : un bœuf énorme et lourd de graisse.

Troisième prix : un demi-talent d'or.

Prix d'un duel en armes au premier sang

Premier prix : les armes de Sarpédon, prises par Patrocle au combat.

Deuxième prix : un poignard de Thrace à clous d'argent, pris par Achille à Astéropée au combat, avec son fourreau et son baudrier.

Prix pour le lancer de disque

Premier prix : un bloc de fer brut que lançait autrefois Éétion et qu'Achille lui a pris après l'avoir tué. Ce bloc permettra à celui qui le remporte de fournir en fer ses paysans (pour leurs socs de charrue par exemple) pendant cinq années pleines.

Prix pour le tir à l'arc

Premier prix : dix doubles haches.

Deuxième prix : dix haches.

Prix pour le lancer de javelot

Premier prix : un bassin neuf orné de fleurs, d'une valeur d'un bœuf.

Deuxième prix : une lance de bronze.

Exemples de la richesse d'Ithaque dans l'Odyssée

Dans l'Odyssée, Ulysse est le roi d'Ithaque, qui est une île assez petite et excentrée par rapport aux royaumes de Grèce centrale comme celui de Mycènes gouverné par Agamemnon ou celui de Sparte gouverné par Ménélas. Les richesses d'Agamemnon et de Ménélas sont donc bien plus grandes. Cependant, avant son départ pour la guerre de Troie, Ulysse est le souverain le plus riche

de la région : il est plus riche que les prétendants, tous issus de la noblesse d'Ithaque et des îles voisines, qui viennent se gorger de nourriture et convoiter sa femme en son absence.

Quelques détails de l'*Odyssée* donnent une idée des possessions d'Ulysse. Eumée, son maître porcher, a dans son élevage de porcs, protégé par un grand mur circulaire, douze tects renfermant chacun cinquante truies, soit pas moins de 600 truies au total. Au retour d'Ulysse, les mâles, quotidiennement tués pour les repas des prétendants, sont moins nombreux, seulement 350¹⁴¹. Eumée est le chef des porchers : il dirige lui-même quatre serviteurs et dispose de quatre chiens de garde.

Eumée indique qu'Ulysse dispose aussi à Ithaque de onze hardes de chèvres gardée par plusieurs bergers, et qu'il possède aussi des biens hors d'Ithaque, sur le continent : douze troupeaux de vaches, douze troupeaux de moutons, douze autres encore de cochons et douze de chèvres, le tout élevé par des bergers qui sont ses serviteurs ou par des hôtes, donc des gens de la région qu'il a accueillis chez lui et avec qui il a des relations d'amitié ou d'alliance¹⁴².

¹⁴¹ *Odyssée*, chant XIV, vers 11-22.

¹⁴² *Odyssée*, XIV, v. 99-108.

Tableaux des armes et armures

Les armes de mêlée et d'hast			
Arme	Compétence	Dommages	Prix
Dague, poignard	Armes de mêlée	1d3+2	½ bœuf
Épée courte/Glaive	Armes de mêlée	1d4+2	1 bœuf
Épée longue	Armes de mêlée	1d6+2	1 bœuf
Épée-serpe (<i>harpè</i>)	Armes de mêlée	1d6+3	1,5 bœufs
Épée à deux mains*	Armes d'hast	1d10+1	1,5 bœufs
Hachette	Armes de mêlée	1d6+1	1 bœuf
Hache de bataille	Armes de mêlée	2d6	1 bœuf
Gourdin	Armes de mêlée	1d6	¼ d'un bœuf
Masse renforcée de métal	Armes de mêlée	1d6+2	½ bœuf
Lance/Javelot	Armes d'hast	1d6+3	½ bœuf
Épieu/Pique	Armes d'hast	2d6	½ bœuf
Petit bouclier/Targe	Celle de l'arme principale	-	1 bœuf
Grand bouclier rond ou en huit	Celle de l'arme principale	-	1,5 bœufs
Grand bouclier en forme de tour	Celle de l'arme principale	-	2 bœufs
* Ces armes s'utilisent à deux mains et sont très encombrantes : -10% si on veut parer avec.			

Pour les armes de corps à corps, n'oubliez pas d'**ajouter le bonus aux dommages** du porteur de l'arme aux dommages indiqués ici.

Les armes de tir et de lancer					
Arme	Compétence	Portée efficace	Portée maximale	Dommages	Prix
Arc	Armes de tir	50 m	150 m	1d6+2	½ bœuf
Dague	Armes de lancer	FOR en m	FORx2 m	1d3+2	½ bœuf
Fronde	Armes de tir	50 m	100 m	1d6	¼ d'un bœuf
Hachette	Armes de lancer	FOR en m	FORx2 m	1d6+1	1 bœuf
Javelot	Armes de lancer	FOR en m	FORx3 m	1d6+3	½ bœuf

Lorsqu'une arme de tir à distance est utilisée au-delà de sa portée efficace, la compétence du tireur doit être divisée par deux.

Les armures		
Armure	Protection	Prix
Vêtements épais	1	¼ d'un bœuf
Cuir souple	1	½ bœuf
Casque en défenses de sanglier	1	½ bœuf
Casque en bronze avec couvre-joues	2	1 bœuf
Cuir rigide	2	2 bœufs
Mitra (large ceinture couvrant le ventre et les hanches)	2	3 bœufs
Cnémides en bronze		

(jambières couvrant les genoux et les mollets)	2	4 bœufs
Cuir et métal	4	4 bœufs
Cuir et écailles métalliques	5	6 bœufs
Cotte de mailles	6	7 bœufs
Grande cuirasse de métal à la mycénienne	7	8 bœufs

Fiche d'objet

Type d'objet : _____ Nom du propriétaire actuel : _____
Description

Dégâts/Pouvoirs (si besoin) :

Circonstances de la fabrication :

Précédents propriétaires et circonstances des changements de mains :

Fiche d'objet

Type d'objet : _____ Nom du propriétaire actuel : _____
Description

Dégâts/Pouvoirs (si besoin) :

Circonstances de la fabrication :

Précédents propriétaires et circonstances des changements de mains :

Préparer scénarios et campagnes

Débuter à Kosmos sans se noyer dans les mythes

Le présent livre de jeu contient énormément d'informations sur les « vrais » mythes grecs, qu'il s'agisse de la chronologie générale de l'âge héroïque ou bien de l'histoire d'un dieu, d'une ville ou d'un héros. À la lecture, vous pouvez avoir l'impression que tout est déjà écrit et fixé et que vous ne pouvez rien inventer sans assimiler et prendre en compte un flot d'informations.

Une bonne façon de débiter à Kosmos en douceur consiste donc à ne lire que les règles et les chapitres décrivant la Grèce mythologique (donc les chapitres contenus dans « Le livre de la Grèce mythologique » et « Le livre des héros », les deux premières parties de ce livre), et à parcourir le catalogue des divinités de l'Olympe en ne lisant que ce qui concerne leur personnalité. Choisissez ensuite une ville de Grèce décrite dans le livre du meneur de jeu comme point de départ et imaginez une aventure. Puis créez un groupe de jeu avec une famille héroïque purement inventée par les joueurs, sans vous soucier de la rattacher à une grande famille héroïque existante, et jouez un scénario.

Une fois que vous aurez assimilé les règles et les grandes lignes de l'univers, vous pourrez commencer à piocher des inspirations dans les autres chapitres. Considérez que tous les PNJ et toutes les informations données sur les « vrais » mythes ne sont pas un cadre figé, mais un réservoir d'informations et d'inspirations utiles. Vous pouvez vous en servir dans deux cas :

1) Si vous avez besoin de savoir ce qui se passe « par défaut » dans le cosmos pendant que les PJ y évoluent, ou si vous avez besoin d'informations sur le passé du monde ou sur les grandes lignes de son Destin.

2) Si vous avez besoin d'inspirations pour des personnages non joueurs, des conflits, des tensions, des divergences d'intérêts, des factions, des monstres, etc. susceptibles de vous fournir une bonne amorce d'aventure.

Kosmos propose de jouer dans le monde de la mythologie grecque, non pas au sens où les PJ se promèneraient comme dans un musée parmi des personnages célèbres et assisteraient à des événements inaltérables, mais au sens où le monde des mythes grecs devient réellement le terrain de jeu des joueurs : les PJ peuvent tout à fait altérer le cours « normal » de tel ou tel mythe, voire de l'âge héroïque tout entier. Pour plus de précisions sur cet aspect du jeu et sur la façon de le gérer, voyez plus loin dans ce chapitre (« Les PJ et les vrais mythes »).

Impliquer les dieux : pas tous à la fois !

Vous avez pu voir que le cosmos de la mythologie grecque abonde en divinités : il y en a littéralement des milliers, et même les divinités les plus puissantes se comptent par dizaines. Dans Kosmos, les divinités sont traitées comme des personnages non joueurs à part entière et doivent donc apparaître dans un scénario avec leurs propres motivations, projets, réactions, etc. En tant que MJ, cela demande toujours du travail d'intégrer des PNJ à un scénario et de gérer à la fois leurs projets initiaux et leurs réactions en cours de route.

Mon conseil est donc : ne tentez pas d'impliquer trop de divinités à la fois dans un même scénario. Ce ne serait de toute façon pas « réaliste » par rapport à ce qu'on observe dans les mythes antiques : une affaire en cours dans le cosmos a peu de chances d'intéresser tous les dieux de l'Olympe (même la guerre de Troie laisse quelques dieux indifférents : Artémis n'y participe pratiquement pas et Dionysos pas du tout).

Même dans les cas où une divinité devrait vraisemblablement être intéressée par un événement donné, vous pouvez tout à fait décider qu'elle est occupée à autre chose, ou en voyage (occupée à festoyer chez un peuple merveilleux aux confins du monde, par exemple). Cela n'a rien d'invraisemblable : une divinité n'hésite jamais à s'en remettre à ses collègues pour se charger du sort d'un mortel, ou bien tout simplement à remettre les choses à plus tard. Contrairement aux mortels dont la vie a une durée limitée, les dieux ont tout leur temps... Si un dieu n'est pas impliqué tout de suite dans une aventure, mais qu'un ou plusieurs PJ font quelque chose qui devrait logiquement le courroucer, ce dieu peut tout à fait manifester son mécontentement plus tard.

Mieux vaut donc n'impliquer qu'un petit nombre de dieux, surtout si vous en êtes à vos débuts dans la conception de vos propres aventures. Deux ou trois dieux de l'Olympe au maximum vont sérieusement s'occuper de l'aventure en cours. D'autres peuvent intervenir de façon ponctuelle et « automatique » (Hermès ou Iris relayant un message, par exemple). Enfin, il est plus facile d'impliquer ponctuellement des divinités locales (typiquement un dieu-fleuve ou une nymphe), qui pourront faire surgir un obstacle ou une épreuve devant les PJ ou au contraire leur apporter une aide inattendue au moment où les PJ croiseront leur route, sans pour autant continuer à s'intéresser à eux pendant toute l'aventure.

