

Basic
le jeu de rôle de base

ODYSSEUS



Auteur : David Hogg
Correction : Christophe Osswald

INTRODUCTION

Odyssée est un univers développé pour Basic, le jeu de rôle édité par Casus Belli. Odyssée vous permettra de découvrir ou de redécouvrir le fabuleux monde d'Homère et de la Mythologie Grecque. Vous disposerez ainsi de tous les éléments nécessaires pour vivre de nombreuses aventures et mener de grandes quêtes héroïques au temps d'Ulysse et de la guerre de Troie. Odyssée présente neuf classes de personnages, de nouvelles compétences spécifiques à l'univers mythologique de la Grèce antique et de nombreuses informations sur la vie quotidienne de cette époque de légendes. Odyssée, c'est également un système de magie simple (les prodiges), basé sur les pouvoirs des Dieux de l'Olympe et la créativité des joueurs.

Il me reste à vous souhaitez autant de plaisir à jouer à Odyssée que j'en ai eu à l'écrire.

LA GUERRE DE TROIE

L'histoire de la guerre de Troie commence avec la légende de la pomme de la discorde. A l'occasion d'une importante fête qui réunit tous les Dieux de l'Olympe, Eris la déesse de la discorde, jette dans la salle du festin une pomme d'or portant l'inscription : " A la plus belle ". Immédiatement, toutes les déesses convoitent ce titre. En fin de compte, le choix se limite à Athéna, Héra et Aphrodite. Le prince Pâris de Troie est désigné comme juge. Les trois déesses se rendent auprès de Pâris et lui demande de trancher. Plutôt que de laisser Pâris choisir en fonction de leur beauté, elles préfèrent le soudoyer. Héra lui offre la possibilité de devenir souverain de l'Asie et de l'Europe, Athéna lui promet qu'il mènera les Troyens à la victoire sur les Grecs et Aphrodite qu'il possédera la plus belle femme du monde. Finalement, Pâris choisit la dernière proposition et donne la pomme d'or à Aphrodite.

La plus belle femme du monde est Héléne, épouse de Ménélas, le roi de Sparte. Alors qu'elle était encore une jeune fille, la renommée de sa beauté avait déjà fait le tour de la Grèce. Tous les princes Achéens souhaitaient l'épouser. Ainsi, quand ses prétendants se rassemblèrent pour demander sa main, ils furent si nombreux que Tyndare, le père d'Héléne, pris peur d'en choisir un. Afin de protéger les futurs époux, Tyndare exigea de chacun des prétendants le serment d'aider le mari d'Héléne si jamais un tort lui était fait. Après cela, Tyndare désigna Ménélas et le fit roi de Sparte. Telle est la situation au moment où Aphrodite mène Pâris à Sparte. Héléne et Ménélas l'accueillent comme l'exige les lois de l'hospitalité. Confiant, Ménélas quitte sa cité pour se rendre en Crète. Pâris en profite pour enlever Héléne. Lorsque Ménélas revient, il découvre qu'Héléne est partie et appelle à l'aide toute la Grèce, rappelant à chaque chef le serment passé.

Sous la direction d'Agamemnon, les Grecs rassemblent leur flotte à Aulis. Mais un puissant vent du Nord se lève et empêche les Achéens d'appareiller. Le devin Calchas révèle que la Déesse Artémis est irritée, car les Grecs ont tué une de ses créatures sauvages. La seule façon de calmer le vent et de s'assurer une paisible traversée est d'apaiser la déesse en sacrifiant Iphigénie, la fille d'Agamemnon. Bien qu'Agamemnon soit bouleversé, il finit par céder. Iphigénie est sacrifiée, le vent du Nord cesse et les navires grecs voguent vers Troie.

Pendant neuf ans, les Achéens assiègent la cité sans succès. La victoire oscille tantôt d'un côté, tantôt de l'autre. Une querelle entre Agamemnon et Achille donne pendant quelque temps l'avantage aux Troyens. Parce qu'Agamemnon s'empare de Briséis, une jeune vierge qui était la prise d'honneur d'Achille, le roi des Myrmidons refuse de poursuivre la guerre contre Troie et se retire avec son armée. A partir de ce moment, les Troyens guidés par Hector repoussent les Grecs jusqu'à leurs navires. Patrocle, l'ami d'Achille ne supporte pas de voir l'armée grecque taillée en pièce et implore Achille d'intervenir. Achille refuse, cependant, il donne son armure à Patrocle et autorise Patrocle à mener les Myrmidons au combat. Un moment, les Grecs se ressaisissent, mais Hector tue Patrocle et outrage son corps. Alors, plein de haine, Achille retourne au combat et venge la mort de son ami en abattant Hector.

Après la mort d'Hector, de nombreux héros tombent sous les murailles d'Ilios. Ainsi périssent Achille roi des Myrmidons, Pâris par qui tant de malheur était arrivé, Memnon allié de Troie et prince d'Ethiopie, Ajax et tant d'autres... Finalement, les Grecs décident de prendre la ville par ruse et c'est alors que l'idée du cheval de bois germe dans l'esprit d'Ulysse. Sur ces indications, les Achéens construisent un immense cheval de bois dont le corps est creux et assez grand pour qu'une troupe d'hommes puisse s'y cacher. Le restant de l'armée Grecque lève le camp et se dissimule derrière l'île la plus proche. Voyant le campement des Achéens désert, les Troyens concluent que leur ennemi ont fini par accepter leur défaite et sont reparti pour la Grèce. Ils remarquent

l'immense Cheval de Bois abandonné par les Grecs et le tirent jusqu'à l'intérieur de Troie. Lorsque la cité est endormie, les grecs dissimulés dans le ventre du cheval sortent de leur cachette et ouvrent les portes de la ville au reste de l'armée qui est de retour. Surpris, les Troyens sont massacrés, la ville est pillée et incendiée. Après dix longues années de siège, Troie est enfin tombée. Seul Enée et quelques Troyens réussissent à s'enfuir. Sous la conduite du fils d'Anchise et d'Aphrodite, ils fonderont une nouvelle cité Albe la longue qui sera la patrie de Rémus et Romulus les fondateurs de Rome.

LES AVENTURES D'ULYSSE

Parce que dans l'ivresse de la victoire, les Grecs oublient le respect dû aux Dieux et osent porter la main sur Cassandre, ils suscitent le courroux des divinités. Pour les punir de leur arrogance, Poseidon provoque une terrible tempête qui disperse la flotte des Grecs. Agamemnon perd presque tous ses vaisseaux, Ménélas est entraîné jusqu'en Egypte et de nombreux hommes périssent noyés.

