ILADIUM
un jdr de KHELREN

AVANT PROPOS

Dans un improbable futur, l'Antiquité grecque revit : des systèmes solaires massent des troupes de guerriers combattant avec des armes en *iliadium*, un alliage métallique ultra-dense, couleur de bronze. Les envoient sur des nefs spatiales protégées par l'*athénium*, un champ de force translucide.

On sacrifie aux monstres issus de la génétique et de la robotique que sont centaures, hydres ou gorgones.

Tout a changé sauf une chose : les héros recherchent toujours l'immortalité. S'ils meurent sans avoir accompli avec brio leur destin, ils rejoindront les sombres demeures, les *Enfers*.

Et avec eux, vous : leurs amants, leurs ascendants… leurs divinités protectrices.

Save your tears

For the day

When our pain is far behind

Save your fears

Save them for the judgement day

Time to make the sacrifice

We rise or fall

*(***Rise**, *Ghost in the shell : SAC 2nd GIG* OST*)*

Note d'intention

Le thème a été pris comme l'apothéose ou la déchéance du dieu et du mortel, accéder au panthéon ou finir aux enfers souterrains. Le jeu parle ainsi de l'homme face au destin, que les héros parviennent à le vaincre ou y soient contraints par les dieux.

Les éléments qui ont été utilisés sont : la lanterne et le personnage dans l'ombre (le fait que les dieux doivent agir à l'insu des mortels), l'insecte parasite et la pomme (le fait que la relation avec les mortels soit fatalement corrompue par les actes des dieux) et la tête au cerveau gelé (priver de conscience les mortels en leur volant leur libre-arbitre)

Influences

Ambiance

Ulysse 31 m'a évidemment servi d'inspiration principale.

On trouve également des screenshots intéressants du côté de Dominium et des liens avec Dune.

Techniques

Les ÉPICLÈSES sont inspirées des clefs issues de *The Shadow of Yesterday* de Clinton R. Nixon.

Les listes de DESTINS, favorables et défavorables, ont été inspirées par *Apocalypse World* de Vincent Baker (qui de plus m'a fait comprendre qu'on peut écrire efficacement un jeu (et un putain de jeu) en s'adressant directement aux joueurs).

Lady Blackbird de John Harper m'a servi de modèle de jeu court et complet.

Auteur

Iliadium est un jeu de rôle créé par **Khelren** lors de la *Gamechef 2013*.

Si vous avez l'occasion de le faire jouer ou de le lire, je serais très intéressé par vos remarques :

dragondigital@free.fr

Les images utilisées dans ce jeu sont libre d'utilisation, pour la plupart issues soit de Wikipedia Commons, soit de NASA/ESA, et de divers stocks libres de droits.

Plus particulièrement : Jacques-Louis David, John William Waterhouse, et pour le vaisseau spatial présent en couverture, Manchu (dessin préparatoire pour *Ulysse 31*, seule illustration non-libre de droits).

SOMMAIRE

AVANT PROPOS *3*
Note d'intention
Influences
Auteur

SOMMAIRE..... *4*

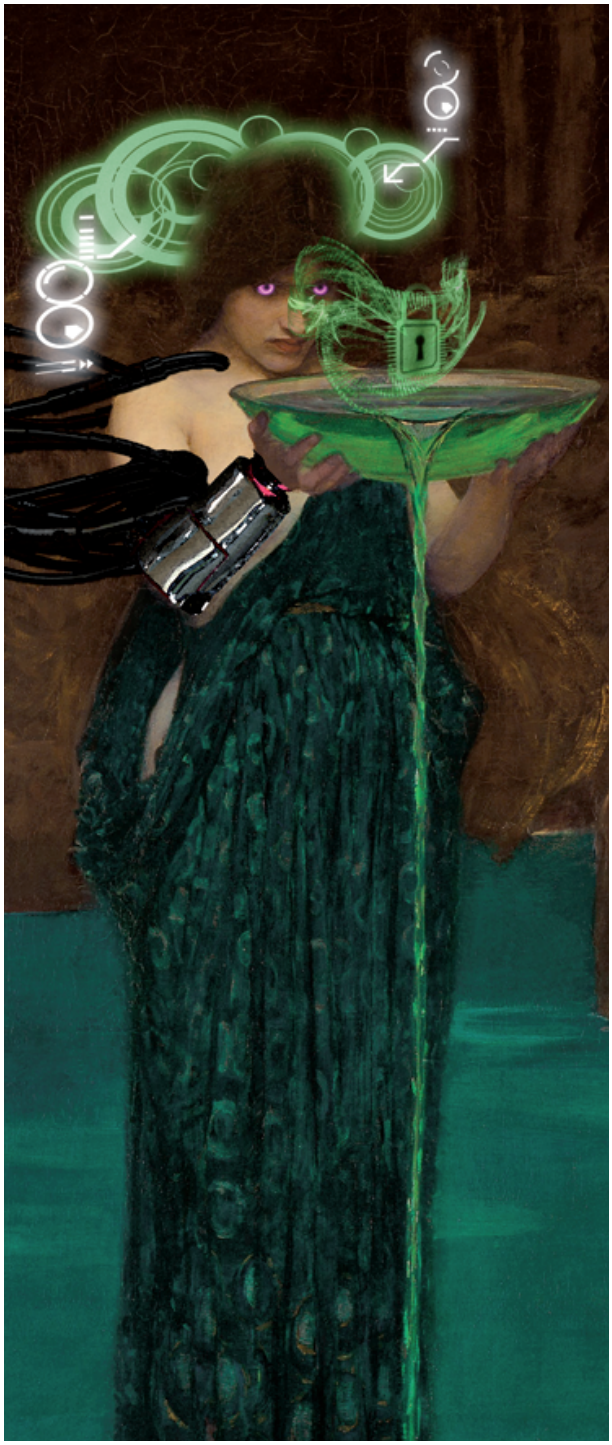
DIVINITES..... *5*
Pouvoirs
Épiclèses
Cosmos
Quelques noms de divinités

HEROS..... *9*
Désir
Quelques noms de héros
Avantages et défauts
Souffle

DESTIN *11*
Système de résolution
Apothéose

MYTHOLOGIE *13*
Épopées
Travaux
Périls
Systèmes solaires (et planètes)
Noms divers (planètes ou systèmes)

JOUER A ILIADIUM..... *15*
Théocentrisme
Exposition
Élaboration des scènes



DIVINITÉS

Les dieux d'*Iliadium* se chamaillent, font preuve d'orgueil, commettent des erreurs, et souffrent de défauts. Passionnément. C'est tout cela qui les rend si attachants et si humains.

