

Thesauros

Économie, équipement et trésors

Un supplément pour *Kosmos*, jeu de rôle des mythes grecs
compatible avec *Barbarians of Lemuria* et *Basik*

Rappels concernant l'univers du jeu *Kosmos*

Kosmos est un jeu de rôle amateur proposant de jouer dans un univers directement inspiré par les sources antiques de la mythologie grecque et les recherches récentes à son sujet.

L'univers décrit dans ce jeu ne reflète aucune époque historique réelle. En revanche, il tente de simuler l'imaginaire grec antique tel qu'on le trouve dans les sources anciennes. Comme l'univers de *Illiade* et de *Odyssée*, il mélange des éléments issus de plusieurs périodes de l'Antiquité, en y ajoutant du merveilleux.

Un jeu de rôle avec des... notes de bas de page ? Ce sont les références de mes sources ou des remarques sur mes choix créatifs. Je les mets pour me rappeler où j'ai trouvé quoi, et pour les curieux qui voudraient creuser un sujet. Il n'y a pas besoin de les lire pour profiter du jeu.

Le site de *Kosmos* :

<https://kosmoslejeuderole.wordpress.com/>

La page Tipeee de *Kosmos* si vous voulez me faire un don :

<https://fr.tipeee.com/kosmos-le-jeu-de-role-amateur-des-mythes-grecs>

La version papier de *Kosmos* est disponible sur Lulu en impression à la demande.

<https://www.lulu.com/search?contributor=Pierre+Cuvelier>

Si *Kosmos* vous plaît, vous pouvez me soutenir en laissant un avis favorable sur Tipeee, sur Lulu, sur le Guide du rôliste galactique, ou sur le site du jeu.

Licence

Thesauros est un supplément pour *Kosmos*, un jeu de rôle amateur créé et écrit par Pierre Cuvelier (moi) depuis 2005.

Ce supplément *Thesauros* est © Pierre Cuvelier 2022-2023.

***Kosmos version Barbarians of Lemuria* est un supplément amateur pour le jeu de rôle *Barbarians of Lemuria, Mythic Edition* de Simon Washbourne, © Beyond Belief Games.** Les termes techniques français et les renvois aux numéros de page font référence à la version française de la *Mythic Edition : Barbarians of Lemuria, le jeu de rôle de Sword & Sorcery*, parue aux éditions Ludospherik en 2016.

***BASIC, le jeu de rôle de base* est un jeu de rôle publié par la revue *Casus Belli* en 1997 sous licence Chaosium, d'après le Basic Roleplaying System.**

Illustrations. Les illustrations de ce supplément sont des œuvres artistiques passées dans le domaine public ou des photos d'œuvres diffusables dans une licence libre. Je les ai trouvées sur Wikimedia Commons. Merci aux internautes qui contribuent à ce projet, qui est un trésor !

Fontes. Ce supplément utilise les polices Candara, Diogenes, Greek Mythology, GreekArt, History Icons, Mythical & Hoplite Noodgies, Old Egypt Glyphs.

Illustration de couverture : Gustave Moreau, *Le Char d'Apollon* ou *Phoebus*, 1880.

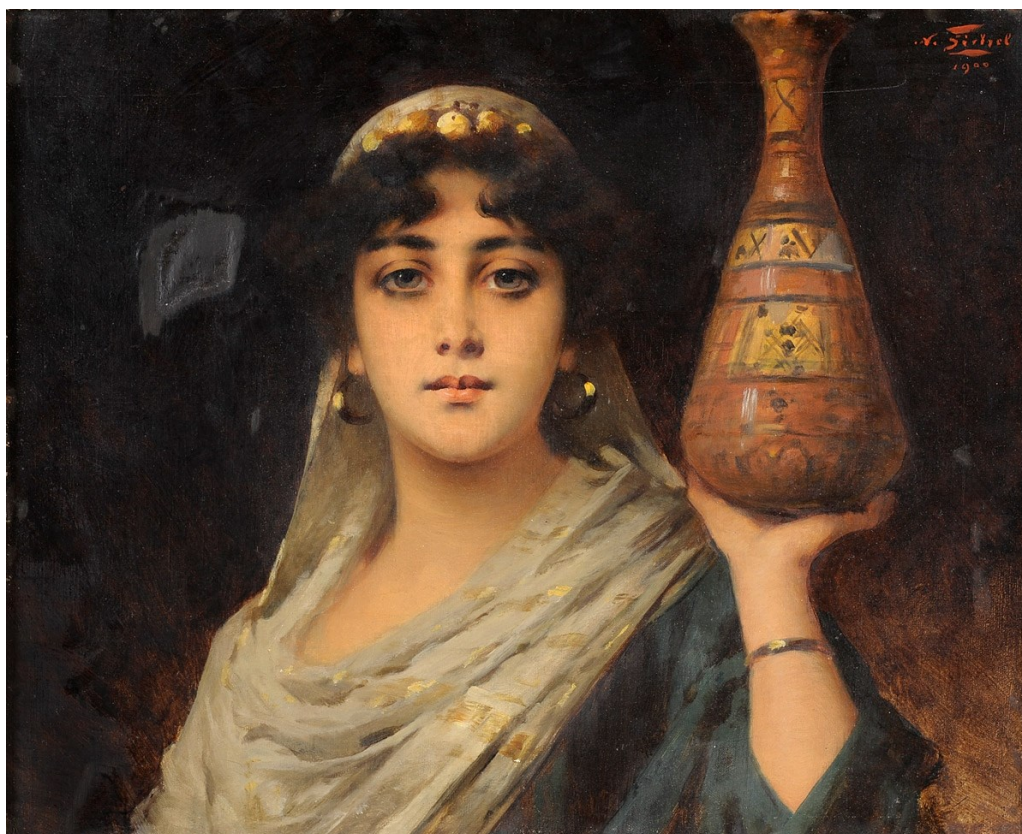
ISBN : 978-2-9569279-5-2 **EAN :** 9782956927952

Dépôt légal : novembre 2023

Sommaire

LICENCE	2
SOMMAIRE	3
COMMENT UTILISER CE SUPPLEMENT	5
REMERCIEMENTS.....	5
REGLE ADDITIONNELLE : LES NIVEAUX DE RICHESSE	6
SE FAIRE DES CADEAUX	9
REPARTIR LE BUTIN	14
TABLES DES BIENS ET RICHESSES	17
LES ARBRES.....	22
LES MATIERES PREMIERES	29
VASES, VAISSELLE ET USTENSILES DE CUISINE.....	34
QUE CONTIENT CETTE AMPHORE ?.....	37
LES INSTRUMENTS DE MUSIQUE	39
LES CHIENS	46
LES AUTRES ANIMAUX DE COMPAGNIE.....	53
LE BETAIL.....	57
LES CHEVAUX.....	60
LES ANES ET LES AUTRES MONTURES	73
LES MARQUES DES ELEVEURS	75
LES CHARS ET AUTRES ATTELAGES.....	78
TABLES DES QUALITES ET DEFAUTS DES CHARS	84
LES NAVIRES	86
LES VETEMENTS.....	96
ARMES ET ARMURES	109
TABLE DES ARMES ET ARMURES POUR <i>BARBARIANS OF LEMURIA</i>	120
REGLE OPTIONNELLE DE COMBAT : LES BOUCLERS ORNEMENTES.....	121
REGLE OPTIONNELLE DE COMBAT : DEGATS CAUSES A L'EQUIPEMENT	125
LA CHASSE ET LA PECHE.....	127
LES ESCLAVES.....	134
JEUX, JOUETS ET PASSE-TEMPS.....	146
POISONS ET <i>PHARMAKA</i> SUPPLEMENTAIRES	149
LES PARFUMS	156
OBJETS MYTHIQUES	161

LES CREATIONS D'HEPHAÏSTOS.....	190
AUTRES OBJETS DIVINS.....	215
LES INVENTIONS DE DEDAÏE.....	219
INSPIRATIONS POUR CREER VOS PROPRES OBJETS MYTHIQUES	230
VERROUS ET VOLEURS.....	235
SIGNES PARTICULIERS D'UN OBJET	241
ORIGINE D'UN OBJET	243
AMORCES DE SCENARIOS	244
PERSONNAGES PRETS A JOUER.....	257
NOUVELLE CARRIERE POUR BOL : PEINTRE	265
NOUVEAUX EXPLOITS D'ART ET D'ARTISANAT : PEINTURE	266
LISTE DE PRIX.....	267
PLANS.....	274
BIBLIOGRAPHIE	275
SITOGRAFIE.....	278



Nathaniel Sichel, *Beauté orientale (Orientalische Schönheit)*, 1900

Comment utiliser ce supplément

Bienvenue dans les pages de *Thesauros* ! Ce supplément détaille les différentes formes de biens et de richesses qui caractérisent le monde de Kosmos, que ces richesses soient échangées en guise de cadeaux, achetées et vendues par le troc, reçues en héritage ou acquises de haute lutte à l'issue d'un conflit armé ou d'une épreuve.

Thesauros constitue principalement un manuel d'équipement pour les PJ. Mais il fournit aussi une mine de renseignements à celui ou celle d'entre vous qui mène le jeu. Économie, artisanat, créations divines : les informations qu'il contient sont systématiquement présentées de manière à alimenter scénarios et campagnes. C'est presque un « compagnon » comme dans les jeux de rôle donjonnesques.

Vous n'avez nul besoin de lire ce supplément en entier avant de l'utiliser. Il est conçu comme un catalogue ou une boîte à outils, pour y piocher au gré de vos envies et de vos besoins, du type de personnage que vous voulez incarner ou mettre en scène dans un scénario.

Attention, certaines parties de *Thesauros* ne sont à lire que par la personne qui mène le jeu. Il s'agit des paragraphes intitulés « amorces d'aventures » et (surtout) des chapitres consacrés aux objets divins (créations d'Héphaïstos, etc.) et aux inventions de Dédale. Le chapitre « Verrous et voleurs » contient des informations que des héros ou héroïnes propres sur eux ne peuvent pas connaître. Enfin, le chapitre « Amorces de scénarios » est bien évidemment réservé à la personne qui compte mener la partie. Tous ces chapitres sont regroupés à la fin de ce supplément et commencent par un avertissement à ce sujet.

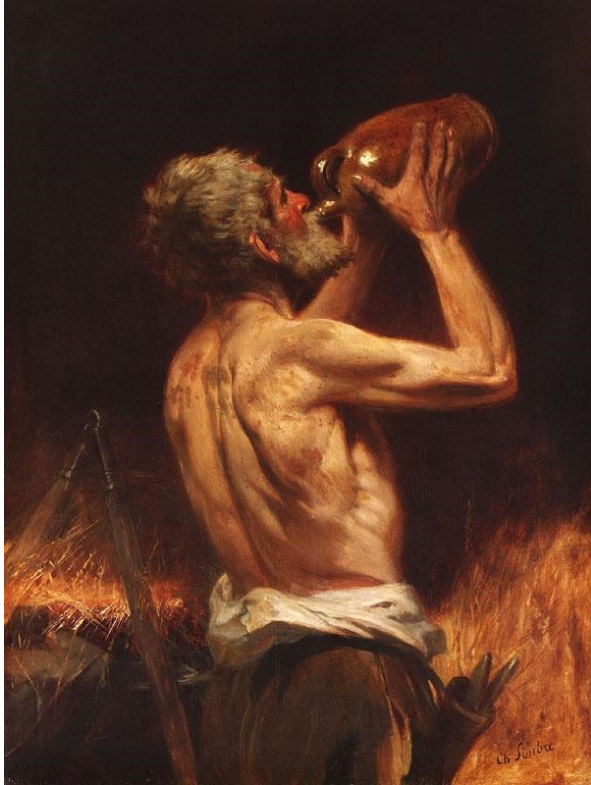
Remerciements

T*hesauros* est le troisième supplément de Kosmos après les guides régionaux consacrés à *La Libye* et à *Delphes, le mont Parnasse et la Phocide*. C'est le premier qui a été publié par livraisons mensuelles sur la page Tipeee de Kosmos, aussi **je tiens à remercier les internautes qui m'ont soutenu avec générosité et confiance sur Tipeee tout au long de ce processus créatif.** Processus nécessairement plus long que les délais qu'un éditeur professionnel (ou un projet porté par une équipe plutôt qu'un auteur seul) peut se permettre de tenir. La page Tipeee m'a permis de rester motivé et m'a imposé de garder un rythme soutenu dans l'écriture de *Thesauros*. Mine de rien, *Thesauros* aborde des thèmes très variés et c'est le supplément pour lequel j'ai été amené à faire le plus gros travail de documentation depuis le livre de base. Je ne m'en plains pas, car je pense que cela enrichit beaucoup l'univers du jeu et les possibilités offertes à vos personnages.

Je tiens aussi à remercier chaleureusement les internautes qui m'ont donné leurs avis sur ce travail ou qui m'ont témoigné leur intérêt ou leur soutien sur le site du jeu et sur les forums. Cela compte énormément pour moi et cela me remotive toujours de savoir que ce travail est lu et apprécié ! J'espère qu'il s'avèrera utile en jeu !

Last but not least, je remercie la prêtresse de Delphes pour son soutien de chaque instant et pour avoir patiemment accepté toutes ces heures où je m'absorbais dans les manuels et articles en ligne sur la Grèce antique...

Règle additionnelle : les niveaux de richesse



Charles Soubre, *Le Faucheur assoiffé*, XIX^e siècle.

Voici une échelle de richesse qui détermine, de manière globale, dans quelle mesure un personnage a les moyens de s'offrir quelque chose.

Elle donne des exemples typiques des biens que possède un personnage selon son niveau de vie, puis indique grosso modo leur valeur en bœufs (rappelons que le bœuf est l'unité de valeur courante dans la Grèce de Kosmos où l'argent n'existe pas et où tout se troque).

Cette échelle de niveaux de richesse a de l'importance pour tout ce qui concerne les cadeaux que l'on doit offrir dans diverses circonstances de la vie courante (voyez le chapitre « Se faire des cadeaux », plus loin) ou dans des cas exceptionnels (les visites diplomatiques, par exemple).

Elle conditionne aussi l'ampleur des présents qu'un personnage peut offrir à une divinité : offrandes, consécration d'objets ou sacrifice d'animaux.

Les sept niveaux de richesse

0 Vagabond. Réfugié ou esclave sans aucun objet personnel. Le personnage n'a d'autres possessions que des vêtements abîmés ou en haillons, éventuellement un bâton de marche ou un poignard et un bonnet de cuir. Ex. Iros le mendiant dans l'*Odyssée*.

Terres possédées : aucune.

Demeure : pas de maison. Dort à la belle étoile ou chez des hôtes de passage.

Possessions en bœufs : 0

Offrande typique : un bouquet de fleurs cueillies sur des terres communes ou sauvages ; un bol de soupe ; une mèche (ou l'intégralité) de ses propres cheveux.

1 Pauvre. Petit paysan, petit berger, artisan pauvre. Le personnage a de quoi vivre sans avoir faim, mais sans plus.

Terres possédées : un lopin de terre (champ, verger ou jardin potager). Le personnage peut avoir un petit troupeau (pas plus de 20 têtes de petit bétail) et le fait paître sur des terres communes.

Demeure : une maison à une seule pièce.

Possessions en bœufs : 5 bœufs.

Offrande typique : un gâteau de céréales ; un fromage ; un bonnet de cuir ; un bâton de berger ; un panier en vannerie ; une poupée de chiffon ; une statuette en bois ; une dague.

Sacrifice typique : une poule, un porcelet, un poisson.

2 Modeste. Paysan bien installé, artisan dont les affaires marchent bien, citoyen apprécié dans sa ville. Ex. Eumée, serviteur libre, haut placé auprès d'Ulysse à Ithaque.

Terres possédées : un jardin potager, un verger, deux ou trois champs.

Demeure : une maison à deux ou trois pièces.

Possessions en bœufs : 50 bœufs.

Offrande typique : une amphore d'huile ou de vin ; une claie de fromages ; un bracelet ou une broche en métal ; un casque en métal ; une épée ; une lance.

Sacrifice typique : une chèvre, un porc.

↳ **Aisé.** Aristocrate. Commerçant enrichi. Ex. Amphimédon d'Ithaque (fils de Mélanée), prétendant de Pénélope dans l'*Odyssée*.

Terres possédées : au moins une vingtaine de champs, une demi-douzaine de vergers ou de prés ou de petits bois etc.

Demeure : vaste demeure aisée avec grand jardin, entourée de cultures exploitées par des esclaves ou serviteurs libres.

Possessions en bœufs : 500 bœufs.

Offrande typique : un bijou en argent, électrum ou or ; une cuirasse ; un bouclier ornementé ; une statue en bois.

Sacrifice typique : plusieurs bœufs ou vaches, un taureau, un cheval.

4 Riche. Roi ou membre de famille royale d'un petit royaume.

Terres possédées : une petite île (Ulysse à Ithaque) et les îlots voisins, ou bien une petite ville entourée de villages dépendants (ex. Iolcos, Athènes à ses débuts).

Demeure : palais avec *megaron* (grande salle) et cour intérieure. Il est approvisionné en ressources par une dizaine d'exploitations agricoles.

Possessions en bœufs : 1000 bœufs.

Offrande typique : lingots d'argent ou d'or ; une panoplie (équipement guerrier complet : casque, cuirasse, ceinture, jambières, baudrier, bouclier, épée, lance) ; une statue en pierre de taille humaine.

Sacrifice typique : entre 1 et 10 taureaux.

5 Grand seigneur. Roi ou membre de famille royale d'un grand royaume en Grèce. Ex. Ménélas, Agamemnon (Mycènes), Minos (Cnossos), Œdipe/ Créon ; Thésée à la fin de sa vie.

Terres possédées : une ville capitale et un grand territoire incluant plusieurs villes plus petites et des dizaines de villages. Le personnage est suzerain de plusieurs roitelets.

Demeure : un immense palais aux allures labyrinthiques pour qui le découvre.

Possessions en bœufs : 5000 bœufs.

Offrande typique : lingots de cuivre ; un coffre rempli de bijoux ; une statue plus grande que la taille humaine (2 à 3 fois la taille d'un homme) ; construction d'un grand temple ; construction d'un village entier fondé pour l'occasion.

Sacrifice typique : 10 à 50 taureaux.

6 Fabuleusement riche. Roi ou reine d'un royaume bien plus grand et/ou prospère que ce qui existe en Grèce à l'âge héroïque. (Inaccessible à la création des PJ.)

Terres possédées : roi ou reine d'un grand royaume très prospère tel qu'on n'en trouve aucun en Grèce, mais seulement en Asie (ex. Tantale, roi de Lydie) ou aux confins du monde (Éthiopie, Arabie heureuse, Atlantide).

Demeure : plusieurs palais dans plusieurs capitales opulentes.

Possessions : 50 000 bœufs et plus.

Offrande typique : statue en bronze colossale (10 fois la taille d'un homme) ; statue en or de taille plus qu'humaine ; construction d'une ville entière fondée pour l'occasion.

Sacrifice typique : 100 taureaux ou plus.



Gaston Bussière, *Hélène de Troie*, 1896 (détail).

Pendant la création d'un personnage

Si vous choisissez d'utiliser cette règle, vous devez déterminer le niveau de richesse d'un personnage au moment de sa création. En cas d'hésitation, le niveau de richesse sera déterminé en commun accord avec le meneur ou la meneuse de jeu.

Fonctionnement de l'échelle

Un personnage peut se procurer sans problème tout objet, ressource ou service correspondant à son niveau de richesse, sauf péripétie due à un désavantage ou rebondissement dû au scénario.

Exemple : Ulysse, roi d'Ithaque, a un niveau de richesse de 4 (« riche »). Un été, son île affronte une sécheresse inhabituelle. Ulysse souhaite prier Déméter afin qu'elle évite la famine à son peuple. Au vu de son degré de richesse, il n'a aucun mal à se procurer dix taureaux pour organiser un prestigieux sacrifice public en l'honneur de la déesse.

Dès qu'il veut offrir quelque chose qui relève d'un niveau de richesse supérieur de 1 au sien, il doit faire un jet de dés pour vérifier qu'il arrive à se le procurer. Lancez 1d6 : si le résultat est inférieur ou égal au niveau de richesse du personnage, le jet est réussi, sinon c'est un échec. Si le personnage échoue au jet de dés, il doit consacrer une mini-aventure ou une quête secondaire à la ressource en question.

Exemple : Eumée, un serviteur d'Ulysse sur l'île d'Ithaque, a un niveau de richesse de 2 (« modeste »). Un jour, un oracle lui annonce qu'il perdra femme et enfants à moins d'offrir « trois abeilles d'or à Artémis ». La joueuse qui incarne Eumée fait un jet de dé : sur un 1 ou un 2, ce sera une réussite, mais sur un 3 ou plus, ce sera un échec. Le dé donne un 3 : Eumée est trop pauvre pour se procurer facilement trois bijoux d'une telle valeur ! Il va devoir consacrer une aventure entière à cette quête. Cela arrange bien le MJ, qui tient là un prétexte parfait pour un scénario...

S'il veut offrir quelque chose qui relève de deux degrés ou plus au-dessus de son niveau de richesse, cela lui devient impossible. Pour

faire une exception, il faut une solide raison liée à l'histoire du personnage, ou bien il faut consacrer un scénario entier à la manière dont il parvient à se procurer ce qu'il cherche.

Cette règle reste indicative. Son but est de vous permettre de voir d'un coup d'œil ce qui est dans les moyens d'un PJ ou d'un PNJ, afin que les personnages ne puissent pas se procurer n'importe quoi trop facilement. Mais, par exemple, le principe consistant à consacrer une aventure entière à la quête d'un objet trop cher pour le niveau de richesse habituel d'un personnage ne doit pas tourner au pensum. C'est avant tout un prétexte supplémentaire à aventures, à ajuster selon les envies de votre groupe de jeu.

Pour simuler en détail un échange de cadeaux, un achat ou une vente, utilisez la liste de prix incluse à la fin de ce supplément.

Règles autour du niveau de richesse, pour Kosmos version Barbarians of Lemuria

Les avantages et désavantages de Kosmos BoL liés au niveau de richesse équivalent à faire monter ou baisser d'un ou deux crans le niveau de richesse du personnage, indépendamment de son statut social.

Avantage « Amis haut placés » : il peut permettre au personnage de se procurer ponctuellement des ressources normalement réservées à un niveau de richesse supérieur d'un cran au sien, en faisant jouer ses relations.

Avantage « Fortuné » : +2 au niveau de richesse du personnage.

Exemple : un esclave aurait normalement un niveau de richesse de 0 (« vagabond »), mais un esclave ayant l'avantage « Fortuné » aura un niveau de richesse de 2 (« modeste »).

Octroyer un tel avantage à un personnage implique d'imaginer une explication plausible.

Ces avantages sont surtout utiles quand on les acquiert avec des points d'expérience.

Désavantage « Fanfaron » : il peut amener un personnage à promettre aux dieux plus qu'il n'a réellement les moyens de leur offrir...

Se faire des cadeaux



Départ d'Achille. La néréide Cymothéa tient une phiale (coupe) et une œnochoé (petit vase à vin). Détail de la face B d'un canthare attique découvert à Vulci, v. 450-400 av. J.-C. Attribué au Peintre d'Érétrie.

Un personnage de Kosmos achète ou vend rarement : en général, il offre ou reçoit un cadeau. Le commerce existe, mais il tient une place beaucoup plus limitée que dans le monde réel actuel, ou que dans les Moyens âges imaginaires de *fantasy* dépeints par les jeux de rôle et les jeux vidéo. De fait, la Grèce des époques dont Kosmos s'inspire n'est absolument pas capitaliste.

Une économie si éloignée de notre époque mérite un petit guide¹. Ne vous en faites pas,

elle n'est exotique qu'en apparence. En réalité, une partie de ses codes a survécu jusqu'à nos jours sous la forme de règles tacites de savoir-vivre.

Dans la Grèce du monde de Kosmos, la plupart des foyers sont presque autarciques (je reviendrai sur ce « presque » plus loin) : toute la nourriture, tous les biens artisanaux et tous les services dont on peut avoir besoin peuvent être produits soit au sein de la maisonnée, soit au sein d'une communauté de proximité (le

¹ Sur ce mécanisme du « don et du contre-don » (qu'on retrouve dans de multiples sociétés), je m'appuie ici principalement sur Finley (1986,

chapitre « Richesse et travail ») et Garlan (1999). Toutes les références renvoient à la bibliographie et à la sitographie, à la fin de ce supplément.

village, le quartier, la ville). Dans le Péloponnèse et sur l'île de Crète, de nombreux villages ou villes appartiennent en outre à un royaume dirigé par un palais (Mycènes, Argos, Tirynthe, Sparte, Pylos, Cnossos...) qui prélève un impôt, redistribue une partie des biens et assure une protection militaire aux gens qui vivent sur son territoire.

On n'a donc pas besoin de vendre ou d'acheter. En revanche, **la Grèce de Kosmos est un monde où l'on a absolument besoin de gens sur qui compter : de relations de confiance. Faire un cadeau permet de nouer ou d'entretenir une relation de confiance.**

À qui offre-t-on des cadeaux ?

Il peut s'agir :

- de membres de sa propre famille proche ou éloignée.
- de membres de la belle-famille.
- d'un ou d'une amie.
- d'un ou d'une voisine.
- d'un ou d'une alliée militaire.
- d'un ou d'une... ennemie militaire, dans le cadre d'une négociation.
- d'un ou d'une hôte de passage.

Quand offre-t-on des cadeaux ?

Dans toutes sortes de contextes :

- quand on se rend visite brièvement (sans que l'un héberge l'autre).
- quand on se réunit quelque part.
- quand on est l'hôte de quelqu'un (qu'on soit la personne qui héberge ou la personne hébergée).
- quand on cherche à lier amitié avec quelqu'un.
- quand on cherche à séduire quelqu'un (on offre alors parfois des cadeaux à connotation érotique afin qu'ils ne soient pas pris pour de simples cadeaux d'amitié : une pomme croquée à une femme, un coq à un homme, etc.).
- quand un père ou une mère négocie le mariage d'un de ses enfants avec une belle-famille potentielle : on établit alors la dot.

- quand on assiste au mariage d'un couple.
- pour célébrer une naissance.
- pour rendre hommage à un défunt : on place les cadeaux funèbres dans sa tombe.
- en compensation pour un accident ou un dégât dont on est responsable (en cas de mort d'homme voire de meurtre, le cadeau finit par se transformer en amende, un « prix du sang », si l'affaire n'est pas trop grave).
- lors d'une visite diplomatique.
- lors de négociations avec des ennemis, par exemple une trêve.

Les échanges de cadeaux se font, d'ordinaire, entre Grecs, car les relations avec des barbares fonctionnent différemment (et c'est là qu'intervient le commerce : voyez plus loin). Mais, par exception, les relations entre personnages royaux ou aristocrates grecs et barbares sont elles aussi soumises à la coutume de l'échange de cadeaux lorsqu'elles entrent dans le cadre de tractations diplomatiques, qu'il s'agisse de conclure ou d'entretenir une alliance, de clore un conflit, de négocier un mariage international, etc. Le roi de Mycènes envoie ainsi régulièrement des cadeaux au roi d'Égypte et réciproquement, tout comme le roi de Crète avec les souverains de telle ou telle ville de Chypre, etc.

Doit-on offrir un cadeau dès qu'on en reçoit un ?

Oui, mais pas nécessairement tout de suite. Le principe le plus important est que **tout cadeau appelle un cadeau en retour, autrement dit, tout don appelle un contre-don**. Mais ce contre-don n'a pas besoin d'être donné tout de suite. Au contraire : l'écart temporel entre le don et le contre-don est très important, parce qu'il montre la confiance établie entre les deux personnages. Pendant cette période, le personnage qui se retrouve en position de débiteur ne doit pas oublier ce qu'il doit. Lors de la rencontre suivante, c'est au débiteur d'offrir un cadeau.

Qu'offre-t-on, et quelle valeur doit avoir le cadeau ?

Les principes de base des échanges de cadeaux sont que :

Un cadeau doit être adéquat : utile à la personne à qui on l'offre (ou, au moins, facile à échanger contre autre chose), joli, et si possible adapté aux circonstances (quitte à offrir un vase peint à des mariés, autant que la scène peinte dessus ait un rapport avec l'amour et le mariage).

Un cadeau doit être convenable. On n'offre pas un chien mort. On n'offre pas un cadeau à connotation érotique à une femme mariée, ni un vase funèbre comme cadeau de naissance, etc. Un cadeau inconvenant constitue un impair qui peut être grave : il peut être pris comme une insulte ou une provocation.

Un cadeau doit avoir une valeur adaptée aux circonstances. Si tout le monde offre un petit cadeau et qu'on est le seul à offrir un cadeau très coûteux, cela peut être un impair... ou au contraire l'occasion de faire étalage de sa richesse ou d'une générosité orgueilleuse. À l'inverse, un cadeau trop petit peut dénoter l'avarice ou une relation qui se dégrade, ou bien trahir la pauvreté.

Lors d'un échange, les cadeaux doivent être de valeur égale. C'est la différence cruciale entre les échanges de cadeaux et le commerce : un échange de cadeaux ne profite, en théorie, à personne. Quand on reçoit un cadeau, il faut choisir attentivement ce qu'on va offrir en retour, afin de n'être ni avare, ni excessivement généreux. En pratique, il arrive qu'un échange soit inégal et que ce soit convenable, par exemple si un parent soutient son enfant en train de s'établir à son compte. Mais en général, un échange inégal couvre de ridicule le héros au détriment duquel il se fait. Au cours d'une bataille de la guerre de Troie, l'Achéen Diomède, fils de Tydée, s'apprête à se battre contre le Troyen Glaucos fils d'Hippoloque. Mais en se défiant, les deux héros se rendent compte qu'ils sont apparentés d'assez près. Après avoir longuement discuté sur le champ de bataille, ils renoncent à se battre. Pour sceller leur amitié, ils se prennent les mains, puis

échantent leurs armes. Mais les armes de Glaucos sont richement ornées d'or et ont une valeur de cent bœufs, un luxe rare, alors que les armes de Diomède sont de bronze et n'en valent que neuf : Glaucos fait une folie puisqu'il perd largement au change² !

Chacun offre ce qu'il peut selon son niveau de richesse. Quand les deux personnages ont à peu près le même niveau de richesse, tout va bien. Quand l'un des deux a un niveau de richesse nettement plus élevé, il peut, soit s'adapter au niveau de richesse du plus pauvre, soit montrer sa richesse en faisant un cadeau coûteux. Ce second cas ouvre lui-même deux possibilités : soit cela va obliger l'autre personnage à faire un effort considérable pour préparer un cadeau de même valeur au personnage riche (ce peut être un moyen de faire de quelqu'un un débiteur, qui se sentira contraint d'accepter de rendre toutes sortes de services), soit le personnage le plus riche déclare explicitement qu'il n'attend pas de retour, et se montre alors authentiquement généreux.

Un cadeau peut consister en un bien matériel, mais aussi en un service rendu. Il peut s'agir d'un aliment, d'un animal vivant, d'un objet, voire d'un esclave, ou même (pour les cadeaux les plus dispendieux) d'un lot de terrain ou d'un bâtiment. Mais un cadeau peut aussi consister en un service rendu, qu'il s'agisse d'aider à accomplir une tâche du quotidien (laisser quelqu'un utiliser un four à pain ou une charrue ou venir moulin son grain au moulin) ou d'assurer la protection d'un endroit ou d'une personne qui viendra là en voyage, etc. L'alliance militaire n'est parfois pas loin.

On peut offrir en cadeau des objets qu'on a soi-même reçus en cadeau. Ce n'est pas inconvenant, en général.

On offre parfois des objets auxquels on tient beaucoup. La valeur affective d'un objet (par exemple un héritage ou don fait par un ou une amie) n'empêche pas de donner l'objet à quelqu'un d'autre. Mais elle confère une valeur supplémentaire à l'objet. Son propriétaire choisit donc attentivement la personne qui sera digne de le recevoir en cadeau : un proche, un ou une amie intime, une personne qui lui a rendu un service immense... Il arrive

² *Illiade*, VI, 234-236.

aussi que le propriétaire organise une compétition pour choisir qui obtiendra l'objet. Un exemple fameux est celui des funérailles d'Achille dans *l'Iliade* : sa mère, la nymphe Thétis, récupère les armes divines forgées par Héphaïstos pour Achille (voyez plus loin « Armes d'Achille » au chapitre « Les créations d'Héphaïstos ») et elle désire les léguer à un héros qui en soit digne. L'armée achéenne se concerta et deux héros, Ajax fils de Télamon et Ulysse, font chacun un discours pour expliquer en quoi ils se sentent dignes de recevoir ces armes. Ulysse, moins fort qu'Ajax, mais plus éloquent, emporte l'adhésion des soldats et de Thétis. De jalousie, Ajax sombre dans la folie et se suicide.

L'histoire des propriétaires successifs d'un objet peut ajouter à sa valeur. La personne qui fait le cadeau, si elle connaît bien l'histoire de l'objet offert, prend le temps de la raconter (et donc de la transmettre aussi) au récipiendaire du cadeau. Mais il arrive qu'un personnage doive lui-même partir en quête d'informations sur l'histoire d'un objet, ce qui peut former le sujet d'un scénario entier dans le cas d'objets à l'histoire complexe. Cette histoire peut recéler des révélations sur la légitimité du propriétaire si l'objet a été mal acquis, volé, pris par fourberie... Car l'histoire des anciens propriétaires d'un objet couvre parfois cet objet d'infamie, voire révèle une impureté religieuse ou une malédiction. Dans ce cas, soit on peut laver cette souillure par un rituel religieux ou magique approprié, soit il vaut mieux se séparer de l'objet, ou le détruire, ou l'offrir à un ennemi. Exemple : voyez le sceptre de Pélops, au chapitre « Les créations d'Héphaïstos ».

Alors, quand fait-on du commerce ?

Être marchand n'est pas un métier bien considéré. Les héros et les héroïnes épiques ne vendent donc rien eux-mêmes, ou le moins possible.

En revanche, on recourt au commerce pour se procurer des ressources introuvables en Grèce (ou trop rares par rapport aux besoins), autrement dit pour faire des achats d'importation. La principale ressource de ce type est le métal : le cuivre et l'étain (qui

servent à fabriquer le bronze), l'or et l'argent (les rares gisements que les Grecs connaissent ne couvrent pas leurs besoins : chercher un gisement de ce type peut d'ailleurs constituer une aventure à part entière pour les PJ), et des biens exotiques tels que les épices, certains parfums, les animaux ou produits d'origine animale inconnus en Grèce, des outils, instruments de musique ou armes de modèles barbares, etc. Il n'y a aucune honte, même pour un roi ou une reine, à marchander pour acquérir de tels produits.

Ces produits, qui viennent des contrées barbares, sont vendus par des étrangers de passage en Grèce, par exemple des Phéniciens, ou des demi-barbares comme les Chypriotes (habitants de l'île de Chypre), ou, rarement, des Égyptiens, des Assyriens ou des Tyrrhéniens³. Les PJ peuvent aussi se procurer ces biens lorsqu'ils voyagent hors de Grèce.

La relation de confiance qui existe au sein d'une communauté grecque ou entre membres de l'aristocratie n'existe pas avec des étrangers de passage. De plus, la rareté (ou le caractère unique) des visites fait qu'on ne peut pas toujours entamer un cycle d'échanges de cadeaux avec un étranger de passage.

Les rencontres qui en résultent sont des relations où chacun a besoin d'un objet précis, mais pas d'établir un lien social renforcé. On pratique alors le troc, c'est-à-dire un échange de biens *commercial*, où chacune des parties va tenter de *faire du profit*, c'est-à-dire de repartir avec des biens ayant une valeur supérieure à celle des biens qu'il aura cédés. Le lien social, lui, existe, mais il se cantonne à une simple non-hostilité.

Bien entendu, ce type de relation peut se renforcer, à terme, pour devenir une relation de confiance, d'hospitalité régulière, d'alliance militaire, voire d'amitié ou d'alliance matrimoniale. Mais cela suppose qu'elle cesse d'être ponctuelle et perdure dans le temps (et que les personnages apprennent un tant soit peu leurs langues respectives).



³ Rappel : la Tyrrhénie est la région correspondant à ce qui est maintenant l'Italie.

↳ En termes de jeu

Les PJ vont très souvent offrir et recevoir des cadeaux. Même si cela peut être plaisant de jouer le détail de ces échanges, ce n'est nullement une obligation, car cela peut ralentir le rythme d'une partie et devenir fastidieux. Souvent, il n'y a pas besoin de demander quel cadeau précis est donné ou reçu. Vous pouvez alors vous contenter d'évaluer le niveau global de richesse des personnages concernés : voyez le chapitre « Les niveaux de richesse ». Mais il y a deux types de circonstances où cela peut être intéressant de jouer un échange de cadeaux en détail :

1) quand il y a une différence de niveau de richesse assez grande pour qu'un des deux personnages ait du mal à donner (tout de suite ou plus tard) un cadeau d'une valeur équivalente à ceux qu'il reçoit. C'est un bon prétexte de péripétie, ou même un moyen de démarrer une aventure.

2) Quand les cadeaux reçus ou offerts revêtent une importance particulière dans l'aventure, par exemple lors d'une rencontre diplomatique délicate ou d'une négociation de trêve, ou encore lorsque les PJ doivent plaire (ou ne pas déplaire) à un PNJ important. C'est bien sûr également indispensable si un PJ veut séduire quelqu'un ou se marier.

Choisir un cadeau dans un contexte délicat peut se simuler avec un jet de dés :

Avec BaSIC : jet dans la compétence Droit et usages.

Avec Barbarians of Lemuria : jet d'esprit + une éventuelle carrière pertinente : Noble, Roi/Reine ou encore Aède (l'érudition des aèdes et leur expérience en matière d'usages sociaux sont un atout).

Précisions pour Barbarians of Lemuria : un PJ qui fait un échange de cadeaux et qui a le défaut « Cupide » doit réussir un jet d'esprit + carrière appropriée à son propre statut social (Noble, Aède, Ouvrier...) avec un dé de *malus* pour réussir à faire correctement l'échange. Un échec signifie que le PJ a essayé de tirer un profit de l'échange et que l'autre personnage s'en rend compte : la relation entre les deux personnages s'en trouvera dégradée à l'avenir. Un échec critique signifie que le personnage lésé dans l'échange proteste et qu'une querelle éclate.

Un PJ ayant le défaut « Distractif » doit réussir le même type de jet. Un échec signifie que, plus tard, il va oublier de faire un cadeau équivalent à celui qu'il a reçu, donc contrarier le personnage qui lui a fait le cadeau. Un échec critique signifie que le PJ va même oublier qu'il a reçu un cadeau et qu'il reprochera à l'autre personnage d'avoir oublié de lui en faire un : impair assuré !



Répartir le butin



Jacques-Louis David, *La Colère d'Achille*, 1819. Agamemnon (à droite) vient prendre à Achille (à gauche) sa captive Briséis (au centre, avec sa mère), qui faisait pourtant partie de la part de butin du guerrier. Le roi de Mycènes entend ainsi compenser la perte de Chrysis, autre captive qui comptait dans sa propre part de butin mais qu'il a dû rendre à son père à cause de la colère d'Apollon. Achille, furieux de ce qu'il estime être une injustice, porte la main à son épée...

Un combat victorieux est une source fréquente d'enrichissement. Dans la Grèce de Kosmos (et bien souvent ailleurs, aussi dans le monde barbare), la pratique des coups de main, des razzias sur les troupeaux, et des attaques pas toujours très distinctes des actes de brigandage ou de la piraterie envers les navires ou les villages côtiers, est une réalité pour ainsi dire quotidienne. Dans un tel contexte, ce ne sont pas seulement le courage et l'endurance, mais aussi la piété, la magnanimité et la générosité, qui distinguent les héros ou les héroïnes du simple soldat avide de pillage. Or même les héros ont leurs travers... Après tout, *l'Illiade* raconte une querelle de répartition du butin

entre un commandant d'armée (Agamemnon) et le meilleur guerrier de l'armée (Achille) qui ne parviennent pas à s'entendre sur le sort à réserver à une jeune femme faite prisonnière par Achille (Chrysis).

Vous trouverez ci-dessous les principaux usages et coutumes en vigueur chez les Grecs pour ce qui concerne la répartition du butin et des prises de guerre variées⁴. N'espérez pas que ce chapitre règle d'avance tous les problèmes des PJ! Plusieurs paramètres entrent en compte, et chacun d'entre eux comporte une part de subjectivité, ce qui les

⁴ Je m'appuie notamment sur Garland (1999).

rend sujets à de subtils ajustements. Le partage d'un butin important ne manquera pas de donner lieu à une scène de négociations délicate au cours d'un scénario ou d'une campagne à thème militaire. Surtout si un ou plusieurs personnages s'avèrent cupides, mesquins ou orgueilleux...

La part des divinités

Aucune victoire ne s'obtient sans aide divine. Il est donc impensable d'oublier les divinités dans la répartition du butin. La part qui leur est dévolue peut prendre toutes sortes de formes : il peut s'agir de nourriture (pour une offrande ou un sacrifice) ou de richesses matérielles (que le camp victorieux va consacrer dans un ou plusieurs sanctuaires). C'est le contexte du conflit et le déroulement du combat qui amènent les vainqueurs à choisir de remercier plutôt telle ou telle divinité, ou simplement « les divinités » en général. Par exemple, une troupe athénienne remerciera Athéna, déesse protectrice d'Athènes, avant toute autre divinité. Une troupe dirigée par un descendant de Zeus lui fera un sacrifice, etc.

Il n'y a pas de règle précise sur la proportion de butin qu'il convient de réserver aux divinités. Cela dépend du contexte (le combat a-t-il été difficile ? Un retournement de situation avantageux et susceptible d'être le résultat d'une intervention divine s'est-il produit à un moment donné ?) et de la piété des protagonistes. Sans surprise, plus on leur offre de butin, plus les divinités sont satisfaites... mais il reste parfois des différends qu'aucune quantité d'offrande ne suffit à apaiser, surtout si l'un des camps (ou un personnage) s'est rendu coupable d'un acte grave d'impiété ou de démesure durant le combat.

En plus de la part dévolue aux divinités par la troupe, chaque individu est libre, une fois qu'il a reçu sa part de butin, d'en offrir une partie (ou même tout) à une ou plusieurs divinités.

Répartition des parts individuelles

Trois critères principaux président à la répartition du butin entre les individus :

- Le courage et les exploits réalisés par un personnage au combat (tuer beaucoup d'ennemis, tuer un ennemi puissant, prendre un endroit difficile, mais aussi être à l'origine d'une tactique ou d'une ruse déterminante, etc.).
- Son statut social. Un roi ou une reine, le dirigeant d'un Conseil des Sages ou des Anciens, un personnage noble, etc. ont souvent davantage de parts qu'une personne sans prestige et/ou de naissance obscure.
- Son rang dans la hiérarchie de l'armée ou de la troupe. En général, le personnage qui la dirige reçoit davantage de butin, mais certaines factions préfèrent une stricte égalité.

Ces différents critères sont mis en balance, et peuvent entrer en conflit : c'est ce qui se passe au début de *l'Iliade* : Agamemnon, qui est le plus puissant roi de la coalition achéenne et le commandant de l'armée, donc celui qui a la plus grande richesse et le plus haut statut, vient se servir dans le butin d'Achille pour compenser la perte d'une partie de son propre butin, tandis qu'Achille refuse de céder en arguant qu'il est le meilleur guerrier de l'armée, meilleur même qu'Agamemnon, et que sans lui les Achéens se feraient battre par les Troyens (la suite lui donne raison, grâce au soutien de son père Zeus).

Répartition entre factions alliées

Lorsque deux factions s'allient en vue d'un combat qui peut rapporter du butin, elles peuvent se mettre d'accord entre elles à l'avance sur sa répartition. Deux méthodes reviennent souvent :

- L'un des alliés fait les parts, mais l'autre décide qui prendra laquelle.
- L'un des alliés garde possession des biens immeubles : terres, bâtiments, cultures, tandis qu'à l'autre reviendront les biens meubles, autrement dit tout ce qu'on peut emporter, nourriture, objets, armes, richesses de toute sorte, y compris les prisonniers.

