

LES DERNIERS GARDIENS D'ATHENES



STUDIO 

LES DERNIERS GARDIENS D'ATHÈNES

un jeu utilisant le D6 System

CRÉDITS

Textes : Oliv'Vagabond, Jérémie Coget, Romuald Finet, Histrion, Cédric B. et Côme Feugereux.

Graphismes : Geoffroy Hassoun et Olivier Sanfilippo (p229)

NOTES

- Le document que vous tenez entre les mains est un jeu de rôle. Si vous ne savez pas ce qu'est le jeu de rôle, vous pouvez consulter le site de la Fédération française de jeu de rôle (www.ffjdr.org) pour découvrir ce loisir. Dans le texte qui suit, les abréviations usuelles du jeu de rôle (MJ, PJ, JdR, D...) sont utilisées.

- *Les Derniers Gardiens d'Athènes* n'est pas un ouvrage

universitaire. Il prend certes pour cadre Athènes et le monde grec au milieu du IV^e siècle avant notre ère. Mais il s'agit avant tout d'un jeu de rôle. Plus qu'une volonté de précision historique, ce qui nous a guidé ce sont des objectifs en termes de jeu et d'imaginaire.

- En l'absence de précision, les dates s'entendent en « avant notre ère ».
- Par dé (abrégé « D »), on entend toujours un dé à six faces.

MENTIONS LÉGALES

Les Néonautes - Cédric Boulard
4bis, rue Girard - 94 700 Maisons-Alfort
d6integral@gmail.com

Tous droits réservés.

Imprimé au Royaume-Uni par Lulu Entreprises Inc.
Dépôt légal : décembre 2021 – ISBN : 979-10-90599-34-5



SOMMAIRE

INTRODUCTION : PREMIERS PAS DANS L'UNIVERS DES DERNIERS GARDIENS D'ATHÈNES

« Les dieux sont morts »	10
<i>Les Derniers Gardiens d'Athènes</i> en trois points	12
Le mot de l'éditeur	13
Le jeu en un regard	13

PREMIÈRE PARTIE : LES CADRES DU JEU

I. La place des dieux dans <i>Les Derniers Gardiens d'Athènes</i>	16
De multiples dieux	16
Les territoires des dieux	23
Des dieux vieillissants	23
Les dieux et les hommes	25
II. Athènes, une cité au bord du gouffre	27
Organisation politique	27
Vie quotidienne	30
Athènes, quartier par quartier	34
III. Un monde grec en éruption	46
Vivre en Grèce au milieu du IV ^e siècle	46
De multiples tensions	56
Des cités... ..	57
... Et des hommes	79
IV. Aux confins, des terres de mystères et de dangers	100
L'empire achéménide : un ennemi endormi	100
Rome : un jeune coq fragile	100
Carthage : des desseins insaisissables	101
Hyperborée et le monde celte : une force inutile	102
L'Égypte : un géant aux pieds d'argile	103
Une Inde en pleine effervescence	103
Au-delà, jusqu'à l'au-delà... ..	103

DEUXIÈME PARTIE : LES GARDIENS D'ATHÈNES, ULTIME REMPART D'ATHÈNES

I. Un ordre ancien dévoué à Athènes	108
Une double fondation	108
Un premier éveil et l'éclipse	109
Le retour	109
L'âge d'or	109
Des temps incertains	110



II. L'organisation de l'ordre des Gardiens d'Athènes	111
Fonctionnement	111
Vie quotidienne d'un Gardien	111
III. Devenir un Gardien d'Athènes	112
Les trois portes	112
Les Sept marches	112
Les marches secrètes	113
IV. La secte des Ouranides, ennemie mortelle	113
Origines	113
Organisation	114
Actions	114
Pouvoirs divins des Ouranides	114
V. Monstres et créatures mythologiques	115

TROISIÈME PARTIE : LES RÈGLES DU JEU

I. Créer un personnage pour <i>Les Derniers Gardiens d'Athènes</i>	128
Fiches de personnages	128
Éléments d'identité	128
Choix de l'archétype	131
Choix des compétences	135
Les valeurs secondaires d'un personnage	137
II. Mécanismes essentiels	146
Règle d'or	146
Réaliser un test	146
De multiples options	150
III. Mouvements et déplacements	157
Se déplacer	157
Utiliser des montures, des chars ou des navires	160
Règles de poursuite	162
Acquérir des montures et des engins	162
Modifier ses engins	164
Gestion des vents	165
IV. Faire face à l'adversité	166
Combattre	166
De multiples dégâts	173
Soins et réparations	176
Armes et protections	177
V. Règles spécifiques pour <i>Les Derniers Gardiens d'Athènes</i>	179
Quand les dieux entrent en scène	179
La réputation au sein des <i>Derniers Gardiens d'Athènes</i>	184
Effectuer une grande traversée	184
Gestion des contacts et des relations	187
VI. Gagner en expérience	189
Les fondamentaux	189
De nombreuses possibilités	190



QUATRIÈME PARTIE : JOUER DANS LE MONDE DES GARDIENS D'ATHÈNES

I. Premier scénario : La Chute de Tartare	194
II. Deuxième scénario : Du sang sur le marbre	206
III. Troisième scénario : Ekpipton	224
IV. Conseils de mise en scène	234
V. Synopsis pour <i>Les Derniers Gardiens d'Athènes</i>	236
VI. Tables de création rapide d'aventures	240

ANNEXES

Tables d'équipements	243
Fiches de personnage	247
Index	251
Licence OGL	253



INTRODUCTION
PREMIERS PAS
DANS L'UNIVERS
DES DERNIERS
GARDIENS D'ATHÈNES



« LES DIEUX SONT MORTS »

« Tu es sûr que c'est ici ? demanda Poulytion avec une voix faible.

– Mais bien sûr, fais-moi confiance, tonna Androclès en montant une pente de l'Acropole.

– Mais ces Gardiens... Tu es sûr qu'ils existent ?

– Aussi sûr que toi tu existes. J'ai entendu mon père en parler avec un de ses meilleurs amis et lui dire qu'ils se réunissaient sous le temple d'Athéna.

– Ce sont des rumeurs, ces histoires de Gardiens...

– Non, ils existent vraiment. Mais je suis sûr qu'ils n'ont aucun pouvoir. Il suffit de voir mon père... Ils doivent se réunir entre eux pour se costumer et s'amuser. Mais si on les intègre, ça nous ferait de belles relations pour notre avenir. Tiens, regarde, c'est ici ».

Vigoureusement, Androclès coinça une barre à mine contre une lourde dalle de marbre ornée de l'effigie d'Athéna, qui barrait un passage à flanc de falaise. Il s'arc-bouta dessus de toutes ses forces pour se ménager un passage. Poulytion eut un mouvement de recul.

« Allez, viens. Demain, on part pour deux ans d'éphébie. Ce soir on a bien le droit d'une petite transgression », argumenta Androclès.

À regret, soupirant et après avoir jeté un dernier regard à la lune, Poulytion suivit son ami. Il tremblait de peur et sa torche jetait des lueurs fragiles sur les murs du souterrain qui s'enfonçait dans les profondeurs.

« C'est un sacrilège. Une profanation. Nous ne devrions pas nous introduire ainsi sous les fondations du temple d'Athéna, chuchota-t-il.

– Athéna est une vierge frigide, railla Androclès.

– Chut, supplia Poulytion.

– Quoi ? Qu'est-ce que je vais risquer ? Mon grand-père



était avec Alcibiade quand ils ont arraché les verges aux statues d'Hermès.

– Oui et ils ont failli finir exilés à vie par l'*ecclesia*.

– Affaires humaines... Les dieux, en tout cas, sont restés muets face à ces impiétés.

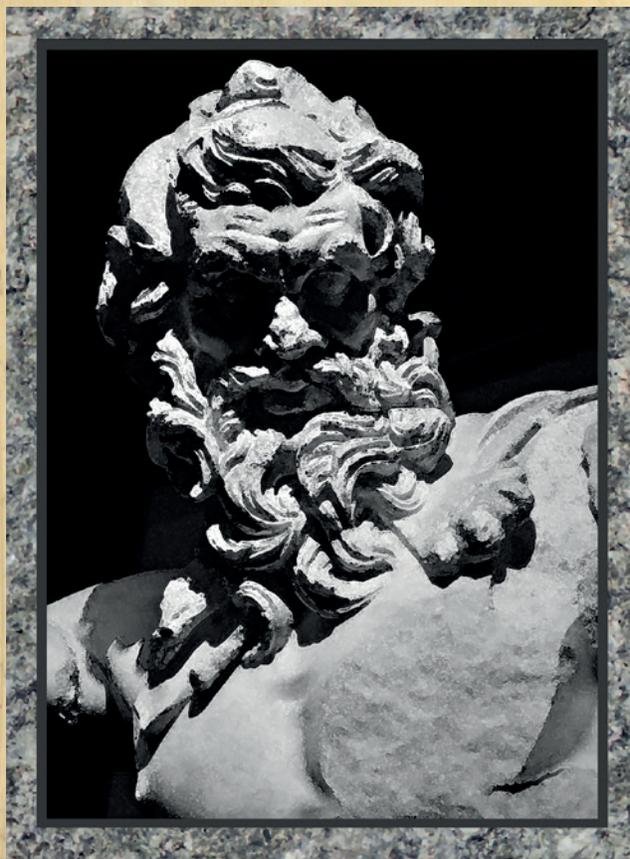
– Hermès est un dieu inoffensif. D'autres auraient pu exercer de terribles vengeances.

– Parce que tu crois que si je dis du mal d'Apollon, il va faire tomber la peste sur moi ? » ricana le jeune homme.

Poulytion n'eut pas le temps de répondre qu'Androclès fut pris d'une violente quinte de toux.

« Tu... Tu vois... glapit Poulytion.

– Ce n'est rien. C'est juste l'humidité. Les dieux sont morts, si tant est qu'ils n'aient jamais existé. Parce que, toi, tu as déjà vu un dieu ? Assisté à un de leurs prodiges ? Tu as déjà rencontré un Minotaure ou un grifon ? Je n'ai peur de personne ! Pas même de Poséidon l'ébranleur de terre ».



Soudain, les deux jeunes gens chutèrent, comme si leurs pas s'étaient dérobes sous eux. Ou comme si la Terre avait légèrement tremblé. Ils dévalèrent violemment une pente souterraine et s'écrasèrent contre des rochers.

« Je... Je n'arrive plus à bouger... souffla Androclès.

– Regarde, là-bas. Une lueur. Non, deux lueurs. Comme deux grands yeux qui nous observent dans le noir, frissonna Poulytion.

– Sommes... Sommes-nous morts ou vivants ? gémit son ami.

– Vous êtes morts, répondit une voix caverneuse. Avez-vous de quoi payer votre obole pour franchir le seuil de mon royaume ou dois-je vous rejeter dans le Tartare ? »



LES DERNIERS GARDIENS D'ATHÈNES EN TROIS POINTS

Le cadre de l'univers de jeu des *Derniers Gardiens d'Athènes* est celui de la cité d'Athènes et du monde grec en général au milieu du IV^e siècle avant notre ère, une époque de périls et de dangers. Cependant, il ne s'agit pas d'un jeu historique. Trois caractéristiques font des *Derniers Gardiens d'Athènes* un jeu particulier.

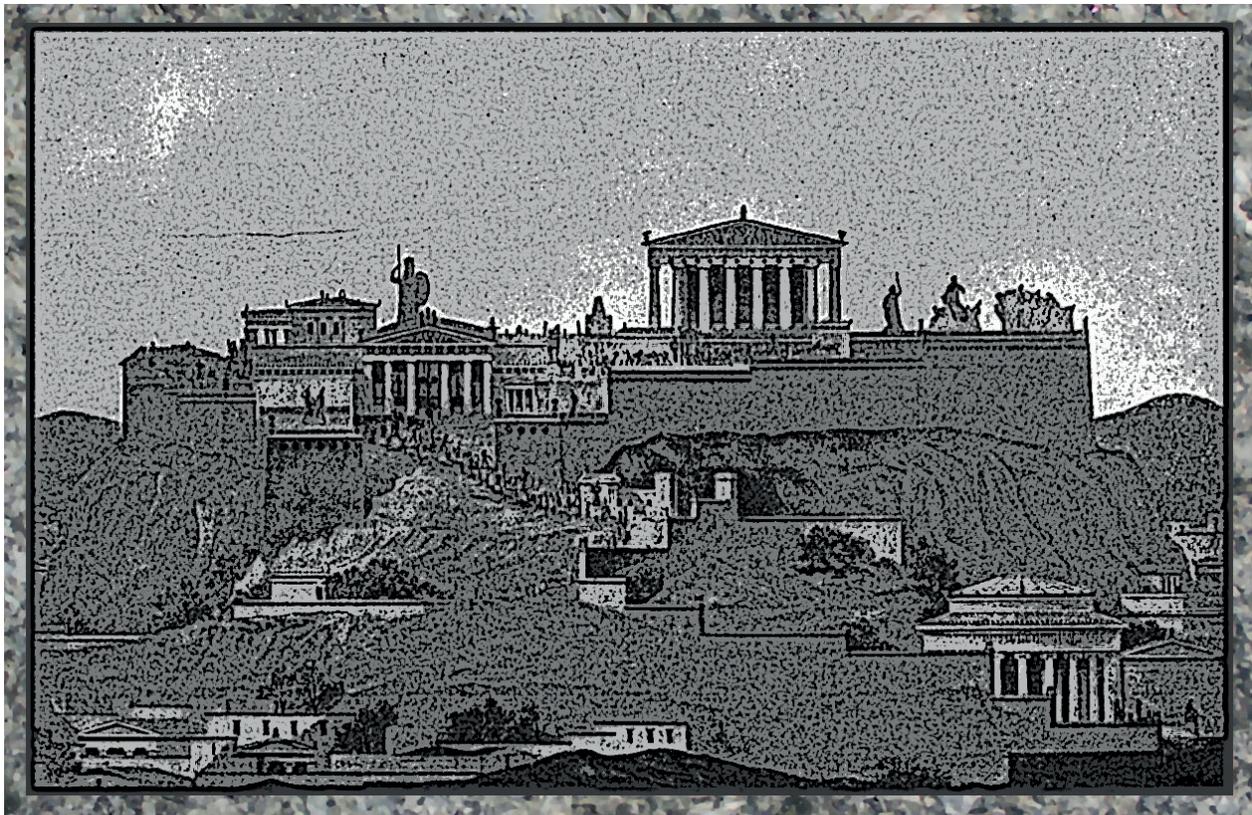
1- Athènes est protégée par un ordre secret : les Gardiens

Lors de la fondation d'Athènes, un ordre secret a été créé : les Gardiens. Cet ordre s'est fixé pour mission de protéger la cité d'Athènes, par tous les moyens possibles, et de l'aider à devenir la plus éminente cité de tout le

monde grec. Il s'est acquitté de cette tâche avec succès durant plus de six siècles, lui assurant prestige, gloire et puissance. Mais l'ordre des Gardiens est aujourd'hui à bout de souffle. Ses finances comme ses réseaux se sont affaiblis avec le temps et il peine à faire face aux nouveaux dangers qui pèsent sur Athènes, notamment la montée en puissance des Thébains et, surtout, des Macédoniens.

2- Les Gardiens disposent de dons divins

Les Gardiens sont recrutés parmi la fine fleur de la jeunesse athénienne. Lors de leur initiation, ils participent à une cérémonie au sein d'un temple d'Athènes de leur choix. À l'issue de cette cérémonie, le nouveau Gardien devient le protégé d'un dieu, qui lui permet d'accéder à des pouvoirs qui le hissent au-dessus du commun des mortels. Mais les dieux ont des exigences. Ces dons ne peuvent être utilisés que dans certaines conditions, sous peine d'une sentence divine fatale.



3- Il existe des formes de magie occulte

En outre, les PJ ne sont pas les seuls à disposer de capacités spéciales. Dans l'univers des Gardiens d'Athènes, il existe des formes de magie occulte : pouvoirs, monstres, malédictions... Le proverbe le prétend : « il n'existe pas de fumée sans feu ». Les mythes grecs doivent donc avoir quelques fondements...

Cette magie reste cependant réservée à quelques initiés et elle s'exerce toujours de manière cachée, dérobée, hors des regards des profanes.

LE MOT DE L'ÉDITEUR

Les Derniers Gardiens d'Athènes est un jeu de rôle qui se destine à un public « averti ».

Les Derniers Gardiens d'Athènes s'assume comme un jeu à missions. La plupart de nos titres précédents (*Tecumah Gulch*, *D6 Galaxies*...) présentaient des univers ouverts et souvent une approche « bac à sable », offrant aux joueurs une grande latitude en termes d'initiatives. Ici, les personnages sont au service d'un ordre qui les mandate pour remplir des objectifs particuliers. Leur liberté d'action reste grande, mais il leur faudra accepter d'obéir aux ordres.

Bien évidemment, si les Gardiens sont au service d'Athènes, cela ne veut pas dire qu'Athènes est une cité particulièrement juste. On y compte de nombreux esclaves et les femmes sont privées de droits politiques. Les Gardiens n'œuvrent pas pour le bien. Ils sont au service d'une puissance, dont les intérêts sont parfois défendus de manière violente.