Surtout, les dieux recherchent la compagnie des mortels : ils les aiment, les protègent, en ont une descendance ou au contraire les haïssent et intriguent pour provoquer leur perte.

Parmi les dieux, certains ont leur place inexorablement ancrée dans le panthéon et ne peuvent être joués :

- *Zeus*, père et roi des dieux. Il est le maître des destinées mais jamais il ne cherche à les changer ; il reste neutre dans les conflits entre mortels et entre dieux. Son royaume est celui des planètes et des astres.
- *Poséidon* et *Hadès*, ses deux frères, se sont vus attribuer l'un les immensités spatiales et l'autre le royaume des âmes, les *Enfers*.
- Enfin, *Hermès* est le messager des dieux, portant leur commandement et menant l'âme des mortels aux *Enfers*.

Les joueurs vont incarner une divinité de leur invention : celle-ci peut être une divinité grecque connue mais vous pouvez en façonner une imaginaire à votre guise.

Pouvoirs

Les divinités sont omnipotentes et immortelles. Néanmoins, elles ne peuvent agir ouvertement aux yeux des mortels. Elles ne peuvent apparaître qu'aux héros qu'elles favorisent ou qu'elles haïssent. Leurs interventions sont donc limitées dans le royaume des hommes.

Malgré tout, elles sont libres d'agir dans une certaine mesure avec les POUVOIRS suivants :

- **Guerre**. La divinité protège de son égide le héros ou guide ses coups, inspirant la bravoure.
- **Technologie**. La divinité sait forger des objets magiques de haute technologie utilisable par le héros.
- **Nature**. La divinité exerce un contrôle sur les éléments naturels ou sur les animaux, en étouffant ou en amplifiant leur dangerosité.
- **Esprit**. La divinité influence les états d'esprit des mortels, provoquant par exemple la terreur la plus absolue, la confusion la plus profonde, la folie la plus meurtrière ou l'amour le plus sincère.
- **Espace-temps**. La divinité peut transporter le héros où bon lui semble, l'écarter de tout danger, et ralentir ou accélérer la course du temps à ses yeux.
- **Métamorphose**. La divinité peut transformer l'apparence des mortels selon son souhait, par exemple les changer en animal ou en statue, et donner au héros un air inoffensif, le faire ressembler à quelqu'un d'autre, voire le rendre invisible.

Le joueur choisit pour sa divinité l'un de ses 3 profils :

- 1 POUVOIR suprême à 4, 1 POUVOIR mineur à 1
- 2 POUVOIRS majeurs à 3
- 3 POUVOIRS moyens à 2 et 1 POUVOIR mineur à 1

Si une divinité dispose d'un POUVOIR suprême, aucune autre divinité ne peut prendre ce POUVOIR au même niveau.

Épiclèses

Une ÉPICLÈSE (*épíklêsis*) représente un des aspects de la divinité, une de ses fonctions. A la création de la divinité, le joueur en choisit une. Il est inconcevable que deux divinités aient en même temps la même ÉPICLÈSE.

D'un point de vue technique, la divinité gagne 1 point de COSMOS lorsqu'elle intervient sur le destin de son héros conformément à son ÉPICLÈSE.

Une ÉPICLÈSE permet également, si la divinité décide de la laisser sombrer dans l'oubli en réunissant les conditions prévues, de gagner soit 1 POUVOIR moyen, soit 2 POUVOIRS mineurs, soit un bonus de +1 dans un POUVOIR.

Une même ÉPICLÈSE ne peut être reprise et une divinité est limitée à 3 ÉPICLÈSES en tout et pour tout, actuelles comme oubliées.

- **Fléau des hommes**. La divinité a la réputation d'être brutale et souillée de sang. Elle poussera le héros au massacre sans jamais qu'il puisse éprouver la moindre pitié. OUBLI : la divinité prône la médiation et la stratégie.
- **Qui boit le vin pur**. La divinité a la réputation d'être festive et exubérante. Elle forcera le héros à agir imprudemment et de façon inconstante. OUBLI : la divinité pousse le héros à entreprendre de graves décisions, à penser au lendemain.
- **Protecteur de la cité**. La divinité a la réputation d'être sévère et autoritaire. Elle positionnera le héros comme celui qui donne les ordres et à qui il faut obéir. OUBLI : la divinité admet que le héros puisse laisser le chaos se répandre ou fasse confiance à ceux qui ne sont pas de sa sphère.
- **Conducteur de la meute**. La divinité a la réputation d'être farouche et sauvage. Elle exigera du héros qu'il demeure libre de toute attache. OUBLI : la divinité œuvre pour que le héros prenne place dans la société, occupe une position influente.
- **Éternel voyageur**. La divinité a la réputation d'être curieuse mais inconstante. Elle recherchera toujours pour le héros les nouvelles expériences, l'aventure et les voyages. OUBLI : la divinité fait fonder au héros quelque chose de sédentaire, de durable.
- **Qui révèle les desseins profonds**. La divinité prodigue des oracles, parfois sibyllins. Elle guidera le héros pour que celui-ci ne laisse jamais échapper la vérité. OUBLI : la divinité tolère que le héros mente ou qu'une question reste sans réponse.
- **De bons conseils**. La divinité a la réputation d'être juste et bienveillante. Elle fera établir par le héros de bonnes lois et lui fera prodiguer de sages avis. OUBLI : la divinité fait commettre un crime au héros ou lui fait manquer au respect d'une tradition.
- **Au trône d'or**. La divinité incarne la prospérité. Elle offrira au héros fortune et biens matériels, le faisant protéger propriétés et foyers. OUBLI :

la divinité intéresse le héros à des sphères intellectuelles, morales ou artistiques.

