

Livre IV : DE LA GRECE MYTHIQUE

Le monde de RHAPSODIES est un univers imaginaire qui s'inspire des mythes et légendes antiques. Il propulse les personnages au cœur d'âges héroïques, tragiques et lointains où l'Humanité émerge avec peine des boues de la création. Dans ce monde, Dieux et hommes se côtoient. Achille et Hector s'affrontent devant les murs de Troie, Ulysse brave le courroux des dieux et défie l'Inconnu, Jason et les Argonautes affrontent les dangers mortels pour s'emparer de la Toison d'Or...

A la manière des récits d'Homère et des autres grands poètes de l'Antiquité, l'univers mythique de RHAPSODIES est construit autour d'éléments tirés de diverses époques du monde antique, de l'âge de bronze à l'époque classique. Pendant des siècles, les faits et les légendes se sont mêlés au point que le mythe et la réalité sont profondément liés. Ce sont ces nombreux points d'ombres qui permettent de libérer les flots de l'Imaginaire qui alimentent les mythes...

CHRONOLOGIE

Les mythes reposent sur un subtil mélange de réalité et de fiction. Rien n'empêche un Maître de Jeu d'insérer ses aventures et campagnes dans un contexte historique comme les guerres contre les Perses du V^{ème} siècle ou l'épopée d'Alexandre le Grand au siècle suivant. Après tout, le propre des héros n'est-il pas de traverser les temps?

Même si la plupart des aventures de RHAPSODIES se situent dans le monde homérique de la guerre de Troie et des royaumes achéens, les dates figurant ci-dessous sont destinées à fournir un cadre historique sommaire aux Maîtres de Jeu voulant se référer à des événements réels ou à des personnages ayant existé.

Temps immémoriaux

La Gigantomachie, la lutte implacable des Dieux de l'Olympe contre les Géants fait rage. Dans le chaos, l'Humanité émerge avec peine des boues de la création...

? Elévation, gloire et déclin de l'Atlantide avant son engloutissement par la colère de Zeus. Le Déluge s'abat sur la jeune Humanité terrifiée.

Aube du monde grec

Epargnés par la colère des Dieux es peuples nomades occupent peu à peu les îles de l'Egée puis la péninsule grecque. De puissants royaumes émergent et s'affrontent pour le plaisir des Dieux qui les balayent impitoyablement C'est le temps de la gloire de la Crète puis celle de Mycènes qui culmine avec la guerre de Troie, c'est l'âge des héros homériques.

Date	Evènement
Vers 6500	Début de l'agriculture en Grèce et en Egée
3200	Peuplement et développement de la civilisation dans les Cyclades
3000	Construction des citadelles fortifiées en Méditerranée
2100-1500	Apogée de la civilisation minoenne en Crète. Palais crétois.
Vers 1900	Fondation de Troie, protégée par Apollon
Vers 1600	Destruction des palais minoens et des derniers comptoirs atlantes. Apogée de la civilisation mycénienne.
Vers 1250	Guerre de Troie : après 10 ans de siège, prise et destruction de la ville par les Achéens grâce à un stratagème de l'ingénieux Ulysse. Mort d'Hector tué par Achille. Mort d'Achille tué par Pâris. Fuite d'Enée, fondateur de Rome.
1200-1000	La colère des Dieux s'abat sur Mycènes qui est détruite. Invasion des Doriens, bouillants descendants d'Héraclès venus de la Mer et aux armes de fer.
X-IX ^{ème} s.	Siècles obscurs, âge mystérieux de grand troubles pour le monde grec

Epoque archaïque

Après la fureur des siècles obscurs qui emporte les Achéens, le monde grec se transforme. Dès le début de l'âge de Fer, de puissantes cités se dressent et les aventureux Grecs, avides de terres, s'élancent à la conquête de l'inconnu...

Date	Evènement
850-800	Première fondation de Sparte
800	Thésée fonde Athènes autour de la colline sacrée de l'Acropole.
776	Premiers Jeux Olympiques connus
800-750	Homère : L'Iliade et l'Odyssée
Vers 700	Seconde fondation de Sparte

660	L'Egypte est libérée de la présence assyrienne
Autour de 620	Diffusion de la monnaie dans le monde grec, usage importé de l'Orient
609	Avec l'appui de mercenaires grecs, Néchao II d'Egypte conquiert la Syrie
548	Incendie du sanctuaire de Delphes
534-533	Premier concours de tragédie à Athènes

Epoque classique

Alors survient le temps des penseurs, des philosophes et des poètes. Le Vème siècle marque l'apogée de la civilisation grecque qui s'affirme face à ses ennemis perses avant d'être à nouveau emporté dans la tourmente des guerres par les luttes intestines entre les cités.

Date	Evènement
508-507	Début de la démocratie à Athènes
500-479	Les guerres médiques opposent les Perses et les cités grecques. Grâce au sacrifice du roi Léonidas et de ses 300 Spartiates aux Thermopyles, les Grecs remportent la victoire de Marathon (490). Les Grecs sont à nouveau victorieux sur mer en 480 lors de la bataille de Salamine lors de laquelle Athènes s'affirme comme une puissance navale dominant l'Égée.
449	Apogée d'Athènes qui dirige la Ligue de Délos, véritable protectorat athénien sur les autres cités grecques qui lui payent un tribut, le Trésor de Délos, en échange de leur défense contre les Perses. Au faîte de sa puissance, Athènes devient impétueuse et détourne l'or de Délos à son profit. C'est le temps des archontats glorieux de Périclès qui aménage l'Acropole pour en faire une ville de marbre et d'ivoire destinée aux dieux et en particulier à Athéna pour laquelle est construit le splendide temple du Parthénon.
431-404	Guerre du Péloponnèse. Jalouse de la prospérité de l'arrogante Athènes, Sparte la guerrière réunit contre elle une coalition des cités qui reçoit le soutien des dieux. En 429, la Peste, véritable châtiment divin, s'abat sur Athènes et emporte Périclès ainsi que des milliers d'autres. En 404, après de multiples alliances et d'au moins aussi nombreuses trahisons, Athènes est finalement vaincue et voit ses vainqueurs raser ses murailles, symboles de sa défunte puissance.
401-399	Expédition militaire des Dix Mille qu'accompagne et décrit Xénophon, le disciple de Socrate
400-350	La vaniteuse Athènes écrasée, Thèbes et Sparte s'engagent dans une furieuse lutte pour la domination de la Grèce : ce sont les guerres sacrées. Grâce à son génie militaire et sa supériorité tactique, Thèbes s'affirme comme nouvelle maîtresse de la Grèce.
338	Bataille de Chéronée. Venus du Nord, les Macédoniens écrasent l'armée grecque et établissent leur domination sur la péninsule grecque. Les cités grecques incluses dans la ligue de Délos sont désormais les alliées du roi de Macédoine.
333-323	Epopée d'Alexandre le Grand. Véritable héros antique et dieu vivant, Alexandre s'impose comme maître incontesté de la Grèce avant de franchir le Pont-Euxin pour écraser l'empire perse. Ecrasant tous ses ennemis, le Conquérant amène ses compagnons aux portes de l'Inde et fonde un immense empire s'étendant du Levant au Couchant.

Epoque hellénistique

A la mort du conquérant en 323, ses généraux et successeurs, les Diadoques, s'affrontent sauvagement pour se partager son empire. Echos de ces luttes implacables, des guerres déchirent le monde grec et la Méditerranée orientale, faisant de ces régions une proie facile pour les légions venues d'une lointaine cité de l'Ouest...

Date	Evènement
301	Après de longues décennies de batailles, de perfidies et d'assassinats, Séleucos et Lysimaque l'emportent sur le vieil Antigone Monophtalmos ("Le Borgne") à Ipsos. Les vainqueurs dépècent les débris de l'empire d'Alexandre en quatre royaumes : Cassandre règne sur la Macédoine, Lysimaque récupère la Thrace et une partie de l'Asie Mineure, Séleucos s'empare de tout le reste de l'ancien empire perse alors que l'Egypte est dominée par Ptolémée.
281	L'ultime bataille de Couroupédion marque la fin des guerres des Diadoques et consacre le partage de l'empire d'Alexandre entre trois grandes monarchies : les Antigonides en Macédoine et en Grèce, les Séleucides en Asie mineure et l'Egypte des Ptolémées.
280-222	Les cités de Grèce luttent pour se dégager de l'occupation macédonienne et se protéger des invasions celtes. Athènes a perdu sa puissance mais conserve le prestige et le rayonnement de ses écoles de philosophie. Deux ligues rivales s'affrontent pour le pouvoir : la ligue étolienne menée par Sparte et la ligue achéenne qui regroupe derrière la fougueuse Corinthe les cités de Sicyone, d'Argos et d'Egine.

	En 222, la ligue achéenne qui bénéficie du soutien macédonien l'emporte sur Sparte à Sellasia.
220-30	Après une phase de grand essor de la culture grecque diffusée grâce aux conquêtes militaires, les dernières décennies du IIème siècle résonnent comme un triste chant du cygne, annonciateur d'une inexorable déclin, reflet d'une lente décrépitude politique.
168	Bataille de Pydna : les légions romaines triomphent des phalanges grecques.
168-145	Par le glaive et l'intrigue, les Romains soumettent rapidement un monde hellénistique divisé et meurtri : la ligue achéenne est écrasée à Isthmos ; Corinthe est rasée en 146 et les vénérables cités grecques ne sont plus que des parties intégrantes et soumises des provinces romaines.

LE MONDE GREC

Le monde grec fut traversé par différents peuples, les uns venus de la mer, les autres de la terre tantôt ravageant, tantôt assimilant les héritages des peuples les ayant précédé. Pélasges, Eoliens, Crétois, Achéens, Doriens, mystérieux Phéaciens...autant de peuples qui se mêlent pour donner à la Grèce antique toute sa richesse et sa splendeur.

Cependant, à l'instar d'Homère, on sacrifiera une part de la mystérieuse réalité historique sur l'autel de la simplicité en considérant que tous les Grecs sont des Achéens.