Lorsque plus de deux factions s'allient dans un combat, tout dépend du contexte : si l'une se trouve en position de vulnérabilité (parce qu'elle est le camp attaqué et cherche de l'aide pour se défendre, par exemple), elle ne peut pas négocier autant de butin que si elle est en position de force (par exemple si elle dispose déjà d'une armée conséquente et cherche simplement des troupes alliées auxiliaires pour s'en prendre à une faction tierce). Mais la répartition prévisionnelle du butin dépend aussi de la répartition des dépenses et des risques : la faction qui engage le plus de dépenses (en matière de troupes, d'armes, d'approvisionnement, etc.) a toute légitimité à réclamer davantage de butin, de même qu'une faction qui prend plus de risques que les autres (parce que les combats ont lieu sur son territoire, par exemple).

↳ En termes de jeu

Une négociation de la répartition du butin peut se jouer entièrement en *roleplay* (PJ et MJ incarnant les personnages qui discutent). Mais elle peut aussi se régler avec des jets de dés, notamment si vos joueurs et joueuses ne se sentent pas assez à l'aise pour imaginer directement des arguments astucieux et des discussions enflammées autour de la table.

Avec *Barbarians of Lemuria* : négocier un butin nécessite un jet d'*esprit* + une éventuelle carrière appropriée. Utiliser la carrière Soldat revient à argumenter en faveur du courage du personnage et de ses prouesses durant le combat. Les carrières Roi ou Reine ou Noble aboutissent à mettre en avant le haut statut et la respectabilité du personnage. Un personnage ne peut pas utiliser la carrière Aède pour se complimenter lui-même dans le cadre de ce type de négociation, mais un personnage ayant des points dans cette carrière peut s'en servir pour intervenir en faveur d'un autre personnage lors du partage : il peut vanter les mérites du personnage ou rappeler son arbre généalogique prestigieux.

Veillez à bien appliquer les *dés de bonus* liés aux avantages tels que Beau parleur et les *dés de malus* liés aux désavantages tels qu'Arrogant, Crédule, Cupide, Impétueux, Incapable de mentir, Muet, Sans gloire ou Taciturne.

Avec *BASIC* : un personnage peut négocier en utilisant sa compétence *Persuasion*. S'il figure parmi le commandement de la troupe, il peut utiliser à la place la compétence *Commander*, selon celle des deux qui possède le plus haut score. Cela revient alors à user d'arguments d'autorité et à mettre en avant sa respectabilité.

Les compétences ou carrières en lien avec le commerce ne sont hélas d'aucune utilité : un personnage qui s'en sert donne l'impression de pinailler avec bassesse et se fait congédier avec des sourires de mépris. Oui, les commerçants ne sont pas très respectés en Grèce par rapport aux potentats, aux gens de guerre ou même aux aèdes...

MJ seulement ! Idées d'intrigues

- Les PJ ont apporté une aide décisive à un PNJ allié lors d'une bataille. Mais leur allié les lèse outrageusement lors du partage du butin. Les PJ vont-ils réclamer leur dû, ce qui change leur allié en ennemi, ou supporter que leur valeur soit publiquement sous-estimée à ce point, ce qui leur attire moqueries et mépris ?
- Les PJ ont rassemblé une armée pour tenir tête à des ennemis non négligeables. Mais voilà que l'un ou l'une de leurs meilleures combattantes réclame une part de butin très excessive. Le PNJ en question est en train de basculer dans la Démonstration. Mais le PNJ est aussi très populaire au sein de l'armée... et c'est un enfant d'un dieu ou d'une déesse (ex. Arès ou Artémis). Comment les PJ vont-ils résoudre ce problème ?



Tables des biens et richesses

Choisissez ou lancez 1d12 :

- I. Nourriture (blé, huile, fruits...)
- II. Bétail
- III. Autres animaux (animaux de compagnie, animaux exotiques)
- IV. Esclaves
- V. Matière première non alimentaire
- VI. Vaisselle ou ustensiles de cuisine
- VII. Tissu ou vêtements
- VIII. Outils d'artisanat / Outils agricoles (soc de charrue, joug...)
- IX. Instruments de musique
- X. Armes
- XI. Bijoux
- XII. Substances rares, décoratives ou liées au luxe (parfum, rouleaux de papyrus, encens, cinnamome et autres condiments exotiques...) ou *pharmaka* (ingrédients pour rites magiques)

Ces tables peuvent s'utiliser avec la « Liste de prix » à la fin de ce supplément.

I. Nourriture

Choisissez ou lancez 1d20. Ces denrées sont stockées dans de grosses amphores ou dans des paniers.

1. Céréales : blé, orge, épeautre, avoine...
2. Fruits : pommes, poires...
3. Légumes (olives, oignons, ail, fèves, lentilles, haricots, pois, salades, choux, betteraves)
4. Fruits à coques : glands, noix, noisettes, amandes
5. Sel (en blocs)
6. Farine
7. Huile
8. Lait
9. Miel
10. Vin (à couper d'eau)
11. Fromage
12. Poissons de taille petite ou moyenne (sardines, thons...)
13. Gros gibier de mer séché (phoques, baleines)
14. Fruits de mer (crabes, coquillages, petits poulpes...)
15. Viande séchée d'animaux d'élevage (volaille, moutons, chèvres, bœufs et vaches, porcs)

16. Viande de gibier séchée et salée (colombes, cailles, perdrix, cerfs et daims, sangliers, chèvres sauvages, lièvres...)

17. Œufs
18. Pain, galettes
19. Gâteaux élaborés, pâtisseries au miel ou à l'amande
20. Nourriture mal famée (viande de rat, de cheval, de loup) ou barbare (beurre)

II. Bétail et animaux d'élevage

Choisissez ou lancez 1d10.

Les chevaux, les ânes et les taureaux valent plus cher que les autres animaux. Voyez la Liste de prix à la fin de ce supplément.

1. Taureau reproducteur, bœuf, vache, veau (par ordre décroissant de valeur)
2. Bélier, mouton
3. Porc, laie, porcelet
4. Chèvre, bouc, brebis
5. Poule, coq, poussins
6. Oie, jars, oisons
7. Canard, cane, canetons
8. Âne, ânesse, mule, mulet, bardot
9. Cheval, jument, poulain
10. Abeilles

III. Animaux de compagnie (lancez 1d8)

1. Chien de garde ou chien de berger
2. Chien de chasse
3. Petit chien de compagnie
4. Oie domestique
5. Belette, fouine
6. Corbeau, corneille, choucas
7. Cyprins (poissons rouges pour bassin à poissons dans le jardin d'une demeure aisée)
8. Un animal inhabituel (loup, lion, aigle, faucon...). Ou relancez.

IV.a. Causes d'asservissement des esclaves (lancez 1d6)

1. Ville ou région natale vaincue à la guerre
2. Capture ou enlèvement par brigands ou pirates
3. Esclavage pour dettes
4. Esclavage à durée limitée (ex. : 1, 2, 5 ou 10 ans) pour expier un crime ou une dette
5. Naissance dans une famille d'esclaves
6. A choisi de partager le triste sort d'un proche quand ce dernier a été asservi

IV.b. Relation de l'esclave à sa servitude (lancez 1d6)

1. Ne remet pas en cause sa servitude.
2. Cherche à se faire affranchir par le mérite (service diligent, exploits pour ses maîtres)
3. Souffre de la servitude, mais retenu-e par des liens avec ses maîtres (amitié, amour, gratitude, dette d'honneur...)
4. Vellétés de fuite, mais se laisse dominer par sa peur des punitions pour le moment
5. Projet de fuite, mais une condition nécessaire à son plan n'est pas encore remplie
6. Prêt-e à tout pour retrouver sa liberté à la première occasion

IV.c. Métiers et carrières principales d'un esclave (lancez 1d20)

1. Agriculture
2. Artisanat (choisissez un artisanat sur la table VIII)
3. Chasse ou pêche
4. Commerce
5. Cuisine
6. Diplomatie
7. Dressage
8. Écriture (Égyptiens uniquement) ou comptabilité
9. Élevage (berger, pâtre)
10. Espionnage
11. Guerre
12. Guérison, médecine
13. Langues barbares ou dialectes du grec
14. Magie : invocation d'esprits
15. Magie des noms
16. Magie des plantes
17. Manœuvre (apte aux travaux physiques)
18. Navigation
19. Poésie (aède)
20. Séduction et choses de l'amour



William Etty, *Un esclave grec*, 1892.

V. Matières premières autres qu'alimentaires (lancez 1d20)

1. Tissu (laine, lin)
2. Peau de bête, cuir
3. Os
4. Cornes (de bélier, de vache) ou dents (ex. dents de sanglier pour fabriquer des casques)
5. Paille
6. Plumes
7. Cire d'abeille
8. Verre non travaillé
9. Lingot de métal ou d'alliage métallique (par ordre de valeur croissante, choisissez ou lancez 1d6 : 1. fer, 2. bronze, 3. or, 4. argent, 5. cuivre, 6. étain)
10. Bois courant
11. Fourrure, toison
12. Pierre de construction de valeur courante
13. Marbre (en bloc) ou autre pierre de construction de valeur élevée (ex. granite rouge)
14. Bois de belle qualité
15. Raphia, rotin
16. Pétales de fleurs (pour décoration ou parfums)
17. Terre-paille, torchis
18. Crin de cheval
19. Argile pour poterie
20. Matière vile (fumier, urine)

VI. Vaisselle et ustensiles de cuisine (lancez 1d20)

1. Écuelle
2. Bol
3. Petit gobelet
4. Grand gobelet (skyphos)
5. Coupe à boire
6. Corne à boire (rhyton)
7. Assiette
8. Plat
9. Hydrie (vase à eau, aiguière)
10. Énochoé (pichet à vin)
11. Psykter (vase pour mettre le vin à rafraîchir)
12. Cratère (grand vase pour mélanger le vin et l'eau)

13. Stamnos (vase ventru pour conserver le vin une fois tiré d'une amphore)
14. Petit plat avec plusieurs logements pour apéritifs
15. Amphore (vase haut et étroit pour transport)
16. Pithos (énorme jarre de stockage de plus d'1,5 m de haut, qu'on enterre jusqu'au col)
17. Couteau
18. Cuillère ou louche
19. Rinçoir pour se laver les mains
20. Éponge

VII. Vêtements et accessoires vestimentaires (lancez 1d20)

1. Khitôn (tunique unisexe)
2. Exomis (tunique de travail des ouvriers et artisans)
3. Manteau pauvre (tribôn) ou à manteau de voyage court (chlamyde)
4. Manteau de laine de qualité moyenne (himation)
5. Manteau de luxe épais et ornementé (khlaina)
6. Pagne unisexe
7. Pilos (bonnet de cuir)
8. Pétasos (chapeau de voyage en feutre à larges bords)
9. Ceinture
10. Sandales en cuir
11. Chaussures montantes fermées en cuir
12. Canne ou bâton de marche
13. Strophion (soutien-gorge fait d'une bande de tissu)
14. Péplos (vêtement long, souvent féminin, équivalant à une robe, ou, chez les hommes, à une tunique longue)
15. Robe à volants
16. Ruban de lin pour coiffure à chignon (femme) / bandeau frontal (homme)
17. Fibule ou broche
18. Voile pour femme mariée (couvre les cheveux)
19. Épingles ou peigne pour tenir un chignon
20. Fard, maquillage



VIII. Outils d'artisanat, outils agricoles (lancez l20)

1. **Outils d'agriculture** : araire, joug à bœufs, soc de charrue en fer, brouette, serpe, faux, pelle
2. **Outils de boulangerie** : planches, moules, four à pain
3. **Outils de bûcheronnage** : hache, serpe, grande scie à deux personnes
4. **Outils de céramique** : tour de potier, stylets, moules à briques, four à céramique
5. **Outils de corderie et de vannerie** : faux, serpe, couteau, croc, épissoir, cochoir.
6. **Outils de coroplastie (moulage de figurines)** : paniers de terre glaise, poinçons, stylets, moules à figurines, four à céramique
7. **Outils de charpenterie ou de construction navale** : hache, scie, rabot, herminette, marteau, chevilles de bois
8. **Outils d'écriture (Égypte)** : écritoire, papyrus, calame, couteau pour tailler le calame, godets d'encre, buvard
9. **Outils de métallurgie (forge)** : enclume, marteau, tenailles, four, soufflet
10. **Outils de maçonnerie** : paniers tressés (pour matériaux), burin, ciseau, marteau
11. **Outils de meunerie** : tamis, meule à grain
12. **Outils d'orfèvrerie** : four à métaux, moules, stylets, pinces
13. **Outils de parfumerie** : fioles, bols de mélange, aryballes de stockage
14. **Outils de peinture** : pigments, godets, pinceaux, vernis
15. **Outils de sculpture** : marteau, burin, ciseau, pic, râpe, foret, ripe
16. **Outils de tannage** : racloirs, couteaux, cuves de nettoyage, séchoir à peaux
17. **Outils de teinturerie** : vases de teinture, bassins à teinture
18. **Outils de tissanderie** : fil, aiguilles en os, métier à carder, métier à tisser
19. **Outils de minage** : pioche, pic, pointerolle, marteau, table de concassage, bassins, balances
20. **Outils de viticulture** : panières tressées, bassin et pressoir à raisin, amphores



IX. Instruments de musique (lancez l10)

1. Corps humain : voix humaine (chant solo ou chœur), claquements de doigts et de langue, battements de mains et de pieds...
2. Crotales (castagnettes)
3. Pipeau
4. Aulos (double flûte à anche au son proche du hautbois)
5. Phorminx, cithare, lyre, barbitos (parfois jouées avec un plectre)
6. Tympanon (tambourin)
7. Corne de chasse
8. Salpinx (longue trompette militaire)
9. Sistre (sorte de hochet de métal)
10. Syrinx (flûte de Pan)
11. Psaltèrion (grande harpe)
12. Instrument rare (pandoura : mandoline) ou méprisé (guingras)

X. a. Armes (lancez l12)

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Bâton | 7. Gourdin |
| 2. Dague ou poignard | 8. Massue |
| 3. Épée | 9. Fronde |
| 4. Épieu | 10. Arc et flèches |
| 5. Lance | 11. Fléau (rare) |
| 6. Hache | 12. Arme d'hast (toute arme lourde barbare) |

X. b. Boucliers et pièces d'armure (lancez l10)

1. Petit bouclier rond léger
2. Grand bouclier rond
3. Grand bouclier en huit
4. Grand bouclier en forme de tour
5. Casque en dents de sanglier
6. Casque en bronze
7. Cuirasse en cuir renforcé de métal
8. Cuirasse lourde mycénienne en bandes de bronze
9. Ceinture de bronze et de cuir
10. Jambières

XI. Bijoux (lancez 1d20)

1. Fibule (broche)
2. Pectoral
3. Collier (à un ou plusieurs rangs, avec ou sans pendentifs)
4. Bracelet
5. Boucles d'oreilles ou pendants d'oreilles
6. Diadème, couronne
7. Peigne en métal
8. Épingle à cheveux
9. Amulette (de protection, de fertilité...)
10. Anneau
11. Bague ou tampon avec sceau
12. Camée, médaillon
13. Miroir
14. Statuette, figurine (humaine, animale, végétale, scénette)
15. Masque
16. Éventail décoré
17. Boucle de ceinture ou baudrier
18. Arme ornementée (poignard, épée, fourreau...)
19. Sceptre ou canne
20. Coffret ou coffre de transport ornementé

XII. Substances rares, décoratives ou liées au luxe (lancez 1d12)

1. Bois exotique (ex. cèdre de Phénicie, ébène de Libye)
2. Papyrus égyptien
3. Ivoire (défenses d'éléphant)
4. Pierre précieuse (diamant, rubis, émeraude, saphir)
5. Pierre semi-précieuse (ex. lapis-lazuli égyptien)
6. Ambre gris
7. Ambre jaune
8. Épice d'Arabie heureuse : cinnamome (cannelle), poivre...
9. Encens
10. Plumes d'oiseau exotique (autruche de Libye)
11. Écailles de tortue de Libye
12. Tissu exotique : mohair (laine de chèvre angora de la région d'Ancyre, ville d'Asie Mineure, actuelle Ankara), soie d'Asie lointaine...



Louis Gauffier, *Ulysse reconnaît Achille parmi les filles de Lycomède*, 1781.

Les arbres



Ferdinand Leeke, *Soirée paisible*, 1908.

Forêts et vergers

Dans la Grèce de l'âge héroïque, les arbres sont partout. Bien que la montagne et la mer dominent le paysage, les forêts sont nombreuses, denses, parfois immenses (bien plus qu'aujourd'hui). Elles ralentissent beaucoup les voyages, mais regorgent de ressources. La plupart des forêts sont exploitées par tout le monde en commun, selon des règles définies par les coutumes ou les lois de chaque localité. Seules quelques bois sont la propriété privée d'un souverain ou d'une famille aisée. En général, les bois privés

appartiennent à une divinité (voyez plus loin « Bois sacrés et vergers sacrés »)⁵.

Les paysans s'efforcent de cultiver au mieux les espaces que leur laissent la forêt, la montagne et la mer. Outre les champs, on exploite des vergers d'arbres fruitiers très variés, parfois non loin d'un potager, d'une basse-cour ou d'un élevage (voyez les chapitres « Le bétail » et « Les chevaux », plus loin). Ces vergers englobent toujours au moins

⁵ Les passages concernant les modalités de l'exploitation des forêts et la distribution de la production de fruits contiennent des inventions ou généralisations de ma part (notamment faute de sources assez précises sur les époques dont le jeu s'inspire).

un cours d'eau ou une source (parfois aménagée en fontaine). Selon le niveau de richesse d'un personnage, ces endroits peuvent prendre la forme d'un ou deux arbres dans un coin d'un lopin de terre, ou d'un vaste jardin où se côtoient plusieurs espèces d'arbres fruitiers et des plantes d'agrément, au sein d'un vaste domaine. Le palais royal de la lignée d'Ulysse, près du palais royal sur l'île d'Ithaque, possède un jardin de ce genre, entouré d'une clôture d'épine. Laërte, père d'Ulysse, fit planter pour son fils au fil de son enfance treize poiriers, dix pommiers, quarante figuiers et cinquante plants de vigne. Le jardin abrite aussi des oliviers et divers légumes⁶. Ces jardins comptent parmi les plus beaux endroits où l'on puisse vivre, aux yeux d'un Grec. N'en déplaise aux quelques acharnés du combat tels qu'Achille qui rêvent de mourir les armes à la main, nombre de héros ou d'héroïnes espèrent couler leurs vieux jours dans une retraite paisible, à s'occuper d'un beau jardin.

La récolte des fruits est toujours un grand moment pour une communauté (quelle que soit sa taille). Même quand on ne possède pas un grand domaine exploité à l'aide d'esclaves, on se regroupe souvent à plusieurs familles pour travailler toute la journée pendant plusieurs jours, puis mettre en œuvre la transformation et le stockage (la confection de l'huile avec une partie des olives et le stockage des autres, par exemple). Selon les régions, la production n'est pas utilisée de la même façon. Dans les régions dominées par un palais royal (toutes les grandes villes grecques, y compris en Crète), une partie est apportée au palais royal dont les intendants se chargent de la redistribuer. Dans les petites îles ou les régions isolées ne dépendant pas d'un palais, elle est mise en commun au sein du village. Dans la mesure du possible, chacun garde toujours une partie de sa production afin de vivre en autarcie. Les détails de cette répartition sont infinis et varient beaucoup d'un endroit à l'autre. Inutile de dire que les possibilités de litiges sont, elles aussi, infinies ! On a recours, tantôt à des personnes dotées d'une mémoire suffisante – aèdes ou anciens du village –, tantôt, dans les palais importants, à des

intendants (libres ou esclaves) dotés d'un système de comptage (qui peut n'être que des piles de cailloux ou des perles enfilées sur des fils).

Des dieux marchent parmi les arbres

Les forêts sont des lieux impressionnants pour les simples mortels. Elles abritent une profusion de formes de vie végétale et animale, étranges et grandioses, dont se dégage la certitude d'une présence divine. Aussi, en exploitant les forêts, les bûcherons grecs veillent à ne pas causer de tort aux divinités dont elles sont le domaine. **Artémis** veille sur les forêts dont elle affectionne les parties les plus reculées, où il vaut mieux ne pas s'aventurer. Gare à qui la dérange, elle et ses nymphes chasseresses, quand elles courent les bois pour une partie de chasse ou simplement pour aller se baigner ou se distraire ! Certains bois sont consacrés à une divinité : lorsque ce n'est pas Artémis, ce peut être le grand **Zeus** (qui possède par exemple l'Altis, la forêt voisine du sanctuaire d'Olympie en Élide) ou la vénérable **Déméter** ou encore **Apollon**, le frère d'Artémis. Dans une moindre mesure, **Dionysos**, qui apprécie les collines et les vignes, aime à se délasser dans les bosquets et les petits bois.

Les **nymphes des arbres** vivent partout en Grèce. La plupart n'aiment guère se montrer aux mortels, mais leurs attitudes envers les humains peuvent varier beaucoup selon leur tempérament : certaines leur sont franchement hostiles, d'autres bienveillantes, d'autres encore leur viennent en aide ou leur jouent des tours selon l'humeur du moment. Toutes les nymphes ne sont pas liées à un arbre en particulier : seules les **hamadryades** le sont. Bien qu'elles ne connaissent pas le vieillissement ou les maladies, la vie des hamadryades est liée à celle d'un arbre et elles feront donc tout pour protéger cet arbre – y compris s'attaquer aux mortels –, car s'il meurt, elles meurent aussi⁷.

⁶ Odyssée, XXIV, 205 et suivants.

⁷ Brosse (1989), p.88-89.

Bois et vergers sacrés

Certaines forêts de Grèce sont sacrées, c'est-à-dire consacrées à une divinité, qui en est propriétaire. Zeus en possède beaucoup, à commencer par l'Altis, la forêt sacrée qui jouxte le sanctuaire d'Olympie, dans la région d'Élide, dans le Péloponnèse. L'exploitation du bois, des plantes, champignons, etc. et du gibier d'un bois sacré est soit interdite, soit ne peut se faire qu'avec l'autorisation de la divinité, qu'il faut obtenir en demandant à une prêtresse ou à un prêtre d'interroger la divinité à ce sujet pour connaître ses volontés. Les modalités exactes de ce genre d'exception varient selon les régions. Ce qui est vrai partout, en revanche, c'est que quiconque s'en prend aux arbres d'un bois sacré sans autorisation commet un sacrilège et n'encourt pas seulement le courroux de la divinité concernée, mais aussi les sanctions des lois humaines, qui vont souvent jusqu'à la mort. La même chose vaut pour les vergers sacrés d'arbres fruitiers, par exemple les oliveraies sacrées d'Athéna à Athènes.

Les principaux arbres de Grèce

On croise dans les forêts toutes sortes d'essences de bois aux propriétés très variées. N'importe qui en Grèce connaît les propriétés des bois les plus courants :

Le chêne. Grands et vénérables, les chênes vivent particulièrement longtemps (mille à deux mille ans) pour peu qu'on ne les abatte pas, et ils peuvent atteindre des tailles extraordinaires. Les forêts de chênes anciennes sont parmi les plus denses et les plus obscures, peuplées de véritables géants de bois aux racines puissantes comme des arches de ponts, et on ne les explore pas sans une crainte religieuse. Beaucoup de chênes sacrés en Grèce sont consacrés à Zeus et peuvent être utilisés pour la divination, le plus connu étant le chêne du sanctuaire de



Émile Bin, *L'Hamadryade*, 1870.

Dodone, en Épire, aussi célèbre et prisé que l'oracle de Delphes. Les habitants de l'Arcadie, la région montagneuse située au cœur du Péloponnèse, disent que leurs ancêtres, les premiers humains de cette région, ont été des chênes avant de devenir des hommes et des femmes⁸. Le bois de chêne est utilisé à toutes sortes de fins, tant pour les meubles que pour les charpentes et la construction navale. Les galles du chêne sont utilisées pour fabriquer de l'encre noire, pour traiter les peaux qu'on tanne, et quelquefois en médecine. Les glands de chêne sont, selon les Grecs (notamment les Arcadiens), la plus ancienne nourriture des humains : on peut les faire sécher, les décortiquer puis les moudre pour en faire du pain ; il n'est pas mauvais, mais passe pour un aliment du pauvre, vers lequel on ne se tourne que faute de meilleur moyen de faire du pain (par exemple en cas de mauvaises récoltes). Par sa forme, le gland du chêne rappelle le gland du pénis ; il passe pour être

⁸ Brosse (1989), p.90.

aphrodisiaque et pour favoriser la fertilité d'un rapport sexuel⁹.

Le cognassier. Cet arbre produit des fruits nourrissants et très appréciés : les coings. Ils ont même donné leur nom à quelques localités en Grèce, comme la ville de Kydonia en Crète.

Le cyprès. Dans la Grèce de *Kosmos*, ce n'est qu'en Crète qu'on peut se promener dans des forêts entières de cyprès, arbre propre à cette île. Les Crétois apprécient son bois pour sa très bonne résistance au temps et pour les beaux résultats qu'il donne une fois poli¹⁰. Vers la fin de l'âge héroïque, survient la triste aventure de Cyparissos, un beau jeune homme originaire d'une île (Chios ou Kéa, les rumeurs se contredisent à ce sujet) et qui compte parmi les fils de Télèphe, lui-même fils d'Héraclès. Aimé d'Apollon, Cyparissos reçoit du dieu, entre autres cadeaux, un cerf venu d'un de ses bois sacrés en Crète. Un jour, Cyparissos blesse mortellement son cerf par accident, et il en conçoit un chagrin si grand qu'il demande à mener un deuil éternel. Les dieux le changent alors en cyprès, et, depuis ce moment, le cyprès est associé à la tristesse et à la mort¹¹.

Le figuier. Cet arbre est moins répandu en Grèce qu'en Asie et en Libye, où il a été cultivé depuis les débuts de l'humanité en Mésopotamie et en Égypte. C'est le seul arbre à se reproduire grâce à des moucheron qui naissent spontanément des figues sauvages : lorsqu'on veut en cultiver dans un verger, on suspend donc des figues sauvages aux branches des figuiers domestiques afin qu'ils profitent de cet étonnant mode de reproduction¹². Les Grecs sont friands des figues, fruits sucrés, accessibles même aux plus pauvres, et que l'on peut faire sécher et conserver toute l'année. On utilise aussi les figues pour le gavage des oies dont on veut faire du foie gras. Une astuce pour la cuisine :

⁹ Brosse (1989), p. 93-94.

¹⁰ Suzanne Amigues dans Leclant (dir. 2005), « Flore (Grèce) », p. 920.

¹¹ Frontisi-Ducroux (2017), p. 59-63.

¹² Théophraste, *Causes des plantes*, II, 9, 5 et suivants, cité par Brosse (1989), p.282-283, où j'ai trouvé nombre d'informations sur le figuier, p. 281-291. Pour l'anecdote, c'est vrai, à ce menu détail près que ces insectes, les blastophages, n'apparaissent pas par génération spontanée, mais en pondant leurs œufs dans les branches.

le suc du figuier fait cailler le lait quand on l'y mélange¹³. Très ancien, le figuier a, selon les aèdes, été créé par le Titan Cronos¹⁴. Après la Titanomachie, il est devenu associé à Dionysos, auquel les Grecs offrent volontiers des figues¹⁵. La figue elle-même fait penser aux testicules et a une connotation sexuelle. Les Grecs utilisent notamment son bois bien résistant pour sculpter les phallos portés dans les cérémonies de fertilité en l'honneur de Dionysos... et, plus prosaïquement, pour les échafaudages. Il faut toutefois espérer que les chantiers entourés de pareils échafaudages ne brûlent pas, car le bois de figuier produit en brûlant une fumée âcre et piquante qui peut intoxiquer ceux qui la respirent (TOX -6 / VIR 16, voyez le chapitre « Poisons et *pharmaka* supplémentaires » pour des règles de poison pour BoL).

Le frêne. C'est un arbre associé à la guerre dès les tout début du cosmos, puisqu'il est utilisé par les Géants belliqueux nés de Gaïa et de la semence d'Ouranos, bien avant la naissance d'Arès. Ce dernier s'associe ensuite à son tour avec ces arbres. Le bois de frêne sert couramment à tailler les hampes des lances et des javalots.

Le genévrier. Le bois du genévrier est imputrescible, comme celui du cèdre (voyez cet arbre dans « Arbres exotiques et précieux », plus loin). On l'utilise donc pour tous les équipements que l'on veut garder à l'abri de la voracité des insectes xylophages¹⁶. Magiciennes et magiciens l'utilisent comme *pharmakon* pour de nombreux sortilèges, et c'est un antidote contre les morsures de serpents¹⁷.

Le myrte. Cet arbuste à petites feuilles oblongues, qui peut mesurer une dizaine de coudées de haut (5 m), émet une odeur irrésistible. Il est associé à la déesse Aphrodite et au héros Adonis, aimé de la déesse. Les baies de myrte, oblongues et d'un pourpre

¹³ *Illiade*, V, 902.

¹⁴ Brosse (1989), p.290.

¹⁵ Brosse (1989), p. 137.

¹⁶ Suzanne Amigues dans Leclant (dir. 2005), « Flore (Grèce) », p. 920.

¹⁷ Apollonios de Rhodes, *Argonautiques*, IV, 156 et suiv. et note 4 dans l'édition « Budé », citant Nicandre, *Thériaques*, 584.

sombre, intéressent beaucoup les ateliers de parfumerie.



Hommes et jeunes gens récoltant les olives, qu'on fait tomber avec de longs bâtons avant de les ramasser pour les placer dans des paniers tressés. Amphore attribuée au Peintre d'Antiménès, vers 520 av. J.-C. British Museum BM 1837-0609-42.

L'olivier. C'est l'arbre d'Athènes, qui en fit présent à la ville d'Athènes. Par la suite, l'arbre s'est acclimaté partout en Grèce. Nouveau, volontiers tordu, il paraît pouvoir résister à tout, même aux incendies puisqu'une souche calcinée d'olivier finit souvent par repousser. Il prodigue aux Grecs toutes sortes de bienfaits. Ses olives, goûteuses et nourrissantes, peuvent aussi être pressées pour fournir une huile propre aussi bien à l'alimentation qu'à l'éclairage ou à la confection de cosmétiques. Toute personne aisée possède une oliveraie, qu'elle exploite en famille ou à l'aide de serviteurs et d'esclaves. On trouve une vaste oliveraie sacrée près d'Athènes : en abattre ou en blesser les arbres constitue un sacrilège passible de mort. Des oliveraies sacrées plus petites existent dans d'autres régions.

Le palmier. Cet arbre est associé à la nymphe Létô et à ses enfants, Apollon et Artémis, plus souvent Apollon. On voit toujours sur l'île de Délos, sanctuaire du dieu, le palmier sacré sur

lequel Létô s'est appuyée pour mettre au monde les jumeaux divins. Les palmiers de Grèce ne produisent pas de fruits : c'est le palmier-dattier qui en produit (voyez « arbres exotiques et précieux »).

Le peuplier. Le bois de cet arbre est régulièrement utilisé pour la construction navale, notamment en Crète. On raconte que certains peupliers des pays lointains ne sont autres que les Héliades, les filles du dieu Hélios, métamorphosées au moment du deuil de leur frère Phaéton. Ces peupliers bien particuliers produisent une matière précieuse : l'ambre (voyez le chapitre « Les matières premières », plus loin).

Le pin. La Grèce compte de nombreuses forêts de pins et de sapins (voyez cet arbre). Le pin noir, grand arbre élancé à l'écorce jaune-brun ou grise, pousse aux altitudes les plus basses, tandis qu'en montagne, on verra le pin blanc (actuel pin d'Alep), à l'écorce grise et aux branches plus étalées. Le bois de pin est très souvent utilisé pour la construction navale. Les Grecs associent la pomme de pin à la sexualité (comme le gland du chêne, voyez plus haut) et les Bacchantes, adoratrices de Dionysos, en portent au bout de leurs thyrses. Le pin parasol produit en outre des fruits, les pignons, très nourrissants et qui se conservent longtemps : c'est la nourriture idéale pour survivre longtemps dans une forêt, pour peu que cette espèce d'arbre y pousse¹⁸.

Le poirier. Cet arbre est parfois associé à Héra, surtout à Mycènes et dans les environs, où les plus anciennes statues de la déesse sont sculptées dans du poirier¹⁹.

Le pommier. C'est un arbre familier aux Grecs, et on le trouve dans beaucoup de vergers. Selon les usages, il peut être associé à Héra ou à Aphrodite. Le bois et le fruit dans son usage habituel sont du domaine d'Héra. Mais la pomme peut être utilisée pour la séduction : donner à quelqu'un une pomme qu'on a croquée (en l'invitant implicitement à y croquer à son tour) est un signe d'intérêt amoureux ou sexuel.

¹⁸ Brosse (1989), p.151.

¹⁹ Brosse (1989), p. 297.

L'if. Majestueux arbre proche du pin, l'if fournit un superbe bois rouge qui est recherché pour fabriquer le placage des meubles²⁰. Il est également utilisé pour fabriquer des arcs. Mais gare à ses pouvoirs ! Un if émet une odeur néfaste et son ombre est maléfique²¹. Une personne qui mange ou qui dort au pied d'un if doit résister à un poison de TOX -4 / VIR 12 pour ne pas perdre autant de points de vie que la TOX/VIR. Les ifs d'Arcadie, en Grèce centrale, sont les plus redoutables : ils ont une TOX -8 / VIR 18 et leur ombre peut être mortelle. Enfin, les fruits d'un if sont toxiques : TOX -4 / VIR 12, perte d'autant de points de vie si le personnage qui en a mangé ne résiste pas à l'effet de la plante.

L'orme est utilisé pour fabriquer des arcs.

Le roseau. Cet arbre (pour les Grecs, c'en est un) pousse au bord des eaux douces. Il résulte de la métamorphose d'une jeune femme, Syrinx, qui trouve ainsi moyen d'échapper aux avances du dieu Pan. En hommage à sa bien-aimée fuyante, le dieu invente un instrument de musique fait de roseaux assemblés : la syrinx, ou flûte de Pan, qui devient l'instrument de musique le plus prisé des bergers et bergères qui cherchent à s'occuper pendant leurs longues heures à surveiller les troupeaux²². Le roseau est également réputé pour la grande résistance de ses tiges, qu'on tresse en liens solides, capables de garrotter quelqu'un aussi bien que des cordes.

Le sapin. Les forêts de sapins et de pins (voyez cet arbre) sont largement utilisées pour fournir du bois de construction aux bâtiments et aux chantiers navals²³.

MJ seulement ! Arbres exotiques et précieux

Le cédratier. Cet arbre lointain, inconnu en Grèce, est cultivé en Mésopotamie, plus

²⁰ Suzanne Amigues dans Leclant (dir. 2005), « Flore (Grèce) », p. 920.

²¹ Ducourthial (2003), p. 154-155.

²² Frontisi-Ducroux (2017), p. 35-38.

²³ Suzanne Amigues dans Leclant (dir. 2005), « Flore (Grèce) », p. 920.



Sinis, brigand de la région d'Athènes, écartelait ses victimes entre deux pins dont il faisait ployer les troncs avant d'y attacher les malheureux puis de tout lâcher. Dans les « vrais » mythes, il est vaincu par Thésée. Berlin, Altes Museum F2580. Vase athénien, face A, Peintre d'Euaion, circa 460 av. J.-C. Photo par ArchaiOptix pour Commons. Usage non-commercial.

précisément chez le peuple des Mèdes. Il produit un fruit, le cédrat, un agrume jaune, oblong et couvert de bosses, que les Mèdes utilisent pour confectionner des parfums ou des pâtisseries²⁴. Il nous rappellerait un gros citron, mais les Grecs ignorent également tout du citron. Le simple fait de rapporter un cédrat (ou un citron) en Grèce est un petit exploit ; en acclimater un serait une innovation majeure.

Le cèdre. Voici l'arbre exotique et précieux par excellence ! Les majestueux cèdres poussent en Phénicie et en Mésopotamie. Leur bois est très recherché, que ce soit par les Grecs ou par les Égyptiens, qui s'en servent pour leurs sarcophages. Le bois de cèdre est imputrescible et insectifuge : il ne risque ni de

²⁴ Suzanne Amigues dans Leclant (dir. 2005), « Flore (Grèce) », p. 920.

pourrir, ni d'être rongé (comme celui du genévrier en Grèce, voyez plus haut). Mieux : il dégage une odeur divine. Il est recherché pour tous les usages, en particulier pour la construction de beaux bâtiments et de meubles précieux²⁵. Il produit une résine un peu sucrée, comestible. Ses cônes peuvent être broyés pour produire une huile essentielle appréciée en parfumerie (voyez le chapitre « Les parfums »).

L'arbre à encens. Cet arbre assez petit pousse en Arabie heureuse, sur les sols rocheux et escarpés. Sa résine produit une odeur envoûtante. Les Égyptiens en achètent pour leurs composer des parfums tels que le *kyphi*, utilisé dans leurs cérémonies religieuses.

Le grenadier. Cet arbuste aux branches minces, qui ne dépasse pas la taille de trois hommes adultes, est originaire d'Asie – peut-être de Mésopotamie, peut-être même d'Inde ? Les dieux le savent – et on en trouve quelques spécimens dans certaines régions d'Égypte. Il produit de jolies fleurs rouges ainsi que des baies savoureuses, les grenades. En Grèce, ce sont des mets de luxe, qu'on paie très cher.

L'arbre à myrrhe ou **smyrna**. La myrrhe est un arbuste d'Assyrie. Il produit une sorte de résine au parfum suave et envoûtant, très recherché. Les Grecs ont toutes sortes de récits sur l'origine de la myrrhe, le plus connu supposant qu'il s'agissait au début d'une jeune fille, Myrrha ou Smyrna, fille d'un roi. Myrrha négligeait le culte d'Aphrodite, qui se courrouça contre elle et, pour se venger, la fit tomber amoureuse de son propre père. Par l'entremise d'une ruse, Myrrha parvient à coucher avec son père à l'insu de celui-ci, douze nuits de suite ; mais à l'issue de la douzième nuit, il la démasque et, passant de l'horreur à la fureur, la poursuit, un couteau à la main, pour la tuer. Myrrha supplia les dieux de mettre fin à sa funeste destinée et ils la changèrent en un arbre aux larmes parfumées. Mais qui était le père de Myrrha et où se passait ce récit ? C'est là que les récits des voyageurs divergent : certains pensent qu'il s'agissait du roi Cinyras de l'île de Chypre (consacrée à Aphrodite), d'autres, que Myrrha était la fille de Théias, un roi d'Assyrie. Quel

²⁵ Brosse (1989), p.172-173.

que soit le lieu de cette triste métamorphose, Myrrha, une fois changée en arbre, donne naissance à Adonis, un jeune homme à la beauté extraordinaire²⁶. En Grèce, on ne se procure de la myrrhe qu'auprès des marchands assez braves pour faire la route jusque dans cette lointaine contrée d'Asie, et c'est une substance hors de prix.

Le palmier-dattier. Ce cousin du palmier grec ne se trouve qu'en Libye et en Phénicie, où il est à la base de l'alimentation des peuples locaux (voyez par exemple les Nasamons, dans le supplément *La Libye*, au chapitre « Les Libyens »). Il produit les fameuses dattes, si sucrées et nourrissantes, et qui se conservent des années sans besoin de précautions particulières. Le « miel de datte », un jus sucré, peut être utilisé pour confectionner une sorte de pain, et même, dans certains coins, du vin²⁷. Des marchands viennent, par voie terrestre ou maritime, en Grèce pour troquer ces biens aux Grecs. On dit aussi qu'en Éthiopie se trouvent des palmiers d'une taille extraordinaire (voyez l'île de Méroé, dans le supplément *La Libye*, au chapitre « L'Éthiopie »).

Le styrax (ou **aliboufier**). Cet arbuste au feuillage fin et dense pousse dans l'arrière-pays de la Phénicie. Sa résine, appelée « styrax » ou « benjoin », exhale une odeur suave et possède des propriétés médicinales ; elle est utilisée comme encens en l'honneur des divinités. Les Grecs en troquent à des prix élevés aux marchands venus de Phénicie.

Le styrax de Chypre (peut-être l'actuel copalme d'Orient). Ce grand arbre au feuillage dense produit lui aussi une résine appelée « styrax », à l'odeur légèrement différente, mais tout aussi utile comme encens.



²⁶ Aphrodite et Perséphone en personne se disputent sa compagnie, mais il connaît une mort précoce. Panyassis d'Halicarnasse, cité par Brosse (1989), p. 156-163.

²⁷ Brosse (1989), p. 163-167.

Les matières premières



Carrière antique de marbre à Aliko, sur l'île de Thasos. Photo : Nikodem Nijaki pour Commons, 2013.

La Grèce regorge de matières premières (bois, pierre, argile, métaux, paille...) et les marchands venus des pays barbares en apportent d'autres (des métaux précieux, par exemple). Toutes forment le décor quotidien des aventures des héros et des héroïnes. D'habitude, elles ne se retrouvent pas au centre d'une aventure... mais cela pourrait arriver. Voici quelques informations utiles qui pourraient vous inspirer des détails utiles en jeu ou des péripéties inattendues.

Matériaux de Grèce

Voici les principales matières premières qu'on peut trouver ou troquer en Grèce, en allant, *grosso modo*, des plus humbles aux plus luxueuses.

La terre-paille. La terre-paille est un mélange de terre et d'eau (donc de boue) et de paille. C'est un matériau assez proche du torchis. Les

gens qui n'ont rien de mieux s'en servent pour remplir les murs des bâtiments à partir d'une structure porteuse en bois dont ce matériau comble les vides. La terre-paille permet une construction rapide, et elle fournit une bonne isolation thermique et phonique. Mais elle n'est pas très résistante : un voleur ou guerrier bien armé et déterminé peut percer une ouverture dans ce matériau en moins de temps qu'il n'en faut pour traire une chèvre.

L'os. C'est un matériau du pauvre, mais souvent utilisé pour de petits outils, ustensiles ou figurines. On utilise souvent des os de cerfs²⁸. Pour l'ivoire, voyez plus loin.

L'argile, la terre cuite. Matériau universel, l'argile est omniprésente dans la vie quotidienne des Grecs. Dans un monde où le verre est encore rare (voyez plus loin), la majorité des récipients de la vie courante sont en argile cuite : vaisselle courante, amphores,

²⁸ Hotlzmann (2010), p. 28.

gros vases de stockage, mais aussi flacons, boîtes, coffrets et parfois coffres, urnes funéraires ou sarcophages, ainsi que des statuettes (effigies de divinités, *ex votos*, offrandes en forme d'animaux...) et même des jouets (voyez le chapitre « Jeux et jouets »). Voyez les détails techniques dans le chapitre « Vases vaisselles et ustensiles de cuisine ». Enfin, l'argile est facile à mouler pour fabriquer des briques (les Grecs de l'âge héroïque préfèrent les briques crues, mais on peut les cuire) et des tuiles. Les briques sont très utilisées pour bâtir les maisons, parfois sur des fondations en pierre. Il arrive que l'on combine plusieurs matériaux, par exemple des fondations en pierre, des briques pour le bas des murs et du bois pour les parties hautes et la charpente du toit²⁹. Les briques, elles, servent à recouvrir les toits des bâtiments hors du commun (pour les autres, on utilise du chaume).

Le bois. Pour le bois, voyez le chapitre « Les arbres ».

Le chaume. Le chaume est le matériau le plus couramment utilisé pour les toits. Il est posé sur une charpente en bois. Seuls les bâtiments les plus cossus ou construits pour être le plus durables utilisent des tuiles en terre cuite.

La pierre. La pierre abonde en Grèce (ce sont en général des calcaires). On l'utilise pour poser des fondations solides et stables sous un bâtiment. Les bâtiments entièrement faits en pierre restent rares : on ne procède ainsi que pour des palais, des temples, des fortifications, les remparts des villes ou des villages. C'est qu'un bâtiment tout en pierre implique un énorme travail pour extraire les pierres d'une carrière, les tailler de la manière adéquate et les assembler. Certaines murailles très anciennes protégeant des palais ou des villes telles que Mycènes ou Tyrinthe ont été bâties par les Cyclopes : ce sont d'énormes blocs assemblés sans ciment ni mortier et complétés par des pierres plus petites, comme des pièces de puzzle qui pèseraient plusieurs tonnes. Cela étant dit, il peut arriver, dans des régions comme l'Attique (autour d'Athènes), que des villages soient entièrement faits de pierre, mais plus grossièrement taillées que sur les

²⁹ Pour tout ce qui concerne l'architecture, j'ai puisé chez Hellmann (2007), p.58-68.

monuments. Plutôt que d'aller extraire des pierres dans les carrières, on réutilise couramment celles des bâtiments inutilisés ou en ruines.