Les Derniers Gardiens d'Athènes reprend les règles du *D6 System*. Elles y sont cependant évidemment adaptées. Elles incluent notamment des éléments permettant de simuler rapidement la magie et les dons divins, de mettre en scène des traits héroïques chez les personnages ou, par exemple, de gérer les relations avec les PNJ hors ou au sein de l'ordre des Gardiens.

Enfin, précisons que *Les Derniers Gardiens d'Athènes* fait partie d'une nouvelle collection, « Feu ! » Cette collection accueille des jeux *standalone* motorisés par le système D6. Les ouvrages publiés sous le label « Feu ! » sont conçus pour être rapidement jouables. Vous y

trouverez notamment à chaque fois trois scénarios et des synopsis. En outre, nous vous y donnons également tous les outils et conseils nécessaires pour créer vos propres aventures dans l'univers présenté. Enfin, bien évidemment, les ouvrages de la collection « Feu ! » ne comportent aucun secret caché. Tout ce qu'il faut savoir pour comprendre les ressorts de l'univers de jeu y est écrit.

LE JEU EN UN REGARD



PREMIÈRE

PARTIE

LES CADRES

DU JEU



I. LA PLACE DES DIEUX DANS LES DERNIERS GARDIENS D'ATHÈNES

De multiples dieux

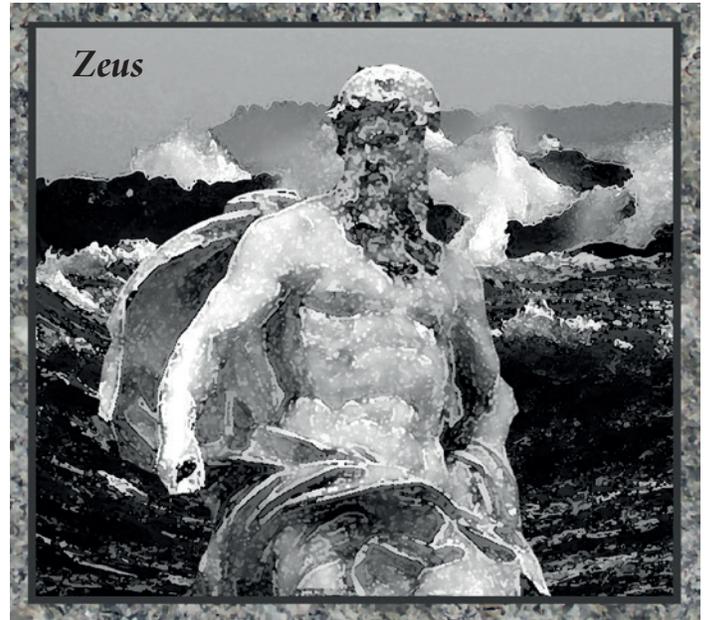
Les croyances des Grecs sont loin des religions du Livre. Selon les cités, certains dieux existent et d'autres pas. Selon les cités, ils peuvent être dotés de certains attributs ou pas. Leurs épiclèses (aspects) sont également multiples et variables. On doit donc garder à l'esprit que la présentation qui suit vise surtout à vous donner des éléments concrets et pratiques de jeu. Elle ne prétend en rien être exhaustive ou rendre compte de la totalité et de la diversité des pratiques religieuses des Grecs du milieu du IV^e siècle avant notre ère.

Les dieux grecs susceptibles d'intervenir dans une aventure des *Derniers Gardiens d'Athènes* peuvent être classés en quatre catégories : les Ouranides, les Cronides, les Olympiens et les dieux orientaux.

Les éléments qui suivent s'appuient sur les fondements de la mythologie grecque. Mais nous avons pris le parti de l'interpréter chaque fois que cela nous paraissait pouvoir enrichir le jeu.

Les Ouranides

Aux commencements étaient les Ouranides. Quand la Terre a-t-elle été créée ? Comment ? Les premiers dieux ont-ils bâti le monde ? Ou sont-ils eux-mêmes ce monde ? Chaos a-t-il engendré les premiers dieux ? L'ont-ils combattu ? Chaos est-il toujours vivant ? Ces questions, les Grecs ont tenté d'y apporter de multiples réponses. Pour les initiés, notamment les Gardiens, elles n'ont pas de sens. Elles renvoient en effet à une ère où le temps lui-même n'existe pas, où la réalité est multiple et sans cesse changeante, où les lois de la physique ne s'appliquent pas, où les dieux et la matière sont mêlés, formant un cosmos commun. Quelques personnes



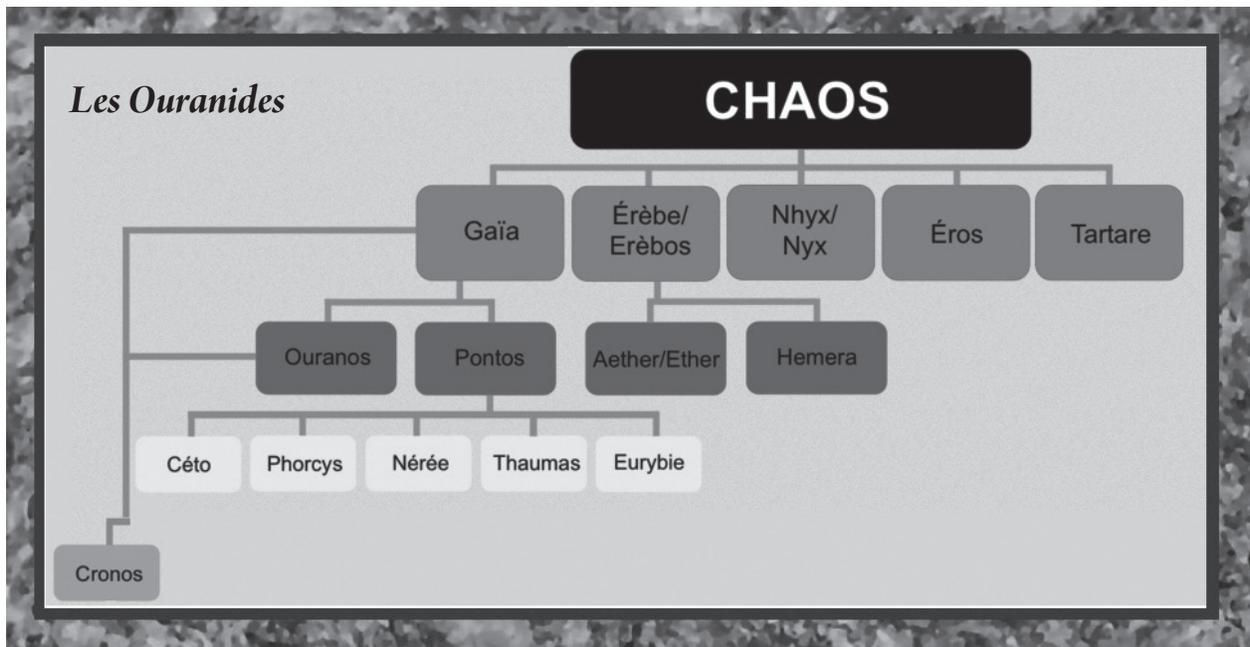
aspirent cependant à trouver un jour des réponses. Ces ermites, lancés dans une forme de quête spirituelle extrême, espèrent y parvenir par la méditation et le voyage dans les contrées les plus reculées.

Au-delà de ces spéculations métaphysiques, les Grecs reconnaissent l'existence d'une première génération de dieux, les Ouranides. Ces Ouranides, malgré leurs différences, voire leurs oppositions, possèdent des traits communs. D'abord, ils n'ont pas forme humaine. Ils s'incarnent dans de multiples éléments naturels : une portion de ciel, une étendue d'ombre, l'écume sur les flots... Bien sûr, ces dieux aux dimensions gigantesques occupent tout l'espace visible d'un humain quand ils apparaissent à lui. Érèbe, par exemple, n'apparaît pas dans l'ombre d'une personne, mais dans toutes les ombres visibles. Pontos n'apparaît pas dans l'écume d'une vague ou d'une ligne de vague, mais dans l'écume de toutes les vagues jusqu'à l'horizon.

En raison de cette apparence non humanoïde, les Ouranides ne s'expriment pas par des sons vocaux. Leurs voix résonnent dans l'esprit de ceux à qui ils s'adressent, dans leur langue maternelle. Il s'agit toujours de voix fortes, qui provoquent l'effroi. Celui qui l'entend comprend immédiatement quel dieu s'adresse à lui.

Au-delà de ces aspects physiques, que peut-on dire du caractère des Ouranides ? Ces dieux sont essentiellement égocentriques, jaloux et paranoïaques. Ils détestent par principe leurs descendants, les Cronides comme les Olympiens, qui les ont déçus, ainsi que les





humains, considérés comme des créatures inférieures gênantes, agaçantes et qui ne leur reconnaissent par leur légitimité. Avec le temps, l'énergie divine des Ouranides s'est très largement amenuisée. Cette situation, loin de les inciter à la sagesse, les rend encore plus sombres et plus amers. Les faits ne peuvent pas leur donner tort. N'ont-ils pas été trahis tour à tour par tous leurs enfants et tous leurs serviteurs : Cronos, les Hécatonchires, les Cyclopes, comme les Titans ?

Les listes de dieux données dans les pages qui suivent ne sont pas exhaustives. Nous les limitons volontairement aux figures les plus intéressantes en termes de jeu.

Les principaux Ouranides sont les suivants :

- **Ouranos** : c'est le dieu des nuées. Il apparaît dans des masses nuageuses grises et lourdes ou dans les tempêtes. Sa voix est caverneuse et tonnante. Ouranos peut faire pleuvoir et a déjà tenté d'exterminer l'humanité en provoquant un déluge. Sa position lui permet d'avoir une connaissance étendue des affaires du monde. Ainsi, bien qu'il n'ait pas de titre officiel, il est considéré comme le chef des Ouranides. Ses principaux ennemis sont Cronos et Zeus. Leurs affrontements célestes provoquent parfois d'immenses tempêtes.
- **Gaïa** : la déesse de la Terre est à la fois la mère et l'amante d'Ouranos. Elle fait parfois preuve de faiblesse

envers les humains. Mais sa compassion ne dure jamais longtemps. Elle s'estime toujours trahie par ceux auxquels elle voulait démontrer de la compassion et sa fureur est alors d'autant plus forte, s'exprimant par des séismes redoutables.

- **Hydros** : dieu des eaux profondes, il aime les courants tumultueux.
- **Pontos** : frère d'Ouranos, il est le dieu des flots. Il apparaît dans la mer grise et lourde. Il peut faire se lever des mers hachées et meurtrières. Œuvrant parfois avec Ouranos, lors de terribles tempêtes, il peut aussi provoquer des raz-de-marée ravageurs, avec l'aide de Gaïa.
- **Ouréea** : le dieu des montagnes profondes peut provoquer avalanches et tremblements de terre.
- **Nyx** : la déesse de la nuit aime se lover dans les cauchemars les plus effrayants, quand elle ne les suscite pas directement. Aux humains éveillés la nuit, elle cherche à provoquer la peur du noir.
- **Tartare** : le dieu des châtiments est le plus terrible des Ouranides. D'une grande perversité, Tartare aime et crée la souffrance sous toutes les formes, physiques comme mentales.
- **Érèbe** : dieu des ténèbres, il est le frère et l'amant de Nyx, dont il partage les pouvoirs et les caractéristiques.
- **Éther** : ce dieu du souffle brûlant prend corps dans les vents chauds venus du Sud, mais aussi dans la sécheresse.



- **Héméra** : déesse du crépuscule, elle fait durer ce temps d'hésitation : est-ce le jour ? est-ce la nuit ? Elle aime plus généralement provoquer toutes les formes d'incertitudes.
- **Géras** : déesse de la décrépitude, elle participe à toutes les formes de vieillissement et de péremption.

Gardez bien à l'esprit que les dieux de l'Antiquité sont loin d'être des dieux d'amour et d'harmonie...

Nyx



Les Cronides

Cronos est le premier des douze enfants d'Ouranos ayant forme humaine. À ce titre, il inaugure tout à la fois une nouvelle génération et une rupture dans les affaires divines.

Fidèle à son caractère ombrageux et paranoïaque, Oura-

nos décida d'enfermer ses enfants dans les entrailles de la Terre/Gaïa. Émue, Gaïa donna secrètement à Cronos une faucille en silex. Quand, le soir tombant, Ouranos s'allongea sur Gaïa pour s'unir à elle, Cronos prit la faucille et émascula son père. Hurlant, Ouranos fuit dans le ciel. Le temps qu'il revienne, Cronos avait libéré ses frères et sœurs et retourné tout à la fois les Hécatonchires, les Cyclopes et les Titans contre leur ancien maître. Le rapport des forces était désormais en sa faveur et les Ouranides, vaincus après une guerre féroce, durent fuir au-delà de l'éther. Gaïa elle-même, honteuse, rejeta son fils désormais maudit.

« Dieu aux pensées fourbes », dieu « à l'esprit retors », Cronos règne par la peur et la violence. Sachant qu'un père doit craindre ses fils, il n'hésite pas à les dévorer. Afin de le servir, il a fait créer par son frère Japet les premiers humains. Ils vivent de manière fruste, dans la crainte permanente de leurs maîtres divins et soumis à des travaux pénibles et sans fin.

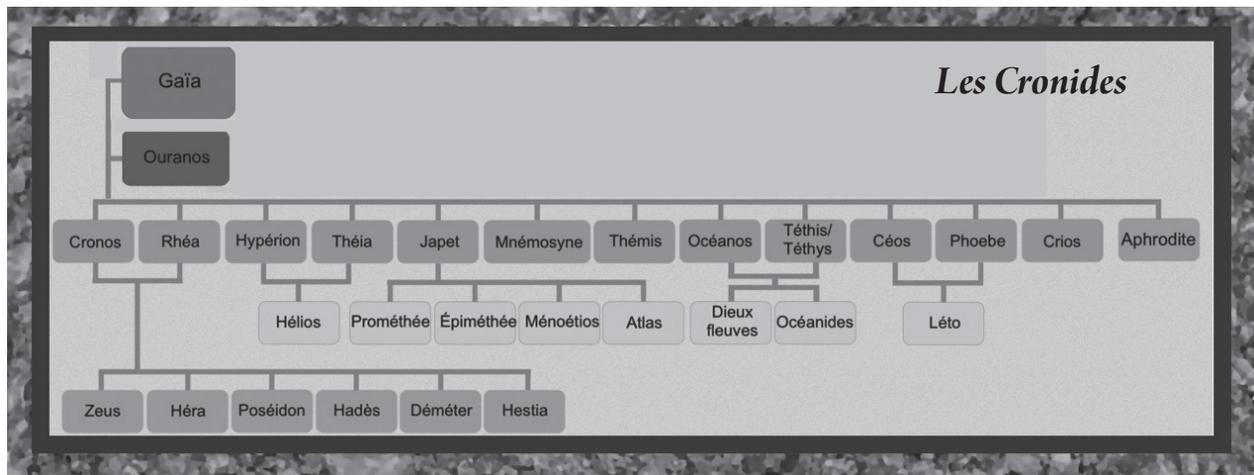
Si les Cronides ont eu le dessus sur les Ouranides, ils sont aujourd'hui plus faibles que leurs aînés et ils interviennent moins dans les affaires humaines. Mais attention à ne pas les négliger pour autant.

Si les Ouranides ont rejoint l'éther, les Cronides, eux, ont été bannis dans le Tartare. Ils ne peuvent en sortir que sous une forme astrale, leur corps physique y restant prisonnier. C'est donc comme des spectres que les Cronides apparaissent aux yeux des humains, des spectres gigantesques, aux contours mouvants et obscurs.

Les Cronides n'aiment pas les humains. Ils sont emplis de haine et d'amertume. Parfois, cependant, ils peuvent traiter avec les hommes, s'ils sentent que cela peut nuire aux Olympiens. Ceux qui interviennent le plus souvent dans le monde des humains sont les suivants :

- **Cronos** : ombrageux, colérique et tonnant, Cronos est le dieu du pouvoir souverain. Il ourdit sans cesse des plans machiavéliques. Leurs échecs récurrents ne font que renforcer son amertume.
- **Japet** : Japet est un Titan assimilé à la force et à la puissance. Il se laisse facilement duper et il est sous la coupe de Cronos, envers qui il fait preuve d'une totale dévotion.
- **Hypérion** : c'est le dieu du brasier solaire. Arrogant et prétentieux, il se plaît à frapper de ses rayons et de sa chaleur simplement pour prouver sa puissance.





• **Crios** : c'est le plus faible, mais aussi le plus malicieux et le plus ingénieux des Titans. Hélas, ses bons conseils sont rarement écoutés par Cronos, qui estime que son intelligence est sans pareille.

• **Céos** : alors que Crios est assimilé à la malice, Céos est le Titan du savoir et de la connaissance. Hélas pour lui, cette sagesse le rend d'autant plus dépressif. Il sait que les Cronides ne parviendront jamais à quitter le Tartare et que leur pouvoir va continuer à s'affaiblir, jusqu'à disparaître. Dans ces conditions, à quoi bon vivre ?

• **Phébé** : si Hypérion est le dieu du soleil vif et mordant, Phébé est celle de la lueur incertaine, des ombres douces et des illusions.

