

Livre II : DE L'OLYMPE

LES DIEUX DE L'OLYMPE

Au commencement était le Néant d'où sortirent Ouranos, Dieu du Ciel et Gaïa, déesse de la Terre. De leur union naquirent les Titans, les Cyclopes et les Géants. Le plus jeune des Titans, Cronos, détrôna son père et entreprit de dévorer les dieux, ses propres enfants. Mais Rhéa, l'épouse de Kronos, parvint à sauver Zeus qu'elle éleva secrètement dans une caverne de Crète. Zeus défia les Titans et l'emporta, enchaînant aux Enfers Kronos ses alliés, les autres Titans. Les Olympiens livrèrent alors une longue guerre aux Géants : la Gigantomachie. Sorti vainqueur de ce rude combat, il est depuis le roi incontesté des Dieux et règne sans partage sur le mont Olympe d'où il décide de la destinée du monde.

Le panthéon olympien est composé des membres de la famille divine de Zeus : ses frères (comme Hadès et Poséidon), ses sœurs (Déméter) et sa nombreuse descendance. Exception faite de la déesse Athéna qu'il engendra seul, la descendance de Zeus est le fruit de nombreux et tumultueux amours. Avec Héra, son épouse légitime, il engendra Arès et Héphaïstos ; de ses diverses aventures avec des mortelles naquirent Aphrodite, Apollon, Artémis, Hermès ainsi que nombre de héros.

LES DIVINITES PROTECTRICES

Tous les dieux de l'Olympe aiment observer les péripéties des mortels. Des divinités comme Déméter, la déesse de la fertilité, Dionysos, le dieu des banquets, Héphaïstos, le maître-artisan ou Pan, dieu monstrueux de la force sauvage sont vénérées par les mortels et interviennent dans leur vie quotidienne. Cependant, de tous les immortels de l'Olympe, Arès, Apollon, Aphrodite, Artémis, Athéna, Héra, Hermès et, dans une moindre mesure, Poséidon sont les principales divinités connues pour protéger des héros et se mêler des affaires des hommes que ce soit pour les aider dans leurs entreprises ou, au contraire, leur nuire.

S'il obtient un ou plusieurs doubles lors de sa création, le personnage a, dès sa naissance, été placé sous la protection d'une divinité qui lui a accordé ses faveurs. Le personnage peut donc se voir doter d'attributs particuliers en fonction de la divinité. Le coût en point de création est alors celui indiqué entre parenthèses.

S'il est toujours possible d'attirer le courroux d'un dieu ou d'une déesse, un personnage peut gagner par ses actes la faveur d'une divinité et, au cours de ses aventures épiques, se voir octroyer un voire plusieurs dons spécifiques à cette divinité, devenant ainsi son (ou sa) protégé(e) attitré.

La divinité protégeant un héros dépend de sa région d'origine (voir Livre IV), des composantes concernées (si le personnage a obtenu plusieurs doubles, on prendra en compte la composante la plus forte valeur) et de l'activité à laquelle il se destine : un guerrier vénérera et sera protégé par Arès, un grand artisan par Héphaïstos, un aristocrate athénien par la déesse Athéna, un marin par Poséidon, etc.

Double obtenu	Divinité protectrice
FORCE	Arès, Athéna ou Poséidon
AGILITE	Artémis ou Hermès voire Héphaïstos (rarement)
SENS	Apollon ou Artémis
METIS	Apollon ou Athéna
EMPATHIE	Aphrodite ou Apollon

En échange de la protection particulière du Dieu ou de la Déesse, le personnage devra sacrifier 1d3 points d'Énergies si son score est de 10 au moins lors des fêtes consacrées à la divinité et chaque fois qu'il se rend dans un sanctuaire comme le temple d'Apollon à Delphes ou les sanctuaires olympiques.

En contrepartie, il peut espérer obtenir plus facilement l'intervention de la Divinité qui le protège et le coût en points d'Énergies de toute intervention divine est réduit de MOITIE.

Le nombre total de jets doubles obtenus lors de la création du personnage limite le nombre de faveurs divines qu'un personnage peut avoir reçu à sa naissance.

ARES

Arès est le Dieu de la Guerre, le protecteur des guerriers braves. Fils de Héra qui l'aurait enfanté sans le secours d'aucune semence mâle, Arès est l'un des douze grands dieux de l'Olympe. Ce dieu incarne toute la frénésie meurtrière du combat et ne trouve la plaisir que dans les tueries et le sang. Divinité indisciplinée et violente, Arès est craint des hommes et détesté par les autres dieux de l'Olympe, exception faite de sa sœur Eris, déesse de la Discorde et d'Aphrodite qui éprouve pour lui une passion perverse. Arès aime les combats et le carnage. Il n'est donc pas rare de le voir assister en personne aux batailles voire y prendre lui-même part en fonction de ses sympathies du moment.

Coups puissants (2) : les dommages infligés par le personnage au corps à corps sont majorés de moitié.

Cri de guerre (2) : le personnage peut pousser un violent et terrifiant cri de guerre. Au combat, tous les ennemis qui entendent son cri doivent effectuer un test de METIS ou de SENS (ou opposer leur potentiel de combat) à une Difficulté de 3D10. S'ils échouent, ils seront effrayés et devront combattre dans des conditions défavorables. Si leur MTE est de 5 ou plus, leur potentiel de combat sera également divisé de MOITIE et ils seront tentés de prendre la fuite le plus vite possible.