Le marbre. En Grèce, le marbre est très recherché pour les ornements et les sculptures. C'est qu'il est rare : on n'en trouve presque pas dans le Péloponnèse³⁰. On en fait donc venir en général des mines des îles des Cyclades, telles que Naxos, dont les sculpteurs sont les premiers à travailler le marbre en Grèce, ou Paros (en face de Naxos), dont les mines fournissent le marbre de la meilleure qualité³¹. Mais des gisements encore inexploités attendent les mineurs : le mont Pentélique, en Attique, leur réserve un marbre d'une blancheur exceptionnelle, et le mont Hymette peut fournir du marbre de qualité moindre³².

Le fer. Le fer se trouve sans problème en Grèce, mais ce sont les techniques permettant de l'employer pour la forge qui ont été complexes à mettre au point. On peut se l'échanger sous forme de blocs bruts que l'on forge ensuite. Le fer reste moins perfectionné et moins utilisé que le bronze, mais paraît prometteur, et les armes en fer peuvent donner des résultats redoutables au combat si elles sortent des ateliers des forgerons les plus experts³³.

L'argent. En Grèce, l'argent est un métal assez rare et précieux, mais moins prisé et moins utilisé que l'or. Comme l'or, il se trouve principalement sur les îles de Thasos et de Siphnos. Sous sa forme brute, il prend la forme de blocs bruts troqués au poids. Il est parfois utilisé pour des bijoux, de petites sculptures ou, exceptionnellement, pour des incrustations dans des vases. Quelques artisans commencent à proposer de la vaisselle en argent³⁴.

³⁰ Holtzmann (2010), p. 22.

³¹ Holtzmann (2010), p.31.

³² Hellmann (2007), p. 18-19.

³³ La Grèce imaginaire de Kosmos, tout comme celle de *Illiade* et de *l'Odyssée*, se situe à un moment-charnière de la fin de l'âge du bronze et du début de l'âge du fer. Mais le fer est encore trop peu maîtrisé pour conférer un avantage décisif sur le bronze dans le domaine militaire.

³⁴ Sur l'or et l'argent, Holtzmann (2010), p. 41-42 (qui indique aussi le rapport de valeur entre or et

L'électrum. Alliage naturel d'or et d'argent, l'électrum est couramment utilisé comme substitut moins coûteux à ces deux métaux précieux, notamment pour les bijoux et pour l'ornement des équipements militaires. Un œil mal exercé ou défaillant peut le confondre avec l'or et se faire duper.

L'or. L'or est le matériau le plus précieux qui soit pour les Grecs. Rarissime, splendide, inusable, il est associé au monde divin. Un poids d'or vaut douze fois plus cher que le même poids d'argent. En Grèce, les principales mines d'or se trouvent sur les îles de Thasos et de Siphnos, en mer Égée ; au nord de la Grèce, en Macédoine, l'imposant mont Pangée en abrite aussi d'importants gisements³⁵. On peut se l'échanger sous forme de pépites, de paillettes ou de poudre. Les orfèvres utilisent l'or pour fabriquer les bijoux les plus recherchés. Mais on peut aussi s'en servir pour confectionner des feuilles d'or qu'on utilise pour le placage de certaines statues dorées à l'or fin. Les statues en or massif, les plus rares, représentent un degré de richesse inconnue en Grèce : on ne les trouve qu'en Asie Mineure ou dans les pays lointains et prodigieusement riches des confins du monde, comme l'Éthiopie, l'Inde ou l'Atlantide.

Matériaux exotiques

Ces matières premières ne se trouvent pas en Grèce, et les Grecs doivent les troquer à des marchands venus de contrées barbares proches ou lointaines. Dans certains cas, ils ne savent même pas d'où peuvent venir ces matériaux, ce qui rend ces derniers plus précieux.

L'ambre. Selon les poètes, lorsque Phaéton, l'infortuné fils d'Hélios, périt après avoir mal manœuvré le char du Soleil que son père lui a prêté, ses sœurs, les Héliades, ont un tel chagrin qu'elles finissent par se métamorphoser en peupliers, quelque part en Europe centrale. Ces peupliers pleurent, pour l'éternité, des larmes dorées qui durcissent en

argent). Je commets de légers anachronismes sur leurs usages.

³⁵ Claude Domergue, « Or », dans Leclant (dir., 2005), p. 1569.

pierres que l'on peut recueillir : c'est l'ambre, très recherché par les orfèvres³⁶.

Le bronze, le cuivre, l'étain. Le bronze est un matériau rare et très précieux, qu'on utilise peu au quotidien : outils et armes en bronze se conservent précieusement, se lèguent de génération en génération, s'échangent au prix d'après discussions, se prennent au combat ou se dérobent (voyez le chapitre « Armes et armures », plus loin). C'est que le bronze est un alliage métallique qui se compose de deux métaux dont ni l'un ni l'autre ne se trouvent couramment en Grèce : le cuivre et l'étain. Un gisement de **cuivre** se trouve en Eubée (l'île au nord d'Athènes), près de la ville de Chalcis, mais il ne suffit pas à approvisionner toute la Grèce. C'est pourquoi la plus grande partie du cuivre grec provient d'une grande île située à plusieurs jours de navigation au sud-est de la Crète, entre l'Asie Mineure, la Phénicie et l'Égypte : Chypre (dont le nom signifie d'ailleurs... « cuivre »). Encore faut-il, pour faire du bronze, mêler ce cuivre avec de l'**étain**. D'où vient l'étain ? Mystère. Sans doute de Mésopotamie, peut-être de plus loin, aux confins de l'Asie et de l'Inde. Le fait est que c'est un métal très rare et qui, n'était son aspect, pourrait être plus cher que l'or. Faute d'étain en quantité suffisante, on peut utiliser un peu de plomb, mais sans garantie. Imaginez qu'on vienne à manquer d'étain dans la région : quelle catastrophe ce serait de ne plus pouvoir forger de bronze ! Que fait-on dans ces cas-là ? On doit fondre des objets en bronze que l'on possède déjà, pour en réemployer le métal.

Ajoutons qu'un objet en bronze s'entretient. Le bronze neuf ou bien entretenu a un très bel aspect, brun-doré, et un éclat qui peut être aveuglant sous le soleil. Mais, laissé à l'air, il verdit avec le temps. Il faut donc le lustrer – le frotter avec de l'huile – pour le nettoyer et raviver son éclat.

Le bronze brut se vend sous la forme de **lingots de bronze « en peau de bœuf »**, appelés ainsi en raison de leur forme, qui imite celle d'une peau de bœuf étendue par terre, avec les quatre coins bien étirés (mais en plus petit qu'une vraie peau : un lingot de bronze

³⁶ Frontisi-Ducroux (2017), p.42-46. Dans la réalité, l'ambre n'a rien à voir avec les peupliers.

mesure, *grosso modo*, deux coudées et demie de long et une et demie de haut, c'est-à-dire 80 cm de long et 40-50 cm de haut).

L'ivoire. L'ivoire compose les défenses des éléphants, énormes animaux de Libye, et les dents des *chevaux du fleuve*, les *hippopotamoï*, ces créatures qui vivent sur les rives de l'Égyptos, le grand fleuve d'Égypte (voyez le bestiaire du supplément *La Libye*). D'autres défenses d'éléphants sont apportées par des marchands venus de plus loin encore, de la mythique Inde. L'ivoire est une matière assez proche du bois, très belle, que les Grecs utilisent pour sculpter de petits sujets ou bien sous forme de plaques, pour orner les statues des divinités. Pour travailler l'ivoire, il faut d'abord réduire la courbure de la dent ou de la défense. On le sculpte ensuite comme du bois, et on peut le teindre. L'ivoire est très beau, mais craint la sécheresse : il faut l'humidifier régulièrement pour éviter qu'il ne se craquelle (voire ne se fende)³⁷.

L'or et l'argent venus d'ailleurs. Pour se procurer ces métaux précieux, on peut s'adresser à des marchands venus de loin. D'où viennent exactement ces métaux ? Ce n'est pas facile d'obtenir l'information : bien des marchands tiennent à conserver le secret sur leurs sources d'approvisionnement. Il semble qu'il existe des mines d'or à l'extrême sud de l'Égypte. Des voyageurs racontent aussi qu'au nord-est de l'Europe, les Arimaspes, qui n'ont qu'un œil, extraient de l'or de gisements montagneux qu'ils doivent disputer à des griffons (voyez les Arimaspes dans le livre de base de *Kosmos*, chapitre « Peuples lointains et merveilleux »). Les Scythes, dans leur vaste pays, doivent connaître d'autres gisements. Pour ce qui est de l'argent, des voyageurs et des aèdes évoquent la lointaine Celtique, et en particulier les montagnes du pays des Ibères, là où



Lingot « à peau de bœuf » en cuivre de Chypre (entre le XV^e et le XI^e siècles av. J.-C.). Metropolitan Museum of Art. Il faut l'imaginer à l'état neuf avec une belle couleur de cuivre brillant.

Héraclès, à la troisième époque de l'âge héroïque, va dresser les colonnes d'Héraclès³⁸.

L'orichalque. Ce métal rare à l'éclat de feu se trouve dans les mines de l'Atlantide, ce continent qui s'étend sur l'Océan par-delà les colonnes d'Héraclès. Les Atlantes le considèrent comme le deuxième métal le plus précieux après l'or, devant l'étain et le bronze³⁹. L'orichalque se prête bien à la fabrication d'objets beaux et résistants, et il arrive qu'Héphaïstos en personne s'en serve pour fabriquer des armes ou équipements divins. Quant à savoir si l'on peut trouver de l'orichalque ailleurs qu'en Atlantide, c'est difficile à dire : peu de gens ont vu assez d'objets en orichalque pour identifier ce métal avec certitude (ce qui donne souvent lieu à des

³⁷ Holtzmann (2010) et Jean-Claude Béal, « Ivoire et os (Grèce et Rome) », dans Leclant (dir., 2005), p. 1166.

³⁸ C'est l'actuel détroit de Gibraltar.

³⁹ Platon, *Critias*, 114e. L'Atlantide est une invention d'un seul auteur, Platon, mais la célébrité et le potentiel narratif de ce mythe platonicien sont tels qu'il mérite bien sa place ici.

tromperies). Une fois l'Atlantide engloutie par les eaux, l'orichalque devient à peu près introuvable et les objets qui en sont faits prennent une valeur inestimable.

Les pierres précieuses et semi-précieuses. Les Grecs connaissent, par les marchands venus de loin, nombre de pierres précieuses, sans savoir à coup sûr d'où elles ont été extraites. Le **lapis-lazuli**, si apprécié par les Égyptiens, vient des profondeurs de la Mésopotamie. La **turquoise** et la **malachite** proviennent du désert du Rétjénou (actuel Sinaï), entre l'Égypte et la Phénicie, une région que les Égyptiens nomment le *mafkat*.

Le verre. Le verre est un matériau de luxe, une invention venue d'Asie, plus précisément de Mésopotamie. Translucide, presque transparent quand il est de la meilleure qualité, il se travaille à chaud pour mouler des perles, des sceaux ou des éléments décoratifs qu'on incrustera sur un objet (bijou, boîte...). Les orfèvres peuvent sculpter le verre à froid. Hors de Mésopotamie, on trouve quelques spécialistes du verre dans des ateliers à Chypre et en Phénicie. En Grèce, quelques ateliers dans la région de Mycènes et de Tyrinthe commencent à travailler le verre, mais sont loin du degré de maîtrise des artisans d'Asie. Au fait, on ne sait pas souffler le verre dans le monde de Kosmos ; cela explique en partie que les récipients en verre soient si onéreux. Un artisan qui mettrait au point un tel procédé provoquerait une véritable révolution technologique, puisque cela rendrait possible de démocratiser les vases et bouteilles en verre⁴⁰.

Matières viles

Les matières viles, comme le fumier et l'urine, ont une utilité artisanale incontestable, puisque le fumier sert d'engrais, tandis que l'urine est employée, entre autres, pour le nettoyage des tissus et le foulonnage. Mais un personnage orgueilleux ou irascible court fort

⁴⁰ Marie-Dominique Nenna, « Verre », dans Leclant (dir., 2005), p. 2255-2256. (Pour l'anecdote, on a découvert comment souffler du verre au I^{er} siècle avant J.-C. Si un PJ ou un PNJ le découvre, ce sera avec une sacrée avance par rapport à l'Histoire, mais, après tout, pourquoi pas ?)

le risque de s'irriter s'il se voit offrir ce genre de présent de la part d'un hôte ou d'un ami ! Ces matières non héroïques n'ont a priori pas de rôle à jouer dans les aventures des PJ, sauf dans le cadre d'une ruse d'un personnage qui louvoierait avec les limites de l'héroïsme (tel Ulysse qui, dans l'*Odyssée*, ne rechigne pas à se déguiser en mendiant hirsute et crasseux pour s'infiltrer dans son propre palais).

Matières premières et troc

Matières brutes. Dans un monde où l'économie repose sur le troc, les matières premières non travaillées peuvent s'échanger au même titre que le reste. Des PJ peuvent donc se voir offrir des fagots de bois, des masses de fer, des peaux de bête ou des pots de cire d'abeille, aussi bien en tant que paiement qu'à titre de présents.

Transport et brigandage. Les matières premières peuvent se transporter à dos d'homme ou de bête de somme (en général des ânes), ou en chariot, ou encore par voie maritime. Cette dernière voie est privilégiée pour les matières les plus lourdes et encombrantes : le bois et la pierre. Des brigands ou des pirates vont-ils s'en prendre à des convois transportant des matières brutes ? Oui ! Du moins s'ils peuvent s'emparer du moyen de transport par la même occasion, afin de s'en aller rapidement avec leur prise.



Vases, vaisselle et ustensiles de cuisine



Héraclès rapporte le sanglier d'Érymanthe à son cousin Eurysthée, qui lui avait demandé de le capturer pour l'un de ses douze travaux. Eurysthée, terrifié, se cache dans un *pithos* (voyez plus loin « Les vases de stockage ») dont seul le col dépasse du sol. À gauche, c'est peut-être bien Athéna qui assiste à la scène. Vase attique, vers 520 av. J.-C., Walters Art Museum (Baltimore, États-Unis), n°48253, détail de la face A.

Vaisselle et richesse. La vaisselle est à la fois un objet du quotidien et un signe de luxe, dès lors qu'elle atteint un niveau de qualité suffisant. Les gens pauvres ou modestes, à savoir la majorité de la population dans la Grèce de *Kosmos*, utilisent des vases, assiettes et coupes en terre cuite non décorée. En revanche, la céramique peinte et vernie est un signe de confort matériel certain. Confectionner un vase peint représente un travail long et délicat, nécessitant plusieurs phases de cuisson, d'où le prix élevé de ce type de vase. Les poteries les plus luxueuses constituent des tours de force de poterie avec de nombreuses pièces ajoutées ou évidées, et elles comportent des peintures de plusieurs couleurs ainsi que des incrustations d'or ou d'argent.

La vaisselle la plus luxueuse opte pour le métal, généralement le bronze, plus rarement l'argent ou l'or. Une coupe de bronze constitue un présent d'hospitalité honorable entre aristocrates et une récompense possible en tant que premier prix d'un concours athlétique, ou pour marquer un service rendu. La vaisselle en argent ou en or constitue un trésor très rare, qu'on ne rencontre en abondance que dans les pays lointains aux richesses fabuleuses, comme l'Asie Mineure, l'Arabie heureuse, la Thèbes d'Égypte ou encore l'Éthiopie.

La vaisselle forme un type de cadeau ou d'objet de troc très courant. C'est beau, c'est assez solide, ça peut toujours servir et c'est facile à échanger quand on n'en veut pas soi-même. La vaisselle de prix est aussi souvent donnée aux vainqueurs d'une épreuve sportive

lors des compétitions telles que les jeux funèbres en l'honneur d'un compagnon défunt.

Types de vases. Il existait de très nombreux types de vases ; libre à vous d'utiliser les noms grecs antiques ou leurs équivalents actuels (une hydrie, par exemple, n'est autre qu'une aiguière, c'est-à-dire un vase destiné à contenir de l'eau). Dans la Grèce de l'âge héroïque, tout le monde sait reconnaître les principaux types de vases et distinguer leurs usages, sans même besoin d'un jet de dés. Par exemple, un personnage voit d'un coup d'œil s'il a affaire à un cratère (grand vase pour mélanger l'eau et le vin) ou à une aryballe (vase plus petit, ventru, qui contient des cosmétiques, par exemple de l'huile pour les athlètes ou du parfum). Bien sûr, on peut imaginer des situations où deux vases se ressemblent, et là, un jet de dés s'impose, en prenant en compte les carrières du personnage : un Ouvrier spécialisé dans la poterie ou une Marchande habituée à négocier de la vaisselle auront de bien meilleures connaissances qu'un Aède ou même qu'un Noble.

Utiliser les ornements des vases dans les scénarios. Un peintre de vase travaille souvent sur commande, soit en fonction de scènes typiques qui se vendent bien et que son atelier va lui demander, soit sur des commandes individuelles. Les ornements présents sur un vase peuvent constituer des messages à part entière dans la société sans écriture qu'est la Grèce mythologique⁴¹. Une scène peinte peut représenter un souvenir ou un témoignage de la part d'une personne qui n'aurait pas moyen d'envoyer un message à quelqu'un, ou qui ne pourrait plus parler. C'est aussi un moyen de glorifier le souvenir d'un haut fait, de perpétuer la mémoire d'un parent ou d'un ami, ou bien sûr d'honorer une ou plusieurs divinités. On peut enfin imaginer que des ornements abstraits qui n'ont l'air de rien peuvent recéler un message codé ou des

⁴¹ Ce paragraphe mêle des réalités allant de l'époque mycénienne à l'époque classique, en y ajoutant quelques extrapolations (les messages codés) pour fournir matière à intrigues.



Exemple de grand cratère pour mélanger l'eau et le vin. Vase de style mycénien décoré d'une scène montrant un attelage et un décor végétal. XIV^e siècle av. J.-C., Tel Dan. Source : Wikimedia Commons.

signes de reconnaissance entre personnes (le signe distinctif d'une famille héroïque ou d'une faction, ou encore une marque d'éleveur : voyez plus loin « Les marques des éleveurs »).

Les vases de Kosmos ne contiennent jamais d'inscriptions. Les personnages ne sont donc jamais identifiés par leurs noms. Une scène ambiguë ou d'interprétation ardue peut réclamer un jet de dés (BoL : test d'esprit ; BaSIC : jet d'INTElligence).

Les vases de stockage. Les récipients de céramique servent couramment pour le stockage et le transport des denrées (aliments, mais aussi pétales, sable, sciure, etc.). Les récipients sont fermés, pour les plus petits, avec des bouchons de cire ou d'émeri, et, pour les plus grands, avec des couvercles en bois dont le pourtour est scellé à la cire. Un propriétaire ou un marchand appose sur la cire son sceau personnel avec un signe, dessin ou motif permettant d'identifier le récipient, afin d'éviter les confusions, les litiges et les vols.

Le récipient de transport le plus courant est l'**amphore**, un récipient haut, étroit et oblong,

au fond presque pointu. Il en existe différentes tailles, souvent hautes de plus d'un mètre. Sa capacité moyenne est de 20 litres. Son succès vient de sa forme qui la rend facile à entreposer sur des attelages, au fond des navires ou même sur des armatures fixées à l'échine des bêtes de somme. Les voyages restent longs et périlleux : toutes sortes de péripéties peuvent aboutir à des surprises au moment d'ouvrir une amphore... Voyez plus loin la table « Que contient cette amphore ? »

Le plus grand modèle qui existe en matière de jarre de stockage est le **pithos**. Un *pithos* dépasse couramment les 1,5 m de haut et peut atteindre 1000 litres de contenance, soit 1 tonne une fois rempli (ceux de Cnossos, en Crète, dépassent les 1300 litres et les 2 tonnes), mais il en existe de plus petits. Une seule de ces énormes jarres ventrues peut contenir des vivres pour plusieurs mois. On les entrepose dans le sol, enterrées jusqu'au col et fermées par des couvercles de bois. On ne les transporte que vides, en les enserrant dans des filets de cordes passés dans les anneaux dont les *pithos* sont pourvus à cet effet. Un *pithos* présente aussi un potentiel narratif certain, puisqu'il est assez spacieux pour dissimuler un humain (ou tout être vivant de taille équivalente : animal, monstre, ou même un jeune arbre avec son terreau : voyez le chapitre « Les arbres »). Dans la céramique grecque antique, les scènes peintes qui représentent la victoire d'Héraclès contre le sanglier d'Érymanthe aiment à montrer le héros en train de rapporter sa prise à son cousin Eurysthée, lequel, pris de peur à la vue du monstre, se réfugie dans un *pithos* (voyez l'image en tête de ce chapitre).

Cachette commode pour échapper à un danger, le *pithos* peut aussi constituer un moyen d'entrer quelque part. Hérodote relate dans son *Enquête* l'histoire d'une armée dont le commandant a l'idée de cacher ses soldats dans de spacieuses jarres afin de se faire passer pour un marchand et d'entrer sans difficulté dans une ville ennemie. Fondée sur le même principe que le cheval de Troie, cette ruse bien moins connue peut être employée par les PJ... ou par des PNJ ennemis contre la ville des PJ !

Enfin, un *pithos* flotte sur l'eau et fournit aussi un moyen d'échapper à la noyade en cas

de naufrage... ou une embarcation très rustique pour traverser un cours d'eau ou un plan d'eau, faute de mieux. Attention : un *pithos* reste d'une stabilité limitée et peut donc chavirer s'il est trop malmené (et couler s'il embarque trop d'eau).

Vases à secrets. Tout comme un coffre, un récipient en céramique ou de métal peut être doté d'un double fond à la fabrication, pour dissimuler une marchandise supplémentaire. Difficile de deviner l'existence d'un tel double fond sans briser le contenant, à moins d'avoir l'idée de comparer le volume d'eau qu'il peut contenir avec celui d'un récipient de même taille dont on sait qu'il n'a pas de double fond.

Dangerosité des vases. Qu'il soit en céramique ou en métal, tout récipient assez grand et lourd peut constituer une arme improvisée dangereuse dès lors qu'une rixe éclate au cours d'un repas (comme dans le mythe du combat entre les Lapithes et les Centaures, qui éclate lors du mariage entre Pirithous, roi des Lapithes, et Hippodamie fille de Boutès) ou plus généralement dans une pièce qui abrite ce genre de récipients. Une amphore peut se substituer à un gourdin (mais en beaucoup plus fragile) et un *pithos* peut s'avérer aussi destructeur qu'un gros rocher si un personnage parvient à le soulever pour le lancer sur ses adversaires. Un personnage aristocratique ne s'abaissera cependant à user de telles armes que s'il n'a rien de mieux à sa disposition.

Ustensiles de cuisine. La liste d'ustensiles donnée plus haut, dans le chapitre « Tables des biens et richesses », indique les principaux objets courants, mais elle n'est nullement exhaustive. On en trouve d'autres dès *l'Iliade*, qui mentionne par exemple des râpes à fromages⁴².



⁴² *Iliade*, XI, 640.

Que contient cette amphore ?



Autel d'un culte au défunt héros Œdipe accueillant des offrandes. Amphore pseudo-panathénaique lucanienne d'Apulie. Vers 380-370 avant J.-C. Musée du Louvre, CA308 (K531).

Une grande partie des aliments voyage dans des contenants en céramique de diverses tailles, souvent des amphores (de 60 à 1 m de haut, en gros) ou des *pithos* (voyez le chapitre « Vases, vaisselles et ustensiles de cuisine »). Ces mêmes récipients conviennent aussi pour un stockage de longue durée, dès lors qu'ils sont convenablement scellés.

Au fil des transports, des échanges, des rangements, il peut arriver qu'une amphore

subisse quelques aventures imprévues... et, de ce fait, les personnages aussi, lorsqu'ils l'ouvrent (dans le trésor de leur palais, ou sur un port, ou chez des hôtes à qui ils ont offert l'amphore en question sans vérifier son contenu). Il peut aussi arriver que les PJ ouvrent une amphore découverte dans un bâtiment déserté ou en ruines, ou exploré en secret.

Pour le contenu normal des amphores, voyez la « Table des biens et richesses », plus haut.



1	L'amphore est vide. Mais l'intérieur est couvert de signes gravés (hiéroglyphes égyptiens ? signes cunéiformes d'Assyrie ? symboles de propriétaires de troupeaux ? – voyez le chapitre « Les marques des éleveurs »).
2	L'amphore est à moitié vide. Quelqu'un l'a entamée. Le sceau semblait pourtant intact...
3	L'amphore est aux deux tiers vide, mais point de mystère : le fond est fendillé (peut-être à cause d'un choc durant le transport).
4	Le contenu a pourri. L'odeur est nauséabonde et tout est bon à jeter.
5	Une denrée imprévue, de qualité normale. Elle vaut à peu près le même prix que ce que le personnage s'attendait à trouver, mais ne sert pas du tout à la même chose.
6	Il s'agit bien du type de denrée attendu, mais, à l'aspect ou au goût, on peut s'apercevoir qu'elle n'est pas de la bonne provenance (ex. des olives venues de Crète et non d'Athènes).
7	Le contenu a été coupé d'eau de mer (accident en mer ? frelatage frauduleux ?). Il est comestible, mais très salé.
8	L'amphore contient bien la denrée attendue, mais elle semble extrêmement ancienne, au moins plusieurs décennies (ex. un vin vieux, des fruits desséchés...), comme si l'amphore avait été oubliée pendant des générations.
9	Une myriade de serpents de Libye, certains dangereux (voyez le bestiaire de Kosmos). Il s'agit d'une amphore destinée à être lancée contre une ville ennemie lors d'un siège.
10	L'amphore contient les 4/5 ^e de son contenu normal et un chat d'Égypte endormi, affaibli mais vivant. Il porte au cou un collier en lapis-lazuli auquel est pendu un petit tube de cornaline scellé où est glissé un minuscule rouleau de papyrus.
11	La denrée attendue, mais empoisonnée à l'aide de jus de baies toxiques (TOX -2 / VIR 10).
12	L'amphore contient un humain, mort (sur 1d6 : 1-2 : femme, 3-4 : homme, 5 : eunuque, 6 : hermaphrodite). Il lui faut des funérailles décentes, sans quoi son âme, rejetée sur les rives du Styx, reviendra hanter les vivants sous la forme d'une ombre.
13	L'amphore ne contient qu'un humain, en piètre état mais vivant (sur 1d6 : 1-2 : femme, 3-4 : homme, 5 : eunuque, 6 : hermaphrodite). Dès qu'il reprend la parole, il se place en posture de suppliant aux pieds d'un des PJ et lui réclame en gémissant de l'aider au nom des dieux.
14	De la cendre à l'odeur étrange et douce. C'est la cendre d'un phénix d'Arabie heureuse. Il va bientôt renaître en s'enflammant.
15	Des cheveux humains. Il s'agit de cheveux consacrés dans un sanctuaire divin par des adolescents au cours d'une cérémonie classique de passage à l'âge adulte. A-t-elle été volée ou égarée ? En tout cas, elle doit être restituée au sanctuaire pour ne pas courroucer la divinité.
16	La copie parfaite d'un objet qu'un des PJ porte sur lui.
17	Un fond de miel et... un nid rempli de frelons, qui ont trouvé moyen de s'installer là.
18	Un squelette de cheval accompagné de plusieurs bijoux en or. Le style de gravure des bijoux permet de les identifier comme provenant de Scythie.
19	Une denrée imprévue, de qualité très honorable. Elle vaudrait un peu plus cher que son prix habituel.
20	Une denrée imprévue, de qualité exceptionnelle. Elle vaudrait deux fois son prix normal.

Les instruments de musique



Henryk Siemiradzki, *Berger jouant de la flûte*, XIX^e siècle.

Certains de vos personnages sont aèdes ou musiciens? Voici davantage de détails sur les instruments qu'ils peuvent se procurer en Grèce (ou fabriquer eux-mêmes avec les règles fournies ci-après).

C'est que les instruments de musique connus en Grèce sont nombreux et variés⁴³. Les plus simples sont à la portée des plus miséreux des paysans, tandis que d'autres sont de véritables objets de luxe, fabriqués sur commande par des ateliers réputés pour les besoins des meilleurs aèdes de l'âge héroïque.

Les deux instruments les plus respectables en Grèce sont la cithare et l'aulos. Non seulement on en joue dans à peu près tous les contextes (des banquets aux manœuvres militaires, en passant par les sacrifices, les libations, les processions, les mariages et les enterrements), mais ce sont eux qu'il faut choisir pour participer aux concours de musique, de poésie et de chant les plus

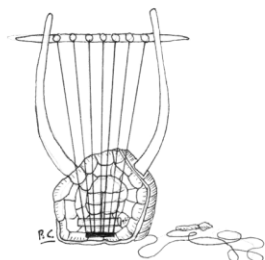
prestigieux qui ont lieu à Delphes, à Olympie et dans quelques autres régions. Ce qui n'empêche pas un personnage de tenter de faire reconnaître son talent au moyen d'un autre instrument, pourvu qu'il soit prêt à braver les idées reçues.

Les instruments à cordes

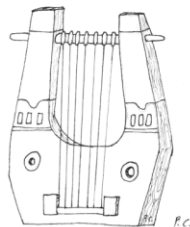
Les cithares. L'instrument par excellence des aèdes est une **cithare**, c'est-à-dire une lyre (et la personne qui en joue est un, ou une, citharède). Il s'agit d'un instrument dont toutes les cordes ont la même longueur. On le tient entre les mains pour en jouer, tout en récitant ou en improvisant un poème, ou bien en chantant des hymnes et d'autres chants. Une cithare consiste en une caisse de résonance de forme variable sur laquelle sont tendues des cordes fixées entre deux montants, et que l'on peut régler à l'aide de clés. Les modèles les plus élaborés sont équipés d'une courroie de cuir qui aide à

⁴³ Les informations sur les instruments de musique me viennent de Bélis (1999), p. 179 et suiv.

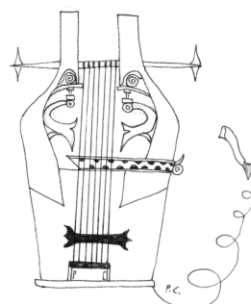
Les instruments à cordes grecs



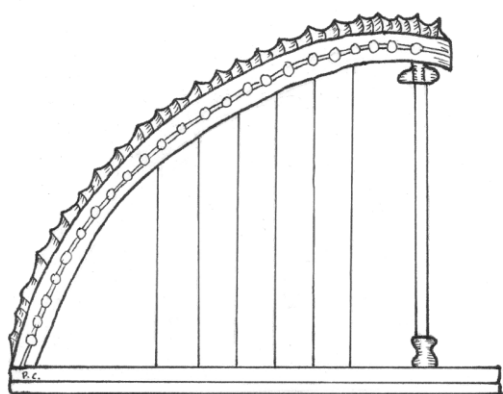
Lyre en carapace de tortue
(avec son plectre)



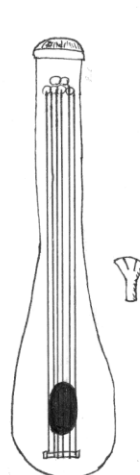
Cithare en bois.



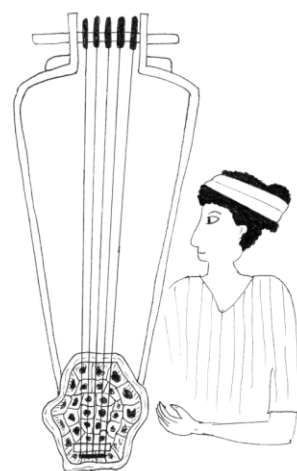
Cithare en bois : modèle
luxueux (avec son plectre)



Harpe (psaltèrion)



Pandoura avec son plectre



Barbitos (grande cithare).

porter l'instrument tandis qu'on en joue. Utiliser un **plectre** évite de s'endolorir le bout des doigts à force de pincer ou de gratter les cordes. Par commodité, on attache le plectre à l'instrument avec une ficelle. Jouer de la cithare tout en improvisant un poème est un art extrêmement difficile, qui réclame un entraînement acharné et vaut l'admiration générale à l'artiste qui le maîtrise. Les aèdes les plus respectés comptent en leurs rangs des femmes aussi bien que des hommes. Lors des festivités, les aèdes jouant de la cithare sont parfois accompagnés par un joueur ou une joueuse d'aulos (voyez plus bas).

- **Lyre en carapace de tortue.** C'est le modèle de cithare le plus ancien, inventé par le dieu Hermès peu après sa naissance⁴⁴. La caisse de résonance est une

carapace de tortue vidée et nettoyée. Les montants ne sont autres que deux cornes de bœuf. De taille limitée, ce type de lyre comprend souvent trois ou cinq cordes, rarement sept. On peut la fabriquer soi-même, mais cela réclame de l'habileté, de l'expérience et la bienveillance d'une divinité liée à la musique (Hermès, Apollon ou l'une des Muses).

- **Cithare en bois.** Plus belle et plus solide, une cithare entièrement faite en bois est aussi plus longue et difficile à fabriquer, et nécessite de passer commande auprès d'un luthier. Elle comprend jusqu'à sept cordes et possède une caisse de résonance plus grande, ce qui la rend plus puissante, et son cadre en bois rend plus accessibles et plus commodes d'usage les clés qui règlent la tension des cordes.

⁴⁴ Hymne homérique à Hermès.

➤ **Barbitos.** C'est le plus grand modèle de cithare, qui réclame une courroie de cuir solide et une force certaine quand on doit la porter longtemps. Faite de bois, avec parfois une caisse de résonance en carapace de tortue, elle comprend des cordes plus longues, aux sons globalement plus graves, et dispose d'une caisse de résonance un peu plus grande, ce qui lui donne plus de puissance. Le barbitos est utilisé soit pour la musique lyrique (les poèmes d'amour), soit pour chanter et danser pendant les banquets⁴⁵. On peut même la doter de plus de sept cordes.

Les harpes. Les harpes ressemblent aux cithares, mais avec deux différences. D'abord, elles comprennent des cordes de longueur croissante. Ensuite, elles sont plus grandes : on les pose sur le sol pour en jouer. Très anciennes, elles étaient connues en Égypte bien avant que les Grecs n'en fabriquent. Utilisées pendant les banquets et les fêtes, elles restent peu répandues comparées aux cithares.

Les psaltérions sont une variante grecque de la harpe plus petite, qu'on peut poser sur les genoux et qu'on voit un peu plus souvent, même si elles ont moins de succès que les cithares.

Les pandouras. Une pandoura est un instrument doté d'une caisse de résonance plate oblongue en forme de goutte, sur laquelle sont tendues des cordes, toutes de la même longueur, qui s'étirent le long d'un manche. À l'âge héroïque, des instruments du même genre sont connus depuis un temps immémorial en Mésopotamie et en Égypte, et on les croise régulièrement en Asie Mineure ; mais il est encore très rare de voir des Grecs se les approprier⁴⁶.

⁴⁵ Castaldo (2001).

⁴⁶ Dans la réalité historique, cet instrument est attesté dans l'iconographie à partir des IV^e-III^e siècles av.J.-C. (source : « Pandura », Wikipédia en anglais). C'est un ancêtre plus petit du luth médiéval, de la guitare et du bouzouki grec actuel.

Instrument à vent

Le pipeau. C'est un modèle très simple et rustique de flûte que tout berger ou bergère est amené à jouer à un moment ou à un autre, pour tromper l'ennui pendant les longues heures à surveiller les troupeaux de chèvres, de moutons ou de bœufs au pâturage. Nombre d'humbles gens savent en fabriquer eux-mêmes à partir d'un simple morceau de bois. Mais les musiciens professionnels considèrent (à tort ou à raison) le pipeau comme incapable de produire des mélodies nuancées, ce qui lui vaut un certain mépris. Il n'est jamais admis dans les grandes occasions, encore moins aux concours de Delphes. Les choses pourraient changer un jour si des artistes brillants, mais d'origine trop pauvre pour pouvoir se payer des instruments fabriqués sur mesure, parvenaient à surpasser par leur musique des aulètes professionnels. Mais qui pourrait réussir un tel exploit, et avec l'aide de quelle divinité ?

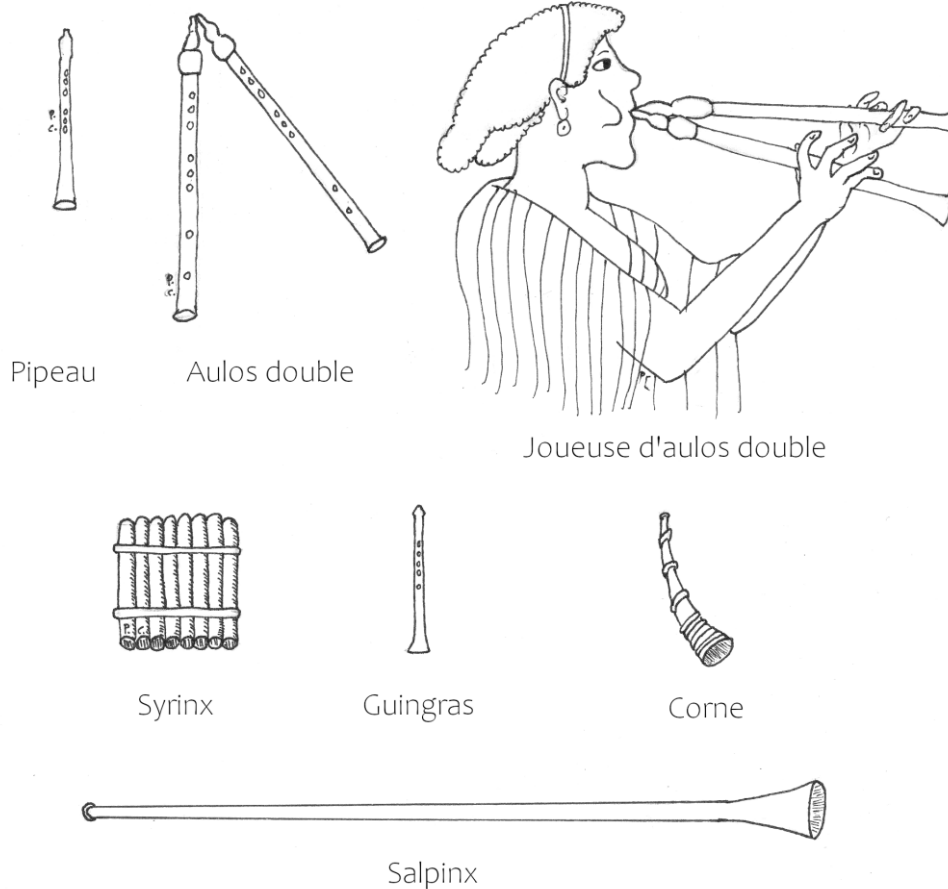
La syrinx, ou flûte de Pan. Imaginée par Pan, le dieu-bouc, en mémoire de la nymphe Syrinx qui s'était métamorphosée en roseau pour échapper à ses ardeurs, la syrinx se compose de sept tubes en roseau creux de même longueur liés ensemble et bouchés à des endroits différents pour ménager des notes croissantes. Les Tyrrhéniens ont des syrinx à tubes inégaux, « en escalier »⁴⁷. On y souffle en les effleurant des lèvres. Cet instrument est vite devenu très populaire parmi les chevriers et les bergers de Grèce.

L'aulos. On dit que l'aulos a été inventé par la déesse Athéna pour imiter et célébrer les cris de rage des Gorgones survivantes après la victoire de Persée sur leur sœur Méduse⁴⁸. Tandis que la déesse en joue pour la première fois, elle passe près d'un miroir et se rend compte qu'elle a les joues gonflées. Mécontente de cette invention qui l'enlaidit, elle la jette sur la terre et souhaite le malheur à la personne qui en jouera. Le satyre Marsyas

⁴⁷ Howatson (dir. 1993, éd. Originale 1989), entrée « Musique ».

⁴⁸ Pindare, *Pythiques*, XII.

Les instruments à vent grecs



ramasse l'instrument et, pris de démesure, défie Apollon à un concours de musique à l'issue duquel il se fait vaincre et écorcher vif... Plus tard, la déesse, ayant repris son sang-froid, fait cadeau de l'aulos aux mortels.

L'aulos ressemble à une longue flûte, mais, techniquement, s'apparente plutôt à un hautbois (c'est un instrument à anche double). Il en existe de nombreuses variantes. La plus commune est l'aulos double, qui se compose de deux tubes de longueur identique ou différente, percés chacun de trois trous et reliés entre eux à l'une de leurs extrémités, ce qui forme un V. À l'intérieur se trouvent diverses pièces, les plus importantes étant les anches, les languettes de roseau qui produisent le son. Les tubes eux-mêmes peuvent être faits d'os (d'âne ou de cerf), de bois, de roseau ou encore d'ivoire pour les plus précieux⁴⁹. On joue de l'aulos en soufflant dans

l'extrémité commune aux deux tubes tout en utilisant les deux mains pour moduler les notes. Les aulètes — joueurs et joueuses d'aulos — utilisent un accessoire en cuir, la **phorbéïa**, sorte de muselière percée au bout qui leur permet de fixer l'aulos devant leur bouche et de le tenir plus facilement. Il existe également des aulos simples (encore plus proches du hautbois actuel), plus maniables par les aulètes qui débutent.

Le guingras⁵⁰. C'est une flûte longue d'un peu plus d'une demi-coudée (une vingtaine de centimètres), souvent faite d'ivoire. Les Grecs pensent que c'est un instrument phénicien. Il est parfois utilisé par les enfants et les débutants pour acquérir les bases avant de commencer la pratique de l'aulos. Les Grecs

⁴⁹ Howatson (dir. 1993, édition originale 1989).

⁵⁰ Prononcez « gui-ne-grass » (où « gu- » se prononce comme dans « guide »). Mes informations à son sujet viennent de Bélis (1999), p.26.

Les percussions grecques



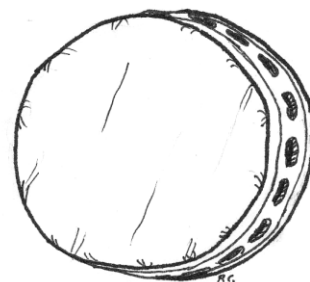
Crotales



Sistre
en céramique



Sistre
en bronze



Tambourin

des régions proches de l'Asie Mineure ou de Crète en jouent quelquefois. Comme le pipeau, il n'est pas pratiqué par les « grands » artistes.

La corne (kéras). Cet instrument est confectionné à l'aide d'une corne d'animal (bélier, chevreuil...) et est utilisé pour les appels en voyage, à la chasse, ou à la guerre. C'est un ancêtre de ce que nous appellerions un cor. Les plus luxueux sont artistement ornementés, renforcés par des pièces de métal et dotés d'une courroie de transport. On n'en fabrique pas encore tout en métal. Certains poètes, mais aussi certains artisans, affirment que le choix de la bête dont on utilise la corne a une influence sur la musique qu'elle produit, et, de ce fait, sur l'émotion qu'elle suscite.

La trompette (salpinx). De bronze ou de cuivre, cet instrument est plus simple que ses descendants actuels. Les modèles les plus simples ne sont guère que des trompes qui n'autorisent qu'une ou deux notes. En Grèce à l'âge héroïque, la trompette est un instrument militaire qui sert à l'appel des soldats et aux manœuvres des armées. Il n'est pas considéré comme un instrument approprié pour composer des morceaux mémorables, ni pour honorer les dieux (sauf peut-être Arès et Athéna près du champ de bataille).

Instruments à percussion

Les crotales. Les crotales consistent en deux petits disques renflés en bronze qu'on entrechoque comme des cymbales miniatures pour produire un son (ou un bruit, selon les

avis) puissant. Elles sont bien connues en Égypte et en Asie Mineure. En Grèce, on ne les utilise que pendant les cortèges de fête ou les processions dionysiaques.