Voici deux exemples d'épopées à titre d'inspiration pour observer comment les divinités s'insèrent dans un scénario :

- *l'Odyssée* : les dieux sont en gros d'accord pour laisser Ulysse rentrer chez lui et retrouver son trône car c'est son destin, mais les détails ne sont pas fixés. Ulysse, Télémaque et Pénélope ainsi que leurs serviteurs fidèles comme Eumée (ce qui fait quatre ou cinq personnages, l'équivalent d'un petit groupe de PJ) sont aidés par une seule divinité olympienne, Athéna, qui aide toute la famille d'Ulysse. Le seul dieu qui s'oppose vraiment à Ulysse est Poséidon, qu'Ulysse offense pendant son voyage en aveuglant son fils Polyphème. Toutes les autres divinités qui interviennent le font de façon ponctuelle : Calypso et Circé pour ralentir Ulysse (remarquez qu'elles représentent à chaque fois un grave danger alors même qu'aucune d'elles ne tente de tuer Ulysse), Hermès pour aider Ulysse contre Circé, Leucothée et un dieu-fleuve non nommé pour le sauver de la noyade (peut-être était-il menacé par un jet de dés raté ?)...

- *Les Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes, relatant la quête de la toison d'or. Les Argonautes reçoivent l'aide régulière de deux divinités, Héra et Athéna (excusez du peu). Mais leurs adversaires sont humains ou monstrueux, ou bien sont des obstacles naturels ou à peu près naturels (la faim, la soif, des pays arides, les Planctes qui sont d'énormes rochers qui s'entrechoquent au passage des navires, etc.). Et ils reçoivent l'aide de divinités locales, notamment sur le chemin du retour (Circé, Triton).

Les scénarios : à construire au maximum autour des personnages joueurs

La fréquentation des mythes antiques montre que les aventures consistant purement et simplement en des « missions » ou en des « quêtes » données par un employeur inconnu ou par un dieu sont *rarissimes*. Ce qui déclenche l'aventure, c'est presque toujours :

- la famille d'un personnage (un parent disparu ou à protéger, un frère ou un père rival, un amant/aimé ou une épouse à conquérir/reconquérir, etc.).
- un événement lié à la vie de sa cité ou de son village (une guerre à gagner ou bien déjà perdue, une cité à aller fonder sur la foi d'un oracle ou bien pour faire face à la surpopulation, ou encore pour faire renaître ailleurs la cité natale qui vient d'être rasée par les ennemis, comme c'est le cas d'Énée, une cité à développer comme le fait Thésée une fois roi, etc.).
- les origines et la personnalité d'un personnage.

Tout scénario doit donc exploiter au maximum l'histoire personnelle des personnages joueurs. Bien sûr, il est parfois difficile voire impossible d'exploiter l'histoire de tous les PJ à la fois (le résultat serait d'ailleurs confus) : mieux vaut ne développer que les éléments de destin d'un PJ, ou au maximum deux, en parallèle à l'intrigue d'un scénario. Les autres PJ auront droit à leur intrigue personnelle au scénario suivant. Ce n'est pas grave si l'histoire d'un des PJ en particulier sert de déclencheur au scénario, du moment que l'aventure permet à chaque personnage joueur de s'illustrer dans l'histoire et de prendre plaisir au jeu et que vous veillez à mettre l'histoire de chaque PJ en valeur tour à tour au fil des scénarios. De plus, constituer des groupes de PJ liés par des liens familiaux peut permettre de réduire ce problème, car tous les PJ se sentiront immédiatement impliqués dès que l'un d'eux sera affecté par une péripétie sérieuse.

Un autre point important est de ne jamais automatiser les réactions des divinités. Il n'y a pas de « dieu allié » toujours bienveillant ou de « dieu ennemi » gratuitement malveillant. Considérez les divinités comme des PNJ particulièrement puissants mus par des intérêts et des desseins parfois énigmatiques, mais jamais purement tyranniques ou arbitraires. Sauf grosse impiété balourde, il est réellement possible de froisser un dieu puis de se le concilier à nouveau, ou bien de découvrir qu'il vous aime de nouveau sans que l'on comprenne immédiatement pourquoi.

Bien sûr, vous ne pouvez pas faire intervenir systématiquement des dizaines de divinités en tant que PNJ dans les événements qui se produisent en coulisses à une aventure. Même les épopées antiques ne font pas ça. En général, en dehors de quelques scènes comme les assemblées des dieux ou les (rares) énormes batailles comme la guerre de Troie, un mythe ne fait intervenir que trois ou quatre grandes divinités au plus, ou bien une ou deux et des divinités mineures (dieux-fleuves, nymphes, etc.). Le reste des PNJ sera composé de mortels.

Établissez rapidement les motivations de chacun, les grands buts des dieux par rapport à leur position dans la Trame, et éventuellement certains points fixes du Destin qui arriveront forcément ou ne peuvent absolument pas arriver (utile, par exemple, si vous voulez que les PJ ne puissent pas tuer un PNJ important que vous comptez réutiliser ou qui doit être toujours vivant plus tard dans la vraie mythologie). Le reste sera déterminé par les actions des PJ.

Enfin, il faut que les actions des PJ et leurs aventures aient une influence réelle sur le monde où ils évoluent. Les divinités sont là pour façonner la face du monde et les PJ ont un rôle important à jouer dans leurs projets (surtout s'ils sont de famille royale, mais pas seulement).

Les PJ doivent réellement laisser leur empreinte sur le cosmos

Les mythes sont friands de **récits étiologiques**, c'est-à-dire de récits prétendant expliquer la cause (*aitia*) d'une réalité de l'époque présente, qui peut être aussi bien une réalité naturelle que culturelle : comment est apparu tel fleuve, tel rocher, telle montagne, telle espèce d'arbre ou d'animal, mais aussi telle étoile ou constellation ; comment a été inventé tel objet ou telle arme, tel type de sacrifice, tel rite, telle danse, etc. etc. Les fondations de villages et de villes, les constructions de sanctuaires, de temples ou d'autres édifices relèvent en partie de la même logique.

Même chose pour les noms (de mers, de fleuves, de cités...) qui font souvent référence à des héros ou héroïnes. Un cas typique est celui d'une mer prenant le nom d'une personne qui s'y est noyée (la mer Égée d'après le nom du père de Thésée ; la mer de Myrto d'après Myrtilos, cocher de Pélops, qui y tombe ; l'Helléspont, « mer d'Hellé », parce qu'Hellé, sœur de Phrixos, tombe du bélier volant à toison d'or qui les emmène en Colchide, etc.). Idem pour des lieux prenant le nom de héros ou d'héroïnes passés par là (le Bosphore, « passage de la vache », car Io, maîtresse de Zeus changée en vache et poursuivie par un taon que lui avait envoyé Héra, est passée par cet

endroit ; l'Europe, continent sillonné par la jeune fille de ce nom sur le dos de Zeus changé en taureau, etc.).

En vivant leurs propres aventures, les PJ doivent pouvoir laisser, de cette façon, leur propre marque sur l'univers où ils évoluent. Rien de plus normal que d'imaginer un PJ devenant fondateur d'une ville dont il choisira le nom (il peut lui donner son propre nom ou le nom d'un autre personnage à qui il veut rendre hommage, ou encore s'inspirer des circonstances de la fondation) ou bien construisant un monument, instituant un rituel, inventant une danse ou une coutume, etc. Il n'est pas impossible que des PNJ (ou des PJ !) finissent changés en arbres ou en animaux, ou bien soient changés en étoiles ou en constellations après une mort si possible glorieuse. Peu importe que ces noms ne coïncident pas avec ceux de la « vraie » Grèce mythologique ou avec les vraies constellations : le plus important ici est de permettre aux PJ d'assumer la stature d'authentiques héros et héroïnes, de jouer un rôle civilisateur et de participer à l'élaboration des fondements de « leur » Grèce mythologique. Au cours des scénarios suivants, eux-mêmes ou leurs descendants, ou d'autres personnages, pourront voir autour d'eux ces empreintes des héros passés...

Naturellement, il faut faire attention à ne pas abuser du procédé, qui peut devenir répétitif. Mais cela peut être un bon moyen de couronner une belle aventure réussie, ou de rendre hommage à un PJ ou à un PNJ qui vient de périr au combat. Au MJ de « jouer » les actions des divinités, seules capables par exemple de changer quelqu'un en animal, en arbre ou en constellation. Mais cela peut être un PJ qui leur en souffle l'idée dans une prière !

Les exploits des PJ et les « vrais » mythes : problèmes et solutions

Il y a tellement de variantes des mythes, des généalogies, etc. Comment rester cohérent ?

Si vous jouez des scénarios autonomes avec des personnages joueurs variables, vous pouvez oublier ce problème sans inquiétude : considérez que chaque scénario produit sa propre variante de la mythologie grecque. Ce ne sera pas un drame si dans une première aventure Thèbes a été fondée par Cadmos et les Spartes et si dans une autre vous faites allusion à sa fondation par Amphion et Zéthos (ce sont les deux principales variantes sur la fondation de cette ville).

La question ne se pose vraiment que quand vous faites jouer plusieurs aventures d'affilée aux mêmes personnages joueurs, c'est-à-dire quand vous jouez en campagne. Là, un travail préparatoire et un petit travail de suivi au fil des parties s'imposent, pour garder sous la main les choix que vous avez effectués. Consacrez une lecture ou une relecture spécifique du scénario à venir (que vous l'ayez trouvé tout fait ou que vous l'ayez créé vous-même) à cette question, et traquez les incohérences.

Oh non, j'ai repéré une contradiction / un de mes joueurs vient de repérer une contradiction et me la signale avec un œil courroucé ! Que faire ?

L'essentiel est de repérer en quoi cette contradiction peut ou pourrait nuire au plaisir du jeu. Si ce n'est pas le cas, s'il ne s'agit que d'un détail, la chose ne vaut pas qu'on s'y arrête. Si la contradiction a pu induire les joueurs en erreur (par exemple parce qu'ils pensaient pouvoir se référer à une variante d'un mythe qu'ils connaissent, mais que vous venez de révéler que ce n'est pas celle-là qui est vraie dans la partie, alors que l'enjeu est tel que cela peut mettre leurs personnages en danger), autant mettre les choses à plat « en hors jeu » afin de voir ce qui a pu les contrarier. Dans les cas où leurs personnages auraient vraiment dû être au courant d'une information, vous pouvez recommencer la scène et accorder aux personnages un jet automatiquement réussi en « Mythes » qui leur permette de repartir sur les bons rails.

Cependant, avant d'en venir à une correction hors jeu si visible, il y a d'autres moyens possibles d'expliquer « en jeu » une contradiction apparente. La mythologie elle-même regorge de recours possibles pour cela, et cela peut fournir des accroches pour faire rebondir la partie.

Si les PJ croyaient connaître une information qui s'avère fausse, il y a plusieurs causes possibles :

- ils ont été mal informés. Quelqu'un (un PNJ anodin ou important) s'est trompé à un moment donné en faisant leur éducation de longues années plus tôt ou bien en les renseignant tout récemment. Rien de plus normal dans un monde où les moyens de communication sont si limités, où les nouvelles circulent lentement et où il est parfois ardu de distinguer la vérité des simples rumeurs ou des déformations élogieuses ou malveillantes. Il faut donc faire quelques recherches pour découvrir la version exacte.

- Ou alors quelqu'un leur a menti volontairement. Dans quel but ? À vous de voir et à eux de le découvrir.

- Le nom propre du personnage ou du lieu concerné est exact, mais il désigne un homonyme. Après tout il existe souvent plusieurs héros portant le même nom (deux Ajax, au moins trois ou quatre Glaucos, etc.) et parfois plusieurs villes (il y a ainsi deux Thèbes, une en Grèce et une en Égypte, toutes deux puissantes).