Furie guerrière (2) : il s'agit d'une capacité semblable à la Furie sanguinaire mais la Difficulté pour entrer dans cette transe est réduite de MOITIE et, pendant celle-ci, la FORCE est DOUBLEE.

Sens du combat (2) : il s'agit d'une compétence guerrière permettant à un guerrier d'exceller dans un corps à corps. Le (DgM) est égal à 1 par tranche de 10 points d'Énergies du personnage. Ce (DgM) s'ajoute à TOUTES les actions liées au combat (en plus du bonus à toute action lié aux Énergies).

APHRODITE

Fille de Zeus et de la déesse Dioné, descendante d'Ouranos et de Gaia, Aphrodite est une divinité fière et cruelle qui hante la nature animale et règne sur les sens et le cœur de l'homme. La déesse incarne l'idéal du charme féminin célébré par les poètes. Epouse infidèle du dieu boiteux Héphaïstos, elle est l'amante d'Arès. De ses amours naquirent Eros et Antéros, les dieux de l'Amour mais aussi Deimos et Phobos (la Terreur et la crainte).

La frivole Aphrodite n'a toutefois pas qu'un seul amant. A sa célèbre passion avec Adonis, s'ajoutent des amours avec Anchise dont naîtra Enée, des liaisons avec Hermès et Dionysos entre autres. Aphrodite est aussi jalouse et peut devenir terrible lorsque ses projets sont contrariés.

Elle fait alors usage d'armes et de sortilèges aussi cruels que variés : la déesse courroucée châtie impitoyablement tous ceux et celles qui refusent de lui céder ou ont la vanité de vouloir rivaliser avec elle. Les légendes témoignent de la cruelle puissance d'Aphrodite : elle conduit les filles de Cinyras à la prostitution, punit Parsiphae en lui inspirant l'amour pour le taureau de Minos et inflige une odeur pestilentielle aux Lemniennes qui lui avaient fait l'affront de négliger son culte. Parmi les nombreuses victimes de l'ire divine se trouvent Ariane, Hélène, Hippodamie, Médée ou Phèdre.

Aphrodite est vénérée dans l'ensemble de la Grèce. De nombreux sanctuaires lui sont dédiés à Chypre qui fut son refuge lorsqu'elle fut surprise avec Arès par son époux Héphaïstos.

Beauté (0) : Tous les élus d'Aphrodite reçoivent d'elle ce don.

Eternelle jeunesse (5) : l'élue(e) d'Aphrodite ne vieillit plus et conserve une éternelle beauté.

Magnétisme (1) : les charmes sensuels d'Aphrodite rayonnent autour du personnage et nourrissent les fantasmes les plus fous. Le (DgM) en « Magnétisme » est de 1 par tranche de 10 points d'Energies et s'ajoute au potentiel de toute action visant à convaincre ou séduire autrui.

Même les plus sauvages guerriers redoutent la déesse et hésitent à s'en prendre à ceux qu'elle protège. Grâce à l'aura d'Aphrodite, le personnage bénéficie ainsi d'un bonus supplémentaire de +1 par tranche de 10 points d'Energies à son total d'initiative.

Maîtrise des émotions (2) : baigné de l'aura de la déesse, le personnage devient capable de susciter naturellement des émotions profondes comme l'amour ou la haine dans le cœur d'autrui. La simple volonté de l'élue(e) d'Aphrodite engendre la dévotion la plus complète et dresser le frère contre le frère. La procédure est similaire à un conflit : on opposera la METIS de la victime contre l'EMPATHIE du personnage (éventuellement majorée par son « Magnétisme »).

Plus la MTE sera élevé et plus les effets de ce charme seront profonds et durables. Le rêve étant l'allié d'Aphrodite, les conditions sont « favorables » si la victime est endormie ou dans une léthargie profonde (coma,...) mais « défavorables » si elle est éveillée et active.

Comme pour un autre sortilège, le modificateur de distance s'ajoute au score effectué par la victime.

Les élus d'Aphrodite peuvent librement développer la maîtrise de ce charme mais leur (DgM) ne peut excéder 1 par tranche de 10 points d'Energies dont ils disposent (avec un maximum de +5).

APOLLON

Phoebus Apollo, fils de Zeus et de la déesse Léto, est une divinité complexe protégeant tous ceux qu'il considère comme des artistes qu'ils soient musiciens ou médecins. C'est aussi un redoutable et impitoyable archer qui fut capable de décimer par ses traits meurtriers les Cyclopes, les armuriers de l'Olympe. Capable de lever les voiles du destin, il est vénéré à Delphes où tous les mortels, humbles ou puissants, viennent consulter la pythie, l'oracle d'Apollon. Beaucoup d'autres sanctuaires lui sont consacrés comme à Délos, Didymes ou Klaros mais on trouve aussi d'importants lieux de culte d'Apollon à Athènes, à Ptoïon en Béotie, à Argos, à Sparte et à Leucade.

Arts divins (2) : Apollon est le dieu des artistes, en particulier des musiciens. Le (DgM) en « Arts divins » s'ajoute à toute performance artistique (chant, musique, sculpture,...) entreprise par le personnage. Le (DgM) en « Arts divins » est égal à 1 par tranche de 10 points d'Energies.