Le sistrum. C'est une sorte de hochet composé d'une partie fixe avec un manche et de parties mobiles qui bougent et émettent le son quand on les secoue. Ce principe simple donne lieu à d'innombrables variantes de l'instrument selon les régions. Les sistres les plus ordinaires sont en bois ou en os, mais il en existe en fer ou en bronze, parfois ornementés. On les emploie dans les cortèges de fête et les processions joyeuses, par exemple dionysiaques, mais ils restent plus rares que le tambourin ou les crotales.

Le tambourin. C'est une peau tannée de chèvre ou de veau tendue sur un cercle de bois dont l'épaisseur peut être percée de trous ou décorée de franges et de rubans. Les bacchantes en sont très friandes pour leurs célébrations exubérantes en l'honneur de Dionysos.

Ateliers et fabricants

On peut fabriquer soi-même un instrument simple pour un usage occasionnel, mais le son risque de ne pas être très harmonieux et la rusticité de l'instrument peut limiter les capacités de l'artiste qui s'en sert. Dès qu'on souhaite interpréter ou composer des œuvres d'importance majeure, à moins de se former soi-même à cet artisanat spécialisé, il vaut mieux se tourner vers des fabricants

professionnels. Il existe des ateliers d'instruments de musique un peu partout en Grèce, mais certains sont plus réputés que d'autres. Par exemple, la région de Thèbes, en Béotie, est la plus fameuse pour la fabrication des aulos, car elle se trouve près du lac Copaïs, où pousse le meilleur roseau pour qui veut fabriquer des anches⁵¹. Les lieux habituels des concours de musique et des grandes festivités religieuses (qui vont de pair avec des processions musicales et des chœurs) abritent tous des ateliers d'instruments.

Valeur d'un instrument

La valeur en bœufs d'un instrument de musique peut varier énormément selon la qualité de ses matériaux et de sa finition. Son accordage peut aussi faire une différence, bien qu'il soit assez facile de trouver des musiciens, libres ou esclaves, capables d'accorder un instrument. Voyez le chapitre « Liste des prix ».

Fabriquer un instrument de musique

La fabrication d'un instrument réclame un temps et des efforts très variables selon qu'on souhaite aboutir à un simple bricolage qu'on gardera pour soi (une bergère qui se fabrique un pipeau ou une syrinx, par exemple), ou à un instrument commercialisable, voire à un chef-d'œuvre.

Dans le cas où l'on souhaite parvenir à un résultat extraordinaire, le jet nécessite un Exploit d'artisanat. La recherche des meilleurs matériaux ou d'une technique rare peuvent constituer une aventure ou une intrigue secondaire, et alléger un peu la difficulté du jet.

Règles pour Barbarians of Lemuria.

- Pour un bricolage personnel : jet d'agilité + éventuelle carrière Aède (pour tout instrument à cordes ou un aulos) ou Ouvrier (pour n'importe quel instrument), difficulté 9.
- Pour un instrument commercialisable : le personnage doit avoir au moins la carrière Ouvrier à 3, avec un historique qui rende vraisemblable qu'il sache

fabriquer cet instrument. La difficulté est de 9 par défaut, ajustable selon le niveau de qualité désiré.

- Pour fabriquer un instrument extraordinaire : le personnage doit avoir la carrière Ouvrier à 4 ou 5. Il doit réussir un Exploit d'agilité + Ouvrier - malus de 8, contre difficulté 9.

Règles pour BaSIC.

- Pour un bricolage personnel : jet de DEXx3% ou Bricolage.
- Pour un instrument commercialisable : le personnage doit exercer l'activité de fabrication de manière professionnelle. Il doit réussir un jet de compétence Artisanat : menuiserie ou d'Artisanat : forge, selon le matériau le plus présent dans l'instrument final (ex. : menuiserie pour un aulos, forge pour une trompette).
- Pour un instrument extraordinaire : le personnage doit réussir un jet de compétence d'artisanat pour chaque partie de l'instrument faite d'un matériau distinct. Ex. : pour un aulos fait de bois et de métal, un jet d'Artisanat : menuiserie et un jet d'Artisanat : forge. Pour un instrument à cordes, un jet d'Artisanat : menuiserie et éventuellement un jet dans une compétence idoine Artisanat : peau/cuir. Le personnage doit réussir un Exploit dans chaque compétence impliquée avec une difficulté de -15% voire -20%, selon la difficulté de fabrication des différentes parties, à l'appréciation de la personne qui mène le jeu.

Vous pouvez aussi décider de créer une compétence **Artisanat : lutherie** pour la fabrication d'instruments de musique, auquel cas il n'y a qu'un seul jet de compétence à faire même pour les instruments de qualité extraordinaire.

Nouveaux Exploits de musique

Ces règles enrichissent les Exploits d'art et d'artisanat présentés dans le livre de base de Kosmos.

Nouvel Exploit. Musique virtuose : l'artiste fait étalage de toute sa maestria et exploite

⁵¹ Bélis (1999), p. 96.

toutes les capacités techniques de son instrument. Les artistes qui s'affrontent lors d'un concours peuvent utiliser ce type d'Exploit pour impressionner le jury et l'auditoire. Chacun tente l'Exploit tour à tour avec un malus de son choix en essayant de réussir avec un malus plus difficile que celui de l'autre artiste.

Pour cet Exploit, la qualité de l'instrument fait une grande différence. Un instrument de qualité courante n'affecte pas le malus. Un instrument de très bonne qualité diminue la difficulté de 2 (avec *BoL*) ou 10% (avec *BaSIC*). Un instrument d'une qualité extraordinaire diminue la difficulté de 3 (*BoL*) ou 15% (*BaSIC*). Un instrument de mauvaise qualité complique la tâche à l'artiste et lui impose un malus supplémentaire de -2 (*BoL*) ou -10% (*BaSIC*). Ce type d'épreuve est donc très discriminant à l'égard des artistes les plus humbles et les moins bien équipés... mais chacun sait qu'avec du talent et l'aide des dieux, tout est possible !

L'artiste qui réussit l'Exploit le plus difficile remporte l'épreuve, mais doit faire un jet de Mesure pour ne pas tirer un orgueil excessif de sa victoire.

Exploit de musique avec une corne ou une trompette. Un personnage jouant d'un de ces instruments peut réaliser des Exploits de « musique galvanisante » avec une difficulté diminuée d'un cran par rapport au modificateur normal de l'Exploit. *BoL* : le modificateur minimal n'est pas de -1 mais de -0 (donc le personnage peut tenter l'Exploit au plus faible degré de puissance sans aucun malus à son jet) ; quand il doit être de -2, il est de -1 ; non pas -3 mais -2, etc. *BaSIC* : -5% devient -0% (pas de malus) ; -10% devient -5%, -20% devient -10%, etc.

En revanche, pour tous les autres types d'Exploit musical, la difficulté est au contraire augmentée de 1 par rapport au modificateur normal. Par exemple, si un musicien tente de réaliser un Exploit de « Musique lénifiante » au plus faible degré de puissance avec une corne ou une trompette, son malus à *BoL* n'est pas de -1 mais de -2, et, à *BaSIC*, il n'est pas de -5% mais de -10%.



Les chiens



Rosa Bonheur, *Sultan et Rosette*, 1852.

Les chiens sont, de très loin, les animaux de compagnie les plus répandus dans l'univers de Kosmos. Ce sont les seuls animaux domestiques à jouer un rôle actif et récurrent dans les mythes grecs. Chiens de garde ou chiens de chasse, chiens de bergers ou petits chiens de compagnie, les Grecs les employaient dans tous les aspects de leur vie. Ils sont appréciés par toutes les catégories sociales, des plus humbles fermiers pour garder leur maison ou leurs troupeaux, jusqu'aux souverains. Dans la ville de Mycènes, un chien qui a passé de longues années en compagnie de son maître ou de sa maîtresse peut être enterré dans la même tombe.

Les chiens domestiques du monde de Kosmos font l'objet d'élevages qui tentent de renforcer telle ou telle caractéristique ou qualité de génération en génération, mais les races de

chiens créées artificiellement ne sont ni très nombreuses, ni très distinctes⁵². En termes de jeu, les différences entre races de chiens ne sont pas énormes au point de justifier de grosses modifications dans les profils techniques. En revanche, un chien peut se distinguer nettement d'un autre par ses qualités ou ses défauts.

Noms de chiens. Pour des exemples de noms de chiens, voyez le supplément *Noms grecs antiques*.

⁵² Pour la petite histoire, l'élevage de races de chiens ne prend de proportions importantes en Grèce qu'à l'époque classique.

Emploi des chiens

Les chiens sont utilisés à plusieurs fins en Grèce⁵³.

Les **chiens de garde** sont choisis pour leur taille, leur vigueur, leur vigilance, leur courage et leur intelligence. Ils sont entraînés à reconnaître leurs maîtres et maîtresses ainsi que leurs amis et invités réguliers, afin de les accepter, et à les distinguer de tout étranger qui s'approcherait de leur demeure. Ils doivent pouvoir donner l'alarme et, si possible, mettre en fuite les intrus, ou, dans le pire des cas, s'attaquer à eux.

Les **chiens de bergers** ont des qualités proches des chiens de garde, mais un entraînement bien distinct et ils doivent être plus mobiles. En effet, ils doivent surveiller des espaces bien plus vastes, et les bergers et bergères les dressent à regrouper les bêtes. Enfin, un chien de berger doit être assez brave pour faire face à des prédateurs redoutables, en général des loups ou des brigands, mais peut-être aussi des lionnes...

Les **chiens de chasse** sont recherchés d'abord pour leur flair et leur intelligence, indispensable pour comprendre ce qui est attendu d'eux, suivre les bonnes pistes et se montrer réactifs lorsqu'il s'agit de lever la bête puis de la piéger à plusieurs. Ils doivent être plus ou moins forts et grands selon le type de gibier qu'on leur fait pister, et qui sont, par ordre de taille et de dangerosité croissante, le lièvre, le cerf et le sanglier. Voyez le chapitre « La chasse et la pêche » pour plus de détails.

Les **chiens d'agrément** sont nourris et gardés par la maisonnée pour le simple plaisir de la compagnie qu'ils offrent. Contrairement aux autres, ils n'ont ni force, ni intelligence, ni flair ou courage inhabituels ; en revanche, ce sont souvent les plus beaux ou les plus affectueux. Ils ne sont pas répandus, car seules les familles aisées peuvent se permettre de nourrir un

animal qui ne leur est d'aucune utilité immédiate. Les maîtres, quand ils terminent leur repas, en jettent quelques reliefs aux chiens. Les enfants, plus rarement les maîtres, jouent avec eux.

Principaux élevages de chiens en Grèce

Aux tout débuts de l'âge héroïque, des Grecs amateurs de chasse (on ne sait pas qui : sentez-vous libres d'inventer ça vous-mêmes) ont l'idée de croiser des chiens et des renardes. Les lignées canines qui en résultent sont appelés les **alopécides** (« descendants des renardes »). Rusés et rapides, ils font des chiens de chasse recherchés. En termes de jeu, ils ont l'avantage « Rapidité » (voyez le tableau des avantages des chiens, plus loin). On peut les trouver un peu partout, à des prix plus élevés que la moyenne.

Durant la deuxième période de l'âge héroïque, le héros Castor (fils de Zeus et de Léda, et frère de Pollux, d'Hélène et de Clytemnestre), s'intéresse beaucoup à la chasse et développe son propre élevage. Les chiens qui en résultent sont appelés les **castorides**. En termes de jeu, ils ont l'avantage « Flair hors pair ». Le seul moyen de se procurer l'un de ces chiens est de se lier d'amitié avec Castor. En effet, Castor ne les vend pas à n'importe qui : il les troque avec discernement aux héros qu'il tient en estime, et ces derniers ne les revendent pas.

Pendant la troisième période de l'âge héroïque, donc après la guerre de Troie, le héros achéen Néoptolème (aussi appelé Pyrrhos), le fils du célèbre Achille, part s'installer dans la région d'Épire, au nord-est de la Grèce, non loin du mont Olympe. Il a reçu, parmi sa part de butin, Andromaque, la femme du héros troyen Hector qu'Achille, père de Néoptolème, a tué au combat. Andromaque a été réduite en esclavage comme la plupart des Troyennes vaincues. Néoptolème et Andromaque ont ensemble un fils, Molossos. Celui-ci affronte à la guerre une peuplade d'Épire et, victorieux, en devient le chef. Cette

⁵³ Pour les chiens, j'ai consulté Xénophon, *L'Art de la chasse* et dans une moindre mesure Oppien d'Apamée, *Cynégétiques*, I.

peuplade prend son nom : les Molosses⁵⁴. Molossos et les Molosses s'intéressent à l'élevage de chiens et, au fil des années, créent un type de chien particulièrement grand, fort et féroce, qu'on appelle à leur tour... **les molosses** (cette fois sans majuscule). Les molosses sont utilisés en Épire comme chiens de bergers, et plus précisément comme chiens de protection du bétail, tâche à laquelle ils excellent. Mais on peut aussi les utiliser comme chiens de chasse pour la chasse au gros gibier (cerfs et sangliers). En termes techniques, un molosse a soit l'avantage « Crocs aigus », soit l'avantage « Robuste », selon les élevages.

Chiens notables de Grèce

Lailaps, le chien de chasse divin, est décrit dans le bestiaire de Kosmos. Pour le décrire, ce chapitre propose désormais un élément de destin : « Chasseur infailible ». Voyez plus loin « Éléments de destin des chiens ».

Argos est un chien de chasse d'Ulysse, qui l'acquiert peu avant son départ pour Troie et ne peut donc s'en servir. Argos vit à Ithaque pendant les vingt ans d'absence d'Ulysse ; il est notamment utilisé par les prétendants de Pénélope comme chien de chasse, et se fait remarquer par ses talents de pisteur, sa force et sa vitesse. Il est probable qu'il rend aussi des services à Pénélope et Télémaque. Devenu vieux, Argos est négligé. Couvert de puces et de tiques, il persiste à garder l'entrée du palais d'Ithaque. Il meurt juste après avoir reconnu Ulysse à son retour malgré son déguisement de mendiant. Argos est alors trop vieux pour avoir des capacités particulières.⁵⁵

MJ seulement ! Chiens des pays barbares

Chiens de l'Inde. On rencontre en Inde des élevages de dogues plus grands et vigoureux

encore que les molosses, et qui ont un museau écrasé. Ce sont ceux qu'on appellerait de nos jours des bouledogues. Ces chiens de l'Inde ont les mêmes qualités de chiens de chasse que les molosses, mais ont une force physique encore plus grande, qui les rend capables de s'attaquer à des taureaux, à des lions et à des tigres. On dit que, pour obtenir un de ces chiens, on opère des croisements entre des dogues vigoureux et des tigres, et qu'au bout de la troisième génération, leur progéniture devient assez docile pour être dressée en chiens de chasse.

Chiens de la Celtique centrale. On dit que les Celtes croisent des chiens de chasse avec des loups pour obtenir des dogues plus forts et plus féroces. Le principe est le même que ce qui se fait en Inde avec les tigres, à cela près que la progéniture est d'une part moins forte, d'autre part moins féroce et plus rapide à dresser (pas besoin d'attendre trois générations).

Chiens de la Celtique lointaine. Aux confins nord-ouest de l'Europe et de l'Océan, dans les terres de la Celtique les plus éloignées vers l'Hyperborée, vivent des peuples qui se peignent le corps et qui élèvent des chiens appelés *agassès*. Petits, maigres, le poil épais, la taille cambrée, l'œil terne, ils ne paient pas de mine. Mais ils ont des crocs serrés et venimeux, des griffes redoutables et un odorat extraordinaire qui en fait des pisteurs de gibier insurpassables. Il pourrait d'agir des chiens qu'on appelle maintenant les bassets, mais avec, comme vous voyez, quelques différences utiles à connaître⁵⁶ !

Venin des chiens celtiques : BoL : TOX -2. BaSIC : VIR10. Voyez le chapitre « Poisons et *pharmaka* supplémentaires » pour les règles sur les poisons pour *Barbarians of Lemuria*.



⁵⁴ Sur Néoptolème et Andromaque, voir la tragédie d'Euripide *Andromaque* (et, beaucoup plus tard, celle de Racine). Sur Molossos : Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, Épitomé, 6, 12.

⁵⁵ *Odyssée*, XVII, 290-327.

⁵⁶ Oppien d'Apamée, *Cynégétiques*, I, pour ces chiens des pays barbares. Les hypothèses, à prendre avec prudence, sur leur identification proviennent des notes de la traduction de Ballu (1787).

Avantages des chiens

Choisissez ou lancez 1d12.	<i>Barbarians of Lemuria</i>	<i>BaSIC</i>
1. Charnu	+1 aux points de vitalité de départ.	+2 aux PV de départ.
2. Crocs aigus	+1 aux dégâts qu'il inflige.	+2 aux dégâts qu'il inflige.
3. Yeux saillants	Dé de bonus pour tout jet de vigilance.	+10% aux jets de vigilance.
4. Prestance	Dé de bonus aux jets d'aura du personnage aux pieds duquel il se tient.	+10% aux jets d'APP et de POU du personnage aux pieds duquel il se tient.
5. Robuste	Dé de bonus aux jets de vigueur	+2 en FORce.
6. Brave	Ne fuit jamais au combat. De plus, son courage inspire ses congénères : sa présence annule le défaut « Sans courage » d'un autre chien de la même meute.	
7. Flair hors pair	Dé de bonus pour tout jet impliquant l'odorat (ex. suivre une piste).	+20% pour tout jet impliquant l'odorat (ex. suivre une piste).
8. Rapidité	+1 m au Déplacement (8,5 m au lieu de 7,5 m).	+1 m au Mouvement
9. Fidèle	Même séparé, enlevé ou revendu, ce chien reste fidèle à son maître ou à sa maîtresse préférée et est prêt à tout pour les retrouver et les protéger.	
10. Il ne lui manque que la parole	Cet animal comprend prodigieusement bien ce qu'on attend de lui, parfois même sans qu'on le lui dise. Une fois par scénario, ce chien peut prendre une initiative avantageuse pour son maître ou sa maîtresse.	
11. Vivacité	Dé de bonus aux jets d'agilité	+2 en DEXtérité et +10% aux jets d'Athlétisme et Cascade.
12. Divin	Ce chien a un point d'héroïsme. Le/La MJ décide de la manière dont l'animal le dépense.	Une fois par séance, le/la MJ transforme une réussite ordinaire de ce chien à un jet de dés en succès critique.

Avantages et désavantages des chiens

Les tableaux ci-contre donnent des exemples de qualités et de défauts individuels des chiens et chiennes. Ils vous permettront de nuancer les PNJ canins de vos aventures et les négociations autour de leur prix au troc.

- Un chien possédant un avantage voit son prix multiplié par 1,5.
- Un chien chez qui un désavantage est décelé voit son prix baisser de moitié.

Un PNJ souhaitant vendre un chien s'arrangera pour mettre en avant un avantage. Un vendeur peu scrupuleux dont le chien a un désavantage cherchera à le dissimuler aux acheteurs.

Les chiens font partie des rares animaux que les Grecs savent dresser. Il est donc possible, pour cet animal, de développer une compétence de dressage.

- **Pour BoL** : carrière Dresseur/Dresseuse avec l'attribut *agilité*.
- **Pour BaSIC** : compétence Dressage.

Un personnage qui possède un chiot peut vouloir le dresser dans un but précis. Pour cela, il doit choisir quel **type d'entraînement** il veut donner à son chien (chien de garde, chien de berger, chien de chasse, chien d'agrément). Il doit alors faire accumuler au chien des **points de formation** dans la formation recherchée. Il est impossible d'utiliser un point de formation acquis pour un type d'entraînement afin de faire progresser le chien dans un autre type d'entraînement (ex. un chien qui a été dressé un an pour devenir chien de berger ne peut

Désavantages des chiens

Choisissez ou lancez 1d12.	<i>Barbarians of Lemuria</i>	<i>BaSIC</i>
1. Petit	-1 aux points de vitalité de départ.	-2 aux PV de départ.
2. Renfrogné	-1 aux dégâts qu'il inflige.	-2 aux dégâts qu'il inflige.
3. Œil gris	Dé de <i>malus</i> pour tout jet de vigilance	-10% aux jets de Vigilance
4. Laideur	Dé de <i>malus</i> aux jets d' <i>aura</i> du personnage aux pieds duquel il se tient.	-10% aux jets d'APP et de POU du personnage aux pieds duquel il se tient.
5. Faiblesse	Dé de <i>malus</i> aux jets de <i>vigueur</i>	-2 en FORce
6. Sans courage	Lors d'un combat, dès que son maître ou un autre chien est blessé par un adversaire, ce chien fuit le combat.	
7. Mauvais odorat	Dé de <i>malus</i> pour tout jet impliquant l'odorat (ex. suivre une piste).	-20% pour tout jet impliquant l'odorat (ex. suivre une piste).
8. Mauvais jarrets	-1 m au Déplacement (6,5 m au lieu de 7,5 m).	-1 m au Mouvement
9. Distract	Le chien est incapable de se concentrer sur une même tâche pendant plus de cinq minutes. Cela le rend incapable de suivre une piste longtemps ou de garder efficacement un lieu ou un troupeau.	
10. Stupide	Chaque fois qu'un personnage donne un ordre au chien, le ou la MJ lance un dé sans montrer le résultat. Sur un 1, le chien n'a rien compris et obéira de travers.	
11. Panse sur pattes	Dé de <i>malus</i> pour résister à l'appât d'un aliment qui le distrairait de sa tâche en cours.	-20% aux jets d'INT pour résister à l'appât d'un aliment qui le distrairait de sa tâche en cours.
12. Esclave de ses sens	Dé de <i>malus</i> pour résister à l'attrait d'une caresse d'un humain, ou à celui d'un/une partenaire sexuelle.	-20% aux jets d'INT pour résister à l'attrait d'une caresse d'un humain, ou à celui d'un/une partenaire sexuelle.

pas utiliser son point de formation pour progresser dans un entraînement de chien de chasse).

Le personnage qui dresse le chien a droit à un jet de dressage par an. Si le jet est réussi, le chien obtient 1 point de formation. En cas de réussite exceptionnelle, le chien en obtient 2. En cas d'échec, il ne fait aucun progrès. Un échec exceptionnel lui ôte 1 point.

Un chien qui atteint 3 points de formation dans le même entraînement a terminé sa formation de base dans le type d'entraînement visé.

On ne peut pas former un même chien à deux entraînements différents, sauf s'il a une intelligence hors du commun (par exemple grâce à l'avantage « Il ne lui manque que la parole » dans le tableau des avantages des chiens). Un chien qui a le désavantage « Stupide » ne peut être dressé à rien.

Il est possible d'approfondir encore l'entraînement d'un chien en continuant à le dresser au-delà de 3 points dans le même entraînement. Un chien qui atteint 6 points de formation dans le même entraînement se voit octroyer un petit bonus pour tout jet de dés tenté relevant directement de cet entraînement.

- **Pour BoL :** dé de bonus dans les jets d'action relevant de cet entraînement.
- **Pour BaSIC :** +10% aux jets de compétences concernés.

On peut aussi **apprendre à un chien un tour spécifique**, pas trop complexe, et sous réserve de l'accord du ou de la MJ. Exemples : rapporter un objet, faire le mort, détecter une odeur (autre que celle du gibier d'un chien de chasse : par exemple un *pharmakon*, plante ou autre substance).



Pierre Paul Rubens, *Diane chasseresse et ses nymphes*, 1636-1639.

Cela fonctionne comme un dressage (ci-dessus), mais avec 1 seul point de formation à obtenir. Le ou la MJ peut décider qu'un tour particulièrement ardu peut réclamer 2 points de formation.

Exemple : *Pyrrha souhaite entraîner Harpax, l'un des chiens de chasse du palais de son père, à trouver du dictame, une plante utile pour les guérisseurs (voyez le livre de base de Kosmos). Elle doit pour cela lui faire obtenir 1 point de formation. Son groupe utilise les règles de BoL. Pyrrha n'ayant aucun point dans la carrière Dresseuse, elle se contente d'utiliser son agilité qui est de 1. La MJ décide que la difficulté du jet est normale, donc de 9. Le joueur qui joue Pyrrha lance les 2d6 et obtient 8. $8+1=9$. Pyrrha réussit tout juste ! Harpax connaît désormais ce tour. Elle pourra dorénavant l'emmener avec elle quand elle partira en quête de cette plante si utile...*

Élever des chiens

Les PJ peuvent tenter de démarrer leur propre élevage de chiens et de s'en occuper entre deux aventures. Cela réclame d'être régulièrement disponible (donc pas en voyage à l'autre bout du monde) et cela prend au moins cinq années avant de donner des résultats. Un PJ qui en a les moyens peut confier un élevage à ses serviteurs et servantes (par exemple des suivants). Un élevage

réclame au moins 5 personnes à temps plein pour se développer à un rythme convenable.

Un PJ qui souhaite lancer un élevage de chiens doit se fixer un objectif : quelle qualité veut-il développer chez ses bêtes ? Pour cela, il choisit un avantage dans le tableau des avantages des chiens.

Pour développer une nouvelle lignée de chiens, un élevage doit accumuler des **points d'élevage**. Chaque année, le ou la MJ demandera au PJ en charge de l'élevage de réussir deux jets : un jet de commerce (pour se procurer les chiens, les revendre, assurer leur nourriture, etc.) et un pour la gestion des bêtes (nourriture, soins...). Un PJ qui dirige un élevage géré par d'autres devra, en plus, réussir un jet pour la supervision des personnes en charge de l'élevage.

- **Pour BoL :** un jet d'esprit avec carrière Marchand et un jet d'agilité avec carrière Dresseur. Difficulté standard. + Un éventuel jet d'esprit avec toute carrière appropriée pour diriger des gens.
- **Pour BaSIC :** un jet d'Intendance et un jet de Dressage. + Un éventuel jet de Commander.

Si l'un des jets échoue, l'élevage ne fait aucun progrès cette année-là. Si tous les jets réussissent, l'élevage acquiert 1 point d'élevage.

Quand l'élevage atteint 5 points, le PJ dispose de 8 chiens qui possèdent l'avantage recherché (et ont donc aussi davantage de valeur au troc).

Outre les qualités supplémentaires que les PJ peuvent développer chez leurs chiens, un élevage contribuera à leur richesse et à leur réputation s'ils acceptent de troquer leurs chiens avec leurs voisins et leurs alliés.

Éléments de destin des chiens

Certains chiens peuvent avoir un élément de destin (pas plus). Les chiens que les PJ possèdent à leur création ne peuvent pas avoir d'élément de destin, car ces derniers constituent souvent de grands avantages. Ces éléments sont voués à servir pour des PNJ animaux remarquables que les PJ rencontreraient au cours d'une campagne.

Un chien ignore ses éléments de destin et serait de toute façon incapable de communiquer à leur sujet. Ce sont ses maîtres et maîtresses successifs qui peuvent s'en rendre compte. Mais il arrive qu'un animal soit entouré d'une réputation usurpée ou excessive par des vendeurs désireux d'en tirer un meilleur prix ! Le seul moyen de confirmer un élément de destin d'un animal consiste à interroger un oracle à son sujet, ou de se fier à la parole d'une divinité.

Chasseur infallible. À la chasse, ce chien rattrape *toujours* les proies qu'il poursuit. Cet élément de destin est celui de Laïlaps, le célèbre chien de chasse divin, mais il se peut que d'autres chiens aient cette capacité.

Féralité. Ce chien est issu de l'union entre une chienne et un loup. Il est donc plus grand

et plus fort que la moyenne : il possède à la fois les avantages « crocs aigus » et « robuste » (dans le tableau des avantages des chiens). En contrepartie, il n'est pas destiné à demeurer toute sa vie au service des humains. À un moment donné, à la discrétion du ou de la MJ, il ressentira l'appel de la vie sauvage et s'enfuira pour toujours dans les forêts ou les montagnes, où il terminera sa vie en compagnie des loups. Tant pis pour les PJ si cet appel retentit à un moment qui ne les arrange pas !

Prophétie. Une fois dans sa vie, cet animal sera inspiré par les dieux. Il prendra alors la parole et prédira à son maître ou à sa maîtresse un événement à venir. Le chien ne parle que pour délivrer cette prophétie. Il redevient incapable de parler aussitôt après, et ne peut pas répondre aux questions.

Vie de fidélité. Ce chien restera fidèle à son maître ou à sa maîtresse jusqu'à la mort. Il vivra aussi longtemps que l'humain en question. Et il arrivera *toujours* à retrouver et reconnaître son maître ou sa maîtresse, même vingt ans après, même à l'autre bout du monde ou dans les tréfonds des Enfers, même si l'humain en question a perdu sa forme humaine à l'issue d'une métamorphose. À la mort de l'humain auquel il est lié, le chien se couche sur sa tombe ou près de l'emplacement de sa mort et se laisse mourir de chagrin. Argos, le vieux chien d'Ulysse (voyez plus haut), possède cet élément.



Les autres animaux de compagnie



Adolf Lins, *La Troupe d'oies* (*Die Gänseliesel*), 1905.

Les animaux de compagnie des mythes grecs paraissent à première vue peu variés : globalement, les Grecs de Kosmos adorent les chiens. Cela explique qu'ils aient droit à leur propre chapitre, juste avant celui-ci. Mais vos personnages peuvent aussi rencontrer, et donc acquérir (voire élever), d'autres animaux⁵⁷. Certains semblent évidents, mais d'autres pourront vous sembler inattendus.

En termes de règles. Les animaux cités dont vous ne voyez pas le profil ici sont déjà décrits dans le bestiaire du livre de base de Kosmos. Des ajustements vous sont parfois proposés.

⁵⁷ Pour ce chapitre, je me fonde, outre les textes antiques comme les épopées homériques, sur Leclant (dir., 2005) et sur l'article de Kitchell (2011).

Animaux de compagnie non canins communs en Grèce

Certains animaux de basse-cour montrent assez d'intelligence et d'affection pour être utilisés par les humains comme de véritables animaux de compagnie. Ainsi il est assez courant de voir des Grecs se prendre d'affection pour des oies et les élever en dehors d'une pure préoccupation d'avoir des œufs ou de la volaille à table (bien que ce ne soit pas incompatible en cas de famine). Au temps de la guerre de Troie, Pénélope se console de ses craintes sur le sort d'Ulysse et des balourdises des prétendants en s'occupant d'une vingtaine d'oies⁵⁸. Dans une certaine mesure, les oies peuvent également servir

⁵⁸ *Odyssée*, XIX, 535-537.

d'animaux de garde. Certes – et bien qu'il ne faille pas sous-estimer la douleur causée par le bec d'une oie qui vous pince ! –, elles ne sont pas de taille à résister à un agresseur sérieux, mais elles montrent assez de vigilance et, quand elles sont alarmées par une présence inconnue, cacardent de manière bien assez sonore pour donner l'éveil à toute une maisonnée en pleine nuit !

Les **oiseaux d'agrément** tels que les **pigeons**, **colombes** et **tourterelles** font des présents recherchés, notamment pour les enfants. De petits oiseaux tels que les **moineaux**, les **étourneaux** ou les **éperviers** sont gardés et appréciés pour leur chant. Il arrive, plus rarement, qu'on se prenne d'affection pour une **caille**, oiseau en général plus apprécié en Égypte.

Les jeunes gens, en particulier les jeunes hommes, apprivoisent parfois des **coqs** ou même, avec de l'habileté, des **lièvres**. Dans les codes de séduction entre hommes, offrir cet animal à quelqu'un est un signe d'intérêt sexuel et/ou amoureux. La pratique du combat de coqs n'est pas connue en Grèce, mais des voyageurs grecs pourront en entendre parler en Asie, dans la lointaine Inde⁵⁹.

Animaux de compagnie rares ou exotiques

Si vous souhaitez introduire un peu plus de variété dans les animaux de compagnie, c'est possible. On sait qu'en Grèce, on apprivoisait parfois de petits mustélidés comme les **fouines** ou les **belettes** afin de chasser les animaux nuisibles (tâche assurée plus tard par les chats). Il arrive aussi que des fermiers apprivoisent des **hérissons** pour se débarrasser des limaces et des escargots. Apprivoiser un **corbeau** ou un oiseau apparenté est plus inhabituel, mais n'a rien d'improbable. Moins actifs et moins transportables, les **poissons d'agrément** sont assez courants.

La **fauconnerie** ne semble pas avoir été pratiquée en Grèce aux époques dont s'inspire Kosmos. Elle était plus en vogue chez certains

⁵⁹ *Encyclopædia Britannica* 2008, article « Cockfighting » cité par Wikipédia en anglais, article « Cockfight », état du 23 avril 2023 à 18h15.

peuples barbares ou semi-barbares, les plus connus étant les Scythes ; en extrapolant un peu, on peut imaginer la trouver chez les Thraces. Il suffirait à un PJ ou à un PNJ voyageur de ramener avec lui ce savoir-faire pour le diffuser avec un peu d'avance dans l'univers de Kosmos.

Tout autre animal apprivoisé devra être encadré par une solide justification liée à l'histoire du personnage. Le mythe de Cyparissos montre une amitié entre un jeune homme et un **cerf**. On peut imaginer d'apprivoiser cerfs, biches, faons ou daims, mais moins facilement un sanglier. La frontière entre chien et loup étant ambiguë aux yeux des Grecs, un **loup** apprivoisé sera vu comme sulfureux mais pas impossible. Apprivoiser un **lion** n'est pas entièrement impossible non plus dans l'état d'esprit de la Grèce antique, comme en témoigne l'histoire d'Androclès, épargné par un lion qu'il avait soulagé d'une épine plantée dans sa patte. On peut à la rigueur imaginer un personnage grec qui serait flanqué d'un lion, comme le chevalier Yvain dans le mythe arthurien... mais un tel animal ne manquera pas de susciter la surprise, la peur et l'hostilité à chacune de ses apparitions.

Du côté de la mer, les **dauphins** passaient déjà pour très intelligents aux yeux des Grecs et de nombreuses histoires les montrent venant au secours des humains. La plus connue est le mythe du poète Arion, sauvé de la noyade par des dauphins après avoir été jeté à la mer par des pirates ; mais on croise aussi des histoires d'enfants devenus amis avec des dauphins.

Chats. Rappelons qu'aux époques dont Kosmos s'inspire, les chats sont presque inconnus en Grèce : ce sont des animaux rares et exotiques qu'on peut apercevoir si l'on fréquente les marchands venus d'Égypte (voyez le supplément *La Libye*) ou de Chypre.

Noms d'animaux

Les animaux sont souvent nommés à partir d'une caractéristique physique ou d'un trait de caractère ou de comportement marquant, par exemple « Roux », « Brun », « Pelé », « Rapide », « Féroce », « Fidèle », etc.

Quelques exemples de noms de chats : Isidoros (« cadeau d'Isis »), Hector, Cléo (« Gloire »), Daphné (« Laurier »), Cronos⁶⁰.

Profils pour *Barbarians of Lemuria*

Belette, fouine

Taille : petite

Ordre de réaction : coriace

Environnement naturel : champs et forêts

Attributs	Attributs de combat
Vigueur -1	Attaque +2
Agilité 2	Dégâts d6M
Esprit -1	Défense 2
Vitalité 3	Protection 0

Coq

Taille : petite

Ordre de réaction : coriace

Attributs	Attributs de combat
Vigueur 1	Attaque 0
Agilité 2	Dégâts d6M
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 4	Protection 0
Capacité spéciale	
Attaque timide	

Corbeau

Taille : petite

Ordre de réaction : coriace

Attributs	Attributs de combat
Vigueur 1	Attaque 0
Agilité 2	Dégâts d6M
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 4	Protection 0

⁶⁰ Cette liste de noms de chats n'est pas à prendre au sérieux : sa seule source est la série animée *Les Entrechats* de Jean Chalopin et Bruno Bianchi, d'après Georges Gately (FR3, 1985). Désolé. Pour des noms venant réellement de l'Antiquité, voyez le supplément *Noms grecs antiques*.

Épervier ou Faucon

Taille : petite

Ordre de réaction : coriace

Attributs	Attributs de combat
Vigueur 1	Attaque +1
Agilité 2	Dégâts d6
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 5	Protection 0

Hérisson

Taille : minuscule

Ordre de réaction : piétaille

Environnement naturel : plaines, collines, champs, forêts

Attributs	Attributs de combat
Vigueur -3	Attaque +1
Agilité 2	Dégâts 1
Esprit -3	Défense 0
Vitalité 2	Protection 0
Les piquants infligent 1d3 points de dégâts.	

Oie

Taille : petite

Ordre de réaction : coriace

Environnement naturel : fermes.

Attributs	Attributs de combat
Vigueur -1	Attaque 1
Agilité 2	Dégâts d6M
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 4	Protection 0
Capacité spéciale : Attaque timide	

Et les oies sauvages ? Les oies sauvages se rencontrent dans les campagnes, mais peuvent traverser d'autres types de paysages en cours de leurs migrations (forêts, lacs...). Plus résistantes, elles ont une vitalité de 5.

Oiseaux d'agrément

Taille : très petite

Ordre de réaction : piétaille

Attributs : -1

Attributs de combat : Attaque -1, Dégâts 1, Défense -1, Protection 0

Capacités spéciales : Attaque timide

Profils pour *BASK*

Belette, fouine

FOR 1d6+3 (6) Mouvement : 10
CON 2d6+2 (9) Points de vie moyens : 7
TAI 1d3+2 (5) Armure naturelle : -
INT 1d3+3 (5)
DEX 2d6+7 (14)
Compétences : Athlétisme 75%, Cascade 60%,
Chasse 70%, Discrétion 70%, Vigilance 65%
Combat : Morsure 35% (1d3)

Coq

FOR 1d6+3 (6) Mouvement : 4 (au sol) / 6
CON 2d6+3 (10) (en vol)
TAI 1d3+3 (5) Points de vie moyens : 7
INT 1d3+3 (5) Armure naturelle : -
DEX 1d6+4 (7)
Compétences : Discrétion 50%, Vigilance 55%
Combat : Bec 50% (1d3+1)

Corbeau

FOR 1d6+3 (6) Mouvement : 5 (au sol) /
CON 2d6+3 (10) 10 (en vol)
TAI 1d3+3 (5) Points de vie moyens : 7
INT 2d6+3 (10) Armure naturelle : -
DEX 2d6+2 (9)
Compétences : Discrétion 55%, Survie : forêt
60%, Vigilance 65%
Combat : Bec 50% (1d3+2), Serres 35% (1d3)

Épervier ou Faucon

FOR 1d6+4 (7) Mouvement : 5 (au sol) /
CON 2d6+4 (11) 10 (en vol)
TAI 1d6+2 (5) Points de vie moyens : 8
INT 2d6+2 (9) Armure naturelle : -
DEX 2d6+2 (9)
Compétences : Chasse 65%, Discrétion 55%,
Survie : forêt 70%, Vigilance 65%
Combat : Bec 65% (1d3+3), Serres 55% (1d3+2)

Hérisson

FOR 1d6+2 (5) Mouvement : 4
CON 1d6+3 (6) Points de vie moyens : 5
TAI 1d3+2 (5) Armure naturelle : 2
INT 1d3+3 (5) Les piquants infligent 1d3
DEX 1d6+3 (6) points de dégâts.
Compétences : Chasse 55%, Discrétion 80%,
Vigilance 60%

Oie

FOR 1d6+4 (7) Mouvement : 5 (au sol) /
CON 2d6+3 (10) 10 (en vol)
TAI 1d3+3 (5) Points de vie moyens : 7
INT 1d6+3 (6) Armure naturelle : -
DEX 1d6+4 (7)
Compétences : Discrétion 45%, Vigilance 60%
Combat : Bec 50% (1d3+2)

Et les oies sauvages ?

CON 2d6+5 (13)
Points de vie moyens : 10
Orientation 70%
Vigilance 70%

Oiseaux d'agrément

Caractéristiques physiques : 1d3+2 (4)
INT 2d6+1 (7)
Combat : Bec 30% (1d3)



Le bétail



Giovanni Fattori, *Deux bœufs parmi les oliviers*, 1882-1887.

Le bétail est la forme de richesse la plus répandue qu'on trouve en Grèce, et dans tout le reste du monde antique. Pour déterminer le niveau de richesse d'une personne, il suffit de compter combien de têtes de bétail de telle ou telle sorte cette personne possède. Les Grecs de l'âge héroïque utilisent même la valeur d'un bœuf comme étalon de leur système de troc.

Mais le bétail, ce sont aussi des personnages non joueurs à part entière ! En tant que richesse vivante, ils doivent être protégés, escortés dans leur déplacement, soignés. Ils représentent des outils de travail importants, ainsi, bien sûr, que des offrandes de choix pour les divinités. Dans tous ces usages possibles, il devient intéressant de caractériser les animaux

de manière plus variée. Les tables aléatoires qui suivent sont là pour vous y aider.

Un PJ veut-il acheter un ou plusieurs animaux, en a-t-il gagné un lors d'une épreuve sportive, ou s'en est-il fait offrir par un hôte ou un allié ? En fonction du succès de son jet, il peut tomber plus ou moins bien et se retrouver avec un bœuf *poltron* ou une chèvre *rétive*, ou au contraire devenir l'heureux propriétaire d'un mouton à *la belle laine*, d'un cochon *gras* ou d'un taureau *bon reproducteur* qui l'aidera à agrandir son troupeau. Ces tables peuvent aussi servir à caractériser un troupeau entier : un troupeau de vaches *fidèles* sera facile à garder même en cas d'attaque de brigands, tandis qu'avec une harde de chèvres *agitées* ou *curieuses*, ce sera une autre affaire...

Qualités du bétail

Choisissez ou lancez 1d20.

1. aux belles cornes
2. aux flancs luisants / à la belle laine
3. gras
4. à la queue touffue
5. à l'œil vif
6. aux belles dents
7. fidèle
8. docile, discipliné
9. vigoureux
10. aux beaux sabots
11. au cri sonore
12. excellent reproducteur / porte de beaux petits
13. expérimenté, sait ce qu'on attend de lui
14. endurant, jamais malade
15. à la forte carrure
16. au cuir solide
17. frugal, peu gourmand
18. courageux
19. habile
20. à la viande savoureuse

Défauts du bétail

Choisissez ou lancez 1d20.

1. à la corne brisée
2. boiteux
3. hâve, maigre
4. irascible
5. rétif, désobéissant
6. glouton
7. au poil terne
8. à l'œil éteint, aveugle
9. débile, faible
10. aux sabots abîmés
11. poltron
12. au cuir usé
13. sourd
14. rejeté par le troupeau
15. fourbe, sournois
16. à l'odeur forte
17. agité, ne tient pas en place
18. curieux
19. bavocheux, écumant
20. lent

Signes particuliers d'un animal

1. aux cornes asymétriques
2. tacheté de grandes taches
3. pommelé
4. a une tache sur le front
5. au poil roux ou jaune
6. aux yeux pers
7. au long poil
8. au museau allongé
9. aux jambes torses
10. au poil ras

Guerre et bétail

La différence entre les terres et le bétail est qu'on ne peut pas dérober des terres, mais qu'on peut tout à fait prendre du bétail par la force.

Il arrive donc régulièrement qu'une attaque contre une région voisine ou un domaine voisin ait pour enjeu de s'emparer d'un troupeau de bœufs, de quelques taureaux reproducteurs, d'une belle harde de chèvres, ou, encore mieux, d'une bande de chevaux (voyez le chapitre « Les chevaux », plus loin). On rassemble des cavaliers et au besoin quelques chars, on attaque à l'improviste, on fait main basse sur les bêtes et on s'enfuit le plus vite possible en les emmenant. Les attaquants les plus culottés peuvent attaquer à pied et fuir sur le dos des bêtes en question (à condition d'arriver à les tenir calmes). Une telle attaque est ce que nous appellerions une **razzia**.

Dans *l'Illiade*, le vieux guerrier Nestor, roi de Pylos, raconte à Patrocle ses souvenirs d'un raid réussi contre les Éléens : ayant eu à souffrir d'un vol de bœufs, Nestor monte une expédition punitive et repart en emmenant lui-même une multitude de bêtes, bœufs, moutons, porcs, chèvres, juments et poulains⁶¹.