Si les personnages ont vu ou pensent avoir vu un héros fameux à un endroit et à un moment où il n'était pas censé se trouver là, ou bien en train de faire quelque chose qu'il n'était pas supposé faire, il y a là encore plusieurs solutions :

- il ne s'agit pas du héros véritable, mais d'une divinité qui a pris momentanément son apparence pour des raisons liées à ses projets. Pourquoi ? Peut-être cela a-t-il une importance pour l'histoire en cours, peut-être n'est-ce qu'un aperçu d'une toute autre intrigue à laquelle les PJ seront peut-être mêlés bientôt, ou bien dont ils apprendront seulement le dénouement plus tard de la bouche d'un aède ou d'un informateur croisé en chemin. Exemple : il arrive plusieurs fois dans les épopées homériques qu'un héros en croise un autre et discute avec lui avec des conséquences décisives (exemple : cela lui permet de reprendre courage, de prendre une décision importante sur laquelle il hésitait, etc.) puis, peu après, croise le même héros occupé à faire tout autre chose depuis un bon moment : il comprend alors que le premier qu'il avait rencontré n'était autre qu'une divinité déguisée pour l'approcher sur terre.

- Explication proche mais distincte : il s'agit d'une nuée façonnée par une divinité à l'image du héros. Le procédé est connu pendant la guerre de Troie : Hélène est vue simultanément à Troie pendant dix ans, et, pendant la même période, en Égypte ! Certains (dont Euripide dans sa tragédie *Hélène*) disent que la véritable Hélène n'est jamais allée à Troie et que Pâris n'a enlevé qu'une ombre.

Naturellement, on ne peut pas abuser de tels procédés, mais ils peuvent permettre bien des rattrapages et parfois occasionner des péripéties ou des aventures intéressantes.

Mes joueurs connaissent trop bien la mythologie : face aux mêmes dangers, ils risquent de s'en sortir en se contentant d'imiter les héros fameux !

C'est en effet un risque : les joueurs, placés face aux mêmes créatures ou aux mêmes périls, peuvent très bien décider de recourir aux mêmes ruses que les héros mythologiques fameux, alors que, techniquement, ces événements ne sont pas arrivés dans l'univers du jeu et que leurs personnages ne sont pas censés les connaître. Cela revient à utiliser leurs connaissances en mythologie comme des « codes-triche ». Exemples : « le Labyrinthe ? Facile, je prends une ficelle que je dévide derrière moi et hop ! Une Gorgone ? Fastoche, pourquoi tu penses que mon perso a passé la soirée à polir son bouclier ? Je connais le mythe, il suffit de faire comme Persée ! » Et cela même quand la partie se passe avant l'époque de Persée ou de Thésée...

Le problème que présentent de telles facilités est triple. D'abord, il nuit au plaisir du jeu puisqu'il permet aux joueurs de progresser dans le scénario sans avoir à faire d'efforts. Ensuite, il avantage furieusement les joueurs qui connaissent déjà très bien les mythes grecs et avantage du même coup leurs personnages pendant la partie, ce qui fait tourner le scénario au quiz de mythologie, tandis que les autres risquent de se sentir marginalisés et désavantagés. Enfin, il est générateur d'uchronie, puisque, si les personnages joueurs créent ces ruses avant les héros qui sont censés les créer, la mythologie va changer de visage.

Ce dernier problème n'en est pas vraiment un : le jeu est avant tout là pour permettre aux personnages joueurs d'inscrire leur propre empreinte dans la mythologie grecque, pas pour les obliger à se promener au milieu d'un corpus d'histoires figées sans y toucher !

Restent les deux premiers problèmes : comment faire pour éviter ces réflexes paresseux de la part des joueurs qui risquent de gâcher le plaisir de certains, voire de tous ?

Face à une situation pareille, vous avez, en tant que MJ, trois solutions possibles :

- Vous posez comme principe de jeu, dès le début de la partie, que les joueurs n'ont pas le droit d'imiter exactement le contenu d'un mythe existant, en les prévenant que, s'ils tentent une solution déjà connue dans les mythes, cela ne fonctionnera pas. Cela met tous les joueurs sur le même plan : ils vont devoir innover. Et cela a aussi l'avantage de vous éviter des migraines au moment d'établir une chronologie des mythes (« alors attends, est-ce que ton perso vit à la même génération que Persée ou un peu avant ? »). Mais c'est quelque peu brutal, et cela peut être un peu frustrant pour les joueurs qui connaissent déjà la mythologie.

- Vous alternez au sein d'une même partie. De temps en temps vous acceptez, quitte à ce que cela génère de l'uchronie, afin de mettre en valeur les joueurs qui connaissent bien la mythologie (voire qui se sont replongés dans leurs dictionnaires de mythologie à l'occasion de la partie). Mais vous refusez explicitement (en mettant la partie en pause pour parler « hors-jeu ») si cela devient un recours systématique de la part des joueurs ou si c'est une solution trop facile pour une scène importante. Cela suppose d'établir un équilibre, mais cela me paraît déjà plus nuancé.

- Plutôt que de passer en paroles « hors-jeu », vous pouvez simplement laisser les joueurs tenter une solution et leur mettre des bâtons dans les roues de façon inattendue, pour leur montrer que les choses vont être plus compliquées qu'ils le croyaient. Exemple : « tu remontes le fil de ta pelote dans le Labyrinthe, mais au détour d'un couloir, tu t'aperçois que le fil a été rompu. Que fais-tu ? » Cette solution peut poser problème si les joueurs s'imaginent que vous n'agissez ainsi que par sadisme, d'où l'intérêt de mettre les choses au point en « hors-jeu » pendant une minute en cas de besoin. Naturellement, cette solution « en jeu » peut exposer les PJ à des périls mortels (typiquement dans le cas d'une Gorgone et de son regard pétrifiant). Dans ces cas-là, arrangez-vous pour que le PJ s'en sorte de justesse. Exemple : « tu avances en regardant dans ton bouclier, quand un puissant coup de patte le fait voler dans les airs : la Gorgone te l'a arraché des mains et se jette sur toi, mais tu parviens à faire une roulade au dernier moment et à ne pas croiser son regard ». Cela ne nuit pas au PJ et c'est suffisant pour montrer au joueur que la ruse déjà connue ne va pas fonctionner.

L'essentiel est d'être sur la même longueur d'onde que vos joueurs et de trouver ensemble l'équilibre qui convient au groupe. Je pense que les joueurs apprécieront rapidement de devoir innover et réécrire eux-mêmes certains des plans d'action héroïques les plus fameux de la mythologie. Le but n'est pas de remettre servilement leurs pas dans les pas de Thésée, de Médée ou de Persée, mais de se demander : « Qu'est-ce qu'un héros grec courageux et rusé ferait dans cette situation ? » Et de trouver une nouvelle réponse eux-mêmes.

Que faire quand les aventures des PJ deviennent une source d'uchronie ?

Changer la mythologie grecque en un univers de jeu de rôle en fait un cadre interactif où les actions des PJ et leurs aventures peuvent finir par modifier le déroulement des grands mythes grecs. Les PJ peuvent tuer un héros censé devenir le père d'un héros important, ou convaincre

une héroïne de se joindre à eux alors qu'elle était censée aller accomplir un exploit ailleurs, ou encore fonder des cités inédites qui vont devenir aussi puissantes, voire plus puissantes, que les grandes dynasties héroïques que sont les Labdacides à Thèbes ou les Atrides dans le Péloponnèse. De telles actions peuvent mettre le MJ en difficulté car elles créent des points de divergence de plus en plus nombreux entre le déroulement global de la mythologie grecque telle qu'on la connaît et l'évolution de l'univers du jeu.

Là encore, c'est un problème qui ne se pose vraiment qu'à moyen et long terme quand vous jouez plusieurs scénarios voire de longues campagnes dans la même « continuité » d'événements. Si vous jouez un scénario isolé et que les PJ tuent quelqu'un d'imprévu, ou font en sorte que deux héros tombent amoureux alors qu'ils n'étaient pas censés l'être, etc. cela ne pose aucun problème, puisque vous ne devrez jamais décrire ce qui se passe ensuite.

Si vous jouez des aventures de longue haleine, en revanche, il vous revient de prendre bonne note des actions des PJ et d'imaginer comment les héros fameux de la mythologie évoluent quand ils y sont confrontés. Vous pouvez tout à fait décider de jouer dans un univers entièrement « ouvert » où l'uchronie ne posera pas de problème. Mais si vous vous souciez de limiter l'écart entre l'univers du jeu et la vraie mythologie, voici ce que vous pouvez faire. Deux logiques contraires sont à prendre en compte et à équilibrer :

- Ce jeu est un jeu où les PJ doivent pouvoir devenir des héros et des héroïnes fameux, de l'envergure de Jason et de Médée, d'Hélène et d'Achille. Donc, **s'ils accomplissent des actes susceptibles de changer la face du monde et des mythes grecs, par défaut, il faut les laisser faire !** La seule condition est qu'ils ne s'amuse pas à le faire purement pour le plaisir de mettre la pagaille ou par acharnement à « vaincre » tous les héros mythologiques, ce qui n'aurait pas de sens et gâcherait l'univers du jeu. Mais si jamais ils provoquent un changement dans telle ou telle généalogie héroïque, ou s'ils accomplissent un exploit qui était censé être accompli par quelqu'un d'autre, ce n'est pas un problème : donnez-leur la place qu'ils ont conquise dans l'univers du jeu.

- Cependant, **une logique contraire est à prendre en compte : celle du Destin du cosmos**, que les Moires connaissent en entier et dont les divinités sont chargées de veiller à ce qu'il arrive bien comme prévu. Dans l'univers du jeu, les PJ ont bien sûr leur place dans ce Destin et ont leur rôle à jouer. Mais si jamais ils provoquent des changements trop importants sur des points fixes du Destin, le Destin va se mettre en marche et « tirer » peu à peu l'univers pour le rapprocher de la trame des événements prévus (autrement dit, la mythologie telle qu'on la connaît). Ne recourez à cela que pour des changements vraiment très importants, par exemple si les PJ privent Héraclès de toute occasion d'accomplir des exploits, ou s'ils arrivent à faire en sorte que Pâris n'enlève pas Hélène, privant ainsi la guerre de Troie de son événement déclencheur. Dans des situations de ce genre, le Destin va s'ingénier à faire en sorte qu'Héraclès devienne quand même le héros le plus fameux de la Grèce (tant pis si ses douze travaux sont différents) et que la guerre de Troie se déclenche (tant pis si Hélène arrive à Troie dans des circonstances un peu différentes). Essayer de voir par quelle série de coïncidences troublantes ou de rebondissements imprévus le Destin peut parvenir à s'écrire tout de même comme on s'y attendrait alors que tout semble en train de se passer différemment est un exercice qui peut constituer une contrainte intéressante pour écrire ou maîtriser des scénarios.

Les héros et leur descendance : pourquoi pas des campagnes dynastiques ?

La descendance des couples héroïques est le procédé le plus courant en mythologie pour assurer la cohérence d'un cycle mythologique sur le long terme : les mythes sont des ensembles structurés autour de dynasties royales liées à une ou plusieurs cités (pas toujours une seule car les héros voyagent, peuvent se faire exiler ou chasser par une guerre, partir fonder des colonies, etc.).