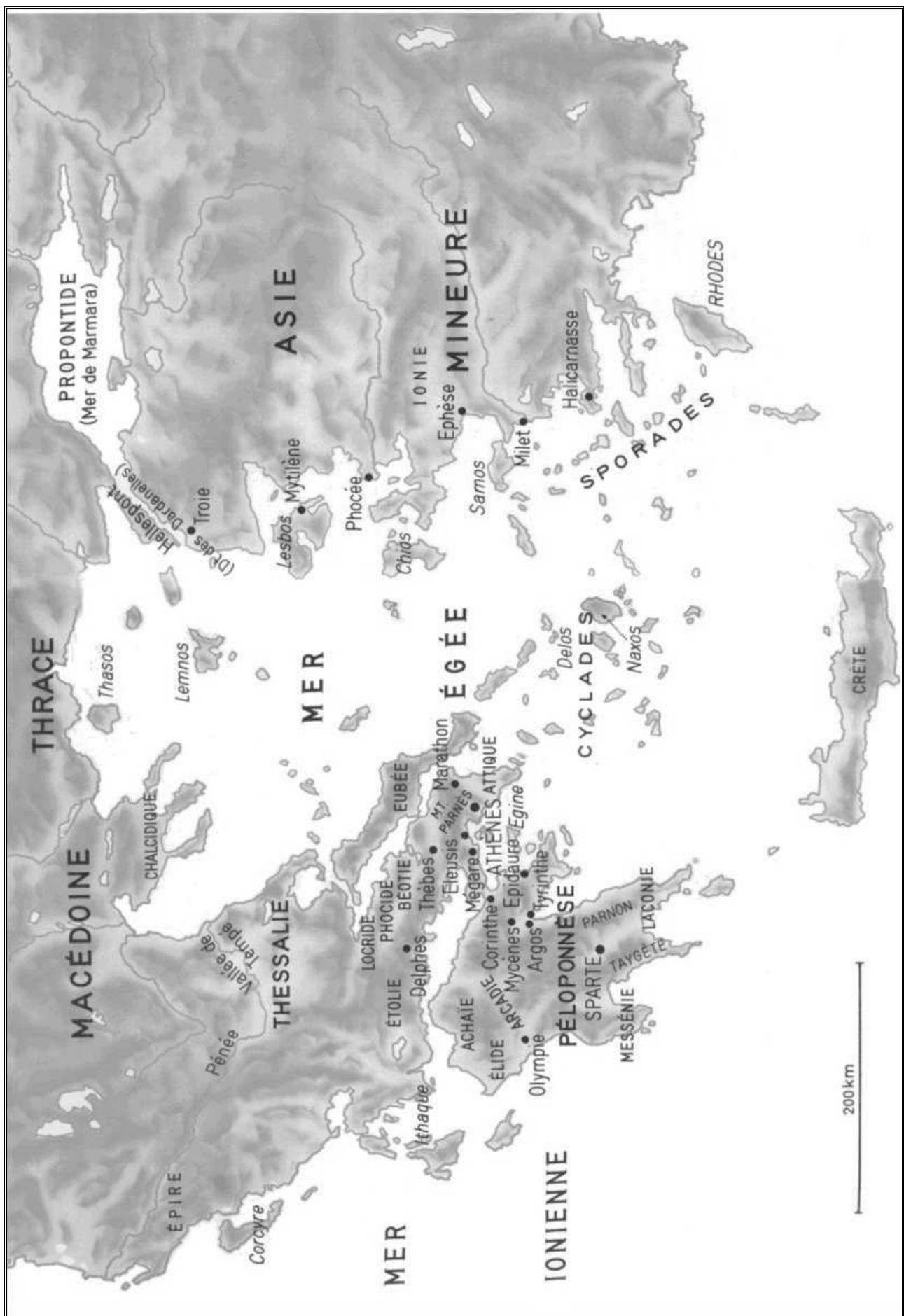
Le monde grec est un monde de cités-Etats. En effet, le relief montagneux morcelle la Grèce en un ensemble de petits potentats généralement dominés par une seule grande ville où se concentre le pouvoir politique et économique. Chaque cité a une organisation politique qui lui est propre mais qu'elle soit dirigée par un ou plusieurs, une assemblée de magistrats voire le peuple lui-même, la cité se doit d'être défendue par ses habitants qui le moment de la bataille revêtent leurs panoplies d'hoplites pour marcher contre l'ennemi.

Les cités grecques égrènent ainsi une histoire faite de rivalités, d'alliances et de trahisons sous le regard amusé des Dieux qui, depuis les hauteurs de l'Olympe, contemplent avec plaisir les péripéties des mortels qu'ils utilisent comme de vulgaires pions sur un gigantesque échiquier.

Toutefois, si le monde grec est un monde tourmenté, ensanglanté par de multiples querelles et batailles épiques, les Grecs n'en sont pas moins d'aventureux et habiles marins et marchands. En effet, la beauté des paysages méditerranéen s'accompagne hélas souvent de sols rocailleux et peu fertiles. Nombre de cités se sont donc tournées vers la mer et le commerce et dotées de puissantes flottes pour conquérir des terres au-delà de l'horizon.

Dans les temps homériques, le troc reste la forme la plus courante d'échange. Avant d'utiliser des monnaies de métal, les Grecs utilisaient des étalons divers comme des pieds de bronze ou des animaux. La valeur d'une esclave comme la nourrice d'Ulysse est évaluée en un certain nombre de têtes de bétail. Venu d'Orient, l'usage de la monnaie se diffuse ensuite du fait des marchands phéniciens. Il s'agit principalement de monnaies en d'or et d'argent mais aussi de bronze ou de cuivre. L'apparition des monnaies ne fait pas disparaître le troc reste une forme assez courante d'échange, en particulier dans les régions septentrionales les plus primitives.

Les descriptions qui suivent ont pour but de présenter sommairement les principales régions du monde grec. Il ne s'agit pas d'en dresser un inventaire exhaustif de toute la richesse et diversité mais de donner au joueurs et aux Aèdes quelques éléments pour les aider à mieux concevoir leurs personnages et le monde qui les entoure.



LE PELOPONNESE

Terre de récits légendaires et cœur du monde grec, la péninsule a vu les exploits d'Héraclès. C'est en effet dans les marais de Lerne, en Argolide, que le héros tua l'Hydre lors de l'un de ses travaux. En Arcadie, il élimina de ses traits les infâmes Harpies qui infestaient le lac Stymphale.

Le Péloponnèse porte aussi de nombreuses et puissantes cités comme Mycènes, Corinthe, Argos ou la redoutable Sparte. En Elide, le sanctuaire d'Olympie, placé sous la protection de Zeus, accueille tous les quatre ans des jeux auxquels participent des athlètes venus des quatre coins du monde grec.

Abritée derrière des murailles si impressionnantes que l'on dit qu'elles furent érigées par des Cyclopes, **Mycènes** domine l'ensemble du Péloponnèse. Pour venger l'honneur bafoué du roi Agamemnon, tous les Achéens s'unirent et firent voile contre Troie l'orientale. C'est pour Mycènes que les Achéens quittèrent leurs terres et traversèrent la mer pour semer la mort et la dévastation loin vers l'Est. La puissance de Mycènes reposent sur sa flotte, surpassant de loin celles des autres cités tant par le nombre de navire que la qualité des équipages. Cependant, l'hégémonie mycénienne n'est pas sans animer des craintes et de l'envi chez les autres cités qui attendent leur heure.

Les premiers Grecs vinrent s'installer en Argolide, au Nord-Est de la péninsule. Près du golfe d'Argolide, **Argos** est considérée comme l'une des plus anciennes villes de tout le monde grec. Ville de Persée, d'Oreste et d'Io, la cité a conservé des liens avec les rivages lointains de l'Egypte et de la Phénicie. Soucieuse de tenir son rang, la fière Argos participa à l'expédition des Achéens contre Troie en envoyant plus de 60 navires. Malgré sa richesse, Argos doit faire face à l'âpre concurrence des autres cités de la péninsule et, en particulier, Mycènes, Corinthe et Tirynthe. Parmi ses ennemis, Argos compte aussi Trézène, ville natale du héros Thésée.

A l'Est du Péloponnèse, se trouve la cité d'Epidaure, sereine gardienne du golfe Saronique. Protégé des Dieux, ce sanctuaire est fréquenté par nombre de malade venus du reste du monde grec et attirés par la réputation des prêtres d'Asclépios.

Au débouché de l'isthme, **Corinthe** est une très riche cité marchande dont les artisans sont réputés dans tout le monde égéen. Fondée par les habiles Doriens et protégée par Aphrodite et Apollon, il s'agit d'une très riche cité industrielle et marchande, qui a fondé de nombreuses colonies en Grèce occidentale.

Au centre du Péloponnèse, la calme et sereine Arcadie est un lieu prisé par les nymphes et les poètes qui, dans ses paysages idylliques, cherchent souvent leur muse. L'Arcadie fut aussi le refuge des Achéens chassés d'Argolide par les invasions doriques. Dans la poésie bucolique grecque et latine, c'est un pays de bonheur, calme et serein. Cette région a alimenté les récits mythologiques : le dieu Pan, Héraclès ou Callisto y ont fait de fréquentes apparitions.

A l'Ouest, l'Elide bénéficie de la protection des dieux qui la préserve notamment contre les visées expansionnistes de Sparte. Du fait de la présence du sanctuaire d'**Olympie**, l'Elide est une terre sacrée où se réunissent des athlètes venus des quatre coins du monde grec pour rivaliser lors d'épreuves sportives. La guerre est proscrite en cette terre et, pendant les Jeux, toutes les cités doivent respecter une trêve sacrée.

Au Sud-Est du Péloponnèse s'étend la Laconie dominée par **Sparte**. Fondée par les Doriens venus de la mer, elle est aussi appelée Lacédémone (d'où le nom de Lacédémoniens). Tournée vers Arès, Sparte est une cité guerrière qui a étendu son influence sur les régions voisines comme la Messénie qu'elle est parvenue à soumettre après une longue et âpre occupation. Partout dans le monde grec, la bravoure et la puissance des guerriers spartiates est louée. Cependant cette discipline, redoutable sur le champ de bataille, a un prix : elle rend la société spartiate très hiérarchisée, rigide et brutale. Au sommet de la pyramide, les rois sont à la fois des chefs religieux et militaires ; ils ne doivent rendre des comptes qu'aux mystérieux éphores aux pouvoirs aussi redoutables qu'obscurs. Les citoyens spartiates ne connaissent que le métier des armes. Seuls les enfants les plus vigoureux ont le droit de vivre. Dès son plus jeune âge, le spartiate subit un entraînement très dur visant à accroître son esprit combatif. Comme le citoyen se doit de se

consacrer entièrement à l'entraînement militaire, les autres tâches de la vie quotidienne sont à la charge des esclaves et des hilotes.

L'ATTIQUE

Au débouché de l'isthme, l'Attique est une plaine bordée de chaînes de montagnes : à l'Est se dressent les modestes hauteurs des monts du Pentélique et de l'Hymette et, à l'Ouest, les chaînes du Cithéron et du Parnès la séparent de la sauvage Béotie. L'Attique couvre la vallée du Céphise et de fertiles plaines comme celles d'Eleusis, de Marathon et de la Mésogée.