• **Thétys et Océan** : la première est la déesse de la fécondité marine. Elle peut se montrer aimante et hospitalière. Océan est un dieu marin. Lors de la lutte des Cronides contre les Olympiens, Thétys et Océan ne se sont pas engagés, restant cantonnés dans leur domaine maritime. Zeus leur a donc accordé une grâce : ils n'ont pas été bannis dans le Tartare, mais dans les profondeurs marines. Ils gardent un peu de pouvoir, mais ne pèsent que peu face à Poséidon.

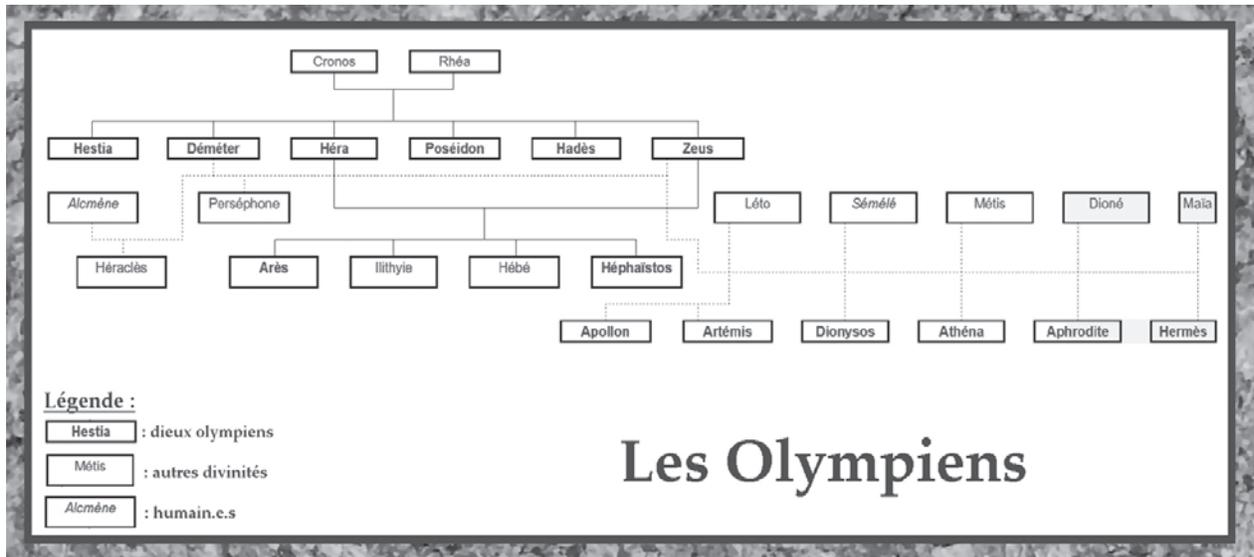
Les Olympiens

Parvenu au pouvoir par la ruse et la violence, Cronos fut déchu par la ruse et la violence. Redoutant de vivre ce qu'il avait lui-même imposé à son géniteur, Cronos dévore tous ses enfants. Tous sauf un, Zeus, auquel Gaïa substitue une pierre emmaillotée. Zeus est caché en Crète, où il grandit. Parvenu à sa maturité, il entreprend de renverser Cronos. Pour cela, il rallie ses sœurs, les

cyclopes, les géants et les Hécatonchires. Surtout, avec l'aide de Métis, il réussit à faire boire une boisson émétique à Cronos, qui régurgite les frères de Zeus.

Japet





Dès lors, Zeus établit un nouvel ordre cosmique. S'il n'est pas exempt de défaut, se montrant colérique, orgueilleux et possessif, Zeus a su mettre en place une organisation pérenne, déléguant à ses frères Hadès et Poséidon la gestion des royaumes souterrain et marin. Surtout, pour éviter d'être à son tour piégé et renversé, il absorbe Métis, qui lui confère la prescience. Désormais, il connaît par avance toute attaque ou tout complot dont il pourrait faire l'objet. Il est assuré de ne pas être renversé.

Les humains, créés par les Ouranides, avaient tous disparu, par abandon, mauvais traitements, ou victimes collatérales des conflits divins. Pour tromper leur ennui, Zeus chargea Prométhée de créer une nouvelle race humaine.

Les Olympiens sont loin d'être des dieux d'amour et de compassion. Ils se battent régulièrement, se jalouent, cherchent parfois à se nuire ou se tromper. S'ils ne sont pas hostiles aux humains, ils n'hésitent pas, pour satisfaire leurs appétits, à les violer ou les mystifier.

Les présentations des dieux sont volontairement très succinctes. N'hésitez pas à les compléter par vos propres lectures, si le sujet vous intéresse.

Les principaux olympiens sont les suivants :

- **Aphrodite** : sœur de Zeus, Aphrodite naît de la mer fécondée par le sexe d'Ouranos que Cronos a tranché. Déesse de la séduction, d'une beauté irradiante, elle est l'épouse du plus laid des dieux, Héphaïstos, et la ma-

tresse d'Arès. Elle se plaît à séduire et tromper les humains ou les aider à séduire et tromper.

- **Apollon** : dieu solaire autant que lunaire, il a de multiples domaines de prédilection : musique (instruments à cordes), archerie, prophétie, guérison et maladie. Il peut ainsi faire tomber la peste sur des cités ennemies. Fils de Zeus, il lui désobéit souvent. Durant la guerre de Troie, il s'oppose violemment à Athéna.

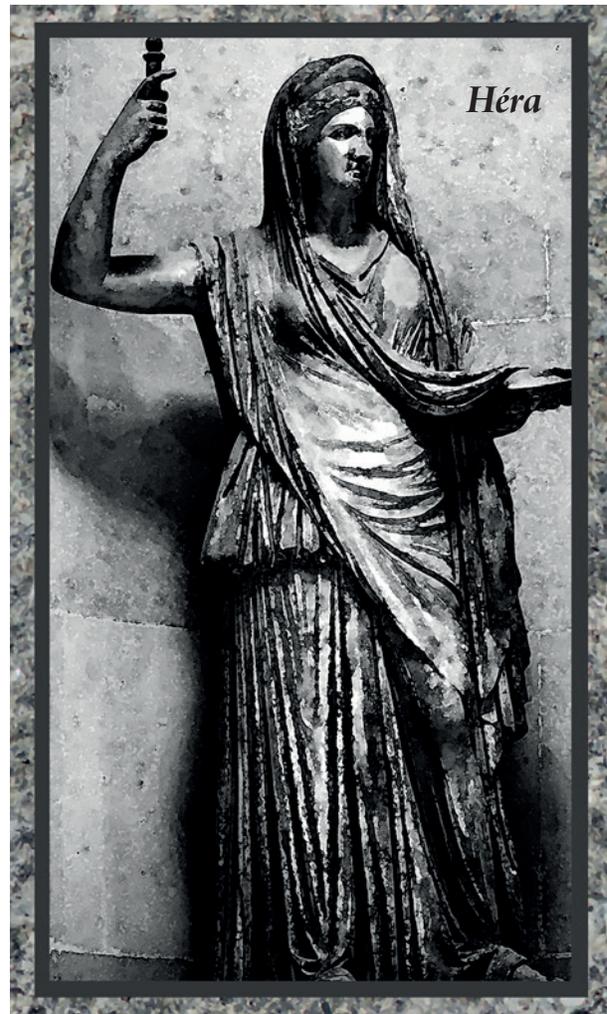
- **Arès** : dieu de la guerre violente, il se déplace souvent avec ses acolytes, des demi-dieux brutaux : Discorde, Crainte et Terreur. Fils de Zeus, il s'oppose souvent à Athéna, qu'il jalouse. Malgré sa force, la déesse a déjà réussi à le faire tomber à terre.

- **Artémis** : elle est la jumelle d'Apollon, avec qui elle entretient des rapports ambigus, entre amour et haine. Déesse de la chasse et de la nature sauvage, elle se mêle peu aux affaires des Olympiens, préfère la solitude, voire la compagnie – platonique – des humains.

- **Athéna** : fille de Zeus et de Métis, elle est la déesse de la raison, de la prudence, de la stratégie militaire et de la sagesse. Athéna, avec Aphrodite et Héra, est l'une des trois déesses dont la querelle provoque la guerre de Troie. Elle joue un rôle actif dans l'Iliade, dans laquelle elle assiste les Achéens, et dans l'Odyssée, où elle conseille régulièrement Ulysse. Au-delà même d'Athènes, Athéna intervient très régulièrement dans les affaires humaines. Autant que de besoin, elle n'hésite pas à manipuler son père, qui l'adore, pour qu'il intervienne en la faveur de ses protégés.



- **Déméter** : déesse de la fertilité, tant chez les humains que les animaux ou les végétaux. Zeus, son frère, lui témoigne d'un profond respect.
- **Dionysos** : fils de Zeus et d'une humaine, il est le dieu de la folie et de la dysharmonie sous toutes ses formes. Imprévisible, il peut beaucoup donner et beaucoup prendre.
- **Hadès** : frère de Poséidon et de Zeus, il règne sur les souterrains et les Enfers. Cette position lui convient très bien. Il ne cherche pas à se mêler des affaires humaines.
- **Héphaïstos** : dieu du feu, de la forge et des métaux, il est très laid, car, à la suite d'une dispute, Héra le projeta sur Terre, l'estropiant à jamais. Il réussit pourtant à se marier avec Aphrodite. Pour autant, afin d'éviter les moqueries sur son physique et sur la relation entre sa femme et Arès, il reste généralement seul dans sa forge, dans les profondeurs de l'Olympe.
- **Héra** : déesse du mariage, des femmes et de la naissance, elle est l'épouse et la sœur de Zeus. Elle est jalouse, à juste titre compte tenu du nombre des aventures de Zeus, y compris avec des humaines. Ses colères contre son époux sont récurrentes et souvent violentes. Pour se faire pardonner de ses infidélités, Zeus est souvent prêt à rendre service à sa femme et aux humains qu'elle protège. Héra est la seule qui puisse vraiment contre-balancer l'influence d'Athéna sur le roi de l'Olympe.
- **Hermès** : dieu du mouvement, des voleurs, du commerce et des voyageurs, il est aussi le messager des dieux. Par ailleurs, son père, Zeus, l'a chargé de transporter les âmes jusqu'au royaume d'Hadès. De par ses déplacements perpétuels, il n'est que peu présent dans l'Olympe, où son influence est réduite.



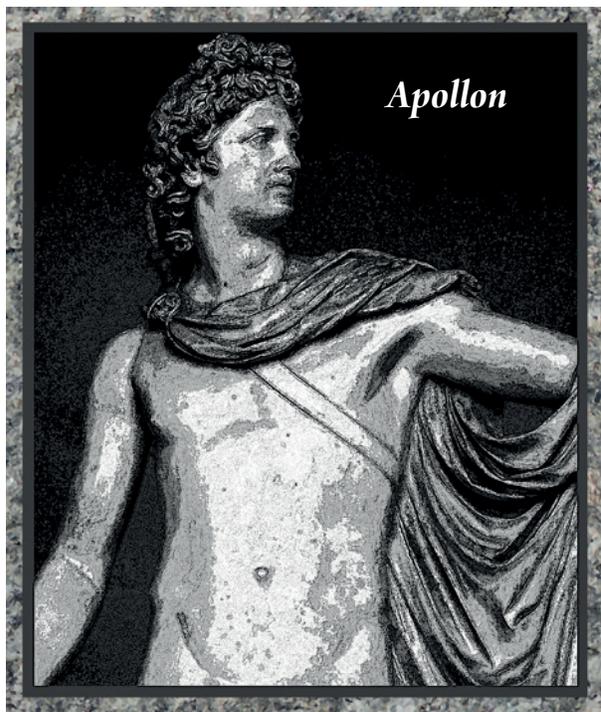
- **Poséidon** : dieu de la mer et des chevaux, il est jaloux de son frère Zeus, estimant qu'il aurait été tout aussi légitime que lui à prendre le trône des dieux. Amer et colérique, il est peu apprécié, mais beaucoup craint, y compris par ses pairs.
- **Zeus** : Zeus sait qu'il n'a plus à craindre pour son hégémonie, depuis qu'il a avalé Métis. Mais il n'en est pas moins d'humeur souvent sombre pour deux raisons. D'abord, il sait que le pouvoir des dieux s'éteint peu à peu. En outre, il se fatigue beaucoup à régler les querelles et les différends des Olympiens, lesquels sont toujours prompts à critiquer ses jugements.

Comme vous le constatez, les Olympiens sont loin de former un groupe homogène et uni. C'est seulement lorsqu'ils sont attaqués qu'ils retrouvent un semblant de solidarité.



Quelles postures des Olympiens face à Athènes ?

- **Aphrodite** : elle est plutôt favorable à cette cité où les mœurs sont globalement plus libres que dans le reste du monde grec.
- **Apollon** : il apprécie Athènes, qui l'honore d'un temple et qui est la capitale artistique du monde grec. Mais son opposition à sa sœur Athéna peut le mener à des actions contre la cité de l'Attique.
- **Arès** : cette même jalousie, mais également sa sympathie pour Sparte, font d'Arès un dieu peu favorable à Athènes.
- **Artémis et Déméter** : ces deux déesses apprécient Athènes, une cité qui possède de vastes forêts et de grandes zones agricoles.
- **Athéna** : de tous les Olympiens, elle est la plus favorable à Athènes, cité qui s'est dévouée à elle.
- **Dionysos** : il apprécie la jeunesse dorée d'Athènes, laquelle s'est régulièrement trouvée plongée dans des scandales dionysiens. Mais la fidélité est une valeur qu'il ignore...
- **Hadès** : Athènes ne l'intéresse pas plus que l'ensemble du monde humain.
- **Héphaïstos** : comptant de nombreux partisans dans le quartier du Céramique et un temple lui étant dédié sur l'Acropole, il a un a priori favorable envers Athènes.
- **Héra** : elle n'aime guère l'ambiance athénienne. Pire encore, elle jalouse la bienveillance de son époux envers Athéna.
- **Hermès** : cité commerciale, Athènes peut compter sur les faveurs d'Hermès.
- **Poséidon** : la cité l'a outragé à sa fondation. Mais il apprécie ses visées maritimes. Il se montre donc partagé envers Athènes.
- **Zeus** : Zeus apprécie Athènes, modèle de puissance, et Athéna l'incite généralement à aider la cité de l'Attique. Mais quand les Athéniens se montrent trop prétentieux et arrogants, il les remet généralement à leur place.



Dieux orientaux et dieux celtiques

Les dieux grecs ne sont pas les seuls autour de la Méditerranée. Il faut aussi signaler l'existence d'autres lignées, qui peuvent interférer avec les affaires humaines, et notamment avec celles des PJ.

Les dieux égyptiens n'ont pratiquement plus aucun pouvoir. Leur fluide divin s'est tari. S'ils parvenaient à s'unir, ils pourraient peut-être jouer un rôle ponctuel sur le territoire égyptien. Mais ce ne serait que de manière limitée.

Les dieux orientaux, comme Cybèle, qui a des adeptes en Grèce, pourraient revendiquer une certaine puissance. Mais il s'agit de dieux qui se complaisent dans des cultes à mystères, réservés à une poignée d'initiés. Le faible nombre de leurs fidèles les confine donc à un rôle très réduit dans les affaires du monde. Il est en de même, dans une moindre mesure, pour les dieux carthaginois.

Les dieux celtiques, honorés par les peuples vivants au nord de la Grèce, sont jeunes et pleins de vie. Mais leur puissance est très limitée par rapport à celle des Olympiens. Ils peuvent éventuellement jouer un rôle dans une intrigue, mais secondaire.



Les dieux orientaux et les dieux celtiques seront, a priori, peu impliqués dans les aventures des PJ. Mais leur intervention, à défaut d'avoir un impact réel, peut permettre de donner une couleur particulière à un scénario.

Les territoires des dieux

Jamais un humain ne pourra pénétrer vivant dans les territoires des dieux. Mais il peut être important d'en connaître quelques aspects, car ils peuvent influencer sur les relations entre les dieux et, par rebonds, sur les intrigues auxquelles vos joueurs participent.

L'Olympe

L'Olympe est la résidence des Olympiens. Eux seuls peuvent y accéder, et cela par une simple pensée. L'Olympe est sans lien aucun avec le mont Olympe, en Thessalie. L'Olympe n'a pas de forme achevée. Son architecture et son urbanisme évoluent sans cesse, par la seule volonté d'un dieu. Si chaque dieu y possède son foyer, l'Olympe accueille aussi, en son centre, un amphithéâtre où les Olympiens se réunissent quand ils doivent tenir conseil.

Le Tartare

Le Tartare se trouve au point le plus bas du monde souterrain. Son entrée est une porte de fer au seuil de bronze. Elle est gardée par une divinité monstrueuse, Campé. Le désert accueille les ennemis de Zeus, notamment les Cronides, mais aussi ceux qui ont commis des fautes dépassant toutes les limites de la morale. Ils y expient leurs fautes, y subissant simultanément toutes les formes de torture physique et psychologique. Personne ne peut entrer ou sortir du Tartare sans l'autorisation expresse de Zeus.

