

UNIVERS 02

LE SANCTUAIRE

BERCEAU DE LA CHEVALERIE ET QUARTIER GÉNÉRAL D'ATHÉNA
LORSQU'ELLE SE RÉINCARNE, LE SANCTUAIRE EST LE TEMPLE DE LA
DÉESSE, LE FLAMBEAU SECRET DE L'ESPOIR DE CE MONDE.





HISTOIRE

LE SANCTUAIRE FUT FONDÉ QUELQUES GÉNÉRATIONS APRÈS LA PREMIÈRE GUERRE SAINTE CONTRE POSÉIDON. ATHÉNA DÉSIRAIT CRÉER UNE SORTE DE FORTERESSE AUTOUR DE SON TEMPLE, UN LIEU DE RASSEMBLEMENT POUR TOUS LES CHEVALIERS EN CAS DE RETOUR DES PÉRIODES SOMBRES.

C'est sur une île au large d'Athènes que fut posée la première pierre du Sanctuaire. Le temple d'Athéna fut dressé au centre de l'île, sur un promontoire rocheux dominant le paysage. Une imposante statue d'Athéna y trône, portant le Sceptre de la Victoire et le Bouclier de la Justice. Un seul et unique chemin fut fabriqué pour accéder à ce temple, et les douze Maisons du Zodiaque, gardées par les Chevaliers d'Or, le parsèment comme autant de postes de garde. Non loin se tient la grande Horloge du Zodiaque. Visible de tous lieux du Sanctuaire, elle égrène les heures, chacune correspondant à un des signes du zodiaque.

Au sud de l'île se trouve un immense pic rocher, dont on dit que même les Chevaliers d'Or ne peuvent l'escalader facilement. Il s'agit du Mont Etoilé, sur lequel fut bâti l'observatoire astronomique du Sanctuaire. C'est ici que le Grand Pope se rend pour interroger les étoiles et prévoir les prochaines Guerres Saintes.

Un peu partout sur l'île ont été bâties au fur et à mesure du temps demeures, cabanes et aires d'entraînement pour les autres Chevaliers.

Au cours de sa longue histoire, le Sanctuaire eut à faire face à de nombreuses attaques à l'occasion de diverses Guerres Saintes, et les

Maisons du Zodiaque furent détruites et rebâties à maintes reprises.

La plus récente de ces batailles fut celle que menèrent cinq Chevaliers de Bronze accompagnés de la véritable réincarnation d'Athéna afin de purifier le Sanctuaire du mal qui s'en était emparé.

PARTICULARITES DU SANCTUAIRE

L'ÎLE DU SANCTUAIRE EST ENTOURÉE D'UN CHAMP MAGNÉTIQUE GÉNÉRÉ PAR LE COSMOS D'ATHÉNA, QUI DÉROUTE LES BOUSSOLES DES BATEAUX ET AVIONS QUI VIENDRAIENT À PASSER TROP PRÈS.

La colline sur laquelle se tient le temple d'Athéna est également entourée d'un Cosmos aux propriétés très spéciales. Ainsi, il est impossible à quiconque de se téléporter à un point situé entre la Maison du Bélier et le temple. Le seul moyen d'attendre le temple est ainsi de passer par les douze Maisons du Zodiaque successivement, le reste de la colline étant impraticable, même pour une personne aussi puissante qu'un Chevalier d'Or (là encore, le Cosmos qui baigne l'endroit rend la progression très difficile).

Un Chevalier d'Or possède toutefois le droit d'autoriser quelqu'un à se téléporter dans sa Maison. Lorsqu'une bataille impliquant la traversée des douze Maisons du Zodiaque a lieu, on considère que tout Chevalier d'Or battu (qu'il ait été tué ou non) permet la téléportation dans sa Maison.



ORGANISATION

LA VIE AU SANCTUAIRE

L'existence du Sanctuaire est secrète. Le reste du monde ne connaît pas cette existence, même si on peut supposer que plusieurs gouvernements ou autorités religieuses le connaissent. Les gardes du Sanctuaire ont pour tâche principale d'éloigner les touristes ou les curieux qui s'approcheraient trop près.

Lorsque Athéna se réincarne (tous les deux cent cinquante ans environ), elle loge dans ses appartements situés dans le grand temple au centre de l'île. Elle y vit recluse et n'en sort normalement jamais durant le temps que dure son incarnation.

Le Grand Pope, qui vit également dans le temple, est le seul homme autorisé à voir Athéna. Il est l'interface entre la déesse et le reste de la Chevalerie et c'est donc lui qui en pratique commande aux Chevaliers.

Les douze Chevaliers d'Or vivent chacun dans sa Maison du Zodiaque. Leur tâche est de protéger l'accès au temple d'Athéna, c'est pourquoi ils ne sont autorisés à quitter leur Maison que dans des cas d'extrême urgence, et sur ordre express du Grand Pope.

Un peu partout dans le Sanctuaire vivent les autres Chevaliers, dans des maisons simples et rustiques.

Les conditions de vie au Sanctuaire sont rudes et spartiates. Aucun des comforts du monde moderne n'y existe (électricité, eau courante) car, en tant que guerriers saints, les Chevaliers sont censés vivre à la façon de leurs ancêtres des temps mythologiques.

Bien que de nombreux Chevaliers vivent au Sanctuaire, ce n'est une obligation que pour les Chevaliers d'Or. Les autres peuvent parcourir le monde, et y sont même encouragés par le Grand Pope, afin d'être partout présent pour faire régner la justice. De la même manière, seule une partie des Armures est conservée au Sanctuaire même ; la plupart des autres sont éparpillées à travers le monde, attendant leur futur porteur.

En cas d'alerte, les Chevaliers sont par contre tenus de revenir au Sanctuaire, prêts à le défendre. De même, un Chevalier est toujours censé répondre à une convocation du Grand Pope.

L'amour et le mariage ne sont pas interdits aux Chevaliers. Bien que leur vie semble par bien des aspects monastique, un Chevalier a le droit de se marier et de fonder une famille. Toutefois, il doit garder en tête que sa dévotion première doit toujours aller à sa déesse et qu'il reste avant tout un Chevalier d'Athéna.

L'ORGANISATION DE LA CHEVALERIE

Il existe trois ordres de chevalerie au sein du Sanctuaire : Les Chevaliers d'Or, au nombre de douze, ont pour rôle d'être la garde rapprochée d'Athéna. Ils ont obligation d'être présents dans leur Maison du Zodiaque afin de protéger l'accès au temple de la déesse, à moins de devoir remplir une mission toute aussi importante.

Les Chevaliers d'Argent, au nombre de vingt-quatre, sont les agents du Sanctuaire. Lorsqu'une mission ne nécessitant pas la puissance d'un Chevalier d'Or se présente, le Grand Pope envoie en général un ou plusieurs Chevaliers d'Argent. Ceux-ci sont également souvent des instructeurs pour les gardes ou les apprentis Chevaliers.