La principale cité de l'Attique est Athènes, dont les origines remontent aux temps mycéniens. Avec le temps, **Athènes** s'est affirmée comme la maîtresse incontestée de l'Attique. Placée sous la protection de la déesse Athéna, la cité s'établit sur les hauteurs défensives du rocher de l'Acropole où vinrent se réfugier les tribus des environs. Le roi Ion, le premier monarque d'Athènes, régnait sur quatre tribus qui portaient les noms de ses fils : Gélén, Aigicorès, Argadès et Hoplès. Ce fut le héros Thésée qui parvint à réunir toutes ces communautés éparses en une seule cité, plaçant les différentes bourgades de l'Attique sous une seule et même autorité qui, par la suite, s'étendit à toute l'Attique atteignant Salamine et le port d'Eleusis. Cette fertile plaine côtière est l'un des plus importants sanctuaires du culte de Déméter et de Perséphone (les "Eleusinies" ou Mystères d'Eleusis s'y tiennent chaque année). Cette prospérité explique aussi pourquoi Dionysos, divinité orgiaque de la vigne et du vin, est loué de longue date sur le Cithéron.

Les plaines côtières donnent aussi à l'Attique une large ouverture sur la mer qui explique que les Athéniens soit aussi d'habile marins et aventuriers parmi lesquels nombreux furent ceux qui partirent fonder des colonies en Ionie, sur les côtes d'Asie Mineure.

On raconte aussi qu'après la mort triomphante d'Héraclès, ses fils avaient dû fuir le Péloponnèse par crainte du cruel Eurysthée et se réfugièrent en Attique où les Athéniens leur firent le plus courtois accueil. Fou de rage, Eurysthée attaqua les Athéniens alliés aux Héraclides mais fut défait et tué ainsi que tous ses fils lors d'une terrible et épique bataille. Menés par Hylos, les Héraclides (que la tradition appelle aussi les Doriens) purent reconquérir le Péloponnèse.

Beaucoup d'autres cités envient la faveur des dieux dont bénéficie Athènes, cité réputée non seulement pour sa richesse mais aussi pour la bravoure et la sagesse de ses citoyens. Parmi ses plus acharnées rivales se trouvent Egine, la cité du roi Eaque, autre puissance maritime du golfe Saronique et Mégare, sur l'isthme de Corinthe et réputée pour son école de philosophie fondée par Euclide et Aristote.

LA GRECE CENTRALE

La rocailleuse Grèce centrale est occupée par de nombreux peuples assez rustres et primitifs parlant des dialectes voisins comme les Acarnaniens, les Etoliens, les Locriens et les Phocidiens. Ces derniers forment une farouche fédération soucieuse de préserver son indépendance comme les Thessaliens en firent la cuisante expérience. Les Phocidiens sont aussi soucieux de la sécurité du sanctuaire de **Delphes**, sur les pentes abruptes du Parnasse.

C'est en effet dans ces contrées sauvages encore marquées par les boues primitives de la création qu'Apollon immola dans les temps immémoriaux le dragon Python, incarnation des forces souterraines et gardien de la mantique de Gé, la déesse Terre. Depuis, se trouve à Delphes, le plus renommé de tous les oracles du monde grec. Des voyageurs accourent de tout le monde connu pour y interroger la Pythie, prêtresse d'Apollon et connaître l'avenir. Cependant les paroles de l'oracle sont souvent des plus énigmatiques pour le commun des mortels et beaucoup en reviennent l'esprit confus et inquiet de la signification profonde de la réponse du dieu.

Cette terre fortement imprégnée par les forces de la nature est aussi protégée par Artémis, vierge chasseresse et sœur d'Apollon. Les Etoliens lui rendent un culte à Calydon, ville célèbre

pour avoir vu Atalante et Héraclès participer à une épique chasse au sanglier. Par ailleurs, le roi de Calydon, Tydée, est l'un des Sept chefs qui partirent en guerre contre Thèbes en Béotie.

La Béotie ressemble plus à la Thessalie qu'aux autres régions de la Grèce centrale. C'est l'un des berceaux de la civilisation mycéniennes où vinrent s'installer les premiers Achéens. La Béotie vit naître Dionysos et Héraclès. C'est à Aulis que se réunit la flotte achéenne avant de faire voile vers Troie et où Agamemnon sacrifia Iphigénie pour s'attirer la faveur des dieux.

La Béotie est célèbre dans le monde grec tant pour la qualité de ses guerriers, hoplites et cavaliers, que pour les rivalités entre ses nombreuses cités réunies dans une fragile fédération dominée par Thèbes. Protégée par les dieux et les puissances chtoniques depuis le règne du légendaire Cadmos, Thèbes a détrôné Orchomène lorsque celle-ci fut submergée par les eaux du lac Copais et aspire à une hégémonie sur l'ensemble de la Béotie alors que le Sud se tourne vers Athènes. De cette violente rivalité entre Thèbes et Athènes vient la réputation péjorative des Béotiens considérés comme des arriérés par les hautains Athéniens.

LA THESSALIE

Cette région des plaines septentrionales au climat rigoureux est gouvernée par des rois (les «basileus») issus de grandes familles nobles comme les Aleuades et les Scopades... Ils contrôlent les villes du Nord et en particulier Larissa, Crannon, Pharsale et Phères. Ils tirent leur richesse de leurs immenses troupeaux de bétail et sont connus pour mener une vie fastueuse faite de banquets et de courses de chevaux. Pour s'attirer les faveurs divines, les rois de Thessalie font de somptueuses offrandes au sanctuaire d'Apollon à Delphes. A la différence d'Athènes, les nobles thessaliens gouvernent sans partager le pouvoir avec les autres hommes libres, paysans et artisans. Ce sont des conquérants qui n'hésitent pas à réduire en servitude les autres peuples comme les Pénistes. Ceux-ci doivent cultiver la terre et donner un tribut, une grande partie de leurs récoltes à leurs maîtres. Leur statut est proche de celui des hilotes spartiates mais ils sont la propriété d'individus et non de la communauté.

La Thessalie est une contrée rurale tournée vers la terre qui ne compte que quelques ports modestes comme Pagasai et Iolcos d'où étaient partis les Argonautes. Les Thessaliens sont d'excellents cavaliers dont la réputation est reconnue dans tout le monde grec.

D'autres peuples vivent dans ces étendues à demi sauvages comme les fougueux centaures à corps de chevaux, les Lapithes et les mystérieux myrmidons de la Phtiothide, êtres étranges semblables à des fourmis géantes et disposant d'une société guerrière très hiérarchisée.

La Thessalie se présente donc comme une terre de mystères aux confins de laquelle s'élève l'Olympe où les Dieux ont élu résidence.

LES ILES DE LA MER EGEE

L'Eubée, longue île de la mer Egée séparée de la Grèce par le canal d'Euripe, est célèbre pour la grande fertilité de la plaine Lélantine, sur sa côte occidentale. A ses deux extrémités se sont installées les principales cités : Érétrie, réputée pour ses chevaux et Chalcis, qui dispose d'importantes mines de cuivre et de fer. Ses richesses font de l'Eubée une terre convoitée. De plus, les deux cités lélantines sont des rivales acharnées dont les luttes ravagent l'île et voient nombre d'autres cités du monde grec comme Samos, Egine ou Mégare solder leurs différends en prenant parti pour l'une ou l'autre.

Outre la vaste Eubée, la mer Egée est également parsemée d'îles et d'îlots formant deux grands archipels : les **Cyclades** et les **Sporades**. Par leur situation entre l'Asie et la Grèce, ces îles sont au carrefour des routes maritimes.

L'archipel des Cyclades regroupe une vingtaine d'îles assez semblables par leurs sols squelettiques, qui conviennent surtout à la vigne et l'olivier. Seule la volcanique Théra bénéficie des faveurs de Déméter et dispose de terres fertiles. D'autres îles possèdent des ressources

naturelles précieuses comme l'argent à Siphnos et le marbre à Délos et Naxos, laquelle a aussi la faveur de Dionysos qui y fait pousser de nombreuses vignes.

La plus petite des Cyclades, la prospère Délos, jouit de la protection d'Apollon et d'Artémis, divinités autour desquelles de nombreuses fêtes sont organisées. Sur les hauteurs du mont Cynthe, les sanctuaires de Zeus et d'Athéna veillent à la quiétude de l'île. En effet, rançon de cette prospérité, les nombreux îlots servent souvent de repères aux pirates attirés par le butin.

L'archipel des Sporades s'étire de l'Eubée aux côtes de l'Asie mineure et présente de nombreuses ressemblances avec celui des Cyclades. Les Sporades du Sud forment le Dodécanèse, regroupement d'une douzaine d'îles parmi lesquelles se distingue la majestueuse Rhodes, célèbre escale navale réputée pour la qualité de son port protégé par un colosse de bronze.

Près des côtes de l'Asie, les îles ionniennes ont souvent été le théâtre de diverses aventures et tragédies divines ce qui vaut à certaines la protection de divinité particulières comme Apollon veillant sur Chios, l'île aux marchés d'esclaves renommés, Aphrodite à Cythère ou à Lesbos, île de Mytilène, cité des Muses qui voit naître la poésie lyrique. C'est là, dans ces paysages enchanteurs, que la poétesse Sapho trouve sa divine inspiration.

LA CRETE

Montagne jaillie de la mer, l'île de Crète abrite de vastes et imposants palais érigés par des peuples anciens et mystérieux dont certains affirment qu'ils sont les lointains descendants des Atlantes. Le plus célèbre est celui de Cnossos, puissante forteresse du cruel roi Minos qui avait fait construire un labyrinthe par le génial architecte Dédale avant de l'y enfermer avec son fils Icare. Tyrant dément, Minos y sacrifiait nombre de vierges à un bestial Minotaure avant que le héros Thésée ne le terrasse.

Les petites îles du large de la Crète sont les repères de nombre de pirates mais servent aussi de refuges aux parias et à ceux qui souhaitent échapper à un quelconque ennemi. La petite île de Cos aux sources vertueuses est un lieu d'asile placé sous la protection d'Asclépios, fils d'Apollon et protecteur des guérisseurs.

LA IONIE

L'Égée n'est guère un obstacle pour les aventureux Achéens qui la franchirent très vite pour s'installer sur les côtes de l'Asie Mineure et peupler les rives de la Propontide.

L'expansionnisme achéen les amena à se heurter à leurs rivaux troyens. Ayant offensé Agamemnon en lui ravissant Hélène, la cité de Priam fut finalement défaite par les Achéens enragés. La lutte fut aussi longue que sanglante et vit s'illustrer et périr nombre de héros comme Achille ou Hector. Parmi les Troyens fuyant la cité en flamme se trouvait Enée, fils d'Aphrodite et d'Anchise, lequel partit loin vers l'Ouest. Ses descendants exilés sur la péninsule italique fondèrent Rome, cité destinée à venger Troie en conquérant le monde grec.

Les cités de Ionie prospèrent grâce au commerce avec les peuples barbares. La plus prospère est incontestablement la brillante Ephèse qui dispose de la bienveillante protection d'Artémis.

