

Odysées Helléniques

version Redux

CREDITS

Auteurs : Antoine Drouart, Thomas Laborey, Thomas Lampert

Testeurs : Gauthier Halba, Guillaume Fioleau, Adrien Pen-Penic

Ce document est la propriété de ses auteurs. Toute diffusion, reproduction ou modification, sauf pour usage privé, est interdite sans leur accord écrit préalable. Les illustrations non originales sont la propriété de leurs auteurs ou de leurs ayants droits respectifs et leur utilisation ici ne met en aucun cas en cause leurs droits de propriété.

Note importante : ce document constitue la version « redux » du livret de civilisation Odysées Helléniques. Il vous permet de jouer *a minima* dans ce cadre, en attendant que la version longue soit validée par des experts non-rôlistes de la civilisation achéenne. Il comporte donc une présentation très générale du cadre, quelques spécificités du système visant à rendre les particularités culturelles locales et des personnages pré-crées. Pour le reste, chaque scénario comporte les éléments de culture générale nécessaires à sa mise en scène et vous pouvez (pour le moment) trouver des informations complémentaires auprès des innombrables sources non ludiques sur la Grèce mycénienne. Vous verrez que la civilisation est assez différente de celle de la Grèce classique que vous avez étudiée en classe et que les coutumes, créatures, éléments de la vie quotidienne, visions du monde et cérémonies religieuses sont plus dépaysants que dans la plupart des univers imaginaires dans lesquels vous jouez.

DEDICACES DES AUTEURS

Antoine Drouart : Aux mille ruses, à Man, Myth and Magic, aux yeux pers, à Jim Henson (encore !), aux dompteurs de chevaux, au Destin, aux Dieux disparus et aux Héros à venir.

Thomas Laborey : A Antigone qui a dit non, à Prométhée qui a osé, aux Troyens qui ont cédé la place, à Socrate qui est mort pour nos péchés, à la moussaka géante, à Maciste contre les hommes-araignées venus de Neptune, au régime crétois, à Schliemann qui a retrouvé l'Atlantide.

Thomas Lampert : Au sumo, à Mohammed Ali et à tous les sportifs, dieux et déesses des stades, aux kebabs, à Marseille, à Terry Gilliam (définitivement), à Ray Harryhausen, aux livres dont on est les héros, à Icare et au Minos d'Henri Verneuil, aux olives, aux archéologues ratés, au mot Europe, à Racine, à mes potes homosexuels (et à leurs copines !), au vin et au fromage de chèvre, aux documentaires du dimanche après-midi, à mes notes de français en prépa et aux cancre de l'univers, à Diogène.

SOMMAIRE

Crédits	1
Dédicaces des auteurs.....	2
Sommaire	3
Civilisation	4
Situation géopolitique	4
Conséquences sur le système	7
Personnages.....	7
Filiation	7
Éléments culturels	8
Équipement.....	9
Exemples de personnages.....	11
Glossaire de la pensée grecque.....	21
Inspirations	23
Jeux de rôles	23
Films et télévision	23
Illustrations et références	23
Fiction.....	24
Bandes dessinées	24
Textes traditionnels	24
Musique.....	25
Web	25

CIVILISATION

Odyssees Helléniques a pour cadre le monde tel que conçu physiquement et mythologiquement par la civilisation de la Grèce antique. Il importe de souligner qu'il ne s'agit pas de notre monde durant la période où cette civilisation a existé, sous diverses formes d'ailleurs, et plus particulièrement centré sur les régions où elle est prépondérante, mais d'un monde imaginaire défini collectivement et tenu pour vrai par une culture morte depuis des siècles mais dont l'ombre s'étend toujours sur nous.

Ainsi, la réalité physique du monde, la physique et la biologie, sont celles auxquelles croyaient les Grecs. Ils ne se trompent pas : ce monde se comporte réellement comme ils le croient, jusque dans les superstitions et les rituels magiques. De même, les créatures non-humaines (nymphes, satyres, centaures...), les monstres uniques et aberrants (Chimère, Pégase, Dragon de Colchide...), les humains étrangers et terribles (éthiopiens noirs comme poix, myrmidons issus des fourmis, pygmées minuscules...) et les divinités de l'Olympe elles-mêmes existent et sont conformes aux légendes, et couramment rencontrés.

Cela va jusqu'à adopter un point de vue hellénocentré de façon systématique, notamment vis à vis des populations

Note des concepteurs : l'époque de référence du jeu est le II^{ème} millénaire avant JC, un contexte encore mal connu de nos historiens et qui soulève de nombreuses interrogations. Pour restituer l'atmosphère des mythes et légendes, afin d'élargir au maximum les possibilités ludiques, nous avons choisi arbitrairement de prendre comme référence **l'helladique récent** (ou période mycénienne), une période troublée qui voit la région passer progressivement de l'âge de bronze à l'âge de fer et la mise en danger des grandes puissances méditerranéennes.

De plus, à la manière d'Homère, nous nous référerons de temps en temps à une époque culturelle postérieure, celle de la rédaction des poèmes de l'Iliade et de l'Odyssee au VIII^{ème} siècle, d'où l'apparition, là où l'information fait défaut, d'éléments bien souvent anachroniques, apportés par les mythes et sources historiques, mises bout à bout au fil des générations, déformées ou simplement contradictoires.

Soulignons donc que le contexte d'Odyssees Helléniques n'est pas la brillante culture hellénique classique, celle de Platon, Phidias et Sophocle, mieux connue des férus d'histoire antique, mais une période plus archaïque et moins policée.

étrangères : leurs coutumes, leur langue et leur vêtue sont étranges, mais quel que soit le nom qu'ils leur donnent et les rituels avec lesquels ils les vénèrent, ce sont bien les Olympiens qu'ils adorent, et leur pays périphérique n'est pas, comme, le nôtre, au centre de la création.

Pour autant, la géographie physique et humaine (du moins jusqu'aux limites du monde), le climat, la faune et la flore, sont bien ceux de l'archéologie. Quant aux arts et techniques, cultes, coutumes et institutions, ils doivent être à la fois archaïques pour respecter le postulat du jeu selon lequel on se place « avant l'histoire », relativement stables pour traduire l'immanence des mythes (en pratique, ils n'évoluent significativement que sous l'action des Héros) et fondés sur des réalités archéologiques établies, par respect pour la culture mise en jeu.

On supposera donc que l'on se situe après le cycle d'événements fondateurs du monde (de type Théogonie d'Hésiode) mais avant des événements historiquement datés, comme les guerres médiques. On prendra donc comme référence l'époque épique décrite par exemple par Homère (laquelle naturellement rend en fait compte des réalités de l'époque où il écrivait plutôt que de celle qu'il prétend chroniquer).

SITUATION GEOPOLITIQUE

Les héros d'Odyssees Helléniques vivent aux temps mythiques. De nombreux mythes fondateurs de la Grèce se sont réalisés ou

vont se réaliser et verront leur apogée dans la prise de la ville de Troie. Cette période de l'âge de bronze tardif voit de nombreux mouvements migratoires, des conflits

guerriers qui ajoutent au chaos provoqué par de nombreuses incursions barbares, terrestres ou maritimes.