Guérisseur (2) : Apollon est le dieu purificateur qui maîtrise les arts de la guérison ; il est le père d'Asclépios qui dispose du pouvoir de guérir et de ramener à la vie. Le personnage ayant reçu ce don d'Apollon peut soigner les maux d'autrui beaucoup plus rapidement et efficacement que tout autre. Le coût des (DgM) dans les compétences de soin (« Médecine », « Chirurgie »,...) et la Difficulté des soins appliqués par le personnage sont réduits de MOITIE. Il en est de même lorsque le personnage doit se remettre d'une blessure ou d'une maladie quelconque.

Sens du danger (5) : Apollon accorde au personnage une fascinante capacité qui lui permet de percevoir un danger imminent. De fait, l'élue(e) d'Apollon ne peut jamais être totalement surpris(e) et bénéficie d'un bonus de +1 par tranche de 10 points d'Energies lorsqu'il (ou elle) doit éviter un piège ou une embuscade. Son score de base de Défense (Dfs) est augmenté de MOITIE (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR). Si le personnage a obtenu un double en SENS, le coût de ce don n'est que de 2 points.

Traits meurtriers (2) : lorsque le personnage utilise un arc, il peut ajouter un (DgM) en « Traits meurtriers » de 1 par tranche de 10 points d'Energies.

De plus, les dommages infligés par les traits tirés par le personnage (avant soustraction de l'Armure (Arm) de l'adversaire) sont majorés de MOITIE (arrondir les fractions à l'entier INFERIEUR).

Visions oraculaires (2) : le personnage a des rêves prémonitoires inspirées par le dieu. S'il dispose de pouvoirs divinatoires, le personnage peut ajouter à son potentiel son (DgM) en « Vision oraculaire » égal à 1 par tranche de 10 points d'Energies. Le coût des (DgM) dans l'Autel des Visions est réduit de MOITIE pour quiconque est le protégé d'Apollon.

ARTEMIS

Divinité de la nature et de la chasse, Artémis est une déesse du monde sauvage, jalouse de ses prérogatives divines dans son domaine. Maîtresse des nymphes, elle protège la nature sauvage en particulier les animaux et les arbres. C'est aussi la déesse de la vie féminine qui prépare les jeunes vierges à leur mariage et protège les jeunes enfants. Vierge guerrière soucieuse du respect des lois de la guerre, elle est surtout vénérée dans le Péloponnèse, à Sparte et à Ephèse.

Compagnon (2) : le personnage est accompagné d'un animal qui sera son indéfectible allié. Placée à ses côtés par la déesse elle-même, la bête peut appartenir à n'importe quelle espèce du règne animal et disposera des caractéristiques propres à sa race (loup, chien, cheval,...).

Toutefois, son score de Santé est majoré de +1D3 par tranche de 10 points d'Energies dont dispose le personnage. De même, le potentiel d'attaque de la bête (si celle-ci dispose d'attaque) sera également majoré de +2 par tranche de 10 points d'Energies dont dispose le personnage.

Un puissant lien se tisse entre l'homme et son allié animal. Si ce dernier est tué, le personnage subit lui-même 1D3 points de dommages généraux et perd 1D3 points d'Energies.

Harmonie animale (2) : initié par Artémis aux règles du monde animal, le personnage dispose d'un (DgM) de 1 par tranche de 10 points d'Energies qui pourra s'ajouter à toute action faisant intervenir des animaux (équitation, dressage,...). En outre, le personnage est capable de comprendre le langage des bêtes et de communiquer avec elles (avec un (DgM) en « Langage animal » de 1 par tranche de 10 points d'Energies).

Le personnage peut ainsi appeler des bêtes sauvages à son aide : loups, lions, rapaces... On effectuera un test d'EMPATHIE majorée par les (DgM) en « Nature » et en « Harmonie animale » contre une Difficulté arbitrairement fixée à 3D10. S'il réussit 1D3 bêtes viennent l'aider. Leur nombre varie en fonction de la MTR : par tranche de 2 points de MTR, 1D3 créatures supplémentaires sont invoquées. L'Aède reste cependant libre d'imaginer quelles créatures viennent au secours du personnage en fonction de la faune du lieu dans lequel se trouve le personnage. Les bêtes surgissent au bout d'un temps égal à 1 Cycle auquel on ajoutera 1 Cycle supplémentaire par tranche de 5 points de Difficulté. L'Aède peut faire varier ce délai en fonction de la situation.

Aucune bête sauvage n'attaquera volontairement un personnage bénéficiant des faveurs d'Artémis.

Maîtrise de l'Arc (2) : redoutable chasserresse et sœur d'Apollon, Artémis octroie les mêmes faveurs que lui dans le maniement de l'arc à savoir des traits aussi précis que meurtriers.

Oeil du chasseur (1) : sous la protection de la déesse, le personnage aiguise ses sens pour devenir un redoutable chasseur. Le (DgM) est de 1 par tranche de 10 points d'Energies dont dispose le personnage. Ce bonus s'ajoute à toute action faisant intervenir les sens du personnage comme repérer des traces, un piège, une embuscade mais aussi pour se déplacer silencieusement et se dissimuler.

Tir précis (1) : il s'agit de l'équivalent du don « Coups précis » pour une arme de jet (javelot,...) ou un arc. Le personnage peut tirer avec précision, ce qui lui permet de modifier de +1/-1 la Localisation touchée par l'un de ses traits.