Le royaume des morts

Situé sous terre, gardé par Hadès et, une partie de l'année, par sa femme Perséphone, le royaume des morts accueille les âmes des défunts. Elles y sont jugées et, selon les cas, rejoindront les Champs Élysées, le pré de

l'Asphodèle, les champs du châtement ou, dans le pire des cas, le Tartare.

Les Enfers sont séparés du royaume des vivants par plusieurs fleuves, notamment le Styx et l'Achéron. Charon, le passeur, est chargé d'assurer la traversée des âmes. Si le Styx peut accorder l'immortalité (Achille y fut trempé), l'Achéron, profond et noir, est un fleuve de douleur, dont les eaux sont empoisonnées.

Sauf cas particulier (citons Héraclès, Orphée, Ulysse ou Énée), on ne peut quitter le royaume des morts.

Des dieux vieillissants

Les dieux grecs, tels qu'ils nous sont connus par les mythes, existent réellement dans l'univers des *Derniers Gardiens d'Athènes*. Mais, contrairement aux récits classiques en la matière, ils sont affectés par une forme de vieillissement qui leur fait perdre peu à peu leurs pouvoirs et leurs capacités d'intervention dans les affaires humaines. Ainsi, leurs rapports avec les humains se distendent peu à peu.

Les repères historiques et les périodes citées ci-dessous ne correspondent pas aux catégories utilisées aujourd'hui par les historiens. Elles ne forment que le cadre du jeu.

Avant l'apparition des humains

Durant cette période, seuls les Ouranides existent en tant que dieux. Ils règnent sur les humains à la tête de vastes chefferies, imposant leur volonté par la brutalité.

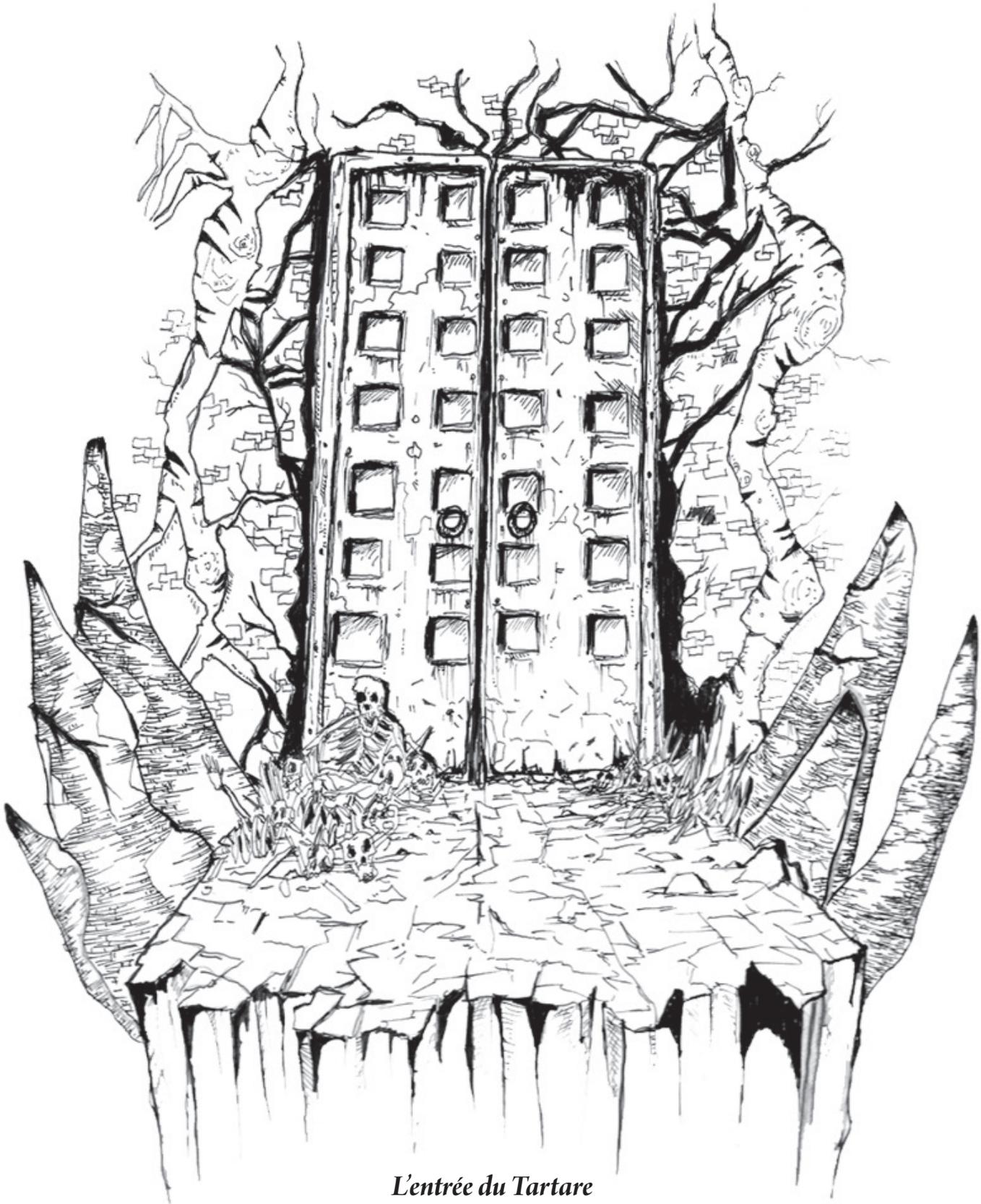
Préhistoire (jusqu'à -5000)

Les Cronides ont pris le pouvoir. Mais les combats avec les Ouranides restent fréquents et engendrent de terribles catastrophes naturelles, notamment un déluge qui marquera les mémoires.

Néolithique (-5000 à -2600)

Les Olympiens font leur apparition. Les dieux et les hommes, selon leur fidélité, s'opposent dans une guerre qui voit finalement triompher les Olympiens menés par Zeus. Les Cronides ne sont pas tués, mais expul-





L'entrée du Tartare



sés au-delà du Tartare. Les hommes tournent le dos à Ouranos qui ne fait l'objet d'aucun culte dans aucune cité grecque, comme la plupart des siens. Athènes, qui, la première, a choisi le camp des Olympiens noue avec cette génération de dieux un lien particulier.

Âge du bronze (-2600 à -2000)

Durant l'âge du bronze, les Olympiens vivent principalement sur Terre. Ils y exercent une forme d'autorité politique, mais assez lointaine, car les affaires humaines ne les intéressent qu'assez peu. Les Olympiens sont alors au sommet de leur puissance.

Âge minoen (-2000 à -1500)

Le foyer de civilisation se trouve en Crète, notamment autour du vaste palais du roi Minos et de son célèbre labyrinthe.

Les dieux se retirent dans l'Olympe, afin de vivre loin du bruit des humains. Ces créatures primitives les intriguent cependant et les dieux viennent régulièrement se mêler des affaires terrestres – quand ils ne cherchent pas à séduire tel jeune homme ou telle jeune femme. C'est durant cette période que se déroule l'essentiel des mythes grecs.

Âge mycénien (-1500 à -1100)

Les dieux sont moins présents, mais ils se mêlent encore aux affaires humaines, notamment durant la guerre de Troie qui a lieu vers 1200. Cependant, leurs interventions sont désormais indirectes et cachées. Les dieux n'apparaissent plus que rarement aux humains.

Âges obscurs (-1100 à -800)

Les dieux ne fréquentent plus les humains. Leurs sociétés en crise les ennuiant.

Époque archaïque (-800 à -500)

Les dieux reviennent vers les humains qui élèvent de nouvelles cités et de nouveaux temples. Ils interviennent parfois dans leurs affaires et répondent parfois



à leurs prières. Mais leurs forces sont déclinantes et leurs capacités d'intervention sont très amoindries.

Époque classique (-500 à -323)

Dorénavant, seuls des initiés, comme les Gardiens d'Athènes ou des membres de la secte des Ouranides, peuvent communiquer avec les dieux et recevoir leurs bienfaits. Le jeu se déroule sur la période -362 à -350.

Époque hellénistique (après -323)

Viellissant, les Olympiens ne quittent plus l'Olympe. Ils y attendent leur heure dernière, fatalistes, ombrageux et maugréant, se désintéressant totalement des remous du monde. Leur pouvoir n'a plus aucun effet sur les humains et les affaires terrestres.

Les dieux et les hommes

Dans les Derniers Gardiens d'Athènes, les dieux sont une réalité incontournable. Préférant vivre dans leurs territoires réservés, vieilliss et fatigués, ils ne s'engagent plus que de manière éparse dans les affaires humaines. Mais leurs interventions peuvent changer le destin d'un homme comme d'une cité. En tout état de cause, il est



probable que vos PJ auront à faire aux dieux, de manière directe ou indirecte, à une ou plusieurs reprises lors d'une aventure.

Des rencontres multiples, mais codifiées

Les Ouranides apparaissent aux hommes sous forme d'éléments naturels. Les Cronides le font sous la forme de spectres cyclopéens. Quant aux Olympiens, ils prennent la forme d'humains ou d'animaux de grande taille et à la beauté stupéfiante.

Cette diversité des modalités d'apparition ne doit pas cacher certains éléments communs. D'abord, un dieu apparaît toujours seul, jamais avec d'autres pairs. En outre, il n'apparaît jamais qu'à un humain à la fois. Si cet humain se trouve avec d'autres personnes autour de lui, tous voient le phénomène naturel ou la créature, mais seul lui ressent qu'il s'agit d'un dieu. Enfin, l'apparition d'un dieu n'est jamais équivoque. Sans qu'elle ne puisse expliquer pourquoi ni comment, la personne qui voit le dieu sait qu'il s'agit d'un dieu, sans hésitation possible.

Des interventions indirectes nombreuses

Pendant leurs pouvoirs, les dieux interviennent de moins en moins souvent en personne et de plus en plus souvent de manière indirecte.

Les dieux peuvent ainsi charger un animal d'un pouvoir ou décupler certaines de ses capacités. Le temps des monstres (hydres, griffons, sphinx, Minotaures...) arpentant les terres humaines est passé. Il peut arriver d'en croiser un, dans une région isolée et reculée, mais leur présence n'est plus que résiduelle.

De même, les dieux peuvent déposer une part de leur pouvoir dans un objet. Mais, là encore, l'ère des artefacts surpuissants (épée de Damoclès, arc de Pâris, armure d'Achille, égide d'Athéna...) est révolue. Les capacités de ces objets divins sont désormais relativement limitées. Mais il reste relativement courant d'en trouver. Cependant, seuls les initiés savent réellement les reconnaître.

Dans ces cas plus rares, les dieux peuvent enfin intervenir auprès des hommes par le biais de phénomènes naturels. Leur violence est plus ou moins importante selon les cas. Mais, le plus souvent, un séisme, une éruption volcanique, un raz-de-marée, une tempête inattendue



qui éclate dans un ciel d'azur, une avalanche massive ou une sécheresse, qui se prolonge au-delà du raisonnable, sont liés aux dieux.

Des intérêts et des fidélités chaotiques

Sur qui les PJ peuvent-ils compter dans leurs entreprises ? La réponse est simple, sur personne. Aucun dieu ne leur sera éternellement fidèle, y compris ceux auxquels ils ont pu se dévouer. Les PJ devraient toujours se trouver dans l'incertitude, voire l'anxiété, à l'égard des dieux.

Par principe, les Ouranides détestent tous les humains. Mais cette motivation peut les amener à favoriser certains d'entre eux, si cela peut permettre d'en impacter négativement un plus grand nombre. Athènes étant une des cités les plus puissantes de l'époque, elle est l'une des plus haïes par les Ouranides. Mais si, ponctuellement, aider un Athénien peut faire du tort à une partie



de l'humanité, un Ouranide n'hésitera pas.

Du côté des Cronides, la haine porte principalement contre les Olympiens. Les alliances avec des humains sont donc toujours possibles. Une personne peut espérer s'attacher le soutien d'un Cronide si elle parvient à le convaincre qu'elle s'apprête à œuvrer contre les intérêts olympiens.

Les Olympiens sont globalement favorables aux humains et à Athènes. Mais Athéna elle-même peut soutenir un humain contre Athènes, si cela sert ses intérêts de manière ponctuelle. De nombreux dieux disposant de sanctuaires à Athènes sont dans le même cas. Les autres peuvent parfois éprouver des formes de jalousies temporaires dont des ennemis peuvent se servir.

Bien évidemment, on gardera à l'esprit que les dieux n'agissent que rarement par pure générosité. Tout don appelle un contre-don. Tout service rendu par un dieu devra être payé, sous une forme ou sous une autre.

Enfin, il ne faut pas oublier que les dieux ne sont pas des humains. Leur comportement et leurs motivations peuvent donc parfois échapper à l'entendement des mortels. Et un dieu ne se sentira jamais tenu de se justifier ou de s'en expliquer.

Cette section ne présente que des éléments de contexte. Les règles liées aux relations entre les hommes et les dieux sont en pp. 179 et suiv.

Pourquoi un dieu aiderait-il un humain ? Trois raisons sont à avancer. D'abord, les dieux défendent des domaines. Si des humains peuvent les aider à les préserver, ils leur donneront leur soutien. Ainsi, Artémis soutiendra un homme qui œuvre à la défense de la nature sauvage, Poséidon sera favorable à des marins parce qu'ils développent les activités maritimes, et donc le poids géopolitique de la mer face à la terre. Au-delà, les dieux sont régulièrement en lutte les uns contre les autres. Les humains peuvent être utilisés comme pions dans leurs opérations. Après se plaira à apporter ses faveurs à des zélotes combattants des partisans d'Athéna, par exemple. Enfin, plus un dieu possède de partisans, plus il peut freiner le processus de vieillissement qu'il subit. Hélas pour les dieux mineurs, leur faible puissance fait qu'ils n'ont que peu à offrir et donc peu de partisans potentiels. Mais peu ne veut pas dire rien.

II. ATHÈNES, UNE CITÉ AU BORD DU GOUFFRE

Lorsqu'un voyageur met le pied à Athènes après une longue traversée, il ne débarque pas dans une cité quelconque parmi les 750 polis grecques environ qui parsèment le monde méditerranéen. Trois éléments la distinguent. Tout d'abord, Athènes est l'une des plus grandes cités connues par son étendue. Seule Sparte peut rivaliser avec elle quant à la taille de son territoire. Par ailleurs, Athènes est auréolée d'une gloire et d'une renommée qui la placent loin de ses rivales. Enfin, dans un monde essentiellement rural, Athènes fait partie des rares cités pour lesquelles la majeure partie de la population est urbaine.

En 362, Athènes ne domine plus le monde grec comme au siècle précédent. Mais elle fait encore partie des cités les plus puissantes de la Méditerranée et elle attire toujours artistes et savants de tout le monde grec. Qui sait si, avec quelques leaders déterminés, elle ne pourrait pas à nouveau imposer sa puissance à ses voisins et reprendre l'hégémonie ?

Organisation politique

En 362, le régime démocratique de la cité est l'héritier d'une longue tradition. Les premières réformes démocratiques sont en effet mises en place dès le début du VI^e siècle. Le cœur du système politique est l'ecclesia, l'assemblée des citoyens. Elle se réunit au moins une fois par mois, plus en cas de crise, sur la colline de la Pnyx. Les citoyens assemblés y votent les lois, les impôts, la guerre ou la paix. C'est une démocratie directe. Chaque citoyen peut prendre la parole, proposer une loi ou un amendement.



I. UN ORDRE ANCIEN DÉVOUÉ À ATHÈNES

En grande partie, l'histoire d'Athènes et celle de l'ordre se recourent. Tous deux connaissent les mêmes périodes de puissance et de déclin. Les Derniers Gardiens d'Athènes se déroule entre 350 et 340, durant l'agonie de la démocratie athénienne. En effet, la bataille de Chéronée, qui a lieu en 338, voit la victoire de Philippe II de Macédoine et la fin de la liberté et de l'indépendance des cités grecques.

Une double fondation

Vers - 5000, Cécrops, chef de guerre redoutable, achève de soumettre les tribus de l'Attique. Après sa dernière campagne, il décide de fonder une nouvelle cité qui sera sa capitale. Il prend alors le parti de la dédier aux nouveaux dieux qui lui semblent représenter l'avenir. C'est dans ce but qu'il organise un concours dont les finalistes sont Athéna et Poséidon. Athéna promet l'olivier, source de richesse. Poséidon promet la puissance maritime. Les hommes choisissent majoritairement ce dernier. Les femmes, elles, sont favorables à la déesse. Étant plus nombreuses, elles l'emportent. Furieux, le dieu maritime envoie un monstre ravager la jeune cité. À peine née et fraîchement baptisée Athènes, la cité est donc mise en péril par la querelle divine. Pour la sauver, Cécrops crée un ordre qui ne compte au départ que six membres, lui compris, l'ordre des Gardiens d'Athènes. Accessoirement, il décide d'exclure les femmes de la vie politique, les jugeant responsables du désastre. Mais, bien sûr, il était hors de question, après avoir fâché Poséidon, d'outrager Athéna en revenant en arrière sur la décision qui avait été prise de lui dédier la cité.