On peut donc imaginer une suite de scénarios où les joueurs joueraient un premier groupe de héros puis un second groupe composé entièrement ou majoritairement des enfants du premier groupe, voire un troisième groupe fait des petits-enfants, chaque génération entrant dans la mémoire collective au fur et à mesure que le temps passe et donnant lieu à des personnages très contrastés aux destins très variables. C'est complètement dans l'esprit de la mythologie grecque (pensez aux Sept Chefs contre Thèbes qui échouent dans leur siège de Thèbes et dont la tâche est reprise et terminée dix ans plus tard par les Épigones, qui sont en partie les enfants des Sept Chefs).

Amorces d'aventures

Scénarios de guerre/siège d'une ville. Un souverain allié ou parent d'un ou plusieurs des PJ les appelle à l'aide car sa ville est assiégée par un royaume ennemi. S'ensuit une guerre à laquelle vont se trouver mêlés différents peuples et/ou héros alliés de part et d'autre, tous assistés par une divinité. (Modèle : *Illiade* et Cycle troyen en général, ou bien siège d'Échalie dans le mythe d'Héraclès.)

Rebondissements possibles : au cours de la guerre, les PJ en viennent à mieux connaître les assiégeants et leurs motifs et se retrouvent au milieu d'une affaire familiale atroce où des parents se déchirent pour le trône (modèle : les Sept contre Thèbes : un peu comme si les PJ étaient appelés à l'aide par Étéocle ou Polynice et découvriraient peu à peu leur haine fratricide et ses origines).

Ou bien : les PJ s'aperçoivent peu à peu que les belligérants ont un comportement étrange, qu'ils persistent à vouloir faire la guerre sans motif réel. Ils découvrent alors qu'une divinité s'ingénie à faire continuer la guerre, avec l'aide d'Arès, car elle a juré la perte de la ville dont les habitants ont complètement méprisé son culte (la divinité pourrait d'ailleurs être Arès lui-même, excédé par une cité qui se targuait vraiment trop d'aimer la paix et de détester la guerre...). Les PJ doivent alors tenter d'éviter un massacre général, par exemple en obtenant que les habitants de la ville accomplissent un grand sacrifice en l'honneur de la divinité méprisée. Une autre solution possible est de faire intervenir leurs alliés divins (s'ils en ont) pour intercéder auprès de Zeus, mais ils peuvent aussi tenter d'autres choses. Le sort de la cité n'est pas scellé d'avance par le destin.

Autre scénario à contexte guerrier : la corne d'Amalthée. Les PJ font partie d'une armée (qui assiège une ville ou bien la défend). Or leur armée manque cruellement de vivres. Les PJ peuvent prendre part à une razzia sur le bétail des éleveurs de la région environnante. Durant une sortie, ils entendent par hasard parler de la légendaire corne d'abondance, une corne de la chèvre Amalthée qui a nourri Zeus dans son enfance. Elle est conservée non loin de là ! Leur souverain leur demande alors de partir en quête de la corne et de la rapporter, car cela permettrait de nourrir l'armée pour un temps illimité... et même toute la Grèce, ce qui confèrerait un pouvoir et une influence immenses à son propriétaire.

Les PJ peuvent être motivés par de bonnes intentions (éviter la famine dans l'armée, nourrir la population) mais ils sont confrontés aux ambitions déchaînées par la présence d'un pareil objet magique. Lorsqu'ils commencent à être bien embarrassés, les dieux leur demandent des comptes pour ce qu'ils ont déclenché : cela va être à eux de récupérer à nouveau la corne, maintenant sous bonne protection dans le palais du roi à qui sa puissance monte à la tête et qui s'est changé en tyran. Il restera à se débarrasser de la corne, mais, si vous ne voulez pas faciliter les choses aux PJ, le seul moyen sera d'emporter la corne jusque dans un lieu mythique au bout du monde (par exemple le jardin des Hespérides ou l'Éthiopie) afin de la remettre aux nymphes qui vivent là.

La quête de légitimité. L'un des personnages joueurs, de famille royale, voit son trône usurpé par un ambitieux à la tête d'une puissante force armée. Le PJ possède quelques alliés en la personne des autres personnages joueurs, mais pas assez pour mener une guerre. L'usurpateur lui impose une quête impossible qu'il va devoir accomplir pour prouver son courage et sa légitimité. Un long voyage commence dans lequel les autres PJ l'accompagnent. En chemin, avec un peu de chance, ils se feront assez d'alliés pour être en position de force à leur retour, s'ils survivent.

Le nouveau dieu. Un nouveau venu arrive dans la ville ou le village des PJ et prétend être un dieu fils d'Héra et d'un mortel. Problème : aucun moyen de vérifier directement l'information auprès des vraies divinités et les oracles restent terriblement équivoques sur le sujet. Les PJ ont-ils réellement affaire à un nouveau dieu ou à un mortel en pleine *hubris* démentielle ? La bonne réponse est la seconde, mais la question sera d'autant plus délicate à trancher que le nouveau venu en question est un excellent orateur, terriblement charismatique et manipulateur, qui connaît beaucoup de tours de prestidigitation et a en outre quelques pouvoirs magiques authentiques (il peut principalement invoquer et contrôler un *daimôn*, une divinité très mineure invisible).

En quête d'un(e) disparu(e). Un membre de la famille des PJ a disparu et passe pour mort, mais des rumeurs circulent disant qu'il/elle pourrait être en vie. Les PJ décident finalement de partir à sa recherche, en commençant par interroger dans différents endroits les dernières personnes à l'avoir vu(e), avant de s'aventurer, peut-être, dans des régions lointaines. Complications possibles : contrées lointaines, peuples hostiles ou trop accueillants, certaines divinités ayant intérêt à ce que le/la disparu(e) ne rentre jamais ou le plus tard possible... (Modèles : la quête de Télémaque recherchant Ulysse ou des informations sur lui au début de l'*Odyssée* ; la quête d'Oreste et Pylade pour retrouver Iphigénie dans *Iphigénie en Tauride*.)

Les suppliantes. Des femmes, des enfants et des vieillards faisant partie du camp des vaincues dans une ville voisine récemment assiégée et prise viennent se réfugier dans la ville des PJ. Peu après arrive le nouveau roi de la ville en question, accompagné par un détachement de soldats et déterminé à ramener les vaincus en prisonniers chez lui. Les PJ vont-ils négocier, laisser repartir leur nouveau voisin, ou refuser et protéger les suppliantes au risque de déclencher une guerre avec la ville voisine ?

Ficelle pour faciliter le scénario : que le roi vainqueur soit réellement un tyran orgueilleux prêt à agir en impie en arrachant les suppliantes à l'autel où elles se sont réfugiées. Les dieux ne manqueront pas d'être du côté des PJ du moment qu'ils ne se rendent pas complices d'une impiété.

Ficelle pour compliquer un peu les choses, au contraire : les suppliantes et le roi font valoir chacun son point de vue, les premières présentant le second comme un tyran, le second arguant qu'il a mené une guerre juste puisqu'il ne faisait que venger son père assiégé et vaincu par les guerriers de la ville en question. Il y a au moins une divinité dans chaque camp. (Modèles lointains : la tragédie *Œdipe à Colone* de Sophocle et *Les Suppliantes* d'Euripide. Dans la seconde, les suppliantes viennent réclamer à Thésée, roi d'Athènes, de les aider à obtenir de Thèbes la restitution des cadavres des Sept Chefs et des guerriers vaincus, que Créon vainqueur refuse de rendre.)

De nombreux scénarios peuvent tourner autour **de l'exploration de pays éloignés** et de la **fondation de cités** :

- Un membre de la famille d'un des PJ est enlevé par une divinité métamorphosée ! Les PJ partent à sa recherche. Cela les entraîne nettement plus loin que prévu de leur région d'origine. Ils finissent par abandonner et fondent une ville (modèle : la quête de Cadmos), ou bien fondent une ville en cours de route et finissent par retrouver la personne enlevée (ou la même chose dans l'ordre inverse).

- La ville d'un des PJ, qui est de famille royale (de naissance ou par mariage), est en surpopulation. Le souverain envoie le PJ, accompagné des autres PJ qui peuvent être de sa famille ou bien des alliés proches, explorer des terres inconnues et fonder une colonie. C'est le début d'un long voyage au terme duquel, guidés par les dieux, les PJ arrivent sur le site où ils doivent s'installer. Mais la région est déjà occupée par plusieurs petites villes appartenant à plusieurs peuples liés par une alliance fragile. Comment arriver à fonder la ville dont parlent les dieux sans

qu'un bain de sang n'en résulte ? (Structure globale inspirée du voyage d'Élissa/Didon pour fonder Carthage et du voyage d'Énée pour fonder Albe dans *L'Énéide*.)

- Les PJ sont coupables de démesure ou d'impiété et doivent apaiser les dieux. Ils sont condamnés à l'exil et doivent se rendre dans un lieu lointain et inconnu prescrit par un oracle afin d'accomplir un rite de purification. Problème : l'oracle est particulièrement sibyllin et il va être compliqué de s'assurer qu'ils sont bien en train d'aller au bon endroit et qu'ils font bien ce qu'ils sont censés faire... (Les oracles énigmatiques sont l'un des principaux problèmes d'Énée pendant sa quête du lieu où fonder une nouvelle Troie : il n'est pas sûr d'aller au bon endroit !)

Scénario de retour chez soi. Les PJ ont été entraînés loin de chez eux pour aller faire la guerre et s'en retournent vers leur région natale, chargés de butin. Le trajet de retour d'avère long et périlleux. (Modèles : l'*Odyssée* et les *Retours* des héros après la guerre de Troie. Vous pouvez aussi vous inspirer de *L'Anabase* de Xénophon.) Rebondissements possibles : quand ils rentrent enfin chez eux, dans un état pas nécessairement glorieux, ils doivent affronter un usurpateur/une tentative d'assassinat/un fléau divin dont ils ne comprennent pas l'origine et qui frappe leur région natale.

L'enfant abandonné. Cette idée d'intrigue peut venir se greffer comme intrigue secondaire derrière l'intrigue de divers scénarios sans rapport entre eux, puis se conclure par un scénario à part entière. Au cours d'une de leurs aventures, les PJ découvrent un nouveau-né abandonné (soit dans un couffin, soit dans une étendue sauvage : suspendu à un arbre par un pied, par exemple, ou abandonné par terre dans un buisson épais au beau milieu d'une forêt où rôdent des bêtes sauvages). Rien ne leur permet dans l'immédiat de découvrir l'identité des parents et le bébé a grand besoin de soin. Que vont-ils en faire ? L'élever eux-mêmes ? Le faire élever dans leur maisonnée (au palais, s'ils sont de famille royale), ou le confier à certains de leurs serviteurs ou à des paysans ou bergers travaillant sur leurs terres ? Quoi qu'il en soit, cela ouvre plusieurs possibilités d'intrigue pour la suite :

=> **La quête des parents du bébé.** Les PJ disposeront peut-être d'indices (typiquement : un médaillon ou bien des langes aux tissus précieux mais dont les motifs ne correspondent pas à ce qu'on tisse dans la région, etc.) ou alors ils devront se contenter d'interroger des témoins un peu partout. S'ils arrivent à en savoir plus sur l'identité de l'enfant et sur celles de ses parents, peut-être seront-ils richement récompensés et se feront-ils ainsi de nouveaux alliés. Peut-être au contraire se rendront-ils compte qu'ils ont déjoué, sans le vouloir mais avec l'aide d'un dieu, les projets d'un souverain (ou d'un noble conseiller) qui ne manquera pas de les détester pour cela et tentera à nouveau de se débarrasser de l'enfant par la suite, voire de se débarrasser aussi des PJ s'ils en ont trop appris entre temps. Par chance, l'enfant est protégé par une divinité importante qui sera une alliée solide pour les PJ s'ils protègent l'enfant, quelles que soient leurs relations par ailleurs avec cette divinité.

