



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Saint Seiya Legend > Aides de jeu > **Le Sanctuaire d'Arduina**

Le Sanctuaire d'Arduina

Une aide de jeu pour Saint Seiya Legend

lundi 1er août 2005, par [l'Archiviste](#)

Il n'y a pas qu'Athéna sur Terre. De nombreux autres Sanctuaires sont parsemés sur la surface du globe, affiliés à différents panthéons. A la frontière Germano-franco-belge, les gaulois ont autrefois adoré Arduina, qui a donné son nom aux Ardennes. Il existe toujours un petit groupe de fidèle qui, inlassablement, attendent le retour de leur Déesse...

L'histoire d'Arduina

Soeur jumelle mais néanmoins ennemie d'Artémis, Arduina (autrefois connue sous le nom d'*Elaia*) fut bannie par sa soeur quand celle-ci atteignit la Volonté Divine. Traquée par la Meute de sa soeur, elle trouva refuge à l'ouest dans la région qu'on appelle aujourd'hui Ardennes. Une harde de sangliers divins adorés par les tribus locales déployèrent leur cosmos pour cacher sa présence. Là elle pu s'éveiller seule au neuvième sens et s'entoura alors des plus puissantes tribus locales. Mais la Meute d'Artémis retrouva finalement sa trace et attaqua son refuge. Voyant les siens périr sous les coups impitoyables de leurs adversaires, elle pria de longues heures la forêt de lui accorder sa protection. Quand vint l'aurore, cinq bijoux jaillirent de la Fontaine de l'Aube et huit graines, arrosées par son eau, poussèrent en arbres donts les troncs contenaient des armures. Elaia choisit les huit plus puissants guerriers des tribus et en confia à chacun une. Grâce à ce don, la Meute fut repoussée à la frontière de la forêt et les cinq pierres précieuses se mirent à luire, entourant le sanctuaire d'une lumière sauvage qui empêcha aux ennemis de revenir. En remerciement, Elaia prit le nom d'Arduina et fonda le Sanctuaire des Ardennes.

Chronologie du Sanctuaire

- Les Temps Mythologiques

Le Sanctuaire fut fondé en ces temps-là. Arduina se consacrait avant toute chose à la sauvegarde de ses fidèles, malmenés par leurs combats contre la Meute d'Artémis. Symboliquement, elle demanda à ses quatre Guerriers survivants de prendre à leur charge l'un des orphelins de la guerre et de les former pour qu'ils puissent porter les Vêtures Sylvestres laissées vides. Elle chargea aussi le plus puissant de ses Guerriers de veiller sur la gestion du Sanctuaire.

Quand Zeus décida de quitter la Terre, Arduina envoya le Guerrier du Cerf prendre contact avec le nouveau Sanctuaire d'Athéna. Cette tâche de diplomate est depuis restée une tradition.

- La Gigantomachie

Alors que les Géants combattaient féroceement Athéna, Arduina, craignant pour la survie des siens, préféra se replier sur ses positions. Elle rappela à elle tous ses Guerriers et leur interdit de sortir de la lumière des Cinq Couleurs. Les Guerriers furent alors exclusivement choisis parmi les enfants du peuple d'Arduina et les missions à l'extérieur se firent rares. Exception faite toutefois du Guerrier du



Cerf, qui continua de garder contact avec le Sanctuaire d'Athéna et avec Asgard.

- La Première Guerre Sainte contre Hadès

Conscient de la puissance des Cinq Couleurs réunies, Hadès désira l'utiliser contre Athéna. Il envoya l'un de ses Juges accompagné d'une trentaine de Spectres attaquer le Sanctuaire d'Arduina. Vivant repliés sur eux-même depuis des siècles, les Guerriers d'Arduina avaient perdu beaucoup de leur puissance. La déesse s'incarna alors sur Terre pour prendre part aux combats mais le Juge, armé du Glaive d'Hadès, parvint à lui asséner un coup mortel. Elle ne dut sa survie qu'aux Guerriers du Basilic et du Sanglier, qui se sacrifièrent pour permettre à leur déesse de rejoindre la Fontaine de l'Aube afin de se régénérer. Après plusieurs jours de combat, les troupes du Dieu Sombre parvinrent au cœur du Sanctuaire et volèrent les Cinq Couleurs. Mais le Sanctuaire d'Athéna n'était pas en reste. Respectant un accord vieux de millénaires, le Grand Pope envoya Sion, le Chevalier d'Or du Bélier, protéger l'alliée d'Athéna. Il arriva juste à temps pour défaire l'armée d'Hadès et sauvegarder la Fontaine de l'Aube. Mais le Juge parvint tout de même à rejoindre les Enfers avec deux des Couleurs. Accueillis en héros par la population et en honorable allié par les quelques Guerriers restants, Sion renouvela l'alliance entre Athéna et Arduina. Il revint plusieurs fois et permit au Recteur d'ouvrir de nouveau les frontières aux étrangers. Malheureusement, Arduina était grièvement blessée et peinait à se régénérer. Selon les Guerriers de la Vouivre et de la Fée, seuls survivants de cette bataille, il lui fallait plusieurs siècles avant de pouvoir revenir sur Terre.