- **Qui éloigne le mal**. La divinité a la réputation d'être raisonnable et ordonnée. Elle vouera le héros à accomplir rituels, sacrifices, purifications et prières. Oubli : la divinité fait répandre la peste par l'entremise du héros ou le fait empoisonner, blesser ou tuer.
- **Protecteur des assemblées**. La divinité a la réputation d'être rancunière. Elle ordonnera que le héros sauve dès qu'il en a l'occasion les mortels et se mette en péril pour les siens. Oubli : la divinité pousse le héros à agir en dépit des conseils ou des autres.
- **Protecteur des unions**. La divinité a la réputation d'être chaste et vindicative. Elle fera pourchasser par le héros mensonges, tromperies et serments brisés, comme les adultères. Oubli : la divinité emploie le héros comme instrument de vengeance.
- **Gardien du feu dévorant**. La divinité est le patron des artisans. Elle demandera au héros de faire preuve d'ingéniosité, de créativité, repoussant les limites de l'ordre établi. Oubli : la divinité provoque par l'intermédiaire du héros ruine ou destruction.

Cosmos

Une divinité débute avec un score de cosmos (*kósmos*) de 0.

Acquérir une seconde épiclèse coûte 5 points de cosmos, une troisième 10 points.

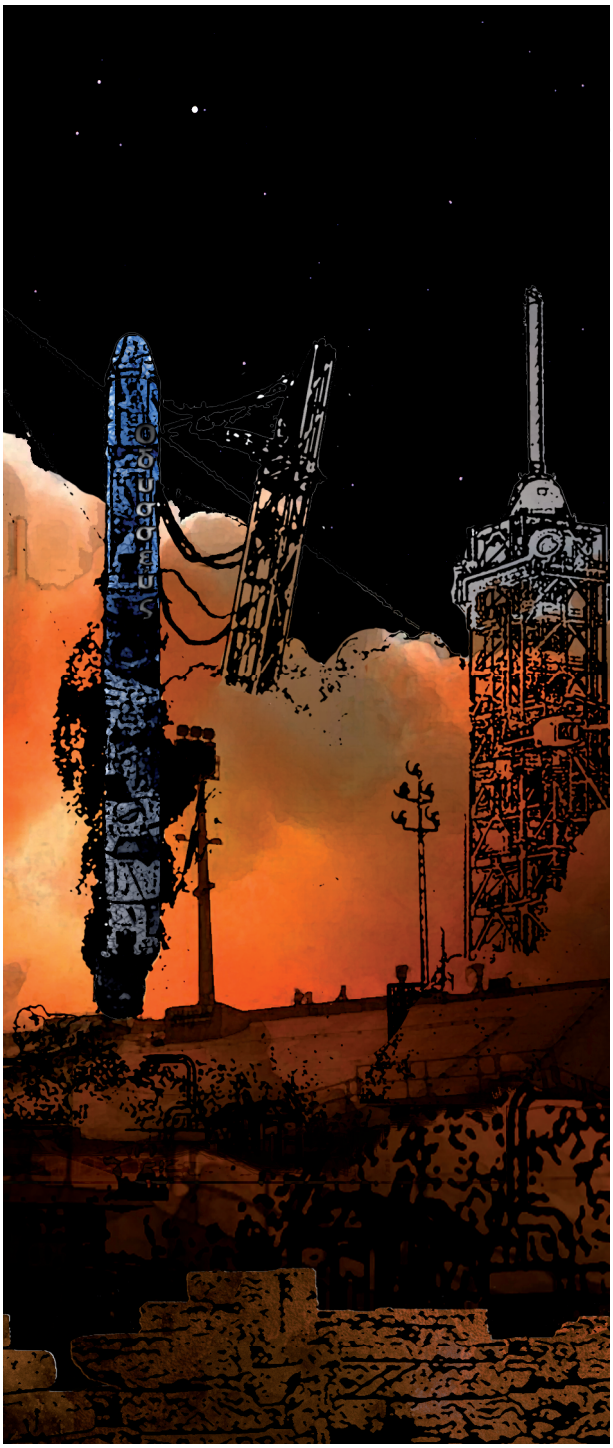
Quelques noms de divinités

Divinités masculines

Achéloos, Acragas, Almo, Alphée, Alpos, Amnisos, Amphrysos, Anapos, Anauros, Anigros, Apidanos, Arar, Araxes, Argès, Aristée, Asopos, Astréos, Axios, Baphyras, Borysthènes, Brontès, Brychon, Caicinos, Cébren, Céphise, Chrémétès, Chrysaor, Chtonios, Clytios, Coéos, Cottos, Crinisos, Crios, Cydnos, Cytheros, Damasène, Damysos, Eas, Egéon, Elisson, Emphytos, Encelade, Enipée, Ephialtès, Epiméthée, Erasinos, Erymanthe, Esar, Esépe, Euboée, Euphorbe, Eurotas, Eurymédon, Eurytos, Evénos, Granicos, Gration, Gygès, Haliacmon, Halys, Hébros, Heptaporos, Hydaspès, Ilissos, Imbrasos, Inachos, Inopos, Ismenos, Istrus, Kladéos, Ladon, Lamos, Lycormas, Meles, Mimas, Mimon, Mincios, Molios, Mylinos, Nilos, Numicios, Ophion, Orontes, Otos, Ouranion, Parthenios, Pélorée, Phasis, Phœtios, Pleistos, Polybotès, Rhodios, Rhœtos, Rhyndacos, Sangarios, Scamandre, Spercheios, Stéropès, Strymon, Symaethos, Talos, Tanais, Télémos, Termessos, Théodamas, Théomisès, Thermodon, Titaressos, Zétès