Mais l'homme qui va être le plus durement éprouvé sera Ulysse, le roi d'Ithaque. Séparé du reste de la flotte grecque par la tempête de Poseidon, les navires d'Ulysse dérivent pendant dix jours et finissent par aborder au pays des Lotophages. Là, Ulysse perd ses premiers compagnons. Ils mangent des fleurs de Lotus et en oublient le désir de retourner à Ithaque. Après avoir fuit le pays des Lotophages, ils accostent sur les terres de Polyphème, le Cyclope. Pour échapper au Cyclope, Ulysse et ses compagnons le rendent aveugle. Malheureusement cela irrite Poseidon qui est le père de Polyphème. Le Dieu des océans fait alors le serment qu'Ulysse ne regagnera sa patrie qu'après de longues épreuves et la perte de tous ses compagnons. De l'île des cyclopes, ils arrivent chez Eole, le maître des vents. Eole, respectueux des lois de l'hospitalité, reçoit Ulysse et ses hommes avec amabilité. Il donne même à Ulysse un sac en cuir dans lequel il a enfermé tous les vents de tempête. Ainsi, Ulysse et les siens devraient pouvoir rentrer chez eux sans aucun problème. Hélas, les compagnons d'Ulysse ouvrent le sac en pensant qu'il contient de l'or. Evidemment, les vents s'échappent et provoquent une effroyable tempête qui éloigne encore plus les navires d'Ulysse d'Ithaque. L'aventure suivante les emmène dans le pays des Lestrygons. Ulysse y perd quasiment toute sa flotte sous les assauts des féroces géants anthropophages. De tous ses vaisseaux, seul celui sur lequel il se trouve n'est pas détruit. L'escale suivante, mène Ulysse et ses hommes dans l'île de Circée, la magicienne. Elle transforme les marins d'Ulysse en porcs ; mais notre valeureux héros, aidé par Hermès, l'a séduit et lui demande de libérer son équipage. Après l'épisode de Circée, Ulysse et ses hommes rencontrent d'autres périls. Ils longent l'île des sirènes et doivent résister à leur chant ; ils affrontent les dangers des gouffres de Charybde et Scylla, puis ils finissent par débarquer sur l'île du Soleil. Malheureusement, l'équipage d'Ulysse tue des bœufs sacrés et les mange. Ulysse qui s'est rendu dans l'intérieur de l'île pour prier, est le seul à ne pas commettre cet horrible sacrilège. La sanction ne se fait pas attendre. La foudre frappe le navire qui se disloque et tous les hommes d'Ulysse meurent noyés. C'est donc seul, agrippé aux débris de son bateau et après plusieurs jours de dérive, qu'Ulysse échoue sur l'île de Calypso. Là, la nymphe qui s'éprend du héros Grec le retient prisonnier pendant de longues années. Il faut l'intervention des Dieux pour que Calypso libère enfin Ulysse. Alors, sur un radeau de fortune, Ulysse reprend la mer. Mais il n'est pas au bout de ses peines. Une fois encore la tempête fait rage et il fait naufrage sur l'île des Phéaciens. Il est recueilli par le roi Alkinoos qui le couvre de présents et affrète un navire qui lui permet enfin de regagner Ithaque.

L'arrivée à Ithaque ne met pas un terme aux tourments d'Ulysse. Le roi découvre que profitant de son absence, de nombreux prétendants à sa succession ont investi son palais et poussent Pénélope, son épouse, à choisir un nouveau mari. Mais grâce aux Dieux et avec l'aide de Télémaque son fils, il réussit à tuer tous les prétendants et à récupérer son trône.

LES PERSONNAGES

Ce chapitre présente les différentes classes de personnages que l'on peut incarner dans l'univers d'Odysseus.

Jouer un personnage Noble

On distingue deux types de noblesses dans la société Achéenne. Le premier rang de noblesse est le polycléros. Il s'agit de familles riches qui doivent leur statut aux nombreux lots de terre qu'elles possèdent. La seconde forme de noblesse est le genos. Le genos est un ensemble de familles qui prétendent descendre en ligne masculine d'un ancêtre commun et illustre. Le chef du genos est le roi de la cité. Les genettes forment donc la haute noblesse de la cité. Lorsqu'un noble ne s'occupe pas de la gestion de ses terres, il est prêtre, guerrier ou marchand. Le joueur choisit la profession de son personnage d'origine noble et bénéficie des compétences qui en découlent.

Mercenaire, Guerrier et Hoplite

Les compétences liées à la profession : Athlétisme, Armes de lancer, Armes de mêlée, Armes de tir, conduite d'attelage, Esquive, Vigilance, Lutte, Pugilat, Pancrace, Survie.

Les mercenaires offrent leurs services contre un gain. L'armée permanente des cités est souvent constituée de ces hommes d'armes. En général, ces hommes sont des exilés qui ont un passé lourd et qui ont quitté leur famille et leur cité d'origine. Leur équipement est semblable à celui de l'hoplite et il est également à leur charge (une cuirasse, un bouclier, deux jambières, un casque, une javeline et une épée). Les autres types de guerriers pouvant être incarnés par les joueurs sont les hoplites et nobles guerriers. Les hoplites sont souvent des jeunes gens appelés à effectuer leur service militaire pour protéger la cité ou mener une expédition guerrière.

Le Marin

Les compétences liées à la profession : Athlétisme, Armes de lancer, Armes de mêlée, Armes de tir, Esquive, Vigilance, Lutte, Pugilat, Pancrace, Navigation, Orientation, Connaissance des Peuples

Les marins ne représentent pas réellement une classe de la société. Tout le monde s'adonne à la navigation. Les entreprises maritimes commerciales et les expéditions de pillage et de piraterie sont importantes mais périodiques. Là encore, la situation n'est pas claire, car souvent, les marins commerçants se livrent à la piraterie. Il est vrai que le pillage n'est pas à l'époque une activité honteuse. Au contraire, il s'agit d'une occupation fort honorable. Un équipage de marins se recrute donc parmi de valeureux guerriers. Ainsi, dans le cadre du jeu, les marins seront considérés comme des aventuriers ayant un fort penchant pour les expéditions maritimes.

Le Marchand

Les compétences liées à la profession : Armes de mêlée, Droit et Usage, Connaissance des Peuples, Navigation, Orientation, Commerce, Persuasion, Sagacité,

Le commerce est à l'époque essentiellement maritime. Homère dans le chant XV de l'Odyssée narre comment des marchands phéniciens tirent leurs navires sur la plage, s'installent à proximité et vont de maisons en maisons vendre leurs marchandises. Le commerce grec porte sur l'exportation de poteries, d'étoffes de laine ou de lin et de vin... et sur l'importation de métaux, de blé, de remèdes médicinaux.

Le Prêtre

Les compétences liées à la profession : Interprétation des sacrifices, Interprétation des signes et des songes, Mythologie, Droit et Usages, Secourisme, Sagacité, Culture générale, Rites religieux

La religion grecque est un ensemble de rites stricts et qui diffèrent selon la divinité. C'est pourquoi on fait appel aux prêtres. Son rôle principal est de veiller à l'exécution exacte du rituel. C'est le prêtre qui égorge la victime, la dépouille, sépare les entrailles, découpe la viande et se charge de la cuisson. Aucun sacrifice ne peut être accompli sans prêtre. Sa première fonction est donc celle de sacrificateur. Mais il s'occupe également de la demeure du dieu et en gère les biens. Le sacerdoce est le plus souvent exercé par des hommes, mais il peut l'être par des femmes. Des conditions physiques sont exigées pour être prêtre. Le prêtre ne doit être affligé d'aucune tare. Un score élevé en apparence est donc requis pour l'interprétation d'un Prêtre.

Le Devin

Les compétences liées à la profession : Interprétation des sacrifices, Interprétation des signes et des songes, Mythologie, Droit et Usages, Sagacité, Culture Générale,

Les devins occupent une place importante. Leur rôle est d'interpréter les signes que les Dieux envoient aux hommes. Les signes sont variés. Un coup de tonnerre, la présence d'un oiseau ou un arc en ciel peuvent être des signes envoyés par les Dieux. Les devins sont également habilités à interpréter les songes ou encore à lire

l'avenir ou la pensée des Dieux dans les entrailles d'un animal sacrifié. Parfois, ils peuvent recevoir des révélations directement des divinités qu'ils servent. Il existe des devins sédentaires et des devins qui voyagent de cité en cité. Quoiqu'il en soit, la divination est un métier qui rapporte et assure un bon niveau de vie.