Depuis quelques siècles, la Grèce est sous domination des Achéens dont le cœur de la civilisation se trouve à Mycènes. L'empire mycénien est l'espace égéen conquis par ce peuple de guerriers, formant le monde connu des Grecs, de la Sicile à la Chypre. Mais cet empire doit rivaliser avec deux autres grands empires civilisés.

L'empire hittite domine l'Asie, ou l'Est du monde, et abrite la célèbre Troie. Il représente à la fois une menace permanente pour les Achéens et une civilisation fascinante d'où la Grèce a tiré une part de ses fondations culturelles. Ainsi, quand Zeus enlève Europe, fille d'Agénor, roi de Phénicie, il fonde la civilisation crétoise. Et quand Cadmos, frère d'Europe, part à la recherche de sa sœur, il finit par s'installer en Béotie.

L'empire égyptien domine le Sud du monde. Il est source de richesses et exerce également une dangereuse fascination sur les Achéens, comme en témoigne le Sphinx oedipien ou, de façon plus flagrante, Cécrops, le premier roi et fondateur des douze bourgades qui deviendront Athènes, que l'on dit originaire de Saïs en Egypte. Poséidon lui-même ne rechigne pas devant un séjour chez les noirs éthiopiens.

Le Nord et l'Ouest forment des espaces mal connus, dangereux, où habitent des peuples aux coutumes étranges et des créatures mystérieuses, féroces Scythes ou légendaires Hyperboréens. Leurs terres recèlent cependant des richesses qui deviennent de plus en plus nécessaires pour

alimenter l'empire mycénien face à ses deux gros rivaux. Pour survivre, il est donc nécessaire de coloniser ces terres, d'autant plus que tous ces empires sont malmenés par des forces extérieures et la volonté des dieux.

Ces étrangers sont des tribus souvent mal connues des Grecs, que l'on confond entre eux, et il est difficile de leur attribuer une terre car certains sont nomades, pirates. Mais le danger peut aussi venir des Achéens eux-mêmes. Car le peuple achéen ne possède pas une unité politique, bien au contraire ! Il s'agit d'une société naturellement morcelée par le paysage en une multitude de petits royaumes issus de vagues migratoires successives. Ainsi les premiers Grecs (les Pélasges) ont été vaincus par les Ioniens qui, à leur tour, ont été chassés du pouvoir par les Eoliens et les Achéens, et chacun rêve de voir un jour son peuple dominer la Méditerranée.

Mais c'est sans compter avec les Doriens. Ce peuple grec a réussi à briser une première fois la domination achéenne dans de nombreuses régions, grâce à leur héros Héraclès, laissant le pouvoir vacant à sa mort. Les Achéens, retrouvant leur trône, demeurent soumis au réveil brutal de ce peuple qui s'est désormais installé dans de nombreuses provinces continentales. Ainsi, la Grèce demeure en proie à de petits conflits localisés et sort affaiblie d'un conflit majeur entre Achéens et Héraclides, les héritiers d'Héraclès, qui, au prix de lourdes pertes, a enfin instauré une trêve durable avant qu'une deuxième (puis une troisième) vague héraclide tente à nouveau de pénétrer dans le Péloponnèse, conformément aux prophéties de l'Oracle de Delphes.

GEOGRAPHIE GENERALE

Le monde grec est univers limité. Héphaïstos en a gravé une représentation sur le bouclier d'Achille. Ceci permet aux Grecs de mieux appréhender le monde mythique qui les entoure. Celui-ci est un monde plat, un disque de terre entouré de l'Océan agité de courants continus qui, semblable à un fleuve immense, roule autour de l'orbe terrestre. Ce plateau émergent est situé au sommet d'une montagne dont les racines sont sous-marines, posées sur un bloc de ténèbres éternelles : le Tartare. En son sein,

mais proche de la surface de la terre, se trouvent les Enfers, domaine d'Hadès.

Le plateau terrestre est entouré par l'Océan, le fleuve-monde domaine de Poséidon, et à sa périphérie s'élève le dôme céleste. Le Soleil, la Lune, et les étoiles se lèvent et se déplacent en arc de flèche au-dessus de la terre et coulent à nouveau dans l'eau pour terminer leur course sans fin sous l'Océan. L'atmosphère au-delà des montagnes est épaisse, nuageuse, même brumeuse, mais si l'on parvient à dépasser

cette barrière ouatée, l'on peut contempler l'Ether et son plafond étoilé.

L'humanité est encerclée par l'Océan : espace géométrique permettant de délimiter le monde connu et habitable de l'autre. On distingue deux grandes mers : la mer Intérieure, ou Méditerranée et la mer Extérieure, ou Océan. La première, servant de communication entre tous les peuples alors connus, est aussi considérée comme la plus importante : les Grecs et les Romains l'appelaient la grande Mer. La seconde se divise en océan Atlantique, à l'ouest ; océan Hyperborée, au nord, qu'on appelait aussi la mer Paresseuse, parce qu'on en supposait les eaux toujours glacées ; enfin océan Érythrée ou Indien, c'est la mer des Indes.

La distribution des terres et des eaux à la surface du monde n'est connue de personne, à part des notions éparses, coordonnées

d'après les opinions les plus diverses. Pour un Grec, le centre du monde ou du disque correspond à ce qu'il vénère localement : pour certains, il s'agit de l'Olympe, royaume divin aux sommets neigeux, pour les poètes, du Parnasse, pour d'autres encore, il s'agit de Delphes où est adoré le nombril du monde... et autour de ces lieux mythiques se placent les différentes contrées. Cependant, bien que très attachés à leur terre, les Grecs se définissent non pas par les liens du sol, mais plutôt par les liens du sang et de la famille. Ce n'est qu'à titre anecdotique que l'homme est désigné par la région, la ville ou le lieu-dit d'où il vient. La terre est alors traitée comme une simple possession, individuelle ou collective selon les us de chaque tribu, héritage de la vie nomade de leurs parents et favorisant les mouvements migratoires des populations.

CONSEQUENCES SUR LE SYSTEME

PERSONNAGES

FILIATION

On peut mieux définir le Trait familial par une origine divine ou sociale... Ainsi le fils d'une Muse pourra avoir un Trait familial en rapport avec l'art concerné (Aptitude ?), un fils d'Arès aura une force prodigieuse (fort Don en Combat ?), etc.

LE PERE :

- Dieu apparu à la mère sous la forme :
 - Forme humaine aux attributs divins
 - Un être proche (époux, amoureux, voisin, etc.)
 - Un inconnu (barbare, noble, berger, chasseur, etc.)
 - Bête divine ou manifestation magique / naturelle (gigantesque taureau blanc, pluie d'or, le bruit du ressac, etc.)
- Roi, noble (choisir le pays d'origine)
- Etre surnaturel (satyre, géant...)
- Berger, serviteur ou homme du peuple (choisir le pays d'origine)
- Esclave (choisir le pays d'origine)

LA MERE :

- Déesse apparue au père sous la forme :
 - Forme humaine aux attributs divins
 - Une proche (épouse, voisine, notable locale...)
 - Une inconnue (barbare, noble, servante, bergère, chasserresse, etc.)

