

ARCHIPELS

« A Délos, la ville, le sanctuaire d'Apollon et le Létœon occupent la plaine. Au-dessus de la ville s'élèvent les pentes abruptes et dénudées du mont Cynthe. L'Inopos traverse l'île, médiocre cours d'eau proportionné à la faible étendue de celle-ci. Délos a été pour ses dieux dès l'antiquité l'objet d'une vénération qui commence aux temps héroïques. La légende y situe, en effet, la délivrance de Létô et la naissance d'Apollon et d'Artémis. [...] Rhénée est une petite île déserte à quatre stades de Délos qui abrite les tombes des Déliens. Il est interdit, en effet, d'enterrer ou d'incinérer aucun cadavre sur Délos même, comme il est interdit d'y avoir un chien. »

Strabon, Géographie, Ier siècle après J.-C. (Il est en effet interdit de mourir à Délos comme il est par conséquent d'y aller armé !).

Rhodes : « Lorsqu'on fait réflexion sur les avantages que présente sa situation et sur l'abondance des marchandises qui, de l'extérieur, affluent dans ses ports et qui contribuent à la satisfaction de ses besoins, on cesse de s'étonner et on serait même tenté de penser que sa prospérité n'est pas aussi grande qu'elle devrait être. » Polybe, II^{ème} siècle avant J.-C.



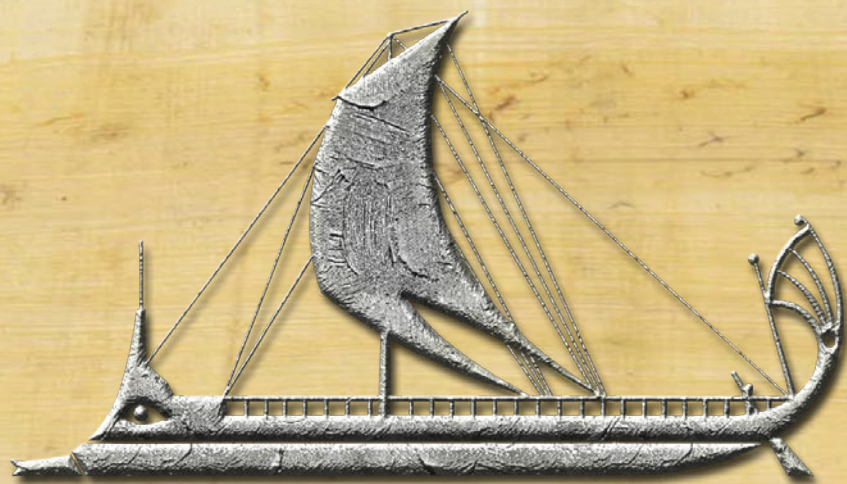
Σ
Υ
Χ
Β
Μ
Γ
Δ
Ε
Ζ
Η
Θ
Ι
Κ
Λ
Μ
Ν
Ξ
Ο
Π
Ρ
Σ
Τ
Υ
Φ
Χ
Ψ
Ω

Ο
Ι
Κ
Ο
Υ
Μ
Ε
Ν
Ε
Α
Β
Γ
Δ
Ε
Ζ
Η
Θ
Ι
Κ
Λ
Μ
Ν
Ξ
Ο
Π
Ρ
Σ
Τ
Υ
Φ
Χ
Ψ
Ω

« Chez les Crétois [...] la loi reconnaît à chacun le droit d'acquérir autant de terre qu'il le peut, cela, comme on dit, à l'infini, et l'argent est si estimé qu'il est non seulement nécessaire, mais aussi on ne peut plus honorable de se livrer à des activités lucratives. D'une façon générale, la recherche éhontée du profit et la soif de richesses sont si bien passées dans les mœurs que les Crétois sont bien le seul peuple au monde qui n'attache au gain aucun discrédit. Quant aux magistratures, elles sont chez eux annuelles et les élections se font selon les principes démocratiques. »

Polybe, Histoire, IIe siècle avant J.-C.

Définition Géographique : Sont compris dans cette catégorie les îles des Cyclades, les îles à proximité de l'Asie Mineure ainsi que la Crète et les cités grecques de l'île de Chypre.