=> **L'enfant monstrueux.** Autre possibilité : l'enfant est monstrueux (un peu comme si les PJ avaient recueilli le Minotaure encore nouveau-né). Qu'en faire ? Et surtout, comment l'élever ? Car absolument tout le monde, y compris les meilleurs amis et alliés des PJ et même leurs propres serviteurs, affirme que l'enfant est un monstre haï des dieux et qu'il faut le tuer. Un recours à un oracle donne lieu à une prophétie retorse (exemple : « la mère de cet enfant accouchera d'un grand malheur »).

Si vous voulez pousser l'aventure vers la tragédie, les PJ se rendent compte peu à peu que les dieux veulent réellement la mort de l'enfant, et même qu'ils sont unanimes à le vouloir, car le destin a fixé que cet enfant causera de nombreuses morts. Ils seront alors tentés de défendre l'enfant malgré tout, mais les gens qui entendent parler de leur attitude la leur reprocheront et cela finira par entraîner une guerre entre leur ville et le reste de la région. L'enfant, de son côté, grandit à une vitesse surnaturelle, et s'avère agité et délicat à éduquer...

Plusieurs dénouements sont alors possibles. Peut-être l'enfant est-il physiquement monstrueux mais doué de sagesse, auquel cas il va s'agir de lui permettre de s'échapper vivant et de gagner un endroit caché (un Labyrinthe mais en plus confortable ?) ou éloigné (un pays lointain et désert). Une autre solution consistera à prier une divinité pour changer l'apparence du monstre. Autre possibilité : l'enfant se révèle être un dieu lié au conflit (un rejeton d'Arès et d'une nymphe, par exemple ; vous pourriez l'appeler Enyalos, d'après un surnom d'Arès). Le jeune dieu, content du sang versé pour sa naissance, excitera la guerre en cours, mais les PJ pourront trouver moyen de calmer le jeu en négociant avec les protagonistes et en lui faisant des offrandes pour le calmer. Les autres dieux finiront par accepter sa naissance bon gré mal gré et par le prendre avec eux sur l'Olympe, où ils le civiliseront peu à peu. Dernière possibilité : l'enfant est une créature monstrueuse aux dimensions cosmiques, un être aussi puissant qu'un Hécatonchire, voire un nouveau Typhon conçu par Héra seule : en s'obstinant à le protéger, les PJ mettent le cosmos au bord d'une nouvelle lutte cosmique qui menace l'Olympe entier.

Les derniers Centaures. Les PJ rencontrent un ou plusieurs Centaures terrifiés qui leur expliquent qu'ils sont poursuivis par Héraclès furieux contre eux. Ils ont l'air réellement à bout. Problème : leur peuple a réellement des crimes sur la conscience (attaques, razzias, viols). Les PJ tenteront-ils de plaider la cause des Centaures ?

Variante pour un scénario sortant des sentiers battus : les PJ sont tous des Centaures. Héraclès les poursuit pour les tuer. Leur but est de survivre, donc de convaincre les dieux de leur laisser une chance. Ils peuvent aller se réfugier en suppliants dans un sanctuaire, par exemple. Mais la réputation d'Héraclès est telle que beaucoup de gens vont être tentés de les chasser pour éviter d'avoir affaire au héros irascible... Péripétie supplémentaire possible : les PJ n'incarnent que des mâles et il n'existe encore aucune Centauresse. Les PJ peuvent tenter de convaincre les divinités de les laisser survivre, ce qui pourrait aboutir à la création des Centaresses afin d'aider l'espèce à se perpétuer.

Dans le cortège de Dionysos. Les PJ jouent des bacchantes et des bacchants ainsi que des satyres, voire éventuellement des nymphes. Ils font partie du cortège du dieu Dionysos, qui accompagne le dieu un peu partout dans le cosmos à mesure qu'il travaille à se faire connaître et à répandre son culte. Ce contexte est pour une fois un bon moyen de jouer sur le mode « jeu à missions » : le dieu en personne, ou une des grandes figures de son cortège (son épouse Ariane, ou bien le satyre Silène), confie aux PJ une mission plus ou moins délicate. Il peut s'agir de commencer à faire connaître le culte de Dionysos dans un nouvel endroit (ville, village, localité perdue...), ou bien de convaincre des incrédules, ou bien d'aider ou de protéger des fidèles, alliés ou maîtresses de Dionysos. D'autres aventures plus belliqueuses peuvent se dérouler pendant la conquête de l'Inde par Dionysos (exploits guerriers contre des souverains indiens ou au contraire missions diplomatiques, traversée de contrées inconnues ou inhospitalières, fondations de cités).

Un aperçu des coulisses



Cercle de Jacques Firens, *Vulcain forge des armes pour Énée* (XVI^e-XVII^e siècles).

Ce chapitre est destiné aux gens curieux qui voudraient en savoir plus sur mes intentions et sur la documentation que j'ai utilisée pour élaborer ce jeu. Vous y trouverez aussi une bibliographie d'œuvres antiques et d'autres inspirations possibles, et des conseils pour mettre vos parties en musique.

Note d'intention : jouer dans l'esprit des mythes grecs

Il existe déjà de nombreux jeux de rôle, créés dans des pays très variés, qui permettent de jouer dans l'Antiquité historique ou au contraire dans une ambiance « péplum », c'est-à-dire dans une Antiquité fantasmée qui doit plus à Hollywood et aux péplums italiens qu'à Homère, Hésiode ou Hérodote. Mais nous manquons de jeux de rôle qui proposeraient de jouer dans l'univers de la « vraie » mythologie grecque antique, ou en tout cas dans l'esprit des mythes grecs.

Bien sûr, les spécialistes de la Grèce antique vous diront que, si l'on veut être vraiment précis, « l'esprit des mythes grecs » n'existe pas. Les mythes grecs nous sont parvenus via une multitude d'œuvres d'art, chacune relevant d'un genre littéraire précis, modelée un auteur (ou plusieurs) avec son style, sa vision du monde, ses valeurs morales, politiques, etc. Et la mythologie grecque ne forme pas non plus un univers totalement cohérent sur le plan narratif (même si cette cohérence reste étonnamment grande).

Mais tout de même, il y a un monde entre les récits et l'imaginaire qu'on peut trouver dans les œuvres antiques et ce qu'on voit dans les péplums ou les BD conçus aux XX^e-XXI^e siècles. Et en tant qu'amoureux des mythologies en général et de la grecque en particulier, cela fait des années que je suis convaincu qu'il y a moyen de créer un univers de jeu de rôle capable de mieux nous plonger dans le monde des mythes grecs en se basant sur les œuvres et sur les ouvrages de recherche sur la Grèce antique.

Ce que je propose ici est donc un jeu de rôle permettant de se rapprocher d'une ambiance générale plus proche des œuvres antiques elles-mêmes. Ce jeu se fonde sur les grandes œuvres grecques antiques évoquant l'âge héroïque, et sur quelques œuvres romaines largement influencées par la Grèce, comme l'*Énéide* de Virgile. J'ai aussi pioché dans une moindre mesure chez quelques historiens comme Hérodote ou Ctésias de Cnide et dans les écrits techniques sur la zoologie et la botanique.

Kosmos est le nom que les Grecs donnent au monde mis en ordre par les dieux à partir du Chaos originel. Le mot a donné « cosmos » en français, mais, de nos jours, il évoque surtout l'exploration spatiale, alors je l'ai écrit avec un k plus proche de la lettre grecque kappa dans le mot grec d'origine (κόσμος), histoire de lui redonner une touche « antique ».

Pour écrire ce jeu, je me suis fondé sur mes études et mes recherches en Lettres classiques : c'est une idée que j'ai en tête depuis au moins 2005. Le projet a nettement changé, il a été repris et abandonné plusieurs fois. En voici un nouveau visage. Si le résultat est bon, vous ne devriez pas avoir de problème à plonger dans *Kosmos*, même si vous ne connaissez pas grand-chose à la Grèce antique et à la mythologie.

Les règles de ce jeu sont fondées sur **BaSIC, le jeu de rôle de base**. *BaSIC* est un système de règles très simple publié par la revue française de jeu de rôle *Casus Belli* (première série) sous la coordination de Tristan Lhomme dans son hors-série n°19 en juin 1997 (il a été republié dans le hors-série n°21 *Mousquetaires & Sorcellerie* en mai 1998, puis en 2001). Ce système s'inspire lui-même du **Basic Roleplaying System (BRPS)**, un système de jeu générique (adaptable à tout type d'univers) créé par Steve Perrin et Lynn Willis, publié par Chaosium et utilisé par des jeux de rôle comme *Runequest*, *L'Appel de Cthulhu*, *Hawkmoon* ou *Nephilim*. Le Basic Roleplaying System et *BaSIC* ont suscité toutes sortes de créations rôlistiques par des amateurs enthousiastes (dont moi).

Les présentes règles sont une refonte complète du système que j'avais conçu pour la première version de *Kosmos* en 2005 et qui contenait par exemple déjà des règles sur l'*Hubris* (la Démonstration), un type de règle qui s'est beaucoup répandu depuis dans les jeux péplumesques, d'ailleurs. Beaucoup de choses ont été entièrement revues ou sont de pures nouveautés.

Il faut noter qu'il existait déjà (au moins) un court cadre de campagne pour *BaSIC* sur le même thème : *Odyssée* de David Hogg, datant de 2000-2001. Sa documentation est bonne et le résultat appréciable, mais son approche des héros grecs en termes de règles est assez « super-héroïque », contrairement à la mienne, qui se fonde sur les épopées homériques, dans lesquelles les héros sont avant tout de simples mortels très doués auxquels les dieux viennent donner des coups de pouce aux moments décisifs. Je m'en démarque donc en partie.

Si *BaSIC* ne vous convient pas, vous pouvez aussi utiliser ce jeu avec un autre système de jeu. Vous pouvez même puiser simplement dans *Kosmos* des inspirations pour un jeu de rôle « péplumesque ».

Notez que je cite de très nombreux exemples tirés de la mythologie grecque : j'ai essayé de rester très accessible, mais je ne peux naturellement pas tout raconter. Un simple tour sur Wikipédia ou dans un dictionnaire de mythologie comme le *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine* de Pierre Grimal (Paris, PUF, 1951, régulièrement réimprimé) suffira à vous renseigner sur les dieux, héros, créatures, etc. sur lesquels vous manquerez encore d'informations.

Les sources antiques des mythes grecs

Par « mythes grecs », je veux dire tout un ensemble d'œuvres littéraires et picturales de Grèce antique faisant référence, pour les Grecs de l'époque, à un passé lointain qui précédait l'époque des premiers événements connus de l'histoire. L'époque en question allait de la création du monde jusqu'à la fin de l'âge héroïque. L'âge héroïque commençait un peu après la création de l'humanité¹⁴³ et se terminait soit avec la guerre de Troie, soit un peu plus tard avec le retour des Héraclides (les descendants d'Héraclès, Hercule chez les Romains) dans le Péloponnèse.