- Bête divine ou manifestation magique / naturelle (cygne blanc, nuage, etc.)
- Reine, noble (choisir le pays d'origine)
- Muse, Grâce, autre créature semi-divine
- Nymphes : choisir un milieu (rivière, montagne, forêt...)
- Monstre (harpie, erynie, phorkyade, gorgone...)
- Bergère, servante, femme du peuple (choisir le pays d'origine)
- Esclave (choisir le pays d'origine)

SI LA MERE N'EST PAS HUMAINE, L'ENFANT A ETE ELEVE PAR :

- Son père (il a pu conserver des contacts avec sa famille non-humaine)
- Des mortels dévoués à la mère (clergé pour une déesse, etc.). Le père biologique peut avoir été écarté ou être inconnu
- Des créatures naturelles ou monstrueuses dévouées à la mère (Ménades pour Artémis, etc.). Le père biologique peut avoir été écarté ou être inconnu
- L'enfant a été abandonné (voir la table Enfants trouvés)

RELATION ENTRE LES PARENTS :

- Amour durable et réciproque. Le personnage connaît ses deux parents et peut être considéré comme légitime ou non selon la légalité de l'amour entre ses parents

- Liaison passagère. Le personnage peut connaître ou non l'identité de son père (la mère elle-même peut l'ignorer si le père est un être surnaturel). Il peut être ou non considéré comme légitime et éventuellement abandonné
- Viol. Père inconnu ou au contraire identifié et haï. Le statut bâtard du personnage peut être connu ou on peut le faire passer pour un enfant légitime. Il peut avoir été abandonné

PARENTS NOURRICIERS (POUR LES ENFANTS TROUVES) :

- Noble dame stérile ou sans descendance
- Gens du peuple (bergers, servantes...)
- Nymphes, centaures ou autre être surnaturel
- Bêtes sauvages ou monstre
- Personne, le personnage a survécu miraculeusement sans aucune aide

ELEMENTS CULTURELS

L'HUBRIS

L'Hubris (en grec, démesure) représente la vanité et l'orgueil du personnage et donc, dans une certaine mesure, sa confiance en lui. C'est une qualité qui est rarement appréciée par les dieux qui voient d'un mauvais œil les mortels qui oublient leur condition. Plus le score d'Hubris est élevé, plus le personnage a confiance en lui mais plus il a tendance à oublier sa condition et à se comparer aux dieux.

Chaque fois qu'un personnage accomplit une activité qui empiète, par son ampleur ou ses intentions, sur la dignité des dieux sans avoir leur accord explicite, il gagne 1 point d'Hubris. Quelques exemples d'activités qui développent l'Hubris :

- Profaner un temple
- Profaner une sépulture
- Se vanter d'une qualité que l'on possède (beauté, voix, talent artistique, sagesse...) en la comparant à celle d'une divinité qui y est Associée
- Obtenir un total de réussite au moins *Divin faible* (30)
- S'en prendre à un animal/ plante/ lieu/objet sacré pour un dieu
- Refuser une intervention divine
- Offenser un dieu ou un membre du clergé
- Vouloir changer sciemment l'ordre des choses établies selon ses propres volontés (être roi à la place du roi,

libérer des esclaves, apprendre à faire du feu à des barbares primitifs...)

- Se complaire dans l'excès de violence, sexe, notoriété, richesse...
- Avoir une activité à l'encontre d'un membre de sa propre famille et que la morale grecque réprouve (violence, sexe, meurtre, cannibalisme...)

De plus, un personnage peut à tout moment dépenser un point d'Hubris, ce qui lui permet de relancer n'importe quel dé d'un jet (positif, négatif, supplémentaire en cas de dépense de points de destin...), mais il doit accepter le nouveau résultat (quitte à dépenser un nouveau point d'Hubris pour recommencer).

Les dieux détestent particulièrement les personnages pleins de vanité. De ce fait, le score d'Hubris d'un personnage joue comme malus à tous les jets d'Intervention divine favorable et comme bonus à tous les jets d'Intervention défavorable, volontaires (dépense d'un point de destin) ou non, qui le concernent. Ceci est particulièrement gênant pour les Interventions défavorables provoquées par la dépense intempestive de points de destin.

Le score d'Hubris varie à la fin d'une aventure. Si un personnage a dépensé tout ou partie de son score d'Hubris, il lance un D10 (en cas de 10, on relance et on ajoute le résultat, indéfiniment). Si le résultat est strictement supérieur à son score, celui-ci augmente d'un point. Il est en revanche très difficile de baisser son score d'Hubris. Le personnage doit faire amende honorable, se montrer humble et accepter les remontrances

des dieux. Ceux-ci lui infligeront une quête à réaliser pour purger sa peine, quête qui ne manquera pas d'être dangereuse et/ou humiliante. S'il réussit sa quête sans dépenser un seul point d'Hubris et que les dieux sont satisfaits, son score d'Hubris est effacé.

Score initial: 0. Tout Trait familial, positif ou négatif, peut au choix du joueur octroyer jusqu'à sa valeur en Hubris à la création.

Tout personnage qui a une contribution non nulle à un Collectif a un bonus en Hubris égal au 1/10 du total de Collectif du Groupe. Le Héros en titre a un bonus supplémentaire égal au 1/10 de sa propre contribution (autrement dit sa contribution compte double pour l'Hubris).

Les enfants d'un personnage ont une Hubris initiale égale à 1/3 de la sienne (on cumule les Hubris des deux parents).

EQUIPEMENT

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom.	résistance	ressources
mains nues	-3	0	-3	-3		-
ceste (1m)	-3	0	-1	0	8	normal
Pierre (1m)	-3	0	-3	+1	4	-
rocher (2m)	-4	-3	-5	+6	6	-
gourdin (1m)	-1	-1	0	0	5	-
bâton - <i>bakterion</i> (2m)	+1	0	+1	+3	7	pauvre
lance - <i>kamax</i> (1m)	+1	0	-1	+5	7	pauvre
lance longue (2m)	+2	0	-1	+8	8	normal
pique (2m)	+3	-1	-2	+8	8	normal
faucille (1m)	0	0	0	+1	8	pauvre
couteau (1m)	-2	-1	-1	+2	8	indigent
poignard (1m)	-2	0	0	+3	8	pauvre
glaive (1m)	0	+1	0	+5	9	normal
cimeterre - <i>machaira</i> (1m)	+2	-1	-1	+7	8	riche
épée (1m)	+1	0	0	+6	10	riche
épée crétoise (2m)	+1	0	-1	+8	15	opulent
hache (1m)	0	0	-1	+7	7	normal
hache crétoise (2m)	0	0	-1	+8	8	riche
masse (1m)	0	0	0	+6	7	pauvre
masse lourde (2m)	0	0	-1	+8	8	normal
bouclier rond (1m)	-3	-3	+2	-2	12	normal
bouclier (1m)	-3	-4	+3	-2	15	riche
bouclier hoplite (1m)	-3	-5	+4	-1	18	opulent

Portée en mètres	Bout portant	proche jusqu'à...	éloigné jusqu'à...	très éloigné jusqu'à...	Dommages	ressources
arc	2	20	5xVigueur	10 xVigueur	+6	riche
javelot	2	3xVigueur	5xVigueur	8xVigueur	+6	normal
couteau	2	3xVigueur	4xVigueur	5xVigueur	+3	indigent
Pierre	2	3xVigueur	4xVigueur	5xVigueur	+1	-
rocher, gros objet	2	Vigueur/3	Vigueur	2xVigueur	+6	-
fronde	2	10	20	50	+5	pauvre