Le Médecin exorciste

Les compétences liées à la profession : Secourisme, Médecine, Droit et Usages, Mythologie, Culture générale, Interpréter des signes et des songes, Persuasion

Bien qu'il ne joue pas un rôle important dans la poésie homérique, le médecin exorciste est une classe de la société non négligeable. Dans l'Iliade et l'Odyssée, Homère nous présente Machaon et Podalire, deux médecins de grande renommée qui ont pour père Esclapios, le dieu de la médecine. La première discipline du médecin exorciste est la médecine physique qui s'attache aux soins du corps. La seconde science concerne la médecine mentale. Les délires, accès de folie furieuse, mélancolie... sont des manifestations directes de la puissance d'un dieu et de sa prise de possession d'un être. Ainsi, Pandaros dans le chant V de l'Iliade, déclare que la frénésie meurtrière de Diomède ne peut être que l'œuvre d'un dieu. Hélène dans l'Odyssée dit qu'Aphrodite l'a rendue folle lorsqu'elle a quitté sa patrie et son époux.

Les Aèdes

Les compétences liées à la profession : Poésie Lyrique, Mythologie, Danser, Culture Générale, Musique (Cithare), Sagacité

les aèdes sont les poètes grecs. Homère est un aède. La poésie est considérée comme le langage des Dieux. Les aèdes ont pour fonction, à travers leur poésie, de conter les exploits des Dieux et des héros. Les aèdes ne sont pas sédentaires, mais ils peuvent avoir un point d'attache. Ce sont de grands voyageurs et un aède célèbre est un hôte de choix. L'aède a pour insigne un sceptre : le bâton des Dieux et des héros. Il est habituellement vêtu d'une longue tunique et récite, ses poèmes debout. Parfois, il accompagne son chant de danse et joue de la cithare à trois ou quatre cordes.

Le Mendiant

Les compétences Liées à la Profession : Discrétion, Esquive, Armes de mêlée (Obligatoirement le bâton), Vigilance, Persuasion, Lutte, Pancrace, Pugilat

En ce temps là, la mendicité est un véritable métier. Cette profession est choisie par vocation ou par nécessité. Un mendiant n'inspire pas forcément pitié. Il n'est pas obligé qu'il soit faible et malheureux. Au début du chant XVIII de l'Odyssée, Homère nous présente un mendiant du nom d'Iros. Il est grand, jeune, beau et très bien nourri, mais il porte l'uniforme de la profession, c'est à dire des haillons, une besace et un bâton. Le mendiant jouit facilement du principe de l'hospitalité. Il s'installe près d'un montant de la porte du mégaron et attend qu'on lui apporte sa part de nourriture ou qu'on l'invite à circuler de tables en stable. Puis, le mendiant demande à Zeus de combler les vœux du maître. Le mendiant est généralement considéré comme une source de prospérité.

JOUER UN PERSONNAGE AYANT UN PARENT DIVIN

De nombreux héros de l'Iliade et l'Odyssée ont pour père ou mère un dieu. C'est le cas pour Achille, Ennéa, Hélène, Castor et Polux. Avec l'accord du Meneur de Jeu, un joueur peut également incarner un personnage ayant un parent divin. Une telle situation apporte un certain nombre d'avantages au personnage. Il est évident que pour le bon déroulement des parties, le Joueur incarnant un personnage d'origine divine a pour devoir de l'interpréter avec intelligence et ne pas chercher à écraser le reste du groupe.

Les Avantages

- Le parent divin est obligatoirement le Dieu protecteur.
- Le joueur rajoute 10 points à son pourcentage de base en dévotion.
- Le joueur bénéficie de 40 points supplémentaires à répartir dans les compétences qu'il désire.
- Une des caractéristiques du personnage est égale à 4d6 +12. Il est important de la choisir en accord avec le Meneur de Jeu et en fonction des caractéristiques et des attributs du parent divin. Exemple : un enfant d'Aphrodite (la déesse de l'amour), aura de grandes chances d'avoir une apparence supérieure à la normale.
- En cas de danger de mort, le personnage a 50% de chance d'être miraculeusement sauvé par son parent divin. Une intervention divine d'une telle importance ne peut avoir lieu qu'une seule fois durant la vie du personnage.

Les inconvénients

- Si l'union avec le parent mortel était illégitime, le personnage subit le courroux de la divinité qui a été trompée et celle-ci est irrémédiablement désignée comme dieu défavorable. La haine d'Héra envers Hercule, fils de Zeus et d'Alcmène est l'exemple le plus connu de la mythologie grecque.
- Un interdit religieux lié aux attributs du parent immortel. Cet interdit est défini par le Meneur de jeu lors de la création du personnage. Transgresser l'interdit provoque une perte immédiate de 1D10 pts de dévotion.
Exemple d'interdit : Interdiction de mentir pour un personnage en filiation avec Apollon, le Dieu de la vérité.

LES REGLES SPECIFIQUES

LES COMPETENCES

Les compétences suivantes sont spécifiques à l'univers d'Odysseus. Certaines sont nouvelles, d'autres existaient déjà, mais le cadre du jeu nécessitait de nouvelles définitions.

Conduite d'attelage (15%)

Voir les règles de Basic P25.

Connaissance des Peuples (20 %)

Voir les règles de Basic P25

Danser (15%)

La danse tient un rôle important dans la vie de tous les jours. L'aède accompagne parfois ses poésies de danses. La danse est souvent présente dans les compétitions qui composent les jeux funéraires ou la fin d'un repas de famille.

Interpréter des sacrifices (00%)

Le spécialiste de l'interprétation des sacrifices est un thyoscoos. Dans l'Odyssee, Liodes, le premier des prétendants qui tente de bander l'arc d'Ulysse est un thyoscoos. Cette compétence est réservée au devin et au prêtre.

Interpréter des signes et des songes

Les dieux connaissent l'avenir. Parfois ils en donnent un aperçu aux mortels par l'intermédiaire de signes ou de songes. Tout le monde peut les interpréter, mais cette fonction est en générale la spécialité du devin. Les signes sont nombreux et variés. Un phénomène céleste, l'apparition d'un animal ou l'attitude d'un homme peuvent être des présages. Les signes résultants de manifestations météorologiques proviennent tous de Zeus. Lorsque Ulysse réussit l'épreuve du tir à l'arc (Odyssee chant XXI) il entend un coup de tonnerre et comprend que Zeus est avec lui. Les songes sont également porteurs de messages. Homère distingue deux types de rêves. Dans le premier, une forme humaine apparaît au dessus du dormeur et converse avec lui. C'est ainsi que Pénélope voit sa sœur Iphitine en songe. Ce type de rêve ne nécessite aucune interprétation. Le second cas concerne les songes ou le dormeur rêve d'une scène ou d'un lieu. Dans cette situation il est nécessaire d'interpréter le songe.

Exemples de signes : L'apparition d'une étoile filante (plusieurs présages possibles)

L'arc-en-ciel est un mauvais signe. Un aigle, un faucon ou une colombe traversant le ciel peuvent être un signe envoyé des dieux. Les hommes peuvent être porteurs de signes divins. Lorsque Pénélope souhaite le retour d'Ulysse (Odyssee chant XVII) Télémaque éternue. C'est un excellent présage.