Dans la succession des rois athéniens, on ne peut, bien sûr, oublier de mentionner Égée et son fils, Thésée. Le premier reprend le trône d'Athènes dont son père avait été chassé, grâce à une tromperie d'Athéna qui dupe l'armée occupant la cité. Néanmoins, c'est une cité affaiblie qu'il récupère et celle-ci doit accepter le chantage de Minos, roi de Crète : livrer sept garçons et sept filles

tous les neuf ans pour nourrir le Minotaure, faute de quoi la puissante flotte crétoise raserait l'Attique. Thésée relève le gant. Avec l'aide d'Ariane, fille de Minos, et de son fil, il entre dans le labyrinthe, tue le monstre et ressort du dédale. De retour, il déclenche la mort de son père en oubliant de changer les voiles de son bateau, comme cela était convenu ; Égée pense que son fils a été dévoré par le Minotaure et se jette dans la mer à laquelle il donne son nom. Devenu roi, Thésée purge l'Attique des monstres et des brigands qui y rôdent. Selon certains auteurs Thésée, qui se remarie avec Phèdre, serait parti en exil sur l'île de Skyros, en plein cœur de la mer Égée, à la fin de sa vie. Vers -1200, il découvre l'existence de l'ordre des Gardiens et décide de le relancer, d'augmenter ses effectifs et lui alloue des moyens.



Si une personne y trouvait des signes tangibles de la dépouille de Thésée et les ramenait à Athènes, nul doute qu'il rassemblerait derrière lui une large part de l'opinion. Et peut-être trouverait-il dans le tombeau quelque artefact de valeur.



Un premier éveil et l'éclipse

Les Olympiens seront toujours favorables aux Athéniens qui, les premiers, ont pris le risque de les rejoindre face aux Ouranides. Même Poséidon, une fois son amertume ravalée, saura les soutenir. Cela explique qu'Athènes soit l'une des cités les plus prospères de l'époque mycénienne et qu'elle est la seule grande cité de Grèce continentale qui ne soit pas pillée lors des invasions du XII^e siècle.

Cependant, l'ordre des Gardiens traverse alors une période de crise pour deux raisons. D'abord, il doit faire face au début de la prise de recul des dieux d'avec les humains. En outre, c'est au même moment que l'Atlantide disparaît dans les flots. Or, comme Platon l'explique dans son *Critias* et son *Timée*, les destins des deux cités étaient liés. Après avoir longtemps commercé et échangé, les cités entrèrent en guerre. Alors que l'armée athénienne faisait le siège de l'Atlantide, un immense raz-de-marée associé à des tremblements de terre ravagea les deux armées. À l'issue de ce ravage, orchestré par Poséidon, Athènes avait perdu le gros de ses hommes et son principal partenaire économique.

Si cette légende est bien réelle et si Athènes a affronté les Atlantes, peut-être existe-t-il quelque part dans la cité de vieilles archives qui indiquent l'emplacement de l'île engloutie.

La cité athénienne connaît alors une période de crise. Dernier roi légendaire d'Athènes, Codros eut de nombreux fils avec lesquels il mena la colonisation de la région ionienne (Éphèse, Milet...). Codros aurait appris par un oracle que la guerre qui opposait les Ioniens, dont il faisait partie, aux Doriens serait gagnée par le peuple qui y perdrait son roi. Il décida alors de se jeter seul au milieu de la mêlée, en sacrifice. Sa dépouille, prise par l'ennemi, ne fut jamais retrouvée. Or, le roi portait dans son dernier combat un glaive et une armure dotés de pouvoirs par les dieux. De quoi exciter bien des convoitises actuelles.

Les références historiques ne sont pas une finalité, mais un outil de mise en scène. Les Derniers Gardiens d'Athènes lorgne du côté du péplum plus que vers celui de l'encyclopédie savante.

Le retour

À partir du VIII^e siècle, Athènes revient sur le devant de la scène. La cité connaît une période de croissance économique et commerciale. Elle surpasse ses rivales comme Sparte, Corinthe ou Thèbes. Dracon la dote de lois solides et Solon pose les bases d'une organisation démocratique.

Une crise grave, mais brève, affecte l'ordre entre 520 et 510. L'ordre se divise entre partisans des Hipparques et de la tyrannie et partisans de Clisthène et de la démocratie. Une purge violente met fin au schisme : les démocrates l'emportent dans le fer et dans le sang.

L'âge d'or

Reconstruit sur de nouvelles bases, recrutant des membres empreints d'idéalisme et de dévouement, l'ordre se remet rapidement sur pieds. Il soutient ainsi Athènes qui atteint au V^e siècle son apogée et domine un important empire maritime. Grâce aux Gardiens, la campagne punitive prévue par Darius, le roi des Perses, en 492 échoue. Son immense flotte, menée par son gendre Mardonios, est coulée lors d'une terrible tempête au large du mont Athos. Douze ans plus tard, l'ordre réussit un coup identique contre la flotte de Xerxès devant l'Artémision (480). Des milliers de Perses se noient suite à une tempête qui dure trois jours.

Si dans ces deux cas, c'est le soutien de Poséidon qui sauva Athènes, cette dernière put compter en 425 sur l'aide d'Arès. Seule l'intervention du dieu de la guerre permet de comprendre la défaite historique et inédite d'une phalange d'hoplites spartiates à Sphactérie en 425. Pour la première fois ils sont vaincus, qui plus est par des troupes légères.



Bénéficiant d'interventions divines récurrentes (Athéna, Hermès, Zeus...), Athènes se maintient au sommet jusqu'à sa défaite de 404. Présomptueux de ses forces, elle dut s'avouer vaincue face à la coalition menée par Sparte.

Périclès, fils caché d'Athéna

Vierge farouche, Athéna n'avait jamais, comme bien des Olympiennes et des Olympiens, succombé aux charmes des humains. Oui, mais voilà : les cœurs les plus durs peuvent un jour s'attendrir. La déesse au casque se rendait régulièrement sur l'Acropole pour échanger avec le chef des Gardiens, Xanthippe. Au fil des rencontres, Athéna finit par avoir une relation avec lui. Après coup, la déesse estime avoir été enchantée par Aphrodite qui voulut se moquer d'elle. Toujours est-il que la déesse tomba enceinte. Elle le vécut comme une terrible honte et transporta secrètement l'enfant à naître dans le ventre d'Agaristé, femme de Xanthippe et nièce de Clisthène.

Périclès fut informé très jeune de sa divine ascendance. Il se destina donc à mettre sa vie à son service. C'est dans cet objectif qu'il entraîna Athènes dans une grande politique impériale et qu'il lança les grands travaux de l'Acropole avec notamment l'érection du somptueux Parthénon et de sa statue d'Athéna en or et en ivoire. Accédant à son tour à la tête des Gardiens d'Athènes, Périclès fut quelque peu détourné de sa mission par la capiteuse Amasie (Athéna estimant, bien sûr, qu'elle était envoyée par Aphrodite, sa rivale). Surtout, il fut victime de la peste lors du siège d'Athènes durant la guerre du Péloponnèse. Un hasard ? Évidemment pas. Il faut y voir l'action de l'insidieux Silène, sur la demande d'Ouranos, son père qui le féconda suite à un viol.

Pour autant, rien ne peut laisser penser que la cité avance vers un déclin inéluctable. Les opportunités du temps sont nombreuses et, bien menée, Athènes pourrait retrouver le premier plan, profitant de l'instabilité et des forces rivales qui peuvent se neutraliser et constituer d'utiles alliés.



Périclès

Des temps incertains (360-352)

Les dieux vieillissent et sont plus distants. L'ordre des Gardiens peine de plus en plus à s'assurer de leur soutien. Or, la période est délicate. Thèbes et Sparte, rivale millénaire, restent puissantes. L'Empire perse est solide et représente toujours une menace. Au nord, l'éveil de la Macédoine annonce des temps nouveaux. Mais rares sont les Athéniens qui, comme Démosthène, présentent le danger et sont prêts à se lever pour y faire face.



II. L'ORGANISATION DE L'ORDRE DES GARDIENS D'ATHÈNES

On compte théoriquement cent vingt Gardiens au sein de l'ordre. Ce nombre idéal correspond à la volonté, affichée lors des réformes de Clisthène, de représenter chacun des cent dix dèmes d'Athènes et les principales colonies. Mais cela n'est qu'un modèle. Certains dèmes comptent plusieurs Gardiens ; d'autres aucun. L'ordre tient en effet avant tout à s'assurer de recruter des membres dignes de lui. En outre, quand un Gardien meurt, le temps de formation et d'initiation d'un nouveau Gardien est particulièrement long et incertain. Au final, il est rare que l'Ordre comptât plus de cent Gardiens à un moment donné de son histoire.

Après la défaite d'Athènes contre Sparte, consécutive à la guerre du Péloponnèse, l'ordre est entré dans une crise profonde. Il peine à trouver des recrues qui semblent mériter de l'intégrer, qui l'acceptent et à qui un dieu accorde un don divin. Ainsi, l'ordre ne compte plus aujourd'hui que quarante-trois Gardiens de plein droit, dont beaucoup sont âgés, et quatre jeunes en cours d'initiation. Les PJ représentent donc l'avenir de l'ordre et beaucoup d'espoirs reposent sur leurs épaules.

Fonctionnement

Le fonctionnement de l'ordre se fonde sur l'organisation de la cité d'Athènes. Les trytties en constituent ainsi la base. Mises en place par Solon, une tryttie rassemble une tribu du littoral, une tribu de l'Attique et une tribu de la ville. L'objectif était de pousser au mélange des Athéniens pour constituer des solidarités au sein de ce vaste ensemble géographique. Au sein de l'ordre, les Gardiens d'une même trittyte se réunissent chaque semaine pour un entraînement suivi d'un repas, afin de favoriser leur cohésion. Dans le contexte civique de l'époque, que des hommes s'entraînent en commun au sport ou au combat n'a rien d'extraordinaire et ses sessions ont donc lieu de manière tout à fait publique.

Tous les quatre ans, l'année qui suit celle des Grandes Panathénées, au début de l'automne, avant que prendre la mer ne devienne trop périlleux, l'ordre tient une grande assemblée. Celle-ci a une double fonction. D'une part, l'assemblée détermine, selon les règles communes de la démocratie athénienne, la politique générale de l'ordre pour les quatre ans à venir. D'autre part, elle permet à chaque Gardien de rencontrer ses homologues et de savoir ainsi sur qui compter et dans quelles circonstances. Cette réunion se tient sur un îlot rocheux au nord-est de Lagoussa, au cœur du golfe de Saronique : l'îlot d'Homoeia. L'ordre y entretient un autel de l'Olympe, ce qui permet aux Gardiens de justifier leur voyage sur l'île au titre d'un pèlerinage.

En temps de crise, sur demande du maître de l'Ordre ou de la majorité des Sages, une assemblée générale peut également être convoquée.

Vie quotidienne d'un Gardien

Il n'existe aucun signe d'appartenance à l'ordre des Gardiens, ni bijou, ni tatouage ou marque corporelle particulière. De même, l'ordre ne dispose d'aucune archive écrite. Ces dispositions représentent certaines contraintes, mais assurent à l'ordre de ne laisser aucune trace matérielle de son existence et de ses activités. En cas de besoin, s'il semble nécessaire à un Gardien se faire reconnaître par un pair de manière discrète, il peut répéter quelques morceaux d'une formule rituelle de son rite d'initiation. Mais cela est très rare, car les Gardiens, pour la plupart, se connaissent tous *de visu*.

Au quotidien, rien ne distingue un Gardien d'un simple Athénien sinon, éventuellement, sa relative religiosité. Bien que cela ne soit pas une obligation, un Gardien prie en effet au moins une fois chaque jour le ou les dieux auxquels il s'est voué.

Un Gardien ne doit jamais dévoiler à qui que ce soit l'existence de l'ordre. Un tel acte serait puni de mort par ses pairs, à moins que son dieu de protecteur ne soit devenu vengeur et ne l'ait déjà châtié. Ses plus proches amis, comme sa famille, sont donc dans l'ignorance de sa double identité. Hormis la réunion annuelle des Gardiens au début de l'automne, sous couvert de pèlerinage



sur l'îlot d'Homoeia, aucune activité régulière ne pourrait le faire suspecter.

Quand deux Gardiens se croisent dans la vie publique, ils feignent de ne pas se connaître.

DEVENIR UN GARDIEN D'ATHÈNES

L'existence de l'ordre des Gardiens est secrète. Aussi, personne ne peut se proposer pour l'intégrer de son propre chef. On ne choisit pas l'ordre. C'est l'ordre qui vous choisit. L'ordre recrute généralement de jeunes gens de seize à dix-huit ans, issus des familles les plus prestigieuses de la cité. Il existe parfois des exceptions à cette règle, pour des jeunes aux capacités physiques ou intellectuelles hors normes. La plupart des recrues sont des jeunes hommes, mais parfois de jeunes femmes sont intégrées dans l'ordre.

Une phase complète de recrutement impose à l'impétrant de gravir quatre marches. Durant toutes ces étapes, et même après son recrutement, un Gardien continue à mener une vie publique et privée qui semble tout à fait normale aux yeux de son entourage. Ses activités pour l'ordre restent secrètes. À bien des égards, le fonctionnement de l'ordre et ses modalités d'entrée rappellent ceux des sectes dionysiaques, alors très populaires à Athènes.

Les trois portes

Une recrue n'est jamais abordée frontalement. Un membre de l'ordre établit un contact avec elle, sans dévoiler ses intentions réelles. Il la prend sous son aile et cherche à devenir son ami, son confident, son protecteur. Durant plus d'un an, il commence à la former et à sonder son potentiel. À l'issue de cette période, le « mentor » décide s'il convient, ou non, de pousser plus avant le processus de recrutement. Le candidat passe la première porte.

Si le jeune est jugé digne de confiance, l'ordre lui propose de l'intégrer. Le candidat entre alors dans une phase d'essai dure trois ans. Durant cette période, l'ordre ne lui révèle aucun secret important et il met régulièrement à l'épreuve ses capacités et sa fidélité, en lui donnant des petites missions à accomplir. Le jeune participe également à des fêtes rituelles régulières, qui ont essentiellement une fonction de *décorum*.

À l'issue de ces trois années, si le candidat en est jugé digne, l'ordre lui révèle qu'il existe un degré d'initiation supérieur. Pour l'atteindre, il doit jurer fidélité totale à l'ordre et accomplir un meurtre rituel. Il s'agit pour lui d'assassiner un ennemi d'Athènes qui lui est désigné.

Suite à ce meurtre, le candidat est enlevé par des membres de l'ordre, qui se font passer pour des représentants de la cité dont leur victime était membre. Ceux-ci le torturent pour lui faire avouer son crime et, surtout, le faire dénoncer l'ordre. Si le jeune craque, il est tué et son corps disparaît. S'il tient, il franchit la troisième porte et accède à la partie occulte de l'ordre, la Première marche.

Les Six marches

Pour la dernière étape de son initiation, le jeune choisit un temple d'Athènes. Une nuit, il y est introduit avec des Sages de l'ordre. Suite à un rite mêlant sacrifices et prières psalmodiées dans une langue inconnue, il se lie au dieu honoré dans le temple.

Il est désormais un Gardien. Au fil de son avancée au sein de l'ordre, il pourra gravir les marches, jusqu'à la sixième, officiellement la dernière. Lorsqu'il franchit chacune de ces nouvelles marches, l'initié effectue un nouveau rite initiatique qui lui permet de gagner de nouveaux dons divins (lire règles dédiées, p. 180).

Vous trouverez aux pp. 180 les règles dédiées à la gestion des pouvoirs divins des Gardiens d'Athènes.





Les marches secrètes

Les jeunes Gardiens l'ignorent, mais il existe encore trois marches au sein de l'ordre, après les six premières. Elles correspondent à l'accès à différents niveaux hiérarchiques dans l'ordre :

- *septième marche* : elle permet d'accéder au statut d'« Initié » et de participer à des réunions annuelles fixant la politique générale de l'ordre. Les Initiés ont la charge de gérer les Gardiens, de leur attribuer leurs missions, etc. ;
- *huitième marche* : en accédant à la sixième marche, le Gardien devient un « Sage ». Il participe aux réunions mensuelles de l'ordre afin de gérer les affaires courantes. Les Sages sont également chargés du recrutement des candidats ;
- *neuvième marche* : c'est le niveau occupé par le grand responsable de l'ordre. Il reste à ce stade jusqu'à sa mort. Son titre est tenu secret.

Au sein de l'ordre, certains en viennent à se demander s'il existe vraiment un dirigeant suprême. Peut-être les Sages dirigent-ils collégialement l'ordre et se sont-ils mis d'accord pour faire croire à cet hypothétique personnage.

LA SECTE DES OURANIDES, ENNEMIE MORTELLE

Bien évidemment, les Ouranides ne pouvaient pas accepter que les Olympiens règnent sans partage parmi les humains. Au départ, les Ouranides n'ont pas d'animosité particulière envers Athènes. Mais cette cité étant intimement liée à ses adversaires, elle est désormais elle-même considérée comme une ennemie. Collatéralement, les Ouranides ont rallié la cité rivale d'Athènes : Sparte.