Les Chevaliers de Bronze, au nombre de quarante-huit, sont généralement éparpillés à travers le monde. Ils sont les yeux et les oreilles du Sanctuaire, appliquant partout la justice d'Athéna.

Il existe également un grand nombre de gardes, simples soldats ayant des fonctions de base comme patrouiller dans le Sanctuaire, s'assurer que les touristes ou autres importuns ne découvrent pas l'existence de l'île, servir de partenaires d'entraînement aux apprentis Chevaliers... Ils sont généralement d'anciens apprentis ayant échoué à obtenir une Armure, et qui ont décidé de rester au service du Sanctuaire.

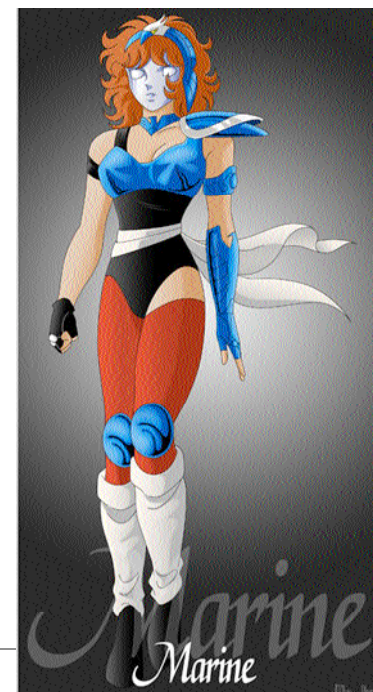
Il n'est jamais arrivé dans l'histoire du Sanctuaire que toutes les Armures soient portées en même temps. Généralement, environ une cinquantaine de Chevaliers sont actifs par génération. Il est par contre impératif que toutes les Armures d'Or trouvent porteur.

Le Grand Pope est le prêtre d'Athéna, son interlocuteur privilégié. Il est généralement choisi par son prédécesseur parmi

✕

Le cas des femmes Chevaliers

À l'aube des temps, lorsque la chevalerie fut créée, seuls des hommes avaient le droit de porter des Armures. Bien que femme elle-même, Athéna répugnait à voir combattre d'autres femmes, estimant que leur rôle était avant tout de s'occuper des enfants. Il arriva pourtant un moment où les femmes durent prendre les armes (spécialement durant la très meurtrière guerre contre Arès) afin de protéger leurs enfants. Athéna consentit alors (...)





les Chevaliers d'Or. Il commande à l'ensemble de la Chevalerie et est presque considéré comme un dieu.

Il existe également d'autres personnes au service du Sanctuaire. Il arrive parfois que des apprentis, bien que possédant un Cosmos élevé et une grande puissance, n'aient pas de constellation protectrice et ne puissent par conséquent revendiquer une Armure. Généralement, ces guerriers restent au service du Sanctuaire en tant que maîtres et instructeurs, chargés de former des apprentis Chevaliers.

Hélas, il arrive aussi que de tels individus, rendus fous de rage par l'impossibilité de devenir Chevaliers, décident de se rendre sur l'Île de la Reine Morte afin d'y endosser une Armure noire, ou deviennent des mercenaires se louant au plus offrant...

LE PARCOURS D'UN CHEVALIER

Les apprentis qui arrivent au Sanctuaire pour devenir Chevaliers sont généralement des orphelins, envoyés par des Chevaliers ayant perçu en eux un potentiel, ou les enfants d'autres Chevaliers. Ils reçoivent l'entraînement de base, puis sont envoyés dans divers camps de formation à travers le monde, là où se trouve l'Armure à laquelle leurs prédispositions astrologiques les destinent.

Confié à un maître (un autre Chevalier ou un simple guerrier au service du Sanctuaire), l'apprenti va subir un dur apprentissage afin développer un Cosmos suffisant pour être apte le moment venu à passer l'épreuve qui fera de lui un Chevalier. En effet, à chaque Armure correspond une épreuve spécifique (combats contre divers adversaires, survie en milieu hostile, compréhension de la nature du Cosmos, etc.) qui détermine si l'apprenti maîtrise suffisamment son Cosmos pour revendiquer le droit de devenir Chevalier.

L'épreuve réussie, l'apprenti reçoit son Armure.

Ce n'est qu'une fois qu'il l'aura endossée qu'il sera reconnu comme un vrai Chevalier d'Athéna.

Pour un Chevalier d'Or, l'épreuve finale sert à déterminer s'il maîtrise le Septième Sens.

Lorsque plusieurs apprentis sont en compétition pour obtenir une Armure, le destin fait généralement que seul l'un d'entre eux parvient à surmonter l'épreuve finale. Les autres peuvent choisir de rester auprès de leur maître et de se mettre au service du Sanctuaire, mais certains tournent mal et peuvent se ranger aux côtés des ennemis d'Athéna ou devenir Chevaliers noirs.

Généralement, lorsqu'un apprenti devient Chevalier, il renonce à son ancien nom et en prend un nouveau en signe de dévotion envers Athéna. Ce nouveau nom peut être celui d'une des étoiles de sa constellation protectrice, un patronyme rappelant ses origines ou faisant référence à un fait mythologique que le jeune Chevalier apprécie. Bien que cette coutume ne soit en rien une règle obligatoire, elle est néanmoins souvent suivie.

LES RÈGLES DE LA CHEVALERIE

Un Chevalier du Zodiaque prête serment de fidélité à Athéna, à qui il doit une obéissance totale et pour qui il doit être prêt à donner sa vie.

Le Grand Pope étant la voix d'Athéna sur Terre, un Chevalier lui doit également obéissance totale et le sacrifice de sa vie si nécessaire.

Un Chevalier n'a pas le droit de se servir de sa puissance et de son Armure pour son profit personnel.

Un Chevalier est au service de la justice sur Terre et a le devoir d'en protéger les habitants contre toutes menaces.

Un Chevalier doit toujours se tenir prêt à répondre à l'appel du Sanctuaire et à venir le défendre.

...LORSQUE PLUSIEURS APPRENTIS SONT EN COMPÉTITION POUR OBTENIR UNE ARMURE, LE DESTIN FAIT GÉNÉRALEMENT QUE SEUL L'UN D'ENTRE EUX PARVIENT À SURMONTER L'ÉPREUVE FINALE....

(...) à accepter que des femmes deviennent Chevaliers, à une condition toutefois : elles devaient porter un masque afin de nier leur féminité.

Cette règle a perduré jusqu'à aujourd'hui. Une femme désirant devenir Chevalier doit porter un masque de porcelaine blanc (qu'elle a le droit de décorer à sa convenance), qu'elle n'enlèvera jamais devant quiconque (même une autre femme). Si jamais un homme venait à voir son visage, elle serait obligée soit de le tuer, soit de l'aimer et de l'épouser.