ATHENA

Déesse de la sagesse, Athéna est la fille chérie de Zeus qui l'engendra seul. La déesse jaillit de son crâne toute armée et égale à son père en force et en prudente sagesse. Athéna est la vierge guerrière rayonnante tant par l'éclat de sa sagesse que par celui de ses armes.

Athéna est la déesse protectrice de la cité d'Athènes mais est aussi vénérée dans l'ensemble de l'Attique.

Allié ailé (1) : la chouette est l'animal associé à la déesse Athéna. Le personnage bénéficiant des faveurs de la déesse développe une empathie vis-à-vis de ces animaux nocturnes et sera capable de communiquer avec eux.

En outre, la déesse accorde à ceux qu'elle estime la protection de l'un de ces gardiens ailés prenant la forme d'une chouette, rapace nocturne associé à la déesse. Qu'elle soit de bronze, d'argent ou d'or, les caractéristiques et la puissance de cette créature sont en grande partie fonction des Energies du personnage.

<i>Santé</i>	5 + 5 par tranche de 10 points d'Energies du personnage
<i>Vitesse</i>	20 (Vol)
<i>Défense</i>	15

Attaques : la créature peut frapper avec ses serres et son bec (1D3 points de dommages). Son potentiel de base dans l'une comme l'autre attaque est de 10. Le potentiel d'attaque et d'initiative seront majorés de +2 par tranche de 10 points d'Energies du personnage.

Armure : la créature bénéficie de la protection de la déesse qui lui octroie 1D3 points d'Armure contre toute attaque. L'Armure est augmentée de 1 point par tranche de 10 points d'Energies du (ou de la) protégé(e) d'Athéna.

Aura divin (5) : égale à Zeus par sa force, Athéna accorde à ceux qui ont gagné ses faveurs une puissance accrue. Ils bénéficient d'un bonus de +2 (au lieu de +1) à toute action par tranche de 10 points d'Energies dont ils disposent.

Courage divin (2) : le personnage et ceux qui l'entourent voient leur force morale décuplée par le charisme de la déesse, ils ne craignent plus la peur, sont prêts à sacrifier leurs vies et combattent en situation « favorable ».

Cri de guerre (2) : Athéna naquit en poussant un redoutable cri qui résonna sur le monde. Les élu(e)s d'Athéna disposent de ce don semblable à celui qui est offert par Arès.

Egide (5) : le personnage bénéficie d'une protection d'1D3 points valable contre toute forme d'attaque à laquelle on ajoutera 1D3 supplémentaire par tranche de 10 points d'Energies. La valeur de cette protection est tirée chaque fois que le personnage est susceptible de subir des dommages.

Voix de la Raison (2) : le personnage a un (DgM) de 1 par tranche de 10 points d'Energies qui s'ajoute au potentiel de toute action faisant intervenir l'éloquence ou les capacités oratoires du personnage.

HERMES

Divinité protectrice des voyageurs, des marchands et des voleurs, Hermès est le messager des Dieux et l'intermédiaire qui va des hommes à l'Olympe et de l'Olympe au royaume d'Hadès. Fils de Zeus et de la nymphe Maia, c'est le dieu de toute parole tant comme véhicule de connaissances que de mensonges.

Doigts agiles (1) : cette compétence dont le (DgM) est de 1 par tranche de 10 points d'Energies peut se cumuler à d'autres pour déterminer le potentiel du personnage lorsque celui-ci veut dérober un objet quelconque (tirer une bourse,...) ou crocheter une serrure voire désamorcer un piège.

Don de la Magie (1 ou 2) : Hermès est un dieu magicien. Ceux et celles qui bénéficient de ses faveurs apprennent plus facilement les secrets des arts magiques. Pour les protégés d'Hermès, le coût de la Magie est réduit de moitié : il est donc de 2 points pour un personnage masculin et d'un seul point pour un personnage féminin.

Masques divins (1) : maître dans l'art du déguisement, Hermès permet à ceux qui ont su gagner ses faveurs de partager une partie de ses connaissances dans le domaine. Le (DgM) dans la compétence « Masques divins » viendra s'ajouter au potentiel lorsque le personnage tente de se déguiser, de se travestir ou d'imiter quelqu'un voire quelque chose. Le (DgM) est de 1 par tranche de 10 points en Energies.

Voile des ténèbres (1) : Le manteau d'Hermès masque le personnage aux yeux de ses ennemis et peut tromper même la plus puissante magie car Hermès est lui-même un magicien. Le (DgM) en « Voile des Ténèbres » est de 1 par tranche de 10 points en Energies et s'ajoutera au potentiel du personnage lorsque celui-ci tente de dissimuler sa présence.

Pieds légers (1) : le personnage bénéficie d'un bonus de 1 point de Vitesse (Vts) auquel on ajoutera 1 point supplémentaire par tranche de 10 points d'Energies. En outre, le personnage aura un (DgM) en « Pieds légers » de 1 par tranche de 10 points d'Energies qu'il pourra cumuler avec ses compétences de discrétion (déplacement silencieux, etc.). Les faveurs d'Hermès masquent celui qui en bénéficie et peuvent même tromper un mage.