- L'époque moderne

Au début du XX^e siècle, la Première Guerre Mondiale provoqua des combats jusqu'au cœur de la forêt des Ardennes. Le cosmos d'Arduina affaiblis et le vol de deux des Couleurs de l'Aube par les Spectres réduirent considérablement la protection mystique du Sanctuaire. Mais le Guerrier du Basilic y trouva une occasion d'accélérer la résurrection de sa déesse. Utilisant un rituel interdit, il dévora le

cosmos des humains morts à la guerre et transmit cette énergie à la Fontaine de l'Aube. Il ne savait pas vraiment quelles en seraient les conséquences, il savait juste que, grâce à ces âmes, Arduina pourrait revenir plus vite. Son élève, le Guerrier de la Vouivre, se vit contraint de l'exécuter. Ce lourd secret se transmet depuis de Guerriers en Guerriers. Certains redoutent même maintenant qu'Arduina revienne corrompue par toute cette énergie maléfique.

A l'époque du retour d'Athéna, le Sanctuaire d'Arduina garde des rapports tendus avec le Sanctuaire. Ce dernier a des vues sur les Couleurs restantes et a tenté à quelques reprises d'envoyer des Chevaliers d'Argent, pour le moment sans succès. Le Recteur a bien compris que le vieux Sion, qui était si bon avec les Guerriers, a laissé la place à un être mauvais. Les rapports avec Asgard sont toutefois restés à leur meilleur niveau et les visites du Recteur dans le Grand Nord sont fréquentes.

Le Sanctuaire d'Arduina

Le Sanctuaire est situé au cœur de la forêt, là où aucun humain n'a jamais pénétré. Une source naturelle aux vertus curatives jaillit en fontaine en son centre, entourée de huit grands arbres : un chêne, un bouleau, un if, un marronnier, un peuplier, un tremble, un sapin et un platane. Chacun fait office d'urne où les Armures Sylvestres peuvent se régénérer et se protéger des outrages du temps.

La source jaillit au cœur d'une cuvette entourée de hauts monts aux flancs escarpés rendant leur ascension difficile, même pour un chevalier. Entourant cette fontaine, cinq menhirs servent de socles aux Cinq Couleurs de l'Aurore qui protègent le sanctuaire de la Meute d'Artémis. Malheureusement, deux de ces cinq bijoux ont été volés au cours des siècles et la protection du Sanctuaire n'est plus assurée que par ses Guerriers.

Chaque secteur du sanctuaire est couvert d'une sorte différente d'arbre et est sous la protection du Guerrier d'Arduina qui a reçu sa bénédiction. Mais contrairement aux Chevaliers d'Or d'Athéna, les



Guerriers peuvent se déplacer librement entre les différents secteurs pour le protéger si celui-ci n'est pas occupé. Le cosmos d'Arduina baignant encore les lieux, la téléportation y est impossible.

Les Guerriers d'Arduina

Sélectionné par le Guerrier du Basilic dans les orphelinats locaux, les Guerriers ont tous subis un entraînement rigoureux qui les rend redoutables quand ils sont en terrain forestier. Ils fonctionnent en couple, chaque Guerrier étant à la fois un maître et un élève pour une autre Vêtue. Ainsi le Guerrier du Basilic a toujours été formé par le Guerrier de la Vouivre et, à la mort ou à la retraite de ce dernier, se doit de former le suivant.

Ils sont organisés en une hiérarchie rigide où chacun a son rôle. Ainsi, on reconnaît quatre fonctions principales, assurées par le même couple maître-élève depuis des siècles :

- la protection du Sanctuaire : Sanglier et Hérisson
- la charge de Recteur : Basilic et Vouivre
- la guérison et la divination : Fée et Feuille
- la diplomatie : Cerf et Coq

Chaque Guerrier dispose de la bénédiction d'un arbre qui symbolise une fonction vitale du Sanctuaire :

- **le Chêne** : symbole de Puissance, il protège la Vêtue Sylvestre du Sanglier
- **le Bouleau** : symbole de Renouveau, il protège la Vêtue Sylvestre de la Feuille
- **l'If** : symbole de la Divination, il protège la Vêtue

Sylvestre de la Fée

- **le Marronnier** : symbole de Protection, il protège la Vêtue Sylvestre du Hérisson
- **le Peuplier** : symbole de l'Aube, il protège la Vêtue Sylvestre du Coq
- **le Tremble** : symbole de Mort, il protège la Vêtue Sylvestre du Basilic
- **le Sapin** : symbole de Noblesse, il protège la Vêtue Sylvestre du Cerf
- **le Platane** : symbole de Vie, il protège la Vêtue Sylvestre de la Vouivre

Ouvertures vers de nouvelles aventures

Il existe de nombreuses raisons qui pourraient pousser les joueurs à avoir des contacts avec le Sanctuaire d'Arduina :

- La Guerrière de la Fée est connue pour ses dons de divination ;
- Les joueurs peuvent faire partie d'une mission diplomatique rencontrant le Guerrier du Cerf ;
- Qui sait sous quelle forme réapparaîtra Arduina après s'être gavée d'âme tourmentée ?
- S'ils servent le Sanctuaire, les joueurs seront peut-être amenés à annexer le territoire d'Arduina au nom d'Athéna...

P.-S.

Saint Seiya Legend est un jeu de Romain "Rom" d'Huissier, inspiré de l'oeuvre de Kurumada.

Il est disponible à cette adresse : <http://jdrarchi.phpnet.org/ssl.htm>