Une fois mariée, la femme Chevalier abandonne son statut de Chevalier alors qu'elle récupère son identité de femme. Elle n'est toutefois pas obligée de quitter le Sanctuaire et peut rester auprès de son époux et de ses enfants.

Les femmes Chevaliers restent toutefois assez rares au sein du Sanctuaire, et aucune archive ne mentionne l'existence de femmes Chevaliers d'Or.



LA SITUATION ACTUELLE

APRÈS LA BATAILLE DU SANCTUAIRE, LES CHEVALIERS SURVIVANTS RECONNUENT SAORI KIDO COMME LA VÉRITABLE RÉINCARNATION D'ATHÉNA ET PRÊTÈRENT SERMENT DE LA SERVIR.

Il n'y a plus que sept Chevaliers d'Or pour protéger le Sanctuaire. Les Chevaliers d'Argent ne sont plus très nombreux et la plupart des Chevaliers de Bronze sont éparpillés à travers le monde.

Parmi les cinq Chevaliers de Bronze qui se battirent pour Saori, Seiya, Shiryu, Hyoga et Shun sont dans le coma et sont soignés dans un hôpital ultramoderne de la fondation Graad. Leurs Armures, totalement détruites durant la Bataille, ont reçu le sang des Chevaliers d'Or pour ressusciter et ont été réparées par Mû, le Chevalier du Bélier. Quant à Ikki, il est porté disparu avec son Armure suite à son combat contre Saga.

Après avoir eu une longue conversation avec Doko, Chevalier de la Balance et survivant de la précédente Guerre Sainte contre Hadès, Saori a lancé un appel à tous les Chevaliers du monde afin qu'ils se rassemblent au Sanctuaire, dont la protection devient une priorité absolue au point qu'interdiction est faite aux Chevaliers d'Or de le quitter. Saori songe également à nouer des alliances, particulièrement avec Asgard, en vue d'être mieux préparé pour les Guerres Saintes qui s'annoncent.

ARMURES D'OR

- **Bélier** : Il s'agit de la Toison d'Or supposée rendre immortel que Jason et les Argonautes rapportèrent de leur voyage.
- **Taureau** : Le taureau blanc est la forme prise par Zeus pour séduire la belle Europe.
- **Gémeaux** : Castor et Pollux, fils de Zeus et de Lédà, furent de grands héros et de puissants guerriers, qui participèrent à maintes batailles et quêtes.

- **Cancer** : Lorsque Héraclès combattit l'Hydre, un crabe le pinça au pied avant d'être écrasé. Héra, impressionnée par son courage, en fit une constellation.
- **Lion** : Il s'agit du lion géant de Némée, tué par Héraclès au cours des Douze Travaux.
- **Vierge** : La vierge représente Déméter, déesse des moissons et sœur de Zeus dont elle eut une fille, Coré / Perséphone.
- **Balance** : La balance de la justice était utilisée par la déesse Astrée pour juger les actes des hommes.
- **Scorpion** : Invoqué par Artémis, le scorpion tua Orion.
- **Sagittaire** : Le sagittaire est Chiron, le plus sage des centaures et le mentor de nombreux héros (Ulysse, Héraclès, Jason...). C'est un archer hors pair.
- **Capricorne** : Le capricorne est la chèvre Amalthée qui allaita Zeus après qu'il fut tiré des griffes de son père., et dont la corne est la célèbre Corne d'abondance.
- **Verseau** : Il s'agit de Ganymède, si beau que les dieux l'emmenèrent en Olympe pour en faire leur échanson.
- **Poissons** : Il s'agit d'Aphrodite et de son fils Eros, qui se changèrent en poissons pour échapper à Typhon lors de la guerre contre les Géants.



ARMURES D'ARGENT

- **Aigle** : Oiseau préféré de Zeus, il lui servait de messager et d'espion.
- **Ophiucus** : Esculape était le plus doué des guérisseurs, l'inventeur de la médecine. Son symbole était le Caducée, bâton autour duquel s'entrelaçaient deux serpents.
- **Lézard** : Le lézard est l'animal sacré du dieu du soleil.
- **Chiens de chasse** : Il s'agit de la Meute sacrée d'Orion.
- **Baleine** : La baleine est le monstre marin envoyé par Poséidon pour dévorer Andromède. Il fut vaincu par Persée grâce à la tête tranchée de la Méduse.





• **Centaure** : Les centaures sont des êtres chimérique mi-hommes mi-chevaux. Le plus célèbre d'entre eux est Chiron, réputé pour sa sagesse.

• **Corbeau** : Apollon demanda un jour à un corbeau de lui ramener de l'eau afin de se désaltérer. En chemin, l'oiseau s'attarda pour manger des fruits et attrapa un serpent d'eau entre ses pattes. Il accusa celui-ci d'être la cause de son retard. Apollon, pour le punir de son mensonge, rendit son plumage noir comme la nuit.

• **Cocher** : Il s'agit de Phaéton, fils du dieu du soleil, qui conduisait le char du soleil. Perdant le contrôle du char, il fut foudroyé par Zeus afin de protéger la terre.

• **Cerbère** : Cerbère est le monstrueux chien à trois têtes chargé de garder la porte des Enfers.

• **Persée** : Grand héros, il dompta Pégase, tua la gorgone Méduse et avec sa tête, il vainquit le monstre marin envoyé pour dévorer Andromède.

• **Grand Chien** : Le grand chien est Sirius, le chef de la Meute sacrée d'Orion.

• **Mouche** : Zeus s'était épris de Io, une mortelle, au grand dam d'Héra. Afin de la soustraire à la colère de son épouse, le roi des dieux la transforma en génisse. Pour se venger, Héra envoya une mouche tourmenter la pauvre mortelle.

• **Héraclès**

Fils de Zeus et le plus fameux héros de l'antiquité, il dut accomplir Douze Travaux pour se montrer digne de devenir un résident de l'Olympe. Il devint le dieu de la force.

• **Flèche** : Il s'agit des flèches forgées par les cyclopes et utilisées par Apollon lors de la guerre contre les Géants.

• **Paon** : Le paon est l'animal sacré d'Héra. Gardien aux mille yeux, il fut affecté à la surveillance de Callisto changée en ourse mais fut trompé par Hermès.

• **Lotus** : Quand Esculape revint d'un long voyage



en orient, il donna en offrande aux dieux une fleur aux vertus curatives et apaisantes, le lotus.

• **Araignée** : Lorsque la mortelle Arachné se prétendit meilleure tisseuse que Athéna elle-même, la déesse, courroucée, la transforma en araignée. Prise de remords, elle en fit une constellation.