Sens du commerce (1) : sous la conduite d'Hermès qui seul obtint son immortalité par un contrat et préside à toutes les tractations, le personnage développe un sens aiguisé du marchandage. Celui qui est protégé par Hermès sait osciller intelligemment entre le mensonge et les demi vérités pour devenir un marchand redoutable, capable de vendre n'importe quoi à n'importe qui. Il dispose d'un (DgM) de 1 par tranche de 10 points d'Energies en « Sens du commerce » lequel se cumule avec ses autres compétences pour obtenir le potentiel dans toute action mercantile.

POSEIDON

Fils de Kronos et frère de Zeus, le dieu de la mer est une divinité colérique n'hésitant pas à frapper impitoyablement tous ceux qui ont l'audace de s'aventurer dans son royaume sans avoir pris le temps de gagner ses faveurs.

Chevaucher l'écume (2) : Poséidon est le dieu des marins. A ceux qui ont su s'attirer ses rares faveurs, il permet de traverser mers et océans qui constituent son terrible royaume. Le (DgM) en « Chevaucher l'écume » s'ajoute à toute action navale ainsi qu'aux prévisions météorologiques, il est de 1 par tranche de 10 points d'Energies.

Ecaïlles (1) : la peau du personnage est couverte de fines écaïlles résistantes, ce qui, certes, affecte légèrement son apparence mais lui octroie une armure naturelle d'une valeur de 3 points.

Invocations (2) : s'il se trouve aux bords d'une étendue d'eau d'une importance suffisante (un lac au minimum), le personnage peut appeler des créatures marines à son secours (oiseaux marins, dauphins, requins, pieuvres, calamars géants,...). Le (DgM) est égal à 1 par tranche de 10 points d'Energies. Il s'ajoute à l'ΣMPATHIΣ du personnage. La Difficulté de base d'une invocation est de 3D10 pour toute créature marine commune (dauphins, requins, etc.). Toutefois, la Difficulté pourra être majorée de 1D10 ou plus pour des créatures plus puissantes (pieuvres ou poulpes géants des créatures mineures,...) et sera de 2D10 si le personnage cherche à appeler des créatures plus ou moins inoffensives comme des bancs de poissons ou des mouettes. L'invocation dure 1 Cycle, durée à laquelle on ajoutera 1 Cycle supplémentaire par tranche de 5 points de Difficulté.

S'il réussit son invocation, le personnage verra 1D3 créatures venir à la rescousse, nombre qui sera grandi de 1D3 supplémentaire par tranche de 2 points de MTR. Si, en revanche, il échoue avec un MTE de 5 ou plus, le personnage aura irrité le Seigneur des mers et perdra 1D3 points d'Energies. Cette faveur s'applique également aux chevaux car Poséidon est le maître de ces créatures. Dans ce cas, la Difficulté de l'invocation est également de 3D10.

Respirer sous l'eau (2) : le personnage peut vivre sous l'eau comme sur la terre ferme. Parfaitement adapté au royaume aquatique du maître des océans, la vitesse de déplacement sous l'eau du personnage est égale à son score de Vitesse (Vts).

Note : les boni liés aux faveurs des Dieux se cumulent avec le bonus de +1 par tranche de 10 points d'Energies dont tout personnage dispose et qui s'applique à toutes les actions entreprises par le héros ou l'héroïne. Cependant, quel que soit le score d'Energies du personnage, le (DgM) des talents divins ne peut dépasser +5. Ce (DgM) variera avec le score d'Energies et la faveur dont il bénéficie auprès des dieux.

AUTRES DIVINITES DE L'OLYMPE

Ces divinités ne protègent généralement pas les héros mais peuvent intervenir dans leur destinée, défier leur bravoure ou leur accorder des faveurs si ceux-ci les méritent.

DEMETER

Fille de Cronos et de Rhéa, Déméter est la déesse de la terre cultivée. Déesse grave et digne, c'est elle qui a apporté aux hommes le secret de la culture du blé qui leur a permis de se tenir debout. Elle est vénérée dans les régions où le grain abonde. Les hommes la vénèrent avec d'autant plus d'ardeur que lui déplaire conduit à la famine et à la ruine. Jamais le grain ne manque à ceux qui ont su gagner ses faveurs. Ceux qui ont commis la funeste erreur de l'irriter voient s'abattre sur eux les ravages de la sécheresse, les maigres récoltes et les nuées dévastatrices.

Née des amours de Zeus et de Déméter, Perséphone est la fille unique et chérie de la déesse. Son oncle Hadès s'éprit follement d'elle et la ravit dans son royaume souterrain. Déméter parcourut le monde pour retrouver sa fille. Cette absence de la déesse rendit la terre stérile et Zeus, gardien de l'ordre du monde, ordonna à Hadès de libérer Perséphone. Hadès obtint que Perséphone, désormais liée aux Enfers retourne chaque année auprès de lui. Depuis les saisons se succèdent ; Perséphone monte vers le ciel au printemps et redescend aux Enfers avec les semences d'automne.

DIONYSOS

Dionysos est le dieu du Vin et de la Vigne, le seigneur de l'exubérance et de l'ivresse. Dans son sillage orgiaque, il déchaîne défoulements, délires et extases mystiques. Dionysos est le fils de Zeus et d'une mortelle, Sémélé, la fille de Cadmos, le premier roi de Thèbes. Il aime à paraître sur son char tiré par des panthères et orné de lierre et de vigne. Son escorte délirante est formée de bacchantes, de satyre et de divinités plus ou moins démentes. Dionysos est une divinité marginale : il erre et sème le chaos, bouleverse les hiérarchies de la cité, s'unit aux femmes et aux esclaves ; il aime les déguisements, les danses sensuelles.