Si ce type de scène vous rappelle les westerns, vous avez raison. Remplacez les cow-boys par des guerriers grecs antiques et

⁶¹ *Illiade*, XI, 670-695. Les Éléens sont les habitants de l'Élide, au nord-ouest du Péloponnèse, dans les environs du sanctuaire d'Olympie.

les pistolets par des lances, des épées et des arcs, et c'est parti !

Voyez les chapitres « Les marques des éleveurs » sur le marquage utilisé pour reconnaître les propriétaires des bêtes (le principe est le même pour le bétail que pour les chevaux ou les ânes). Le ou la MJ consultera utilement le chapitre « Verrous et voleurs » au sujet du vol de bétail.

Les grands élevages de bovins

La Grèce du Nord était la région la plus spécialisée dans l'élevage des bœufs. Les **vaches rouges d'Épire** sont considérées comme les meilleures⁶².

Les **taureaux de Béotie**, dits « **solipèdes** », se distinguent par leur pelage tacheté et (surtout) par leur corne unique, située sur le front et très dangereuse quand ils chargent⁶³.

Les **taureaux de Phrygie**, non loin de Troie, se reconnaissent à leur pelage d'un blond flamboyant, à leur cou charnu et à leurs cornes, qui ont une capacité curieuse : ils peuvent les incliner à loisir vers l'avant ou l'arrière⁶⁴.

Voici quelques informations ou rumeurs que les Grecs ont pu entendre sur le bétail hors de Grèce :

Les **taureaux de Thrace**, ou **bisons** (qu'on trouve dans la région qui prend le nom de Péonie après la guerre de Troie), sont différents des autres : très gros, couverts d'un poil volumineux au niveau de la tête et du garrot, ils portent des cornes pointues et acérées qui s'incurvent l'une vers l'autre. Ils sont capables de charger une bête ou un humain et de le projeter en l'air. Leur langue, étroite et horriblement râpeuse, meurtrit la peau jusqu'au sang, qu'ils lèchent ensuite⁶⁵.

⁶² Aristote, *Histoire des animaux*, cité par Lewis et Llewellyn-Jones (2018), p. 33. Les petits malins me diront qu'Aristote dit ça au IV^e siècle avant J.-C., et que je ne sais pas si ce type de vache remontait vraiment aux époques dont s'inspire Kosmos, mais on va dire que oui.

⁶³ Oppien d'Apamée, *Cynégétiques*, II, 90-100.

⁶⁴ Oppien d'Apamée, *Cynégétiques*, II, 90-100.

⁶⁵ Oppien d'Apamée, *Cynégétiques*, II, 155-175. Il s'agit des bisons d'Europe (espèce *Bos bonasus*), décrits par plusieurs auteurs grecs, et qui ont

Les humains de la région se contentent de les chasser pour leur viande et leur fourrure. On dit que des centaures remontés de Thessalie jusqu'en Thrace auraient réussi à domestiquer une harde de bisons...

Les **taureaux d'Égypte** passent, selon les rares voyageurs qui en parlent, pour les plus grands de tous. En dépit de leur taille impressionnante, leur caractère est doux et docile⁶⁶. Leur grande taille fait qu'ils sont forts et produisent bien plus de viande. Cela rendrait très avantageux d'en acclimater en Grèce.

Les **taureaux de Phénicie** ont un poil fauve et une sorte de barbe épaisse, et sont d'un tempérament farouche. Mais ils se distinguent par leur puissance au travail et au combat et leur rapidité⁶⁷.



presque complètement disparu au XX^e siècle. Oppien exagère certains détails.

⁶⁶ Oppien d'Apamée, *Cynégétiques*, II, 80-90.

⁶⁷ Oppien d'Apamée, *Cynégétiques*, II, 99-115.

Les chevaux



Klavdiya Mikhaylova, *Vent (chevaux près d'une rivière)*, années 1910.

Un animal de luxe

En Grèce antique, posséder un cheval et avoir les moyens de l'entretenir est un signe de luxe⁶⁸. C'est que, comparés à d'autres animaux domestiques, les chevaux sont gourmands en ressources : il leur faut beaucoup de place pour paître (il y a peu d'espaces appropriés à cela dans cette région montagneuse qu'est la Grèce), beaucoup d'eau et beaucoup de fourrage. Ils font de moins bonnes bêtes de somme que les bœufs ou les ânes et sont, en montagne, moins agiles et moins endurants, mais ils les concurrencent pour la nourriture. Ils ne produisent rien ou pas grand-chose (les Grecs n'ayant que peu de

goût pour la viande de cheval et le lait de jument). Autant dire que le paysan moyen a dû se demander souvent à quoi des animaux pareils pouvaient bien lui servir ! Seulement, les chevaux sont beaux, et la difficulté à les élever fait leur rareté, donc leur valeur. Il n'en fallait pas plus pour qu'ils deviennent un signe de distinction sociale pour l'aristocratie.

Les usages principaux des chevaux en Grèce coïncident de ce fait avec des activités aristocratiques : la guerre (guerroyer à cheval est un signe de richesse, mais aussi un moyen de mieux se protéger dans la mêlée), la chasse, la course montée ou la course de chars, et enfin les cortèges où les chevaux se distinguent par leur élégance. Ils sont plus rarement utilisés comme animaux de trait.

⁶⁸ Blaineau (2015), préface de P. Brûlé, p.13 et, pour les usages du cheval, p.36 n.44. Je rappelle une fois de plus que l'âge héroïque que relatent les mythes n'a jamais existé ; j'utilise des données historiques puisées dans les époques dont s'inspirent les épopées grecques, afin d'étoffer l'univers. Je me fonde sur ce que la recherche a pu apprendre sur les chevaux en Grèce entre la fin de l'âge du Bronze et l'époque classique. Voyez dans la bibliographie à la fin de ce supplément l'ouvrage de Blaineau (2015) et les œuvres antiques de Xénophon.

Caractéristiques physiques

Les chevaux présents en Grèce durant l'âge héroïque sont plus petits que la moyenne des chevaux actuels. Ils mesurent entre 120 et 160 cm, avec une moyenne située entre 130 et 140 cm (les ânes mesurant quant à eux entre 1 m et 1,1 m et les hybrides – par exemple les mulets – entre 1,1 et 1,2 m).

Couleur de la robe d'un cheval

Choisissez ou lancez 1d20.

- 1., 2. ou 3. roux (*pyrrhos*, « couleur de flamme »). C'est la robe la plus répandue.
4. à taches blanches (*phalios*).
5. jaune-brun, auburn (*xanthos*).
6. noir (*melas*).
7. bigarré (robe composée) (*poïkilos*)
8. entre cendré et roux (robe composée) (*parôias*)
9. bai ou alezan cuivré (robe composée) (*phoïnix*)
10. alezan brûlé (*aïthôn*)
11. alezan pie (*pyrrhos phalios*)
12. aubère = mélange de blanc et d'alezan (*maloparrhôiias*)
13. blanc et roux (*knakos*)
14. gris (*leukopsaros*)
15. bleu-noir (*kyaneos*)
16. taupe (*spalax*)
17. jaune pâle, presque verdâtre (*khlôros*)
18. alezan aux hanches tachetées (*pyrrhos psakadiskhion*)
19. alezan pie tacheté (*pyrrhos phalios psakados*)
20. blanc luisant (*leukos*). Robe rare ; les chevaux blancs sont souvent utilisés pour des usages religieux (processions, sacrifices).

Particularités du cheval

Choisissez ou lancez 1d10.

1. tacheté (*poïkilos*)
2. moucheté (*psaros*)
3. tacheté de blanc (*leukostiktos*)
4. pommelé (*balios*)
5. tache claire sur le front dont la forme rappelle une tête de bœuf (*boukephalos*)
6. aux pieds blancs (*leukopous*)
7. aux pieds couleur d'argent (*podargos*)
8. aux crins gris ardoisés (*kyanokaitès*)
9. à la crinière rousse (*pyrrhokomès*)
10. marque dont la forme évoque un aigle (*aétogénès*)

Les types de chevaux en Grèce

La Grèce se divise globalement en deux types de paysages : les contrées montagneuses, où l'on élève le plus souvent des chèvres, et les plaines basses et bien arrosées par les pluies, qui se prêtent à l'élevage du gros bétail et des chevaux⁶⁹. Il existe des exceptions, c'est-à-dire des chevaux de montagne, mais ces derniers, malgré de réelles qualités, sont moins

recherchés et ont moins de valeur en termes de troc⁷⁰.

Les régions qui ne disposent d'aucun territoire propice à l'élevage des chevaux doivent acheter leurs chevaux ailleurs. Par exemple, les habitants de l'Attique, la région d'Athènes, ne peuvent pas élever leurs chevaux eux-mêmes et doivent donc les importer (par exemple depuis la Thessalie ou la Béotie).

⁶⁹ *Odyssée*, IV, 601-608.

⁷⁰ Théomnestos, *Corpus hippiatricorum Graecorum*, II, 232, 14, cité par Blaneau (2015), p.68.

Voici une présentation des principales régions d'élevage, des plus réputées aux moins réputées, avec la description des chevaux qui les caractérisent quand elles produisent leur propre type de chevaux.

La Thessalie est la plus fameuse région de Grèce centrale propice à l'élevage des chevaux. Il faut dire que, selon un mythe local, Poséidon aurait créé ici le tout premier cheval, Skyphios, en frappant une pierre pour l'en faire surgir, ou bien en éjaculant sur la terre⁷¹. Les grandes plaines de Thessalie ont peu d'équivalents ailleurs en Grèce et sont bien irriguées par les lacs, fleuves et rivières. La Thessalie englobe, au sud, la Phthie (royaume natal d'Achille) et, au nord, la Piérie (près des contreforts du mont Olympe). Les villes et royaumes de Thessalie sont ceux qui peuvent aligner le plus grand nombre de cavaliers en Grèce : facilement plusieurs centaines, voire plusieurs milliers pour les rassemblements exceptionnels. On dit que les centaures, ce peuple d'hommes-chevaux qui vivent principalement en Thessalie, savent communiquer avec les chevaux et juments sauvages. Certains affirment que les centaures les utilisent pour leur lait et même pour se reproduire, mais nul ne sait si c'est vrai, car les centaures ne parlent jamais de cela aux humains.

Les chevaux de Thessalie sont les plus réputés de toute la Grèce... et les plus chers. Ils sont faciles à reconnaître. De grande taille, bien proportionnés, ils ont des flancs minces, le creux des flancs court, l'encolure arrondie, le dos tranchant mais égal, et de longues jambes. Leur robe peut revêtir des couleurs variées, par exemple alezan. Ils sont d'un caractère fier et indépendant, plein d'énergie, tendant parfois à l'impétuosité⁷². Leurs points forts sont la rapidité, la puissance, le confort qu'ils procurent au cavalier, leur élégance et leur caractère. Habités à galoper en terrain assez

⁷¹ Scholies à Pindare, *Pythiques*, IV, 246 ; Philostrate, *La Galerie de tableaux*, II, 14. « La Thessalie » ; Virgile, *Géorgiques*, I, 12-14.

⁷² Bucéphale, le fameux cheval qui décourageait tous ses dresseurs jusqu'à être amadoué par Alexandre le Grand dans un épisode semi-légitimaire, semble être provenu de Thessalie.

plat, ils n'ont pas leur pareil à la course. En revanche, ils sont moins à l'aise pour la chasse et les voyages en terrain escarpé.

La Thrace, au nord de la Grèce, est elle aussi fameuse pour la qualité de ses chevaux et de ses cavaliers, quoique un peu moins que la Thessalie. La région possède de nombreuses plaines et lacs proches de la mer, bien irriguées (principalement par les fleuves Axios et Hébrois), qui se prêtent idéalement à ce type d'élevage.

Les chevaux thraces sont, eux aussi, de grande taille. Ils sont réputés pour leur robe blanche, si rare ailleurs et très recherchée. Autre trait spécial : ils ont besoin de manger régulièrement de la viande ou du poisson ! Ils sont utilisés aussi bien pour les activités pacifiques que pour la guerre. Les cavaliers thraces savent parfaitement se battre à cheval, grâce à leurs contacts avec les Scythes et les Odryses, deux peuples barbares passés maîtres dans ce domaine.

En Asie Mineure, les plaines du littoral, près de l'embouchure des fleuves, fournissent des terres fertiles et au faible relief, idéales pour élever des chevaux. La **Troade**, la région de Troie, est très réputée pour la qualité de ses chevaux, mais ne semble pas avoir développé un type de cheval en particulier. Un cas particulier est celui de l'élevage personnel des rois de Troie. En effet, l'un des rois de la ville, Érichtonios fils de Dardanos, fait saillir ses juments par le Vent Borée en personne. Il en naît douze poulains extraordinaires, des chevaux capables de courir à une vitesse surnaturelle et de galoper sur la pointe des épis de blés ou même sur la crête des vagues (voyez le bestiaire du livre de base, à « Chevaux », pour les caractéristiques des Chevaux nés d'un des Vents).

La Béotie forme une vaste plaine irriguée par le Céphise, qui y rejoint son embouchure près de Larymna. C'est un excellent endroit pour élever des chevaux. Les abords du lac Copais fournissent de l'eau en abondance et des zones bien arrosées où poussent des herbes grasses dont les chevaux sont friands. Orchomène et Thèbes, les deux plus puissantes villes de la région, disposent ainsi

d'élevages et d'une cavalerie. La ville de Thèbes est immédiatement entourée d'une plaine également propice à l'élevage et entourée par plusieurs petites montagnes suffisantes pour l'aider à se défendre : l'Hypatos au nord, le Phikios à l'ouest et le Teumesse au sud. Les Thébains sont réputés pour leurs talents de cavaliers, mais aussi de dresseurs.

Les chevaux béotiens ont pour points forts leur docilité (due au talent des dresseurs locaux), leur sang-froid (ils peuvent tirer un char brinquebalant sans s'affoler) et, dans une moindre mesure, leur rapidité.

La Phocide et la Locride possèdent, en dehors des montagnes, des plaines bien irriguées par les fleuves, où l'on élève des chevaux. **En Phocide**, ce sont les vallées du Pinde et du Céphise qui offrent les territoires les plus spacieux. **En Locride**, ce sont les plaines côtières. Bien que moins réputés et moins nombreux que ceux de Thessalie ou de Thrace, les chevaux de ces régions restent des biens assez précieux pour faire l'objet de convoitises et de razzias entre les Phocidiens et les Locriens ! Pour la description de ces régions, voyez le supplément *Delphes, le mont Parnasse et la Phocide*.

Dans **le Péloponnèse**, la situation diffère fortement selon les régions :

L'Argolide, au nord-est, est la région la mieux réputée pour ses chevaux.

Les chevaux argiens sont grands et élégants, avec de longues jambes. Ils sont bien adaptés à la course et à la guerre. Mais les villes de la région n'ont pas (encore ?) tiré parti de cet avantage naturel pour former des cavaleries puissantes.

L'Élide, au nord-ouest, possède une tradition d'élevage de juments rapides. Pendant son règne, Oïномаos, le farouche roi de Pisa, fait

interdire tout croisement entre des juments et des ânes dans la région afin de limiter les hybrides et constituer un type de chevaux stable (pour faire de tels croisements, et donc pour produire des mulets, les éleveurs éléens doivent emmener les juments hors de la région, en général en Arcadie).



Détail du cheval d'un quadriges, statuette de bronze, vers 470 av. J.-C. Musée archéologique d'Olympie.

Les chevaux d'Élide sont donc parmi les plus rapides de Grèce avec les chevaux thessaliens, qu'ils sont les seuls à pouvoir concurrencer sur ce terrain.

L'Arcadie, au cœur du Péloponnèse, possède des chevaux de montagne de petite taille ; certains sont sauvages, d'autres domestiques.

Les chevaux arcadiens sont utiles pour se déplacer en terrain accidenté ou montagneux, ou encore en forêt ; mais ils ne sont pas bons pour la course. On ne peut élever de chevaux de grande taille en Arcadie que dans l'est de cette région, où se trouve une petite plaine arrosée par des rivières. Dans l'ensemble, la région est davantage connue pour ses ânes et ses mulets, ainsi, bien sûr, que pour son bétail montagnard constitué de chèvres et de moutons.

La Crète, malgré ses terres très montagneuses, possède quelques plaines, du côté de Kydonia au nord-ouest et de Phaïstos au sud, et abrite ainsi des chevaux, dont des

Table des types de chevaux grecs				
Type (choisissez ou lancez 1d8)	Taille	Avantages	Désavantages	Prix
1. Thessalien	moyenne ou grande	Élégance Fierté Monture confortable Puissance Rapidité x2	Inadapté en montagne. Inadapté en forêt.	10 bœufs ou plus
2. Thrace	grande	Élégance Monture confortable Monture de guerre	Inadapté en montagne. Carnassier.	8 bœufs
3. Béotien	moyenne	Docilité Rapidité Sang-froid	Inadapté en montagne. Inadapté en forêt.	6 bœufs
4. Argien	grande	Élégance Monture de guerre Rapidité	Inadapté en montagne. Inadapté en forêt.	6 bœufs
5. Éléen	moyenne	Rapidité x2	Inadapté en montagne. Inadapté en forêt.	7 bœufs
6. Arcadien	petite	Adapté à la montagne Adapté à la forêt	Lenteur.	4 bœufs
7. Crétois	moyenne	Endurance Puissance Rapidité	Inadapté en forêt.	5 bœufs
8. Skyrien	petite	Endurance Frugalité Adapté à la montagne.	Lenteur.	4 bœufs

juments plus ou moins sauvages. Des rumeurs locales affirment que certaines de ces juments seraient parfois fécondées par les Vents, donnant naissance à des chevaux divins sauvages⁷³.

Les chevaux de Crète sont de taille moyenne et dotés d'un dos long. Leurs points forts sont leur puissance, leur endurance (notamment quand ils sont utilisés comme montures) et leur rapidité.

L'île de Skyros, à quelque distance au nord-est de l'Eubée, est l'une des rares îles grecques à posséder des élevages de chevaux. Mieux : elle est le berceau d'une espèce de cheval endémique à l'île. Les chevaux de Skyros sont plus petits et plus endurants que la moyenne, et ils se contentent d'une quantité de fourrage bien moindre. Chose rare, ils sont habitués à

vivre dans les montagnes. Les paysans les laissent en liberté dans les montagnes du sud de l'île pendant l'hiver. L'été, les bêtes migrent vers le nord plus plat pour paître. Là, les paysans les capturent et les attellent, le temps de les utiliser afin de battre les céréales et les pois chiches, par grands attelages en lignes de cinq à dix chevaux qui piétinent des aires argileuses préparées à cet effet. Les paysans relâchent les chevaux vers la fin de l'été.

L'Eubée possède des territoires propices à l'élevage des chevaux dans sa partie sud, la plus plate et la mieux arrosée par les pluies. Quelques aristocrates de l'Attique, souvent des notables athéniens, s'y intéressent et y acquièrent des terrains pour élever des chevaux, Athènes elle-même possédant très peu d'endroits adaptés. Mais cet élevage se contente pour le moment de brasser des animaux venus de Thessalie, et il est encore

⁷³ Ce détail s'inspire d'Aristote, *Histoire des animaux*, 572a, 14, cité par Blainey (2015), p. 105.

Types de chevaux des pays barbares (quelques exemples)				
Asie et Libye	grande	Élégance Endurance Puissance Rapidité x2	Inadapté à servir de monture (sauf chevaux numides) Inadapté en montagne Inadapté en forêt	10 bœufs
Hénète (Tyrrhénie et Celtique)	moyenne	Docilité Élégance Rapidité	Inadapté en montagne Inadapté en forêt	7 bœufs
Pays du Nord (chez les Sigynnes et au-delà de l'Istros/Danube)	petite	Puissance Rapidité	Inadapté à servir de monture	?
Scythe	petite	Endurance Monture de guerre Sang-froid	Inadapté en montagne Inadapté en forêt	8 bœufs

loin de rivaliser avec ceux des grandes régions équestres de Grèce.

Les types de chevaux des contrées barbares

Les Grecs ne connaissent les types de chevaux des régions barbares que par quelques contacts occasionnels avec d'autres peuples, ou par des bêtes apportées par des marchands. La plus grande partie leur reste à découvrir au cours de voyages déconcertants. Les indications ci-dessous ne sont donc ni exhaustives, ni certaines. Le meneur ou la meneuse du jeu ne doit pas hésiter à décrire des animaux étranges et à renforcer leur aspect merveilleux à mesure que les personnages s'éloignent de la Grèce.

En Asie et en Libye. En Égypte et jusque dans la région de Carthage, on trouve de nombreux élevages de chevaux de taille un peu plus grande qu'en Grèce. Ces chevaux libyens proviennent eux-mêmes de l'Asie (le Proche-Orient ancien, notamment la Mésopotamie) et

ne présentent donc pas de grandes différences avec eux⁷⁴.

Les chevaux de Libye sont entraînés en général pour la course ou pour tirer des attelages, plus rarement pour la cavalerie. Une exception est formée par les chevaux de Numidie, dans la région de Carthage, puisque les Numides sont d'excellents cavaliers qui élèvent et dressent leurs chevaux en ce sens depuis des générations.

En Celtique et en Tyrrhénie. Un type de cheval réputé dans cette région est le cheval hénète (ou paphlagonien-hénète), élevé par le peuple des Hénètes, qui vivent aux confins de la Celtique et de la Tyrrhénie (l'actuelle botte italienne).

Les **chevaux hénètes** sont connus pour leur beauté, leur rapidité et leur docilité en tant que montures. Ils sont principalement employés comme chevaux de course⁷⁵.

Dans les pays du Nord. Les contrées mal connues qui s'étendent au nord et au nord-ouest de la Grèce (en gros, ce qui deviendra plus tard la Germanie) abritent, selon les

⁷⁴ Anderson (1961), p.4-5.

⁷⁵ Strabon, *Géographie*, V, 1, §4.

racontars des voyageurs, un type de cheval étonnant élevé par les Sigynnes, un peuple proche de la culture scythe.

Les chevaux de cette partie du monde sont petits et couverts de poils longs comme cinq doigts. Leurs points forts sont leur rapidité et leur puissance pour tirer les attelages et plus généralement les lourdes charges. En revanche, ils sont complètement inadaptés à servir de montures⁷⁶.

En Scythie. Les Scythes, qui vivent au nord-est de la Grèce et jusque dans les contrées de steppes et de déserts, sont des cavaliers hors pair. Leurs chevaux sont, en moyenne, plus petits que les chevaux grecs. Leur principale qualité est leur entraînement immémorial à servir de montures, y compris en contexte de guerre. Leurs cavaliers peuvent ainsi accomplir toutes sortes de tour de force du haut de leur cheval (combat rapproché, tir à l'arc, ou même acrobaties variées) sans que celui-ci ne bronche, et la monture ne s'effarouchera pas des chocs, bruits ou rencontres étranges qu'elle pourra faire sur un champ de bataille.

Règle optionnelle sur les types de chevaux

Le tableau suivant résume les différents types de chevaux et vous propose des points de règles optionnels pour simuler leurs points forts et leurs faiblesses. Ces règles proposent parfois des modifications à apporter au profil par défaut du Cheval dans le Bestiaire du livre de base de Kosmos. Ce type de distinction technique plus fine entre les différents types de chevaux ne prend d'intérêt que dans les scénarios impliquant des courses, des poursuites ou des voyages à accomplir en un temps limité. Si cela vous semble trop lourd à gérer, vous pouvez vous contenter de l'aspect « univers » de ce chapitre pour enrichir descriptions et interactions sociales.

⁷⁶ Hérodote, *Enquête*, V, 9.

Données techniques pour *Barbarians of Lemuria* et *BaSIC*

Modificateurs de taille

À l'attention des rôlistes qui jouent à *Kosmos* avec *Barbarians of Lemuria*, précisons que la taille des chevaux exprimée ici est une taille relative aux autres chevaux, pas une taille absolue sur l'échelle des tailles des créatures de *Barbarians of Lemuria*. Il y a environ 10 ou 15 cm de différence de hauteur entre un cheval « petit » et un cheval « moyen », et autant entre un « moyen » et un « grand ».

Grande taille. Très en hauteur, le ou les personnages montant le cheval esquivent plus facilement les coups portés par des adversaires à terre. **BoL**: bonus de +1 aux jets d'action concernés. **BaSIC**: bonus de +10% en Esquive.

Petite taille. **BoL**. Un cheval de Petite taille a -1 en vigueur (donc, a priori, 3 au lieu de 4 par défaut). **BaSIC**. FORce de 3d6+18 soit en moyenne 28 (au lieu de 4d6+18 et en moyenne 32).

Avantages des chevaux

Adapté à la montagne. Ce cheval se déplace à sa vitesse normale en terrain accidenté ou montagneux, sans être ralenti par le relief.

Adapté à la forêt. Ce cheval se déplace à sa vitesse normale en terrain boisé même dense, sans être ralenti par les arbres.

Docilité. Ce cheval obéit toujours à son cavalier ou à sa cavalière, même pour des actions où tout animal normalement constitué se montrerait rétif ou refuserait tout net (trotter sur un chemin affreusement étroit, grimper ou descendre un escalier raide, sauter du haut d'un toit, se lancer à la nage dans une rivière en furie...). Cela ne signifie pas qu'il réussira l'action, mais il fera de son mieux.

Élégance. Monter ce cheval donne un surcroît notable de prestance au(x) personnage(s) qui le monte(nt), ce qui les aide à impressionner, à plaire ou à avoir l'air crédibles (y compris pour galvaniser un auditoire, des troupes, etc.). **BoL**. Cela leur

confère un *dé de bonus* dans tous leurs jets d'Aura, de séduction et de persuasion. BaSIC. +10% aux jets de POUvoir, Commander, Commerce, Persuasion.

Endurance. Ce cheval est plus endurant que la moyenne. Il supporte des étapes plus longues et ne subit pas de malus lorsqu'il se nourrit moins, du moins pendant les 10 premiers jours de rationnement. Enfin, il résiste aux maladies, poisons et venins.

Fierté. Il s'agit à la fois d'un avantage et d'un désavantage. Une fois par scénario, le personnage qui monte habituellement le cheval peut décider que l'animal prend une initiative avantageuse pour lui dans le cours du scénario. Il peut s'agir d'arriver juste au bon moment pour offrir une échappatoire providentielle au personnage, de mordre ou de ruer contre un adversaire, de se déplacer pour obstruer la vue à quelqu'un qui le cherche, etc. Il note alors cette aide sur sa feuille de personnage à côté de la description du cheval, pour se souvenir qu'il a utilisé cet avantage. En contrepartie, une fois par scénario, le ou la MJ peut décider que le cheval fait preuve d'un fort caractère: il refuse d'avancer, s'arrête d'autorité pour boire ou renifler quelque chose, ou même mord le personnage ou l'un de ses alliés.

Monture confortable. Ce cheval fatigue très peu le(s) personnage(s) qui le monte(nt) et leur procure donc un bonus pour tous les jets d'action visant à résister à la fatigue ou aux privations. BoL. Bonus de +1 aux jets de *vigueur* dans ce but. BaSIC. +10% aux jets de CON.

Monture de guerre. Ce cheval garde son sang-froid sur un champ de bataille et a été formé à piétiner les ennemis à terre.

Puissance. Ce cheval est fort comme un bœuf ! De plus, il ne subit pas de malus à son Déplacement quand il tire un attelage, ni lorsqu'il est monté par plus d'un personnage. BoL. Le cheval a +1 en *vigueur* (donc, a priori, 5 au lieu de 4 par défaut). BaSIC. Le cheval a une FORce de 4d6+24 (en moyenne 38) au lieu de 4d6+18 (et en moyenne 32).

Rapidité. +1 au Déplacement (ou au Mouvement à BaSIC). Un cheval rapide se déplace de 10m par round au lieu de 9 m par défaut. Un cheval qui a cet avantage deux fois peut franchir jusqu'à 11 m par round.

Sang-froid. Ce cheval ne connaît pas la peur, même face aux pires horreurs.

Désavantages des chevaux

Carnassier. Ce cheval ne se contente pas de fourrage : il a aussi besoin d'un apport régulier de viande. De petits mammifères (rongeurs, belettes, etc.) ou encore des parts de poisson peuvent suffire s'il est alimenté régulièrement. Si ses maîtres sont incapables de lui procurer cette viande, le cheval cherche à se libérer pour chasser au bout de quelques jours. Des chevaux thraces privés de viande pendant de longues périodes peuvent s'attaquer à des animaux de plus grande taille (chiens, brebis), voire agresser des humains, comme le montre le mythe des cavales de Diomède, roi thrace⁷⁷.

Inadapté en forêt. Quand il se déplace en terrain boisé, ce cheval voit son Déplacement par round réduit de moitié ou même de deux tiers, selon la nature du terrain, à l'appréciation du MJ. BaSIC. C'est le Mouvement qui est réduit de cette manière.

Inadapté en montagne. Quand il se déplace en terrain accidenté ou montagneux, ce cheval voit son Déplacement par round réduit de moitié ou même de deux tiers, selon la nature du terrain, à l'appréciation du MJ. BaSIC. C'est le Mouvement qui est réduit de cette manière.

Inadapté à servir de monture. Ce cheval est incapable de porter un cavalier, par manque d'endurance ou d'habitude, ou parce qu'il est trop petit. Si un personnage essaie quand même, le cheval se déplace de 4m par round et le personnage doit faire un jet toutes les cinq minutes pour ne pas glisser, tomber ou subir une ruade. BoL. Jet d'*agilité*. BaSIC. Jet de DEXtérité x4%.

Lenteur. Un cheval lent a -1 à son Déplacement (ou Mouvement à BaSIC). Il ne se déplace donc que de 8 m par round, au lieu de 9 m par défaut.

⁷⁷ Au cas où ça ne se verrait pas, cet avantage ne correspond à aucune réalité biologique et est purement inspiré par le mythe en question. En tout cas, je le pensais, jusqu'à tomber sur une mention de chevaux nourris de poisson en Macédoine du Nord chez Hérodote, *Enquête*, V, 16, confirmé par l'archéologie, cf. Clément (2019).

Giambattista Tiepolo, *Alexandre et Bucéphale*, vers 1757-1760.

Qualités et défauts individuels des chevaux (pour *BoL* et *BaSiC*)

Quelle que soit son origine géographique par ailleurs, un cheval ou une jument peut présenter ses propres qualités ou défauts, soit physiques, soit liés à son caractère. Voici quelques idées pour les mettre en scène. Inutile de les utiliser pour tous les chevaux ! Ces précisions sont destinées avant tout à mieux caractériser les chevaux des PJ. Elles peuvent aussi servir pour les chevaux des principaux PNJ d'une campagne, ou bien dans le cas de scénarios où les chevaux auraient une importance particulière.

Les données techniques sont fournies pour *Barbarians of Lemuria* et *BaSiC*. Certaines qualités ou défauts sont techniquement équivalents et ne se distinguent qu'en termes d'univers. Les bonus ou malus éventuels procurés au maître ou à la maîtresse du cheval s'appliquent quand le personnage monte le cheval (ainsi qu'aux scènes où le cheval est présent près du personnage, pour les qualités ou défauts sociaux).

Un animal qui possède une de ces qualités ou l'un de ces défauts voit son prix augmenter, ou au contraire baisser, d'au moins un demi-bœuf (voire plus, selon le sens du commerce du personnage qui le vend). Ainsi, par exemple, un personnage aux moyens limités peut acquérir un cheval à moindre prix, en contrepartie d'un défaut agaçant à supporter.

Enfin, n'oubliez pas qu'en dehors des qualités et des défauts objectifs d'un cheval, les divinités (en particulier Athéna et Poséidon) peuvent intervenir en faveur ou en défaveur



d'un cheval à tout instant pour des raisons que seuls les dieux connaissent !

Choisir un nom pour un cheval. Vous trouverez des exemples de noms de chevaux dans un autre supplément de *Kosmos*, *Noms grecs antiques*.

Qualités physiques

(Choisissez ou lancez 1d12.)

1. Robe luisante. Avantageux pour paraître crédible ou convaincre. *BoL* : dé de bonus aux jets d'action en ce sens. *BaSiC* : +10% aux jets de POUvoir et aux jets de Commerce et de Persuasion.

2. Œil flamboyant. Avantageux pour impressionner ou effrayer. *BoL* : *dé de bonus* aux jets d'action en ce sens. *BaSIC* : +10% aux jets de POUvoir et Persuasion en ce sens ou aux jets de Commander.

3. Crinière élégante. Avantageux pour plaire ou séduire. *BoL* : *dé de bonus* aux jets d'action en ce sens. *BaSIC* : +10% aux jets d'APP et aux jets de Commerce et de Persuasion.

4. Jambe solide. Meilleure endurance. *BoL* : *dé de bonus* aux jets de *vigueur* du cheval quand il s'agit d'éprouver son endurance. *BaSIC* : +10% aux jets de CONstitution du cheval.

5. Tête légère. La légèreté du cheval augmente sa vitesse. *BoL* : +1 m/round au Déplacement. *BaSIC* : +1 m/round au Mouvement.

6. Naseaux bien échanrés. Le cheval a une excellente capacité respiratoire. *BoL* : *dé de bonus* à tous les jets de *vigueur* du cheval. *BaSIC* : +20% aux jets de CONstitution du cheval.

7. Bonnes dents. Signe d'excellente santé. Le cheval ne craint ni les maladies, ni les venins ou les empoisonnements variés.

8. Yeux à fleur de tête. Le cheval a une excellente vue. Il remarque tout détail important dans les environs et en alerte aussitôt le personnage qui le monte (en tournant la tête, en hennissant, etc.).

9. Poitrail large. Signe de robustesse. *BoL* : +2 PV. *BaSIC* : +4 PV.

10. Dos double. Les muscles des flancs font saillie de chaque côté de la colonne vertébrale, ménageant une bien meilleure assise et un meilleur confort aux cavaliers. Si le personnage qui monte ce cheval tente une action qui devrait être plus difficile à réussir à cheval qu'à pied (ex. se battre, tirer à l'arc, faire une acrobatie, se pencher pour ramasser quelque chose ou saisir quelqu'un, etc.), il n'a pas de malus pour son jet d'action.

11. Croupe ferme. Signe de puissance des membres postérieurs. *BoL* : *dé de bonus* à tous les jets de *vigueur* du cheval. *BaSIC* : +10% aux jets de FORce, Athlétisme, Ruade et Piétiner.

12. Sabots hauts et paturons long-jointés. Adaptés aux longs voyages et aux terrains accidentés. Le cheval et son cavalier ne subissent pas de malus quand ils se déplacent en terrain accidenté ou montagneux.

Défauts physiques

(Choisissez ou lancez 1d12.)

1. Robe pelée. Donne au cavalier un aspect piteux qui ne parle guère en sa faveur pour convaincre ou plaire. *BoL* : *dé de malus* aux jets d'action en ce sens. *BaSIC* : -10% aux jets de POUvoir pour plaire et aux jets de Commerce et de Persuasion.

2. Œil terne. L'animal n'est guère imposant pour effrayer l'ennemi ou intimider les subalternes. *BoL* : *dé de malus* aux jets d'action en ce sens. *BaSIC* : -10% aux jets de POUvoir et Persuasion en ce sens ou aux jets de Commander.

3. Tête lourde. Le cheval est plus pesant et plus lent que la moyenne. *BoL* : -1 m/round au Déplacement. *BaSIC* : -1 m/round au Mouvement.

4. Naseaux étroits. Le cheval a le souffle court. *BoL* : *dé de malus* à tous les jets de *vigueur* du cheval. *BaSIC* : -20% aux jets de CONstitution du cheval.

5. Mauvaise vue. Le cheval y voit mal, qu'il soit borgne ou ait simplement les yeux malades ou trop rentrés dans le crâne. Dans toutes les situations où un animal vigilant pourrait remarquer quelque chose, ce cheval ne voit rien.

6. Dents gâtées. Signe de mauvaise santé. L'animal rate tous ses jets visant à éprouver son endurance. *BoL* : il s'agit des jets de *vigueur*. *BaSIC* : il s'agit des jets de CONstitution.

7. Genoux cagneux ou cambrés. L'animal se fatigue tout seul à cause de sa démarche mal équilibrée. *BoL* : *dé de malus* aux jets de *vigueur* du cheval quand il s'agit d'éprouver son endurance. *BaSIC* : -10% aux jets de CONstitution du cheval.

8. Ventre de vache. Le ventre mou du cheval trahit sa conformation fragile. Il est moins vigoureux que la moyenne. *BoL* : -1 en *vigueur*. *BaSIC* : -2 en FORce et -2 en CONstitution.

9. Croupe molle. Signe de faiblesse des membres postérieurs. *BoL* : *dé de malus* à tous les jets de *vigueur* du cheval. *BaSIC* : -10% aux jets de FORce, Athlétisme, Ruade et Piétiner.

10. Sabots bas. Particulièrement inadaptés aux longs voyages et aux terrains accidentés. Le cheval et son cavalier subissent un malus supplémentaire de -2 quand ils se déplacent en

terrain accidenté ou montagneux (en plus des malus habituels liés à ce type de terrain).

11. Poitrail étroit. Le cheval a une faible capacité pulmonaire et des muscles limités. *BoL* : -2 PV. *BaSIC* : -4 PV.

12. Échine sèche. Le dos du cheval est particulièrement inconfortable pour qui le monte. Toutes les actions qui vaudraient un malus au personnage qui tente de les faire à cheval (ex. se battre, tirer à l'arc, faire une acrobatie, se pencher pour ramasser quelque chose ou saisir quelqu'un, etc.) lui valent un malus supplémentaire. *BoL* : dé de malus. *BaSIC* : -20%.

Qualités de caractère (Choisissez ou lancez 1d6.)

1. Animal philanthrope. Ce cheval s'entend bien avec les humains. Une fois par scénario, ce cheval pourra accomplir spontanément une action (au choix du ou de la MJ) qui aidera son ou sa propriétaire à progresser dans ses relations avec les PNJ (ex. la présence ou le comportement du cheval aide son ou sa propriétaire à faire connaissance avec quelqu'un, à se lier d'amitié avec quelqu'un, etc.).

2. Bonté. Ce cheval s'entend bien avec les autres chevaux et avec les animaux en général (autres que les prédateurs). Une fois par scénario, cela le conduit à un comportement (au choix du ou de la MJ) qui peut aider son ou sa propriétaire (ex. le cheval calme un autre cheval qui s'est emballé ou effrayé ; le cheval séduit un cheval ou une jument au point que l'autre animal abandonne tout et le suit, etc.).

3. Fidélité. Ce cheval n'obéit qu'à son maître ou à sa maîtresse. Il sait reconnaître les alliés et les ennemis. S'il se trouve éloigné de son ou sa propriétaire (même à une très grande distance), il fait spontanément tout pour aller le/la retrouver.

4. Persévérance. Une fois par scénario, en cas d'échec à un jet d'action tenté par le cheval ou par le cavalier pour diriger le cheval, le cheval ou le cavalier a le droit aussitôt de recommencer sans subir les conséquences du premier échec. Il ne peut le faire qu'une fois et doit accepter le second résultat, même s'il est encore pire.

5. Animal travailleur. Une fois par scénario, ce cheval est exempté d'un malus qu'il devrait normalement avoir pour une action physique (course, saut, ruade, etc.).

6. Expérimenté. Une longue relation avec son maître ou sa maîtresse fait que cet animal sait ce qu'on attend de lui. Une fois par scénario, le cheval fera spontanément l'action exacte que son maître ou sa maîtresse voudrait qu'il fasse (ex. apparaître au coin de la rue, décocher une ruade au bon moment, se calmer d'un coup, etc.), au choix du personnage et sous réserve de l'accord du ou de la MJ.

Défauts de caractère. (Choisissez ou lancez 1d6.)

Note : les défauts sur la violence des chevaux ne concernent que les humains et les animaux, pas d'éventuelles divinités qui pourraient les approcher (sous leur vraie forme ou en se déguisant en mortels). Un cheval n'attaquera jamais une divinité.

1. Ombrageux. Ce cheval est trop peureux. Une fois par scénario, il prend peur sans raison apparente et part au grand galop. Son cavalier ou sa cavalière éventuel a du mal à le calmer. *BoL* : jet Très difficile (-4). *BaSIC* : -jet d'Équitation à -20%.

2. Désobéissant. Une fois par scénario, le cheval désobéit à un ordre donné par son maître ou sa maîtresse et il est impossible de le ramener à la discipline avant dix bonnes minutes.

3. Agressif avec les autres animaux. Une fois par scénario, le cheval attaque un autre animal (cheval, bétail, chien, etc.) sans raison particulière. Il faut l'éloigner pour le calmer. Cela peut avoir des conséquences fâcheuses : dédommagement nécessaire à donner au maître de l'animal agressé, colère du maître menant à un conflit légal ou violent, etc.

4. Méchant envers les humains. Une fois par scénario, le cheval s'en prend à un PNJ humain avec toutes les conséquences déplorables que cela peut avoir sur la santé du personnage attaqué et sur ses relations avec le maître ou la maîtresse du cheval violent.

5. Trop méfiant. Seul le maître ou la maîtresse de ce cheval peut le monter et plus généralement s'en occuper. L'animal

n'accepte d'être pansé, lavé, soigné ou nourri par aucun autre humain. Impossible de le faire chevaucher ou entretenir par un parent, une amie, un allié, etc. Privé de son humain habituel, l'animal se laisse dépérir et mourir, ou s'enfuit et retourne à l'état sauvage.

6. Manque d'entrain. Une fois par scénario, à la discrétion du ou de la MJ, ce cheval effectue une action avec un manque d'énergie aussi soudain et inexplicable que temporaire, et il subit un malus important. *BoL* : -4. *BaSIC* : -20%.

Règles optionnelles : déplacement des chevaux

Cette règle vise à rendre les courses, les poursuites et les voyages en temps limité plus intéressants d'un point de vue tactique. Elle reste indicative et devra sans doute parfois être ajustée selon le détail des situations. Si elle vous paraît lourde ou inutile, ignorez-la.

La vitesse d'un cheval par défaut est considérée comme étant de 9 m par round à *BoL* ; à *BaSIC*, c'est 12. Elle peut être modifiée par les modificateurs suivants, à la discrétion du ou de la MJ (notamment selon le type exact de terrain).

Terrain boisé : -2

Terrain accidenté ou montagneux : -4

Cheval équipé d'un mors corinthien : +1

Cheval blessé (par exemple boiteux) : -3 et le cheval perd 2 points de vitalité par jour d'effort sans être soigné.

Cheval tirant seul un attelage (char, charrette, etc.) : -1 pour un petit char (portant une ou deux personnes), -3 voire pire pour un attelage pesant. Un char attelé avec le nombre correct de chevaux prévu ne subit pas de malus de déplacement en temps normal.

Cheval monté par plus d'une personne : -3 pour deux personnes, -6 pour trois personnes. De plus, pour surmonter l'effort à chaque journée de voyage, le cheval doit réussir un jet de *vigueur* avec un *dé de malus* par personnage qui le monte au-delà du premier. En cas d'échec, il est épuisé et perd la moitié de ses *points de vitalité* par personnage qui le monte au-delà du premier (cela signifie qu'un cheval qui doit porter trois personnes pendant toute une journée crève le soir).

Cheval en surcharge : mêmes règles que pour un cheval monté par plus d'une personne, selon que le cheval est un peu en surcharge ou très en surcharge (à l'appréciation du MJ).

Jument pleine : -2

N'oubliez pas que les divinités, en particulier **Athéna** et **Poséidon** qui sont liés aux chevaux, peuvent intervenir de manière décisive en faveur ou en défaveur des cavaliers !

Des terres propices à l'élevage des chevaux

Certaines régions ne sont pas connues pour leurs élevages de chevaux, mais pourraient le devenir, par exemple si des PNJ ou des PJ y créaient des élevages. Elles peuvent attirer les convoitises de villes, de peuples ou de puissances variées qui pourraient chercher à se les approprier dans ce but.

Dans le Péloponnèse, les côtes de la **Messénie** se prêteraient bien à l'élevage de chevaux. Les villes de Pylos et de Lacédémone (Sparte) n'ont pas encore eu l'idée d'en tirer parti pour leur cavalerie. Même chose au nord-est en **Achaïe**.

Les **environs de Delphes**, en Phocide, accueillent des troupeaux de chèvres et de brebis, dont certains sont la propriété d'Apollon et sont donc considérés comme sacrés. Ces troupeaux fréquentent souvent la vallée du fleuve Pleistos, à l'ouest et au sud-ouest du mont Parnasse, jusqu'au golfe de Crissa. Cette région se prêterait très bien à l'élevage de chevaux, notamment de juments poulinières⁷⁸.