• **Céphée** : Il est le père d'Andromède et le roi d'Ethiopie.

• **Lyre** : La lyre est l'instrument mythique d'Orphée, musicien qui parvenait même à toucher le cœur d'Hadès lorsqu'il jouait.

• **Autel** : Durant la guerre contre les Géants, les dieux de l'Olympe prêtèrent serment sur un autel construit par les cyclopes de combattre ensemble.

• **Coupe** : Il s'agit de la coupe dans laquelle coule le nectar sacré des dieux, boisson de l'immortalité. La légende du Graal provient de là.

• **Orion** : Plus grand chasseur de l'antiquité, Orion était le compagnon de la déesse Artémis. Enlevé par Eos, déesse de l'aurore, il fut tué par un scorpion invoqué par son ancienne amante jalouse.

• **Croix du Sud** : Il s'agit du grand temple de Delphes, qui fut construit en forme de croix.

• **Bouclier** : Il s'agit du bouclier que fit forger Thétis, la mère d'Achille, pour son fils. Sa solidité est légendaire.

ARMURES DE BRONZE

• **Pégase** : Pégase était le mythique cheval ailé, monture des héros, qui fut dompté par Persée et Bellérophon.

• **Dragon** : Le dragon est le gardien des pommes d'or du jardin des Hespérides, qui fut vaincu par Héraclès lors de ses Douze Travaux.

• **Cygne** : Quand Phaéton tomba des cieux après avoir été foudroyé par Zeus, son ami Cycnus se jeta à l'eau pour retrouver son corps. Il fut alors changé en cygne par Apollon.

• **Andromède** : Fille de Céphée et de Cassiopée,



princesse d'Ethiopie, elle fut condamnée à être offerte en sacrifice à un monstre marin à cause de l'orgueil de sa mère mais fut sauvée par Persée.

- **Phénix** : Le phénix est un oiseau fabuleux, seul représentant de son espèce. Il vit des siècles puis s'immole lui-même sur un bûcher afin de renaître de ses cendres.
- **Licorne** : La licorne, cheval possédant une corne au milieu du front, est un l'animal symbole de la pureté et de la vérité.
- **Grande Ourse** : Il s'agit de Callisto, mortelle dont était épris Zeus et qui fut changée en ourse et enfermée dans une grotte par Héra. Envoyé par Zeus, Hermès trompa la vigilance des gardiens et la délivra.
- **Hydre Femelle** : Il s'agit de l'Hydre de Lerne, créature fabuleuse qu'Héraclès dut combattre lors de ses Douze Travaux.
- **Loup** : Quand le roi Lycaon reçut Zeus lors d'un banquet, il lui fit manger de la chair humaine. Découvrant la supercherie, le roi des dieux changea le roi impudent en loup.
- **Petit Lion** : Le petit lion symbolise Zeus enfant, alors qu'il s'entraînait pour vaincre les Titans et délivrer ses frères et sœurs.
- **Caméléon** : Animal discret, le caméléon fait partie de la suite d'Hermès.
- **Sculpteur** : Frère de Cliophène, Parménias était réputé comme le meilleur sculpteur des temps mythologiques. Il créa ainsi de nombreuses statues représentant les dieux et les donna en offrande aux temples. A sa mort, Zeus l'éleva aux cieux.
- **Sextant** : Instrument divin fabriqué par Héphaïstos pour Uranie, la muse de l'astronomie, le sextant sert à mesurer les distances entre les étoiles.
- **Oiseau de Paradis** : Il s'agit de l'oiseau chargé de guider l'âme des héros vers les Champs-élysées. Son plumage brille des sept couleurs de l'arc en ciel.
- **Bovier** : Le bouvier est un des gardiens qu'Héra assigna à la surveillance de Callisto, changée en ourse.
- **Burin** : Le burin représente le marteau d'Héphaïstos, avec lequel il créa de nombreuses armes et instruments pour ses frères dieux.
- **Cassiopeé** : Reine d'Ethiopie, Cassiopeé courrouça les dieux en prétendant que sa fille Andromède était plus belle que les

déeses de l'Olympe.

- **Colombe** : La colombe est l'animal symbole de la paix. Survolant les champs de bataille en tenant un rameau d'olivier dans son bec, elle appelait à la fin des hostilités.
- **Couronne australe** : C'est la couronne portée par Chiron. Elle représente la force et la sagesse.
- **Couronne boréale** : Il s'agit de la couronne nuptiale offerte par Dionysos à Ariane. Elle symbolise l'amour et le mariage.
- **Dauphin** : Lorsque Arion, le légendaire joueur de cithare, tomba à l'eau, un dauphin vint à son secours et l'empêcha de se noyer.
- **Espadon** : Les Tritons gardiens du palais de Poséidon pouvaient prendre la forme d'un espadon afin de bénéficier de sa vitesse et de son arme naturelle.
- **Celeris** : Le petit cheval est en fait Celeris, le frère de Pégase.
- **Fourneau** : Il s'agit de la forge avec laquelle les cyclopes créèrent les armes des dieux avant la guerre contre les Géants.
- **Grue** : Symbole de longévité et de chance, la grue fait partie

...HYDRE MÂLE : IL S'AGIT DU SERPENT D'EAU QUE LE CORBEAU COMBATTIT ET ACCUSA D'ÊTRE CAUSE DE SON RETARD AUPRÈS D'APOLLON...

de la suite d'Aphrodite.

- **Horloge** : L'horloge est le don que fit le mystérieux dieu Chronos aux hommes afin qu'ils puissent mesurer l'écoulement du temps.
- **Hydre Mâle** : Il s'agit du serpent d'eau que le corbeau combattit et accusa d'être cause de son retard auprès d'Apollon.
- **Lièvre** : Le lièvre fut le gibier d'Orion. C'est lui qui guida le chasseur jusqu'à Artémis.
- **Cadran solaire** : Pour observer la course des étoiles et du soleil, l'astronome antique Ptolémée fabriqua trois instruments, dont le cadran solaire.
- **Compas** : Pour observer la course des étoiles et du soleil, l'astronome antique Ptolémée fabriqua trois instruments, dont le compas.

21





- **Télescope** : Pour observer la course des étoiles et du soleil, l'astronome antique Ptolémée fabriqua trois instruments, dont le télescope.
- **Octant** : Instrument divin fabriqué par Héphestos pour Uranie, la muse de l'astronomie, l'octant sert à mesurer les distances entre les étoiles.
- **Peintre** : Frère de Parménias, Cliophène était un peintre de génie. Il décora de nombreux temples avec d'immenses fresques et mosaïques représentant les exploits des dieux. A sa mort, il devint une constellation.
- **Poisson austral** : Lorsque Aphrodite naquit de l'écume de la mer méditerranée, c'est le poisson austral qui la guida jusqu'à une île.
- **Boussole** : Instrument divin fabriqué par Héphestos pour Uranie, la muse de l'astronomie, la boussole permet de toujours

...ERIDAN : LE FLEUVE DANS LEQUEL TOMBA PHAÉTON APRÈS QUE ZEUS L'AIT FOUDDROYÉ EST SUPPOSÉ SE JETER DANS LE STYX...

connaître la route vers le nord.