Dionysos est ainsi le dieu de la démence et de la démesure. Délire, exaltation, flagellations, mutilations rituelles et meurtres font partie de son univers, mais aussi extases mystiques et possessions. Les excès du culte dionysiaque le rendent souvent impopulaire aux yeux des autorités.

Dieu aussi rusé qu'extravagant, il repousse constamment les limites de l'exaltation et les frontières entre les Dieux et les hommes.

HADES

Hadès est le fils de Cronos et donc le frère de Zeus et de Poséidon. Redoutable combattant et seigneur impitoyable des Enfers, il est le seigneur et le geôlier des morts. Assisté d'effroyables démons, il interdit à ses sujets de quitter son royaume et s'indigne lorsqu'on s'avise de lui ravir une proie agonisante. Il est aussi le maître des richesses enfouies dans la terre.

HEPHAÏSTOS

Maître du feu souterrain, de volcans et de l'art de la forge, Héphaïstos est le dieu difforme. Les autres immortels se moquent de lui pour son apparence mais le respecte pour son infini talent de forgeron capable de modeler le métal, de créer des armes redoutables et des armures invincibles.

HERA

Héra est l'épouse légitime de Zeus et détient au même titre que lui la souveraineté du monde. Bien que connue pour être jalouse et colérique voire cruelle envers les nombreuses descendances adultères de son volage époux, Héra peut se montrer bienveillante envers les rares mortels ayant gagné grâce à ses yeux comme l'aventureux Jason qu'elle protégea lors de sa quête de la Toison d'or.

HESTIA

Hestia est la fille de Cronos et de Rhéa et la sœur de Zeus. Eternelle vierge, Hestia est la déesse protectrice des foyers dont les faveurs sont louées par tous les Grecs. La déesse n'aime guère intervenir dans les histoires mouvementées de l'Olympe.

PAN

Dieu des bergers et des troupeaux, de la nature et des bêtes sauvages, Pan est le dieu de l'instinct animal. Il a un visage allongé et ridé où brillent des yeux pleins de lubricité, il porte deux cornes sur le crâne. La partie inférieure de son corps est celle d'un bouc, ses pieds étant pourvus de sabots fendus.

Pan est le dieu des bergers, des régions sauvages et reculées. Il est luxure et débauche et trouve sa place avec aisance dans le délirant cortège de Dionysos où, toujours en rut, il peut à loisir poursuivre les nymphes qui s'enfuient effrayées.

Il est à la fois honoré pour les faveurs qu'il accorde et craint pour l'agitation et l'effervescence sauvages qui accompagnent ses nombreux excès.

LES HEROS MYTHIQUES

Les Héros sont des demi dieux, fruits de l'union (souvent illégitime) d'une divinité et d'un être humain et des êtres ayant reçu des dieux un destin hors du commun. Leurs exploits surhumains lors de multiples épreuves et défis divins en ont fait les égaux des dieux et des modèles pour les autres Grecs.

ACHILLE

Plusieurs légendes circulent autour du bouillonnant héros des Achéens. Achille était le septième enfant du roi de Phtie, Pélée et de la déesse Thétis. Pour le rendre invulnérable, Thétys aurait trempé Achille dans l'eau du Styx, l'un des fleuves infernaux. Seul le talon, par lequel elle le tenait, resta vulnérable devenant son unique point faible. Certains disent que le talon d'Achille avait été remplacé par la magie du centaure Chiron par celui du géant Damysos, particulièrement rapide à la course et que Achille hérita de cette qualité et de son surnom d'Achille au pied léger.

L'épopée d'Achille est liée à la guerre contre la lointaine cité de Troie telle que la raconte l'aède aveugle dans l'*Illiade* ; une cruelle histoire d'amour, de gloire et de vengeance. Hélène, l'épouse du roi de Sparte Ménélas était d'une incomparable beauté. Délaissant le vieux Ménélas, Hélène s'enfuit avec Pâris, un jeune prince troyen aimé d'Aphrodite. Pour venger l'honneur de son frère et assouvir sa propre soif de conquêtes, Agamemnon, le puissant roi de Mycènes, arrêta les luttes fratricides des Achéens pour former une formidable alliance contre Troie, cité prospère réputée imprenable car protégée par de puissantes murailles et la bienveillance du dieu Apollon.

Combattant quasiment invincible au tempérament passionné, Achille fut prévenu par un oracle que s'il partait pour Troie, il aurait une vie courte mais glorieuse alors que s'il restait, sa vie serait longue mais obscure. Poussé par ses instincts de guerrier et en quête de la gloire qui rend immortel, Achille prit donc les armes contre Troie. Cependant, Agamemnon irrita profondément Achille en lui enlevant Briséis, une jeune et belle captive troyenne que le héros avait reçu en butin. Achille l'inflexible refusa donc d'aller au combat tant que celle-ci ne lui serait pas rendu et rien, pas même les supplications de ses amis Patrocle et Ulysse ou les multiples ambassades des Achéens, ne pu le faire revenir sur cette décision. Comme c'était lui et lui seul qui inspirait de la frayeur aux Troyens, les Grecs accumulèrent défaites et revers. Pour donner le change, Patrocle emprunta l'armure d'Achille pour tromper les Troyens et leur faire croire que le héros était du combat. Le subterfuge dura peu et Patrocle fut tué par Hector, le champion des Troyens. Alors Achille entra dans une violente colère et prit les armes pour venger son ami. Il tua Hector devant les murs de Troie, attacha sa dépouille à son char et le traîna autour des murailles puis multiplia les faits d'armes. Un subterfuge de l'ingénieux Ulysse, roi d'Ithaque, donna la victoire finale aux Achéens. Troie fut alors livrée au viol, au pillage et aux flammes.