ARMURES

Armure	Encaissement	activités	ressources
légère (cuir léger, peaux, sur le torse, les cuisses et les bras)	+1	0	normal
moyenne (casque, cuir renforcé sur le torse, brassières et jambières en cuir)	+3	-1	riche
lourde (heaume, maille et cuirasse sur le torse, brassières et jambières en cuir renforcé ou métal)	+6	-3	opulent

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COLLECTIF : KOUROI

CHARTE

TOTAL : 15

- **LE GROUPE** : Protection mutuelle (se sacrifier pour sauver la vie d'un membre du groupe) 2
- **LA SOCIETE** : Répandre la civilisation (fonder une colonie) 5
 - Protection (protéger les enfants) 1
 - Fertilité (accoucher une femme) 4
- **LE MONDE INVISIBLE** : Révélation (Consulter la Pythie de Delphes) 3

ATTENTIONS DIVINES INTERVENTION PUISSANCE

FAVORABLES

Dactyles

CLASSE/EPITH.

NIV.

Mythique faible

21

CLASSE/EPITH.

NIV.

Commun puissant

9

Rhéa

Héroïque faible

12

Héroïque faible

12

DEFAVORABLES

Kronos

Commun moyen

6

Héroïque faible

12

Pan

Héroïque faible

12

Héroïque faible

12

NOM : KERAS **Origine :** Crète (Cydonie) **Destin :** 4 **Hubris :** 0

Espèce : Humain (Dorien) **Sexe :** féminin

Citation : « D'un pas léger, je fais du taureau mon allié... ».

Description : La vie n'a pas souvent souri à Keras. Cette jeune femme brune aux yeux sombres a survécu pendant 20 ans, seule à la dure, dans les rues de la petite cité de Cydonie. Elle ne connaît pas l'identité de ses parents et souhaiterait bien un jour la découvrir, si les dieux lui en donnent l'opportunité. Elle a trouvé une raison de vivre dans la danse et la tauromachie, disciplines fortement appréciées sur sa terre d'adoption, le miracle de la nature l'ayant dotée, raconte-t-on dans la ville, d'une

affinité avec les bovidés enviée par tous les charmants jeunes hommes du pays. D'ailleurs, les nobles locaux font appel à ses talents pour animer les jours de fête, ainsi que les prêtresses de Déméter pour participer aux cérémonies sacrées, à l'exception toutefois des sacrifices qu'elle trouve trop violents à son goût.

Équipement : *Bâton (init +1/att 0/déf +1/dom +3/rés 7), pagne, clochettes aux chevilles et aux poignets, besace (matériel de voyage).*

	Max	Classe	Epithète	Etat Grave
Vitalité	15	Héroïque	Moyen	4
Energie	15	Héroïque	Moyen	4

<u>DONS</u>	Score	Classe	Epithète	Anecdote
Combat	9	Commun	Puissant	Pacifique
Mouvement	21	Mythique	Faible	Adeptes de la tauromachie
Nature	15	Héroïque	Moyen	Instinctive
Savoir	6	Commun	Moyen	Elevée seule
Arts	15	Héroïque	Moyen	Danseuse réputée
Vigueur	15	Héroïque	Moyen	Gymnaste
Psyché	9	Commun	Puissant	Franche

(*)**Filiation :** Keras ne connaît pas ses parents qui lui ont pourtant légué sa capacité légendaire à exécuter les acrobaties les plus folles.

Aptitudes : bovidés, acrobaties*, danse, orientation, agriculture

Inaptitudes : violence, lecture, résistance à l'alcool

Pouvoirs :

- Parler aux bovidés (intensité 1 - intermittent - faille : uniquement sous l'effet de l'alcool)
- Fertilité : ce pouvoir permet de rendre une cible choisie particulièrement fertile et d'annuler toutes causes de stérilité (intensité 1 – intermittent – faille : ne fonctionne qu'après avoir effectué la danse du taureau)
- Sommeil du pâtre (intensité 4 – intermittent – les Dommages infligés à la vitalité s'appliquent également à l'énergie de la victime)

Handicaps : -

Avantages : bien vue de la noblesse (2), bien vue du clergé de Déméter (3)

Désavantages : pauvre (2), orpheline (1)

NOM : AIKSPHULAX **Origine :** Crète (Cydonie) **Destin :** 4 **Hubris :** 0

Espèce : Humain (Dorien) **Sexe :** masculin

Citation : « Zeus, Apollon... au pied ».

Description : Aiksphulax le gardien de chèvres est un personnage bien connu des montagnes crétoises. Le son de sa flûte résonne toujours sur les roches. C'est un garçon charmant et prometteur, et toujours très courageux. Il garde ses troupeaux avec ses deux chiens qu'il affectionne particulièrement et demeure un combattant hors pair : il a déjà mis en déroute une

bande de bandits à lui tout seul. Ce qu'il faut, c'est le convaincre d'agir. On lui prête plusieurs aventures avec d'autres jeunes de son âge ce qui témoigne de ses capacités de fin séducteur.

Équipement : *Bâton (init +1/att 0/déf +1/dom +3/res 7), jupe en lin, besace (matériel de voyage), deux chiens de bergers (Zeus et Apollon).*

	Max	Classe	Epithète	Etat Grave
Vitalité	12	Héroïque	Faible	3
Energie	18	Héroïque	Puissant	5
DONS	Score	Classe	Epithète	Anecdote
Combat	15	Héroïque	Moyen	Auto-défense
Mouvement	15	Héroïque	Moyen	Vivacité de la jeunesse
Nature	15	Héroïque	Moyen	Vit dans les montagnes
Savoir	6	Commun	Moyen	Aucun intérêt pour la culture
Arts	9	Commun	Puissant	Seule la flûte l'intéresse
Vigueur	12	Héroïque	Faible	Fougueux
Psyché	18	Héroïque	Puissant	Charmeur envers les garçons

(*)**Filiation :** Aiksphulax est le fils de paysans prospères de Cydonie, Ergon et Mên, des parents très aimants qui lui ont appris l'art du négoce avec succès !

Aptitudes : discrétion, troupeau, fromage, négociation*, flûte

Inaptitudes : étiquette, lecture

Pouvoirs :

- Parler aux chiens (intensité 2 – permanent)

- Régénération (intensité 6 – permanent : les séquelles n'occasionnent jamais de Handicaps)

Handicaps : -

Avantages : 2 chiens (3)

Désavantages : ennemis (2x3) : amant éconduit, bande de voleurs de bétail

NOM : KEPHALION **Origine :** Crète (Cydonie) **Destin :** 3 **Hubris :** 3

Espèce : Humain (Dorien) **Sexe :** féminin

Citation : « L'odeur de la créature nous met sur la piste d'une fétide divinité ».

Description : Cydonie est réputée pour la qualité de ses archers. Kephalion, surnommée « tête de lionne » pour son caractère, est certainement la meilleure. Une fille qui agit comme un garçon, indépendante, autoritaire et qui ne se laisse jamais faire. Elle est plutôt jolie, brune aux cheveux courts, mais, sans cultiver son côté

garçonne, elle a un peu de mal avec la façon dont on la considère, ce qui lui vaut souvent de se mettre en colère : elle se surestime un peu.