AUX MARGES DU MONDE GREC

Les régions de la Grèce septentrionale comme la Macédoine et l'Epire restent toutes deux des terres à demi sauvages et peuplées de redoutables barbares sur lesquels planent l'ombre des dieux. À Dodone, en Epire, Zeus a même coutume de s'adresser aux mortels par le bruissement des feuilles d'une inquiétante forêt de chênes.

Plus à l'Est, la Thrace est une région des plus frustres peuplés de barbares brutaux et belliqueux. Les guerres incessantes que se livrent les chefs de tribus thraces font de cette région

une terre redoutée des voyageurs mais prisée pour ses guerriers qui font de formidables mercenaires.

En Méditerranée orientale, l'île de **Chypre** mêle Grecs et Orientaux et constitue une porte sur l'Orient. Les marchands phéniciens y ont implanté des comptoirs, amenant luxe et raffinement, attirant sur l'île le regard bienveillant d'Aphrodite.

Loin vers l'Ouest, près des colonnes d'Hercule (le détroit de Gibraltar) qui gardent le bord du monde, se trouve la mystérieuse Ogyvie, île connue par les récits d'Ulysse qui y fut le prisonnier de Calypso.

VIE QUOTIDIENNE

Le tableau ci-dessus présente diverses marchandises et quelques objets courants dans le monde méditerranéen. Les prix dépendent de la qualité et peuvent de plus varier d'une région à une autre. Le troc reste souvent la pratique la plus courante ; les valeurs indiquées servent donc surtout à simplifier les choses.

<u>Vêtements</u>	Valeur	Enc.	<u>Bétail</u>	Valeur/tête	Enc.
Bijoux de bronze	5 p.a.	-	Âne, mule	15 p.a.	-
Bijoux d'or	10 p.o.	-	Bœuf, vache,...	10 p.o.	-
Manteau épais de laine	5 p.c.	1	Chèvre, mouton...	2 p.o.	-
Sandales	1 p.c.	-	Cheval de trait	10 p.o.	-
Vêtement usuels	3 p.c.	-	Porc	25 p.a.	-
Vêtements raffinés	5 p.o.	-	Volaille (oies, poules, etc.)	1 p.a.:	-

<u>Marchandises diverses</u>			<u>Esclaves</u>		
Amphore	2 p.c.	5	Homme, adulte	10 p.o.	-
Amphore de vin sirupeux	1 p.a.	10	Femme, adulte	8 p.o.	-
Amphore d'huile	1 p.a.	10	Nourrice	9 p.o.	-
Bœuf salé (pièce d'une livre)	3 p.c.	1	Enfant	2 p.o.	-
Chandelier de bronze	15 p.a.	12			
Chandelier d'or	50 p.o.	12			
Cithare	2 p.a.	7	<u>Autres biens</u>		
Corde de marin (5 m.)	5 p.c.	5	Maison de grand domaine	1000 p.o.	-
Epices (une livre)	5 p.o.	-	Ferme	100 p.o.	-
Farine de blé (une livre)	5 p.c.	3	Terres arables (1 arpente)	10 p.o.	-
Lard salé (pièce d'une livre)	2 p.c.	1	Oliveraie (1 arpente)	12 p.o.	-
Lyre	1 p.a.	6	Vigne (1 arpente)	15 p.o.	-
Matériel d'écriture (stylet, tablettes)	1 p.b.	2	Char	20 p.o.	-
Outils de charpentier	1 p.o;	5	Destrier	25 p.o.	-
Outils de forge	2 p.o;	15			
Papyrus (rouleau)	1 p.a;	-			
Parfum	5 p.a;	-			
Plantes médicinales (1 dose)	1 p.a.	-			
Repas convenable	2 p.c.	-			
Repas fastueux	2 p.a.	-			

Notes

♦Les vêtements grecs ne sont généralement pas cousus ; il s'agit de morceaux d'étoffes dans lesquels on se drapé et que l'on maintient sur les épaules par des fibules. Le chiton est l'un des principaux vêtements : souvent en laine et court, serré aux hanches ou à la taille, il se porte seul ou sous d'autres vêtements selon la classe sociale. Les hommes libres portent un chiton fermé aux deux épaules, les esclaves à une seule. L'exomis est un chiton de peau, fermé à une épaule et porté par les artisans, les chasseurs ou les guerriers. Les Ioniens portent des chitons longs et amples en lin.

♦Le coût d'entretien d'un animal de trait ou d'une monture est équivalent à 10% de la valeur de l'animal par mois.

♦Le prix d'une propriété agricole varie en fonction de sa situation et de sa taille et de la fertilité des sols. L'arpent grec (ou plèthre) correspond à un carré de 100 pieds de côté soit 870m² (1 pied correspondant à 0.3

mètre environ). Entretenir une propriété requiert un nombre de serviteurs variant entre 1 pour une petite maison et une bonne centaine pour un très grand domaine.

♦Le prix des esclave dépend de leur sexe, les hommes valent plus chers que les femmes (pour lesquelles la beauté physique entre également en ligne de compte), de l'âge (les hommes adultes sont plus chers que les jeunes et les vieillards car ils peuvent travailler plus dur) et aussi de la provenance, des compétences (artisanales et artistiques) de l'esclave. Le prix d'une belle danseuse peut donc s'envoler à une centaine de pièces d'or ou équivalent.

ART DE LA GUERRE

ARMEMENT OFFENSIF

Arme de corps à corps	Dmg	Enc	Valeur
Bâton	1D4	15	1 p.c.
Epée courte	1D6	8	1 p.o.
Epée longue thrace	1D6+2	16	2 p.o.
Glaive	1D4+1	8	9 p.a.
Grande hache à deux mains	2D4+1	18	1 p.o.
Hache	1D6	10	5 p.a.
Hache de pierre	1D6	14	3 p.b.
Hache double	1D6+2	15	1 p.o.
Hachette	1D4	8	1 p.c.
Javelot	1D4	12	1 p.c.
Khopis	1D6	10	1 p.o.
Lance ou xyston	1D6	20	5 p.a.
Machaira	1D6	9	5 p.a.
Marteau de guerre	1D6+2	18	2 p.o.
Masse	1D4+1	10	2 p.b.
Massue à deux mains	2D4	25	1 p.o.
Massue	1D4	6	1 p.c.
Poignard	1D3+1	5	4 p.b.
Poings nus, coup de pied ou de tête	1D2	NA	NA
Sarisse	2D4	30	12 p.a.
Stylet	1D3	4	2 p.b.

Notes

- ♦Lors d'une charge, les dommages infligés par une lance ou un xyston (une lance macédonienne avec une pointe de métal à chaque extrémité) sont majorés d'1D3 points.
- ♦L'épée courte, populaire depuis les temps mycéniens, est utilisée tant chez les Grecs que parmi les peuples barbares comme les Scythes. L'épée d'hoplite mesure environ 60 cm de long et est portée dans un fourreau en bandoulière. La lame peut être double et droite (auquel cas elle se rapproche d'un glaive) ou pisciforme.
- ♦Le khopis est une arme à lame large en forme de faufile d'origine égyptienne.
- ♦La machaira est une arme thrace à la lame longue et incurvée vers le bas dont il existe de nombreuses variantes.
- ♦La sarisse est, par sa longueur de plus de 6 m. et son poids, une grande lance réservée au combat rangé et à la formation en phalanges.

Arme de jet	Dmg	CdF	Prt	Enc	Valeur
Arc composite	1D6	1/2	L	15	2 p.a.
Arc court	1D4	1	M	12	1 p.b.
Arc de bronze	1D6+1	1/2	L	15	2 p.o.
Filet	1D2	1	XC	10	1 p.a.
Fronde	1D3+1	1/2	M	2	1 p.c.
Hache de lancé	1D4	1	C	8	1 p.b.
Javelot	1D6	1	C	15	1 p.c.
Poignard lancé	1D3	1	M	6	4 p.b.
Pierre lancée	1D3/5 Enc	1	C	Variable	NA

Notes

- ♦Un carquois de 20 flèches coûte 1 p.b.
- ♦Le filet peut enchevêtrer l'adversaire et l'immobiliser. Une fois l'attaque réussie, l'adversaire doit effectuer un test de FORCE ou d'AGILITE (la plus faible des deux) opposé à une Difficulté de 10 pour un filet normal (de qualité courante). Le score effectué par l'attaquant s'ajoute à la Difficulté pour se dégager du filet à raison de 2 points supplémentaires de Difficulté par tranche de 2 points de MTR. De même, si la victime échoue dans sa tentative pour se dégager, la Difficulté de la prochaine tentative est augmentée de 2 points par tranche de 2 points de MTE. Une tentative peut être faite à chaque Cycle.
- ♦Le javelot est surtout une arme de jet qui inflige plus de dommages lorsqu'elle est lancée.

ARMEMENT DEFENSIF

Armure	Arm	Enc	Valeur
Bronze	6	9	10 p.o
Cuir bouilli	2	2	1 p.b.
Cuir souple	1	1	5 p.c.
Cuirasse de lin (linothorax)	3	3	1 p.a.
Dents de sangliers	4	2	5 p.o.
Ecailles	5	5	4 p.o.
Fer	6	6	20 p.o.
Fourrure	1	1	1 p.a.

Notes

- ♦L'Encombrement et la valeur correspondent à une seule pièce d'armure.
- ♦L'armement traditionnel du guerrier grec (la "panoplie") est composée d'un bouclier rond essentiel dans la phalange (l'"hoplon" qui donne le nom d'hoplite), d'un casque, de jambières (les "cnémides") et d'un linothorax, une cuirasse composée de plusieurs couches de lin renforcées par des écailles et des lamelles de métal.

Bouclier	Dfs	Dmg	Arm	Enc	Valeur
Bouclier scythe à forme carrée	+4	1D3	3	15	2 p.a.
Bouclier mycénien en "8"	+5	1D3	2	18	5 p.b.
Bouclier thrace	+2	1D3	4	6	5 p.b.
Grand bouclier troyen	+5	1D3	3	25	5 p.a.
Hoplion, grand bouclier rond des hoplites	+6	1D3	5	20	1 p.o.
Iphicrate, petit bouclier rond	+2	1D3	4	12	1 p.a.
Pelta, bouclier en demi-lune, circulaire ou ovale	+3	1D3	4	10	2 p.a.

Note

La plupart des boucliers antiques ont une âme de bois (massif ou osier dans les cas des boucliers orientaux), recouverte de peau tannée voire de métal pour l'Hoplon grec.

MACHINES DE GUERRE

Depuis les subterfuges de la guerre de Troie, l'art du siège et de la poliorcétique ont peu à peu été maîtrisés par les Grecs qui font usage de nombre de machines au cours des guerres incessantes que se livrent Athènes, Sparte et Thèbes : projectiles incendiaires, béliers, échelles de siège ("sambucca"), etc.