Certaines de ces œuvres, les épopées homériques et les tragédies surtout, sont bien connues et faciles à trouver gratuitement en bibliothèque ou sur Internet, ou bien dans le commerce. Mais beaucoup d'autres textes qui passionneraient n'importe quel fan de mythologie sont (pour le moment) moins accessibles. Sur Internet, on en trouve tout de même le texte, dans de vieilles traductions parfois obsolètes ou obscures, mais qui ont le mérite d'être disponibles rapidement (sur des sites comme Hodoi Elektronikai, Remacle, Nimispauci, et en anglais Perseus, le Thesaurus Linguae Graecae ou encore Sacred Texts). Heureusement, vous n'avez pas besoin d'avoir lu des dizaines de textes peu connus pour jouer à Kosmos : les livres du jeu suffisent. La liste qui suit est là pour satisfaire votre éventuelle curiosité sur les sources antiques que j'ai utilisées pour écrire ce jeu.

Les principales sources qu'on utilise en général pour les mythes sont :

- les épopées homériques : l'**Illiade** et l'**Odyssée**.
- la **Théogonie** d'Hésiode (et dans une moindre mesure *Les Travaux et les Jours*).
- les **tragédies grecques** attiques de l'époque classique (Eschyle, Sophocle, Euripide).
- les **vases grecs** à sujets mythologiques des époques archaïque et classique et la **sculpture grecque** à sujets mythologiques de ces mêmes époques.

C'est le noyau dur dont on se sert tout le temps. Mais il y a aussi plein de choses qu'on connaît par des œuvres moins connues et/ou plus récentes. Par exemple :

- les **Hymnes homériques** qui sont des prières aux dieux relatant des épisodes mythologiques.
- les **épopées perdues**, notamment celles du Cycle troyen, qui racontait l'ensemble de la guerre de Troie, de ses origines jusqu'au retour des héros chez eux. L'*Illiade* et l'*Odyssée* faisaient partie de ce cycle mais il y avait plusieurs autres épopées, qu'on ne connaît plus que par des résumés plus récents ou par des réécritures comme la *Suite d'Homère* (voyez plus bas).
- les épopées des époques hellénistiques et impériales, comme les **Argonautiques d'Apollonios de Rhodes**, la **Suite d'Homère** de Quintus de Smyrne et les **Dionysiaques** de Nonnos de Panopolis (passionnantes mais hélas moins disponibles auprès du grand public faute d'éditions pratiques : on peut en revanche les consulter sur Internet).
- les « **mythographes** », des auteurs antiques un peu plus récents qui ont écrit des compilations de mythes, comme le Pseudo-Apollodore avec sa *Bibliothèque*.

Enfin, on trouve des inspirations plus indirectes chez :

- les **poètes lyriques** comme Sappho, Pindare, Théocrite, Callimaque.
- certains **historiens** n'ayant rien contre les récits un peu fabuleux, comme Hérodote, Diodore de Sicile ou Ctésias de Cnide. Un peu différente, la *Description de la Grèce* de Pausanias est une mine d'informations et d'inspirations possibles.

¹⁴³ Dans *Les Travaux et les Jours*, Hésiode distingue plusieurs âges de l'humanité dans ce qu'on appelle le « mythe des races », mais c'est un texte difficile à comprendre (voyez les articles de Jean-Pierre Vernant dessus au besoin) et pas du tout pratique à utiliser pour un univers de jeu de rôle, donc je ne m'en sers pas ici.

- à l'occasion les dialogues de **Platon** : il invente¹⁴⁴ l'Atlantide dans le *Timée* et le *Critias* et elle connaît une énorme postérité (pas pendant l'Antiquité même, mais après l'Antiquité).
- Certains classiques de la littérature romaine à sujets mythologiques qui se situent dans la continuité directe des Grecs : l'**Énéide** de Virgile, les **Métamorphoses** d'Ovide, la **Thébaïde** de Stace.
- Certaines ficelles dramatiques ou types de personnages non joueurs peuvent être puisés dans le genre du **roman grec**, représenté par des livres comme *Chéréas et Callirhoé* de Chariton, *Leucippé et Clitophon* d'Achille Tatius, *Daphnis et Chloé* de Longus ou *Les Éthiopiennes* de Xénophon d'Éphèse. Mais on commence à s'éloigner vraiment du mythologique.

La documentation contemporaine sur la Grèce antique

En plus de ces œuvres antiques, j'ai puisé informations et inspirations dans mes cours et dans l'abondante bibliographie contemporaine sur la Grèce antique, des ouvrages grand public et des ouvrages de recherche. Voici quelques références utiles en cas de besoin.

Ouvrages grand public

- Pierre Grimal, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, Paris, Presses universitaires de France. Très bien pour (re)découvrir une divinité ou un personnage en particulier.
- M. C. Howatson (dir.), *Dictionnaire de l'Antiquité*, Paris, Robert Laffont, 1993 (Oxford University Press, 1989). Dictionnaire limité au domaine gréco-romain et pas très approfondi sur la mythologie, mais très accessible.
- Les bandes dessinées *Les Voyages d'Alix*, hors-série éducatifs dérivés de la bande dessinée historique *Alix l'intrépide* créée par Jacques Martin. Ces albums proposent de nombreuses planches reconstituant les grandes civilisations antiques (l'Égypte, Babylone, la Grèce, Carthage, Rome, la Gaule, etc.) ou consacrées à divers aspects du monde antique (les costumes, la marine, etc.). Le contenu historique des albums les plus anciens a un peu vieilli, mais tous restent précieux pour y puiser des décors, des cartes, des plans, mieux comprendre les costumes, etc.

Ouvrages universitaires

- Timothy Gantz, *Mythes de la Grèce archaïque*, Paris, Belin, 2004. Une véritable mine d'or sur les mythes grecs les plus anciens et leurs sources. L'un de mes livres de chevet en écrivant ce jeu. Lisez-le.
- Jean Leclant (dir.), *Dictionnaire de l'Antiquité*, Paris, Presses universitaires de France, 2005. Un dictionnaire général sur l'Antiquité (pas seulement gréco-romaine), rédigé par des spécialistes.
- Paul Faure et Marie-Jeanne Gaignerot, *Guide grec antique*, Paris, Hachette « sup », 1991. Une introduction synthétique et accessible, illustrée de cartes, plans, photos, dossiers, etc.
- M.-C. Amouretti et F. Ruzé, *Le Monde grec antique*, Paris, Hachette « sup », 2003. Un manuel plus approfondi pour étudiants, touffu mais complet et bien pourvu en plans, cartes, etc.
- Jean-Claude Margueron et Luc Pfirsich, *Le Proche-Orient et l'Égypte antiques*, Paris, Hachette, 2012. Même genre de manuel mais sur la Mésopotamie et l'Égypte, en cas de besoin.
- Les recueils d'articles de Jean-Pierre Vernant, Pierre Vidal-Naquet et Marcel Detienne, comme *Mythe et pensée en Grèce ancienne*, *Mythe et tragédie*, *Mythe et société*, *L'intelligence rusée*. *La métis des Grecs*, *La Cuisine du sacrifice en pays grec*, *Apollon le couteau à la main*. Pour étudiants et universitaires.

¹⁴⁴ Là-dessus, voyez *L'Atlantide. Petite histoire d'un mythe platonicien* de Pierre Vidal-Naquet (2005).

- Les livres de Françoise Frontisi-Ducroux : *Dédale, mythologie de l'artisan en Grèce ancienne* ; *L'homme-cerf et la femme-araignée* ; *Ouvrages de dames : Ariane, Hélène, Pénélope*. Passionnants et plus accessibles aux non spécialistes, surtout les deux derniers.
- Fritz Graf, *La Magie dans l'Antiquité gréco-romaine*, Paris, Les Belles Lettres, 2004. Vraiment destiné aux étudiants et aux universitaires, mais très intéressant.
- Harold Newman et Jon O. Newman, *A Genealogical Chart of Greek Mythology*, Chapel Hill/Londres, University of Carolina Press, 2003. Vous avez déjà eu des fantasmes du type « dessiner un énorme arbre généalogique unique regroupant tous les dieux et héros grecs » ? Eux l'ont fait. Le résultat s'étale sur 72 pages et comprend plus de 3600 noms tous reliés entre eux, étalés sur 20 générations. Disons-le tout de suite : c'est amusant à regarder, mais, si vous essayez de prendre ça comme une base stricte pour l'univers des mythes, vous allez vous noyer. Utilisez plutôt les conseils donnés plus loin pour inventer vos propres variantes des généalogies et vos propres héros et héroïnes.

Sites Internet

- Wikipédia : sans surprise, l'encyclopédie libre reste une mine d'informations pratique et incontournable. Pour l'aspect de documentation historique, fiez-vous aux articles labellisés « de qualité » ou « bons » (marqués par une étoile en haut à droite du titre). Les articles à sujets mythologiques sont inégalement fournis et pas tous bien sourcés, mais on peut déjà trouver presque n'importe quel personnage de la mythologie grecque.
- N'oubliez pas les autres sites de la fondation Wikimedia qui complètent Wikipédia, comme Wikimedia Commons (la base de données multimédia qui alimente Wikipédia) et Wikisource (la bibliothèque en ligne, où vous trouverez les principaux textes antiques dans de vieilles traductions, ce qui est toujours mieux que rien).
- Parmi les ouvrages savants anciens disponibles en ligne, les gros dictionnaires dirigés par William Smith au milieu du XIX^e siècle, dont le *Dictionary of Greek and Roman Biography and Mythology* et le *Dictionary of Greek and Roman Geography*, sont dépassés d'un point de vue savant mais contiennent toujours des trésors pour les fans de mythologie.

Quelques fictions proches de la mythologie grecque

Le présent jeu s'inspire avant tout des œuvres antiques. Cependant, voici quelques fictions plus récentes qui s'approchent du type d'aventures que l'on peut vivre avec Kosmos et qui pourront aussi vous servir d'inspirations :

Bande dessinées

- **La Gloire d'Héra de Le Tendre et Rossi** (Casterman, 1996). Les premiers exploits d'Alcide, le futur Héraclès, flanqué pour l'occasion de quelques alliés dont un centaure. Un bon exemple du mélange d'aventure et de tragédie qu'on peut obtenir avec Kosmos.

- **Tirésias de Le Tendre et Rossi** (Casterman, 2001). Sur la jeunesse de Tirésias et la malédiction dont il est victime. Superbe dessin, beau mariage entre les grandes lignes fidèles au mythe et les détails inventés.

- **L'Âge de bronze d'Eric Shanower** (VO chez Image Comics, VF chez Akileos, série en cours depuis 2001). La guerre de Troie dans tous les détails qu'on connaît par les résumés du cycle troyen. Shanower choisit de ne jamais montrer les dieux et de faire la part belle au politique, mais la série est pour le moment une grande réussite, à la documentation soigneuse, au scénario habile et au dessin superbe, une mine de décors, de costumes et de portraits de personnages.

Série télévisée

- **Odyseus**, créée par Frédéric Azémar et Stéphane Giusti (Arte, 2013). La série explore d'abord la situation à Ithaque en l'absence d'Ulysse (Pénélope, Télémaque et leurs serviteurs face aux prétendants) puis montre un retour d'Ulysse encore plus sombre que dans l'Odyssée. Là encore, pas de divinités en vue, seulement de la politique et de la psychologie, et les épisodes m'ont paru inégaux, mais la série reste une bonne inspiration pour montrer comment donner vie à de grandes figures mythologiques et réécrire les mythes.