- **Serpent** : Le serpent est l'animal qu'Aphrodite, jalouse, envoya tuer Eurydice, la femme d'Orphée.
- **Volcan** : Lorsque les dieux vainquirent les Géants, ils enfermèrent leur roi Typhon sous l'Etna en Sicile.
- **Toucan** : Quand Aphrodite, nouvelle née, arriva sur une île au sud de la Grèce, le toucan fut la première créature à voir sa beauté. Il vint lui offrir des fruits en guise d'hommage.
- **Petite Ourse** : Lorsque Arcas, fils de Zeus et de Callisto, vint à mourir, son père en fit une constellation qu'il plaça à côté de celle de sa mère.
- **Poisson volant** : Tout comme l'aigle est le serviteur de Zeus et le hibou celui d'Athéna, Poséidon a à son service des poissons volants, dont il se sert comme messagers pour joindre l'Olympe.
- **Renard** : Le renard fait partie des animaux protégés par

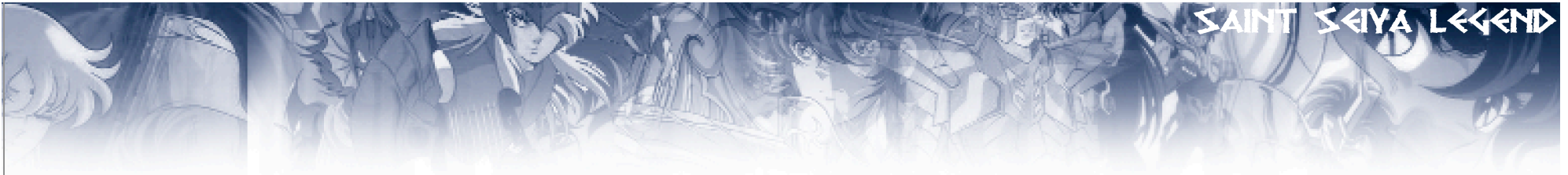
Hermès, le messager de l'Olympe.

- **Hibou** : Le hibou est l'animal sacré d'Athéna. Il lui sert de messager et d'espion, et il guide les héros au cours de leurs quêtes.
- **Sceptre** : Le sceptre représente la foudre de Zeus, forgée par les cyclopes durant la guerre contre les Géants.
- **Tortue** : La tortue est l'animal sacré d'Apollon. Elle lui fit don de sa carapace afin qu'il puisse fabriquer une lyre.
- **Chat** : Le chat est l'animal sacré d'Aphrodite.
- **Rameau** : Il s'agit du rameau sur lequel poussaient les pommes d'or du jardin des Hespérides.
- **Petit Chien** : Le petit chien représente les chiens de chasse composant la Meute sacrée d'Orion.
- **Cerf** : Lorsque le chasseur Achéon surprit Artémis nue se baignant dans une rivière, il fut changé en cerf et dévoré par ses propres chiens.

AUTRES ARMURES INCONNUES

- **Chevelure de Bérénice** : Bérénice était une reine dont le mari était parti conquérir l'Asie. Réputée pour la beauté de ses cheveux, elle fit vœu de les couper et les offrir à la déesse Aphrodite si son bien-aimé revenait victorieux. Son vœu exaucé, elle déposa sa chevelure dans le temple de la déesse de la beauté.
- **Eridan** : Le fleuve dans lequel tomba Phaéton après que Zeus l'ait foudroyé est supposé se jeter dans le Styx.
- **Lynx** : Animal sacré de Pan, le lynx est le protecteur des forêts montagnardes.
- **Carène** : Il s'agit de l'Argo, le fameux navire à bord duquel Jason et les Argonautes menèrent maintes quêtes, dont celle de la Toison d'Or.

(Ces quatre Armures furent dérobées par Abel durant les temps mythologiques)



UNIVERS 03

ASGARD

PAYS SITUÉ À L'EXTRÊME NORD DE L'EUROPE ET ALLIÉ THÉORIQUE DU SANCTUAIRE, ASGARD EST L'ANCIENNE PATRIE DES DIEUX NORDIQUES ET POSSÈDE UN RÔLE VITAL POUR LA SURVIE DU MONDE.

23





HISTOIRE

DURANT LES TEMPS MYTHOLOGIQUES, DE NOMBREUX HOMMES À TRAVERS LE MONDE S'ÉVEILLÈRENT À LA VOLONTÉ DIVINE ET DEVINRENT DES DIEUX. PARMI CEUX-LÀ, LE ROI D'UN PEUPLE DU NORD, NOMMÉ ODIN, DÉCIDA DE FONDER UN PAYS PUISSANT. IL RÉUNIT D'AUTRES DIEUX, DONT SES ENFANTS ET DISCIPLES, ET GUIDA SON PEUPLE JUSQU'EN UNE TERRE FROIDE ET HOSTILE QU'IL BAPTISA ASGARD.

Composé de guerriers fiers et honorables, les Asgardiens devinrent réputés pour leur extrême puissance au combat mais également pour leur grand sens de la justice. De son palais, Odin régnait avec sagesse sur son peuple et son pays, assisté par les autres dieux.

A un moment donné, Athéna s'aperçut d'un phénomène inquiétant, qui menaçait la tranquillité du monde : la Terre se réchauffait peu à peu et les glaciers du pôle nord fondaient chaque jour un peu plus, menaçant d'engloutir les terres émergées sous la mer. Alors qu'elle étudiait ce phénomène, elle rencontra Odin.

Les deux dieux s'entendirent, aspirant de la même façon à la paix du monde et de leurs protégés. Athéna fit part à Odin de sa découverte et le dieu d'Asgard accepta que son pays devienne le pivot de la sauvegarde du monde. Etendant son immense Cosmos, il figea la fonte des glaciers. L'alliance entre Asgard et le Sanctuaire fut ainsi conclue : Odin accepta d'assurer la glaciation éternelle du grand nord et Athéna s'engagea en retour à prendre Asgard sous sa protection en l'absence de ses dieux.

Odin se rendit vite compte qu'utiliser son Cosmos pour empêcher la fonte des glaciers était une activité qui exigeait de lui une méditation constante. Pour s'y consacrer totalement, il laissa les rênes de son royaume à ses fils Balder et Thor.

Loki, autoproclamé dieu de la fourberie et demi-frère de Thor, en conçut une immense jalousie et complota la chute d'Asgard.