La **Macédoine** possède de nombreuses terres qui seraient propices à de vastes élevages de chevaux. Pour l'heure, cependant, on n'en trouve qu'un nombre limité là-bas. Ce sont, pour la plupart, des chevaux importés de Thessalie. Il suffirait que quelqu'un de riche et d'influent décide de tirer parti de ces avantages naturels pour que la région se dote

⁷⁸ De fait, dans l'Histoire du monde réel, elles le deviennent à l'époque hellénistique : des troupeaux de juments sacrées s'ajoutent aux possessions d'Apollon au II^e siècle avant J.-C.



Henri Regnault, Automédon et les chevaux d'Achille, 1868.

en peu de temps d'une cavalerie nombreuse et puissante⁷⁹.

Enfin, la ville de **Corinthe** mérite d'être mentionnée. Quoique ses élevages de chevaux n'aient rien de particulier par eux-mêmes à l'âge héroïque, elle se distingue par l'invention importante dont la déesse Athéna fait bénéficier le héros Bellérophon : **le mors**. Cette pièce d'équipement équestre est inconnue des autres Grecs et permet aux cavaliers corinthiens de diriger leurs montures avec davantage de facilité et de précision. Plus le temps passe après cette innovation, plus le mors se répand ailleurs en Grèce et fait peu à peu perdre aux Corinthiens cet avantage. Il faut dire qu'ils possèdent peu de chevaux et

que cette seule invention ne suffit pas à faire de leur ville une grande puissance en matière de cavalerie. Mais il suffirait qu'un ou plusieurs personnages déterminés s'emparent de cet avantage pour développer l'élevage équestre en Corinthe pour que les choses changent vite...



⁷⁹ Je m'inspire ici de l'Histoire, puisque c'est exactement ce que fait le roi macédonien Philippe II à l'époque classique.

Les ânes et les autres montures



Henryk Siemiradzki, *Le vendeur d'amphores*, 1880.

L'âne

L'âne est l'animal à tout faire des Grecs anciens. Un âne est plus petit et a moins de force qu'un cheval. Il se déplace moins vite. Et il peut souvent se montrer entêté. En contrepartie, il possède davantage d'endurance, est plus à l'aise sur les terrains accidentés, ce qui est important dans de nombreuses régions de Grèce, contrée montagneuse par excellence. Et, surtout, il est de très loin moins gourmand en ressources (eau, fourrage, espace nécessaire).

Pour toutes ces raisons, l'âne est un animal très commun, en termes de nombre, mais aussi en termes sociaux. Peu importe qu'un âne présente des qualités incontestables : un personnage souverain, noble, aristocrate et/ou guerrier, ou toute personnalité devant se distinguer de la foule, ne saurait s'abaisser à chevaucher un âne (ou l'un des hybrides qui en sont issus) sans déchoir gravement en termes de réputation ; quant à aller à la guerre à dos d'âne, c'est tout simplement inconcevable.

Les hybrides présents en Grèce

Ces hybrides sont régulièrement produits par les éleveurs grecs et sont communs dans cette région du cosmos. Ils sont tout aussi répandus dans les contrées barbares voisines.

Un mulet ou une mule est le produit du croisement entre un âne et une jument. Ce type d'hybride est réputé pour ses nombreuses qualités. Il est un peu plus grand qu'un âne, mais moins qu'un cheval. Du cheval, il tire une force supplémentaire, et de son côté âne, il garde une meilleure endurance. Mais il reste moins fort et moins beau qu'un cheval, et il présente parfois le même entêtement que l'âne.

Un bardot est issu de l'accouplement entre un étalon et une ânesse. S'il peut lui ressembler physiquement, il ne présente en général pas les mêmes qualités de force et de résistance que le mulet ou la mule. Vendre un bardot en le présentant comme un mulet relève donc de l'arnaque.

Règles optionnelles : déplacement des montures

Cette règle complète la règle « déplacement des chevaux » exposée dans le chapitre qui leur est consacré. Si elle vous semble trop lourde, ne l'appliquez pas et ne gardez que les profils de l'âne et du cheval déjà exposés dans le bestiaire du livre de base de Kosmos.

Vitesse par défaut des montures (en mètres par round)	<i>Barbarians of Lemuria</i>	<i>BASK</i>
Cheval ou jument	9	12
Âne	8	10
Mulet	8,5	11
Bardot	8	10

Les modificateurs ci-dessous concernent les montures autres que les chevaux (et moins fortes qu'eux) :

Terrain accidenté ou montagneux : -2

Animal blessé (par exemple boiteux) : -3 et l'animal perd 2 points de vitalité par jour d'effort sans être soigné.

Animal tirant seul un attelage (char, charrette, etc.) : -2 pour un petit char (portant

une ou deux personnes), -4 voire pire pour un attelage pesant.

Animal monté par plus d'une personne : -4 pour deux personnes, -7 pour deux personnes. De plus, pour surmonter l'effort à chaque journée de voyage, l'animal doit réussir un jet de *vigueur* avec un *dé de malus* par personnage qui le monte au-delà du premier. En cas d'échec, la pauvre bête est épuisée et perd la moitié de ses *points de vitalité* par personnage qui le monte au-delà du premier (cela signifie qu'un âne qui doit porter trois personnes pendant toute une journée crève le soir).

Animal en surcharge : mêmes règles que pour un animal monté par plus d'une personne, selon que l'animal est un peu en surcharge ou très en surcharge (à l'appréciation du MJ).

Ânesse pleine : -2

Interventions divines : les divinités liées aux ânes et aux hybrides qui en sont issus sont **Dionysos** et **Héphaïstos**. Elles ne se manifestent pas très souvent dans ce domaine, mais elles peuvent intervenir en faveur ou en défaveur d'un animal ou des humains qui en sont maîtres.

Enfin, il existe une sympathie de longue date entre les ânes et les **satyres**. Ces derniers apprécient peu de voir ces animaux maltraités et jouent de mauvais tours aux humains qui se rendent coupables de ce type d'excès.



Les marques des éleveurs



Pélikè attique à figures rouges représentant l'examen des jeunes cavaliers. 480 av. J.-C. Musée archéologique national d'Espagne.

Une grande partie des éleveurs marque au fer les animaux, qu'il s'agisse de chevaux ou d'ânes ou de gros bétail (taureaux, bœufs, vaches)⁸⁰. Ces marques peuvent avoir plusieurs buts :

- **L'identification du propriétaire** est la fonction principale de ces marques. Pour des détails sur cette pratique, voyez plus loin le chapitre « Verrous et voleurs », partie « Protéger ses animaux contre le vol ». Chaque élevage a sa marque distincte et reconnaissable. Les éleveurs et vendeurs d'animaux chevronnés apprennent à

mémoriser ces marques et les élevages auxquels elles correspondent.

- **Indiquer l'usage auquel on destine l'animal** : étalon destiné à la reproduction, cheval de course, de guerre ou de trait, ou encore animal destiné à être sacrifié aux dieux.

- **Appeler la protection d'une divinité sur l'animal**. Dans ce cas, la marque représente un symbole lié à cette divinité (ex. un trident pour Poséidon). L'attention de la divinité est alors attirée sur l'animal, qu'elle protégera et favorisera, si telle est sa volonté.

- **Consacrer l'animal à une divinité**. Plus rarement, une marque liée à une divinité peut signifier que l'animal en question est sacré (par exemple parce qu'il appartient à un troupeau sacré). La divinité en question est légalement propriétaire de l'animal et ce sont les prêtres et prêtresses du sanctuaire où se trouve

⁸⁰ Blaineau (2015), p. 127-131 et 136-137. Pour les exemples de marques, je m'inspire des marques de chevaux connues par des archives athéniennes de la période classique. On connaît toujours le nom de ces marques, mais pas toujours leur apparence, ni leur fonction exacte, donc j'invente un peu.

Marques courantes	
Choisissez ou lancez 1d6.	Choisissez ou lancez 1d10.
1. Oiseau.	1. Aigle 2. Aile d'oiseau 3. Caille 4. Coq 5. Corneille 6. Faucon 7. Hirondelle 8. Pigeon 9. Chien 10. Sanglier
2. Autre être vivant	1. Dauphin 2. Lionne 3. Lion 4. Serpent 5. Taureau 6. Tête de bœuf 7. Tête de bouc 8. Palmier 9. Feuille de platane 10. Rameau d'olivier
3. Créature	1. Centaure 2. Scylla 3. Sirène 4. Triton 5. Tête de Gorgone 6. Harpie 7. Chimère 8. Pégase 9. Tête de Cyclope 10. Satyre
4. Objet	1. Faux 2. Serpe 3. Cratère pour le vin 4. Gouvernail 5. Proue de bateau 6. Brasier 7. Aulos (flûte) 8. Tambour 9. Colonne 10. Roue de char
5. Arme	1. Bouclier 2. Épée 3. Fer de hache 4. Fer de lance 5. Lance 6. Massue 7. Pointe de flèche 8. Hache double 9. Casque en dents de sanglier 10. Boucle de ceinture
6. Autres symboles	1. Cercle 2. Cercle avec un point au centre 3. Croix aux branches égales 4. Trois lignes se croisant en un point 5. Étoile 6. Carré 7. Carré avec un point en son centre 8. Triangle 9. Triangle avec un point en son centre 10. Trois lignes en vaguelettes

l'élevage qui s'occupent de l'animal. Importuner, blesser ou tuer un tel animal expose les contrevenants au courroux de la divinité concernée.

- **Avoir un effet magique favorable sur l'animal.** Sans s'adresser à une divinité en particulier, certaines marques opèrent comme une pratique magique de Magie des noms, réalisée à des fins variées. Il peut s'agir de porter chance à l'animal, de lui conférer une meilleure vitesse, de faire en sorte qu'une jument porte plus tard des poulains vigoureux ou qu'un étalon ayant une certaine robe engendre des poulains de la même couleur, etc.

Remarquez que ces différentes fonctions ne sont pas toujours distinctes. Un éleveur peut tout à fait adopter, comme marque pour l'ensemble de son troupeau, une marque en forme d'oiseau dont il pense qu'elle va rendre ses chevaux plus rapides.

De même, la forme d'une marque ne dira pas toujours tout sur sa fonction. Une marque magique n'a pas nécessairement une forme différente des autres, c'est la manière dont elle a été apposée qui fait la différence et lui donne sa puissance.

Vous trouverez dans le tableau ci-contre quelques exemples de ces marques que les PJ pourront observer sur les animaux.

Principales marques appelant la protection d'une divinité

1. Colombe. Signe d'Aphrodite.
2. Trépied. Signe d'Apollon.
3. Casque. Signe d'Arès.
4. Arc. Signe d'Artémis.
5. Chouette ou jeune femme. Signe d'Athéna.
6. Jument. Signe de Déméter.
7. Feuille de lierre. Signe de Dionysos.
8. Torche. Signe des Érinyes.
9. Taureau dont le corps est une vague. Signe d'un dieu-fleuve.
10. Cerbère. Signe d'Hadès.
11. Tenailles. Signe d'Héphaïstos.
12. Couronne. Signe d'Héra.
13. Caducée (bâton entouré de serpents enlacés). Signe d'Hermès.
14. Flamme. Signe d'Hestia.
15. Lyre. Signe des Muses.
16. Deux ailes. Signe de Nikè (la Victoire).
17. Syrinx (flûte de Pan). Signe de Pan.
18. Trident. Signe de Poséidon.
19. Volute. Signe d'un dieu-Vent.
20. Éclair. Signe de Zeus.

Appeler la protection d'une divinité au moment de son marquage. En termes techniques, il s'agit tout simplement d'une Prière que le personnage qui appose la marque sur l'animal doit faire au moment du

marquage. Comme dans toute Prière, il doit promettre quelque chose à la divinité en échange, par exemple consacrer les plus beaux animaux de l'année à la divinité (en en faisant don à l'un de ses sanctuaires), ou faire un superbe sacrifice de fruits et de céréales, etc.

Apposer une marque magique sur un animal.

Il s'agit d'un pouvoir particulier, combinant des compétences de forgeron et une forme spécialisée de Magie des noms.

Le fer qui sert à apposer les marques ne possède pas de pouvoirs en lui-même : c'est l'opération effectuée par le forgeron au moment du marquage qui crée la magie. Cela explique qu'en général, on ne donne de marque magique qu'à un animal en particulier et non à tout un troupeau (ou alors à un petit groupe de bêtes).

Règle pour Barbarians of Lemuria. On considère désormais que la carrière Forgeron ouvre l'accès à la magie des noms. Le personnage doit avoir la carrière de Forgeron à au moins 1. Il doit aussi avoir appris ce type d'opération auprès d'un autre forgeron qui la maîtrise (jet d'*aura* Très difficile (-4) pour

apprendre ce sort). En marquant l'animal, le forgeron réalise divers signes avec le fer et prononce des paroles rituelles. Il tente ensuite un jet d'*esprit* + carrière Forgeron de difficulté Moyenne (9).

Règle pour BaSIC. Le personnage doit posséder la compétence Artisanat : forge à au moins 50% pour pouvoir lancer ce sort. Il doit également avoir appris le sort auprès d'un magicien qui le maîtrise (jet de POUvoir x4% pour se créer une compétence « Marquage magique » à 30%, il faut ensuite la développer avec l'expérience). En marquant l'animal, le forgeron réalise divers signes avec le fer et prononce des paroles rituelles. Il doit ensuite réussir un jet dans la compétence Marquage magique.

Identifier une marque magique. Seul un personnage pratiquant la Magie des noms peut déterminer si une marque est magique. BoL : jet d'*Aura Ardu* (-1). BaSIC : jet de POUvoir x5%.



Les chars et autres attelages



Pélops et Hippodamie (à droite) se préparent à la course contre Oinomaos (au centre) et son cocher Myrtilos (en haut à gauche) qui déterminera si Pélops épousera Hippodamie ou mourra. En haut, Poséidon et Athéna se défient tandis que Zeus et Ganymède jouent. Dessin d'Aubian Louis Millin de Grandmaison d'après un cratère peint attique. Musée archéologique national de Naples, inv. 82920.

Le chapitre vous en dit davantage sur les différents types de chars, et plus généralement de véhicules tirés par des attelages, qui existent dans la Grèce de l'âge héroïque. Bien que les principaux types de véhicules soient à peu près partout les mêmes, les détails se prêtent à toutes sortes de variations selon les régions, les artisans et les coutumes : vous ne devez donc pas hésiter à « broder » à partir des grandes lignes que je vous fournis ici, en imaginant une forme un peu différente ou l'emploi d'un matériau différent pour telle ou telle partie du char. D'ailleurs, avec du talent et l'aide des dieux, des PJ ou PNJ artisans peuvent introduire leurs propres innovations.

Structure d'un char

Tous les types de chars et de véhicules attelés partagent une même structure qu'il est

bon de présenter en quelques mots avant de passer aux détails :

La **caisse**, ou le **caisson**, du char constitue le véhicule proprement dit, apte à transporter des passagers dans des conditions de confort et de rapidité variables. Elle peut aller d'une mince caisse d'osier jusqu'à une spacieuse charrette capable de transporter de lourdes charges. La forme du **plancher** varie selon les modèles de chars, tout comme la **rambarde** plus ou moins haute et renforcée.

Du plancher de cette caisse, vers l'avant, part le **timon**, une tige solidement arrimée à la caisse (elle fait en général partie de la structure même de la caisse) et qui peut être faite de métal ou de bois. L'extrémité avant du timon peut se terminer par un trou pour arrimer les lanières de cuir où l'on attelle les bêtes, ou bien par un **joug** en bois ou en métal que l'on pose sur le garrot des bêtes attelées.

Toujours sous le plancher de la caisse, mais perpendiculaire au timon, est fixé l'**axe des**

roues, qui dépasse de sous la caisse à gauche et à droite. Cet axe peut être situé au milieu ou à l'arrière de la caisse.

Les roues sont presque toujours au nombre de deux sur les petits chars grecs conçus pour un voyage rapide ou pour la guerre, mais il en faut quatre sur les chariots confortables et les charrettes des paysans, seuls capables de supporter de volumineux chargements. Les roues pleines en bois, utilisées au tout début de l'humanité, ont rapidement laissé place à des roues évidées, composées d'un **moyeu** central relié par un nombre variable de **rayons** à une **jante** extérieure. La roue est faite de bois et la jante est cerclée de métal. Plus les rayons sont épais, plus la roue est solide, moins elle est légère et rapide. En général, il y a quatre rayons larges et aplatis, mais certains chars en comportent six. Les chars les plus anciens ou les plus lourds ont des roues pleines. Les roues sont fixées à l'axe par des pièces discrètes mais essentielles : **les clavettes**. Sans ces petites pièces qu'on enfonce dans les trous aux extrémités de l'axe afin de retenir les roues en s'appuyant contre leurs moyeux, les roues se détacheraient de la caisse, mettant en grave danger le char et les personnages à bord.

Divinités tutélaires

Poséidon et Athéna sont les deux principales divinités liées aux chevaux, et ce domaine d'attribution s'étend aux chars. Comme dans le cas des chevaux, **Poséidon** se reconnaît à sa capacité à réprimer, ou à laisser se déchaîner librement, toutes les forces dangereuses pour les cochers et les passagers, tout ce qui fait que les chevaux risquent de s'emballer et le char de se renverser ou de se disloquer. On le prie pour qu'il laisse tranquilles cocher et passagers et leur accorde d'arriver à destination en bon état. L'importance donnée à Poséidon se comprend d'autant mieux que les Grecs opèrent un parallélisme constant entre les chars et les navires, et qu'en grec ancien, on dit qu'un char qui se brise « fait naufrage ». D'ailleurs, le char de Poséidon, tout comme l'attelage qu'il offre à son bien-aimé Pélops, est capable de rouler à vive allure sur les vagues sans s'y enfoncer ! Celui de

Poséidon sait aussi plonger à volonté, entraîné qu'il est par des créatures marines.

Athéna, de son côté, étend son pouvoir en se plaçant du côté du cocher : c'est elle qui l'aide à faire preuve de vigilance, de réactivité et d'habileté, pour éviter les obstacles, mais aussi saisir l'occasion propice pour dépasser un concurrent à la course, par exemple. Tout comme c'est Athéna qui a offert le mors aux mortels pour mieux maîtriser les chevaux, ce n'est pas absurde de s'adresser à elle pour construire ou réparer un char.

Enfin, il arrive que des puissances locales, bénéfiques ou maléfiques, se mêlent de la partie. En Élide, près de la ville de Pisa, **Taraxippos** est un *daimôn* qui envoie des crises de panique incontrôlables aux chevaux et cause des accidents de chars. Il peut arriver à l'occasion qu'**Hécate**, déesse des magiciennes, fragilise un attelage qui lui paraît trop orgueilleux, surtout si ce dernier s'aventure à un croisement sans rendre les honneurs qui lui sont dus à la déesse des carrefours.

Entretien, ruses et fourberies

Fabrication. Le **charron** est le menuisier assez chevronné pour prendre en charge la fabrication d'un char. Il travaille en général en cheville avec un **forgeron**, qui assure le forgeage des parties métalliques du char et de l'attelage, pendant qu'un **tanneur** ou un autre **artisan du cuir** prépare des peaux de bœufs afin de confectionner les parties en cuir (les lanières de l'attelage et les rênes des chevaux, mais aussi le pourtour extérieur de la caisse d'un char de guerre, par exemple).

Préparation et rangement. Avant et après chaque emploi, un attelage est dételé et les chevaux (ou autres bêtes attelées) sont menés aux écuries, où ils sont étrillés, brossés, pansés, soignés, nourris et abreuvés, afin d'être reposés pour la prochaine fois qu'on aura besoin d'eux. Le char lui-même est le plus souvent redressé et rangé debout, le timon dressé. Il arrive fréquemment qu'on enlève les roues pour faciliter le stockage.

Apprêter un char pour un trajet suppose donc de s'y prendre à l'avance, qu'on le fasse soi-même ou qu'on demande à des serveurs de se charger de le sortir et de monter les

roues, à moins d'avoir spécifié aux serviteurs en question de laisser le char monté. Pour qu'un char soit prêt à partir immédiatement, il faut le laisser attelé; mais on ne peut pas laisser des bêtes attelées pendant des heures sans s'en occuper un minimum, par exemple les mettre à l'abri du mauvais temps ou d'un soleil excessif, ou au moins leur donner à boire.

En termes de règles, préparer un char prend un bon quart d'heure à une seule personne, ou dix minutes à deux personnes, ou cinq minutes à trois personnes (ce dernier temps est incompressible, même en s'y mettant à plus de trois personnes). Il est possible de tenter de réduire ce temps de cinq minutes en réussissant un jet de dé difficile approprié (*BoL* : *agilité* + *carrière Ouvrier* avec malus de -6; *BaSiC*: *Bricolage* à -25% ou, à défaut, *DEXx3%*). Sur un échec, la personne arrive à monter le char dans la durée voulue, mais ce dernier acquiert le défaut « aux roues mal ajustées ». Sur un échec critique, le char acquiert en plus le défaut « instable ». Le véhicule conserve ces défauts jusqu'à ce qu'il soit démonté puis remonté correctement.

Les chars de guerre

Dans la Grèce héroïque, les chars de guerre sont tirés par deux chevaux, comme en Égypte et en Mésopotamie. Chez les Tyrrhéniens (actuelle Italie), on en trouve parfois tirés par trois chevaux. Les attelages à quatre chevaux sont tout indiqués pour les courses ou les voyages urgents, mais se prêtent moins à une utilisation en combat, quoique on en voie parfois⁸¹. Les attelages comportant plus de quatre chevaux sont rarissimes et ne se prêteraient guère qu'aux courses à grand spectacle. Notez que tous les attelages qui partent pour de longs trajets se font accompagner d'un cheval supplémentaire de réserve, qui court à l'extérieur du joug et est utilisé pour relayer les autres, par roulements⁸².

Tous les chars de guerre comportent deux roues évidées pourvues de quatre à huit

rayons. On distingue en revanche différents modèles selon la forme du caisson :

- **les chars à caisson rectangulaire (chars « boîtes »)**. C'est le modèle le plus répandu, qui peut accueillir deux personnes.
- **les chars à caisson arrondi vers l'arrière (en forme de D)**, dont la rambarde s'agrandit d'un demi-cercle vers l'arrière. Ces chars peuvent accueillir deux personnes lourdement armées et des armes (lances, carquois...) ou bien jusqu'à trois personnes. En général, ce sont ces chars qui sont, en plus, équipés de rambardes renforcées. Mais la rambarde peut également être creuse, auquel cas elle prend la forme d'un simple arceau métallique.
- **les chars légers à caisson réduit**. Dans ces modèles entièrement conçus pour la rapidité (courses ou trajets urgents, par exemple pour transmettre des messages), le caisson se cantonne à un montant frontal à l'avant et à un plancher très étroit, qui suffit juste à se tenir debout. Les rambardes sur les côtés sont extrêmement réduites elles aussi : évidées, elles consistent en de simples garde-fous arrondis en métal aux allures de poignées, et n'offrent aucune protection contre les attaques ou les salissures.

En dehors de ce dernier modèle, les **rambardes des chars de guerre** sont en général constituées d'une structure en bois courbé à la chaleur puis occasionnellement rigidifié par du métal, et sur laquelle on fixe plusieurs couches de protections variées, comme sur un bouclier, pour se protéger des attaques ennemies, de la boue, des collisions, etc. Classiquement, on y assujettit (par couture ou collage) une ou plusieurs épaisseurs de cuir. Sur un char lourd, on peut aller jusqu'à ajouter une épaisseur de métal, mais c'est très rare car cela alourdit notablement le véhicule. À l'inverse, un char qui recherche la légèreté peut opter pour des rambardes faites de vannerie.

L'intérieur du caisson du char peut comprendre des attaches ou logements destinés à recevoir des armes ou des munitions. En Grèce, ces dispositifs restent

⁸¹ *Illiade*, VIII, 185 (char d'Hector) et XI, 699 (récit d'un exploit de Nestor dans sa jeunesse).

⁸² *Illiade*, VIII, 87-91, XVI, 467-477.

limités, puisque les chars ne servent qu'à amener les combattants dans la mêlée, mais pas au combat proprement dit (on descend du char pour se battre à pied). En Égypte, où le char est développé de plus longue date qu'en Grèce, et où l'on combat du haut du char, les chars possèdent des carquois fixés au caisson où les archers montés à bord du char puisent des flèches à volonté.

Les **roues d'un char de guerre** peuvent être renforcées d'éléments rapportés en métal afin d'être plus résistantes. Les voyageurs grecs ont ouï dire que, dans certaines régions barbares, les chars peuvent être pourvus d'une arme perfide et terrifiante : des lames de faux fixées dans le prolongement du moyeu des roues afin de faucher les ennemis au passage ou bien de briser les rayons des roues d'un char adverse afin de lui faire faire naufrage. Une telle arme, indigne de l'éthique héroïque, ne peut qu'être la marque d'un esprit sournois ou du pouvoir d'un tyran dénué de tout respect des dieux⁸³.

En termes de règles. Les points de règles se réfèrent à la table des qualités et défauts des chars (voyez plus loin).

Un char de modèle léger a automatiquement la qualité « léger ».

Un char tiré par plus de deux chevaux est considéré comme ayant acquis la qualité « léger ».

Un char de guerre à la rambarde renforcée acquiert la qualité « au caisson protecteur », mais, en contrepartie, il acquiert le défaut « lourd ».

Un char aux moyeux dotés de lames, chaque lame inflige : **BoL**: d6B de dégâts ; **BaSIC**: 1d6+2 points de dommages.

⁸³ Ces chars à faux n'apparaissent à ma connaissance pas avant l'époque classique, où ils sont employés par les Perses dans des conflits comme la bataille de COUNAXA, puis par certains royaumes hellénistiques, comme arme offensive contre l'infanterie lourde. Mais je n'ai pas pu résister à l'envie d'offrir cette possibilité, car inventer un tel équipement n'est pas hors de portée d'un personnage ingénieux doué en métallurgie.

Chariots et charrettes du quotidien

Un chariot à tout faire typique est fait de bois poli et comporte quatre roues hautes. Il est prolongé par un timon auquel on attache un joug. Il peut être utilisé pour des trajets de courte durée et pour le transport d'objets du quotidien, linge, provisions, cadeaux, et un ou deux passagers⁸⁴. Il existe des modèles découverts ou pourvus d'un toit en bois et en tissu.

Il existe aussi des modèles plus confortables, dotés d'un toit et de sièges ou de bancs, destinés à transporter six ou huit personnes (ou de lourdes charges) sur des distances plus longues.

Les attelages utilisés au quotidien, hors usages militaires, emploient souvent des mules ou des ânes plutôt que des chevaux. Mais des personnages de haut rang peuvent y atteler tout de même des chevaux simplement pour afficher leur statut social.

Enfin, n'oubliez pas qu'il n'y a pas toujours besoin d'un char ou d'un véhicule pour transporter des charges lourdes ou volumineuses. Nombre de gens se contentent de les installer sur le dos d'un ou plusieurs ânes, parfois à l'aide de cordes et/ou de paniers d'osier ou de structures en bois, en équilibrant le poids sur les deux flancs de chaque bête. Des cortèges entiers peuvent cheminer ainsi sur de longues distances, sans besoin de charrettes.

⁸⁴ Par exemple, le char qu'emporte le roi Priam pour aller racheter à Achille le corps de son fils Hector dans *l'Illiade*, XXIV, 189-193 et 265-280 et le char utilisé par la princesse phéacienne Nausicaa et ses servantes pour aller laver le linge à la rivière dans *l'Odyssée*, VI, 25-111. L'archéologie connaît encore très peu de choses sur les chars à quatre roues : j'extrapole l'existence des modèles évoqués ensuite. On connaît en revanche des vestiges très fragmentaires de représentations de chars à quatre roues d'usage militaire sur une stèle retrouvée à Mycènes et datant d'environ 1500 av. J.-C., mais on ne sait pas du tout comment ce type de char était utilisé.

Caractéristiques et prix des chars

Modèle de char	Points de structure	Prix indicatif
Char à caisson rectangulaire (bronze et cuir)	30	10 bœufs
Char à caisson arrondi vers l'arrière	40	12 bœufs
Char léger à caisson réduit (bronze et vannerie)	25	7 bœufs

Points de structure. C'est une suggestion d'équivalents de points de vie pour les chars, au cas où vous voudriez gérer leur résistance aux coups. Cela reste indicatif et à la discrétion du meneur ou de la meneuse de jeu. Lorsque les points de structure arrivent à zéro ou moins, le char n'est plus qu'un tas de débris inutilisable. Si vous voulez simuler facilement une tentative pour briser un endroit vital du char, par exemple si un personnage tente de rompre le timon ou de fracasser les rayons d'une roue à coups d'épée ou de hache, vous pouvez demander au PJ de réussir une réussite exceptionnelle (*BoL* : succès héroïque ; *BaSIC* : réussite avec un malus de -20% ou réussite critique) ou bien de faire perdre au char la moitié de ses points de structure en un seul coup.

Prix. Chaque char étant un objet unique, susceptible de mille et une variations selon les artisans, les régions et les besoins précis des personnages qui en font la commande, les prix donnés ici ne peuvent être qu'indicatifs. Ces prix sont donnés pour des chars pourvus de leurs roues, mais sans les bêtes d'attelage.

Sauf mention contraire, les chars sont en bronze et en bois.

Trois critères peuvent influencer fortement sur les prix : la nature du matériau employé, la quantité de matériau, et la valeur ajoutée par le travail artisanal supplémentaire (fabrication ou assemblage complexe, ornementation).

Voici quelques exemples d'améliorations possibles pour un char avec leurs effets et leurs prix. **Les points de règles font référence au chapitre « Tables des qualités et défauts des chars », plus loin.**

Ajout d'une rambarde renforcée. Faite d'épaisseurs de cuir, elle ajoute au char la qualité « au caisson protecteur », qui peut se cumuler). Prix : +3 bœufs.

Ajout d'une plaque de bronze. Elle ajoute deux fois la qualité « au caisson protecteur », ainsi que le défaut « lourd ». Prix : +6 bœufs. Cette qualité et ce défaut peuvent être pris plusieurs fois et se cumuler.

Ajouts d'ornementations. Cousues, peintes ou ciselées sur métal, elles ajoutent au char la qualité « au beau caisson » ou « aux belles roues », au choix. Prix : +5 bœufs.

Meilleure solidité. Ajoute la qualité « aux bonnes jointures ». Prix : +3 bœufs.

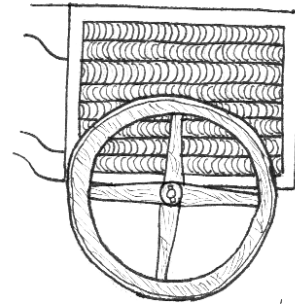
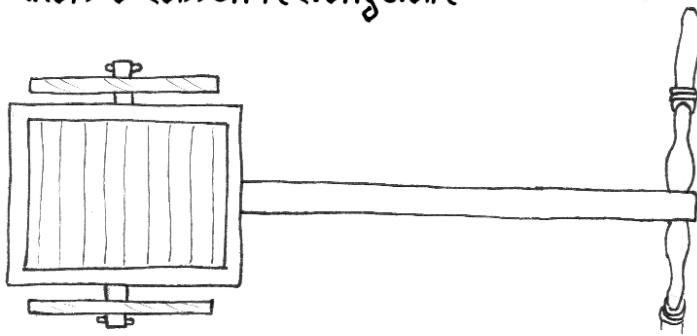
Matériau plus léger. L'emploi de vannerie, au lieu de cuir ou de bois ou de métal, ajoute au char la qualité « léger » mais rend impossible d'avoir les qualités « aux bonnes jointures » et « au caisson protecteur ». Prix : -2 bœufs.

Fabrication plus rustique. Meilleur marché, mais ajoute au char le défaut « laid ». Prix : -2 bœufs.

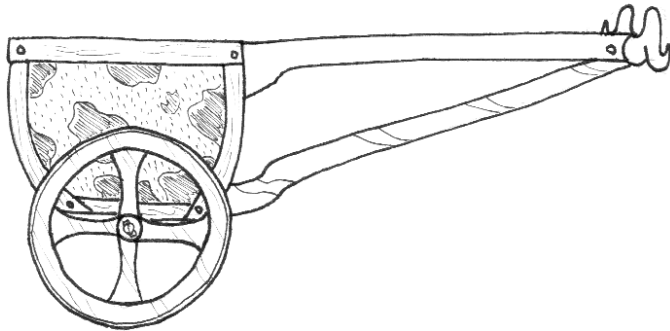
Char à faux. Les faux prolongent les moyeux des roues. Elles sont longues comme des épées. Dégâts : *BoL* : d6B de dégâts, *BaSIC* : 1d6+2 points de dommages. Prix : +12 bœufs.



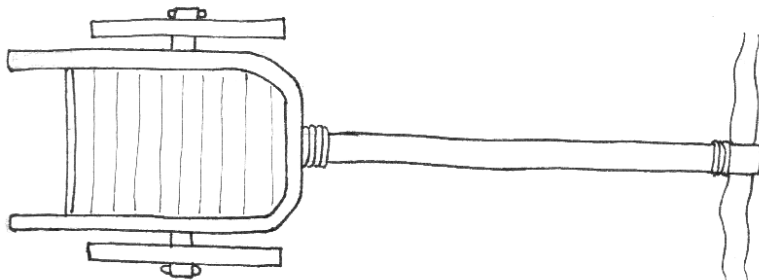
Chars à caisson rectangulaire



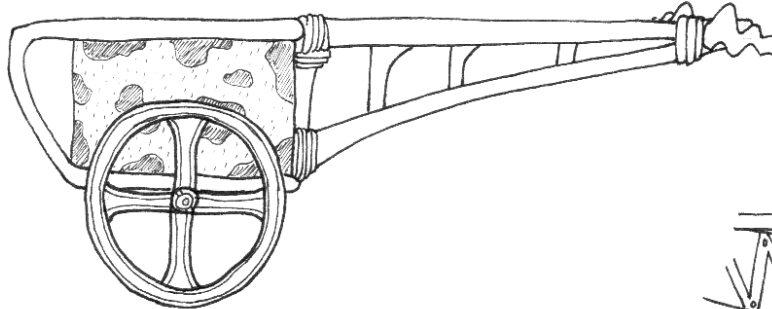
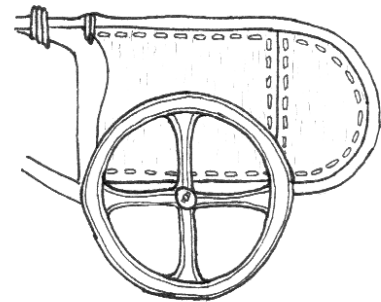
PC 09/10/2022



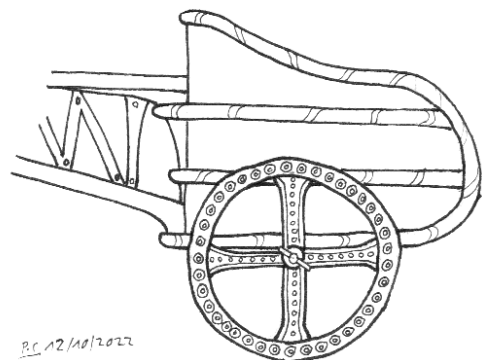
Chars au caisson arrondi vers l'arrière



Arrondi plein



Arrondi creux



PC 12/10/2022

Caisson protecteur et belles roues

Tables des qualités et défauts des chars

← En fonction de leurs dons pour le marchandage, ou des présents et trouvailles qu'ils feront, les personnages peuvent se retrouver à bord d'attelages de qualité très variable. Voici quelques éléments de règles pour représenter cela en cours de jeu.

La table des qualités d'un char peut également servir à représenter des améliorations qu'un **charron** (un menuisier spécialisé dans la construction des attelages) peut lui apporter. Inversement, la table des défauts peut servir à simuler un véhicule saboté.

Qualités d'un char

1. au beau caisson. Le char a un aspect si noble et imposant qu'il fournit un bonus à tout jet d'action que ses passagers entreprennent afin d'imposer le respect aux gens qui les regardent, ou même d'intimider ou d'effrayer l'ennemi en combat. *Barbarians of Lemuria* : la difficulté de tout jet d'Aura entrepris par un personnage sur le char est diminuée de 2. *BaSIC* : +10% pour tout jet de POUvoir, de Commander ou de Persuasion.

2. aux belles roues. Même principe que la qualité précédente, en mieux. *Barbarians of Lemuria* : la difficulté de tout jet d'Aura entrepris par un personnage sur le char est diminuée de 4. *BaSIC* : +20% pour tout jet de POUvoir, de Commander ou de Persuasion.

3. léger. Le char est plus rapide que la moyenne. Il constitue un avantage pour faire la course ou pour rattraper une personne allant à pied, un cavalier, un autre char, etc. *Barbarians of Lemuria* : la difficulté de tout jet d'action entrepris dans ces buts est diminuée de 2. *BaSIC* : bonus de +10% pour tout jet de Conduite d'attelage entrepris dans ces buts.

4. bien stable. Le char résiste bien aux cahots et ne se renverse pas, ce qui le rend à la fois plus rapide et plus facile à conduire, quel que

soit le contexte. *BoL* : la difficulté des jets d'action liés à la conduite du char est diminuée de 2. *BaSIC* : +10% aux jets de Conduite d'attelage.

5. aux bonnes jointures. Le char est plus solide que la moyenne. Le char (mais pas ses passagers) est considéré comme disposant d'une armure moyenne (*BoL* : 2 points de protection ; *BaSIC* : 3 points d'armure).

6. au caisson protecteur. Une haute rambarde évite les chutes et protège les passagers contre les coups. Tout passager qui reste à l'abri du char voit son armure renforcée. *BoL* : +1 point de protection. *BaSIC* : +2 points d'armure.

Défauts d'un char

1. laid. Les passagers ont l'air piteux à bord d'un véhicule pareil. *Barbarians of Lemuria* : la difficulté de tout jet d'Aura entrepris par un personnage sur le char est augmentée de 2. *BaSIC* : -10% pour tout jet de POUvoir, de Commander ou de Persuasion.

2. lourd. Le char est plus lourd et lent que la moyenne. Il est particulièrement mal adapté aux courses sportives et aux poursuites. *Barbarians of Lemuria* : la difficulté de tout jet d'action entrepris dans ces buts est augmentée de 2. *BaSIC* : bonus de -10% pour tout jet de Conduite d'attelage entrepris dans ces buts.

3. instable. Le char bascule facilement, ce qui le rend pénible et délicat à conduire. *BoL* : la difficulté des jets d'action liés à la conduite du char est augmentée de 2. *BaSIC* : -10% aux jets de Conduite d'attelage.

4. à la rambarde trop basse. Il faut bien s'accrocher pour ne pas être éjecté du char à la moindre secousse ! Sur tout échec, même normal, à un jet d'action du conducteur pour conduire le char, l'un des personnages (pris au hasard) est furieusement secoué. Le personnage a droit à un jet d'action pour se

rattraper (*BoL* : test d'agilité ; *BaSiC* : jet sous sa *DEXtérité*×3% ou *Cascade*, selon ce qui avantage le personnage). Sur une réussite, le personnage reste à bord mais ne peut rien faire d'autre que s'agripper pendant ce round. Sur un échec ordinaire, le personnage tombe. Sur un échec critique, le personnage reste agrippé derrière le char par une main et est traîné à terre (1d3 points de dégâts par round, voire plus, selon la vitesse du char).

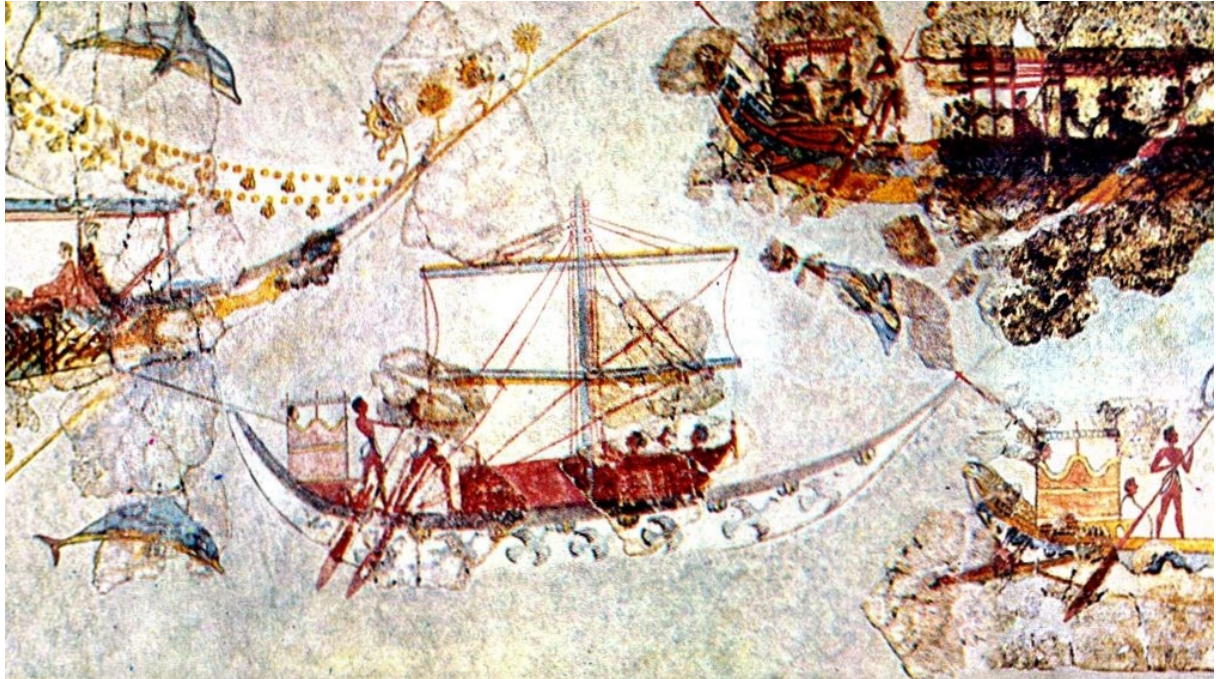
5. au timon fragile. Le timon du char (la tige de bois qui le relie au harnachement des chevaux à l'avant) risque de se briser à la première secousse un peu rude. Sur tout échec, même normal, à un jet d'action du conducteur pour conduire le char, lancez 1d6 : sur un résultat de 1 ou 2, le timon du char se

brise et le caisson traîne à terre sur quelques mètres avant de s'arrêter. Tous les personnages sont projetés à terre et subissent des dégâts. *Barbarians of Lemuria* : 1d3+2 points de dommages. *BaSiC* : 1d6+2 points de dommages.

6. aux roues mal ajustées. Même principe que le défaut précédent, mais en pire. Les roues risquent de se détacher si le char est trop mis à l'épreuve. Sur tout échec, même normal, à un jet d'action du conducteur pour conduire le char, lancez 1d6 : sur un résultat de 1 ou 2, le char perd une roue puis se disloque au cours du round suivant. Tous les personnages sont projetés à terre et subissent des dégâts. *Barbarians of Lemuria* : d6B points de dégâts. *BaSiC* : 1d10+2 points de dommages.



Les navires



Détail de la fresque de la procession nautique d'Akrotiri, 1650-1500 av. J.-C.
Musée archéologique de Fira (Santorin).

Il y a peu d'endroits en Grèce d'où l'on ne puisse voir la mer. Bien des Grecs vivent grâce à la mer, qu'il s'agisse d'y pêcher leur subsistance, d'y plonger en quête de coquillages ou de se lancer à sa surface sur des embarcations toujours fragiles, pour voyager, commercer, mener des raids de piraterie ou faire la guerre en bonne et due forme. Comme les chars, les embarcations sont sujettes à mille et une variantes d'une région à l'autre, aussi ce chapitre ne décrit-il que les grands types et les principales techniques employées.

Construire un navire

Il est probable que vos personnages se trouveront tôt ou tard sur un chantier naval, voire qu'ils devront construire eux-mêmes un navire dans des conditions plus ou moins favorables. Voici donc quelques informations sur le mode de construction des navires grecs.