Équipement : Arc (portée : 2, 20, 60, 120/dom +6), armure de cuir (enc +1/mal 0), besace (matériel de voyage), carquois avec 20 flèches.

	Max	Classe	Epithète	Etat Grave
Vitalité	15	Héroïque	Moyen	4
Energie	15	Héroïque	Moyen	4

DONS	Score	Classe	Epithète	Anecdote
Combat	18	Héroïque	Puissant	Archère hors pair
Mouvement	15	Héroïque	Moyen	Athlétisme
Nature	9	Commun	Puissant	Vit en ville
Savoir	9	Commun	Puissant	Peu d'éducation
Arts	12	Héroïque	Faible	Méprise les activités manuelles
Vigueur	12	Héroïque	Faible	Ne lâche jamais prise
Psyché	15	Héroïque	Moyen	(Trop) sûre d'elle

(*)**Filiation :** Kephalion ne connaît pas ses parents mais raconte qu'elle est la fille d'un Lion et d'Artemis, chose totalement impossible et que peu de gens cherchent à contester vu son tempérament. Cependant, son art du tir à l'arc est la preuve d'origines surnaturelles... Il s'agit en réalité de la fille de la nymphe Rhiza et du dieu fleuve crétois Amnisos.

Aptitudes : femmes, chasse, survie, arcs, poésie

Inaptitudes : relation amoureuse

Pouvoirs :

- Flèche mortelle* (intensité 3 – intermittent – ce pouvoir permet d'ajouter 3 aux Dommages d'une flèche selon les modalités souhaitées par Kephalion : feu, acide, poison, glace, explosifs... faille : ne fonctionne pas sur les animaux)

- Localiser une créature hostile (intensité 1 – intermittent – faille : nécessite une concentration absolue, le mutisme et l'immobilité)

Handicaps : -

Avantages : contacts avec sa mère nymphe (3)

Désavantages : femme dans un rôle d'homme (1), code de l'honneur (3 : ne jamais tuer d'hommes)

ANAXARCHOS **Origine :** Crète (Cydonie) **Destin :** 0 **Hubris :** 3

Espèce : Humain (Dorien) **Sexe :** masculin

Citation : « Toute pierre lancée au hasard se dirige, avec une étonnante précision, vers l'endroit qu'elle finira par atteindre ».

Description : Anaxarchos est le prototype du vieil enquiquineur aux cheveux blancs, qui vous raconte des théories philosophiques obscures avant de se noyer dans des réflexions désagréables. Mais c'est pour ça qu'on l'aime. Ancien militaire, le meilleur moyen, pour gagner sa sympathie, est souvent de prouver que l'on est « un bon élément » - après qu'importent l'âge, le sexe ou les origines ! Il joue souvent de son

apparence de vieillard grand et sec pour se donner un peu de dignité.

Équipement : *Toge, bijoux, villa, char, casque et cimier noir (enc +1/mal 0), bouclier rond (init -3/att -3/def +2/dom -2/res 12), 2 javelots (portée : 2, 36, 60, 96/dom +6), besace (équipement de voyage), glaive (init +3/att +1/def 0/dom +5/res 9).*

	Max	Classe	Epithète	Etat Grave
Vitalité	18	Héroïque	Puissant	5
Energie	12	Héroïque	Faible	3
DONS	Score	Classe	Epithète	Anecdote
Combat	12	Héroïque	Faible	Ancien militaire
Mouvement	9	Commun	Puissant	Problèmes aux articulations
Nature	12	Héroïque	Faible	A beaucoup voyagé
Savoir	15	Héroïque	Moyen	Docte
Arts	15	Héroïque	Moyen	Philosophe pédant
Vigueur	12	Héroïque	Faible	Coriace
Psyché	15	Héroïque	Moyen	Digne vieillard

(*)Filiation : Anaxarchos est assez âgé... ses parents sont morts, mais il possède déjà un fils à qui il a confié ses secrets de guerre. A sa mort, il lui léguera son glaive qui a appartenu à un Dactyle. Il raconte qu'il est né de deux nobles crétois de Cnossos, Phrên et Manteia, dont la généalogie remonte aux Dactyles.

Aptitudes : Philosophie, histoire, escrime, surprise, théologie, didactisme

Inaptitudes : musique, danse

Pouvoirs :

- transmettre ses pensées (intensité 2 – permanent – faille : nécessite de maintenir sa concentration pendant la durée de son message)

Handicaps : vieux (2, se fatigue facilement : jets de Vigueur pour ne pas avoir de malus en situation d'effort), sourd (partiel 3 : malus de 9)

Avantages : riche (2), conducteur de char émérite (2), esclave dévoué (2), glaive dactyle (+3 init)*

Désavantages : -

NESOS **Origine :** Crète (Cydonie) **Destin :** 0 **Hubris :** 0

Espèce : Humain (Dorien) **Sexe :** masculin

Citation : « Non, je ne navigue pas : j'explore... oui monsieur !!! ».

Description : Nesos a honte. Depuis tout petit, il n'aime pas sa condition de marin. Considéré comme le pire métier du monde par ses pairs, il préfère se faire appeler « explorateur ». Petit brun aux yeux malicieux, il reste l'un des meilleurs caboteurs du coin même s'il ne faut pas lui dire en face. Il rêve un jour de prendre la mer et de partir dans des contrées

lointaines... l'Égypte, la Phénicie... Il prétend avoir des origines phocéennes, ce que les gens croient à moitié au regard de son talent et de sa capacité à exagérer les choses.

Équipement : *bateau, vêtement de marin, tunique cirée (enc +1/mal 0), Glaive (init 0/att +1/def 0/dom +5/res 9).*

	Max	Classe	Epithète	Etat Grave
Vitalité	15	Héroïque	Moyen	4
Energie	15	Héroïque	Moyen	4

DONS	Score	Classe	Epithète	Anecdote
Combat	12	Héroïque	Faible	Vigoureux
Mouvement	15	Héroïque	Moyen	Pied marin
Nature	15	Héroïque	Moyen	Ne fait qu'un avec la mer
Savoir	15	Héroïque	Moyen	Curieux
Arts	9	Commun	Puissant	Veut en faire trop
Vigueur	15	Héroïque	Moyen	Endurci à l'air de la mer
Psyché	9	Commun	Puissant	Peu crédible

(***Filiation :** Nesos est né du sel de la mer posé sur la bouche de son père Hidros alors qu'il venait de Phocée à Cydonie. Il a acquis une passion familiale pour nouer les liens.

Aptitudes : Navigation, astres, natation, pêche, nœuds*

Inaptitudes : séduction, médecine, équitation

Pouvoirs :

- Faire lever les nuages (intensité 3 – intermittent)
- Faire lever le vent (intensité 5 – intermittent)
- Corde de Phocée (permet de paralyser un adversaire en le touchant par un jet de Psyché contre Vigueur – intensité 4 – intermittent)

Handicaps : borgne (3)

Avantages : capitaine d'un bateau de commerce (3), équipage d'élite (2)

Désavantages : socialement déconsidéré (2)

THERION Origine : Crète (Mont Ida) Destin : 4 Hubris : 0

Espèce : Dactyle Sexe : masculin

Citation : « Grrrrrrrrrrrrr ».