S'entourant de dieux mécontents et d'une armée d'humains à son service, il attaqua le palais d'Odin et tua Balder. Ce fut le déclenchement du Ragnarok, le Crépuscule des Dieux.

La bataille fut meurtrière et bien des dieux périrent. Odin finit par vaincre, mais il constata avec horreur que son peuple avait été décimé par cette guerre. Comprenant que les dieux ne devaient pas régner sur les humains mais les guider de loin, il décida de s'exiler dans une autre dimension, le Walhalla, avec les dieux asgardiens survivants. Avant cela, il désigna une femme, sa Grande Prêtresse, pour diriger son royaume à sa place. Afin d'honorer son pacte avec Athéna, il confia à sa Prêtresse et à sa dynastie le pouvoir, par ses prières, d'arrêter la fonte des glaciers. L'Ere des Hommes put ainsi commencer à Asgard.

Athéna, consciente de la disparition du panthéon asgardien, sut qu'elle devait honorer sa promesse à Odin. Afin de permettre à Asgard de se protéger, elle demanda aux alchimistes de Mû de fabriquer neuf Armures sur le modèle des Armures du Zodiaque. Sept d'entre elles furent placées sous la protection des étoiles de la Grande Ourse : l'Armure d'Alpha sous la protection de Dubhe, l'Armure de Bêta sous celle de Merak, l'Armure de Gamma sous celle de Phegda, l'Armure de Delta sous celle de Megrez, l'Armure d'Epsilon sous celle d'Alioth, l'Armure de Dzêta sous celle de Mizar et l'Armure d'Eta sous celle de Benetnasch. Une huitième Armure, celle de Dzêta prime fut placée sous la protection d'Alcor, l'étoile jumelle de Mizar. Enfin, la neuvième Armure était celle d'Odin, et seule la réunion des sept Saphirs incrustés dans les autres Armures pouvait la desceller. Pour finir, Athéna plaça la Grande Prêtresse sous le patronage de l'étoile polaire et lui donna le titre Polaris.

RÉCEMMENT...

Il y a environ dix ans, Saga tourna son regard vers Asgard et comprit que ce royaume pouvait représenter un obstacle à ses ambitions. Il envoya une délégation de Chevaliers d'Argent réclamer la soumission de la Grande Prêtresse et du pays à l'autorité du Grand Pope.

Peu désireuse d'obéir à cet ordre inique du Sanctuaire, qui violait les accords séculaires entre Odin et Athéna, Fridehilde,

Grande Prêtresse d'alors et mère d'Hilda et de Flamme, refusa de se soumettre. Les Chevaliers d'Argent attaquèrent mais furent vaincus par Valken, chef des armées d'Asgard, et ses hommes.

Saga décida de temporiser. Il ne souhaitait pas déclencher une guerre ouverte contre Asgard, qui verrait le réveil des Guerriers Divins que la légende prétend aussi puissants que les Chevaliers d'Or. Aussi laissa-t-il l'affaire en suspens, le temps de trouver une solution à ce problème.

Actuellement, une atmosphère de suspicion et un a priori négatif plane sur Asgard à propos du Sanctuaire, avec qui aucun contact n'a été pris depuis l'attaque de Saga...

PARTICULARITÉS D'ASGARD

ASGARD EST UN PAYS ISOLÉ, SITUÉ À L'EXTRÊME NORD DE L'EUROPE. LE CLIMAT Y EST PARTICULIÈREMENT DUR.

Le printemps et l'été ne durent pas plus de deux mois, pendant lesquels un pâle soleil réchauffe une terre gelée. Le reste de l'année, un hiver permanent tient la contrée sous sa coupe glacée. Blizzards et tempêtes se succèdent sans relâche, et la température ne s'élève jamais au-dessus de 0°C.

Tout comme au Sanctuaire, les conditions de vie à Asgard sont restées les mêmes que durant les temps mythologiques. C'est par respect pour ses dieux que le peuple accepte de vivre ainsi, afin de rester fort pour être digne de la confiance d'Odin.

La Grande Prêtresse d'Odin règne sur Asgard et remplit le rôle confié par Odin : elle passe ainsi plusieurs heures par jour à prier et à utiliser son Cosmos afin de maintenir la glaciation des étendues nordiques. Le titre de Grande Prêtresse est héréditaire, et se transmet de la mère à la fille aînée.

Asgard possède une armée de rudes guerriers, entraînés à l'utilisation du Cosmos. Lorsqu'ils sont éveillés, les Guerriers Divins sont le fer de lance de cette armée.





LES GUERRIERS DIVINS

CONTRAIREMENT AUX ARMURES DU ZODIAQUE, QUI SONT ÉVEILLÉES EN PERMANENCE TANT QU'ELLES ONT UN PORTEUR, LES ARMURES ASGARDIENNES DORMENT EN ATTENDANT L'APPEL DE LA GRANDE PRÊTESSE.

En effet, ces Armures ont été confiées à Asgard par Athéna afin de protéger le royaume en cas de grand danger. Lorsque la Grande Prêtresse estime qu'un tel danger menace Asgard, elle lance un appel à chacune des Armures afin de les éveiller.

Les Asgardiens destinés à les porter, du fait de leur étoile protectrice commune, ressentent alors un appel émanant des Armures. Se rendant sur les lieux où celles-ci reposent, ils se voient révéler leur destin et peuvent revêtir leur Armure. Ces hommes ont pour nom Guerriers Divins.

Les sept Guerriers Divins ont un seul et unique rôle : protéger Asgard. Ils doivent une obéissance absolue à la Grande Prêtresse, voix d'Odin, et prennent la tête des armées du royaume. Le Guerrier Divin de Dzêta prime, ombre de celui placé sous l'étoile de Mizar, a comme mission de protéger le Guerrier Divin de Dzêta.

Toutefois, son existence étant tenue secrète même à l'égard des autres Guerriers Divins, il arrive que la Grande Prêtresse lui confie des missions d'espionnage, voire parfois d'assassinat.

L'Armure d'Odin fut créée pour être offerte au seigneur d'Asgard lors de son retour sur Terre.



Toutefois, elle peut également être portée par un Asgardien particulièrement vaillant afin de défendre le royaume. Afin de desceller l'Armure, qui se trouve dissimulée au sein de la grande statue d'Odin, il faut réunir les sept Saphirs placés sur les Armures asgardiennes. Ce n'est qu'ainsi qu'un homme pourra prétendre revêtir l'habit sacré du dieu nordique et brandir son épée, Balmung.

LA SITUATION ACTUELLE

LA GRANDE PRÊTESSE D'ODIN EST LA JEUNE HILDA DE POLARIS, UNE SOUVERAINE SAGE ET COMPATISSANTE, AIMÉE DE SES SUJETS. ELLE EST AIDÉE DANS SA TÂCHE PAR ALBÉRICH, UN JEUNE NOBLE À LA GRANDE INTELLIGENCE.