Les navires grecs sont en bois. Le type de bois utilisé peut varier. Le cyprès est un

matériau populaire, mais on peut utiliser du chêne, du peuplier, du pin ou du sapin⁸⁵. On utilise un cordeau (deux morceaux de bois

⁸⁵ Le cyprès était utilisé en Crète minoenne, cf. *Omoïōma ploïou / Representative Ship Model of the Minoan Period* (dans la bibliographie), qui relate le projet d'archéologie expérimental du Minoa, une réplique de navire minoen mise à l'eau en 2004 et dont je m'inspire pour la technique du navire cousu. Dans l'*Odyssée*, V, 234-261, Ulysse utilise les autres bois mentionnés, mais il se trouve sur la lointaine île de Calypso et non en Grèce. Ulysse utilise la technique des tenons et des mortaises. Dans les deux cas, ce sont des techniques dites « à bordé premier » : les bordés sont montés avant les couples (alors qu'aux périodes plus récentes, on fait l'inverse). Ce chapitre s'inspire des navires homériques, qui ne correspondent à aucune époque réelle précise : ils intègrent des caractéristiques des navires de l'âge du bronze, d'autres des navires de l'époque géométrique et d'autres qui peuvent être des inventions ou des détails non encore documentés par l'archéologie. Voyez l'article de François Hartog dans le recueil dirigé par Claude Mossé (1986).

reliés par une cordelette) pour mesurer les longueurs, puis on abat et on débite le bois à la taille et à la forme voulues avec une hache et une herminette (sorte de pioche au fer plat). Pour percer des trous dans le bois, on utilise une tarière (une grande tige de métal filetée). Tout chantier naval et tout atelier de menuiserie contiennent ces outils, mais des personnages habiles de leurs mains peuvent les fabriquer sur place, s'ils disposent des matériaux adéquats.

La forme d'embarcation la plus simple consiste à creuser un tronc pour confectionner une pirogue monoxyle⁸⁶. Mais, bien vite, les Grecs de l'âge héroïque ont inventé des embarcations plus grandes et plus élaborées.

On construit toujours une embarcation en commençant par la quille, la grande planche courbée qui se trouve tout au fond de la coque et en épouse la forme. Ensuite, on dispose les bordés (les planches qui constituent la coque proprement dite). On les fixe les uns aux autres de deux manières possibles selon les régions et les artisans. Une technique très ancienne et répandue consiste à coudre la coque : on perce les bordés puis on les coud à la quille et entre eux à l'aide d'une grande quantité de nœuds de corde, en alternant parfois les grandes planches des bordés avec des bordés intermédiaires plus petits qui serviront de pivots pour obtenir une coque courbée. Une autre technique possible consiste à utiliser des tenons, de petites pièces de bois servant de fixations, qui viennent s'imbriquer dans des trous appelés les mortaises. Une fois tous les bordés fixés, on fixe à la quille les couples (qu'on appelle aussi les membrures), de grandes pièces en demi-cercle qui sont à la coque d'un navire ce que les côtes sont à une cage thoracique. Certains navires sont encore renforcés à l'aide d'une longue pièce de bois double en forme de A posée sur la coque avec la pointe du côté de la proue et les jambes du côté de la poupe : elle aide à rigidifier l'ensemble et sert aux rameurs pour s'asseoir.

⁸⁶ Du grec *mono-* : un seul, *xyle* : bois. Toutes les autres embarcations utilisent plusieurs (*poly-*) pièces de bois et sont donc polyxyles. Aucun besoin de savoir ça pour jouer, mais comme c'est du grec...

Il reste à ajouter à la coque le socle de fixation du mât et une cabine sommaire près de la poupe (un simple abri de bois protégé par du cuir, un peu comme un caisson de char, mais avec un toit). Certains grands navires de plaisance possèdent, en leur milieu, un toit très simple fait d'une toile tendue sur quatre poteaux fixés à la coque. Les plus élaborés possèdent carrément une longue cabine protégée des embruns et des paquets de mer par des parois de cuir, comme la cabine de poupe. Mais toutes ces structures restent légères.

Une fois tout cela bien fixé, on étanchéifie la coque à l'aide d'un enduit fait de poix. Les navires cousus utilisent souvent une couche de tissu plaquée contre l'extérieur de la coque puis enduite de poix. Ce calfatage peut être réalisé de manières diverses et avec des mixtures diverses selon les régions et les ateliers. Il peut par exemple se composer d'une mixture de graisse de bœuf et de résine préparée au chaudron⁸⁷.

On fabrique des rames longues et étroites ainsi qu'une rame-gouvernail plus grande à laquelle on fixe une barre transversale. On tisse, avec du lin, une voile unique, grande, rectangulaire et plus large que haute⁸⁸. On tresse des cordages, principalement une drisse pour hisser la voile et des écouteurs pour modifier son angle par rapport au mât ; ces cordages sont complétés par des poulies en bois. On peut alors ériger le mât, qui est amovible (il peut être démonté une fois le navire au mouillage) et y fixer la voile. Il n'y a à bord ni carte, ni boussole, ni sextant : le seul instrument de navigation utilisé par les pilotes antiques est un plomb de sonde pour sonder la profondeur des fonds marins.

L'ancre du navire est une grosse pierre sculptée en forme de cylindre ou de cône tronqué, qu'on peut graver d'un signe pour la

⁸⁷ Mixture utilisée pour le *Minoa. Omoïōma ploiou / Representative Ship Model of the Minoan Period.*

⁸⁸ La fameuse « voile carrée ». Pour le matériau de la voile, mes sources ne le mentionnent pas. Je suppose que c'était du lin à partir des photos des reconstitutions d'archéologie expérimentale actuelles et parce que le lin est bien connu en Grèce ancienne. En théorie, il pourrait s'agir aussi de laine. Une chose est sûre : ce n'est pas du coton, plante inconnue sur ce coin de la planète à cette époque.

reconnaître ou appeler la bienveillance de Poséidon, et qu'on met à l'eau suspendue à une corde. Un navire embarque en général plusieurs ancres pour pouvoir se stabiliser au maximum. Une ancre peut également servir de lest.

Parmi les autres équipements indispensables à bord, des amphores contiennent la réserve d'eau douce et les éventuelles provisions (quand l'espace est limité, on s'approvisionne durant les escales, par le troc ou la chasse). Les navires de l'âge héroïque qui ont assez d'espace à bord pour accueillir des couchettes, des cuisines ou des latrines sont assez rares. On se nourrit de provisions séchées froides ou de mets trouvés à terre. On dort à terre pendant les escales ou dans le creux de la coque, enveloppé dans un manteau. Les héros d'épopée n'ont jamais besoin d'aller aux latrines et les héroïnes n'ont jamais leurs règles à de mauvais moments, mais les personnages secondaires ou comiques peuvent avoir besoin de se soulager par-dessus bord à la poupe, en prenant garde de ne pas recevoir un paquet de mer en pleine figure et de ne pas tomber à la mer⁸⁹.

À la fin, on met le bateau à la mer en utilisant des rouleaux de bois pour le faire rouler jusqu'à l'eau.

La construction d'un navire réclame un savoir-faire avancé en matière de menuiserie. Nombre de pêcheurs en connaissent les bases et savent construire une barque ou un petit bateau simple, mais seul un architecte naval aguerri saura obtenir la meilleure solidité et les meilleures performances en mer. Construire un bateau réclame en général au moins deux ou trois paires de bras, et jusqu'à 15 ou 20 pour un navire à 20 ou 50 rames, mais un personnage isolé peut en construire un (petit) tout seul, avec de l'habileté et de la patience, comme Ulysse lorsqu'il se prépare à quitter l'île de Calypso⁹⁰.

⁸⁹ Rougé (1984), p. 224-226. Le conseil est toujours valable de nos jours. Dans *Cette nuit la mer est noire*, la navigatrice Florence Arthaud, qui a elle-même failli se noyer dans ce type de circonstances, rapporte : « En Bretagne, on dit que la plupart des marins retrouvés noyés ont la braguette ouverte ! »
⁹⁰ *Odyssée*, V, 228-261.

Les grands types de navires

Les navires de la Grèce héroïque avancent à la rame et, quand le vent s'y prête, à la voile. On les gouverne avec un gouvernail unique situé à la poupe et qui consiste en une rame grande et large, à laquelle est fixée une barre horizontale. Les rameurs sont disposés sur un seul rang (contrairement aux birèmes, trirèmes, etc. qui les étageront verticalement sur plusieurs rangs). Ces navires n'ont ni pont, ni gaillards, ni cales, et offrent peu de confort : il est impossible d'y cuisiner et guère agréable d'y dormir.

Le nombre de rames d'une embarcation (sans compter la rame qui sert de gouvernail à la poupe) donne une bonne idée de sa taille et de l'équipage qu'elle nécessite.

Les plus petites embarcations, utilisées pour les courts trajets ou la pêche faute de mieux, ne sont que des barques à deux ou quatre rames, manœuvrables par une seule personne. Elles n'ont pas de cabine et pas de voile.

Parmi les embarcations de taille moyenne, on trouve des barques longues et très étroites, uniquement conçues pour ramer, dotées de dix ou quinze rames⁹¹, et de petits navires à voile. L'embarcation moyenne typique est un voilier à vingt rames, long comme un cyprès et assez étroit. Les navires de plaisance sont dotés de cabines centrales assez longues faites d'une armature fixe en bois couverte d'un toit en bois et en cuir (par temps pluvieux) ou d'un dais en tissu (pour se protéger du soleil) et de panneaux mobiles de cuir, faciles à enlever au besoin⁹².

Les navires de commerce peuvent conserver cette structure, mais certains optent franchement pour la voile plutôt que pour les rames : ils possèdent alors une coque nettement plus courte, plus large et plus arrondie afin d'embarquer autant d'amphores et de *pithos* que possible.

⁹¹ Comme un modèle en terre cuite découvert à Palaikastro en Crète et daté d'entre 3000 et 2000 av. J.-C. Une petite maquette de cette embarcation est exposée au Musée de la marine de La Canée en Crète.

⁹² On en voit sur les fresques de Théra (Santorin). Cf. Rougé (1984), p. 227.

Les embarcations de grande taille comptent 50 rames ou plus. L'Argo est, selon les mythes, le premier navire grec apte à la navigation vers des pays lointains : il dépasse les 50 rames et embarque 55 Argonautes⁹³. Voyez la description de l'Argo dans le chapitre *Objets mythiques*. Les navires du temps de la guerre de Troie, vers la fin de l'âge héroïque, atteignent couramment 50 rames⁹⁴.

On dit qu'il existe des navires encore plus grands, des géants des mers qui atteindraient les 100 rames, mais on n'en trouve aucun chez les Grecs.

Prix des embarcations. Pour obtenir une idée du prix d'une embarcation en nombre de bœufs, multipliez son nombre de rames par cinq. Un esquif à une seule rame coûte ainsi environ 5 bœufs et une barque à deux rames, dix bœufs. Une barque de pêche à quatre ou six rames coûte 20 ou 30 bœufs, ce qui représente une dépense assez importante pour obliger deux ou plusieurs familles à la supporter ensemble dans les villages côtiers pauvres. Une embarcation moyenne ou grande nécessite un niveau de richesse aisé ou davantage : une embarcation à dix rames coûte le prix d'un troupeau de 50 bœufs, un navire à vingt rames en coûte 100. Un navire au long cours du gabarit de l'Argo (sans compter les pouvoirs merveilleux dont ce bateau dispose) coûte plus de 250 bœufs. Les grands navires sont en général armés soit par un riche personnage (roi ou reine, riche aristocrate ou riche marchand), soit payés par une collectivité, village ou ville, seule capable d'en assumer le coût.

Le prix élevé des embarcations incite leurs propriétaires et leurs marins à la prudence. Non content d'entraîner des victimes, un naufrage est une catastrophe financière, sans parler de la perte de la cargaison des navires de commerce. Lors des guerres, on tente de capturer les vaisseaux ennemis, qui représentent un butin de premier choix ; on ne les coule que faute d'une meilleure solution.

⁹³ Selon la version d'Apollonios de Rhodes dans ses *Argonautiques*.

⁹⁴ C'est le cas du navire d'Ulysse et de ses compagnons dans l'*Odyssée*.

↳ En termes de règles

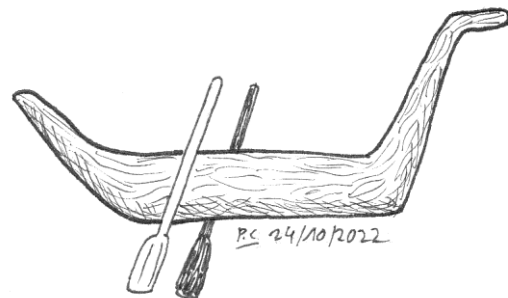
Note : toutes les embarcations grecques ont des rames, donc aucune n'a zéro en « rames ».

Esquif

Pour *Barbarians of Lemuria*. Rames 2
Équipage 1 Coque 2 Ressources 0

Une frêle barque sans voile, dotée d'une coque creuse, monoxyde ou polyxyde, rigidifiée par de simples traverses.

Prix : environ 10 bœufs.



Petite barque sacrée crétoise

Pour *Barbarians of Lemuria*. Rames 2
Équipage 1 Coque 3 Ressources 0

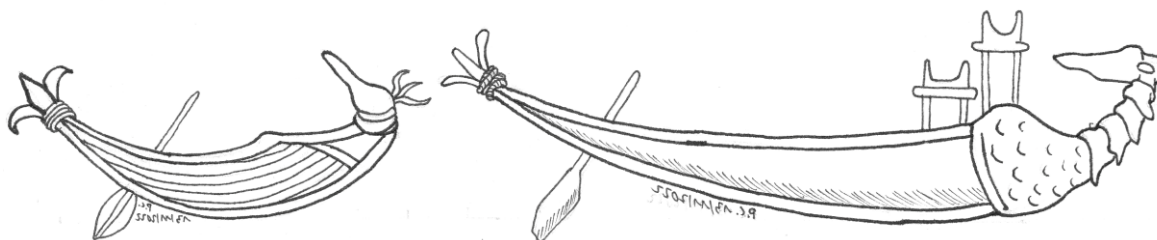
Une version luxueuse de l'esquif, utilisée en Crète par des dignitaires pour des trajets courts ou des processions. Cette barque à la forme profilée témoigne d'un art de la menuiserie achevé. La proue est sculptée à l'image d'une tête d'oiseau très stylisée, avec une huppe.

Prix : environ 20 bœufs.

Grande barque sacrée crétoise

Pour *Barbarians of Lemuria*. Rames 4
Équipage 1 Coque 4 Ressources 0

Cette longue barque, deux fois plus longue que le modèle précédent, est utilisée en Crète durant les cérémonies religieuses en l'honneur de Poséidon et d'autres divinités marines. La proue, sculptée avec art, est à l'image d'un hippocampe. La barque est fréquemment utilisée pour transporter des autels mobiles afin de faire libations et offrandes directement sur les flots. Elle peut aussi transporter des cornes de pouvoir (des insignes sacrés en forme de cornes de taureau, liés à Zeus, à Poséidon et au pouvoir royal en Crète). La barque peut accueillir jusqu'à 6 personnes à



Barques sacrées crétoises, une petite et une grande

vide, ou 2 ou 3 personnes accompagnées d'un autel et d'offrandes.

Prix : environ 40 bœufs.

Barge de transport crétoise

Pour Barbarians of Lemuria. Rames 4
Équipage 1 Coque 6 Ressources 2

Cette embarcation, à peine dotée d'un gouvernail et de deux paires de rames, n'a pas réellement de moyens de propulsion suffisants pour naviguer par elle-même. Elle est conçue pour être remorquée par un autre navire, ou pour être halée par des humains ou des bêtes de somme depuis la rive. Aménagée aussi confortablement que possible, elle est occupée en grande partie par une ou plusieurs spacieuses cabines faites de panneaux de bois. Les panneaux sont amovibles, ce qui rend l'ensemble très modulable : on peut enlever tous les panneaux et ne garder que la structure en poteaux liés par des cordes, ou laisser certains panneaux, ou alterner les panneaux pleins et les panneaux ajourés, etc. À l'intérieur, des sièges accueillent une vingtaine de passagers au maximum. Ce type de barque est aussi utilisé pour transporter une quantité appréciable d'offrandes destinés aux dieux, de présents pour des échanges diplomatiques, d'équipements militaires, etc.

Prix (à vide) : environ 60 à 80 bœufs selon les ornements et la quantité de panneaux.

Barque de pêche familiale

Pour Barbarians of Lemuria. Rames 6
Équipage 6 Coque 4 Ressources 0

Une barque munie de rames et d'une voile, manœuvrable par une seule personne et pouvant en accueillir jusqu'à 6 (ou 8 en se serrant beaucoup). Elle est pourvue d'un filet, de cordages et d'un harpon (dégâts d6). Elle n'a pas de cabine.

Prix : environ 30 bœufs.

Grande barque de pêche

Pour Barbarians of Lemuria. Rames 10
Équipage 12 Coque 6 Ressources 0

Une barque de pêche à rames et à voile conçue pour être manœuvrée par les membres d'une ou deux familles de pêcheurs. Elle est pourvue de deux grands filets, de cordages et de trois harpons (dégâts d6). Elle peut inclure un « toit » sous la forme d'une toile étendue sur des cordages à la poupe.

Prix : environ 50 bœufs.

Navire de taille moyenne crétois

Pour Barbarians of Lemuria. Rames 20
Équipage 20 Coque 8 Ressources +1

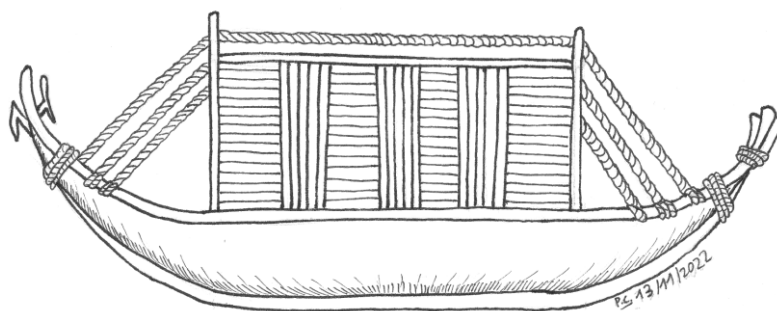
Un navire de voyage à voile et à rames de taille moyenne, comme on en construit par exemple en Crète⁹⁵. Il mesure environ 17 m de long et 4 m de large. Il embarque vingt marins d'équipage et 6 passagers assis (jusqu'à dix, assis et debout, en se serrant inconfortablement). Il possède la grande voile rectangulaire typique des navires grecs. Équipé d'une petite cabine en bois et en cuir ne pouvant accueillir qu'une personne, il ne protège pas de la pluie ou des paquets de mer en cas de gros temps.

Prix : environ 100 bœufs.

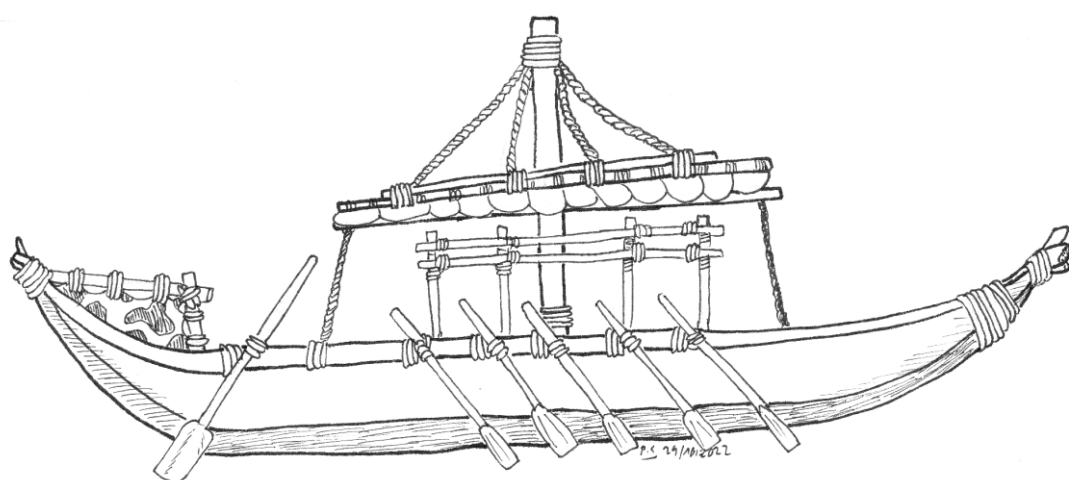


⁹⁵ Ce profil correspond à peu près à un navire du type du *Minoa* reconstitué à La Canée, en Crète, en 2004 par un projet d'archéologie expérimentale.

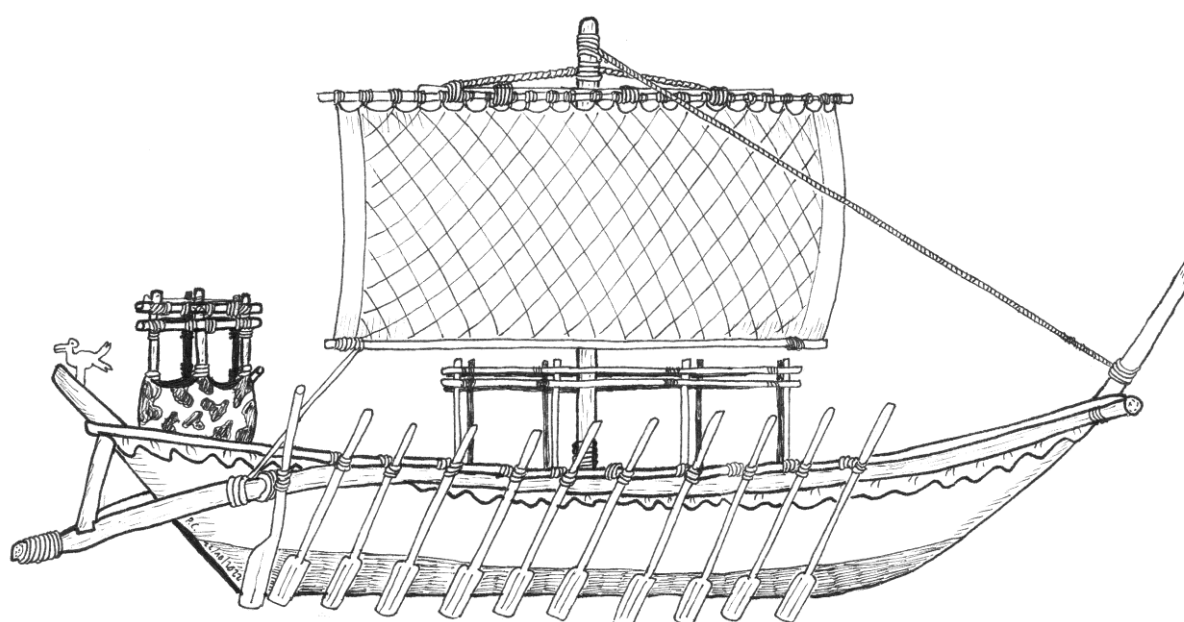
Barge de transport crétoise



Grande barque de pêche



Navire de taille moyenne de tradition crétoise



Navire de commerce à voile et à rames

Pour Barbarians of Lemuria. Rames 20
Équipage 25 Coque 30 Ressources +2

De taille similaire au précédent, mais doté d'une coque plus large, profonde et arrondie, ce navire à voile et à rames embarque une trentaine de marins, trois à cinq marchands et esclaves et une grande quantité d'amphores et/ou de coffres remplis d'objets à troquer, pour une bonne dizaine de tonnes de marchandises au total (un gros navire de commerce peut en transporter plus du double).

Prix : environ 130 bœufs (sans la marchandise, naturellement).

Navire de commerce uniquement à voile

Pour Barbarians of Lemuria. Rames 6
Équipage 5 Coque 30 Ressources +2

Plus court que les navires à rames, ce navire de commerce privilégie la voile afin d'embarquer un équipage très réduit (4 à 6 personnes), ce qui laisse un maximum de volume pour sa cargaison. Cela le rend en contrepartie plus vulnérable aux calmes plats, mais aussi aux attaques de pirates. La coque est courtaude et ventrue, et elle peut embarquer jusqu'à 15 ou 20 tonnes de marchandise.

Prix : environ 110 bœufs (sans la marchandise, naturellement).

Grand navire de plaisance

Pour Barbarians of Lemuria. Rames 40
Équipage 45 Coque 40 Ressources +2

Un grand navire à voile et à rames assez semblable au « Navire de commerce à voile et à rames », mais deux fois plus long. Outre la cabine du pilote à la poupe, il est équipé en son milieu d'une longue structure couverte protégée par des pans de cuir et de tissu et dotée de sièges en bois pourvus de coussins. Ce type de navire est employé pour les voyages diplomatiques et les cérémonies. Il embarque 45 marins et 15 ou 20 passagers. Il peut embarquer une dizaine d'amphores (le double s'il y a moins de passagers).

Prix : environ 200 bœufs.



Grand navire de voyage ou de guerre

Pour Barbarians of Lemuria. Rames 50
Équipage 55 Coque 50 Ressources +3

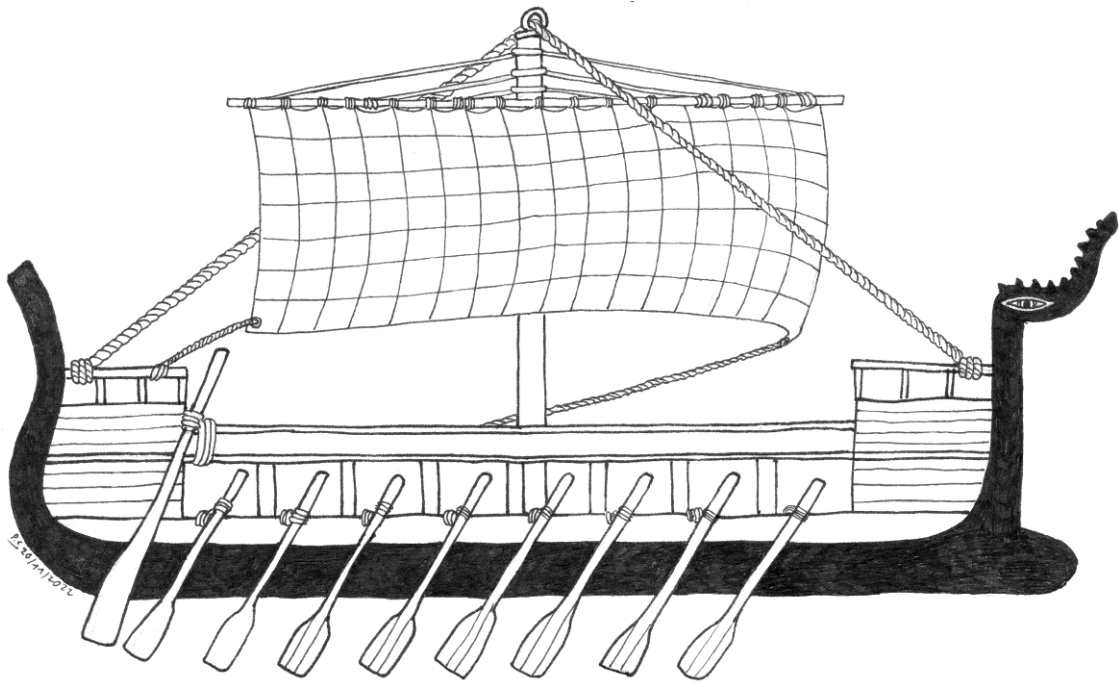
Ce grand navire doté d'une voile rectangulaire et de rames peut accueillir 70 à 80 personnes, dont une grande partie est capable de combattre (les rameurs sont aussi des soldats). La coque est creuse et dépourvue de pont, sauf à la proue et à la poupe. La quille et le bas de la coque sont peints en noir. La proue représente un dragon stylisé, souvent doté d'yeux peints. Le confort est très sommaire, mais la nef peut embarquer des amphores de provisions pour une semaine.

Prix : environ 250 bœufs.

Améliorations des navires

Figure de poupe. Sur les navires grecs antiques de l'âge héroïque, c'est souvent à la poupe, derrière le pilote, que l'on peut placer une sculpture en bois, parfois plaquée de bronze ou de métaux précieux comme l'or ou l'argent. Souvent à l'image d'un fauve, cette figure de poupe, quand elle est d'excellente qualité, renforce la confiance de l'équipage et des passagers. En termes de règles, l'artisan doit réussir un Exploit de sculpture (**BoL** : Exploit d'esprit + Ouvrier à -4 ; **BaSIC** : Exploit d'Art : sculpture à -10%). Si l'Exploit est réussi, une fois la sculpture terminée et installée, tant qu'un personnage se trouve à bord, tout jet d'action visant à l'effrayer, l'intimider, le persuader ou le séduire se voit frappé d'un malus (**BoL** : malus de -2 au jet d'aura ou d'esprit ; **BaSIC** : malus de -5% à tout jet de POUvoir, d'APParence, de Commerce ou de Persuasion). Une figure de poupe habituelle ne confère pas de protection contre la magie. Notez que les pouvoirs exacts de ces sculptures varient en nature et en étendue selon l'artisan qui les a sculptées : certains navires, comme l'Argo, possèdent des figures de poupe exceptionnelles (voyez « L'Argo » dans le chapitre « Objets mythiques »). Coût : 8 bœufs ou plus, selon la taille et la qualité de la sculpture et la nature de ses pouvoirs.

Nid-de-pie. Une structure en bois et en vannerie ménagée au sommet du mât permet à la vigie qui y grimpe d'observer l'horizon plus



Grand navire de guerre à voile et à rames (ici modèle à 16 rames, mais ils sont souvent plus grands)

à son aise et pendant longtemps, avec moins de risque de tomber. Apporte un bonus au jet d'action de la vigie (*BoL* : bonus de +2 au jet d'esprit +carrière « Marin » ; *BaSiC* : +10% au jet de Vigilance) et un bonus identique à d'éventuels jets d'endurance (*BoL* : *vigueur*, *BaSiC* : *CONstitution*) en cas de vigie prolongée plusieurs heures. Coût : 2 bœufs.

Ornements peints sur la coque. Les navires peuvent être décorés d'ornements peints qui renforcent leurs capacités. Leur taille et leur nature varient beaucoup selon les talents des peintres et les besoins des équipages. Ces ornements sont détaillés plus bas dans le sous-chapitre « Navires ornementés ».

Ornements tissés sur la voile. Ils fonctionnent sur le même principe que les ornements peints, en dehors de la technique employée et de la partie du navire décorée. Voyez plus loin la section « Navires ornementés ».

Préceinte. La préceinte est une solide armature de cordes qui entoure et enserre la coque du bateau afin de solidariser encore mieux les bordés entre eux face aux coups de boutoir des paquets de mer. En termes de

règles, le navire est plus solide que la moyenne (*BoL* : +5 points de Coque). Coût : 5 bœufs.

Taillemer. Un taillemer est un prolongement horizontal de la quille du bateau qui avance à la base de la proue, au niveau de la mer. Contrairement à un éperon, il n'est pas conçu pour un usage militaire. Il permet de mieux fendre les flots, ce qui fait gagner le navire en vitesse. En termes de règles, le personnage qui pilote le navire reçoit un petit bonus à ses jets d'action pour faire avancer le navire au plus vite (par exemple pour une course ou une poursuite). *BoL* : bonus de +1 à son jet d'action. *BaSiC* : bonus de +5% au jet de Navigation. Coût : 8 bœufs.

Navires ornementés

En Grèce héroïque, tout artisanat poussé à un degré de talent extrême relève la magie : c'est ce qui explique que les Exploits d'arts et d'artisanat soient aussi puissants que des mixtures ou des sortilèges. Les effets de ces ornements impliquent que l'image soit intacte : si elle est brisée, effacée ou abîmée au point de devenir méconnaissable, elle perd tout pouvoir.

Peindre la coque. Tout comme les boucliers (voyez le chapitre « Boucliers ornementés »), les navires peuvent être décorés d'ornements peints. Leur réalisation requiert un Exploit de peinture de difficulté variable. BoL: esprit + carrière « Ouvrier ». BaSIC: Art/Artisanat : peinture.

Tisser une voile figurant quelque chose. Il est aussi possible de doter un navire d'une voile tissée pour représenter quelque chose. Cela requiert un Exploit en tissage. BoL: esprit + carrière Ouvrier. BaSIC: Art/Artisanat : tissage.

Prix d'un ornement. Le prix d'un ornement varie selon sa taille, sa difficulté de réalisation et la réputation de l'artisan. *Grosso modo*, multipliez par deux le malus d'Exploit de l'artisan pour obtenir une valeur indicative en bœufs. Par exemple, un Œil apotropaïque, qui nécessite que l'artisan réussisse un Exploit avec un malus de -4, sera peint contre un paiement d'une valeur de 8 bœufs.

Les possibilités en matière d'ornementation sont grandes. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples appréciés des marins grecs, mais un personnage maîtrisant l'artisanat requis peut inventer ses propres ornements.

Œil apotropaïque. Les navires grecs aiment arborer ce symbole sur leur coque, près de la proue (mais on peut imaginer de le tisser sur la voile). Le regard protecteur éloigne les puissances hostiles au navire et à ses passagers. En termes de règles, tout ce qui se trouve à bord du navire devient plus résistant à la magie hostile. Tout sortilège hostile subit un malus à son jet d'action.

Paramètres pour BoL. Exploit d'esprit + carrière Ouvrier avec un malus de -4. Effet : tout sortilège hostile subit un malus de -4.

Paramètres pour BaSIC. Exploit d'Art : peinture avec un malus de -10%. Effet : tout sortilège hostile subit un malus de -10%.

Dauphin. Des dauphins stylisés sont figurés sur les flancs du navire près de la proue (ou sur la voile). L'artiste s'efforce ainsi d'attribuer au navire une rapidité et une aisance pareilles à celle du dauphin dans l'eau. Le navire gagne en rapidité. En termes de règles, le personnage qui pilote le navire reçoit un bonus à tout jet d'action visant à faire avancer le navire

rapidement (par exemple pour une course ou une poursuite).

Paramètres pour BoL. Exploit d'esprit + carrière Ouvrier avec un malus de -6. Effet : le pilote a +4 aux jets d'action concernés.

Paramètres pour BaSIC. Exploit d'Art : peinture avec un malus de -30%. Effet : le personnage qui pilote le navire a +10% aux jets de compétence concernés.

Gorgonéïon sur la voile. Une tisserande habile peut représenter le visage d'une des trois terribles Gorgones sur la voile du navire. C'est une figure complexe qui réclame beaucoup de patience et de dextérité, mais, une fois terminé, le terrible visage apeure quiconque croise la route du navire avec des intentions hostiles. Tout jet d'action hostile aux personnages se trouvant à bord est alors frappé d'un malus.

Paramètres pour BoL. Exploit d'esprit + carrière Ouvrier avec un malus de -8. Effet : les jets d'action sont frappés d'un malus de -4.

Paramètres pour BaSIC. Exploit d'Art : tissage avec un malus de -40%. Effet : les jets d'action sont frappés d'un malus de -20%.

Pistes pour les architectes navals

Les éléments suivants n'existent pas encore dans la Grèce de l'âge héroïque, mais des personnages talentueux à qui les dieux en souffleraient l'idée et qui réussiraient un Exploit d'architecture navale pourraient réussir à les concevoir.

Un pont, des gaillards et des cales. Un esprit intelligent peut concevoir de fermer la coque des navires afin d'y ménager un espace propre à accueillir des bancs de nage mieux protégés de la mer et des coups, ainsi que des cales pour les marchandises, voire des cabines. Installer des ponts à la proue et à la poupe, en les rehaussant, permettrait d'aménager des gaillards, autres espaces supplémentaires utiles. Cela implique de concevoir des navires à la coque plus grande et à la charpente intérieure plus complexe (et coûteuse), qu'il faut bien équilibrer afin qu'ils ne risquent pas de chavirer à la première occasion. Bref, cela



Navire de la fin de la période archaïque doté d'un éperon. Coupe attique dite « coupe aux bateaux ». Détail de l'intérieur décoré d'une frise montrant cinq bateaux en course, vers 520 avant J.-C., découverte à Cerveteri. Peinte par le groupe de Léagros. Photo par Bibi Saint-Pol pour Commons.

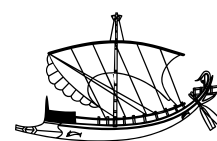
double la capacité de transport du navire mais aussi son prix. Durant l'âge héroïque, certains navires de commerce barbares (phéniciens ou assyriens) ou semi-barbares (chypriotes) à forte capacité de transport sont dotés de ponts, mais cela reste rarissime en Grèce même.

Plusieurs rangs de rameurs. Tous les navires de la Grèce héroïque sont des monèmes, c'est-à-dire que les rameurs forment une seule rangée disposée à l'horizontale le long du navire. Un esprit brillant pourrait avoir l'idée de disposer les rameurs sur deux rangées superposées, ce qui ferait entrer davantage de rameurs sur un navire pas beaucoup plus grand et lui conférerait une puissance de nage bien supérieure. Cette idée implique de rehausser la coque et d'allonger les rames. Par la suite, des architectes navals pourraient concevoir un navire à trois rangs de rameurs (une trirème ou trière) voire à quatre ou cinq rangs (quadrirème ou quinquèrème). Cela ajoute 3 bœufs par rame au navire ainsi aménagé (sauf s'il dispose déjà d'un pont, voyez ci-dessus).

Un éperon. Il n'y a pas de combat naval proprement dit dans la Grèce de l'âge héroïque. Lorsqu'on se bat sur mer, on passe à

l'abordage d'un navire ennemi et on s'y bat comme sur un champ de bataille, en tâchant de s'emparer du navire. Un esprit retors pourrait avoir l'idée de pourvoir la proue d'un navire d'une pointe en bois renforcée de bronze, capable de percer la coque d'un navire ennemi pour le couler. Mais l'usage d'une telle arme suppose un pilote et un équipage bien entraînés, afin de se dégager du navire adverse pour ne pas y rester accroché et ne pas être entraîné après lui dans son naufrage. Un éperon représente un coût supplémentaire de 40 bœufs en raison de la grande quantité de bronze qu'il nécessite. Ce coût est ramené à 20 bœufs si le navire est déjà équipé d'un taillemer.

Armes de siège embarquées. Les armes de siège n'existent pas du tout dans la Grèce héroïque. Il faudrait donc plusieurs inventions extrêmement difficiles à concevoir pour parvenir à armer un navire de cette manière.



Les vêtements



Crétois apportant des présents. Fresque égyptienne de la tombe de Rekhmirê (XIV^e siècle av. J.-C.). Metropolitan Museum of Art 30.4.84. Photo : Nina Davies pour Commons.

Il n'y a rien de plus important que l'habillement dans la vie quotidienne des Grecs de l'âge héroïque. C'est que le vêtement dit aux autres votre position sociale : si vous vous habillez comme un miséreux, on vous traitera comme tel et vous aurez le plus grand mal à faire valoir vos droits, quand bien

même vous seriez roi ou reine. À l'inverse, les rusés ou les fourbes savent se parer d'atours empruntés afin de se faire passer pour ce qu'ils ne sont pas. Mais, même sans en venir à ces duperies exceptionnelles, les vêtements sont un élément de décor de base dans Kosmos et peuvent en outre inspirer nombre de détails-

clés dans les scénarios. Voici donc des informations plus détaillées à leur sujet, assorties d'un catalogue des principaux types de vêtements et d'accessoires que peuvent enfiler PJ et PNJ⁹⁶.

Leur fabrication

On dit que le tissage a été inventé par Arcas, héros éponyme de la région d'Arcadie, dans le Péloponnèse⁹⁷. Depuis, ce savoir-faire est devenu omniprésent en Grèce.

Qui fabrique les tissus ? Les vêtements sont traditionnellement tissés par les femmes, quel que soit leur condition (libre ou esclave) et leur statut social (il arrive couramment qu'une reine s'occupe à tisser en compagnie de ses servantes). Les femmes assurent filage, tissage et couture. En général, tout cela se fait à la maison, de manière autarcique. Mais, dans les riches domaines, de véritables ateliers de filage, de tissage et de foulonnage rassemblent des dizaines d'esclaves pour produire des quantités de vêtements et d'autres textiles destinés au troc dans les régions voisines et jusque dans des pays lointains tels que l'Égypte et les royaumes d'Asie Mineure.

⁹⁶ Pour ce chapitre, j'ai abondamment utilisé Leclant (dir., 2005) entrées «Textile (Grèce et Rome)» et «Vêtement (Grèce et Rome)» sur la fabrication et les principaux types de vêtements; Scheid et Svenbro (2003) au sujet du tissage et de ses valeurs symboliques courantes; et Frontisi-Ducroux (1975 rééd. 2000) sur les ornements des vêtements et les pouvoirs qu'on leur prêtait. Les vêtements minoens et mycéniens se fondent sur les découvertes archéologiques, dont le catalogue du musée d'Héraklion en Crète. Je mêle en les articulant à ma façon des éléments de plusieurs époques, comme les femmes à poitrine nue de Crète et de Mycènes et les traditions postérieures concernant la pudeur féminine et le voile, largement attestées à partir du VII^e s. av. J.-C. et à l'époque classique : sur ces dernières, voyez Brulé (2007). Il m'arrive de généraliser un peu dans la partie sur les usages et la décence (je choisis souvent de dire que tout dépend des régions : cela ménage une plus grande variété d'environnements de jeu pour vos scénarios).

⁹⁷ Pausanias, *Description de la Grèce*, VIII, 4, 1, et Scheid et Svenbro (2003), p. 30.

Choisir un tissu. Dans la Grèce héroïque, les deux matières les plus utilisées pour confectionner les vêtements sont la laine – la plus répandue – et le lin, matière plus noble. La laine présente l'avantage d'être bien chaude, mais a le désavantage de se gorger d'eau et donc de devenir très lourde dès qu'elle est exposée à l'eau (pluie, brouillard, cours d'eau, mer). Pour les vêtements de cuir et les peaux de bête, voyez plus loin dans ce chapitre. Pour la soie, voyez « L'étoffe des dieux », dans le chapitre « Amorce de scénarios ».

Préparer le fil. La laine de mouton, une fois tondue, doit être nettoyée et **cardée**, puis **filée** à l'aide d'une quenouille et d'un fuseau.

Un tissage de qualité. On tisse alors le fil pour fabriquer le tissu, en utilisant un métier à tisser vertical où le fil de chaîne est accroché à des pesons en pierre pour rester bien tendu pendant qu'on y entrecroise le fil de trame à l'aide d'une navette. L'identité de la tisserande (ou du tisserand), son degré d'expérience, son talent et sa forme du moment influent sur la vitesse et sur la qualité du tissage. Les femmes âgées d'un village ou d'une petite ville savent reconnaître le style, la « patte » des tisserandes locales, de leur famille ou de familles qu'elles connaissent bien ; elles peuvent donc identifier la tisserande qui a tissé un tissu donné. En général, c'est le seul moyen d'identifier la créatrice d'un tissu, car il est mal vu pour une tisserande de « signer » ses créations ; mais cela n'empêche pas certaines d'entre elles d'y inclure un motif (animal, plante, forme abstraite) qui les caractérise, ou de développer des façons de faire uniques dans leur technique.

Traitement du tissu. Une fois tissé, le tissu doit encore être traité par **foulage** : on le fait macérer, on le lave, on le mêle à de la terre à foulon, on le relave, etc. Cela dégraisse et feutre la laine, ce qui rend le tissu souple et doux. Enfin, on le soumet au **lainage** afin de le rendre plus chaud. Ces étapes sont décisives pour la qualité du tissu : mal faites, elles peuvent ruiner le travail des tisserandes.

Teintures et ornements. On peut alors le porter dans sa couleur naturelle, ou le teindre. La **teinture** donne davantage de valeur au vêtement et permet bien plus de variété dans les coloris. Il est aussi possible de teindre le fil de différentes couleurs avant le tissage,

afin de tisser des **motifs colorés**, figuratifs ou non, sur les vêtements (comme les pagnes sur l'illustration en tête de ce chapitre). Pour les vêtements de prix, on recourt enfin au **plissage**, qui texture le tissu de mille manières et qui donne lieu à des modes régionales. Le lin se prête mieux au plissage que la laine.