Description : Therion, le bestial, est un sauvage dans la plus pure tradition. C'est à peine s'il parle et son grec est plus qu'approximatif. Mais il est plus intelligent qu'il n'y paraît : il est simplement peu habitué aux choses humaines. C'est un

excellent guérisseur, sa vie dans la nature lui donnant de nombreuses ressources. Sa peau est de la couleur du bronze et son regard vert, perçant et inquiétant.

Équipement : outils de forgeron, peaux de bêtes (enc +1/mal 0).

	Max	Classe	Epithète	Etat Grave
Vitalité	15	Héroïque	Moyen	4
Energie	15	Héroïque	Moyen	4

DONS	Score	Classe	Epithète	Anecdote
Combat	12	Héroïque	Faible	Costaud
Mouvement	15	Héroïque	Moyen	Bon marcheur
Nature	18	Héroïque	Puissant	Sauvage
Savoir	6	Commun	Moyen	Inculte
Arts	18	Héroïque	Puissant	Habile de ses mains
Vigueur	12	Héroïque	Faible	Vit à la dure
Psyché	9	Commun	Puissant	Naïf

(*)**Filiation :** Therion est né du Mont Ida et de Lukos, un prêtre d'Ilithye qui l'a abandonné à sa naissance. Il a été récupéré par des êtres étranges dans les montagnes puis il s'est échappé pour découvrir le monde.

Aptitudes : violence, autorité, travail du métal, médecine*, survie, embuscade, géographie, enfants

Inaptitudes : éloquence, étiquette, rituels

Pouvoirs :

- Nyctalopie (intensité 1 – intermittent – faille : seulement quand la lune est visible)

- Peau de Bronze (intensité 3 – intermittent : ajoute +3 à la protection)

Handicaps : -

Avantages : -

Désavantages : adolescent (1, jets de Psyché pour être pris au sérieux), indigent (4)

PHANEIA **Origine :** Crète (Cydonie) **Destin :** 2 **Hubris :** 1

Espèce : Fantôme **Sexe :** féminin

Citation : « Je suis vivante et vous êtes mort ! ».

Description : Phaneia ne se souvient plus de grand-chose. Tout ce qu'elle sait c'est qu'elle est une guerrière qui s'est réveillée sur un champ de bataille. Une brune au teint livide armée comme Athéna. Elle a pensé un instant qu'elle était morte, enfin elle n'est pas très sûre non plus, et qu'elle n'a jamais trouvé le lieu de son repos. Même pas une petite entrée des enfers. Et

finalement elle y a pris goût, préférant goûter aux joies de la chair et ne pensant pas à ce qu'il pourrait se passer si elle venait à mourir une seconde fois.

Équipement : *Glaive (init 0/att +1/def 0/dom +5/res 9), Cuirasse, jambières, brassières de métal, casque et cimier blanc (enc +6/mal -3), Egide (init -3att /def -5/enc +4/dom -1/res 18)*

	Max	Classe	Epithète	Etat Grave
Vitalité	15	Héroïque	Moyen	4
Energie	15	Héroïque	Moyen	4

DONS	Score	Classe	Epithète	Anecdote
Combat	18	Héroïque	Puissant	Guerrière par vocation
Mouvement	18	Héroïque	Puissant	Légèreté ectoplasmique
Nature	9	Commun	Puissant	Préfère les relations humaines
Savoir	12	Héroïque	Faible	Dilettante
Arts	9	Commun	Puissant	Manque d'imagination
Vigueur	15	Mythique	Moyen	Inépuisable
Psyché	9	Commun	Puissant	Insouciant

(*)**Filiation :** Phaneia est une fille bâtarde du roi Minos et d'une esclave prénommée Haima.

Aptitudes : enfers, nuit, tactique, armes, lois

Inaptitudes : -

Pouvoirs :

- insubstantialité (intensité 4 – intermittent – faille : ne peut traverser les murs d'un sanctuaire)
- pas besoin de respirer (intensité 4 – permanent)
- pas besoin de nourriture (intensité 2 – permanent)
- hémorragie* (intensité 1 – intermittent - à chaque Action, un adversaire blessé par Phaneia perd un point de vitalité supplémentaire– faille : uniquement si l'adversaire n'a jamais blessé Phaneia)

Handicaps : allergique aux armes en fer (2 : majore les dommages de 2), morte (ne peut être guérie par la médecine, 4)

Avantages : -

Désavantages : ennemie intime (la reine Pasiphaë, 5), officiellement morte (1)

XENIPPOSTOMÊ **Origine :** Crète (Cydonie) **Destin :** 4 **Hubris :** 2

Espèce : Centaure **Sexe :** masculin

Citation : « Descends un peu de ton cheval pour voir... ».

Description : Xenippostomé est un centaure. Enfin il en était un puisqu'une sorcière l'a maudit alors qu'il devenait violent après une cuite mémorable. Elle l'a transformé en humain, ce qui le perturbe beaucoup. Il cherche à reprendre son apparence initiale de grand gaillard à

l'épaisse chevelure noire qui tombe en bouclettes sur ses larges épaules.

Équipement : Lance (init +1/att 0/def -1/dom +5/res 7), tunique de peau (enc +1/mal 0), bouclier rond en peau de chèvre (init -3/att -3/def +2/dom -2/res 12), 2 javelots (2, 72, 120, 192/dom +6), besace (équipement de voyage et outres de vins).

	Max	Classe	Epithète	Etat Grave
Vitalité	18	Héroïque	Puissant	5
Energie	12	Héroïque	Faible	3

DONS	Score	Classe	Epithète	Anecdote
Combat	15	Héroïque	Moyen	Bagarreur
Mouvement	9	Commun	Puissant	Maladroit dans son corps
Nature	18	Héroïque	Puissant	Vie rurale
Savoir	6	Commun	Moyen	Aucune éducation académique
Arts	12	Héroïque	Faible	Aime bricoler
Vigueur	24*	Mythique	Moyen	Constitution de centaure
Psyché	9	Commun	Puissant	Aime se laisser aller

(*)**Filiation :** Xenippostomê est le fils du Centaure Chiron et d'une jument de Minos appelée Leuka.

Aptitudes : surnaturel, vin, médecine, paysans, chevaux

Inaptitudes : Equitation, résistance à l'alcool

Pouvoirs :

- Chuchoter à l'oreille des chevaux (intensité 2 – permanent)
- Transformation animale (cheval – intensité 6 - intermittent)
- Folie guerrière (intensité 3 – intermittent - +3 aux Dommages et à l'Encaissement - faille : uniquement quand il est blessé)

Handicaps : hennit quand il rit (1), mange du foin (2)

Avantages : -

Désavantages : ennemie intime (sorcière, 6)

GLOSSAIRE DE LA PENSÉE GRECQUE

Adiaphora : Les stoïciens classiques désignaient ainsi les actions qui sont moralement indifférentes. Nous n'avons aucune obligation directe d'accomplir ou d'éviter de telles actions, même si elles peuvent contribuer à notre bien-être ou au contraire lui nuire. Ainsi, par exemple, bien qu'il n'y ait aucune obligation de préserver sa propre santé, en agissant ainsi on augmentera le bien-être et sa capacité à faire ce qui est juste.