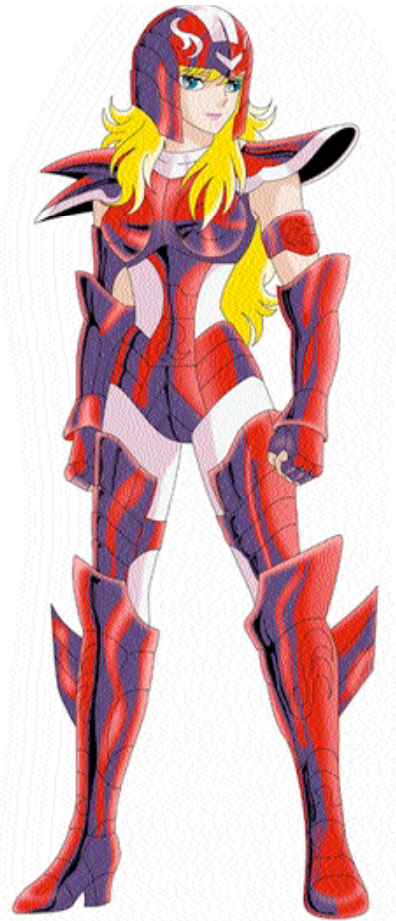
Les généraux de l'armée asgardienne sont trois guerriers de valeur, totalement fidèles à Hilda et à sa sœur Flamme : Siegfried, Hagen et Syd.

Coupé du monde extérieur depuis l'attaque des Chevaliers d'Argent envoyés par Saga il y a dix ans, Asgard ne sait rien de la purification du Sanctuaire et du retour d'Athéna. Ainsi, le Sanctuaire est considéré au mieux avec méfiance, au pire avec hostilité par les Asgardiens...

Hilda, quant à elle, a un mauvais pressentiment concernant l'avenir d'Asgard. Elle est prête à éveiller les Armures et à faire appel aux Guerriers Divins en cas de menace contre son pays. Et étant donné l'amour que lui voue son peuple, il est évident que les Asgardiens sont prêts à la suivre, quelle que soit la décision qu'elle pourrait être amenée à prendre...



SAINT SEIYA LEGEND



UNIVERS 04

LE SANCTUAIRE SOUS MARIN

QUARTIER GÉNÉRAL DE POSÉIDON, SITUÉ SOUS LES OCÉANS DU GLOBE, LE
SANCTUAIRE SOUS-MARIN EST L'ADVERSAIRE DIRECT DU SANCTUAIRE D'ATHÉNA.

2
7

L UNIVERS ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐





HISTOIRE

DURANT LES TEMPS MYTHOLOGIQUES, ATHÉNA ET POSÉIDON EURENT À S'AFFRONTER DANS CE QUI FUT LA PREMIÈRE GUERRE SAINTE DE L'HISTOIRE. AFIN DE CONQUÉRIR LA SURFACE, LE DIEU DES OCÉANS FORMA UNE ARMÉE, LES MARINERS, QU'IL DOTA D'ARMURES PUISSANTES, LES ECAILLES. PUIS IL CONSTRUISIT UNE FORTERESSE IMPRENABLE AU MILIEU DE L'OCÉAN ATLANTIQUE : ATLANTIS.

La riposte d'Athéna fut la création des Chevaliers sacrés, qui mirent en déroute les Mariners. Huit Chevaliers détruisirent Atlantis, qui fut engloutie dans les flots. L'âme de Poséidon, enfermée dans une urne scellée, fut cachée au pôle nord.

Au cours de l'histoire, Athéna eut à affronter Poséidon à maintes reprises. Le dieu des océans décida donc de reconstruire une forteresse pour ses armées.

Utilisant son immense Cosmos, il créa un espace au-dessous des océans du monde afin d'y bâtir son propre Sanctuaire.

Le temple de Poséidon se situe sous la mer méditerranée, là où se dresse Main Blade

Winner, le Pilier principal du Sanctuaire sous-marin. Sous chacun des sept océans se trouve également un Pilier, construction cyclopéenne destiné à soutenir les flots et permettre ainsi l'existence du Sanctuaire sous-marin.

Ces Piliers sont sous la protection des Généraux de Poséidon, les plus puissants des Mariners.

Lors de la dernière guerre entre Athéna et Poséidon, ce dernier fut à nouveau vaincu. Son âme fut scellée dans une urne qui fut laissée dans le Sanctuaire sous-marin, avec les Ecailles de Poséidon et des Généraux. Son

Trident, symbole de sa puissance, fut par contre dissimulé sous le Cap Sounion.

Il y a treize ans, le frère jumeau de Saga, Kanon, fut celui qui planta la graine du Mal dans l'esprit du Chevalier des Gémeaux. Pour complot envers Athéna, Saga le fit enfermer dans la prison du Cap Sounion, régulièrement engloutie par la marée.

Pour une raison mystérieuse, le Cosmos d'Athéna sauva Kanon plusieurs fois de la noyade, sans que celui-ci en prenne conscience. Il put ainsi explorer sa prison et se frayer un chemin vers ce qu'il croyait être la liberté.

C'est là qu'il tomba sur le Trident de Poséidon. En le brandissant, il fut emporté par les flots jusqu'au Sanctuaire sous-marin, où il découvrit les Ecailles des Généraux et l'urne contenant l'âme de Poséidon. Brisant le Sceau d'Athéna, il libéra le dieu des océans. Celui-ci lui ordonna de le laisser dormir encore quelques années, le temps que les dernier descendant de la famille Solo, Julian, ait seize ans. Kanon comprit tout le profit qu'il pourrait avoir à laisser Poséidon dormir et à manipuler le jeune Julian Solo dans l'ombre. S'appropriant les Ecailles du Dragon des Mers, il entreprit de rassembler les Mariners en vue de déclencher une Guerre Sainte contre le Sanctuaire, afin de se venger de Saga et d'Athéna.

PARTICULARITES DU SANCTUAIRE SOUS-MARIN

LORSQU'IL DÉCIDA DE BÂTIR SON SANCTUAIRE, POSÉIDON UTILISA SES POUVOIRS POUR CRÉER UN ESPACE ENTRE LE FOND DES OCÉANS ET LES OCÉANS.

Pendant qu'il maintenait cet espace, ses architectes bâtirent les sept Piliers afin de soutenir les flots au-dessus du Sanctuaire sous-marin. Puis le Pilier central, point d'orgue de ce chantier



28

titanesque, fut érigé au centre de la Méditerranée, juste derrière le temple de Poséidon.