Origines

Par deux fois, en 492 puis en 480, Athènes est sauvée de la destruction par des tempêtes qui mettent à bas la puissante flotte perse. Cette coïncidence, ajoutée à des récits de témoins de ces événements, a amené les prêtres de Sparte à supposer l'existence d'un lien entre la cité de l'Attique et les dieux. Après un patient travail de recoupements, Silanos, le plus âgé d'entre eux, a fini par découvrir l'existence de l'ordre des Gardiens d'Athènes, sans en connaître vraiment le fonctionne-



ment – ni même le nom réel. Immédiatement, il a voulu doter Sparte d'un ordre similaire. Mais ses efforts sont restés vains et il est mort dans l'échec. Ses successeurs ont relancé le projet après le cuisant échec de Sphactérie (425). Pour aboutir rapidement, ils se sont alliés avec des prêtres d'autres cités ennemies d'Athènes (Thèbes, Corinthe...) pour fonder leur propre organisation. Leurs prières aux Olympiens sont cependant restées vaines. Il fut donc décidé de se consacrer à d'autres dieux, des dieux plus anciens et plus inquiétants : les Ouranides. Ceux-ci répondirent à l'appel. Mais leur pouvoir est encore plus faible que celui des Olympiens, leur présence encore plus lointaine. En outre, leur bienveillance est moindre. Leurs interventions sont rares et souvent accompagnées de contreparties.

Organisation

La religion à Sparte a gardé des aspects archaïques qui la distinguent de ses semblables et lui a assuré un écho favorable auprès des Ouranides (survivances de cultes non anthropomorphiques, par exemple). Dans une grotte secrète sur le mont Taygète, les zélotes des Ouranides s'assemblent chaque hiver et gravent sur les parois leurs secrets : liste de membres, formules rituelles... Ils utilisent pour cela un alphabet ancien, qu'eux seuls savent déchiffrer.

Actions

Formées de membres d'origines diverses, les Ouranides ne peuvent se mettre au service d'une cité particulière. Sa seule fonction est de lutter contre Athènes. Pour cela, en temps de paix, il s'agit surtout d'identifier puis d'assassiner les Gardiens.

Pouvoirs divins des Ouranides

Les pouvoirs divins des membres de la secte des Ouranides diffèrent de ceux des Gardiens. Un zélote ne s'est voué à un dieu particulier. En prononçant une formule rituelle, il peut ainsi recevoir l'aide ponctuelle de n'im-

porte quels dieux. Mais cette aide est plus rare. En outre, elle s'accompagne généralement de contreparties.

Les pouvoirs les plus fréquemment utilisés sont les suivants :

- Ouranos : pouvoir : déclencher un orage ; contrepartie : misanthropie croissante,
- Gaïa : pouvoir : favoriser la fécondation ou la croissance ; contrepartie : sans,
- Nyx : pouvoir : obscurcir le ciel ; contrepartie : la peau devient peu à peu grise,
- Héméra : pouvoir : créer une lumière pâle ; contrepartie : la peau devient peu à peu grise,
- Éther : pouvoir : provoquer des brûlures ; contrepartie : fièvres violentes,
- Algos : pouvoir : provoquer une douleur ; contrepartie : ressent le même type de douleur, de manière atténuée,
- Neikos : pouvoir : créer un conflit entre des personnes ; contrepartie : misanthropie croissante,
- Ouréa : pouvoir : provoquer des petits séismes ; contrepartie : nausées violentes,
- Pontos : pouvoir : agiter la surface de la mer ; contrepartie : nausées violentes,
- Tartare : pouvoir : provoquer douleurs et cauchemars ; contrepartie : folie croissante.

Les règles dédiées à la gestion des pouvoirs divins des Ouranides sont les mêmes que celles des pouvoirs des PJ (lire p. 180).



MONSTRES ET CRÉATURES MYTHOLOGIQUES

Introduction

Le monde des Gardiens d'Athènes est peuplé de créatures mythologiques. Mais, à l'instar des dieux dont elles dépendent ou dont elles sont issues, leur présence et leur puissance se sont largement amenuisées lors des derniers siècles. En tant que MJ, vous ne devez donc les utiliser qu'avec parcimonie et, toujours, de manière à ce que leur manifestation échappe aux communs des mortels.

Liées aux dieux, d'une manière ou d'une autre, les créatures présentées ci-dessous ne peuvent jamais être domptées ou domestiquées. Mais on peut éventuellement s'en faire des alliées, temporairement au moins. En outre, tout comme les dieux, il n'est pas possible de les tuer. Au mieux peut-on les faire fuir ou les amener à disparaître, en attendant leur retour.

Pour plus de détails concernant les interactions entre PJ et créatures, vous pouvez vous reporter aux pp. 88 et suiv. du D6 System.

Le monde des Gardiens d'Athènes ne fourmille pas d'animaux dangereux, de grands prédateurs, d'où leur absence dans ces pages. En cas de besoin, vous pouvez cependant vous reporter aux pp. 179 et suiv. du D6 System. Vous y trouverez, notamment, ours, lions et requins.

Cerbère

Présentation : Chien gigantesque, Cerbère a la taille de plusieurs hommes adultes. Sa puissante musculature fait de lui un combattant redoutable à la force herculéenne. Il possède également trois têtes d'âges différents, mais aux crocs pareillement acérés. Sa crinière est faite de ser-

pents vivants comme la chevelure de la Gorgone et sa queue est issue du même animal. Il est perpétuellement enchaîné par une immense chaîne à l'entrée des enfers et ne peut s'en libérer.

Mythe : Fils des monstres Typhon et Échidna, il est apparenté à de nombreuses autres créatures monstrueuses de la mythologie (Orthos, l'Hydre de Lerne, le Lion de Némée et la Chimère). Il est le fidèle gardien d'Hadès qui veille sur les portes du monde souterrain. Son rôle est double : s'il empêche les morts de s'enfuir du monde ténébreux, il est également celui qui interdit aux humains de pénétrer dans le royaume du dessous. Ses trois têtes sont affamées de chair humaine et, s'il n'était pas solidement attaché, il représenterait un fléau pour l'humanité.

Il est le monstre à qui est destiné le gâteau de miel posé dans les tombes des défunts.

Malgré sa puissance et le danger qu'il représente, plusieurs héros sont arrivés à déjouer sa surveillance à force de ruse ou de puissance. Si Psyché ou Énée arrivent à le droguer avec des gâteaux empoisonnés, Orphée, lui, réussit à le charmer par ses chants et sa musique. Thésée et Pirithoos n'ont pas cette chance et Cerbère les vainc. Il faut l'arrivée d'Héraclès, venu sauver les deux imprudents, pour qu'Hadès utilise son chien comme enjeu d'un défi. Héraclès maîtrise la bête à mains nues et l'emmène hors du monde des ténèbres. Malheureusement, le commanditaire de ce travail, Eurysthée, est horrifié par la vue du monstre et Héraclès le reconduit à sa garde éternelle du monde des morts.

Sa place dans le monde des Gardiens d'Athènes : Au cap Ténare, cap situé au sud de la péninsule du Magne et point le plus méridional de la Grèce continentale, se dressent plusieurs temples. Ils ont été bâtis par les Spartiates qui y voient une porte d'entrée vers les enfers. Quand la mer n'est pas trop violente, il est possible d'entendre comme une étrange plainte venant des entrailles des falaises. Un homme courageux ou imprudent qui en entreprendrait la descente trouverait assez facilement une faille naturelle menant à un réseau de grottes forgées en des temps immémoriaux. En se plongeant au cœur du dédale naturel, il arriverait bien vite dans une immense salle remplie de serpents appelés les gardiens de l'enfer. S'il n'est pas réduit à faire demi-tour, il pourra pousser plus avant et atteindra bientôt une



porte gigantesque dont émane la plainte entendue depuis l'extérieur. Que l'homme inconscient du danger ne s'en approche pas trop, car, couché dans un recoin obscur, un animal, mi-chien, mi-démon, pourrait relever ses trois têtes et abrégé une existence bien trop aventureuse...

Rumeurs : La femme de Tukaphos, démarque (mairie d'un quartier) à Athènes, vient de mourir. Détruit par le chagrin, ce dernier s'est retiré de la vie publique et se laisse aller. Son dème (quartier) périclité et ses nombreux opposants politiques commencent à demander sa destitution pure et simple. Plusieurs de ses alliés politiques et de ses supports financiers voient d'un très mauvais œil la perte d'une personnalité dans laquelle ils avaient fondé de gros espoirs et parfois investi d'importantes sommes. Jusqu'à présent, personne n'a pu persuader Tukaphos de remonter la pente et la situation semble perdue jusqu'à ce qu'un jeune citoyen, Kanès, fraîchement revenu de son service militaire, ambitieux et bien au fait de la politique locale, propose de récupérer la femme de Tukaphos. Selon lui, une petite équipe d'hommes pourrait s'aventurer en Hadès et la récupérer. Un tel exploit permettrait de relancer la popularité de Tukaphos et, qui sait, de le faire atteindre le poste de stratège de la cité. Les Gardiens le surveillent du coin de l'œil. Vont-ils l'aider, pour gagner un allié puissant ? Ou vaut-il mieux contrarier ce concurrent potentiel ?

Valeurs de jeu :

AGI : 5D (Acrobatie : 6D ; Esquive : 10D ; Lutte : 10D ; Saut : 6D)

COORD : 3D

VIG : 5D (Puissance : 10D ; Résistance : 10D)

SAV : 1D

PER : 2D (Camouflage : 5D ; Pister : 7D ; Rechercher : 6D)

CHA : 2D (Courage : 8D ; Intimidation : 10D ; Volonté : 8D)

Point de Mouvement : 12 – Valeur d'esquive : 35 – Dégâts naturels : 5D – Seuils de blessure : 10

Dés de Kairos : 3 – Points de Personnage : 5 – Points de Réputation : n.a.

Lien divin : Hadès

Capacités spéciales : Outre une triple attaque de ses trois têtes bénéficiant d'un bonus de +2D au toucher et aux dégâts, sa salive est empoisonnée. Toute personne

qui est blessée par ses crocs doit passer un test de Résistance d'un ND de 25 sous peine de subir les dégâts liés au poison. Ses coups de griffes infligent 1D de dégât supplémentaires.

Les Érinyes

Présentation : Les Érinyes sont souvent représentées comme de très belles jeunes filles portant d'immenses ailes, dont les cheveux sont faits de serpents et dont les yeux laissent couler un flot de sang ininterrompu. Elles portent des fouets et des torches pour terrifier les coupables.

Mythe : Dans la mythologie grecque, les Érinyes sont les divinités persécutrices par excellence. Elles sont nées de Gaïa et du sang d'Ouranos. On en décompte au minimum trois : Tisiphone (« la vengeance »), Mégère (« la haine ») et Alecto (« l'implacable »).

Les Érinyes sont la personnification de la justice implacable. Elles ont comme tâche de pourchasser et punir les coupables dans leur vie terrestre et, s'ils décèdent, dans le monde souterrain.

Pour elles, il n'y a ni circonstances atténuantes, ni pardon, ni offrande, ni dévotion qui tiennent. Elles punissent toujours, quoiqu'il arrive. Elles n'ont pas d'action physique et ne font que tourmenter le coupable jusqu'à ce que sa raison l'abandonne, qu'il soit vivant ou mort...

Le seul pardon qui leur est connu est venu de la décision d'Athéna d'innocenter Oreste, qui a tué sa propre mère pour venger son père, et qui proposa aux Érinyes de les accueillir à Athènes comme divinités protectrices en échange de leur pardon. Mais elles refusèrent, entretenant depuis un rapport ambigu et parfois pervers avec les Gardiens. Les Érinyes résident au cœur de l'enfer dans le Tartare au grand dam des dieux grecs qui ne font que supporter ces femmes pourtant d'origine divine. Contrairement aux autres divinités, elles sont craintes, détestées et fuies par les hommes.

Leur place dans le monde des Gardiens d'Athènes :

Les Érinyes sont la personnification de l'ordre social et moral grec. Parmi les crimes pour lesquelles les Érinyes interviennent, on retrouve le parjure, les homicides (en particulier contre des membres de sa propre famille)



voire le refus de l'hospitalité. Elles pourchassent qui-conque met en péril la vision des Grecs de leurs propres valeurs.

La confiance en leur justice est telle qu'il n'était pas prévu de poursuivre les coupables de tels crimes, car les Érinyes s'en chargeraient elles-mêmes. Leur méthode de punition est également révélatrice : là où des dieux n'hésiteraient pas à se salir les mains, ces créatures ne vont faire que harceler le coupable jour après jour, nuit après nuit, jusqu'à ce qu'il perde la raison et qu'il se punisse donc lui-même. Le message est clair : la culpabilité ressentie et l'impossibilité de vivre avec elle sont les deux principales punitions pour tout Grec déviant. Le seul endroit qui leur soit consacré se trouve en Arcadie à une journée de marche au nord du temple d'Athéna Léa de la cité de Tégée. La rumeur veut qu'un coupable puisse y défendre sa cause.

Rumeurs : Une connaissance des personnages, le dramaturge Gracyle, un Athénien de haut rang membre de l'ordre, les fait appeler à son chevet. Depuis un mois environ, il est assailli quotidiennement par une vision horrible qui l'épuise et lui fait petit à petit perdre le sens commun. Chaque nuit, il se retrouve nez à nez avec trois superbes femmes éclairées par des torches. Rapidement, il entend claquer un fouet et leur véritable nature se révèle, celle de monstres aux cheveux reptiles et au regard baigné de sang. Une rapide enquête permet de situer la date des premières visions quelques jours après une altercation entre Gracyle et un autre artiste, Lénorque. Visiblement, le différend portait sur certains revenus liés à une pièce dont l'idée et les arrangements étaient de Lénorque, mais qui fut publiée sous le nom unique de Gracyle. Lénorque était venu réclamer les honoraires promis par Gracyle, mais celui-ci avait feint de ne pas savoir de quoi il s'agissait. Sans un sou, Lénorque ne put rembourser un usurier et n'a pas survécu à une bastonnade pour l'exemple.

Peu avant de mourir, Lénorque a maudit Gracyle pour son parjure. Depuis lors, Gracyle est poursuivi par les Érinyes invoquées par Lénorque et qui cherchent à punir sa duplicité meurtrière.

Sa seule échappatoire est de se rendre en Arcadie et d'essayer de plaider sa cause, ce qui est loin d'être gagné surtout que les Érinyes ne vont pas cesser leurs attaques. Les personnages vont devoir s'occuper autant du voyage que de préserver la santé mentale de leur ami. Tout en

préparant une défense capable de faire changer d'avis les plus inflexibles des justicières.

Valeurs de jeu :

AGI : 2D (Discrétion : 6D ; Esquive : 8D)

COORD : 2D

VIG : 2D (Résistance : 8D)

SAV : 3D

PER : 3D (Camouflage : 5D ; Pister : 7D ; Rechercher : 10D)

CHA : 6D (Intimidation : 10D ; Volonté : 8D)

Point de Mouvement : 10 – Valeur d'esquive : 27 – Dégâts naturels : 1D – Seuils de blessure : 8

Dés de Kairos : 3 – Points de Personnage : 5 – Points de Réputation : n.a.

Lien divin : Athéna

Capacités spéciales : Les Érinyes sont capables de provoquer un sentiment de culpabilité incontrôlable à toute personne qui les croise. Quel que soit son crime, si marginal soit-il, il se retrouve paralysé de peur. Si la présence de la créature perdure, la victime perd petit à petit la raison [-1 en SAV pour chaque échec face à une attaque d'une valeur de 2D. La perte dure plusieurs mois].

Si elles pourchassent une personne en particulier, elles lui apparaissent une fois par nuit durant le premier mois, puis deux fois le second mois et ainsi de suite jusqu'à la folie complète de l'individu.

Les Gorgones

Physique : Dans les mythes, les Gorgones sont dépeintes comme étant de jeunes femmes possédant des ailes d'or et des mains de bronze. Des serpents sont enroulés autour de leur tête et leur ceinture. Pour effrayer, elles peuvent s'enlaidir et, par exemple, révéler des défenses de sangliers.

Mythe : Les Gorgones sont au nombre de trois : Méduse (« Celle qui protège »), Euryale (« Grand domaine ») et Sthéno (« La puissante »). Ce sont les filles de divinités maritimes, Phorcys et Sétos. Seules Sthéno et Euryale reçurent le présent de l'immortalité. Elles résidaient toutes trois dans les confins sud de la Libye. Toutes trois étaient de grande beauté à tel point que les prétendants se bousculaient devant elles et que Poséidon tomba éperdument amoureux de Méduse.



Il transporta celle-ci jusqu'à un temple d'Athéna et posséda Méduse sur l'autel. La déesse fut outrée de l'offense et punit la jeune femme en la transformant en un monstre hideux dont le seul regard pouvait pétrifier les hommes. Les deux sœurs de Méduse venues à sa rescousse furent également touchées par la malédiction.

Des trois beautés il ne restait trois monstres aux cheveux de serpent et aux défenses de sanglier. Les trois sœurs s'en retournèrent dans leur pays et leur nouvel aspect terrorisa la région.

Méduse fut finalement tuée par Persée, guidé par Athéna, qui utilisa son bouclier pour ne pas la regarder en face.