Musique

Pour agrémenter vos séances de jeu dans l'univers de la mythologie grecque, vous pouvez recourir à plusieurs types de musique et adopter en gros deux approches : l'une qui tente de se rapprocher des musiques antiques « authentiques » et l'autre qui recourt à toutes sortes de musiques en privilégiant les émotions à susciter chez les joueurs. Voici quelques conseils surtout focalisés sur la façon dont vous pouvez faire écouter quelque chose qui « fasse antique ».

- **La musique antique jouée d'après les sources anciennes sur des instruments reconstitués.** Il existe des équipes de recherche qui étudient la musique grecque antique et qui s'emploient à la faire revivre en reconstituant des instruments antiques aussi fidèles que possible et en éditant, pour les jouer, les morceaux de musique retrouvés en général sur des papyrus. L'un des plus rigoureux est **l'ensemble Kérylos**. Pour les autres cultures antiques, voyez le travail de **l'ensemble De Organographia** formé par Gayle Stuwe Neuman et Philip Neuman et leur album *Music of the Ancient Sumerians, Egyptians & Greeks* (nouvelle édition augmentée, Pandourion Records, 2006) qui regroupe des morceaux de musique antique joués sur des instruments reconstitués.

L'effet de dépaysement est garanti. En revanche, il existe encore peu de morceaux reconstitués de cette façon, et ils se prêtent souvent mieux à servir de *jingles* ou à fournir des mélodies ponctuelles (à jouer pendant un temps court pour marquer une transition entre deux scènes ou marquer un rebondissement dans l'intrigue, par exemple) qu'à servir de musique de fond. Impossible donc de sonoriser toute une partie avec de la musique antique authentique ! Heureusement, il existe nombre d'artistes qui s'inspirent librement de la musique et des instruments antiques pour créer de nouvelles compositions et qui installent tout aussi efficacement une ambiance « antique » :

- **Les compositeurs et groupes actuels utilisant des instruments antiques.** Il en existe dans plusieurs genres, tendant souvent vers les musiques du monde. Parmi les plus directement inspirés de la musique grecque antique, citons le travail de Philippe Brunet et de **l'ensemble Démodocos**, qui est à la limite entre la pure reconstitution et la libre extrapolation artistique. Plus libre dans son inspiration, un groupe comme **Daimonia Nymphè** peut vous fournir des ambiances planantes ou fantastiques ou bien des mélodies enlevées ponctuées de paroles proches du grec ancien. Les groupes **Omnia** et **Corvus Corax**, d'inspiration antico-médiévale, peuvent aussi fournir des airs intéressants. Pour le monde égyptien, voyez les albums de **Douglas Irvine**, principalement *Ambient Egypt* (chez William Sound, 2003), qui contient des compositions originales jouées sur des répliques d'instruments antiques (mais il ne s'agit pas de morceaux composés dans l'Antiquité, contrairement à ce que laisse entendre le sous-titre *Music from ancient sources*). Pour le monde romain, en cas de besoin, il existe aussi le **groupe Synaulia**.

- **Les sons d'ambiance.** On trouve des CD et des sites Internet proposant des mixages de sons formant des ambiances sonores qui permettent de reconstituer le paysage sonore d'une marche en forêt ou en montagne, d'un orage, d'un navire en pleine mer, etc. C'est tout simple, facile à laisser en fond sonore discret à faible volume, et ça peut être aussi efficace pour installer une ambiance que de la musique à proprement parler. Sur Internet, voyez par exemple le site Ambient Mixer :

<http://www.ambient-mixer.com/>

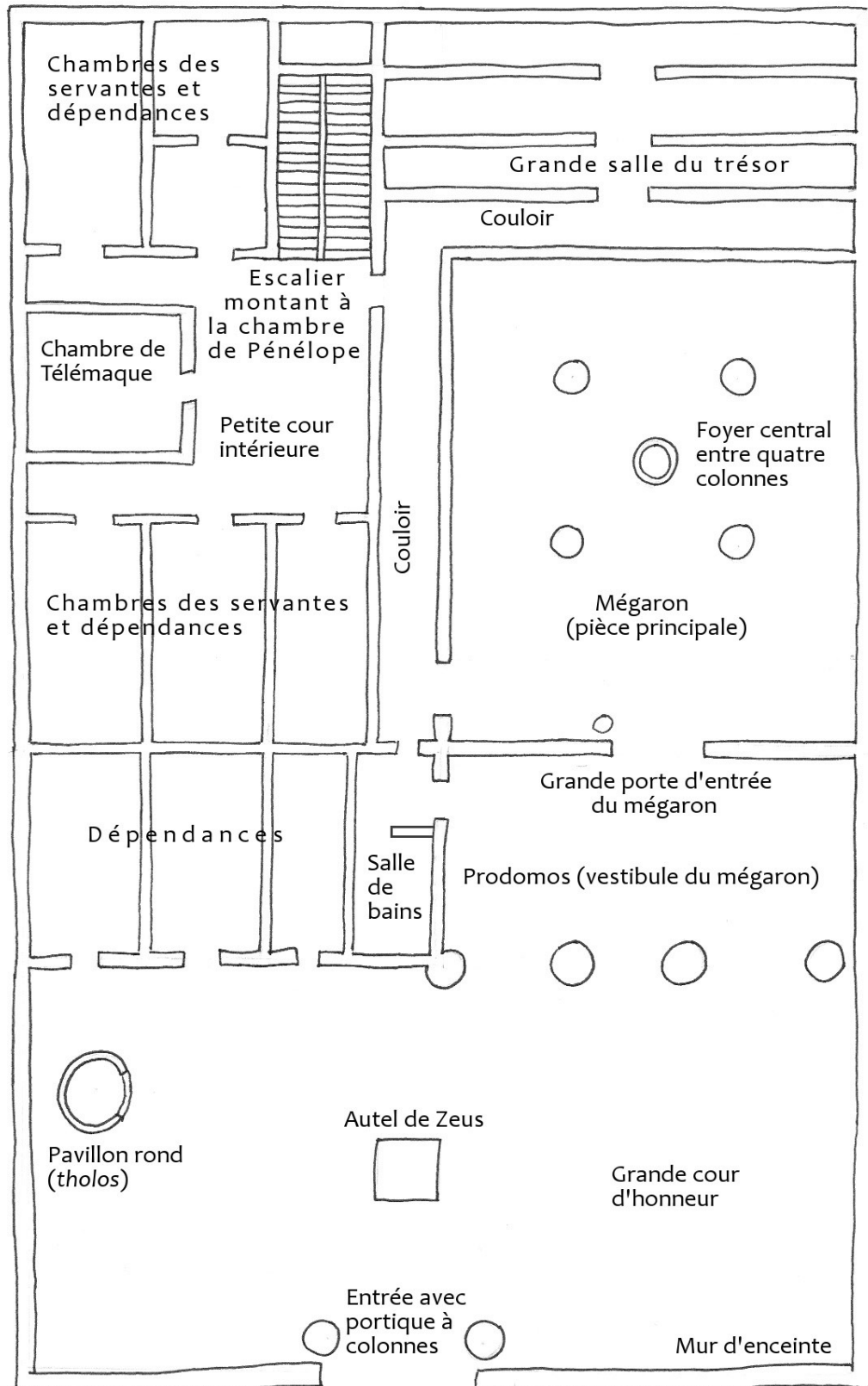
- **Les bandes originales de films ou de jeux.** Le choix est beaucoup plus vaste. Attention à privilégier des musiques inconnues de vos joueurs, sans quoi on peut très vite glisser dans des

conversations hors-sujet... Un bon exemple de BO de jeu vidéo pouvant vous fournir des ambiances variées que vous pourrez laisser en musique de fond est celle du jeu ***Atlantis, secrets d'un monde oublié de Cryo (1997)***, dont la BO a été composée par Pierre Estève et Stéphane Picq et éditée chez Shooting Star (on en trouve aussi de larges extraits sur Internet). Les BO de ses différentes suites peuvent aussi rendre service. Parmi les BO de films, méfiance vis-à-vis des BO de péplums, souvent kitsch et qui pourraient vite pousser les joueurs au second degré.

Plans

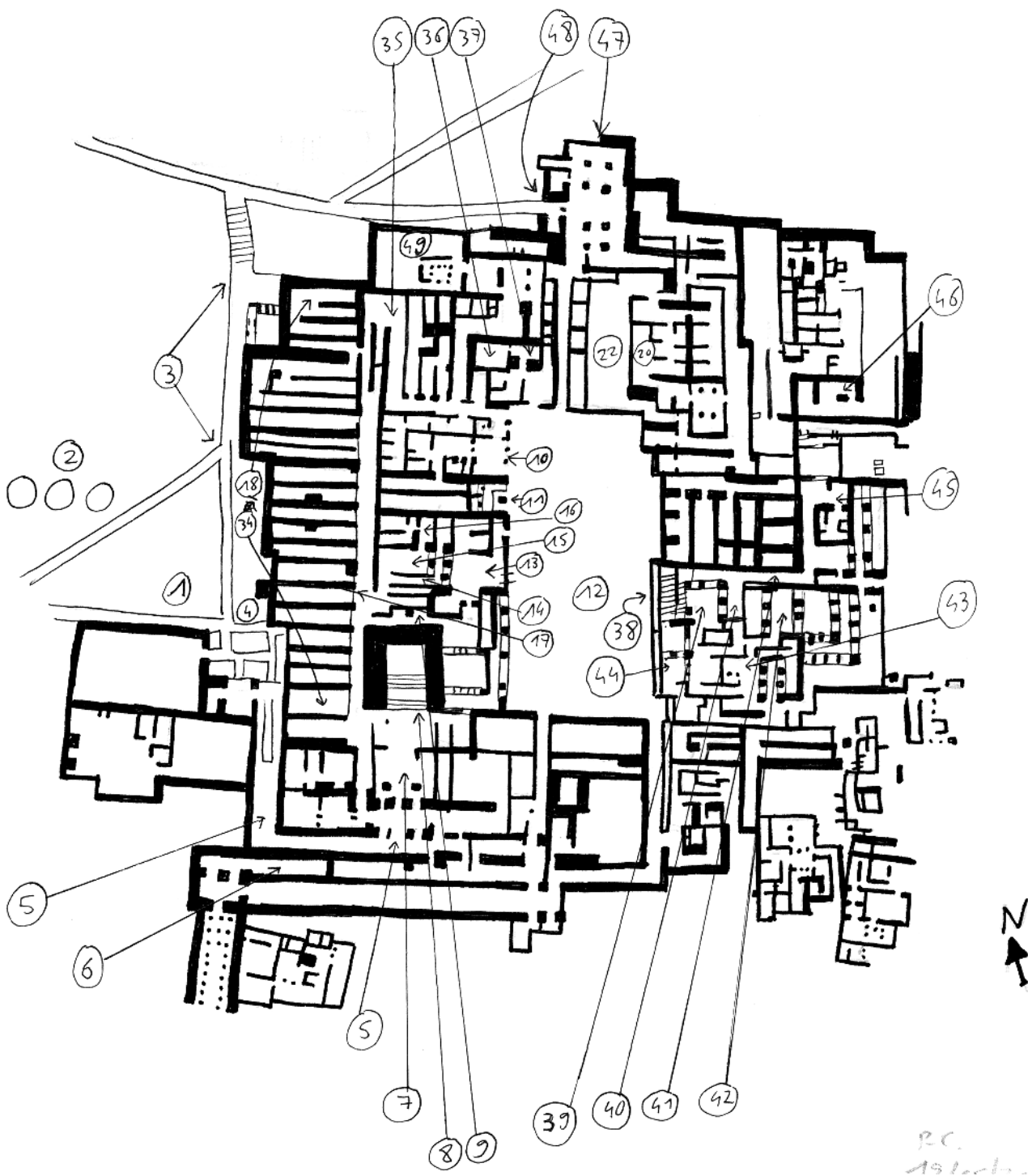
Exemple de petit palais royal : plan du palais d'Ulysse à Ithaque

(D'après le plan imaginaire du palais d'Ulysse proposé par Victor Bérard en 1924.)