Médecine (00%)

Deux types de médecine ont cours à l'époque d'Homère. La première concerne l'art de prodiguer des soins et de composer des remèdes qui affectent le physique et l'organisme des personnes. Un jet réussi permet de redonner 1D6 points de vie au blessé ou d'affaiblir la VIRulence d'une maladie ou d'un poison. La seconde concerne les maladies de l'âme. ces affections (délire, folie etc....) sont la preuve qu'un dieu a pris possession d'un être. Le médecin soigne et exorcise ceux qui sont soumis à de tels maux. D'abord il détermine quelle divinité possède le malade, puis il met en œuvre une thérapie dont le but est de réconcilier le souffrant avec la déité. Un tel résultat s'obtient grâce à des purifications, des incantations et des interdits alimentaires ou vestimentaires. Cette compétence qui est réservé au Médecin-exorciste, comprend également la confection de breuvages et de philtres magiques.

Musique (00%)

Cette compétence mesure l'habileté d'un personnage à jouer d'un instrument de musique. Les instruments à l'époque sont la cithare à deux ou trois cordes et la flûte.

Mythologie (15%)

La mythologie est la science des légendes, des animaux ou des peuples fabuleux.

Poésie lyrique (00%)

Cette compétence représente l'aptitude d'un personnage à chanter des poèmes lyriques et à en composer de nouveaux. La poésie lyrique qui est considérée comme le langage des dieux, concerne essentiellement les Aèdes. Par l'intermédiaire de cet art, ils content les faits et les épreuves des dieux et des héros.

Rites religieux (00%)

Cette compétence concerne les prêtres. Elle exprime la capacité du personnage à effectuer correctement un sacrifice, une prière, un chant sacré. Cela est très important car un rituel qui n'est pas fait dans les règles de l'art peut irriter un dieu.

La lutte (20%)

Lors des funérailles de Patrocle dans l'Iliade, Ulysse et Ajax combattent à la lutte. La description d'Homère nous permet de déduire que la lutte est un sport de combat où la force et l'adresse jouent un rôle important. La lutte est un combat où les adversaires sont debout et ont pour objectif de mettre trois fois l'adversaire à terre.

Le pugilat (20%)

Le pugilat est un combat aux poings. C'est l'ancêtre de notre boxe anglaise. Homère nous donne une description intéressante de ce type de combat lors d'un pugilat entre Epée et Mécistée. Les pugilistes ont une courroie de bœuf non tannée qu'ils enroulent autour de leurs chevilles et de leurs poignets. Le Pugilat est un combat qui s'achève par KO ou par abandon.

Le pancrace (20%)

Le pancrace est un sport de combat qui unit la lutte et le pugilat. Il passe pour être la discipline la plus rude où tous les coups (sauf aveugler et mordre) sont permis. Au pancrace, on combat les poings nus jusqu'à ce que l'adversaire abandonne ou soit incapable de se défendre. Ce sport a pour origine une technique de combat qu'un guerrier désarmé utilise contre un ennemi.

BREUVAGES ET PHILTRES MAGIQUES

Les remèdes, breuvages et philtres magiques dépendent de la compétence Médecine. Leur fabrication est l'apanage des Médecins exorcistes. La liste suivante, n'est pas exhaustive, le joueurs est libre de concevoir de nouvelles potions et de les soumettre au Meneur de Jeu.

Baume de guérison

Modificateur jet de compétence : Non

Temps de préparation : 1 heure

Baume de guérison composé à partir de plantes médicinales très répandues et de graisse animale. Le blessé bénéficiant de ce baume récupère 1d3 pts de vie.

Remède d'Esclapios

Modificateur jet de compétence : -10%

Temps de préparation : 4 heures

Plus complexe que le baume de guérison et élaboré à partir de plantes rares, le remède d'Esclapios se présente sous la forme d'une décoction. Ce remède permet de récupérer 1d6 pts de vie.

Breuvage d'Hypnos

Modificateur jet de compétence : Non

Temps de préparation : (5 heures puis laisser reposer le breuvage pendant 48 heures)

La personne qui consomme cette potion sombre dans un sommeil profond qui dure 2d10 heures.

Potion de paralysie

Modificateur jet de compétence : -10%

Temps de préparation : 4 heures

L'individu qui ingurgite cette préparation est paralysé pendant 1d10 heures. La potion est inodore et sans goût particulier.

Breuvage de surdité et de cécité

Modificateur jet de compétence : -10%

Temps de préparation : 4 heures

la personne qui boit ce breuvage est sourd et aveugle pendant 20 heures.

Elixir d'Héraclès

Modificateur jet de compétence : -20%

Temps de préparation : 8 heures

Le personnage qui consomme cet élixir bénéficie d'une force surnaturelle (FO du Personnage x 2) et des avantages qui en découlent (bonus dommages) pendant 1d6 heures.

Philtre d'Aphrodite (durée limitée ou illimitée)

Modificateur jet de compétence : -10% / -20%

Temps de préparation : 7 heures

Toute personne qui absorbe ce philtre est amoureux de la personne désignée par le fabriquant. Les effets du philtre dure 1d3 jours. La version longue durée est fabriquée avec un modificateur de -20%.

Philtre de l'oubli (durée limitée ou illimitée)

Modificateur jet de compétence : -10% / -20%

Temps de préparation : 7 heures

La personne qui boit ce philtre devient amnésique pendant 1d3 jours. Pour fabriquer une version du philtre dont les effets sont illimitée dans le temps, le personnage doit effectuer un jet avec un modificateur de -20%.

Parfum de gaieté

Modificateur jet de compétence : Non

Temps de préparation : 3 heures

Ce parfum libéré dans une pièce de taille moyenne rend euphorique ceux qui le respirent.

Philtre de mélancolie

Modificateur jet de compétence : Non

Temps de préparation : 5 heures

Toute personne qui consomme ce philtre devient mélancolique pendant une durée de 1d3 jours.

Breuvage d'Até (durée limitée ou illimitée)

Modificateur jet de compétence : -10%

Temps de préparation : 7 heures

Toute personne qui absorbe cette potion perd la raison pendant 1D10 jours. Fabriquer une version du filtre dont les effets sont illimités dans le temps nécessite un jet de Médecine avec un modificateur de -20%.

DIEU PROTECTEUR, DIEUX FAVORABLES ET DEFAVORABLES

Les Dieux ne restent pas impassibles vis à vis des mortels. Ils aiment les uns et détestent les autres. Lors de la création du personnage, le joueur choisit un Dieu Protecteur. Dans certaines situations le personnage pourra bénéficier de l'appui de son Dieu Protecteur.

Pendant les différentes aventures qu'il vivra, le personnage devra veiller à ne pas s'attirer le courroux des autres divinités. Si tel est le cas, le Meneur le signale au joueur qui inscrit le nom du Dieu qui lui est défavorable à l'endroit prévu sur sa feuille de personnage. Par contre, une action en faveur d'une divinité peut permettre au personnage de bénéficier de son soutien. Dans cette situation, le joueur note le nom de la divinité qui lui est favorable.

L'intérêt d'une interaction entre les Dieux et les personnages ne se fera ressentir qu'à la condition que le Meneur de jeu prenne en compte les Dieux favorables et défavorables et les fassent intervenir dans les aventures.

Préférences et aversions des Dieux pour les mortels

Certaines préférences ne sont pas justifiées, mais souvent, il y a des explications :

- Les Dieux affectionnent les mortels pieux comme Priam, Ennéa ou Ulysse.
- Les Dieux aiment les prêtres qui les servent.
- Les Dieux chérissent les enfants conçus avec des mortels (Achille, Thétis...).
- Les Dieux sont bienveillants avec les mortels qui agissent en leur faveur. Aphrodite favorise Paris car celui-ci lui a offert le prix de la beauté.
- Les Dieux apprécient les mortels qui se comportent de manière héroïque.