Historique et civilisation : Les îles des Cyclades (Délос, Naxos, Paros, Théra, Ténos...) sont alors sous la domination des Ptolémées. Elles appartiennent à une confédération des insulaires (commandée par un nésiarque aux ordres des Ptolémées), qui fournit une flotte aux Lagides. Chaque cité reste libre de gérer ses affaires internes comme elle l'entend.

Délос est l'une des îles des Cyclades qui a le plus d'importance malgré sa très petite taille (elle fait à peine 3.5 km²). C'est une île aride et rocailleuse. C'est un grand centre de commerce, un port de transit et elle possède un temple d'Apollon réputé faisant partie des plus grands lieux de pèlerinage du monde grec (en effet l'île de Délос appartient au dieu, c'est le lieu légendaire de sa naissance).

Les îles de Paros et Naxos sont connues pour leur marbre.

Théra est l'une des principales bases navales des Ptolémées en mer Egée.

L'île et la cité de Rhodes, de 1400 km², est très proche de la côte asiatique et possède même un territoire sur le continent (appelé la Pérée). C'est une cité puissante sur le plan commercial et possède une flotte militaire excellente (surtout tournée vers la lutte contre la piraterie). Bien qu'indépendante politiquement, Rhodes reste très liée à l'Égypte, elle sert de centre commercial et de transit de tous les produits Égyptiens. Elle possède néanmoins aussi une agriculture et une horticulture florissante. Après Alexandrie et Athènes, Rhodes est la cité grecque la plus importante (son indépendance y est pour beaucoup).

L'élément le plus significatif et le plus connu de Rhodes est le célèbre Colosse, l'une des Sept Merveilles du monde. En 270 avant J.-C. le Colosse, une statue en bronze d'Hélios, dieu tutélaire de la cité, est en place. Cette statue installée à l'entrée du port (sans pour cela qu'elle l'enjambe) mesure entre 30 et 35 mètres de hauteur et a été construite en 294 avant J.-C. à la suite de la résistance de Rhodes au siège de Démétrios Poliorcète. Pour information, elle s'écroulera en 224 avant J.-C. à la suite d'un tremblement de terre.

Les îles proches de l'Asie Mineure (Cos, Chios, Samos...) sont elles aussi sous dominations lagides ou plus ou moins alliés à ces derniers. Ces îles sont plus vastes que celles des Cyclades et possèdent une économie plus tournée vers l'agriculture que le commerce, c'est le cas de Chios, Samos et Lesbos.

Ω Ι Κ Ο Υ Μ Ε Ν Ε

Ω Ι Κ Ο Υ Μ Ε Ν Ε

Cos est réputée pour son école de médecine, son Asklépieion, le sanctuaire d'Asklépios, dieu de la médecine. Elle est aussi connue pour être au III^e siècle avant J.-C. un important centre littéraire. La ville de Cos a été fondée en 366 avant J.-C. à la suite de la réunion des habitants des bourgades de l'île. Cette ville suit le plan orthogonal et à damiers Milesiens.

Chios est célèbre pour ces vins et ces figues.

Samos est connue pour sa marine de guerre, sa métallurgie et ses lainages. Elle est aussi la ville d'origine de fameux architectes, qui construisirent notamment le célèbre temple d'Héra (108 m sur 52 m). Sanctuaire où chaque année on célèbre l'union de Zeus et d'Héra.

La petite île de Thasos (25 km de diamètre) au nord de la mer Égée (face à la Macédoine) est renommée pour ses mines d'or et son vin. Cette île montagnaise est, contrairement aux autres, sous la dépendance des Macédoniens ce qui s'explique facilement si l'on regarde sa position géographique.

L'île de Chypre est particulière car de nombreuses cités grecques cohabitent avec des cités phéniciennes. Les cités grecques les plus importantes de l'île sont Salamine et Paphos.

Paphos est connue comme étant le lieu où la déesse Aphrodite naquit de l'écume de mer. On y trouve donc un temple fort réputé consacré à la déesse. Elle est aussi célèbre pour ses constructeurs de navires.