Exemple de grand palais royal : le palais de Cnossos au temps de Minos

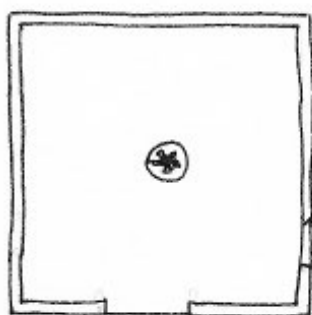
(Librement inspiré d'un plan posté sur Wikimedia Commons par mmoyaq en 2013.)



1. Place ouest. 2. Silos. 3. Rue royale. 4. Propylées ouest (= entrée avec colonnade). 5. Couloir des processions. 6. Couloir avec fresque du prince des lys. 7. Grands propylées. 8. Escalier des grands propylées. 9. Sanctuaire aux trois colonnes. 10. Salle du trône. 11. Escalier de la cour centrale. 12. Cour centrale. 13. Petite cour. 14. à 16. Sanctuaire occupant trois salles. 17. Couloir des garde-manger. 18. à 34. Celliers, magasins et garde-manger. 35. Couloir. 36. et 37. Archives (comptabilité surtout). 38. Escalier de l'aile est. 39. Entrée des appartements royaux. 40. Salle de la garde royale. 41. Couloir nord-est. 42. Salle de la hache à double tranchant (salle des exécutions). 43. Mégaron de la reine. 44. Salle des bains de la reine. 45. Boutique des tailleurs de pierre. 46. Magasin. 47. Salle hypostyle (avec colonnes). 48. Propylées nord. 49. Sanctuaire.

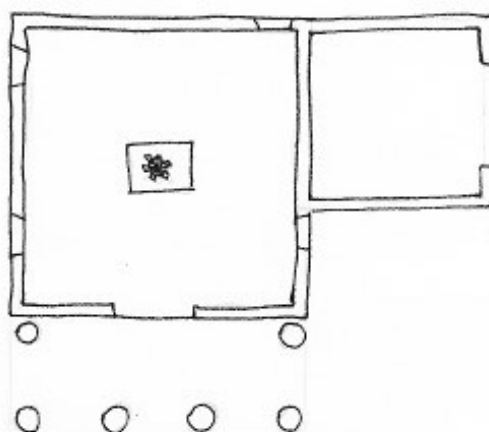
Le Labyrinthe se trouve à quelque distance à l'est du palais.

Plans de maisons grecques typiques



Maison pauvre

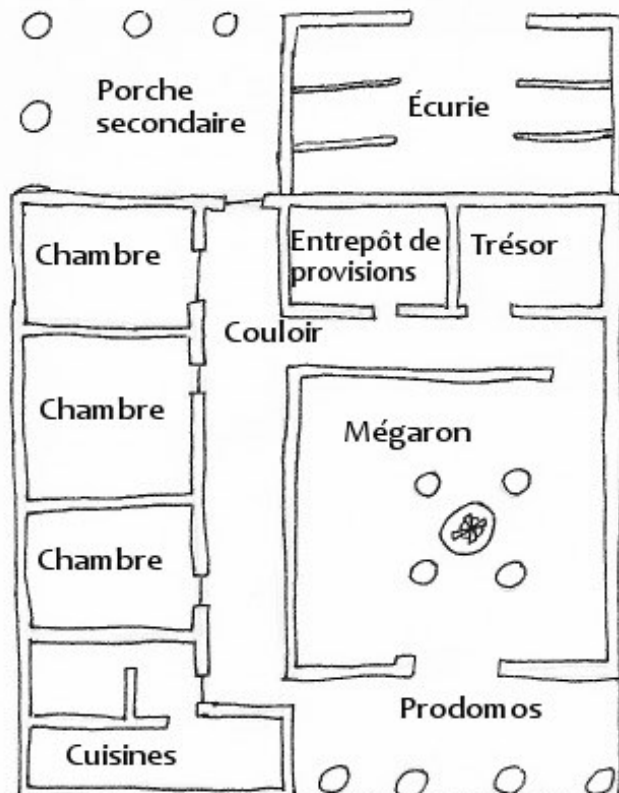
Pièce unique, foyer central, une porte, une fenêtre.



Maison modeste

Un vestibule entouré de colonnes donne sur une pièce unique du type mégaron (grande salle carrée à foyer central avec une petite ouverture dans le plafond au-dessus du foyer). Une porte, quatre fenêtres.

Un petit bâtiment accolé au bâtiment principal sert de logement pour les bêtes (en général porcs ou boeufs). Parfois s'y ajoute un poulailler, des clapiers pour lapins, etc.



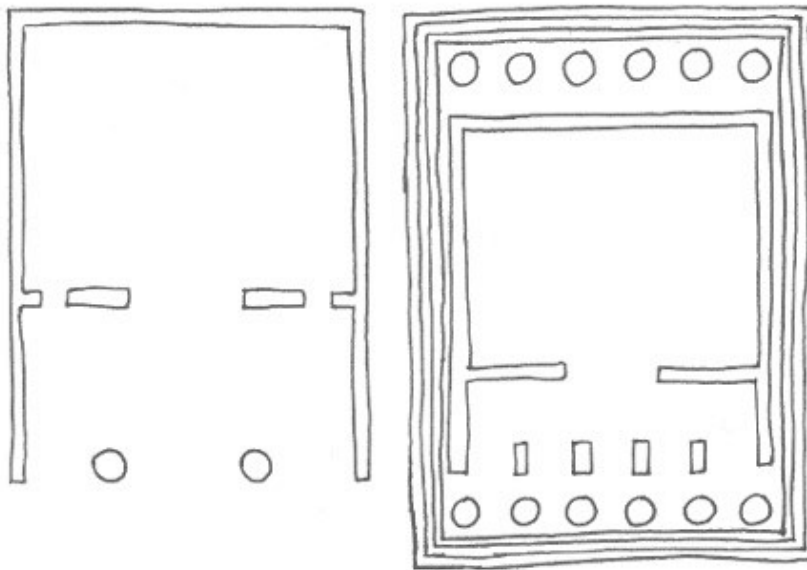
Exemple de demeure aisée

Le mégaron dispose de quatre colonnes soutenant le toit percé par une ouverture carrée au-dessus du foyer. Il est précédé d'un spacieux prodomos (vestibule à colonnes).

Autour de la pièce centrale circule un couloir le long duquel s'organisent plusieurs pièces : plusieurs chambres, une salle de bain et un trésor fermant à clé pour les richesses de la famille.

Au nord, une écurie est adossée au bâtiment principal et, au nord-ouest, un porche peut abriter poulailler, clapier et basse-cour, ou servir d'abri pour les chars qui sont rangés en position verticale, accrochés au mur.

Plans de temples grecs typiques



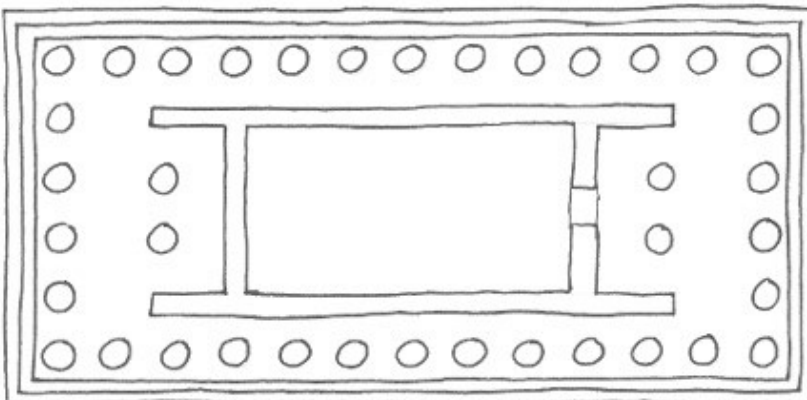
Petits temples typiques

Ces temples, dits de type "oikos" parce que leur plan rappelle celui d'une maison, commencent à être bâtis, dans la réalité historique, pendant l'époque archaïque (VIIIe-VIe siècles av. J.-C.).

Ils consistent en un naos (salle de sanctuaire) carré ou rectangulaire précédé par une colonnade située dans le prolongement des murs.

Le deuxième exemple, en haut à droite, est bâti sur des fondations surélevées. C'est un temple dit amphiprostyle, c'est-à-dire pourvu d'une colonnade à la fois à l'avant et à l'arrière du naos. La colonnade arrière est décorative et fournit un abri.

Les temples archaïques sont bâtis à l'aide de blocs de pierre polygonaux (ils ne sont pas retaillés en parallélépipèdes comme les blocs auxquels on est habitué de nos jours). Les faces tournées vers l'intérieur sont laissées brutes. Le toit, à double pente peu inclinée, est souvent fait de tuiles. Les portes sont soit en bois, soit en bronze dans les temples des sanctuaires les plus riches.

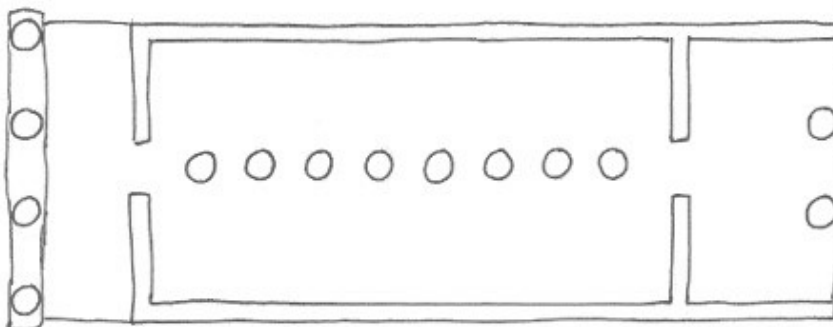


Grands temples classiques

Dans ces temples plus grands, le naos central est prolongé à l'avant par un pronaos et à l'arrière par une pièce complètement décorative, l'opisthodomos, qui ne communique pas avec le naos.

Le premier exemple est un temple du type le plus connu, dit amphiptère, c'est-à-dire entièrement encadré par une colonnade. Il est bâti sur une base de culte.

Le deuxième exemple, en bas, montre une autre disposition possible, avec une colonnade à l'intérieur du naos.



Les temples de l'époque classique sont bâtis en blocs de pierre parallélépipédiques. Leurs ornements, bas-reliefs et statues, sont peints de couleurs vives.

En Grèce antique, les fidèles n'entrent pas dans les temples. Les sacrifices et cérémonies publiques ont toujours lieu en plein air. Seuls les prêtres, prêtresses, serviteurs et esclaves du temple peuvent entrer dans le naos.

Dans un temple, on trouve un autel, une statue de la ou des divinités auxquelles le sanctuaire est consacrée, des objets de culte divers (paniers, bandelettes, couteaux sacrificiels, etc.) et souvent des offrandes variées (statuettes, armes et équipement, ex-votos en remerciement aux dieux).