Parfois, certains mortels s'attirent le courroux des Dieux. Les raisons peuvent être nombreuses et variées:

- La vantardise d'un mortel peut lui coûter la vie. C'est le cas d'Eurytos qui prétendait être meilleur archer qu'Apollon.
- Une mauvaise action contre une divinité peut engendrer beaucoup de tourments. Ulysse sera maudit pour avoir blessé le cyclope Polyphème, fils du dieu Poseidon.
- Omettre de rendre hommage à une divinité est une grave erreur. Artémis lance un énorme sanglier qui ravage le pays des Etoliens car ces derniers ont oublié un sacrifice.
- Maltraiter un prêtre, une idole ou le fils d'un dieu provoquent en générale le courroux divin, tout comme manger de la viande interdite ou négliger un vœu.

LA DEVOTION

La dévotion mesure la piété du personnage et lui permet de solliciter l'aide de son dieu protecteur. Lorsque le personnage implore une intervention divine, il effectue un jet sous sa dévotion. Un résultat inférieur ou égale à son score indique qu'il a été exaucé. Le pourcentage de base est égal au POUvoir x 3.

La dévotion peut augmenter ou diminuer en fonction du vécu et des actions du personnage. C'est le Meneur de Jeu qui évalue à quels moments il est possible de gagner ou de perdre des points de dévotion. Si un personnage rencontre son Dieu protecteur, si les miracles demandés ont le plus souvent été exaucés, si le personnage a effectué des actes de grande piété, le Meneur de Jeu peut autoriser le joueur à tenter d'augmenter son score de dévotion en fin de partie. Pour augmenter sa dévotion, le joueur lance 1d100. Si il obtient un résultat supérieur à sa dévotion, il peut l'augmenter de 1d10 pts. Lorsqu'un personnage a irrité son Dieu protecteur ou qu'il a commis un sacrilège, le Meneur de Jeu a la possibilité de demander au joueur d'effectuer immédiatement un jet avec 1d10 et le résultat sera immédiatement soustrait au score de dévotion du personnage.

Les interventions divines peuvent être de différentes natures. Mais la plupart du temps elles se traduisent par l'accomplissement d'un prodige. Pour plus de détails, référez-vous au chapitre des Prodiges.

L'utilisation de la dévotion pour la réalisation de prodiges est essentiellement réservée aux Prêtres, Devins et joueurs incarnant un personnage ayant un parent divin. Les autres personnages ne peuvent obtenir d'intervention divine de la part de leur Dieu protecteur que lorsque leur score de dévotion est égal ou supérieur à 80 %.

LES PRODIGES

Les Prêtres, Devins et personnages ayant un ascendant divin peuvent bénéficier des prodiges dès la création du personnage. Les autres personnages doivent d'abord acquérir un score de dévotion de 80 % avant de pouvoir obtenir le soutien de leur Dieu protecteur.

Les douze prodiges présentés ci-dessous sont directement inspirés de l'Iliade et de l'Odyssée. Il s'agit de pouvoirs communs aux différents Dieux de l'Olympe. Le joueur est libre de compléter cette liste en demandant à son Dieu protecteur d'exaucer de nouveaux miracles. La seule condition à observer est l'existence directe entre le prodige et les attributs de la divinité. Un joueur peut par exemple demander à Zeus d'utiliser sa foudre pour tuer un ennemi. Ainsi, la variété des interventions divines n'est limitée que par l'imagination du joueur et les attributs des Dieux. Lorsqu'un personnage invoque un nouveau prodige, le Meneur de Jeu est chargé d'évaluer la

difficulté d'être exaucé. En fonction de l'importance du prodige, il peut imposer un modificateur au jet de dévotion (Voir Table de circonstances – règles de Basic – Page 20) .

Reconnaître un immortel

Modificateur Jet de dévotion : Non

Durée : Instantané

“ Jamais deux immortels ne peuvent s'ignorer, quelque loin que l'un puisse habiter de l'autre ” (Odyssée/Homère)
Tous les dieux se reconnaissent quelle que soit leur apparence. Ainsi, un personnage qui a des doutes concernant l'identité d'une personne, peut demander à son dieu protecteur s'il s'agit d'un immortel.

Créer à partir de rien

Modificateur Jet de dévotion : dépend de l'importance du vœu

Durée : A définir avec le Meneur de Jeu

Les dieux ont la capacité créer à partir de rien. Dans l'Iliade comme dans l'Odyssée, Athéna crée de la lumière. Par exemple lorsqu'Ulysse et Télémaque descendent au cellier. Ou qu'elle fait jaillir une flamme éclatante du front d'Achille.

Créer un simulacre

Modificateur Jet de dévotion : -10%

Durée : 1heure

Les dieux ont la faculté créer une réplique exacte d'un homme ou d'une femme. Dans l'Iliade, Apollon crée un simulacre ressemblant à Enée pour pouvoir transporter le fils d'Anchise hors du champ de bataille et le sauver.

Brouillard impénétrable

Modificateur Jet de dévotion : Dépend de la taille du Brouillard. Durée : 1 heure

Les dieux peuvent créer un nuage ou un brouillard de la taille qu'ils désirent et qui est impénétrable à l'œil humain. Grâce à un tel stratagème, Athéna rend Ulysse invisible qui peut ainsi arriver en toute quiétude devant le roi Alkinoos (Odyssée chant VII)

Allonger ou réduire la nuit.

Modificateur Jet de dévotion : -10%

Durée : 5 heures maximum

Les dieux peuvent allonger ou réduire la nuit selon leur volonté. Dans l'Odyssée au chant XIII, Athéna prolonge la nuit des retrouvailles de Pénélope et d'Ulysse.

Connaître l'avenir

Modificateur Jet de dévotion : Non

Durée : Instantané

Selon Homère, les dieux connaissent l'avenir. Un personnage peut demander des renseignements sur un avenir proche. Ces indications lui seront fournies sous forme de signes ou de songes qu'il devra interpréter.

Vue perçante

Modificateur Jet de dévotion : Non

Durée :Instantané

Les dieux possèdent une vue perçante. Du mont Ida, Zeus voit aisément les combats qui se déroulent dans la pleine de Troie. Un personnage peut par une prière se voir léguer, pour un court moment, ce pouvoir divin.

Métamorphose

Modificateur Jet de dévotion : -20%

Durée : 1 heure ou plusieurs jours

Les dieux peuvent se métamorphoser ou transformer quelqu'un en un être vivant ou un objet. Dans l'Odyssée, Athéna donne à Ulysse l'apparence d'un mendiant et se transforme elle-même en souffle de vent pour se glisser incognito jusqu'au lit de Nausicaa.

Soins magiques

Modificateur Jet de dévotion : Non

Durée : Instantané

Les dieux ont la faculté de redonner vigueur à un corps blessé ou épuisé. Poseidon utilise ce pouvoir pour soigner les deux Ajax dans l'Iliade au chant XIII. Grâce à cette prière, un personnage regagne la totalité de ses points de vie.

Défier les lois naturelles

Modificateur Jet de dévotion : Non

Durée : Instantané

Les dieux se jouent des lois naturelles. Par exemple, Zeus donne la possibilité à Hector de soulever une énorme pierre en la rendant légère (Iliade chant XII).

Guider les projectiles

Modificateur Jet de dévotion : Non

A plusieurs reprises, dans l'Odyssée ou l'Iliade, Apollon, Athéna ou Poseidon influence la trajectoire d'un projectile. Un personnage peut demander à son dieu protecteur de guider sa flèche, son javelot ou une autre arme de lancer. Si sa prière est exaucée, il tue automatiquement son ennemi.