Leur place dans le monde des Gardiens d'Athènes :

Sthéno et Euryale se sont bel et bien enfuies après le meurtre de leur sœur par le champion d'Athéna. Si Sthéno a décidé de s'isoler éternellement du reste du monde, Euryale a nourri en son sein un désir de vengeance qui la consume depuis toutes ces années. Dans un premier temps, elle a fui au plus profond de ses terres natales. Son nouvel aspect ne lui permettant plus de vivre parmi les hommes elle a choisi la clandestinité. Au cours des années, elle a vu progresser le culte d'Athéna. Cela n'a fait que renforcer sa volonté de vengeance.

Une autre version affirme que la reine Medusa (« Celle qui protège ») régnait autrefois sur un royaume des confins sud de la Libye. Elle se montrait dure et cruelle envers ses sujets entourées de ses deux sœurs. Lorsque Persée, à la tête de son armée, captura sa citadelle par la ruse, il la vainquit en combat singulier et exposa sa tête du haut des remparts pour signifier à tous ses sujets que son règne prenait fin.

Rumeurs : Phalaé, un nouveau sculpteur, fait sensation à Athènes. Originaire de Sériphos, île dont on dit Persée également originaire, il s'est installé à Athènes et y propose régulièrement de nouvelles sculptures qui s'arachent à prix d'or. Son sujet de prédilection est le corps de jeunes hommes.

Ses statues commencent à être visibles un peu partout dans les grandes villas et ses dons aux différents événements religieux font de lui la coqueluche du milieu artistique. On le dit très inspiré par les jeunes esclaves qu'il achète toutes les semaines. Cependant, il refuse de réaliser des statues sur commande, car, selon lui, son talent ne s'exprime réellement que dans la rencontre fortuite.

Récemment, un esclandre a eu lieu entre Phalaé et Ghéménos, une connaissance des personnages de passage à Athènes. En effet, Ghéménos est persuadé qu'une des premières statues créées par Phalaé représente son fils, Taléas. Le problème est que Taléas n'a plus donné de signe de vie à sa famille depuis quelques mois. Ghéménos est persuadé que Phalaé l'a rencontré, bien qu'il nie l'avoir connu et parle de coïncidence pour expliquer la ressemblance. Ghéménos demande donc aux personnages de l'aider à retrouver son fils.

En fait, la statue de Taléas est tout ce qu'il reste du pauvre jeune homme qui a eu le malheur de croiser la route de Phalaé. Phalaé n'était qu'un sculpteur de bas niveau à Sériphos quand il tomba un jour sur les ruines d'un ancien souterrain. Il ignorait à l'époque qu'il venait de découvrir la dernière demeure de Méduse. Après une rapide exploration, un de ses serviteurs tomba sur des cadavres de guerriers et sur celui d'une étrange créature. En rassemblant les quelques biens que le temps n'avait pas trop abîmés, le serviteur trouva un bouclier encore en bon état. Les objets furent ramenés chez Phalaé et le serviteur entreprit de les nettoyer. Phalaé découvrit le corps pétrifié de son esclave devant le bouclier et comprit que celui-ci, à force d'être exposé au visage de la Méduse, avait capturé son reflet et son pouvoir.

Phalaé réfléchissait toujours au moyen de se débarrasser du corps pétrifié quand un de ses clients le vit et lui offrit directement une forte somme pour acquérir cette sculpture tellement « vivante ». Phalaé comprit alors le bénéfice à tirer de tout ceci et quitta Sériphos pour Athènes, là où les fortunes sont plus grandes. Ses premiers modèles de « sculpture » furent de jeunes hommes rencontrés au hasard de la vie nocturne, dont le fils de Ghéménos. Une fois suffisamment d'argent amassé, afin de limiter les risques, Phalaé se limita à de beaux spécimens achetés au marché aux esclaves. Si les personnages deviennent trop curieux, Phalaé pourrait leur proposer de poser pour lui.

Valeurs de jeu :

AGI : 2D (Discrétion : 6D ; Esquive : 8D)

COORD : 2D

VIG : 2D (Résistance : 8D)

SAV : 3D

PER : 3D (Camouflage : 5D ; Pister : 7D ; Rechercher : 10D)

CHA : 6D (Intimidation : 10D ; Volonté : 8D)



Point de Mouvement : 10 – Valeur d’esquive : 27 – Dégâts naturels : 1D – Seuils de blessure : 8

Dés de Kairos : 3 – Points de Personnage : 5 – Points de Réputation : n.a.

Lien divin : Pontos

Capacités spéciales : Sthéno et Euryale ont hérité des mêmes pouvoirs et malédictions que leur sœur Méduse. Leur regard peut pétrifier tout être humain, mais, contrairement à Méduse, elles peuvent contrôler cet effet (ND20 pour y échapper). En outre, un peu de leur sang prélevé du côté droit de leur corps possède la capacité de soigner toute maladie ou blessure (+4D pour un soin), par contre s’il est prélevé du côté gauche il se révèle être un poison indétectable qui terrasse n’importe quel être vivant (poison d’un ND de 20).

Le Minotaure

Présentation : Le Minotaure est une créature mi-homme mi-taureau. Il présente les caractéristiques d’un homme gigantesque et vigoureux, doté d’une tête de taureau. Sa puissance physique est légendaire ainsi que son appétit de chair humaine. Ses années d’errance dans le labyrinthe ont fait de lui un solide marathonien jamais épuisé par une poursuite.

Vision : Minos, roi autoproclamé de Crète, voulait affirmer son statut royal par une validation divine. Il pria donc Zeus de lui apporter le plus bel animal qui soit. Minos devait ensuite sacrifier l’animal en l’honneur du dieu. Si Zeus offrit bien un taureau blanc d’une beauté étincelante, ce qui valida la royauté de Minos aux yeux de son peuple, le monarque décida de ne pas transformer l’animal en offrande et donc de rompre sa part du contrat. En réaction, Zeus fit naître en Pasiphaé, la femme de Minos, un amour fou pour ce taureau avec qui elle copula. Un enfant monstrueux, mi-homme mi-taureau, naquit de cette union et fut appelé Astérion ou Minotaure (fils de Minos). Le roi ne put se résigner à tuer cet enfant de peur de la réaction de Zeus et l’exila au cœur d’un labyrinthe construit par son ingénieur le plus talentueux, Dédale. Tous les ans, Minos réclamait à Athènes sept jeunes hommes et sept jeunes femmes à enfermer dans son labyrinthe afin que le Minotaure s’en repaisse. Un jour, Thésée, fils du roi d’Athènes, fut du nombre des sacrificables, mais, grâce à l’aide de la fille de

Minos, Ariane, il terrassa la bête et put sortir vivant du labyrinthe.

Réalité : Le Minotaure est intimement lié aux Athéniens, puisque c’est Thésée, futur roi d’Athènes, qui le terrassa. Mais ce qu’on ignore, c’est que le Minotaure avait engendré des descendants à partir d’une vache sacrée envoyée par Zeus. Ses rejetons errent dans le labyrinthe, que le temps destine un peu plus chaque jour à la ruine, et en sortent pour se nourrir de chèvres et, parfois, de bergers.

Rumeurs :

À Agia Irini, village situé sur la côte ouest de la Crète, le potentat local, Caphias, s’enorgueillit d’être le nouveau maître d’un Minotaure qu’il aurait reçu des dieux eux-mêmes. Il a d’ailleurs fait construire un labyrinthe souterrain dans les gorges d’Agia Irini dans lequel séjourne la bête. En échange de sa protection et pour éviter que Caphias ne libère la bête, tous les ans, les habitants des alentours sont obligés de livrer leurs impôts et une dizaine des leurs afin de rassasier tant le maître que l’animal. Si, par malheur, un groupe d’étrangers venait à accoster dans la région à la période de l’impôt, les habitants seraient tentés de les livrer à Caphias en lieu et place de leurs propres enfants. Qui viendrait se plaindre de la disparition de parfaits inconnus ? Le souci est qu’il n’y a pas de Minotaure dans le labyrinthe de Caphias, mais quelques hommes d’armes prêts à éliminer les « sacrifiés » mis à part les jeunes filles qui, elles, sont réservées au divertissement de Caphias et de quelques membres de sa cour avant d’être vendues comme esclaves.

Plusieurs corps entièrement broyés ont été récemment découverts dans la campagne au sud d’Athènes. Les victimes ont toutes visiblement été attaquées par une bête sauvage, un taureau plus précisément. Une enquête locale n’a pourtant pas permis de découvrir la piste de l’animal et les différentes bêtes des fermes aux alentours ne peuvent être tenues pour responsables. Petit à petit, la peur s’est installée et des rumeurs font état du retour du Minotaure. Certains parlent même d’une vengeance de Poséidon lui-même, se vengeant sur les Athéniens de l’affront que lui a fait Thésée. Un nouveau culte se répand dans les campagnes en réaction à la situation. Il se voue à Baal, dieu des Carthaginois. Baal étant représenté moitié-homme, moitié-taureau, le responsable





local du culte y voit l'occasion d'étendre son influence. D'ailleurs, il est à l'origine des différents meurtres qu'il a mis en scène avec un petit groupe d'adeptes fidèles et discrets. Il serait de bon aloi de démontrer la manipulation et de faire cesser les meurtres avant que le culte ne devienne trop puissant.

Valeurs de jeu :

AGI : 4D (Esquive : 8D, Lutte : 10D)
 COORD : 2D
 VIG : 8D (Puissance : 10D, Résistance : 10D)
 SAV : 2D
 PER : 2D (Pister : 8D ; Rechercher : 6D)
 CHA : 2D (Intimidation : 10D ; Volonté : 8D)
 Point de Mouvement : 10 – Valeur d'esquive : 27 – Dégâts naturels : 5D – Seuils de blessure : 10
 Dés de Kairos : 3 – Points de Personnage : 5 – Points de Réputation : n.a.
 Lien divin : Zeus
 Capacités spéciales : Tel le taureau, le Minotaure peut charger ses proies et les percuter avec ses cornes (+2D aux dégâts). Tel un marathonien, il poursuit ses victimes sans relâche et n'est pas soumis à la fatigue tant qu'il se

trouve dans son labyrinthe. De plus, il connaît celui-ci par cœur et peut rapidement prendre quelqu'un à revers.

Les Satyres

Présentation : Les Satyres sont affublés de certains attributs du bouc : jambes, pieds, oreilles et queue. Le reste de leur personne est humaine et dépend de leur vice. Si Silène, associé à l'ivresse, est souvent représenté comme un vieillard bedonnant, jovial et rougeaud, Marsyas, inventeur de la flûte, est un homme entre deux âges assez avenant.

Mythe : La légende veut que les Satyres soient les enfants de Silène, lui-même fils de Pan et d'une nymphe, à moins que Silène ne soit qu'un satyre parmi les autres... Quelle que soit leur véritable origine, les Satyres sont des êtres dévoyés, bons à rien, lubriques et profiteurs. Ils apparaissent comme suivants du cortège de Dionysos, souvent ivres et jouant de la flûte. Ils sont la personification du fait de céder à ses plus bas instincts. Ils sont l'antithèse de l'homme cultivé et travailleur. Infatigables



jouisseurs, ils sont réputés pour passer la plupart de leur temps à pourchasser les nymphes qui, épuisées, finissent un jour ou l'autre par leur céder.

Leur place dans le monde des Gardiens d'Athènes :

Les Satyres sont nés d'un père porté sur la boisson et coureur de jupons et d'une mère innocente et naïve ; leur destin était tout tracé. Ils vivent selon des codes moraux qui sont en total décalage avec la société grecque classique. Ce ne sont pas des êtres malfaisants, ils sont simplement prisonniers de leurs plaisirs. Leurs différences physiques d'avec les humains ordinaires les condamnent à la vie champêtre, à moins que ce soit la discrétion relative de la nature qui leur assure un peu de calme dans leurs entreprises de séduction pervertie des femmes. Les plus beaux d'entre eux sont parfois tentés de déambuler simplement au milieu des hommes et de fréquenter les villes et villages. Malheureusement, leurs tendances à l'exubérance et aux excès de plaisirs les font très vite remarquer et la nature devient leur refuge. Rejetés par les hommes, car ils aiment trop la vie et les plaisirs, leur destinée se situe à mi-chemin entre le burlesque et le pathétique.

Rumeurs : Depuis quelques mois, le village de Phaenos, déjà réputé pour ses thermes naturels, connaît un grand regain d'intérêt, car plusieurs femmes stériles se sont retrouvées enceintes après y avoir séjourné. Leur secret est une grotte située au nord de l'Attique, dont les eaux semblent propices à la fertilité et qui aurait été bénie par Artémis elle-même. La situation est moins simple qu'il n'y paraît, car le secret de la fertilité retrouvée est la présence d'un Satyre qui y poursuit les femmes et féconde celles qui lui cèdent. Un des heureux pères a découvert le pot aux roses et, blessé dans son orgueil, a décidé de mener une chasse personnelle contre ce Satyre. Ce qu'il ne sait pas est que le Satyre n'est en fait qu'un des habitants du village qui a découvert une façon très simple de pouvoir profiter de quelques belles femmes désespérées en usant d'un peu de maquillage et de talents de comédien. Les grossesses ne sont pas magiques, mais simplement dues au fait que cela marche lorsque c'est le mari et non la femme qui a des problèmes de stérilité. La situation risque de rapidement tourner à la catastrophe...

Valeurs de jeu :

AGI : 3D (Esquive : 8D)

COORD : 2D

VIG : 3D (Résistance : 6D)

SAV : 2D

PER : 2D (Pister : 4D ; Rechercher : 4D)

CHA : 6D (Bluff : 12D ; Charme : 10D ; Volonté : 8D)

Point de Mouvement : 10 – Valeur d'esquive : 27 – Dégâts naturels : 1D – Seuils de blessure : 6

Dés de Kairos : 3 – Points de Personnage : 5 – Points de Réputation : n.a.

Lien divin : Dionysos

Capacités spéciales : Les Satyres sont capables de remettre en cause la plus solide des volontés. Ils peuvent, s'ils sont associés à un plaisir par lequel un aventurier s'est déjà laissé tenter, l'utiliser pour le détourner de sa quête ou mission. Quoi de plus facile que de proposer un vin fin à une personne qui s'enivre facilement, un morceau de musique divine à un mélomane ? Dans ce type de circonstance, le Satyre bénéficie d'un bonus de 3D pour le jet.

Les Sirènes

Présentation : Les sirènes sont de frêles jeunes filles possédant deux grandes ailes et des pattes d'oiseaux en guise de membres inférieurs. Suite à une punition des muses, leurs ailes sont presque totalement déplumées et elles les cachent généralement sous des tuniques ou des manteaux. Leurs pattes d'oiseau leur donnent une démarche chaloupée. De fait, contrairement aux actuelles représentations, les sirènes sont d'horribles créatures.

Mythe : Depuis les écrits d'Homère et son *Odyssée*, les sirènes sont perçues comme des êtres malveillants. Ce sont des chimères mi-femme, mi-oiseau, les filles du fleuve Acheloos et de la nymphe Calliope. Originellement, elles étaient les compagnes de Perséphone, la fille de Déméter. Lors de l'enlèvement de Perséphone par Hadès, les sirènes n'auraient rien tenté pour la protéger et Déméter les aurait punies en les transformant en chimères. Depuis lors, elles sont condamnées à chanter des hymnes et des prophéties liées à la mort ce qui rendrait folle toute personne qui les croiserait.

Une autre légende affirme que c'est Aphrodite qui leur aurait donné cette apparence, car elles avaient refusé de



donner leur virginité à un dieu ou à un mortel. Pour les punir de leur orgueil, elle les aurait condamnées à susciter autant le désir que le dégoût des hommes et des dieux.

Quoi qu'il en soit, on sait que par la suite, les sirènes métamorphosées défièrent les muses afin de leur prouver que la voix des sirènes était la plus puissante. Les sirènes perdirent la confrontation et les muses réclamèrent des couronnes faites de leurs plumes en guise de punition. Sans leurs plumes, leurs ailes devinrent inutiles. Les sirènes furent donc incapables de voler et se retrouvèrent bloquées sur les rives du détroit de Messine. Affamées, elles utilisent leurs chants pour faire perdre la raison aux navigateurs qui finissent par laisser leur navire se fracasser sur les récifs. Les sirènes se repaissent alors des corps des naufragés.

Sa place dans le monde des Gardiens d'Athènes : Le détroit de Messine est réputé pour ses courants violents et le danger de la navigation dans la zone. Si les courants sont réputés, les vents violents qui s'engouffrent dans le détroit sont aussi impressionnants. Le vent s'engouffrant dans certaines grottes marines de la côte provoque parfois un son aigu, à la limite de l'audible. Ce son continu cause des troubles de l'équilibre et de la vision à ceux qui y sont exposés trop longtemps. Les oiseaux aussi sont touchés par le phénomène et leur vol devient rythmique et répétitif. Ils finissent par venir virevolter au niveau des bateaux. Ces deux éléments associés provoquent des états semi-hypnotiques chez les marins qui en oublient de faire face aux courants de la zone et ne tardent pas à percuter un des récifs. Il arrive aussi qu'un des infortunés passe par-dessus bord et disparaisse dans les flots. Parfois c'est l'équipage tout entier qui se jette à la mer, persuader de suivre ce qui n'est qu'une hallucination collective.