Ainsi, le Sanctuaire sous-marin présente un décor des plus étranges : le sol est constellé d'algues et de corail et le ciel n'est autre que le fond des océans. Le bruit du ressac forme une mélodie de fond qui s'entend de partout. La douce chaleur qui règne dans le Sanctuaire de Poséidon est due à la proximité avec le centre de la Terre. Le mode de vie au sein de ce Sanctuaire est semblable à celui des temps mythologiques.

Il existe plusieurs chemins depuis la Surface pour accéder au Sanctuaire sous-marin, dont un se trouve sous la cascade de Rozan, aux Cinq Pics de Chine.



- **Le Général de la Sirène** protège le Pilier de l'Atlantique Sud,
- **Le Général de Chrysaor** protège le Pilier de l'Océan Indien,
- **Le Général du Kraken** protège le Pilier de l'Océan Arctique,
- **Le Général des Lyumnades** protège le Pilier de l'Océan Antarctique.

Lorsque le Sanctuaire sous-marin n'est pas directement menacé, Poséidon peut envoyer ses Généraux accomplir diverses missions nécessitant la force d'un des sept Marins les plus puissants.

Chaque Général commande à trois Légions, chacune commandée par un Marinier nommé Commandant qui lui-même dirige de nombreux autres Marins de rang inférieur.

ORGANISATION

TRADITIONNELLEMENT, L'ÂME DE POSÉIDON S'INCARNE DANS UN MEMBRE DE LA FAMILLE SOLO, DE RICHES ARMATEURS ITALIENS.

Lorsque cela se produit, il se rend dans son Sanctuaire et tous les guerriers destinés à devenir des Marins ressentent son appel. Les Marins sont les élus de Poséidon, à qui ils doivent une obéissance absolue.

LES GÉNÉRAUX DE POSÉIDON

Généralement, les plus puissants des Marins se voient nommés Généraux et endossent les Ecailles qui leur reviennent.

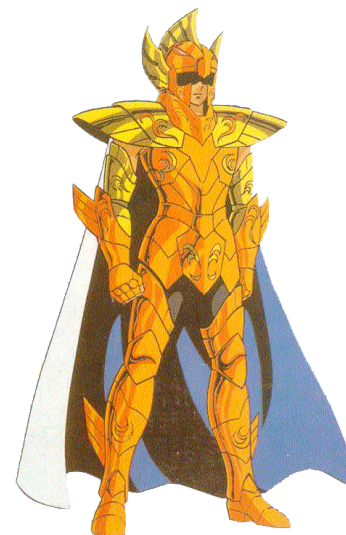
Leur rôle en cas d'attaque du Sanctuaire sous-marin est de protéger les Piliers pour que perdure le quartier général de Poséidon. Chaque Général a à sa charge la défense d'un Pilier précis, pour lequel il doit être prêt à donner sa vie :

- **Le Général de l'Hippocampe** protège le Pilier du Pacifique Nord,
- **Le Général de Scylla** protège le Pilier du Pacifique Sud,
- Le Général du Dragon des Mers protège le Pilier de l'Atlantique Nord,

LES LÉGIONS

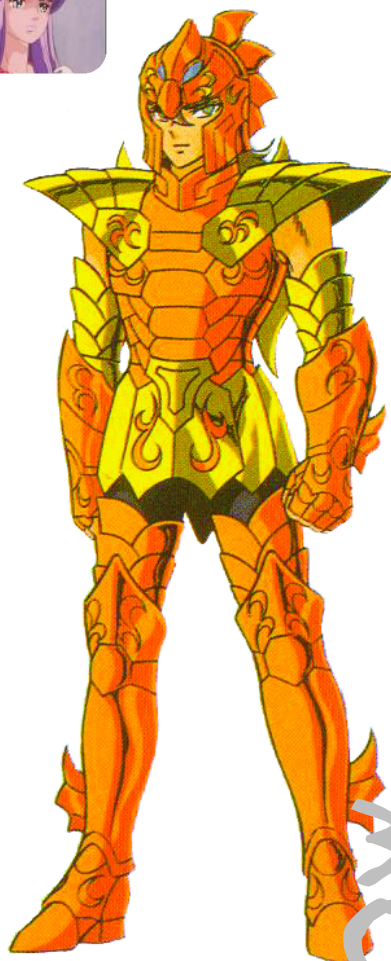
Il y a donc vingt et une Légions, chacune affiliée à une mer.

- **Légions du Pacifique Nord :**
 - Commandant de la Tortue de Mer,
 - Commandant de la Murène,
 - Commandant d'Achéloos.
- **Légions du Pacifique Sud :**
 - Commandant de Charybde,
 - Commandant du Narval,
 - Commandant de l'Etoile de Mer.
- **Légions de l'Atlantique Nord :**
 - Commandant de la Néréide,
 - Commandant de Caenée,
 - Commandant de l'Araignée de Mer.
- **Légions de l'Atlantique Sud :**
 - Commandant du Triton,
 - Commandant des Symplégades,
 - Commandant de la Lamproie.
- **Légions de l'Océan Indien :**
 - Commandant du Poisson-Pierre,
 - Commandant de Géryon,
 - Commandant du Léviathan.



29





• Légions de l'Océan Arctique :

- Commandant d'Antée,
- Commandant du Morse,
- Commandant du Pélican.

• Légions de l'Océan Antarctique :

- Commandant du Manchot,
- Commandant du Crapaud de Mer,
- Commandant de Briarée.

LES AUTRES MARINERS

D'autres Mariners portent des Ecailles, moins puissantes que celles des Généraux et des Commandants. Leur nombre n'est pas connu avec certitude mais leur rôle est semblable à celui des Chevaliers de Bronze du Sanctuaire. Leurs Ecailles sont à l'image des diverses créatures marines réelles ou mythologiques.

Les Mariners de base, qui ne portent pas d'Ecailles, sont les simples soldats chargés de patrouiller le Sanctuaire sous-marin, de garder les accès vers la Surface, etc.



LA SITUATION ACTUELLE

Julian Solo vient d'avoir seize ans. Membre de la jet set de ce monde, il connaît Saori Kido et lui a déjà demandé sa main, proposition refusée par la jeune fille.

Un soir, alors qu'il marchait au bord de la mer, Julian fut interpellé par la Mariner Thétys de la Néréide, qui l'emporta au fond des flots. S'éveillant dans son Sanctuaire sous-marin, Julian entendit la vérité à propos de son destin et de son identité de dieu des océans. Propulsé à la tête d'une armée de puissants guerriers, prenant conscience de son immense Cosmos et habilement manipulé par Kanon, il décida de purifier la Terre en engloutissant l'humanité.

Afin de contrer le Sanctuaire, il hésite entre deux plans : attaquer directement et enlever Athéna ou dresser Asgard contre le Sanctuaire afin d'affaiblir ces deux bastions dédiés à la protection de la Surface...