Cependant Apollon vengea la destruction de sa cité et la profanation de son temple en guidant les traits du jeune Pâris qui tua Achille d'une flèche qui l'atteignit au talon, le seul endroit vulnérable de son corps. La déesse Thétis emporta alors la dépouille du héros mort dans l'île d'Achillea, sur le Danube où l'on y entendit des jours durant le cliquetis des armes et le brouhaha d'un banquet. Accueilli parmi les dieux pour ses vertus guerrières, Achille est honoré à Sparte et à Olympie.

BELLEROPHON

Fils de Poséidon, Bellérophon est connu pour avoir dompté le cheval ailé Pégase avec lequel il tua la Chimère, monstre à tête de lion, corps de chèvre et queue de serpent qui vomissait des flammes et terrorisait les habitants de la Lycie, royaume du Sud de la Ionie dont il devient le roi. Bellérophon tenta d'atteindre l'Olympe avec Pégase mais Zeus; irrité par l'arrogance du héros,

ordonna au cheval ailé de se cabrer. Bellérophon survécut de justesse à la chute mais resta estropié.

HERACLES

Certainement le plus célèbre et le plus grand de tous les héros tant par le nombre et la valeur de ses exploits que par ses infortunes, Héraclès est le fils de Zeus et de la mortelle Alcmène. Toute sa vie, Héraclès souffrit de la haine jalouse d'Héra, épouse légitime de Zeus et, dès le berceau, il étouffa les deux gigantesques serpents envoyés contre lui par la déesse. Sa force extraordinaire lui permit de réaliser douze exploits bienfaisants, "douze travaux" imposés par sa cruelle destinée et constituant une sorte d'épreuve expiatoire. C'est ainsi qu'il abattit le lion de Némée et prit sa peau comme parure, pourfendit l'hydre de Lerne, captura le sanglier d'Erymanthe puis la biche aux pieds d'airain après une année d'efforts, abattit les innombrables oiseaux monstrueux du lac Stymphale, nettoya les gigantesques écuries d'Augias, captura le taureau de Crète, enleva la ceinture de la reine des Amazones pour satisfaire le caprice d'une princesse, s'empara des bœufs de Géryon, ramena Cerbère le monstrueux chien tricéphale qui gardait les Enfers et finit par cueillir les pommes de l'inaccessible jardin des Hespérides. Après bien d'autres exploits comme l'ouverture du détroit de Gibraltar, il finit par périr sur le mont Oeta, empoisonné par le sang magique du centaure Nessos qu'il venait d'abattre. C'est alors que les Dieux reconnaissants sa valeur l'admirent parmi eux.

JASON

Jason est le fils d'Aeson, roi d'Iolcos qui fut lui-même détrôné par son demi-frère, Pélias. Aeson chargea le centaure Chiron d'assurer l'éducation de l'enfant dans le Pélion. Jason reçoit une éducation dure au cours de laquelle il apprend l'art de la guerre, de la chasse, la musique et la médecine. Lorsque Pélias organise un sacrifice en l'honneur de Poséidon, Jason revient à Iolcos pour la cérémonie. Vêtu d'un peau de panthère et tenant une lance dans chaque main, le jeune héritier déchu vient réclamer son héritage à son oncle. Celui-ci prend peur après qu'un oracle lui a prédit sa chute. Pélias l'usurpateur impose à Jason une épreuve pour prouver qu'il est digne du trône. Jason est donc envoyé par son oncle dans une quête impossible, celle de la Toison d'or, un puissant artefact consacré à Arès par le roi de Colchide, un lointain royaume au-delà du Pont-Euxin. Jason partit sur l'Argos avec quelques compagnons, les Argonautes, parmi lesquels se trouvaient Héraclès et Atalante, une amazone tombée amoureuse de Jason. Il fut aussi aidé par la magicienne Médée, fille du roi de Colchide, qui le rendit invulnérable et endormit le dragon qui gardait la Toison. Au terme d'une navigation longue et périlleuse, il retourna à Iolcos où il épousa Médée que, volage, il finit par répudier quelques années plus tard pour s'éprendre de la belle Créuse, la fille de Créon, roi de Corinthe. La fin de l'histoire est tragique car, folle de jalousie, la magicienne assassina Créuse et toute la descendance de Jason.

OEDIPE

Fils du roi de Thèbes Laïos et de la magicienne Jocaste, Œdipe délivre Thèbes du joug d'un monstre femelle, le Sphinx, qui harcelait les voyageurs en leur posant des énigmes et dévoraient ceux qui ne savaient pas y répondre. Au-delà de cet exploit, le destin d'Œdipe est marqué par la cruauté des dieux. Elevé loin de ses parents qu'il ne connaissait pas, le héros tua son propre père lors d'une querelle et, devenu roi de Thèbes, épousa sans le savoir sa propre mère. Quand il eut la révélation de ces deux crimes aussi involontaires qu'impardonnables, Œdipe se creva les yeux et vécut errant et misérable sous la conduite de sa fille, la noble et pure Antigone. Il finit sa triste

existence en Attique, dans les bois sacrés de Colonos laissant ses fils, Étéocle et Polynice, se disputer sa succession jusqu'à s'entre-tuer lors d'une terrible guerre.