Divinités féminines

Abarbarée, Acraée, Admète, Aglaos, Alcyone, Ambrosie, Amphinomé, Amphiro, Amphithoé, Amphitrite, Anchinoé, Apseudès, Aréthuse, Argiope, Astris, Batia, Béroé, Caliadné, Callianassa, Callianira, Callirrhoé, Céléno, Cercéis, Céto, Cléia, Cléocharie, Cléodore, Clymène, Clytia, Coronis, Corycie, Crénéis, Cydippe, Cymatolège, Cymo, Cymodocé, Cymothoé, Daeira, Déiopé, Déro, Dioné, Dioxippe, Droséra, Drymo, Dynamène, Echénéis, Églé, Eioné, Ephyra, Esylé, Éthérie, Ethra, Eubée, Eucrante, Eudore, Eulimène, Eumolpe, Eunice, Eurora, Euryale, Eurynomé, Euterpe, Evarné, Galaxaure, Glaucé, Glauconomé, Halimède, Hélia, Hipponoé, Hippothoé, Iaéra, Ianassa, Ianira, Ianthé, Ioné, Lampétie, Laomédie, Léagore, Leucothoé, Lilée, Limnoria, Liriope, Lycorias, Lysianassa, Mélaine, Mélibée, Mélité, Mélobosis, Ménestho, Ménippé, Mérope, Midée, Nausithoé, Néda, Nésée, Nomia, Œnoé, Opis, Orithye, Orséis, Panopaé, Pasithoé, Péribée, Pétréa, Phaéo, Phaéthuse, Phéruse, Phésyle, Philyra, Phyllodocé, Pléioné, Pleuxaure, Ploto, Polydora, Polymnie, Polynomé, Polyxo, Praxithée, Pronoia, Prosymna, Protomédie, Psamathée, Rhodia, Salmacis, Spéio, Sthéno, Stilbé, Taygète, Télesto, Théia, Thémisto, Thoé, Thyoné, Xantho, Zeuxippe



HÉROS

Après que chaque joueur ait créé sa divinité, c'est au tour du Meneur de jeu, ici appelé l'ÀÈDE, de créer autant de héros, ses personnages, que de divinités.

Chaque joueur choisit un des héros comme favori de sa divinité. Chaque joueur choisit également un héros que sa divinité haït passionnément et dont elle souhaite provoquer la perte.

Désir

Pour vous, ÀÈDE, il s'agit du trait principal du héros, ce à quoi il aspire, ce qui le pousse à agir. Ce DÉSIR (*thumos*) sera votre guide pour interpréter ce personnage.

Quelques exemples courants de DÉSIRS :

- retourner au foyer ou de faire passer sa famille avant tout (*nóstos*)
- connaître une gloire personnelle, souvent sur le champ de bataille (*kléos*)
- occuper une position influente, être honoré et respecté en tant que supérieur (*timé*)
- surpasser les autres ou quelqu'un en particulier (éris)
- vaincre une menace ou une peur (*élpís*)
- atteindre un but spécifique (*áreté*)

Avantages et défauts

Dressez un portrait rapide du héros. Attribuez-lui un AVANTAGE ou deux AVANTAGES et un DÉSAVANTAGE.

Quelques exemples d'AVANTAGES :

- compétences : navigation spatiale, combat, athlétisme, artisanat, discrétion, larcin, diplomatie
- qualités : fort, rapide, endurant, rusé
- alliés : une troupe d'hommes d'armes, un groupe de héros mineurs
- objets spéciaux : une nef spatiale, un robot, des implants cybernétiques
- pouvoirs exceptionnels : cybermancie, confection de potions

Quelques exemples de DÉSAVANTAGES :

- défauts : boiteux, laid
- faiblesses : maladroit, alcoolique, libidineux, pleutre

Souffle

Chaque héros débute avec une jauge de SOUFFLE (*pneûma*) composée de 5 cases. Si le héros est blessé, il coche une ou plusieurs cases.

Dès lors que 3 cases sont cochées, le héros gagne un désavantage supplémentaire. Il le perd dès qu'il est redescend en-dessous de 3 cases cochées.