La plupart de ces machines sont destinées à être assemblées sur place, au moment du siège et démontées ou brûlées après. Faites sur mesure, ces machines peuvent varier en taille et en puissance.

Machines de siège	Dmg	CdF	Prt	Enc	Valeur
Arbalète de siège (Gastraphetes)	1D10+2	1/4	L	40	2 p.o.
Catapulte (Oxybelles)	50	1/6	L	NA	100 p.o.
Baliste (Lithobolos)					
• grosse pierre	100	1/8	L/3m.		
• grappe de pierre	50G	1/8	L/6m.		
• projectile incendiaire	10G	1/10	L/5m.	NA	200 p.o.

Notes

- ♦Les arbalètes de siège sont des sortes d'arc que le tireur utilise couché sur le dos et qu'il bande en utilisant ses jambes. Les projectiles peuvent percer un bouclier et une cuirasse à près de 400m.
- ♦La catapulte antique lance une grosse flèche.
- ♦La baliste peut lancer une grosse pierre de plus de 80kg ou des grappes d'une dizaine de pierres de 4-5 kg chacune. Dans le second cas, l'attaque affecte une zone plus importante. Les projectiles incendiaires sont des gros brûlots destinés à mettre le feu aux constructions en bois.

THALASSA

La Grèce n'étant pas une terre très fertile, les Grecs se sont très tôt tournés vers la mer que ce soit pour la pêche, le commerce, l'exploration ou la conquête de nouvelles terres.

La mer est la principale source de prospérité d'où l'importance pour les Cités de constituer des flottes pour le commerce, la défense contre les pirates ou les envahisseurs éventuels (notamment les Perses) et le transport des guerriers.

Le plus souvent possible, les marins naviguent de jour et évitent de trop s'éloigner des côtes pour ne pas offenser Poséidon. Les marins redoutent l'attaque des terrifiants monstres marins qui hantent les abysses de son domaine. La nuit, on cherche une rade pour abriter le navire ou le tirer sur le sable.

A l'époque homérique, les bateaux de commerce peuvent être également armés pour le combat. La lourde pentécontore, galère à 50 rames, est le premier navire de combat jusqu'à ce que la trière (appelée aussi trirème), navire à deux mâts (puis un seul) et trois rangs de rameurs la remplace. Les équipages des trières sont généralement recrutés parmi les classes sociales les moins favorisées ou composés de mercenaires. L'effectif peut varier d'une nation à l'autre mais les trières emportent toujours un contingent d'archers et d'hoplites pour les abordages car les Grecs combattent un peu sur mer comme sur terre. La principale tactique consiste à essayer de briser les rames des navires ennemis afin de les immobiliser et pouvoir les éperonner, les aborder et les incendier.

Plus légères, les birèmes sont des navires utilisés en Orient par les Phéniciens et prisés par les pirates (surtout rhodiens) qui apprécient sa vitesse, son faible tirant d'eau et la possibilité de lever rapidement la voile pour poursuivre une proie ou s'enfuir.

Avec le temps, les navires sont de plus en plus gros, lourdement protégés et armés de machines de guerre.

	Navire marchand	Pentécontore	Birème	Trirème
Déplacement	50-500	100	100	300
Equipage	10-100	50-55	75-100	200
Manœuvrabilité	-5	-5	-2	-3
Vitesse	10	10	14	12
Tolérance	4	5	5	6
Seuil de Dommages	270-540	525	525	540
Armure	4	25	25	25
Armement	-	•Eperon de proue	•1-5 soldats •Eperon de proue •1 baliste	•10-40 soldats •Eperon de proue •1 baliste

Notes

- Les navires grecs étant à voile(s) carrée et à rames, leur vitesse varie en fonction de la cadence des rameurs, de la force et de la direction du vent et des courants. La vitesse indiquée correspond à une mer calme sur laquelle la vitesse dépend surtout des rameurs. Si le vent est fort et souffle dans la bonne direction, la vitesse peut être doublée. Il en est de même en combat lorsque les navires cherchent à s'éperonner. En revanche, si la mer est d'huile et qu'aucun vent ne souffle ou que les vents sont contraires, la vitesse est réduite de MOITIE voire à 1.
- Le redoutable éperon de proue est destiné à éventrer les navires ennemis et double les dommages infligés lors des éperonnages.

PEUPLES ET CREATURES MYTHIQUES

Le monde de RHAPSODIES est rempli de peuples étranges et de créatures merveilleuses ou terrifiantes. Au cours de leurs périples, les personnages se trouveront souvent confrontés à diverses créatures étranges, monstres ou animaux. Certaines d'entre elles sont des envoyés de divinités hostiles qui tenteront de contrarier les projets des héros alors que d'autres, au contraire, viendront au secours des personnages.

Notes :

- Pour les créatures, on utilise le terme de "Vie" qui correspond à la Santé des personnages.
- L'Esprit est une mesure de l'intelligence mais surtout de la résistance mentale de l'être ou de la créature et sert de base pour calculer la difficulté des attaques mystiques.
- Lorsque les soldats d'un peuple ou une créature peuvent utiliser un bouclier, deux scores de Défense sont indiqués correspondant au valeur sans/avec le bouclier.
- Les caractéristiques des animaux courants (chiens, ours, etc.) sont indiquées dans les règles de base de **SYNAPSE**.

Amazones

Les amazones sont des guerrières redoutables maniant l'arc avec une précision mortelle. Tueuses de mâles et mangeuses de chair, les Amazones vivent aux confins des terres septentrionales mais n'hésitent pas à lancer de violents raids sur les peuplades voisines de manière à capturer des hommes utiles pour les cérémonie de la reproduction. Dans la cité des Amazones dirigée par leur reine redoutable tant par sa beauté que par sa férocité au combat, seules les femmes gèrent la vie publique, dirigent et composent l'armée. Les Amazones ne tolèrent les hommes que pour les travaux les plus serviles. Chaque année a lieu une cérémonie religieuse pendant laquelle les Amazones s'unissent aux captifs mâles qui sont ensuite sacrifiés. Les garçons nés de ces unions sont réduits en esclavage et souvent mutilés. Quant aux filles, elles leur enlèvent un sein pour qu'elles ne soient pas gênées dans le maniement de l'arc ou de la lance.

On dit qu'elles descendent d'Arès, le dieu de la Guerre, et de la nymphe Harmonie. Elles voient un culte exhaustif à Artémis, la vierge chasseresse. Leur histoire est celle de leurs innombrables faits d'arme. La reine Myrina écrasa les Atlantes et ses armées occupèrent Gorgone et la plus grande partie de la Libye, traversèrent l'Egypte d'Horus et la Phrygie. La reine Penthésilée vola au secours de Priam pendant la guerre de Troie et fut elle-même blessée par Achille qui s'en éprit. Les Amazones combattirent Héraclès et envahirent l'Attique à la suite du rapt d'Antiope par Thésée. Plusieurs fois victorieuses, elles établirent leur campement sur l'Aréopage, la colline d'Arès. Cependant, elles furent défaites de peu lors de la bataille décisive que les Athéniens leur livrèrent au pied de l'Acropole.

Depuis, les Amazones se sont retirées vers le Nord mais il n'est pas rare de croiser quelques unes poussées sur les routes de l'aventure par leur instinct combatif et leur soif de défis.

Au combat, les Amazones sont de redoutables archères utilisant de formidables arcs de bronze capables de percer les meilleures cuirasses. Si leur arme de prédilection est l'arc, elles n'en sont pas moins redoutables au corps à corps grâce à leur grande maîtrise de la lance.

Les Amazones affectionnent une certaine liberté de mouvement qui exclut le port de lourdes armures. Les guerrières se contentent donc d'un casque de métal (6 points d'Armure) et d'une large ceinture de cuir (2 points d'Armure) protégeant leur ventre. Il n'est pas rare d'en voir porter des boucliers en demi-lune, symbole de la déesse Artémis ((Dfs)+3).

Disciples d'Artémis, les Amazones sont de redoutables chasseuses, expertes dans l'art de suivre une piste, de tendre (ou de déceler) des pièges ou une embuscade. Les Amazones ont donc généralement un potentiel de 12 dans tout ce qui touche à l'art de la chasse.

Vie	8	Arme	Pot.	Dmg	Prt/ArE	CdF
Défense	8/11	Arc de bronze	11	1D6+1	L/-	1
Vitesse	9	Lance	8	1D6	-	-
Tolérance	5	Glaive	7	1D4	-	-
Esprit	10					

Araignées géantes

Prédateurs appréciant les cavernes sombres et humides, les araignées géantes tissent de redoutables toiles capables d'emprisonner un homme. La Difficulté pour se dégager de la toile est de 10.

Les araignées géantes peuvent mordre cruellement leur victime. Si l'attaque réussit à infliger au moins 1 point de dommage, un poison paralyse peu à peu l'infortunée victime qui doit réussir un test de FORCE contre une Difficulté de 10 ou subir une pénalité de -2 à toute action à laquelle on ajoute -2 par tranche de 2 points de MTE. Si la MTE est de 5 ou plus, la victime est immédiatement paralysée. Par ailleurs, leur carapace chitineuse leur octroie 1 point d'Armure sur l'ensemble du corps.

Vie	12	Attaque	Pot.	Dmg	Prt/ArE	CdF
Défense	8	Morsure	6	1d4	-	-
Vitesse	24	Jet de toile	7	Spéciaux	XC	1
Tolérance	4					
Esprit	10					

Atlantes

Comme le raconte Platon, l'Atlantide émergea il y a plus de 10000 ans et prospéra sous la protection de Poséidon. Les splendides cités atlantes étaient faites de cercles de terres et de mers,

puissamment fortifiées derrière des murs magiques d'airain, de cuivre et d'orichalque, métal divin aux étranges reflets de feu. Les Atlantes entreprirent de conquérir le monde neuf que les Dieux leur avaient offert. Leurs nefs sillonnèrent les mers et les océans, réduisant en esclavage les peuples primitifs pour étendre l'immense empire des Atlantes. Grandissant en savoir et forçant les portes de la magie, les Atlantes devinrent assoiffés de pouvoir et défièrent les Dieux. Pour les punir de leur arrogance, Zeus détruisit fit s'abattre sur eux un déluge de feu et de sang qui engloutit les fières cités atlantes. Les rares survivants ne furent plus que des êtres déchus, hantant les profondeurs des abysses et les ruines de leurs anciens comptoirs.



Physiquement, la plupart des Atlantes ressemblent à des humains aux traits fins et élancés. Leur peau est généralement pâle et leurs yeux bleus ou verts, de la couleur des flots. Certains d'entre eux ont cependant une peau aux teintes bleutées voire légèrement écailleuse. Tous les Atlantes sont d'excellents nageurs et des navigateurs remarquables.