Voix magique

Modificateur Jet de dévotion : Non

Durée : Instantané

Les dieux possèdent une voix qui porte à des lieues. Suite à une prière, un personnage peut se bénéficier d'un tel pouvoir.

LA VIE QUOTIDIENNE

LE PALAIS OU MANOIR SEIGNEURIAL

A travers l'Iliade et l'odyssée, Homère décrit quatre manoirs : celui d'Alkinoos en Phéacie, de Ménélas en Lacédémone, d'Ulysse à Ithaque et celui de Nestor à Pylos. Selon le poète, le manoir est un ensemble de cours, d'habitations, d'écuries, de remises et de magasins. Le palais est généralement entouré d'une enceinte et il n'y a qu'un seul grand portail à deux battants. Après avoir franchi le portail, on pénètre dans une cour d'honneur qui est entourée de construction. Il y a les chambres des fils et des filles du seigneur et de leurs époux respectifs. Des vergers, des arbres et un thales (petit édifice dédié aux dieux) agrémentent la cour d'honneur. Après la cour d'honneur, un portique à colonnes marque l'entrée des bâtiments principaux. On trouve un vestibule appelé prodernes et qui est la salle où l'on dresse le lit pour un hôte de marque. Ensuite, il y a le mégaron qui est la salle d'honneur. Autour du mégaron, sur trois côtés, se trouvent les quartiers des femmes (servantes ou concubines). C'est dans ce quartier que se trouve la chambre du maître. Proche de celle-ci, on trouve la salle de bain. La chambre de l'épouse n'est pas dans le quartier des femmes. Celle de Pénélope, la femme d'Ulysse, est située sur la terrasse du mégaron. Puis, il y a une multitude de pièces qui servent de réserves dont une salle des trésors. Enfin, vers le nord ou l'ouest de l'enceinte, se trouve le magasin. C'est une grande bâtisse qui sert de cave et de grenier. Proche du magasin, il y a les écuries, remises et hangars à fourrage.

LES VETEMENTS ET LES SOINS DU CORPS

C'est en fin de journée que l'on procède à la toilette. Elle a lieu dans la salle de bain pourvue de cuves en pierre polie. Les servantes apportent l'eau chaude et lavent le baigneur. Ensuite, elles oignent son corps avec une huile fine et parfumée. Un soin particulier est réservé aux longs cheveux et à la barbe. Une barbe bien entretenue et de longs cheveux est une distinction de noblesse. Le costume masculin diffère peu de celui des femmes. Le Chiton ou tunique droite est la pièce principale. par-dessus le chiton, les hommes revêtent occasionnellement un pharos. Le pharos est un manteau d'étoffe fine que l'on jette sur les épaules sur les épaules et qui est retenue à la taille par une ceinture. Il est vrai que le pharos est surtout porté par les dames. Les hommes préfèrent la chlaina qui est une cape dont la longueur est variable. Pour se protéger de la pluie et du soleil on porte la cyné, un bonnet de cuir ou de feutre. Les chaussures usuelles sont des sandales de cuir.

L'HOSPITALITE

Les poèmes homériques permettent de se faire une idée très précise de la notion d'hospitalité qui était en cours à l'époque. Lorsqu'un étranger se présente, un membre de la famille lui prend sa pique et lui saisit la main droite pour l'entraîner vers le mégaron. Une servante lave les mains du convive et on l'installe en face du trône pour lui offrir un repas. Ce n'est qu'après le repas que l'on interroge le visiteur sur son origine, sa famille et le but de son voyage. Lorsque le séjour de l'hôte prend fin, au moment du départ on lui offre une dernière coupe de vin en invoquant les dieux et en faisant une libation.

LES FESTINS

Inviter des parents, amis ou gens de haut rang à des banquets est un devoir seigneurial et également un excellent moyen de consolider son prestige. C'est pourquoi, toutes les occasions (cérémonies familiales, fêtes publiques ou passage d'un hôte de marque) sont prétextes à l'organisation de fastueux banquets. Il y a trois repas par jour. L'ariston est celui du matin, le deiphon celui du milieu du jour et le dorpon celui du soir. Ces repas sont composés de pain, de viande et de vin. Un festin n'est constitué que du deiphon et du dorpon. Entre ces repas, les invités peuvent assister ou participer à des danses, des chants et des jeux. Les convives les plus importants sont installés dans le mégaron, les autres prennent place dans le péristyle ou la grande cour. Les bêtes sont abattues

dans la grande cour d'honneur lors de sacrifices dédiés aux immortels et présidé par le seigneur du manoir. Chaque fois que l'on tue un animal, on coupe quelques poils de sa tête pour les jeter dans le feu et invoquer les dieux. Devant chaque invité, on place une corbeille de pain et une coupe de métal. Les morceaux de viande sont découpés et apportés par les écuyers tranchants pendant que l'échanson ou les hérauts mêlent le vin et l'eau dans les cratères à pied. Parfois, pour rendre les honneurs à un invité de marque, le seigneur prend un morceau de choix et va lui offrir personnellement. Pendant les repas, les mendiants circulent parmi les convives en quête de restes de nourriture. Si la fête se déroule dans la joie, il arrive qu'elle soit troublée par des personnes que le vin a excité. Dans l'Odyssée l'aède Démodocos évoque dans un de ses chants une querelle qui éclata entre Ulysse et Achille lors d'un banquet.

LA CHASSE

Les vertus guerrières sont importantes pour les nobles Achéens. En temps de paix, elles sont cultivées par la chasse aux fauves. De nombreux fauves comme les lions, les panthères, les loups et les sangliers peuplent les forêts de la Grèce continentale et de la côte d'Asie Mineure. On chasse également le lièvre, le cerf et la chèvre sauvage (mouflon et chamois), mais c'est une épreuve d'adresse et ces animaux se tirent à l'arc. Un noble chasseur qui désire mesurer son endurance et son courage préfère affronter une panthère ou un lion. Il n'a pour les combattre que sa pique et son épée. La chasse la plus courante reste celle du sanglier. Dans l'Odyssée, Homère raconte la chasse au sanglier où Ulysse fut blessé à la cuisse. En général, les chasseurs se mettent en route à l'aube. Ils sont aidés par des rabatteurs et une meute de chiens. Les chiens de chasse sont différents des chiens de troupeaux. Ils vivent au manoir et sont dressés à cet escient. Ulysse a une pointe d'émotion lorsque son vieux chien de chasse, Argos meurt après l'avoir reconnu. Posséder une meute de chiens nombreuse et de bonne qualité est une marque de noblesse.

LES JEUX

La plus grande partie du chant XXIII de l'Iliade est consacrée aux jeux organisés par Achille à l'occasion des funérailles de Patrocle. Un passage du chant VIII de l'Odyssée est une description des jeux célébrés en Phéacie en présence d'Ulysse. Il y a donc deux types de jeux : les jeux publics et les jeux funéraires. Les jeux sont composés de diverses épreuves physiques comme le pugilat, la lutte, la course à pied, la course en char, le tir à l'arc, le lancer de javelot et le lancer du disque. Mais il y a également des épreuves plus artistiques comme la danse et le chant.

LA VENGEANCE DU SANG ET DE LA FAMILLE

La vengeance du sang est un devoir absolu. C'est une exigence de la victime. L'âme du défunt mène une vie diminuée dans l'Hades et attend impatiemment que ces parents vengent les outrages subits. Si ceux-ci hésitent à accomplir leur devoir, le spectre est prêt à déchaîner les Erinnyes (âmes des morts transformées en vampires) pour les punir.