Aisthêsis : connaissance empirique, non discursive.

Aition : Le terme le plus général pour la cause ou la responsabilité.

Akrásia : Littéralement : mauvais mélange. C'est le défaut d'incontinence, d'absence de maîtrise ou de faiblesse de la volonté, situation dans laquelle un sujet est incapable d'accomplir des actions qu'il sait être justes.

Alêtheia : Vérité en grec. Ce terme marque habituellement la distinction entre dóxa (qui désigne plutôt la croyance) et epistêmê (qui renvoie à la connaissance véritable).

Anámnêsis : Terme utilisé pour désigner la réminiscence de vérités fondamentales relatives à une forme immuable, éternelle (eidos) indépendamment de l'expérience sensorielle.

Anankê : Terme désignant la nécessité logique ou causale de quelque chose qui ne peut pas être autrement.

Apeirôn : Terme utilisé par Anaximandre pour désigner l'extension infinie de l'univers. Cela correspond au principe matériel du changement

Aporia : Une énigme ou une difficulté.

Aretê : Terme désignant l'excellence ou l'habileté de n'importe quelle sorte ; d'où, en particulier, la vertu morale.

Archê : Terme désignant le commencement, le point de départ. Les philosophes de Milet (milésiens) cherchaient une chose simple dont serait composé tout l'Univers.

Ataraxia : Terme utilisé pour définir la tranquillité, la paix intérieure, le détachement vis-à-vis des passions et des peines, état qui caractérise un esprit équilibré.

Diánoia : la compréhension ou une activité intellectuelle en tant que processus discursif. Son contraire : l'immédiateté de la nôêsis.

Dikê : La justice, c'est-à-dire l'équitable répartition des biens. La vertu correspondante s'appelle dikaiôsunê.

Dóxa : Opinion, jugement ou croyance.

Dynamis : la force ou la puissance ; la potentialité ou la capacité.

Eidos : Terme désignant la silhouette ou la forme.

Eikásia : l'imagination humaine, laquelle est basée exclusivement sur des apparences temporelles.

Energieia : La fonction ou l'activité d'une chose, la caractéristique en acte de toute substance individuelle.

Entelecheia : la réalité complète ou le caractère effectif d'une chose, comme l'âme pour le corps humain.

Epistêmê : Le corps organisé des connaissances théoriques.

Epochê : Terme pour la fin ou l'arrêt; d'où, dans la philosophie des sceptiques, la suspension du jugement. C'est seulement en refusant d'affirmer ou de nier la vérité de ce qu'on ne peut connaître, supposaient-ils, que nous pouvons atteindre l'ataraxie d'une âme en paix.

Ethos : La coutume ou l'habitude, la conduite caractéristique d'une vie humaine prise d'un point de vue individuel.

Gnôsis : Le terme grec le plus général pour la connaissance, englobant à la fois l'epistêmê et l'aisthêsis.

Hubris : l'excès, la démesure, le seul véritable péché aux yeux des grecs, qui peut provoquer la colère des dieux eux-mêmes.

Hylê : Littéralement bois. En philosophie, la cause matérielle qui est à la base de tout changement de substance.

Kinêsis : Le mouvement ou le changement. Les Milésiens voyaient la réalité du mouvement comme acquise tandis que les Eléates pensaient que c'était impossible. Quant aux Atomistes, ils supposaient en général que le changement est un trait naturel de toute chose, alors qu'Aristote trouvait que tout changement devait avoir une cause.

Logos / mythos : Deux façons d'expliquer ce qui arrive : soit en fournissant une explication rationnelle (logos), soit en racontant une histoire avec un sens symbolique (mythos).

Mimêsis : L'imitation ou la représentation.

Megalopsychia : Grandeur d'âme ou magnanimité, l'une des plus hautes vertus morales.

Mesos : Terme pour la médiété ou voie moyenne qui caractérise invariablement la vertu.

Morphê : La forme ou l'aspect extérieur d'une chose. La cause fondamentale qui, conjointement à l'hylê, constitue un objet naturel en tant que composé hylomorphique (= réunissant matière et forme).

Mythos : Un discours, un conte ou une histoire qui s'oppose à une explication rationnelle (logos).

Nôêsis : Intuition ou pensée, l'opération de l'esprit, sans l'avantage du raisonnement discursif qui caractérise la diánoia.

Neikos : une querelle, une bataille. De là, dans la philosophie d'Empédocle, l'esprit de la discorde ou des conflits qui se heurte constamment à la bienveillante influence de philia.

Nous : L'esprit, la raison, l'intellect. Un principe organisateur de l'univers.

Ousia : L'être ou la substance. La plus cruciale des catégories au moyen desquelles décrire un objet naturel.

Philia : Amitié. Empédocle pensait qu'il s'agissait du principe constructif contrecarrant l'influence destructive du neikos.

Praxis : Action ou activité, par opposition à la production créative.

Phrônêsis : Sagesse pratique ou prudence. L'application au comportement humain du jugement droit, contrairement à la sagesse plus théorique du terme sophia ; sagesse en général.

Physis : La nature. S'oppose à la technê, en tant qu'art et technique.

Pistis : Le terme le plus général pour désigner la croyance ou la confiance en tant qu'état subjectif.

Pneuma : Le vent ou le souffle. Peut aller jusqu'à l'idée d'esprit.

Poiêsis : La création ou la production qui vise à une fin (télos), ce que ne font pas les autres actions. L'excellence en poiêsis est complétée par la compétence dans la technê.

Psychê : L'âme. Désigne le principe essentiel de toute vie et la localisation de la conscience.

Sophia : Vertu intellectuelle correspondant à la sagesse, par opposition à la fonction plus pratique de la phrônêsis.

Sôphrosunê : La modération en grec, la capacité à exercer un contrôle sur sa propre aspiration au plaisir.

Technê : L'art, l'habileté, la compétence impliquée dans la production délibérée de quelque chose (poiêsis), contrairement aux choses qui dérivent purement et simplement de la nature (physis) ou du hasard (tychê).

Télos : La fin, l'accomplissement, la finalité ou le but de toute chose ou activité.

Timê : Honneur, estime et dignité.

Tychê : La fortune, la chance, par opposition à la nécessité (anankê) d'un lien logique ou causal.

INSPIRATIONS

JEU DE ROLES

GURPS Mythic Greece (Steve Jackson Games)

Hercules & Xena (West End Games)

RoleMaster Age of Heroes (Iron Crown Enterprises)

FILMS ET TELEVISION

Le Choc des Titans

Jason et les Argonautes

Médée

Troie (Wolfgang Petersen)

Ulysse 31

Les Chevaliers du Zodiaque

ILLUSTRATIONS ET REFERENCES

Contes & Légendes Mythologiques - Emile Genest et Illustrations de J. Kuhn Régnier

Dictionnaire Général de l'Archéologie et des Antiquités chez les divers Peuples - Ernest Bosc

Dieux et Héros de l'Antiquité : Repères Iconographiques : Lucia Impelluso

L'Univers les Dieux les Hommes, Vernant Raconte les Mythes - Jean-Pierre Vernant

The Complete and Unabridged Bulfinch's Mythology - Thomas Bulfinch

L'Iliade et l'Odyssée, Actes Sud, (coffret 2 vol.), 2001 - Homère,

L'Iliade et l'Odyssée d'Homère (illustr. Mimmo Paladino), Diane de Selliers, 2001

Iliade, Pocket éditions, 1999

L'Odyssée, Pocket Editions, 1999

Homère, Odyssée, Gallimard Jeunesse (sélection de sept chants), 2002

L'Iliade, Gallimard Jeunesse (sélection de six chants), 2002

L'Odyssée, L'Ecole des Loisirs, 1987

L'Odyssée (trad. en alexandrins d'une trentaine de passages par Philippe Duruflé)

2004; L'Iliade, Nathan parascolaire, 1999

L'Odyssée, J'ai Lu (Librio), 2003;

L'Iliade, J'ai Lu (Librio), 2003.