La société atlante est assez semblable à celle des Grecs avec ses monarques, ses prêtres et ses guerriers. Cependant, reclus dans les rêves de leur gloire passée et redoutés, les Atlantes n'apprécient guère les humains qu'ils méprisent et évitent le plus possible.

Conservant la protection du Dieu de la mer, les Atlantes vénèrent Poséidon et leurs prêtres sont des adeptes des autels des Forces (arcane élémentaire de l'eau) et des Visions.

Au combat, les Atlantes utilisent une grande variété d'armes. Ils affectionnent tout particulièrement le trident et une sorte de lance-harpon redoutable dans leurs mains expertes.

Les guerriers atlantes portent des cuirasses semblables aux hoplites grecs mais généralement de meilleure facture, plus ouvragées et faites d'orichalque. Cet étrange métal aux reflets rougeoyants octroie 6 points d'Armure, le double contre le feu et ne représente que 3 points d'Encombrement par pièce d'armure. L'orichalque dispose par ailleurs de l'étrange propriété de flotter et ne gêne pas les mouvements aquatiques de son porteur.

Vie	8	Arme	Pot.	Dmg	Prt/ArE	CdF
Défense	8/12	Trident	8	1D4+1	C/-	1
Vitesse	8	Glaive	7	1D6	-	-
Tolérance	5					
Esprit	10					

Fuyant le Déluge et la colère des dieux, certains Atlantes trouvèrent refuge dans des marécages putrides du Péloponnèse et de la Thessalie. Déchus, leurs traits se sont peu à peu transformés, devenant inhumains. Ils ont la peau verdâtre des créatures des marais, leurs yeux sans pupille sont souvent globuleux et leurs dents pointues.

Il ne reste quasiment rien la brillante civilisation atlante dans ces créatures dégénérées aux corps faméliques recouverts de pagnes crasseux.

Vie	8	Arme	Pot.	Dmg	Prt/ArE	CdF
Défense	10	Lance	7	1D6	C/-	1
Vitesse	9	Morsure	7	1D3	-	-
Tolérance	5					
Esprit	10					

Centaures

Zeus donna à une nuée l'apparence d'Héra, son épouse, et l'envoya auprès du brutal Ixion, fils d'Arès, afin de voir s'il oserait la séduire. De ces amours sacrilèges naquirent les brutaux centaures au buste d'homme et au corps de cheval qui vivent en Thessalie et dans le Péloponnèse. Belliqueux, sauvages et violents, la plupart évite les humains dont les femmes éveillent en eux d'incontrôlables pulsions qui les rendent familiers des viols et rapt comme ceux de Déjanire, femme d'Héraclès ou de la vierge Atalante, dévouée à Artémis. Le tempérament indomptable et imprévisible des centaures est à l'origine d'incessantes guerres entre ce peuple et les hommes (notamment les Lapithes de Thessalie).

Certains sont cependant sages, accueillants et philanthropes comme Chiron, le précepteur d'Apollon, d'Achille, de Jason, d'Asclépios et de bien d'autres. Grâce à sa grande connaissance des forces de la nature, Chiron l'immortel maîtrise parfaitement les arts de la chasse et de la guerre, la fabrication des drogues, des onguents, la médecine et même la lyre. Entre autres actes de courage, Chiron porta secours à Pelée alors qu'il avait été livré aux centaures par la jalouse d'Acaste.

Le naturel belliqueux et la force des centaures en font des adversaires redoutables. Au corps à corps, ceux -ci peuvent utiliser n'importe quelle arme avec une préférence pour la massue et la lance. Leur corps de cheval leur permet aussi de lancer de terribles ruades. A distance, ils lanceront avec violence sur leurs adversaires javelots et grosses pierres.

Vie	12	Attaque	Pot.	Dmg	Prt/ArE	CdF
Défense	8	Massue	9	1D4	-	-
Vitesse	24	Ruade	8	1D6	-	-
Tolérance	5	Pierre lancée	9	2D3	C	1
Esprit	10	Lance courte/Javelot	8/9	1D4/1D6	C	1

Cerbère

Il s'agit du terrifiant chien géant à trois têtes, fidèle serviteur d'Hadès et gardien des Enfers chargé d'arrêter quiconque tente de retourner dans le royaume des vivants. Seul Héraclès parvint à défier et enchaîner la bête monstrueuse, cousine de l'Hydre de Lerne et de la Chimère. L'apparence de Cerbère est si terrifiante que quiconque le regarde se trouve pétrifié d'effroi à moins qu'il ne dispose d'un score d'Énergies de 100 ou plus.

Gardien du royaume des morts, Cerbère ne peut être tué et doit être vaincu par la ruse seule.

Chevaux carnivores

Assez semblables à leurs cousins équidés, ces bêtes à la robe sombre et aux yeux de braise s'en distinguent par leur mâchoire et leur goût pour la viande. Leur naturel agressif en fait des montures de guerre redoutables que seules les non moins féroces Amazones osent chevaucher.

Vie	12	Attaque	Pot.	Dmg
Défense	6	Morsure	9	1D4
Vitesse	24	Ruade	8	1D6
Tolérance	5			
Esprit	7			

Chiens de guerre

Ces gros chiens aux mâchoires puissantes sont dressés pour le combat et n'hésitent pas à attaquer un quelconque adversaire si leur maître leur ordonne. Les chiens de guerre sont également d'excellents gardiens doués d'une vision et d'un flair aiguisé leur permettant de détecter les intrus (potentiel de 12 pour tout ce qui touche au pistage).

Vie	8	Attaque	Pot.	Dmg
Défense	10	Morsure	9	1D4
Vitesse	24			
Tolérance	5			
Esprit	6			

Chimère

Comme sa cousine, la terrifiante Hydre de Lerne, cette créature est une monstruosité destructrice envoyée par les Dieux pour ravager les terres et punir les mortels. Ces abominations ailées et tricéphales mêlent confusément les traits d'un lion, d'un dragon et d'une chèvre noire. L'une des plus anciennes de ces créatures fut tuée par le héros Bellérophon chevauchant Pégase.

Redoutable prédateur et adversaire, la Chimère peut attaquer plusieurs fois par Cycle, pouvant à la fois mordre, griffer ou cracher des flammes sur ses adversaires.

Vie	60	Attaque	Pot.	Dmg	Prt/ArE	CdF
Défense	15	Griffes	9	1D4+1	-	-
Vitesse	20	Morsure	8	1D6+1	-	-
Tolérance	6	Souffle enflammé	7	1D10G	C/3m.	1
Esprit	10					

Cyclopes

Les cyclopes sont des géants musculeux au front percé d'un gros œil unique. Ils sont connus pour leur force colossale et leur appétit pour la chair humaine. L'un des plus célèbres est Polyphème qui avait capturé Ulysse et ses compagnons mais fut enivré et aveuglé par le héros. Toutefois, serviteurs d'Héphaïstos, les Cyclopes sont aussi d'habiles artisans. Trois d'entre eux, Arges, Brontes et Steropes forgèrent pour Zeus ses armes de pouvoir, le tonnerre et la foudre. Certains Cyclopes ont mis leur force colossale au service de monarques humains en acceptant d'ériger les puissantes murailles de cités comme Mycènes, Troie ou Tirynthe. D'autres Cyclopes, les Arimaspes, sont de taille humaine. Puissamment bâtis, ils vivent sur les côtes de Propontide parmi les peuples barbares et notamment les Scythes.

La force phénoménale des Cyclopes leur permet de lancer d'énormes rochers ou de manier des massues de la taille d'un tronc d'arbres.

Vie	50/25	Attaque	Pot.	Dmg	Prt/ArE	CdF
Défense	8/10	Grosse massue	10	1D6+1	-	-
Vitesse	20/12	Enorme rocher	9	5D3	C	-
Tolérance	5					
Esprit	10					

La deuxième série de caractéristiques correspond aux Arimaspes, combattants féroces qui utilisent des armes humaines comme la lance (potentiel de 10) et portent souvent des cuirasses de bronze (6 points d'Armure).

Dragons

Ces gigantesques reptiles sont souvent les gardiens de lieux sacrés ou d'objets mythiques comme la Toison d'Or. Leur intelligence peut varier de l'un à l'autre : certains sont simplement de gros lézards à l'intelligence animal alors que d'autres connaissent les langues des Hommes. Dans un cas comme dans l'autre, leur aspect reste cependant terrifiant et se trouve conforté par leur souffle dévastateurs.

Vie	80	Arme	Pot.	Dmg	Prt/ArE	CdF
Défense	6	Morsure	10	1D6+1	XC	-
Vitesse	18	Griffes	11	1D10	XC	-
Tolérance	6	Souffle infernal	10	1D10G	C/2m.	1
Esprit	10-15					

Le corps des dragons est couverte d'écailles très dures qui leur accordent 8 points d'Armure. Ces écailles sont des objets prisés par les armuriers pour leur solidité et leur légèreté.

Gorgones

Ces femmes à la chevelure de serpents sont aussi monstrueuses que maléfiques. Leur face terrifiante est bardée de crocs et leurs mains sont décharnées et griffues. Le simple fait de contempler une gorgone suffit à pétrifier d'effroi. On connaît surtout Sthéno, Euryalé et Méduse qui, seule des trois à ne pas être immortelle, fut tuée par l'implacable Persée aidé par Athéna.

Les trois Grées, Enyo, Pemphrédo et Deino- sont les sœurs des Gorgones et rivalisent avec elles en méchanceté et en laideur. Les Grées ressemblent à de vieilles femmes hideuses et édentées. Aveugles, elles ne possèdent qu'un œil unique dont elles se servent à tour de rôle. C'est en leur volant cet œil que Persée les força à lui révéler le secret pour trouver le repère des Gorgones.

Vie	10	Arme	Pot.	Dmg
Défense	10/5	Mains griffues	9/7	1D3
Vitesse	10/5	Morsure	8/6	1D3
Tolérance	5	Pétrification	-	Spécial
Esprit	15			

Le regard de la Gorgone est considéré comme une attaque automatique à chaque Cycle de combat. Les adversaires de la Gorgone doivent éviter de croiser son regard et combattent donc avec une pénalité de -5. Si une de leurs attaque échoue avec une MTE de 5 ou plus, cela signifie qu'ils ont à

un moment ou à un autre croisé le regard du génie maléfique et subissent 1D3 points de dommage et une pénalité de -2 à toute action. Par tranche supplémentaire de 2 points de MTE, on ajoute 1D3 points de dommage et un malus supplémentaire de -2. Si la gorgone est tuée, les effets s'estompent au bout d'1D6 Tours et la victime retrouve peu à peu l'usage de ses membres.