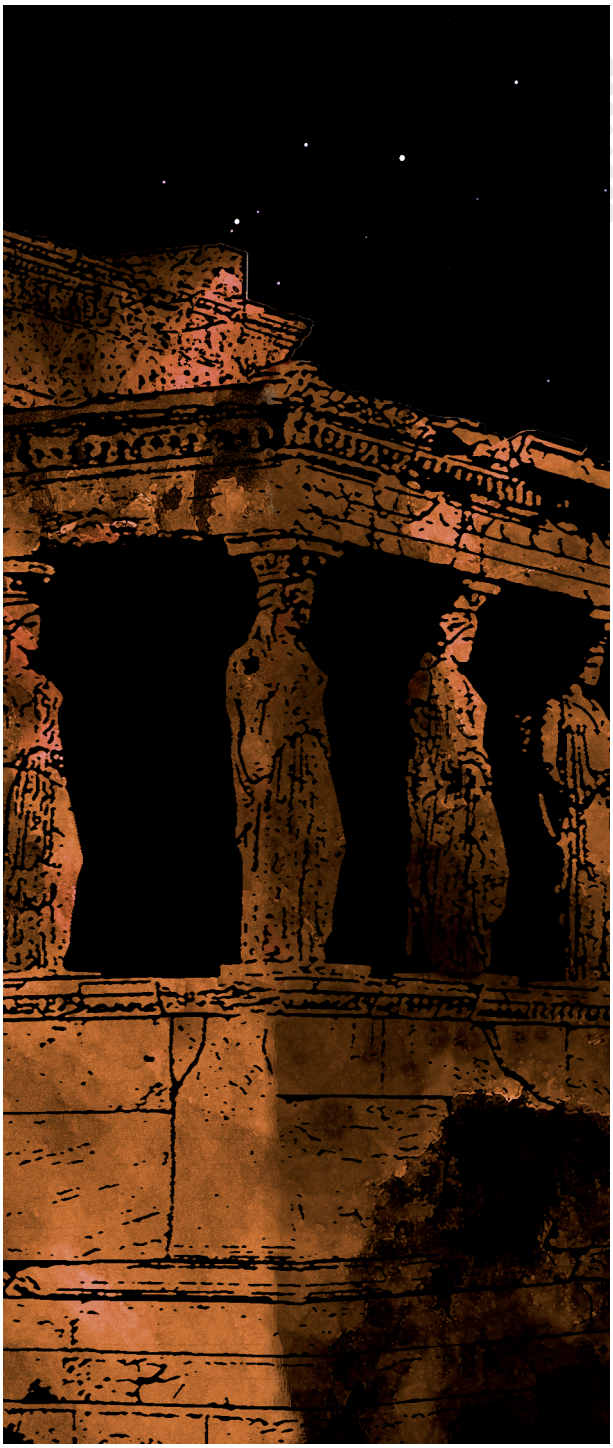
Quelques noms de héros

Héros

Acaste, Adraste, Agamestor, Agasiclès, Agathon, Agénor, Agésilas, Agis, Aiétès, Alcméon, Amphiaraos, Amphictyon, Anaxandre, Ancée, Antiphonos, Antiphos, Aphéidas, Archélas, Archémachos, Archidamos, Archippos, Arétos, Areus, Ariphron, Ariston, Ascalaphe, Ascanios, Astygonos, Astynomos, Athamas, Atreneste, Atron, Brasidas, Cébrion, Cénée, Charilaos, Chersidamas, Chirodamas, Chromios, Chrysolaos, Clyménos, Codros, Coronos, Cranaos, Cycnos, Darès, Déiopitès, Déiphobe, Démarate, Démophon, Deucalion, Deusus, Diodore, Diognétos, Doros, Doryclos, Doryssos, Dryops, Eaque, Echemmon, Echéphron, Echestrate, Electryon, Epaphos, Épéios, Epinémide, Erginos, Eribotès, Erichtonios, Esaque, Etéocle, Ethalidès, Eucleidas, Eudamidas, Eunomos, Eurycratès, Eurycratidès, Eurydamas, Eurypon, Eurysthée, Eurythion, Eurytos, Glaucos, Gorgythion, Hippalcimos, Hippase, Hippodamas, Hippomédon, Hipponoos, Hippothoos, Hylas, Hyllos, Hypérochos, Ialmène, Idas, Idéos, Idmon, Idoménée, Illyrios, Iolaos, Iphiclès, Iphis, Iphitos, Isménos, Laodocos, Léitos, Léodocos, Lycaon, Lycurgue, Lyncée, Lysidès, Lysithoos, Marsyas, Mécistée, Médon, Mégaclès, Mélanippos, Mélanthos, Méléagre, Ménesthée, Ménétios, Mestor, Mopsos, Mylios, Nauplios, Nélée, Néréis, Nicandre, Palémon, Pandion, Parthénopée, Pausanias, Pélias, Pénélée, Périclyménos, Périphétès, Phalère, Phanos, Phéréclès, Phérécyde, Philammon, Philoctète, Phinée, Phorbas, Phrixos, Pirithoos, Polymédon, Polynice, Polyphème, Priasos, Proétos, Pronéos, Prosymnos, Protodamas, Prytanis, Sthénélos, Télècle, Télestas, Térénus, Teucros, Thasos, Thersippos, Thespiéos, Thymétès, Tiphys, Tydée, Tyrtée

Héroïnes

Alcidicé, Alcmène, Aristodémé, Aura, Briséis, Céléno, Cénis, Chalciope, Chariclo, Chryséis, Créuse, Déjanire, Endéis, Euné, Hellé, Hésione, Idéa, Iliona, Ino, Laodicé, Lysimaché, Médésicaste, Néphélé, Nicippé, Nicothoé, Orithye, Parthénope, Pasiphaé, Polyxène, Procris, Samia, Sémélé, Téléphassa



DESTIN

La notion de destin est particulière dans *Iliadium* : le destin (*moïra*) est composé des lots favorables et défavorables dont chaque mortel, y compris les héros, reçoit sa part.

D'un point de vue technique, le score de DESTIN du héros varie en fonction des choix effectués par la divinité à l'issue des diverses confrontations. Chaque héros débute avec un DESTIN à 0 mais ce score peut ensuite aller de +10 à -10.

Système de résolution

Par défaut, un héros réussit ce qu'il entreprend, sauf à être confronté à un autre héros ou à une opposition féroce, auquel cas l'affrontement dure jusqu'à ce que les adversaires doivent se séparer, sans pouvoir se départager. Un conflit naît lorsqu'au moins deux camps s'opposent pour atteindre un même but ou un but contraire (sans que cela soit forcément un combat).

Chaque joueur dont la divinité intervient lance entre 2 et 5D6 à son choix, selon l'importance du conflit par-rapport à la légende du héros et du risque qu'il est prêt à prendre.

Il lance alors ce nombre de D6 (blancs) et un nombre identique de D6 (noirs, pour les distinguer).

Si le héros possède un AVANTAGE applicable au conflit, le dé noir le moins haut est écarté ; de même pour un DÉSAVANTAGE, on retire le dé blanc le moins haut.

On fait la somme des D6 blancs puis la somme des D6 noirs.

Ensuite, le joueur ajoute ou soustrait à l'une de ces sommes un score de POUVOIR applicable à ce conflit.

Enfin, il décrit l'intervention de sa divinité.

L'échelle des résultats est la suivante :

- 4 à 7 = 1 PART
- 8 à 11 = 2 PARTS
- 12 à 15 = 3 PARTS
- 16 à 19 = 4 PARTS
- 20+ = 5 PARTS

Contre ces PARTS, favorables et défavorables, ainsi obtenues, le joueur choisit les effets dans les listes suivantes :

Contre 1 PART défavorable :

- Le héros outrage une autre divinité, provoquant sa colère (*mênis*), et en devient haï
- Le héros attire les foudres d'un nouvel ennemi ou révèle un obstacle
- Le héros décide finalement d'agir à l'inverse de ce que souhaitait sa divinité (par exemple en suivant son DÉSIR)
- Le héros est sévèrement blessé (cocher une case de SOUFFLE, DESTIN +1 tant que la case reste cochée)
- La divinité profite de la confusion pour se venger sur un héros haï, le blessant (héros haï : cocher une case de SOUFFLE, DESTIN +1 tant que la blessure existe)
- Le héros gagne un nouveau DÉSAVANTAGE ou perd un AVANTAGE
- La divinité est blessée et doit retourner en *Olympe* se soigner (la divinité ne peut prendre part au prochain conflit du héros)