Pourtant, cela n'explique pas pourquoi la plupart des corps retrouvés portent des traces de morsures bien trop grandes pour être dues aux poissons ni pourquoi des marins expérimentés et au courant des dangers se laissent tout de même surprendre. Et s'il y avait un prédateur inconnu qui rôde dans le détroit ?

Rumeurs : Les Sirènes hantent les abords de la Sicile et nuisent au commerce. Les Syracusains demandent l'aide des Athéniens pour les chasser. À moins qu'il ne

s'agisse d'un piège pour faire tomber de nombreux Gardiens entre leurs mains...

Valeurs de jeu :

AGI : 3D (Esquive : 8D)

COORD : 2D

VIG : 3D (Résistance : 6D)

SAV : 2D

PER : 2D (Pratiques artistiques : 4D)

CHA : 6D (Charme : 10D ; Volonté : 8D)

Point de Mouvement : 10 – Valeur d'esquive : 27 – Dégâts naturels : 1D – Seuils de blessure : 6

Dés de Kairos : 3 – Points de Personnage : 5 – Points de Réputation : n.a.

Lien divin : Zeus

Capacités spéciales : Les sirènes possèdent une voix hypnotique à laquelle il est extrêmement difficile de résister (ND30). Elles ont la force physique d'une jeune fille, mais leurs crocs sont capables de déchirer les membres d'un homme adulte. Leur arme de prédilection est leur voix hypnotique, mais elles maîtrisent également cet effet en usant de la flûte ou de la lyre.

Autres créatures

Au-delà des créatures les plus marquantes pour les Athéniens, décrites en détail ci-dessus, il peut être utile de présenter brièvement d'autres êtres mythologiques rattachés plus largement au monde grec et que les Gardiens pourraient croiser lors de leurs voyages au long cours.

Griffons

Dotés d'un corps d'aigle, d'un arrière de lion et d'oreilles de cheval, les griffons hantent les rives sud de la Méditerranée. Pour eux, rien n'est meilleur que la chair humaine, d'où leurs attaques régulières contre des voyageurs.

En termes de jeu : lancez 6D pour un griffon lors d'une situation de combat.

Aigle du Caucase

L'aigle du Caucase est l'aigle de Zeus. Il accomplit tous les ordres de son maître (comme dévorer chaque jour



le foie de Prométhée) et transmet ses messages en quelques coups d'aile d'un bout à l'autre de la Méditerranée.

En termes de jeu : aucune interaction n'est réellement possible avec l'aigle de Zeus.

Harpies

Liées aux Ouranides, les Harpies sont des femmes-oiseaux dont la laideur est particulièrement repoussante. La nuit, se mouvant en groupes, elles se plaisent à enlever des humains, souvent des enfants, pour les dévorer.

En termes de jeu : lancez 4D pour une harpie lors d'une situation de combat.

Hécatonchires

Abandonnés par leur père, recueillis par Cronos, les Hécatonchires ont cent bras et cinquante têtes qui crachent chacune du feu, ce qui les rend très redoutables. Ils restent indéfectiblement liés à leur adoptant, qui les envoie régulièrement pour de sombres missions.

En termes de jeu : lancez 10D pour un Hécatonchire lors d'une situation de combat.

Hydre de Lerne

Dans les mythes, cette créature est décrite comme un monstre possédant plusieurs têtes qui se régénèrent doublement lorsqu'elles sont tranchées, et l'haleine soufflée par les multiples gueules exhale un dangereux poison, même pendant le sommeil du monstre. Héraclès la terrasse lors du deuxième de ses Douze travaux. Plusieurs siècles plus tard, la créature a fini par se régénérer et elle hante à nouveau les marais de l'Argolide.

En termes de jeu : les PJ n'ayant pas les capacités d'un demi-dieu comme Héraclès, tout juste peuvent-ils éviter les attaques de l'Hydre (6D).

Oiseaux du lac Stymphale

Dressés par Arès, ces oiseaux se nourrissent de chair humaine. Ils sont capables d'envoyer leurs plumes comme des flèches. Héraclès les tue lors du sixième de ses

Douze travaux. Mais Arès a reconstitué une nuée, qui hante à nouveau le nord du Péloponnèse.

En termes de jeu : lancez 5D pour les oiseaux du lac Stymphale lors d'une situation de combat.

Pégase

Ce cheval ailé à la blancheur légendaire est le fils de Poséidon. Amoureux de sa liberté et de son indépendance, Pégase parcourt la Méditerranée en tout sens. Parfois, il s'ennuie. Il peut alors s'approcher d'un humain pour jouer avec lui. Si on est patient envers lui, on peut alors espérer un service de sa part en retour.

En termes de jeu : quand Pégase accepte de prendre un personnage en tant que cavalier, ce dernier arrivera presque instantanément et en toute sécurité dans le lieu de son choix.

Cyclopes

Enfant d'Ouranos, les Cyclopes sont enfermés par leur père qui s'effraie de leur puissance grandissante. Zeus les libère. En reconnaissance, ils l'aident à renverser Ouranos et ils fabriquent désormais sa foudre pour lui. Artisans réputés, ils forgent aussi le trident de Poséidon, l'arc et les flèches d'Artémis et le casque d'Hadès. Amateurs de chair humaine, les Cyclopes sont dupés par Ulysse. Depuis, ils recherchent encore plus l'isolement, vivant dans des îles à l'écart des routes commerciales. Mais dans les temps anciens, ils auraient aussi travaillé pour les hommes, bâtissant pour eux, par exemple, les immenses murailles de Mycènes.

En termes de jeu : lancez 7D pour un cyclope lors d'une situation de combat, 10D pour une activité d'artisanat. Pour se faire d'un cyclope un allié, il faut réussir un jet d'un ND de 30.

Centaures

Ces créatures mi-homme, mi-cheval vivent dans les forêts impénétrables du nord de la Grèce. Redoutables chasseurs, armés d'arc, experts en médecine, les Centaures estiment que les dieux comme les hommes sont particulièrement décevants et ils ne souhaitent plus



se mêler aux affaires du monde, seulement se dédier à l'étude et aux connaissances. C'est ce qui explique que les « grands » du monde grec leur confient régulièrement leurs enfants en apprentissage.

En termes de jeu : les Centaures ont des profils variés. Dans tous les cas, considérez-les comme des personnages de premier plan.

Géants

Liés au départ aux Ouranides, les géants ont fini par s'en éloigner quelque peu. Ils vivent aujourd'hui aux marges du Tartare. Perpétuellement fatigués, déprimés et pessimistes, ils n'attendent rien d'autre que regarder le temps passer. Parfois, les Ouranides les mandatent pour des missions, qu'ils n'accomplissent qu'à mauvais gré.

En termes de jeu : lancez 6D pour un géant lors d'une situation de combat.

Guerriers de Cadmos

Après que Cadmos eut tué un dragon, il en récupéra les dents. Une fois semée, de ces dents jaillissent des guerriers tout équipés. Avec le temps, les dents ont été éparpillées et se sont perdues. Mais on peut toujours tomber un jour sur un homme qui en aurait une en sa possession (voire plusieurs) et pourrait les utiliser contre les Gardiens.

En termes de jeu : lancez 8D pour un guerrier de Cadmos lors d'une situation de combat.

Charybde et Scylla

Ces monstres marins, que de funestes destins unirent malgré eux, hantent les détroits de la Méditerranée. Ulysse les affronta lors de son passage par celui de Messine. Mais ces monstres changent régulièrement de tanière. On les croise ainsi régulièrement dans les colonnes d'Héraclès (détroit de Gibraltar) ou

dans l'Hellespont (détroit du Bosphore). Leur présence se manifeste par des vents et des courants violents, portant les navires sur de sombres récifs.

En termes de jeu : franchir un détroit « gardé » par Charybde et Scylla demande de réussir un jet d'un ND de 30, sous peine de voir son navire se fracasser contre des rochers.

Le Sphinx

Le Sphinx est une créature au buste de femme, à la queue et aux pattes de lion et aux ailes d'oiseau. Œdipe l'affronte lors d'une célèbre joute verbale, à l'issue de laquelle elle quitte le monde des humains. Elle y revient, parfois, posant ses devinettes à des voyageurs isolés dans des contrées reculées. En cas d'échec à leur résolution, Le Sphinx se jette sur sa victime pour la dévorer.

En termes de jeu : vous pouvez exiger que les PJ résolvent eux-mêmes l'énigme, ou leur permettre d'y réussir par un jet (ND30). En cas d'échec, il faut affronter Le Sphinx (8D lors du combat).



DEUXIÈME PARTIE : LES GARDIENS, ULTIME REMPART D'ATHÈNES - MNÉMONIQUE -

I. Un ordre ancien dévoué à Athènes

- Une double fondation : l'ordre est fondé par Cécrops en -5000 et revivifié par Thésée, vers -1200.
- Un premier éveil et l'éclipse : l'effondrement de l'Atlantide, avec laquelle Athènes était très liée, provoque un déclin de la cité et de l'ordre.
- Le retour : le VIII^{ème} siècle est un âge florissant.
- L'âge d'or : sous la direction de Périclès, notamment, Athènes connaît son âge d'or au V^{ème} siècle.
- Des temps incertains : aujourd'hui, la cité a toutes ses chances pour accéder à l'hégémonie, mais elle fait face à de multiples rivaux.

II. L'organisation de l'ordre des Gardiens d'Athènes

- Fonctionnement : l'ordre compte 120 Gardiens. Tous les quatre ans, une grande réunion de l'ordre se tient.
- Vie quotidienne d'un Gardien : les Gardiens cachent leur appartenance secrète.

III. Devenir un Gardien d'Athènes

- Les trois portes : l'entrée dans l'ordre se fait par une suite de rites, le dernier étant la mise en scène d'un crime rituel. L'impétrant accède alors à des pouvoirs divins.
- Les Six marches : la hiérarchie de l'ordre comprend Six marches.
- Les marches secrètes : mais il existe également trois marches secrètes.

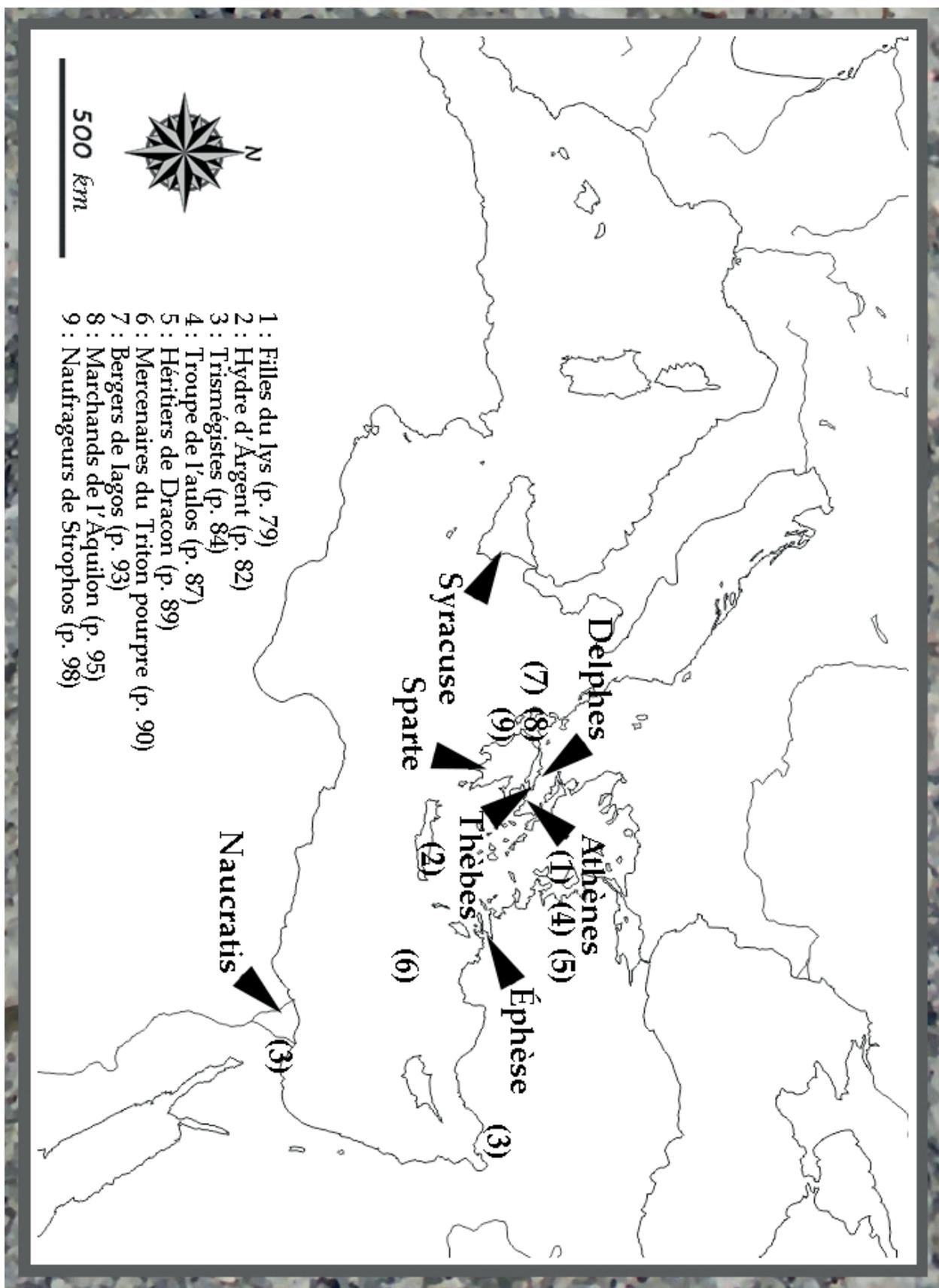
IV. La secte des Ouranides, ennemie mortelle

- Origines : c'est au départ un conflit entre générations de dieux, qui aujourd'hui affecte le monde des humains.
- Organisation : les Ouranides sont présents dans tout le monde grec, mais ils sont surtout basés à Sparte.
- Actions : les Ouranides cherchent à lutter contre Athènes et ses Gardiens par tous les moyens.
- Pouvoirs divins des Ouranides : *les Ouranides disposent également de pouvoirs divins.*

V. Monstres et créatures mythologiques

- Cerbère
- Les Érinyes
- Les Gorgones
- Le Minotaure
- Les Satyres
- Les Sirènes
- Autres créatures : griffons, aigle du Caucase, Harpies, Hécatonchires, Hyde de Lerne, oiseaux du lac Stymphale, Pégase, Cyclope, Centaures, Géants, guerriers de Cadmos, Charybde et Scylla, le Sphinx.





TROISIÈME

PARTIE

LES RÈGLES

DU JEU



INTRODUCTION

Les Derniers Gardiens d'Athènes s'appuient sur les règles du *D6 System*. Celles-ci sont réputées être adaptées à des jeux d'aventure rythmés, ce qui est le cas ici. Nous avons choisi diverses options permettant de fluidifier encore les règles (valeurs de défense fixe, par exemple). En outre, nous avons inclus des règles spécifiques, destinées à simuler certaines particularités de l'univers des *Derniers Gardiens d'Athènes* : pouvoirs divins, règles de voyage, gestion de contact, atouts et handicaps...

Si vous êtes un connaisseur du *D6 System*, seul le chapitre V vous impose une lecture précise. Les autres chapitres ont été adaptés aux *Derniers Gardiens d'Athènes*. Mais, pour l'essentiel, vous y serez en terrain connu.

I. CRÉER UN PERSONNAGE POUR LES DERNIERS GARDIENS D'ATHÈNES

Fiches de personnage

Il existe quatre fiches de personnages. Pour les personnages joueurs, la fiche de base est la fiche dite de personnage. C'est la fiche que le joueur doit avoir avec lui à la table de jeu. On y retrouve toutes les informations essentielles pour simuler une partie de jeu de rôle. La « fiche d'aventure » contient des informations complémentaires, qui peuvent donner davantage de profondeur au PJ. Elle n'est cependant pas obligatoire.

Pour les PNJ, trois possibilités existent. Vous pouvez tout d'abord utiliser les fiches de personnages joueurs. C'est recommandé dans le cas de PNJ récurrents. Mais vous pouvez aussi utiliser la fiche « personnages secondaires » ou la fiche « Personnages Ultra-Rapides ». Elles vous permettent de procéder de manière plus synthétique.

Éléments d'identité

Avant de songer aux valeurs chiffrées d'un personnage, un joueur doit en poser les fondements en termes d'identité. Chez les Gardiens d'Athènes, tous les profils sont recherchés : tous les âges, tous les milieux sociaux, toutes les aptitudes et même toutes les origines géographiques. Qu'importe si un Gardien n'est pas citoyen athénien, tant qu'il est prêt à se dévouer jusqu'à la mort pour sa cité d'adoption.

Ne vous bridez donc pas. Imaginez un personnage qui peut vous plaire. La variété des PJ dans un groupe sera d'ailleurs autant un avantage qu'un plaisir en termes de jeu.

Les éléments d'identité tels qu'ils seront définis permettent de donner plus de caractère et de profondeur aux personnages. Ces informations peuvent aussi aider le meneur de jeu à intégrer plus facilement les personnages aux aventures, voire à en susciter qui leur soient directement liées.