PERSEE

Fils de Zeus et de la mortelle Danaé, il est célèbre pour avoir traqué les Gorgones, monstres effrayants aux cheveux enlacés de serpents, aux dents longues comme des défenses de sanglier et dont le regard changeait en pierre ceux qui avaient le malheur de le croiser. Avec l'aide d'Athéna, Persée décapita d'un violent coup de glaive l'une des Gorgones, Méduse. Se déplaçant dans les airs grâce à ses sandales ailées, don des Dieux, il arriva en Ethiopie pour délivrer la splendide princesse Andromède, enchaînée à un rocher pour être offerte en sacrifice au Kraken, un vorace monstre marin.

Combattant redoutable et ingénieux, Persée est froid, calculateur et déterminé. Persée est prêt à tout pour arriver à ses fins ; n'hésitant pas, par exemple, à défier les Amazones pour satisfaire ses désirs. Cette volonté inflexible le rapproche du divin Zeus, son père.

THESEE

Fils d'Egée, roi d'Athènes, Thésée traquait implacablement les brigands qui infestaient l'Attique. Son plus bel exploit le conduisit en Crète. Là, un monstre mi-homme mi-taureau, le Minotaure, logé dans le labyrinthe de Dédale aux mille couloirs, exigeait un tribut annuel de jeunes gens d'Athènes qu'il dévorait. Aidé par la princesse Ariane, le rusé Thésée pénétra dans le labyrinthe dont nul mortel ne pouvait théoriquement ressortir et traça son chemin en déroulant une pelote de fil que lui avait donnée la princesse. Après avoir tué le Minotaure, il retrouva son chemin et abandonnant honteusement Ariane, rentra à Athènes.

Le vieil Egée surveillait la mer pour guetter le retour de son fils qui, parti sur un navire arborant une voile noire, devait revenir avec une voile blanche si l'expédition avait réussi. Les dieux décidèrent de punir le volage Thésée en dépit de son exploit guerrier et lui ravirent ses esprits si bien qu'il oublia de faire monter une voile blanche. Croyant son fils perdu, Egée se jeta de désespoir dans la mer qui porte maintenant son nom.

ULYSSE

Ulysse est connu dans tout le monde grec pour la finesse de son esprit. Il est le fils d'Anticlée et de Laërte, roi d'Ithaque. Ami d'Achille, on dit qu'il fut comme lui élevé par les centaures. Amoureux d'Hélène, il est éconduit lorsque celle-ci finit par épouser Ménélas, roi de Sparte et frère du puissant Agamemnon de Mycènes. Ulysse épouse alors Pénélope, la cousine d'Hélène. Lorsque éclate la guerre de Troie, Ulysse, devenu roi d'Ithaque, est contraint par le jeu des alliances à se joindre à l'immense armée d'Agamemnon. Bien que lui-même rechigne à abandonner Pénélope et son jeune fils Télémaque, c'est Ulysse qui parvient à persuader Achille de participer à la guerre. Cette alliance de l'intelligence et du courage sera décisive dans la victoire des Grecs.

En effet, si Achille est un guerrier invincible, Ulysse est avant tout un habile diplomate et un non moins formidable stratège qui maintient la cohésion de l'armée grecque minée par les tensions entre Achille et Agamemnon et les nombreux revers infligés par le divin Hector. Seule sa ruse légendaire permet d'emporter la victoire finale contre les Troyens. Ulysse a l'idée de faire croire au Troyens que les Grecs sont finalement repartis, laissant derrière eux un gigantesque cheval de bois en offrande aux dieux. Les Troyens arrivent sur la plage désertée et, bien mal inspirés, décident de ramener la statue dans les murs de Troie comme trésor de guerre et signe de leur victoire. Ils ignorent qu'à l'intérieur sont cachés Ulysse et un détachement de soldats grecs qui, à la nuit

tombée, s'infiltrèrent dans Troie ivre et assoupie, tuent les sentinelles et ouvrent les portes de la cité aux hordes achéennes.

Si les faits d'armes d'Ulysse pendant la guerre sont nombreux, son retour est lui-aussi légendaire. En traversant l'Egée, Ulysse et ses compagnons sont séparés du reste de la flotte achéenne et commence pour eux la longue errance de l'Odyssée. Dans cette aventure, Ulysse devra sa survie à sa ruse, son habileté et à ses talents guerriers. C'est ainsi qu'il triomphe des Thraces, des Cyclopes ou des Sirènes. Ulysse est aussi aimé des dieux et particulièrement d'Hermès qui lui permet de triompher des sortilèges de la redoutable magicienne Circé.

Toutefois, la bienveillance des dieux ne s'étend pas aux compagnons d'Ulysse qui reviendra seul à Ithaque vingt ans plus tard...Il devra là triompher des nombreux prétendants de la reine Pénélope qui, le considérant comme mort, avaient entrepris de la séduire pour s'emparer du trône d'Ithaque. Son incomparable habileté à l'arc lui permet de s'imposer malgré les guenilles qu'il porte et de massacrer ses rivaux pour retrouver son trône et sa famille.