Les Grées (deuxième série de caractéristiques) n'ont pas ce pouvoir des Gorgones mais sont néanmoins de redoutables sorcière capables des pires malédictions (potentiel magique de 15 dans l'Autel des Essences). En possession de leur œil mystique, elles disposent d'un potentiel de 20 dans l'Autel des Visions.

GOULES

Les goules sont d'abjectes créatures nécrophages. Ces êtres maudits des Dieux hantent les nécropoles où ils se nourrissent des chairs putrescentes des cadavres. Redoutant la lumière des jour, les Goules ne sortent qu'au crépuscule pour épancher leurs immondes appétits de charognards.

Vie	12	Arme	Pot.	Dmg
Défense	10	Mains griffues	8	1D3
Vitesse	10	Morsure	7	1D3
Tolérance	5			
Esprit	8			

La moindre blessure infligée par ces créatures aussi viles que putrides peut s'infecter. Si une goule parvient à infliger au moins 1 point de dommage, il faut réussir un test de FORCE contre une Difficulté de 10 pour éviter d'être infecté par une maladie.

Les goules sont quasiment insensibles à la douleur et les pénalités de dommage sont réduites de moitié. En revanche, elles ont peur du feu et craignent toute lumière vive.

GRIFFONS

Les Griffons (appelés aussi Hippogriffes) sont des créatures ailées mêlant les traits de l'aigle et du lion. Leur taille est équivalente à celle d'un puissant destrier. Les griffons nichent dans les cavernes perdues au sommet des montagnes de la Grèce septentrionale dont ils ne sortent que pour partir en chasse. Plongeant sur leur proie à la manière des rapaces, les Griffons sont de redoutables prédateurs à la vue perçante qui s'en prennent au bétail voire aux gardiens de troupeaux si ceux-ci tentent de s'interposer.

Vie	18	Attaque	Pot.	Dmg
Défense	10	Bec	8	1D4
Vitesse	26	Griffes-serres	9	1D6
Tolérance	5			
Esprit	7			

Lorsqu'un griffon fond sur sa proie, l'attaque est assimilée à une charge (+5D3 de dommage). Par ailleurs, si le griffon réussit une attaque avec une MTR de 5 ou plus, il peut saisir sa proie dans ses puissantes serres et l'emporter avec lui dans les airs...pour la lâcher à bonne hauteur et l'envoyer s'écraser au sol.

Harpies

Les Harpies sont des esprits des airs souvent invoqués pour défendre un lieu sacré qui hantent les îles des Strophades et la Thrace où, victime de la colère des dieux, le roi aveugle Phineus fut condamné à être harcelé par ces créatures jusqu'à ce qu'il soit sauvé par les Argonautes.

Servantes d'Hadès chargées d'emmener les âmes des défunt, on les rencontre souvent dans les tombeaux et nécropoles où elles gardent les trésors des morts. Ces créatures ont un visage et un buste pâles de vieilles femmes juchés sur un corps de gigantesque rapace aux serres acérées. D'appétit insatiable et d'humeur féroce, elles aiment boire le sang de leurs victimes et vivent dans la pourriture et la puanteur infectant tout ce qui les entoure. Les blessures infligées par les Harpies risquent fortement de s'infecter (Maladie de Force 10).

Vie	10	Arme	Pot.	Dmg
Défense	12	Serres	7	1D4
Vitesse	15 (vol)			
Tolérance	5			
Esprit	10			

Hydre

Gigantesque reptile doté de sept têtes, l'Hydre est l'un des monstres les plus redoutables du monde mythique. L'Hydre est capable d'attaquer trois fois en un seul Cycle sans pénalité pour broyer ses adversaires dans ses puissantes mâchoires. En outre, sa longue queue se termine par un redoutable dard empoisonné. Le venin mortel de l'Hydre a une Force de 15 et fait effet au Cycle suivant la blessure. De plus, les attaques de l'Hydre sont, par la taille de la créature, considérée comme des attaques à distance.

Son corps écailleux lui octroie l'équivalent de 6 points d'Armure (les têtes n'étant elles-mêmes que protégées par 3 points d'Armure). Mais le plus effroyable est sans doute la capacité de la créature à guérir très rapidement de ses blessures, régénérant 1D3 points de dommage par Cycle, ce qui rend la rend quasiment impossible à abattre si ce n'est d'un seul coup. Le divin Héraclès parvint à vaincre l'Hydre de Lerne qui ravageait la région de Thèbes en décapitant les sept têtes de la créature en un seul et puissant coup.

Vie	90	Arme	Pot.	Dmg	Prt/ArE	CdF
Défense	6	Morsure [x3]	10	1D6+1	XC	-
Vitesse	18	Dard venimeux	11	1D10	XC	-
Tolérance	6					
Esprit	13					

Lémuriens

D'abord alliés puis ennemis des Atlantes pour des raisons perdues dans la nuit des temps, ces êtres étranges aux traits reptiliens sont de grande taille, dotés de quatre puissants bras, de trois yeux et d'une longue queue de lézard. Extrêmement intelligents et civilisés, les Lémuriens sont de très habiles artisans et architectes. Décimés par les guerres contre les Atlantes, les rares survivants de cette noble race cherchent à éviter tout contact avec les autres peuples.

Disposant de quatre bras, les Lémuriens peuvent attaquer deux fois par Cycle avec leur grande épée à lame recourbée et leur grand Trident voire leur puissante queue reptilienne. Ils utilisent également un grand bouclier semblable à celui des hoplites mais de forme plus allongée. En outre, leur peau écailleuse leur accorde l'équivalent de 3 points d'Armure.

Vie	14	Arme	Pot.	Dmg	Prt/ArE	CdF
Défense	10/15	Grand Trident	10	1D6+2	C/-	1
Vitesse	9	Grand Khopis [x2]	10	1D6+1	-	-
Tolérance	5	Queue	9	1D4	-	-
Esprit	12					

Loups

Les loups qui hantent les forêts ont des caractéristiques semblables à celle des chiens de guerre. Toujours affamés, ces redoutables prédateurs chassent en meute (2 à 3D3 individus) et n'hésitent à attaquer ceux qui ont l'audace de pénétrer sur leur territoire.

Les vieux mâles solitaires (seconde série de caractéristiques) sont encore plus redoutables et sont des serviteurs d'Artémis dont ils gardent les sanctuaires secrets, cachés dans les profondeurs sauvages d'inextricables forêts.

Vie	8/12	Attaque	Pot.	Dmg
Défense	10/12	Morsure	8/10	1D4/1D6
Vitesse	24/30			
Tolérance	5			
Esprit	6/10			

Minotaure

Le Minotaure est une créature dont le corps est celui d'un homme très musculeux mais dont la tête est celle d'un taureau aux yeux brûlant de l'éclat de la plus inhumaine sauvagerie. Ces monstres solitaires se rencontrent dans les lieux maudits dont ils sont à la fois les gardiens et les prisonniers. Ils sont quasiment insensibles à la douleur et dévorés par un insatiable soif de sang.

Le plus célèbre est celui qui hantait le labyrinthique palais du divin roi Minos de Crète. Né de la colère de Poséidon, cette créature de folie et de rage recevait sept jeunes filles et sept jeunes gens en offrande de la part des cités vassales. Thésée d'Athènes parvint à mettre fin au carnage et à libérer sa cité du joug crétois en abattant le monstre.

L'effroyable bestialité du Minotaure en fait un adversaire redoutable, se précipitant sur ses victimes pour les empaler sur ses cornes, les broyer sous ses puissants sabots et les déchiqueter dans une rage démente.

L'esprit du Minotaure n'est que rage et carnage, uniquement tourné vers la soif de carnage. Ses sens aiguisés lui permettent de sentir sa proie et de la traquer impitoyablement jusqu'à ce qu'il puisse se repaître de ses chairs sanguinolentes (potentiel de 12 en pistage, +5 si la victime est blessée).

Vie	20	Attaque	Pot.	Dmg
Défense	8	Charge	12	1D4+4D3
Vitesse	20	Piétinement	14	2D4/Cycle
Tolérance	5	Poings	11	1D4
Esprit	10			

Si le Minotaure le plus célèbre reste celui de Crète, d'autres de ces êtres existent et forment de redoutables bandes de pillards ravageant tout sur leur passage et faisant parfois usage d'armes comme de grosses masses ou des haches récupérées sur leurs victimes.

Le cuir épais couvrant le corps d'un Minotaure équivaut à 1 point d'Armure.

Momies

Les momies sont des corps embaumés selon les rituels funéraires égyptiens et rappelés dans le monde des vivants par la plus sombre sorcellerie. Il arrive parfois que les momies s'éveillent pour châtier les intrus ayant eu l'outrecuidance de troubler leur repos. Dès lors, elles ne retourneront à leur sommeil que lorsqu'elles auront impitoyablement massacré les profanateurs de leur demeure d'éternité.

Créatures mort-vivantes, les momies ne craignent ni la peur ni la douleur et disposent d'une force inhumaine (équivalente à 20). Les pénalités liées aux dommages sont réduites de MOITIE. En revanche les bandelettes couvrant leur corps décharnés s'enflamme facilement.

Vie	"30"	Attaque	Pot.	Dmg
Défense	8	Poings	12	1D4
Vitesse	8			
Tolérance	8			
Esprit	10			

Myrmidons

Les Myrmidons sont des êtres semblables aux centaures mais dont la tête et l'abdomen sont ceux de fourmis. Ce sont de très habiles artisans et des combattants extrêmement disciplinés pouvant se montrer d'une inflexible férocité. Comme les fourmis auxquelles ils ressemblent, les Myrmidons forment une société très structurée et hiérarchisée, entièrement dévouée à l'autorité de leur roi. Les relations entre les Myrmidons et les Humains restent assez pacifiques tant que ces derniers les laissent en paix. En reconnaissance de la bravoure du héros, le roi des Myrmidons ordonna à un groupe de ses soldats d'accompagner Achille dans la guerre contre Troie.

Les Myrmidons disposent de six pattes d'insecte qui leur permettent de se mouvoir rapidement et silencieusement. Ils peuvent cracher sur leur adversaire une sorte de bile corrosive mais n'hésitent pas à utiliser des armes (notamment des xystons, des lances dotées d'une pointe aux deux extrémités également utilisée par les cavaliers thessaliens) et des tactiques sophistiquées.

Les caractéristiques ci-dessous correspondent à celle d'un soldat. Il est à noter que les gardes royaux ont des caractéristiques et une taille supérieure à celles des autres soldats. En revanche les membres des autres castes ne combattent généralement pas.

Vie	10	Attaque	Pot.	Dmg	Prt/ArE	CdF
Défense	8	Xyston	10	1D6	-	-
Vitesse	24	Javelot	9	1D4/1D6	C	1
Tolérance	5	Acide formique	8	1D3/Cycle	XC	1/2
Esprit	10					

Les Myrmidons ne portent généralement pas d'armure mais leur carapace de chitine est équivalente à 3 points d'Armure (5 pour un garde royal).