La Crète est l'une des plus vastes îles comprises dans ce chapitre. Anciennement peuplée par la civilisation minoenne (connue pour le palais de Cnossos, le Labyrinthe du Minotaure), elle est en 270 avant J.-C. peuplée de Grecs. Ces principales cités sont Cnossos, Gortyne, Lyttos ou encore Cydonia. Gortyne est la cité la plus importante de la Crète du III^e siècle avant J.-C. Même si c'est une cité située en plein cœur de la Crète elle possède une fenêtre maritime.

La Crète est l'un des principaux centres de la piraterie. Ces habitants sont souvent miséreux et n'ont d'autre choix que de se tourner vers le mercenariat ou la piraterie pour vivre et nourrir leur famille.

Religion : Ces îles sont sous le panthéon des dieux grecs.

Noms : Ces îles utilisent les noms grecs. Langue : Koïnè.

Prodiges spécifiques : Souffle divin, Don d'Hermès, Rhétorique olympienne.

Idées d'Aventures

- Une Enquête à Délos. Les pj doivent mener un enquête ou retrouver une personne sur Délos mais sans arme et donc très dangereux car bien sur certaines personnes, elles, ont des armes...

- Protection, vol ou récupération de plans de navires à Rhodes. Les pj sont engagés pour protéger les chantiers navals de Rhodes et éviter le vol de plans ou les retrouver après un vol avant qu'ils ne tombent dans de mauvaises mains. Ou au contraire pour voler un plan de navire.

- Le navire où se trouvent les pj est attaqué par des pirates crétois. Il faut résister ou au contraire une fois fait prisonnier trouver le moyen de s'échapper avant de finir esclave...

- Les pj sont engagés pour retrouver et libérer une personne enlevé par des pirates crétois lors d'un raid. Il peut s'agir de l'enfant d'un riche ou alors d'une prêtresse... ou tout bêtement d'un membre de la famille d'un des pj. Cela peut être le début d'un grand péril, après tout cette personne peut avoir été vendu comme esclave très loin...

- A Cos pèlerinage au sanctuaire de la médecine pour se faire régénérer un membre, ou apprendre certains secrets.

- A Cos pour voler ou acheter un traité de médecine pour la bibliothèque d'Alexandrie. Bien sur les pj ne sont pas les seuls sur le coup...

- Sur les traces de l'ancienne civilisation de Théra, les Minoens. Et pourquoi pas l'Atlantide...



Classes censitaires

1, 2 Pentacosiomédimnes

Compétences : Lance à une main + 5 en attaque, Épée courte + 4 en attaque, Bouclier + 5 en parade, Équitation + 5, Etiquette + 2.
 Au choix à + 2 : Histoire ou Théologie.
 Au choix à + 4 : Natation, Soins ou Convaincre.
 Au choix à + 3 : Naviguer, Architecture ou Droit.
 Au choix à + 2 : Orientation, Lutte ou Psychologie.
 Compétences automatiques : Phalange.
 Points de créations à répartir : Tranche Psychisme + 5.

Langues maîtrisées : Koïnè + 5.

Fortune : 500 + 2D6 oboles.

Armes : Un glaive, une lance, un bouclier simple.

Armures : Casque de plaque (Crâne et Visage 10 points), Cuirasse de plaque (Cou, Torse et Abdomen à 10 points), Jupe de cuir souple (Hanches et Cuisses à 3 points).

Équipement supplémentaire : Un cheval, 1D6 feuilles de papyrus et du matériel d'écriture.

3, 4, 5 Hippeis

Compétences : Épée courte + 5 en Attaque, Lance à deux mains + 4 En Attaque et en Parade, Bouclier + 5 en Parade, Etiquette + 2.

Au choix à + 2 : Histoire ou Théologie.

Au choix à + 4 : Natation, Soins ou Convaincre.

Au choix à + 3 : Naviguer, Architecture ou Droit.

Au choix à + 2 : Orientation, Lutte ou Équitation.