Contre 2 PARTS défavorables :

- Le héros commet une *hamartía*, c'est-à-dire une erreur qui a des conséquences tragiques et désastreuses, souvent l'inverse de son but (DESTIN -1)
- Le héros commet un acte d'*húbris*, c'est-à-dire un outrage aux dieux, en prenant plus que la part qu'il était censé recevoir, il emporte ainsi la victoire sur le conflit sans contrepartie (DESTIN -2)
- La divinité rend fou un héros haï, de sorte qu'il massacre famille, amis ou alliés (héros haï : DESTIN -1)

Contre 1 PART favorable :

- Le héros remporte le conflit mais avec une contrepartie (par exemple : un prix, un sacrifice, une obligation)
- Le héros fait la preuve de sa dévotion en offrant libations et sacrifices aux dieux ou la divinité et le héros s'éprennent l'un de l'autre (COSMOS +1)
- La divinité soigne le héros (décocher une case de SOUFFLE)

Contre 2 PARTS favorables :

- Le héros remporte clairement le conflit, sans contrepartie
- Le héros fait la preuve de sa vaillance par un haut fait et emporte le conflit soit avec une contrepartie, soit sans contrepartie mais en périssant (DESTIN +1)
- Le héros s'éprend d'un mortel et/ou fonde une famille (DESTIN +1)

Contre 3 PARTS favorables :

- Le héros rachète ses erreurs par un acte propitiatoire et perd le statut de héros haï d'une divinité
- Le héros entre dans la légende par un moment d'excellence (*aristeía*) et emporte le conflit soit avec une contrepartie, soit sans contrepartie mais en périssant (DESTIN +2)

Apothéose

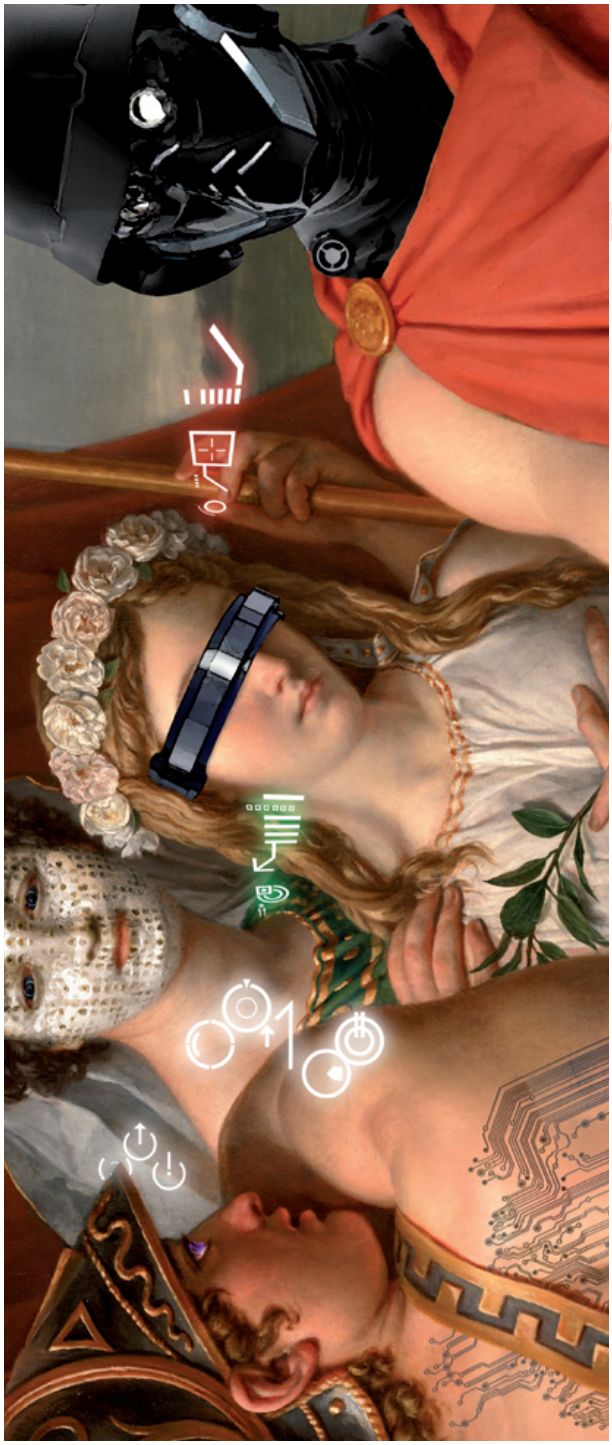
Lorsque les cases de SOUFFLE d'un héros ont toutes été cochées ou à la fin d'une ÉPOPÉE, *Zeus* procède à la pesée des destins (la *kêrostásia*) du héros et révèle si son sort est favorable ou défavorable.

Le score de DESTIN du héros détermine alors le lieu où Hermès amène son âme pour qu'elle y passe l'éternité.

- DESTIN de -5 ou moins : le héros a gravement outragé les dieux, il est condamné à subir les pires tourments au cœur de la prison du *Tartare*.
- DESTIN compris entre -4 et 4 : le héros n'a marqué les dieux ni en bien ni en mal, et il passera l'éternité dans la *Plaine des Asphodèles*, un lieu sans substance, sans but, où finissent la plupart des âmes des morts.
- DESTIN de 5 ou plus : le héros est aimé des dieux et a su leur prouver ses vertus, et son âme est conduite aux *Champs Élysées* pour y passer une éternité bienheureuse.
- DESTIN de 10 : le héros est convié parmi les immortels à siéger sur l'*Olympe* et devient l'un des leurs.

Dans ce dernier cas, le joueur choisit lors de la prochaine ÉPOPÉE s'il joue la divinité ou le héros devenu une nouvelle divinité. Suivez normalement les règles de création pour cette nouvelle divinité. Créez si besoin un nouveau héros pour le remplacer auprès de sa divinité protectrice.

Dans tous les autres cas, la divinité subit le même sort que le héros.