Nymphes

Ces jeunes filles sensuelles symbolisent toute la beauté et le charme de la nature. Bien que de sang divin, elles ne sont pas immortelles mais leur vie s'étend sur plusieurs siècles. Les Méliades sont nées du sang de Cronos mutilé. Elles habitent les frênes dont le bois sert à la confection des lances. La plupart des nymphes sont des filles de Zeus. Les Alséides sont les nymphes des forêts qui forment la suite de la déesse Artémis. Les Oréades habitent les grottes des régions montagneuses. Les Naiades résident dans les eaux fraîches des sources et disposent de talents de guérisseuses bénéfiques à ceux et celles qui savent en gagner les faveurs (potentiel de 15). Les calmes eaux

marines sont le domaine des Néréides alors les Océanides préfèrent les flots tumultueux de la haute mer.

Les Nymphes sont beauté et séduction, ce qui leur donne un immense pouvoir sur les mortels voire les dieux eux-mêmes. Les Nymphes sont assez imprévisibles et préfèrent se soustraire aux regards des hommes (avec un potentiel de 20) si elles se sentent menacées. Surprendre une Nymphe relève ainsi de la prouesse héroïque. Elles peuvent toutefois se montrer redoutables et frapper de maladie et de folle terreur ceux qui auront profané la source, le bois ou le rocher où elles résident.

Vie	7	Attaque	Pot.	Dmg
Défense	7	Terreur	12	1D3 Folie
Vitesse	7	Maladie	12	1D3
Tolérance	5			
Esprit	15			

Oiseaux de Stomphale

Ces grands hérons carnivores hantent l'Arcadie et pullulaient sur les bords du Lac Stomphale avant qu'Héraclès ne les décime lors de l'un de ses travaux. Ces oiseaux sont agressifs et n'hésitent pas à attaquer les infortunés voyageurs avec leurs redoutables serres ou leur bec de bronze.

Vie	8	Attaque	Pot.	Dmg
Défense	14	Bec	9	1D4
Vitesse	16 (vol)	Serres	8	1D3
Tolérance	5			
Esprit	4			

Pégases

Les pégases sont de superbes chevaux ailés à la robe claire vivant au sommet des massifs les plus reculés. Leur taille est supérieure à celle de leurs lointains cousins et, bien que la chose soit difficile, ils peuvent être apprivoisés et montés comme des chevaux. Protégé d'Athéna qui lui remit une bride magique, le héros corinthien Bellérophon est parvenu à dompter l'une de ses magnifiques créatures pour lutter contre la terrifiante Chimère.

Vie	20	Attaque	Pot.	Dmg
Défense	16	Ruade	9	1D6
Vitesse	20 (vol)			
Tolérance	5			
Esprit	10			

Les Dieux peuvent accorder une faveur au héros ayant su les séduire en mettant l'une de ses créatures à son service. Sinon, il faut posséder un score d'Énergies de 20 ou plus et réussir un test de dressage contre une Difficulté de 20 pour s'allier un Pégase. En revanche, une fois dressé, la créature octroie un bonus de +1 à toute manœuvre montée.

Peuple de Mue

Comme les Atlantes et les Lémuriens, les Mues sont une très ancienne race dont les origines remontent à la nuit des Temps. Le peuple de Mue est beaucoup plus primitif que les autres peuples anciens. Les Mues ont une apparence simiesque avec un corps couvert de poils sombres et de longs et puissants bras. Ils sont organisés en tribus vivant au fond de grottes aménagées au cœur des montagnes d'Asie. Bien que d'aspect bestial, les Mue sont d'habiles artisans notamment dans le travail du métal et de la pierre. La finesse de l'artisanat de Mue contraste fortement avec la sauvagerie inouïe dont ils font preuve au combat, n'hésitant pas à dévorer leurs adversaires et à se livrer au cannibalisme. Cette réputation de violence tend à limiter fortement leurs relations avec les peuples voisins.

Vie	9	Arme	Pot.	Dmg
Défense	10	Mains griffues	9	1D3
Vitesse	10	Morsure	8	1D3
Tolérance	5	Masse	8	1D6
Esprit	9			

Satyres

Les satyres sont des esprits des bois aussi sauvages que primitifs et rustres. Servants attitrés de Dionysos qu'ils accompagnent avec force clamours dans ses continuelles beuveries, ils ressemblent à des hommes à corps de boucs. Toujours en rut, ces esprits incarnent la bestialité et passent leur temps à harceler les nymphes et les jeunes femmes. Les Satyres sont presque aussi lâches que vicieux sans être sanguinaires. Face à un adversaire déterminé, ils préféreront généralement prendre la fuite quitte à revenir lui jouer un sale tour un peu plus tard...

Vie	6	Attaque	Pot.	Dmg
Défense	12	Massue	6	1D4
Vitesse	12			
Tolérance	5			
Esprit	10			

Scylla

Scylla est un monstre marin terrifiant doté de six têtes rappelant les traits d'une nymphe mais à la bouche entourée de tentacules. Scylla attaque les marins qui s'aventurent dans son domaine. Selon certaines légendes, Scylla était une nymphe qui séduit tour à tour Zeus et Poséidon. Jalouse de sa beauté, la magicienne Circé la changea en un monstre hideux et redoutable.

Vie	80	Attaque	Pot.	Dmg
Défense	10	Morsure [x3]	11	1D6+2
Vitesse	12	Tentacules [x3]	11	1D4+noyade
Tolérance	9			
Esprit	15			

Lorsque Scylla obtient une MTR de 5 ou plus en attaquant avec l'une de ses têtes tentaculaires, le monstre peut saisir sa victime. Cette dernière peut alors tenter de se dégager en effectuant un test de FORCE ou d'AGILITE (la plus faible valeur des deux) contre une Difficulté équivalente au score effectué par le monstre. Elle peut renouveler sa tentative à chaque Cycle mais la Difficulté

augmente de 2 points à chaque Cycle également. Si elle ne parvient pas à se dégager, l'infortunée victime périra noyée (1D3 cumulable par Cycle d'asphyxie) et sera entraînée dans l'antre abyssale de Scylla pour y être dévorée.

Autre effroyable monstre marin jailli des abysses, le Kraken présente une apparence différente de celle de Scylla car il n'a qu'une seule tête mais ses caractéristiques sont globalement semblables notamment pour ce qui est de l'appétit de chair humaine. Persée utilisa le pouvoir pétrifiant de la tête de Méduse pour vaincre le monstre et sauver ainsi la belle Andromède qui, enchaînée à un rocher, allait lui être offerte en sacrifice.

Serpents géants

Certains serpents sont de très anciennes créatures comme Python né de la déesse Gaïa. Python hantait les grottes du mont Parnasse jusqu'à ce qu'il soit terrassé par le dieu Apollon. D'autres de ces monstres sont souvent l'incarnation d'une malédiction divine comme les serpents envoyés par Héra contre Léto ou ceux qui tuèrent le troyen Laocoon et ses fils. En effet, lorsque le prêtre troyen Laocoon essaya d'avertir ses compatriotes du danger que représentait le cheval abandonné par les Achéens, les Dieux envoyèrent deux serpents de mer pour punir l'infortuné Troyen d'avoir osé contrer la volonté des Dieux en empêchant la chute de Troie.

Long de plusieurs mètres, les serpents géants tentent généralement d'écraser leur victime dans leur puissants anneaux mais certains sont également dotés d'une morsure venimeuse (poison mortel de Force 15).

Vie	40	Arme	Pot.	Dmg
Défense	6	Morsure	9	1D3
Vitesse	5	Constriction	9	1D3G/Cycle
Tolérance	7			
Esprit	8			

Lorsque le serpent parvient à s'enrouler autour de sa victime, cette dernière peut tenter de se dégager en effectuant un test de FORCE ou d'AGILITE (la plus faible valeur des deux) contre une Difficulté équivalente au score effectué par le monstre. Elle peut renouveler sa tentative à chaque Cycle mais la Difficulté augmente de 2 points à chaque Cycle également. Si elle ne parvient pas à se dégager, la victime subit 1D3 points de dommage généraux auxquels on ajoute 1D3 supplémentaire par tranche de 2 points de MTE du fait de l'écrasement et de l'asphyxie.

Spectres

Etres fantomatiques sans substance physique, ces âmes perdues hantent certains lieux où ils n'ont pu trouver le repos et n'hésitent pas à tourmenter les voyageurs. Les spectres servent parfois de messagers entre les Dieux et les mortels. Les Spectres sont intangibles et peuvent facilement se dérober à la vue de tout ceux qui ne maîtrisent pas les arts mystiques. Ils se déplacent en flottant dans les airs avec une Vitesse de 10 et peuvent traverser une paroi ou un quelconque obstacle matériel sans la moindre difficulté.

Ils sont totalement invulnérables aux attaques physiques et ne peuvent être bannis que par magie. Inversement, ils ne peuvent attaquer un être physique sans avoir recours également à la magie.

Certains spectres sont initiés aux arcanes mystiques et disposent d'un (DgM) de 12 ou plus dans l'un ou l'autre autel.

Sphinx

Le Sphinx est un monstre à la tête et au buste humain, au corps de lion et aux ailes d'oiseau. Connus dans tout le monde méditerranéen, les Sphinx peuvent avoir des traits mâles ou femelles (Sphinges) mais, qu'ils soient protecteurs ou vengeurs, tous sont de puissants envoyés des Dieux.

La plus célèbre de ces créatures était la Sphinge envoyée par Héra pour se venger de Thèbes. La créature posait une énigme complexe à tous ceux qui voulaient entrer dans la ville et dévorait ceux qui ne pouvaient y répondre. L'énigme était "quel animal marche à quatre pied le matin, deux à midi et trois le soir et avance plus vite moins il en a?". En répondant "l'Homme", le subtil Œdipe résolut l'énigme, libéra la ville et devint roi de Thèbes pour son plus grand malheur...

Vie	50	Attaque	Pot.	Dmg
Défense	15	Morsure	10	1D4
Vitesse	25 (vol)	Griffes	10	1D6
Tolérance	5			
Esprit	20			



Sources :

- ♦ COMTE F., *Les grandes figures des mythologies*, Larousse-Bordas, 1996.
- ♦ COTTERELL A., *L'Encyclopédie de la Mythologie classique*, Celiv, 1996.
- ♦ LEVEQUE P., *L'aventure grecque*, Armand Colin, 1990.
- ♦ MORKOT R., *Atlas de la Grèce antique*, Autrement, 1999.
- ♦ RACHET G., *Le dictionnaire de la civilisation grecque*, Larousse, 1996.
- ♦ RUAUD A.-F., *Le Dictionnaire Féerique*, Editions de l'Oxymore, 2002.