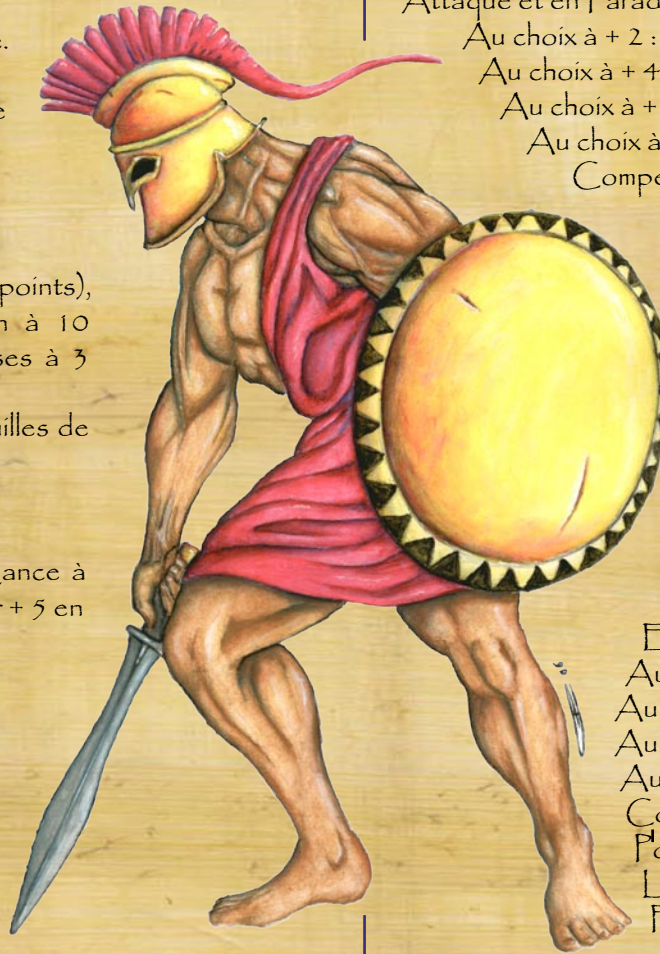
Compétences automatiques : Phalange.

Points de créations à répartir : Tranche Psychisme + 5.

Langues maîtrisées : Koïnè + 4.

Fortune : 200 + 2D6 oboles.

Armes : Bouclier moyen, Glaive, Sarisse.



Armures : Casque de plaque (Crâne et Visage à 10 points), Cuirasse de plaque (Cou, Torse et Abdomen à 10 points), jambières (Jambes à 10 Points) jupe de cuir souple (Hanches et Cuisses à 3 points), manches de cuir souple (Bras à 3 points).

6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 Zeugites

Compétences : Épée courte + 5 en Attaque, Lance à deux mains + 4 En Attaque et en Parade, Bouclier + 5 en Parade.

Au choix à + 2 : Lancer ou Esquive.

Au choix à + 4 : Natation, Soins ou un Artisanat (au choix).

Au choix à + 3 : Naviguer, Charpente ou Lutte.

Au choix à + 2 : Orientation, Convaincre ou Agriculture.

Compétences automatiques : Phalange, Ramer.

Points de créations à répartir : Tranche Psychisme + 5.

Langues maîtrisées : Koïnè + 3.

Fortune : 100 + 2D6 oboles.

Armes : Bouclier moyen, Glaive, Sarisse.

Armures : Casque de plaque (Crâne et Visage à 10 points), Cuirasse de plaque (Cou, Torse et Abdomen à 10 points), jupe de cuir souple (Hanches et Cuisses à 3 points).

16, 17, 18, 19, 20 Thetes

Compétences : Bouclier + 5 en Parade, Lancer + 5, Épée courte + 4 en attaque, Voir + 2.

Au choix à + 2 : Esquive ou Fronde.

Au choix à + 4 : Natation ou Survie.

Au choix à + 3 : Naviguer ou Lutte.

Au choix à + 2 : Orientation ou Charpente.

Compétences automatiques : Ramer.

Points de créations à répartir : Tranche Psychisme + 10.

Langues maîtrisées : Koïnè + 3.

Fortune : 50 + 2D6 oboles.

Armes : Deux javelots, un glaive et un bouclier simple.

Armures : Vêtement épais (Cou, Torse, Abdomen, Hanches et Cuisses à 1 point).