MYTHOLOGIE

Le but d'*Iliadium* est de vivre une ÉPOPÉE, correspondant idéalement à une session de jeu, composée de nombreuses scènes, appelées ici CHANTS. Voici quelques situations pouvant vous servir d'inspiration.

Épopées

Sœurs ennemies. Les systèmes solaires (on parle de *sunoikismós*) d'*Attikè*, mené par la noble civilisation *athênaienne*, férue de culture et de robotique, et de *Lakedaímôn*, dirigé par la belliqueuse civilisation *spártète* dont les guerriers se font intégralement cybernétiser, se livrent une rivalité sans précédent qui pourrait bien mener à la guerre. Et si une troisième force en profitait pour les attaquer durant ce moment de faiblesse ? Comme les terrifiants *Minótaúros*, des humanoïdes taurocéphales anthropophages. Porter le combat sur leur système sera loin d'être évident : leurs planètes sont protégées par une impénétrable coque d'*héphaïstium*, un métal noir perturbant les appareils électroniques. Il faudra abandonner les nefs spatiales et s'aventurer dans ce qui se révèle être un véritable labyrinthe pour atteindre leurs terres. Et comprendre leurs motivations ou terrasser ces extra-terrestres.

Le vol de Promêtheús. Un *Titán* a volé la foudre de *Zeus*, le laissant sans pouvoir et affaibli, et s'est enfui dans les confins les plus reculés. Les héros doivent la retrouver et la rendre, quelle que soit cette « foudre » : arme, artefact, ou personne.

Khaos. *Khaos*, le dieu primordial, s'est réveillé et il ouvre sa bouche, un trou noir béant, pour aspirer civilisations et systèmes solaires, les uns après les autres. Seule sa femme, la déesse *Gaîa*, pourrait le raisonner. Le problème est que personne ne sait où elle se trouve. Dans les *Enfers* ? Avec un autre dieu ou un roi-tyran qui lui sert d'amant ? Retenue prisonnière par quelques *Titánês* rebelles ?

La reine barbare. À la tête d'une glorieuse civilisation, celle que l'on appelle *Pallakis*, reine barbare majestueuse, puissante sorcière pour certains ou vénérable sage pour d'autres, parvient à assimiler système après système. Mais ses dieux sont cruels et hautains. Les héros pourront-ils vaincre sa sagacité et la convertir à leur panthéon ?

Travaux

Invisible Atlantís. Les légendes en parlent mais comment atteindre ce système solaire qu'on ne peut voir ? Quels secrets attendent les héros en ce lieu ? Une civilisation perdue, retournée à l'état sauvage ? Des ruines désertes ? La réponse à la question qu'ils se posaient pour accomplir leur quête ? L'annonce d'un futur cataclysme ?

Katábasis. Dans les cavernes souterraines d'*Hadès*, si l'on passe discrètement *Kérberos*, on trouve mortels et divinités. Et si les héros devaient y retrouver un mort ou libérer une divinité ? Il faudra faire vite car si les morts connaissent l'avenir et nombre de secrets, ils se repaissent également du sang des vivants.

Périls

De Charybde en Scylla. Forcés de plonger au cœur d'une ceinture d'astéroïdes pour perdre des poursuivants, les héros tombent malencontreusement sur une base secrète de *Sèirên*. Ces farouches guerrières pirates ne craignent pas le vide spatial et disposent de vaisseaux organiques dont un mythique *Kraken*. On les prétend par ailleurs douées de télépathie.

Armure mobile Kúklops. Les *Cyclopes* sont des armures mécanisées géantes. Quel héros osera affronter sur le champ de bataille cette arme ultime ? Peut-être réussira-t-il même à en piloter une ?

Vaisseau classe destructeur de monde Pandóra. La bataille fait rage lorsque subitement un rapport d'espionnage révèle qu'un vaisseau d'une technologie hautement avancée est en approche de la planète des héros. C'est un vaisseau tueur de monde dont l'armement va provoquer un déluge et détruire toute forme de vie. Il va falloir infiltrer le vaisseau et enclencher la procédure d'autodestruction.

Systèmes solaires (et planètes)

Argolída (Argos, Tíruns, Mykênai)
Lakedaímôn (Spártè)
Korinthía (Kórinthos)
Arkadía (Megálêpólis, Trípolis)
Êlis (Êlis, Olympía)
Messenía (Messíni)
Attikè (Athênai, Marathôn)
Boiôtía (Thêbai)
Phôkís (Delphoí)
Aeolía (Krannón, Lárisa, Farsala, Pheraí)
Thráikè (Pélla, Aínos, Ismaros, Sestós, Thásos)
Krétè (Hêrákleion, Knôsós)
Kykládes (Délos, Náxos)
Dôdekánèsa (Rhódos, Knidos)
Iônía (Ephesos, Sámos)
Trôás (Troía)
Êpeiros
Illuría

Noms divers (planètes ou systèmes)

Antiókheia
Ôgugía
Skhría
Lámos
Thrinakía
Ithákê
Kimmérioi
Límnos
Lésbos
Ikaría

JOUER AU JEU

En tant qu'ÀÈDE, vous ne pouvez prévoir de scénario : les pouvoirs des divinités sont trop importants, les actions des mortels et les interventions des divinités trop imprévisibles.

Voici néanmoins quelques conseils pour vous guider.

Théocentrisme

Les protagonistes de l'histoire sont les divinités incarnées par les joueurs, pas les mortels joués par l'ÀÈDE. Ne leur volez pas la vedette : centrez les histoires sur les divinités et interprétez les mortels comme des individus sans réelle conscience, suivant les conseils des dieux, et intéressés uniquement par leur DÉSIR.

N'épargnez pas les mortels et faites-leur subir les affronts des maux de la condition humaine : guerre et meurtre, vieillesse et maladie, misère et famine, trahison, folie et passion. Bien sûr en les attaquant ainsi, le but est d'impacter la divinité du joueur.

N'essayez pas de créer des personnages sans rapport avec la divinité ou d'assembler des paires totalement opposées : ça ne fonctionnerait pas et votre but n'est pas de piéger les joueurs.