LES RITES FUNERAIRES

Il y a deux rites funéraires possibles, l'ensevelissement ou l'incinération. L'incinération est le rituel par excellence. Dans l'Iliade comme dans l'Odyssée, les âmes des morts réclament assidûment l'incinération. Ainsi l'âme d'Elpenor, un compagnon d'Ulysse qui se rompt le col en tombant de la terrasse de la maison de Circée, la revendique avec ardeur : " après avoir brûlé mon corps avec toutes mes armes, érige ma tombe au bord de la mer écumante ". A cette époque les funérailles sont très importantes, car la croyance veut que le spectre du défunt qui n'en bénéficiait pas était condamné à errer sans repos. A travers ses poèmes, Homère donne trois descriptions détaillées de cérémonies funéraires : celles d'Hector et de Patrocle dans l'Iliade et celle d'Achille dans l'Odyssée.

Le rituel funéraire comporte trois grandes parties. D'abord, le corps est lavé, oint, recouvert d'un linceul et exposé sur un lit de parade. Puis, le mort est transporté au lieu de la sépulture. La famille et les amis sont aux côtés du défunt et l'on chante un chant funèbre. Dans le cas de l'incinération, ce sont les intimes qui dressent le bûcher.

Avant de brûler le corps on procède à un sacrifice. Enfin, on célèbre dans la maison du mort un banquet funèbre auquel l'âme du trépassé assiste et on organise des jeux funéraires.

LA MER

Les textes homériques décrivent trois sortes de bateaux. Il y a deux types de nefes creuses et rapides qui sont montées sur quille. Les équipages sont constitués de 20 rameurs, un capitaine et un pilote pour la plus légère et 50 rameurs, un capitaine et un pilote pour la plus puissante. Le vaisseau de charge, un navire pansu et à fond plat, est le bateau qui transporte les cargaisons. Ces trois embarcations fonctionnent à la voile et à la rame. La voile est une grande toile carrée ou rectangulaire qui n'est utilisable qu'au large. L'entrée et la sortie du mouillage se font à la rame. Un convoi commercial comprend ces trois sortes de navire. Les nefes rapides servent à défendre et éclairer, le vaisseau de charge contient la marchandise. Les expéditions maritimes sont organisées par un roi, un propriétaire terrien ou des marchands aisés. Les rameurs sont recrutés parmi les guerriers.

L'ARGENT

L'apparition de la monnaie qui régleme les échanges commerciaux est une question historique restée sans réponse. A l'époque de la guerre de Troie, le troc est fortement ancré dans la vie de tous les jours. Homère, dans ses œuvres ne laisse pas vraiment apparaître l'utilisation d'un système monétaire. Il mentionne comme monnaie le talent d'or. Au chant XXII de l'Iliade, parmi les différentes épreuves qui constituent les jeux funéraires organisés en l'honneur de Patrocle, le troisième prix de la course à pieds est un demi talent d'or. L'utilisation du troc ou de l'argent est laissé à l'appréciation du Meneur de jeu.

L'ART DE LA GUERRE

LE SOLDAT ET L'ARMEE

L'armée est composée de seigneurs et de rois qui commandent une nombreuse troupe de fantassins que l'on nomme hoplites. C'est une armée basée sur le service militaire. Chaque famille possédant au moins un cléros (lot de terre d'environ trente hectares), doit un soldat à la cité. Chaque soldat est tenu de fournir son équipement. L'équipement de l'hoplite est composé d'une cuirasse, un bouclier, deux jambières, un casque, une javeline et une épée. C'est au chef de famille qu'incombe l'obligation d'effectuer le service militaire. Si l'âge ou une incapacité physique l'empêche de remplir son devoir, il doit se faire remplacer par un membre de la famille. C'est ainsi, qu'au chant XXIV de l'Iliade, Hermès, qui a pris l'apparence d'un guerrier rencontre Priam et présente son enrôlement dans l'armée de cette manière :

“ Je suis un de ses Myrmidons ; mon père est Polyctor. C'est un homme opulent, mais vieux, comme tu l'es. Il a six autres fils ; je suis moi, le septième. En secouant les sorts avec eux, j'obtins

LES BATAILLES

L'organisation des armées lors d'une bataille est simple. Les seigneurs arrivent au combat sur leur char à deux roues, attelés de deux chevaux. Fragile et léger, le char n'est pas une arme mais uniquement un véhicule d'approche qui amène plus rapidement le guerrier sur le lieu de la bataille. Le cocher maintient le char le plus près possible du seigneur afin de l'aider dans la fuite ou la poursuite. Les fantassins se positionnent en ligne, les mieux armés devant. Les archers et les frondeurs ouvrent le combat en tirant leurs projectiles. L'importance des défis est grande. Souvent, le noble guerrier défie un adversaire et le combat se déroule entre l'espace libre qu'il y a entre deux lignes adverses. La stratégie militaire est donc inexistante. Dans les mêlées, seul compte la valeur du guerrier. Mais l'importance des chefs dans la bataille est loin d'être négligeable. Leur présence joue sur le moral des troupes. La mort d'un glorieux chef peut très bien conduire l'armée à la déroute. L'autre loi guerrière importante concerne le corps d'un héros mort au combat. Ses amis et alliés ont pour devoir d'aller le récupérer, ceci afin d'éviter les outrages que pourrait subir la noble dépouille, l'exemple le plus célèbre étant le passage de l'Iliade où Achille outrage longuement le cadavre d'Hector qui avait menacé de clouer la tête de Patrocle à un pieu.

LES ARMURES

Armure	Protection
Casque en cuir	1
Casque en bronze	2
Armure de cuir	2
Armure en bronze	3
Cnémides (jambières)	1

LES ARMES DE MELEES

Arme	Compétence	Dommages
Dague	Armes de mêlée	1d3+2
Epée	Armes de mêlée	1d6+2
Hache plate	Armes de mêlée	2d6
Masse	Armes de mêlée	1d6+2
Javelot	Armes d'hast	1d6+1
Pique	Armes d'hast	2d6
Epieu	Armes d'hast	2d6
Boudier	Celle de l'arme principale	-

LES ARMES DE TIR ET DE LANCER

Arme	Compétence	Portée Efficace	Portée maximale	Dommages
Arc	Armes de tir	50m	150 m	1d6+2
dague	Arme de lancer	FOR en m	For x 2m	1d3+2
Fronde	Arme de tir	50 m	100 m	1d6
javelot	Arme de lancer	FOR en m	FOR x 3 m	1d6+1

MYTHES ET RELIGION

La religion occupe une place importante dans la vie de chacun à cette époque. Les représentants officiels sont essentiellement des Prêtres et des Devins.

Les Grecs sont polythéistes. Les Dieux sont innombrables et souvent leurs attributs et leurs fonctions se confondent. Mais, parmi toutes ces divinités, il y en a douze qui forment l'élite. Ce sont les douze Olympiens.

LEGENDE DE LA CREATION ET DE LA GUERRE CONTRE LES TITANS

Au commencement, tout n'était que Chaos et il n'y avait que l'univers. Puis vint Gaïa la Terre qui enfanta Ouranos le Ciel.