Hymnes, Epigrammes, La Batrachomyomachie, Paléo, 2001

Combat des rats et des grenouilles (Batrachomyomachie), Allia, 1998

Hymnes homériques, Ophrys (édition bilingue), 1998.

Marie-Christine Citti, Homère, le conteur conte, Le Presse-Temps, 2003

Les dessous de l'Iliade, petit ménage chez homère - MC Chauveau, M Ciosi, Séguier, 2003

L'Odyssée d'Homère - Gilbert Bouchard Société des écrivains, 2003

Le Monde d'Homère - Pierre Vidal-Naquet, Perrin, 2002

Essais sur Homère - Marcel Conche, PUF, 2002

Monique Trédé-Boulmer, La Littérature grecque d'Homère à Aristote, PUF (QSJ), 2001

Jacqueline de Romilly, Les perspectives actuelles sur l'épopée d'Homère, PUF, 2000

Monique Trédé-Boulmer, Homère, PUF (QSJ), 1998

Jean Guilaine et Olga Polychronopoulou, Les archéologues sur les pas d'Homère, Agnès Vienot éditions, 1999

Pierre Carlier, Homère, Fayard, 1999.

Alain Ballabriga, Les fictions d'Homère, l'invention mythologique et cosmographique dans L'Odyssée, PUF, 1998.

Gérard Lambin, Homère le compagnon, CNRS, 1998.

Gregory Nagy, La poésie en acte (Homère et autres chants), Belin, 1998.

Suzanne Saïd, Homère et l'Odyssée, Belin, 1998.

L. Bardollet, Les mythes, les dieux et l'homme, Essai sur la poésie homérique, Les Belles Lettres, 1997.

Jean Giono, De Homère à Machiavel, Gallimard, 1997.

Perrine Galand Hallyn, Description et métalangage poétique d'Homère à la renaissance, Droz, 1994.

Annie Bonnafe, Poésie, nature et Sacré, Maison de l'Orient méditerranéen, 1994, 2 vol. : I

Homère, Hésiode et le sentiment grec de la nature, II - L'âge archaïque.

Friedrich Nietzsche, Sur la personnalité d'Homère, Le passeur, 1992.

Annie Schnapp-Gourbeillon, Lions, Héros, Masques, les représentations de l'animal chez Homère, La Découverte, 1981.

Moses I. Finley, Le Monde d'Ulysse, Le Seuil, 2002.

Collectif, Homère, Horace, le mythe d'Oedipe, les sentences de Sextus, Rue d'Ulm, 1979.

L'Iliade et l'Odyssée, bibliothèque de la Pléiade

Hector, de Jacqueline de Romilly, éditions de Fallois

Notre Histoire N°165, consacré à l'Iliade et à l'Odyssée

Les mythes grecs, de Robert Graves, Pluriel

FICTION

Soldat des brumes/ Soldat d'Aretê (Gene Wolfe)

BANDES DESSINEES

Salammbô, Druillet chez Albin Michel

300, Franck Miller chez Rackham

L'Âge de Bronze, T1 Un millier de navires, Eric Shanower chez Akileos

L'Âge de Bronze, T2 Sacrifice, Eric Shanower chez Akileos

La Grèce I, Jacques Martin chez Orix

La Grèce II, Jacques Martin chez Orix

La Grèce III, Jacques Martin chez Casterman

Le Lac Sacré, Jacques Martin chez

Styx, Jacques Martin chez

L'Odyssée d'Alix, Jacques Martin chez Dargaud

La Chute d'Icare, Jacques Martin chez Casterman

Les Jeux Olympiques, Jacques Martin chez Casterman

TEXTES TRADITIONNELS

L'Enéide (Virgile)	Antiquités Romaines (Dionysios d'Halicarnasse)
L'Iliade et l'Odyssée (Homère)	Diodorus Siculus, The Library of History.
La Théogonie (Hésiode)	Iphigénie à Aulis (Euripides)
Gorgias (Platon)	Histoire (Hérodote)
Phèdre, Andromaque, Iphigénie (Racine)	Hésiode, Catalogues of Women and Eoiae.
Oreste (Echyle)	Hésiode, The Melampodia.
Prométhé Enchaîné (Eschyle)	Hyginus, Poetica Astronomica.
Oedipe Roi, Antigone (Sophocle)	Antoninus Liberalis, Metamorphoses.
Electre, Médée, La Femme Troyenne (Euripide)	Fasti (Ovide)
Les Oiseaux (Aristophane)	Parthenius of Nicaea, Love Romances.
Apollodorus, The Library and Epitome.	Description de Grèce (Pausanias)
Apollonius Rhodius, Argonautica.	Pindar, Pythian Odes.
Hymnes (Callimachus)	Morales (Plutarque)
Fabulae (Hyginus)	Vie Parallèles (Plutarque)
Métamorphoses (Ovide)	La Chute de Troie (Quintus Smyrnaeus)
Dionisiaca (Nonnus)	Géographie (Strabo)
Les Sept contre Thèbes (Eschyle)	Argonautica (Valerius Flaccus)

MUSIQUE

Achilles, Agony And Ecstasy In Eight Parts / The Triumph of Steel – Manowar	La Vengeance de Pan / Le Satyre Cornu - Stille Volk
Heureux qui comme Ulysse / Mourir pour des Idées – George Brassens	Cerberus / Flawless - Aamon Düül
Athena / It's Hard – The Who	Barbarian / The Return of the Manticor – Emerson Lake & Palmer
Caravan of the Blood Soaked Kentauroi / Carnage - Lair of the Minotaur	Whiter Shad eof Pale / Medusa – Annie Lennox
Minotauri	Icarus' Dream Suite / Yngwie J. Malmsteen – Rising Force

WEB

<http://66.90.77.92/Cult/AresCult.html>

<http://agn.hol.gr/page.asp?target=http://agn.hol.gr/hellas/map.htm&sec=3>

<http://www.omnibusol.com/angreece.html>

<http://homepage.mac.com/cparada/GML/Waters.html>

http://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_cr%C3%A9atures_fantastiques_de_la_mythologie_grecque

<http://francoib.chez.tiscali.fr/dora/dora3/index.htm>

<http://plato-dialogues.org/tools/greece.htm>

http://www.antecedents-europeens.com/4-bar/44-osti/444-AAAAA_vandal.htm

<http://francoib.chez.tiscali.fr/rodier/rodreliq/reli21.htm>