Par contre, il est tout à fait envisageable que les souhaits du héros soient éloignés de ceux de la divinité, qu'il aspire à tout autre chose que ce qu'elle lui réserve : voilà qui représente un bon moteur narratif.

De même, si la divinité n'a pas à connaître les détails techniques du héros, il est toutefois probable que ce dernier n'en fasse pas mystère et que ce sont ses caractéristiques qui ont convaincu la divinité d'en faire son favori. Ainsi un très bon guerrier s'attirera sans doute les faveurs d'une divinité martiale. Donnez des indices forts, sans forcément les nommer d'un point de vue technique.

Laissez les joueurs décider : en tant que divinités, vont-ils diriger les mortels et de ce fait les priver de toute liberté ou vont-ils au contraire seulement les protéger du mieux qu'ils peuvent sans pour autant tenter de changer leur destin ?

Bien sûr, puisque les divinités subissent le même sort que les mortels à la fin de la partie, il est fort probable qu'elles utilisent les mortels comme de vulgaires marionnettes.

Tant mieux : laissez les joueurs se dépêtrer dans ce dilemme moral et en fixer les limites. Votre rôle est bien sûr de les repousser de plus en plus.

Les ÉPICLÈSES sont également là pour servir de base à l'interprétation des divinités, pour permettre de les typer.

Ce ne sont pas pour autant des chaînes venant restreindre leur interprétation : une divinité est ainsi libre d'agir contrairement à son ÉPICLÈSE, la seule « sanction » est qu'elle ne gagne pas de point de COSMOS. L'OUBLI fonctionne de la même manière, le joueur est libre de l'activer ou non dès lors que les conditions sont réunies.

Exposition

Idéalement, l'ÀÈDE devrait prévoir une situation de départ riche en opportunités pour le premier CHANT (la première scène).

Réfléchissez au niveau des héros (l'aspect temporel) et au niveau des divinités (l'aspect surnaturel) : les événements qui se produisent doivent être d'importance, épiques, et toucher les deux mondes.

Idéalement, une ÉPOPÉE devrait tenir en une session de jeu, l'apothéose la clôturant.

Mais n'en faites pas une règle fixe si les joueurs se plaisent avec leurs divinités et que de nombreuses aventures peuvent encore avoir lieu. Votre but n'est pas de « tuer » les divinités, surtout si les joueurs s'amusent avec.

Vous avez deux grands axes de construction possibles :

- Soit il peut s'agir d'une discorde entre les divinités, ce qui permet de les opposer en camps adverses, selon les mortels qu'elles soutiennent. Ce peut être une rivalité commerciale, culturelle ou politique entre deux systèmes solaires ou plus simplement une guerre.
- Soit il peut s'agir d'une alliance de héros. Cela peut être une expédition collective, pour s'emparer de quelque chose ou de quelqu'un, plus généralement un but qui les réunit. De même, il est possible de placer un objet au centre de leurs préoccupations, une planète ou un système solaire par exemple. N'oubliez pas malgré tout, pour semer la discorde, que chaque héros démarre avec une divinité défavorable.

Élaboration des scènes

Dans la construction de la session de jeu, dans l'enchaînement des CHANTS, vous allez vous intéresser successivement à chaque héros (donc par cet intermédiaire à chaque divinité en réalité).

Vous allez décrire ce qu'il fait, ses buts, sa petite vie : famille, amitiés, quêtes, travaux.

Ne vous souciez pas de la divinité ; il y a fort à parier qu'elle intervienne et mène le mortel sur un chemin périlleux.

N'oubliez pas que chaque héros est lié à une divinité protectrice, certes, mais également à une divinité qui le haït. Insistez pour que celle-ci tienne ce rôle et tente par tous les moyens de nuire à ce mortel.

Demandez aux joueurs d'élaborer les scènes, de les décrire, et d'inventer des détails sur l'univers : comment voient-ils ce futur antique et mythologique ?

Posez-leur des questions, notamment sur les domaines que leur divinité maîtrise (ainsi une divinité martiale saura comment on combat dans ce futur lointain) et laissez-les tisser des événements que vous pourrez reprendre naturellement.

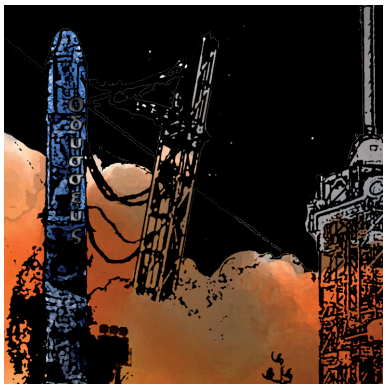
Écoutez-les bien réfléchir, et déformez, adaptez. Offrez de nombreuses zones d'ombre, n'expliquez pas tout, laissez-les imaginer leurs propres conclusions.

Les buts des CHANTS seront différents selon les enjeux que les joueurs vont naturellement se fixer.

Le *distinguo* principal est celui-ci : « remporter une confrontation » signifie peser sur la narration, sur le court terme (contrairement à accumuler des points de DESTIN pour gagner la partie). Cela signifie que le joueur peut à loisir décrire la réussite de son héros.

Ne le limitez pas, tant qu'il respecte les PARTS défavorables et favorables qu'il a choisies. Il est possible qu'en conséquence le CHANT suivant soit influencé par cette victoire ; aussi, faites contribuer ce joueur à son élaboration, récompensez-le par ce biais en lui offrant un pouvoir narratif fort.

Que faire lorsque deux divinités s'opposent dans un conflit et qu'elles choisissent toutes les deux de l'emporter ? En ce cas, les deux réussites s'annulent. Et si l'une est plus importante que l'autre (victoire pleine > victoire avec condition), accordez la victoire mais réduisez-la simplement.



POUVOIRS Πουωοιρσ

ÉPICLÈSES Επικλεσισ

COSMOS κοσμοσ

NOM :

DIVINITÉ

DÉSIR Τηυμοσ

SOUFFLE Πνευμα

AVANTAGES

DÉSAVANTAGES

DESTIN Μοιρα

+10 +9 +8 +7 +6 +5 +4 +3 +2 +1 0 -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10

NOM :

DIVINITÉ

LIADLIM