De l'union d'Ouranos et de Gaïa naquirent les Ouranides. Mais Ouranos haïssait ses enfants et les enfermait dans un lieu secret au centre de la Terre. Alors Gaïa créa le métal et en fit une serpe qu'elle remis à Cronos, son dernier-né. Cronos mutila son père, régna sur le monde et épousa Rhéa (sa sœur). Ils concurrent de nombreux enfants, mais Cronos se méfiant de sa progéniture, les dévorait dès leur naissance. Rhéa réussit à soustraire à son époux son sixième enfant. Elle alla en Crète pour donner le jour à Zeus qu'elle cacha dans une ancre inaccessible. Puis, elle enveloppa de linge une grosse pierre et fit croire à Cronos qu'il avalait son fils. Zeus grandit et réussit à faire régurgiter à son père tous les enfants qu'il avait engloutis. En échange, ils reconnurent son autorité et lui confièrent le tonnerre et la foudre. Survint alors une guerre entre Cronos secondé par les Titans et Zeus aidé par ses frères et sœurs. Cronos et les Titans furent vaincus et Zeus devint roi.

LES DOUZE OLYMPIENS

Zeus

Après leur victoire, Zeus et ses frères se partagèrent les trois domaines du monde. Cette répartition se fit par un tirage au sort. Zeus obtint le ciel et devint le dieu souverain.

Zeus est le dieu des phénomènes atmosphériques. Il fait tomber la pluie, la neige, rassemble les nuages, manie la foudre, le tonnerre et commande aux cent vents qu'il a remis à Eole. Zeus exige des sacrifices mais également une bonne conduite. Son oracle parle à Dodone dans le bruissement des feuilles des chênes.

Poséidon

il est le frère de Zeus et règne sur la mer. Il fit don aux hommes du premier cheval. Poséidon gouverne la tempête et les eaux calmes. Son arme est le trident et ses animaux préférés sont les chevaux et les taureaux. Poseidon a pour épouse Amphitrite, la fille d'Océan le Titan.

Hades

Second frère de Zeus, il obtint comme lot le monde souterrain et le royaume des morts. Il est le dieu des métaux précieux qui sont enfouis dans la terre. Il possède un casque magique qui rend invisible quiconque le porte. Son épouse est Persephone, la reine des enfers.

Héra

Sœur de Zeus et son épouse, Héra est la déesse du mariage. Les poètes la décrivent comme une déesse vindicative. Sa haine pour Pâris de Troie fut une des causes de la ruine de cette cité. La vache et le paon sont ses animaux favoris et Argos sa cité préférée.

Hestia

Hestia est la fille aînée de Cronos et de Rhéa. Hestia est vierge et elle est la déesse du foyer et du feu. Elle ne joue aucun rôle dans les mythes.

Arès

Fils de Zeus et d'Héra, il est le dieu de la guerre. Arès n'est guère aimé. Haï par ses parents, les mortels ne lui rendent que rarement hommage. Il apparaît peu dans les récits mythologiques. Aucune cité ne lui est dédiée, mais l'on dit qu'il vient de Thrace. Son animal consacré est le vautour.

Athéna

Elle est l'enfant préférée de Zeus. Elle sortit du crâne de son père adulte et armée. S'il est vrai qu'Athéna est une déesse guerrière, elle est d'abord la protectrice de la vie civilisée, de l'artisanat et de l'agriculture. Athéna est souvent surnommée la déesse aux yeux pers ou aux yeux étincelants. Athènes est sa ville d'élection. L'olivier qu'elle a créé est son arbre et la chouette son animal.

Apollon

Apollon est le fils de Zeus et de Létô. C'est une divinité solaire qui est associée à la lumière et par la même occasion à la vérité. Dieu archer, on le surnomme le seigneur à l'arc d'argent. Apollon est également le premier qui enseigna l'art de la médecine aux hommes. Son principal sanctuaire est situé à Delphes, considérée par les Grecs comme le centre du monde. Le laurier est son arbre et le corbeau et le dauphin lui sont consacrés.

Artémis

Elle est la fille de Zeus et de Létô. Si Apollon, son frère jumeau est assimilé au soleil, Artémis est associée à la lune. Déesse de la chasse, elle est également honorée comme la protectrice de la jeunesse. Tout comme Athéna et Hestia, Artémis est vierge et insensible au pouvoir de l'amour. Le cyprès lui est consacré ainsi que les animaux sauvages, mais plus particulièrement la biche.

Aphrodite

Dans l'Iliade, elle est la fille de Zeus et de Dionée. Plus tard, on la fera naître de l'écume de la mer. Même si dans l'Iliade Aphrodite est la femme d'Ares, dans la plupart des récits mythologiques, elle est l'épouse d'Héphaïstos, le dieu des forgerons. Aphrodite est la déesse de la fécondité, du mariage et bien sûr, de l'amour et de la beauté.

Le myrte est son arbre, le cygne, le moineau et la colombe lui sont consacrés.

Hermès

Fils de Zeus et de Maïa, de tous les dieux, il est le plus subtil et le plus astucieux. Il est le messager des dieux et plus particulièrement de Zeus. Il est facilement reconnaissable grâce à son chapeau plat, ses sandales ornées d'ailes et sa baguette magique. Il est le dieu des voleurs et des commerçants, le patron de l'éloquence et des jeux de hasard.

Héphaïstos

Selon les légendes, Héphaïstos est le fils de Zeus et d'Héra ou le fils d'Héra seule. Contrairement aux autres immortels, il est laid et difforme. Héphaïstos est le forgeron divin, le dieu du feu. Il fabrique les objets les plus variés, prisés des dieux et des héros. Ses forges sont situées sous les volcans, ce qui explique les éruptions volcaniques.

Quelques Dieux mineurs

Eros : dieu de l'amour, souvent représenté sous les traits d'un adolescent.

Iris : déesse de l'arc en ciel et messagère des dieux.

Les Muses : elles sont neuf et filles de Zeus et Mnémosyne (la mémoire). Elles apportent l'inspiration aux poètes.

Pan : fils de Hermès et dieu des bergers. Il est également le compagnon des nymphes des bois.

Déméter : déesse du blé, elle est la fille de Cronos et de Rhéa

LES LIEUX DE CULTES

Les temples

Le temple est généralement un bâtiment rectangulaire qui abrite la statue d'un dieu. Il est composé d'une pièce qui rappelle le mégaron des palais. C'est à dire la pièce principale où le maître reçoit ses hôtes et organise des banquets. Il y a également des temples ronds que l'on nomme Thaloi.

Le temple n'est pas fait pour les cérémonies du culte. C'est pourquoi leurs dimensions restent modestes. L'autel, habituellement en pierre et sur lequel on offre des sacrifices, n'est pas dans le temple mais devant la façade principale de l'édifice.

Les sanctuaires naturels

les dieux de moindre importance se contentent de sanctuaire naturel. Ainsi, les nymphes siègent dans des bois ou des rivières, les fleuves sont habités par des dieux, et certaines grottes peuvent être la demeure de divinités chthoniennes.

Les oracles

La croyance dans les oracles est très répandue. A l'époque d'Homère, plusieurs sanctuaires sont consacrés aux différentes divinités. Le plus important est celui de Zeus à Dodone. Les Achéens pensent que les dieux révèlent aux hommes par l'intermédiaire des oracles ce qu'ils sont en droit de connaître. Par exemple, sur un éventuel mariage, le nombre de descendants...

LES SACRIFICES

Les animaux sélectionnés pour le rituel dépendent de la divinité. Le sacrifice est en réalité un festin. L'animal immolé n'est pas offert tout entier au dieu. On ne lui réserve que les parties les moins nobles, les os et les parties non comestibles. Une fois que le prêtre a prélevé sa part, les morceaux de choix sont destinés à celui qui offre le sacrifice et qui les consomme lors d'un banquet.

Toutes les divinités ne désirent pas de tels sacrifices et se contentent de gâteaux ou de produits de la nature.

L'œil du Cyclope

<http://www.mygale.org/11/dhogg/>