Vêtements en cuir. Le cuir animal présente l'avantage d'être imperméable et de ne pas s'alourdir en se chargeant d'eau, contrairement à la laine. Il est employé couramment pour les bonnets coniques et les chaussures de voyage fermées. On en fait plus rarement des manteaux. Il est très utilisé pour les boucliers, mais aussi les tentes, les caissons de chars et les cabines de bateaux.

Peaux de bêtes et fourrures. Les Grecs n'aiment guère porter sur eux de tels accessoires, qu'ils associent au passé lointain des débuts de l'humanité ou aux mœurs barbares. Chez les bergers et les pauvres gens, les peaux de mouton ou de chèvre, convenablement tannées, peuvent fournir des manteaux chauds pour l'hiver. Certes, chasseurs, guerriers et puissants personnages aiment faire étalage des peaux des lions qu'ils ont tués, mais ils s'en servent bien plutôt comme tapis ou comme courtpointes. En porter une en guise de manteaux, comme le fait Héraclès avec la peau du lion de Némée, reste rare.

Leurs usages

Le trousseau. Toute femme et tout homme possède un trousseau, un ensemble de vêtements tissé par les femmes de sa famille en vue de son mariage et qui l'accompagne ensuite toute sa vie. Ces vêtements peuvent aussi servir de présents (offerts à des parents, des amis, des alliés, des hôtes, etc.) ou d'offrandes pour les divinités. Le trousseau comprend aussi du linge de maison.

Mais leur rôle le plus fréquent consiste à être inclus dans la dot pour le mariage. En général, c'est la femme qui quitte sa famille pour venir

Pigments de teinture

On tire les pigments les plus répandus des plantes tinctoriales, mais quelques-uns sont d'origine animale. Beaucoup de ces plantes sont des *pharmaka* également utilisables à des fins médicinales ou malveillantes.

Pigments communs :

Bleu : pétales du guède.

Brun ou noir : brou de noix.

Jaune : pétales du gaude ; pelures d'oignon jaune.

Au temps de la guerre de Troie apparaît le jaune tiré de l'achillée.

Rouge : rouge garance tiré des rhizomes de la garance ; rouge tiré de l'airelle ; rouge vermillon tiré du kermes (une cochenille).

Vert : baies de nerprun.

Pigments rares :

Le bleu indigo, extrait de l'indigotier, arbre qui, comme son nom l'indique, ne se trouve qu'au bout du monde, en Inde.

La pourpre, qu'on obtient en broyant d'énormes quantités de murex, un coquillage qui se trouve près de la ville de Tyr en Phénicie.

La recherche ou la préservation d'un pigment rare constitue un enjeu suffisant pour causer querelles ou guerres locales.

habiter chez son futur mari ; elle change de maisonnée et doit fournir symboliquement la *khlaina*, un manteau qui sert également de couverture nuptiale sous laquelle les futurs époux dormiront désormais. Mais il peut arriver que ce soit l'inverse : lorsque c'est l'homme qui quitte sa maison pour rejoindre la maisonnée de sa future femme, c'est alors à lui de fournir la *khlaina*. C'est le cas de Ménélas l'Atride, qui quitte Mycènes pour aller habiter à Sparte lorsqu'il entre dans la famille royale en épousant Hélène, fille de Tyndare, roi de Sparte.

Vêtements et statut social. Le vêtement dit tout sur le statut social de la personne qui le porte, ce qui explique que les gens soient particulièrement soigneux dans leur confection et leur entretien. Même les familles modestes rivalisent d'ingéniosité afin de tisser des vêtements solides et élégants, teints ou ornés de motifs abstraits (bandes de couleurs, cercles ou triangles de couleurs, motifs spirales) ou figuratifs (plantes). Les types de

vêtements et les formes possibles sont peu nombreuses : la différence passe plutôt par la qualité du tissu, sa quantité (une personne riche arbore ainsi des longueurs de tissu « inutiles »), l'usage des couleurs et, bien sûr, les bijoux. S'ajoutent à cela des objets typiques : le spectre ou bâton de commandement pour un roi ou une reine, la couronne de lauriers pour les lauréats d'un concours sportif ou artistique. Enfin, un personnage aura presque toujours sur lui quelques objets typiques de son métier (outils, instrument de musique, bâton de bergère, poche remplie de simples à la ceinture d'un guérisseur, sceau ou anneau pour l'émissaire d'un puissant...). Sans oublier les objets à valeur religieuse (figurine ou symbole d'une divinité) ou magique (amulette censément protectrice, boîte à *pharmaka* d'une magicienne).

Vêtements offerts aux divinités. Certains vêtements ne sont pas destinés aux humains, mais aux divinités, et plus précisément à leurs statues. Dans le sanctuaire d'Olympie, les femmes tissent chaque année un nouveau manteau pour la statue d'Héra qui trône dans son grand temple, équivalent féminin du temple de Zeus. À Athènes, les Athéniennes tissent chaque année un nouveau *peplos* destiné à vêtir la statue d'Athéna qui se trouve dans le temple de la déesse⁹⁸. Ces parures sont ornées de scènes figurant des mythes auxquels la déesse en question a pris part. Leur tissage est, pour la population féminine locale, l'occasion de déployer tout son savoir-faire, en utilisant du fil de la meilleure qualité et des métiers à tisser les plus performants, mis à disposition des meilleures tisserandes. Le vêtement revêt la déesse pour toute la durée de l'année, puis est conservé dans le sanctuaire.

Nudité et décence. Les Grecs de l'âge héroïque imaginent leurs divinités sous une apparence humaine idéalisée, comme l'incarnation de la beauté. Les statues des dieux et des déesses les représentent souvent

⁹⁸ Lequel n'est pas encore le Parthénon (érigé à l'époque classique, bien après les époques dont s'inspire Kosmos) mais un temple d'Athéna plus ancien. Ce qui ne vous empêche pas de vous inspirer du Parthénon !

nus ou peu vêtus. Dans un tel état d'esprit, la beauté passe pour être un cadeau des dieux et un motif de fierté pour les mortels qui en bénéficient, alors, quand on a un corps beau, ou du moins en bonne santé, on le montre. Cela n'abolit pas toute notion de pudeur, ni un certain sexisme puisque la nudité féminine passe pour plus impudique que la masculine. Mais cela peut varier selon les régions et les traditions locales : en Crète et dans les palais mycéniens, les prêtresses et les femmes non mariées peuvent aller poitrine nue. C'est le mariage qui va de pair avec davantage de contraintes vestimentaires pour les femmes : dans les régions prudes, une femme mariée doit se vêtir d'une robe longue et se couvrir les cheveux d'un voile.

Le corps des enfants n'est pas considéré comme sexué et il n'est pas rare qu'on les laisse aller tout nus lorsque la température s'y prête. À partir de l'adolescence, il faut se vêtir, au moins d'un cache-sexe. Mais la nudité reste acceptée dans plusieurs contextes, principalement la toilette et tout ce qui relève du sport (l'entraînement et les compétitions). Enfin, on accepte plus facilement de se dénuder entre personnes du même sexe que dans un environnement mixte.

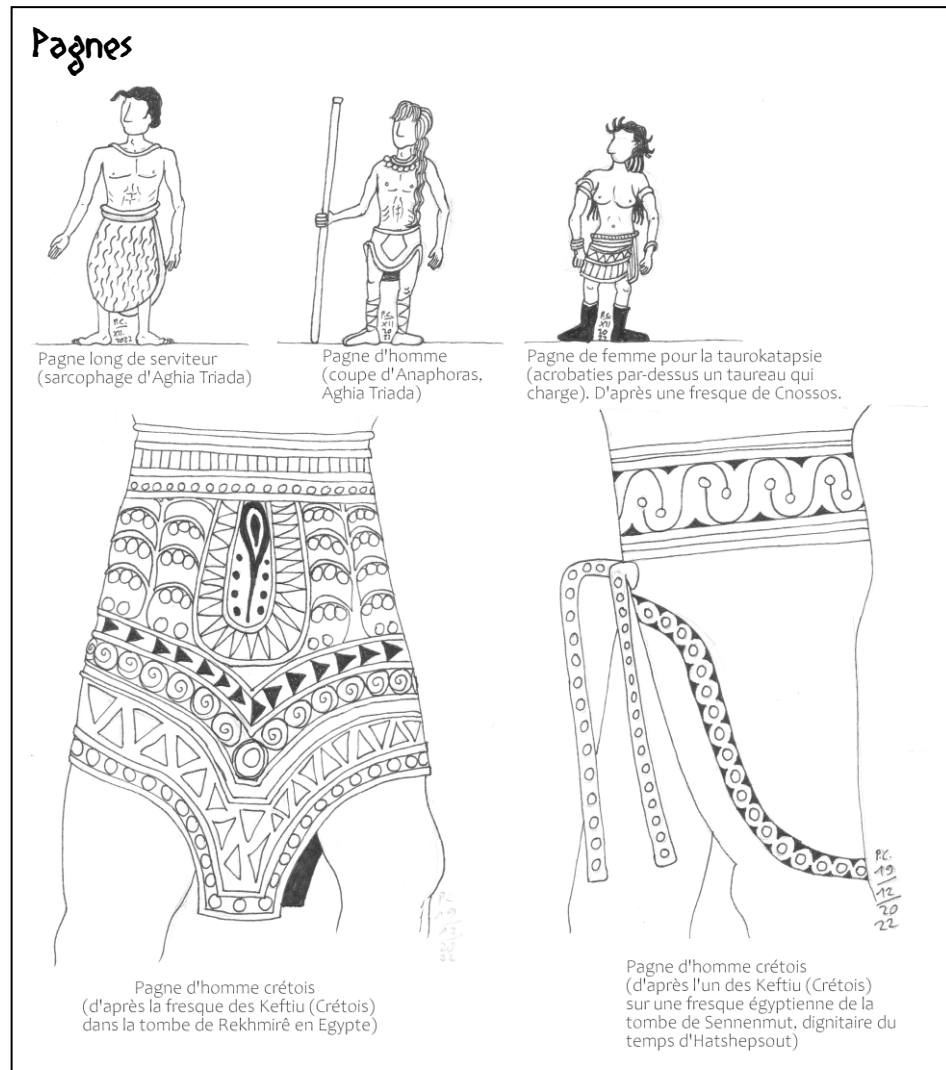
Pagnes, tuniques et robes

Pagnes. Durant la belle saison et chaque fois que le temps le permet, on ne se vêt que d'un pagne. Un pagne est, globalement, une sorte de jupe unisexe qui se prête à des variations infinies. Son matériau : en peau de bête pour les bergers précaires, en cuir pour les travaux manuels, en laine ou en lin pour tout le reste du temps (y compris la guerre). Sa longueur : il peut s'arrêter au-dessus ou en-dessous du genou, ou descendre jusqu'aux chevilles. La manière de le nouer : sur le devant, sur un côté, avec un nœud court ou à longs pans, ou encore sans nœud du tout, dans le cas de pagnes en forme de fourreaux (toutes ces variantes peuvent dépendre des régions, ou bien coexister dans une même région, au gré des goûts individuels). Enfin, ses décorations : de la simplicité la plus sobre jusqu'à une débauche de couleurs, de motifs et d'ornements, tissés ou rapportés. La qualité et

l'abondance des ornements du pagne annoncent le statut du personnage qui le porte.

Tuniques. Quand il fait plus frais, ou qu'on s'adonne à des activités salissantes ou nécessitant une protection, ou qu'on veut s'habiller de manière particulièrement respectable, on revêt une tunique. C'est, *grosso modo*, un rectangle de tissu (en laine ou en lin, le plus souvent) qu'on enroule autour du corps et qu'on drape sur une épaule, l'autre restant découverte. Ce vêtement est presque toujours complété par une broche (voyez plus loin). Les tuniques d'artisans ou de manœuvres sont appelées des **exomides** et elles laissent les deux bras libres afin de parfaire la liberté de mouvement.

Robes amples. Il existe plusieurs types de robes aux formes très différentes. Les plus simples ne sont autres que des tuniques longues. Unisexes, hautes et amples, elles couvrent le corps des épaules jusqu'aux chevilles, sans épouser les formes du corps, voire tombent à terre en formant une traîne. Elles sont portées par les personnages des deux sexes qui ont peu de moyens ou ne souhaitent pas étaler leurs richesses : les personnes aux mœurs austères ou soucieuses de respectabilité, de la veuve éplorée au prêtre vénérable en passant par l'émissaire souhaitant rester discret en pays étranger. Ce qui n'interdit pas à ces tenues de connaître des variantes de luxe : un riche marchand pourra l'arborer en en profitant pour étaler le luxe de



ses meilleures étoffes, décorées par les mains des tisserandes les plus adroites. Ces robes austères vont de pair avec des chignons serrés qui partent vers l'arrière et sont tenus en place par des bandeaux d'étoffe ou des piques.

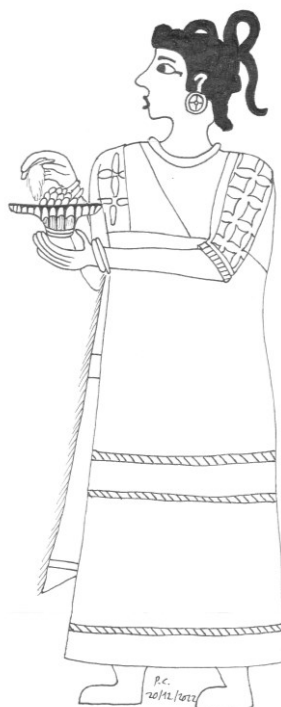
Robes à volants. Les robes à volants sont des tenues souvent aisées ou luxueuses. Originaires de Crète et des îles proches, elles sont aussi très en vogue dans les palais de Grèce centrale, notamment dans la région de Mycènes, Argos, Tirynthe et Pylos. En général portées par les femmes, elles consistent en une jupe longue à volants ornées de teintes contrastées : des couleurs pleines (du blanc ou du jaune en fond, des bandes bleues ou rouges) ou des motifs (carrés de couleurs, jeux de bandes verticales...). Elles sont complétées par un haut qui est une sorte de veston à manches courtes, en général teint de couleurs bleutées ou vertes. Il épouse étroitement la taille et couvre le dos et les épaules, mais le

Une robe à volants et une robe ample



Robe à volants typique de la Grèce centrale et de la Crète. Les motifs sont colorés de bleu, de rouge et de jaune.

D'après une statuette de la "déesse aux serpents", Cnossos (Crète), 1650-1550 av. J.-C.



Robe féminine. D'après une fresque d'Akrotiri (Crète), dans la maison ouest, pièce 4.

décolleté extrêmement plongeant en V laisse la poitrine entièrement décollétée tout en la soutenant. Les manches ne couvrent que les épaules et la moitié des avant-bras. Chaque manche est prolongée, sur le dessus, par plusieurs fils tressés décoratifs teints de couleurs vives (jaune, rouge), qui pendent des avant-bras. Ces ensembles vont de pair avec des coiffures élaborées à base de tresses tenues par des piques à cheveux et des bracelets de perles, mais on peut aussi laisser la chevelure entièrement libre (signe d'une envie de séduire). Ce type de tenue est porté par des femmes jeunes et non encore mariées, mais parfois par d'autres plus âgées. Les prêtresses de ces régions sont toujours habillées ainsi pour leurs cérémonies.

Manteaux et couvertures

En voyage, ou quand le temps fraîchit, on s'équipe d'un manteau. Lui aussi est couramment fait de laine ou de lin et peut être uni ou décoré d'une infinité de motifs et de scènes tissées (voyez par exemple le Manteau de Jason dans le chapitre « Objets mythiques »). On le porte drapé, enroulé

autour de soi, ou encore fixé par une broche. Mais en Grèce héroïque, le manteau n'est pas qu'un vêtement : il sert toujours de couverture pour dormir. On s'y enveloppe pour dormir à la belle étoile, la tête posée sur le bouclier (lui-même enveloppé d'un sac lorsqu'il ne sert pas). Lorsqu'on dort en intérieur, on étend le manteau sur le lit, comme couverture ou comme couvre-lit.

Dormir sous le même manteau a souvent une signification amoureuse ou, au moins, érotique. Quand l'un des membres d'un couple offre un manteau à l'autre, c'est une invitation à affirmer le caractère sérieux d'une union, et une manière d'espérer qu'elle aboutira à un mariage.

Chapeaux et couvre-chefs

Bandeaux à cheveux. Les bandeaux à cheveux, en laine, en lin ou en cuir, servent à retenir les cheveux pour dégager le front. Chez les hommes, ils ceignent le haut du crâne. Chez les femmes, ils sont souvent plus larges afin de maintenir un chignon.

Bonnets. Faits de laine (bien chaude) ou de cuir (plus protecteur contre la pluie), les

bonnets sont prisés par les bergers et les artisans. Leurs formes varient selon les régions. En Grèce centrale, les **bonnets coniques** sont en forme de dôme plus pointu vers l'extrémité. En Asie mineure, principalement en Phrygie, au sud de Troie, les **bonnets phrygiens** sont allongés et leur pointe retombe vers l'avant en une forme caractéristique⁹⁹.

Chapeaux de voyage. Pour voyager en été, on s'abrite du soleil à l'aide de chapeaux à larges bords, souvent faits de paille ou d'autres fibres tressées. Lorsqu'il pleut ou qu'il neige, on opte pour un bonnet de cuir, ou alors on se drape la tête dans son manteau.

Diadèmes. Les rois et reines de Grèce centrale ne portent pas de couronne (ils se font reconnaître grâce à leur sceptre). Tout au plus peuvent-ils se faire décerner des couronnes de lauriers, faits de plantes véritables ou de métal. En Asie mineure, en revanche, certains roitelets et potentats aiment s'inspirer des coutumes asiatiques en vigueur chez les rois d'Assyrie et de Mésopotamie : ils arborent alors une **tiare**, diadème à la forme cylindrique, parfois plus étroit vers le haut.

Voiles. Une femme qui se marie, une femme mariée (dans certaines régions), une personne ayant connu un deuil récent, un prêtre ou une prêtresse pour certaines cérémonies publiques, ou encore un oracle, un devin ou une devineresse, ce sont autant de personnages qui se couvrent la tête d'un voile de tissu. Ce voile peut être sobre (blanc ou noir) ou au contraire être tissé d'ornements multicolores (surtout les voiles de mariées). Au moment du mariage, le marié assiste au dévoilement de son épouse : c'est l'un des gestes qui scellent leur union.

Chaussures

On va couramment **pieds nus** pour les trajets sur terrain facile. Les pauvres et les gens qui aiment vivre à la dure restent toujours pieds

⁹⁹ Forme qui a directement inspiré le bonnet phrygien, symbole de la Révolution française, et, deux siècles après, le bonnet des Schtroumpfs de Peyo.

Un bandeau à cheveux féminin



D'après un vase attique montrant une Muse.

nus. Pour tous les autres, dès qu'on marche sur un terrain susceptible de trop salir les pieds (boue, flaques d'eau) ou de les blesser (plantes épineuses, cailloux pointus, montagne), on met des chaussures.

Les **sandales** sont, selon le niveau de vie, en osier tressé avec une semelle en bois, ou en cuir.

Les **chaussures fermées** restent la meilleure protection par mauvais temps ou pour se déplacer sur un terrain difficile ou humide. Elles peuvent être en tissu feutré à semelle de bois, ou bien en cuir (pour l'imperméabilité). Elles couvrent les chevilles et le bas des jambes, et se prolongent parfois de pattes assez hautes et décoratives à l'avant et à l'arrière.

On peut décorer les chaussures avec un travail de piqûres sur le cuir, ou de fils de couleurs pour les parties en tissu.

Autres accessoires vestimentaires

Bandeaux de poitrine. Par temps frais ou dans les régions où les convenances le réclament, les personnes à la poitrine abondante peuvent compléter leur tenue par un bandeau de poitrine, c'est-à-dire une bande de tissu qu'on enroule (sous ou) autour des seins, et qui a la même fonction que nos soutien-gorge actuels. On peut les porter pour eux-mêmes ou sous une tunique longue.

Sacs et besaces. Faits de laine, de lin ou de cuir (pour être imperméables), les sacs et besaces accueillent les provisions et les petits objets qu'on transporte sur soi, tandis que les gibecières servent à ranger le petit gibier fraîchement chassé. Dès qu'on a des charges lourdes à transporter, on les entropose sur les flancs d'une bête de somme (en général un âne, ou un cheval si le personnage est fortuné) ou on les confie à un esclave. Pour les provisions volumineuses, on utilise des boîtes ou coffres de bois, ou des pots et des amphores de céramique qu'on assujettit aux flancs d'un âne à l'aide de cordes et parfois d'armatures en bois.

Gourdes et outres. Les gourdes d'eau et les outres de vin sont faites de cuir tanné. Une gourde tient à la ceinture, tandis qu'une outre peut être beaucoup plus grande : les plus grandes sont faites de la dépouille entière d'un agneau ou d'une vache et, quand elles sont pleines, il faut les porter sur l'épaule ou sur une bête de somme. Une outre de cuir, vidée et gonflée d'air, peut servir de bouée ou bien de flotteur à accrocher à une embarcation.

Bâtons de marche. Le voyageur au long cours, le vieillard ou l'aveugle soutiennent leur marche par un bâton. Ce bâton a bien des usages : tâter le terrain dans un pays au sol incertain (marécageux, accidenté ou couvert de neige pouvant dissimuler des trous) ou servir d'arme improvisée (mais pas plus : il n'existe pas d'art martial utilisant un bâton en Grèce antique). Un bâton ne se troque pas : en général, les voyageurs s'en taillent un eux-mêmes, avant le départ ou en chemin, en repérant un arbre qui s'y prête. Pour confectionner les meilleurs bâtons, citons le bois de chêne ou de noisetier.

Bijoux

Broches et fibules. Les Grecs cousent rarement leurs vêtements : ils préfèrent les draper ou les fixer provisoirement avec des broches. Leurs usages sont multiples : retenir un pan de tissu sur une épaule, relever une robe longue pour mieux courir, régler un



Bague surmontée d'un sceau en or mycénien figurant un attelage. Vers 1500 av. J.-C. Musée archéologique de Némée, MN1005.

décolleté... ou simplement faire joli. Une broche est un marqueur de richesse : chez les plus humbles, elle peut être faite en bois ou en os, mais dès qu'on en a les moyens, on s'en offre une en bronze, voire faite d'un métal plus précieux. Les broches de luxe sont des trésors de métallurgie, travaillées dans leurs moindres détails, et parfois rehaussées d'autres métaux rapportés (argent, or, cuivre) ou plus rarement d'une pierre précieuse. Un autre moyen courant de montrer sa richesse (ou sa coquetterie) est d'arborer plusieurs broches, une ou deux nécessaires et les autres purement décoratives.

Une broche comprend une pointe et peut donc être utilisée comme arme improvisée, surtout si elle est longue. La forme et les ornements d'une broche peuvent aussi servir de signes de reconnaissance : la technique et le style de la broche renseigne les gens sur la contrée d'origine de la personne qui la porte, mais un symbole précis peut être utilisé par les membres d'une organisation pour se reconnaître entre eux discrètement.

Pectoral. Un pectoral est un ornement assez similaire à un collier porté autour du cou, à cela près qu'il est constitué d'une plaque arrondie rigide au lieu d'un ensemble d'éléments mobiles. Peu répandus en Grèce, ces bijoux sont plus fréquents en Libye, particulièrement en Égypte, et en Asie Mineure.



Coffret d'or mycénien avec scène de chasse. Tombe V du cercle A à Mycènes, 1600-1500 av. J.-C. Musée archéologique national d'Athènes.

Boucles d'oreilles ou pendants d'oreilles. En Grèce, ce type de bijou est réservé aux femmes. En Asie Mineure, il peut être porté par les deux sexes. Les Grecs considèrent cela comme un signe que les hommes asiatiques sont efféminés et barbares. Les hommes asiatiques considèrent que les Grecs s'effarouchent d'un rien et ne savent pas vivre.

Peigne en métal. Les peignes de la vie courante sont en bois ou en os et dépourvus de décorations. Mais les objets plus raffinés peuvent être faits de bronze, d'argent ou même d'or dans le cas de bijoux richissimes. Ils s'ornent dans ce cas de nombreux reliefs sculptés, et parfois d'incrustations de pierres précieuses ou semi-précieuses. Les peignes aux dents longues et pointues, utilisés par exemple pour tenir en place les chignons, peuvent constituer de véritables poignards s'ils sont détournés de leur usage dans des buts agressifs.

Amulette (de protection, de fertilité...). En Grèce, les amulettes porte-bonheur ou revêtues de diverses efficacités magiques se croisent régulièrement. On en dote beaucoup les enfants, dont la mortalité est élevée en raison des multiples maladies qui les guettent. Les jeunes gens sur le point d'accéder à l'âge adulte peuvent aussi en porter. Chez les adultes, les amulettes sont plus rares. On les croise davantage parmi les professions dangereuses, comme chez les marins et les guerriers. L'amulette de protection typique consiste en un pendentif en forme de gros œil à la large pupille noire, dont le regard détourne les mauvais esprits, en un mécanisme inverse à

celui du regard pétrifiant des Gorgones. Les architectes navals aiment à faire peindre de semblables yeux sur les coques des navires destinés à des voyages lointains, de part et d'autre de la proue.

Les amulettes sont beaucoup plus répandues en Égypte, où il est fréquent de voir adultes et enfants en arborer plusieurs autour du cou. Les Grecs qui voyagent là-bas aiment à dénigrer la superstition et la charlatanerie des Égyptiens ; mais, en cachette, ils sont nombreux à s'en procurer eux-mêmes dans l'espoir de s'attirer la bienveillance des étranges dieux locaux...

Bague ou tampon avec sceau. Porté tant par les hommes que par les femmes, ce bijou revêt une importance capitale. En l'absence d'écriture, il sert en effet à imprimer la marque ou le symbole personnel de quelqu'un sur un support (tablette d'argile, cire d'abeille fermant une amphore, un coffre ou tout autre récipient, etc.). Cela indique à tout le monde qui est le propriétaire de l'objet en question, et cela sert couramment à garantir qu'un cadeau, un messenger ou un émissaire est bien envoyé par celui qu'il dit représenter.

Plus encore que de donner un objet signé de cette manière, confier son sceau ou son anneau à quelqu'un est la marque d'une confiance absolue, mais cela ne se fait qu'en des circonstances rares (parfois même pour préserver l'objet de mains ennemies, quand le personnage est sur le point de succomber ou d'être capturé). Voler un tel objet et l'utiliser pour commettre des faux constitue un crime grave, passible d'exil ou de mort dans de nombreuses régions de Grèce.

Camée, médaillon. Les portraits miniatures, gravés sur des supports semi-précieux ou précieux, constituent l'un des types de bijoux les plus raffinés qu'on puisse se procurer en Grèce. Dans un monde qui ignore la photographie et où les peintures restent fragiles, un camée est un moyen sûr d'emporter avec soi l'image d'une personne chère, ou de montrer à quelqu'un à quoi ressemble une personne qu'il/elle n'a jamais vue, ou encore de reconnaître un ennemi partout.

Miroir. Les miroirs antiques sont de simples plaques de métal poli, moins limpides que les miroirs actuels. Il faut régulièrement les

nettoyer avec une éponge et les repolir avec une pierre ponce pour lutter contre les salissures et la rouille. Objet de luxe par excellence, le miroir peut être fait de bronze ou d'argent, quelquefois rehaussé d'électrum ou d'or. Il est ornementé sur son pourtour et son manche. On peut aisément se passer de miroir en se regardant dans une flaque ou dans tout plan d'eau, ou encore en utilisant un autre objet métallique poli à cet effet, comme un casque ou un bouclier.

Masque. Les Grecs de Kosmos ne portent presque jamais de masque de leur vivant (hormis dans quelques rituels locaux). En revanche, dans le Péloponnèse, on façonne quelquefois des masques funèbres en or que l'on pose sur le visage des morts, afin de montrer leur appartenance à l'aristocratie. Tous les morts n'ont pas cet honneur : cela dépend de leur statut social exact et des circonstances de leur mort. Les défunts morts au combat et qui doivent être brûlés rapidement, loin de chez eux, ne se voient pas dotés d'un masque¹⁰⁰.

Éventail décoré. Contrairement aux éventails actuels les plus répandus, qui sont des

¹⁰⁰ Ce passage concilie artificiellement une inspiration puisée dans la réalité historique de la Grèce mycénienne (qui recourt aux masques funèbres en or, le plus détaillé étant le fameux masque dit « masque d'Agamemnon » à l'authenticité parfois contestée) et les traditions funéraires présentes dans *l'Illiade* et *l'Odyssée* (qui ne mentionnent pas ce genre de masque).

Quelques coiffures



Coiffure d'homme d'après la coupe d'Anaphoras à Aghia Triada (Crète).



Musicien sur le sarcophage d'Aghia Triada.



Coiffure de femme à la mode crétoise. D'après la fresque des "trois dames en bleu" à Cnossos (Crète).



Coiffure de femme d'après la fresque des "cueilleuses de crocus" d'Akrotiri (sur l'île de Théra).

éventails « brisés » faits de lamelles assujetties à un bout, les Grecs de Kosmos utilisent en majorité des éventails fixes (ou « écrans ») qui consistent en de palettes en bois mince, de forme ovale, dotées d'un court manche. Il existe aussi des éventails de plumes, aussi bien en Grèce qu'en Égypte et en Asie ; les plus fantaisistes sont en plumes de paon. Seul un éventail en bois peut être utilisé comme moyen de parade improvisé au combat, et ce n'est guère commode.

Sceptre ou canne. En Grèce, le sceptre est un symbole important de la royauté, davantage qu'une couronne. Il est transmis de génération en génération et, normalement, il représente le pouvoir légitime conféré par Zeus. Par exemple, dans *l'Illiade*, le sceptre du héros Pélopos est transmis à ses descendants jusqu'à Agamemnon, roi de Mycènes au moment de la

guerre de Troie. Un usurpateur, même doté du sceptre du roi légitime, ne deviendra pas légitime pour autant, mais il aura plus de facilité à se faire passer pour tel. La fabrication d'un sceptre n'est pas très différente de celle d'un bâton de marche, à cela près que le sceptre est plus court et que sa finition est plus soignée : il est poli et parfois orné de sculptures (mais pas toujours). Il acquiert sa valeur de sa durée d'utilisation, en particulier une fois qu'il est transmis au sein d'une dynastie.

Coffre ou coffret de transport ornementé.

Les coffres en bois servent à la fois de meubles et de moyens de transport pour les effets personnels, les armes, la petite vaisselle, etc. Le bois peut être sculpté et renforcé de ferrures elles-mêmes ornementées. Les coffrets, eux, peuvent être faits en bois, en métal, ou même en os ou en pierre. Ils servent à abriter des bijoux, des fioles de parfum en verre fragile, ou des *pharmaka* destinés à la pratique de la guérison ou de la magie.

Coiffures

Les Grecs de l'âge héroïque aiment les cheveux. Les hommes comme les femmes portent couramment les cheveux longs, avec une infinité de variantes dans la longueur exacte et dans la manière de les coiffer et de les apprêter¹⁰¹.

Les hommes portent souvent les cheveux longs au moins jusqu'aux épaules, et même encore plus longs en Crète et dans les îles voisines. Ils maintiennent parfois leurs cheveux à l'aide de bandeaux de laine ou de cuir qui entourent le front.

Les femmes portent les cheveux très longs (parfois jusqu'à la taille), mais il est rare qu'on se rende compte de cette longueur, car cela ne se fait pas de porter les cheveux dénoués devant les autres au quotidien. On les noue donc en chignon qu'on retient avec des épingles ou un bandeau de tissu, ou bien en une ou plusieurs tresses qu'on peut à leur tour

relever et fixer sur le crâne à l'aide d'épingles ou de bandeaux de tissu. On les couvre aussi parfois d'un voile.

La Grèce de l'âge héroïque connaît l'usage de divers instruments (bigoudis, fers à friser) pour donner une forme ou un volume aux cheveux, souvent pour les faire onduler ou boucler. Les produits de teinture existent : on les confectionne à partir de pigments minéraux ou végétaux qui permettent d'imiter certaines teintes naturelles des cheveux (noir, brun, roux, plus rarement blond) mais ne permettent pas les teintes fantaisistes.

L'usage de ces teintures n'est pas toujours bien vu chez les Grecs, où il passe pour un signe de coquetterie ou, dans le cas d'hommes qui se teignent les cheveux blancs, pour un déni du vieillissement. Plus rarement, il peut être employé par un personnage qui désirerait se déguiser (par exemple un espion) ; ce n'est guère héroïque, sauf pour qui aurait placé sa vie sous le signe de divinités favorables à l'intelligence rusée, comme Athéna ou plus encore Hermès.

La coupe des cheveux et leur coiffure participent à certains rites religieux. Un garçon ou une fille qui arrive à l'âge nubile laisse pousser ses cheveux très longs, puis les coupe plus courts et en fait offrande à une divinité. Cette divinité est variable et dépend de l'orientation que le personnage veut donner à sa vie : elle peut être liée au futur métier (Zeus pour un prince, Athéna ou Arès pour un guerrier, Poséidon pour un marin, Héphaïstos pour un forgeron...) ou refléter un lien de longue date du personnage avec cette divinité. Il s'agit souvent d'Héra pour les femmes, dans la perspective d'un heureux mariage, mais une femme qui refuse de se marier pourra offrir sa chevelure à Artémis, Athéna ou Hestia, geste fortement symbolique¹⁰². Il est rarissime, en Grèce, qu'une personne se retrouve avec les cheveux entièrement rasés, hors calvitie naturelle ou maladie. Une personne en deuil peut parfois se couper les cheveux très courts.



¹⁰¹ Cette partie se fonde sur l'iconographie des périodes dont Kosmos s'inspire (peintures murales, vases, sculptures) et sur les textes, lorsqu'ils mentionnent ce type de détail. Je généralise parfois un peu pour simplifier.

¹⁰² Je généralise un peu, mais ce type de rite de passage est bien attesté dans les textes antiques.

Les cosmétiques

Ces ingrédients sont autant de *pharmaka* qui peuvent être utilisés par les magiciennes aussi bien que par les artisans.

Brou de noix : les noix broyées forment une poudre sombre utilisable pour assombrir les cheveux.

Céruse ou blanc de plomb : cette poudre blanche obtenue à partir du plomb est un excellent produit de teinture ou de maquillage d'un beau blanc. Il est aussi très toxique (comme tout ce qui contient du plomb) : TOX -6 / VIR 16.

Chaux : un lavage à la chaux décolore les cheveux. Ce n'est pas fameux pour la santé.

Galène ou sulfure de plomb : ce composé de plomb est une roche facile à réduire en poudre pour obtenir une excellente teinture noire. Elle est utilisée en Égypte pour fabriquer le khôl, le maquillage noir qui sert à se protéger les yeux contre le soleil brûlant du désert. Elle est aussi utilisée en Grèce. Et elle est terriblement toxique à long terme (cela ne concerne que les personnages qui en portent longtemps : TOX -4 / VIR 12, un jet par an ; si échec, abaisse de 1 la limite supérieure des points de vie du personnage).

Henné : cette plante venue de Mésopotamie est connue dans l'Asie lointaine (en Inde) mais aussi en Égypte. On peut en broyer les feuilles puis mélanger la poudre à de l'eau ou à de l'huile. La pâte ainsi obtenue teint les cheveux, les poils ou les ongles en rouge.

Ocre rouge : ce pigment donne une teinture rousse ou rouge.

Poireau : ce légume, bien connu aussi bien en Grèce qu'en Égypte ou en Asie, peut fournir un pigment utile pour assombrir les cheveux.

MJ seulement ! utiliser vêtements et coiffures dans les scénarios

Signes tissés ou peints. Un tissu peut porter, à l'intérieur, des motifs tissés, ou des dessins peints, ayant une signification importante. Un

objet de cuir ou de métal peut recevoir des inscriptions. Il ne s'agit jamais de lettres (il n'y a pas d'écriture dans la Grèce de Kosmos) mais de symboles dessinés, un peu comme les dessins des sceaux ou les marques des éleveurs (voyez le chapitre « Les marques des éleveurs »).

Frondes improvisées. Les bandeaux dont femmes et hommes se ceignent le front peuvent être utilisés comme des lanières de frondes improvisées.

Vêtements et famine. Un personnage poussé par une famine extrême peut en venir à manger du cuir, de la paille ou du tissu.

Marques de confiance. À défaut d'un sceau, on peut confier à un messager un bijou, un objet ou même un accessoire vestimentaire personnel et unique, afin que les destinataires du message soient assurés que ce messager ne ment pas et est bien envoyé par la personne qu'il dit.

Bijoux et aliments. Un bijou glissé dans un aliment solide peut former un signe secret... ou un piège mortel afin d'étouffer quelqu'un.

Cordes. Les cheveux très longs peuvent être coupés et tressés pour confectionner cordes et cordages, ou même pour être tissés, dans un contexte exceptionnel.

Vêtements et cadeaux. Les vêtements font partie des présents typiques que l'on s'échange dans un contexte pacifique, entre particuliers comme entre potentats dans le cadre de visites diplomatiques, chacun mettant en avant ses productions locales inconnues de l'autre.

Stockage et transport. Lorsqu'on les troque ou qu'on les emporte en voyage, les vêtements sont transportés dans des coffres de bois, accompagnés de pochons enfermant des brins de lavande ou, pour les plus luxueux, de morceaux de bois de cèdre de Phénicie, essences connues pour éloigner

les insectes.

Entretien. L'entretien des habits, les essayages et menus ajustements sur les maîtres sont pris en charge par des servantes. Des poids en métal chauffés au-dessus d'un feu peuvent être utilisés en guise de fers à repasser, ou bien pour chauffer les lits des

dormeurs les plus douilletts avant l'heure du coucher par temps froid.

un accessoire vestimentaire ou un bijou d'une qualité hors du commun en réalisant un Exploit d'artisanat. Des exemples d'Exploits de tissage figurent dans le livre de base de Kosmos.

Exploits d'artisanat

Un personnage assez chevronné dans les domaines requis peut fabriquer un vêtement,

Exploits de Forge liés à l'habillement	
Malus au jet d'action	Exploit
<p><i>BoL</i> : -4 <i>BaSIC</i> : -20%</p>	<p>Objet robuste. Le forgeron emploie les meilleurs matériaux disponibles et déploie son meilleur savoir-faire pour forger l'objet désiré. Celui-ci est plus résistant que la moyenne : en termes techniques, indiquez « robuste » à côté du nom de l'objet sur la feuille d'équipement. Si un événement devrait briser l'objet, cela n'arrive pas, mais rayez « robuste » sur la feuille. L'objet vaut deux fois son prix habituel en bœufs.</p>
<p><i>BoL</i> : -8 <i>BaSIC</i> : -40%</p>	<p>Merveille de métallurgie. Le forgeron passe des dizaines d'heures à orner l'objet avec une minutie extrême. Le résultat, qu'il s'agisse d'une fibule, d'un bracelet, d'un collier, d'une épingle à cheveux, d'un diadème, d'un coffret, etc. atteint un niveau de maîtrise rare. L'objet procure au personnage qui le porte un bonus à ses jets de dés pour impressionner, convaincre ou séduire (<i>BoL</i> : +4 aux jets d'<i>Aura</i> ; <i>BaSIC</i> : +20% aux jets d'<i>APParence</i>, de <i>Commander</i>, de <i>Commerce</i> et de <i>Persuasion</i>), cumulable avec d'autres bonus dus au reste de son équipement. L'objet vaut cinq fois son prix habituel en bœufs.</p>



Armes et armures



Lawrence Alma-Tadema, *Une danse pyrrhique*, 1905.

Indispensable dans un monde où la guerre est l'état quasi constant de la société, l'équipement militaire constitue des biens précieux, signe de richesse et lien entre un héros ou une héroïne et les parents ou aïeux dont elle tient ses armes. Bien que les types d'armes et d'armures restent en somme peu nombreux dans la Grèce héroïque, ils se prêtent à d'infinies variations, d'autant plus fréquentes que les notions de production de masse et de standardisation de l'équipement militaire sont inconnues : chacun arrive sur le champ de bataille muni de l'équipement hérité de sa famille, reçu en cadeau, troqué à des artisans ou pris à l'ennemi lors des combats précédents. En voici un tour d'horizon¹⁰³.

Des biens précieux

Les armes peuvent employer soit du bronze, soit du fer. L'usage du fer est encore loin de s'être imposé partout, d'autant que les techniques de forge sont très inégalement perfectionnées selon les régions, les ateliers,

¹⁰³ Pour ce chapitre, j'ai utilisé Vernant (dir., 1968, rééd. 1999) et, pour les casques, Feugère (2011).

l'expertise personnelle des forgerons et l'aide que leur apporte ou non le dieu-forgeron Héphestos. Étant donné la qualité très variable des métaux et des alliages, on ne peut pas dire que le fer présente systématiquement un avantage technique bien net sur le bronze dans la confection d'une arme. Cependant, lorsqu'il est de bonne qualité et travaillé par des mains expertes, il devient bel et bien avantageux.

Le **bronze** est un alliage métallique aux nuances dorées, avec lequel on forge des armes et des armures rutilantes. En Grèce antique, il est composé en grande majorité de cuivre et d'un peu d'étain. Le **cuivre**, un métal rougeâtre ou rose, est rare en Grèce ancienne. On l'importe donc sous forme de lingots depuis diverses régions, souvent situées hors de Grèce. La provenance la plus courante du cuivre qui circule en Grèce centrale est l'île de Chypre, si riche en gisements de cuivre que son nom en grec ancien, *kupros*, signifie... « cuivre ». Quant à l'**étain**, encore plus rare que le cuivre, il ne se trouve pas du tout en Grèce, ni aux environs, et doit être acquis auprès de marchands venus de Mésopotamie.

Le **fer**, lui, est très répandu dans les gisements de Grèce, mais sa qualité est variable et les techniques de sa transformation puis de son travail sur la forge ne sont pas encore diffusées partout, ni bien maîtrisées.

Une arme est un bien précieux. D'abord parce que tout objet métallique est un objet de valeur, même lorsqu'il n'est pas orné. Une arme, un bouclier ou plus généralement un équipement guerrier s'offre de père en fils, entre amis ou amants, entre alliés ou entre des hôtes qui cherchent à nouer des liens étroits. On ne s'en sépare pas sans réflexion. S'il se casse, on le répare ou on le fait réparer. S'il est irréparable, on refond le métal pour forger autre chose avec (cela peut être un moyen de « réparer » l'arme en la refabriquant). Mais une arme est également rendue précieuse par son propriétaire, voire ses anciens propriétaires. L'équipement guerrier d'une personne qui se bat avec bravoure est un cadeau d'un grand prix s'il décide de l'offrir à quelqu'un (ou même de le prêter, comme Achille le fait avec Patrocle dans *l'Illiade* quand il lui permet d'aller se battre à sa place, revêtu de ses armes). C'est aussi un butin très recherché par ses ennemis. Lorsqu'on vainc quelqu'un au combat, il est normal de le dépouiller de son équipement guerrier. Les compagnons d'armes du personnage vaincu s'efforcent quant à eux de défendre son cadavre ainsi que son équipement afin de rendre le tout à la famille endeuillée. L'équipement militaire d'un défunt peut être soit brûlé avec lui lors des funérailles, soit, le plus souvent, légué à sa descendance. Il arrive qu'un équipement prestigieux devienne un enjeu de compétition et de jalousie (c'est le cas des armes d'Achille pour lesquelles Ulysse et Ajax rivalisent).

Outre les armes réellement fonctionnelles, il existe des armes, des casques ou des cuirasses de luxe, uniquement conçues pour la parade, voire pour n'être que des objets de valeur à conserver dans un trésor.



Les armes

Dagues et épées

Les épées et les dagues ne diffèrent que par leur longueur, et la différence n'est pas toujours énorme entre une dague et une épée courte. Les dagues mesurent globalement entre 20 et 40 centimètres, tandis que les épées mesurent en moyenne entre 50 et 85 cm. La longueur varie selon les régions : par exemple, les Thraces (au nord de la Grèce) ont de grandes épées¹⁰⁴. Les armes les plus simples à fabriquer sont constituées d'une seule pièce de bronze. Une épée simple est souvent faite d'une pièce comprenant la lame et la garde, au bout de laquelle on soude un anneau de bronze en guise de pommeau. Pour une arme plus coûteuse, on orne le métal de la garde et on fixe des pièces de bois le long de la garde. Les armes luxueuses possèdent des ornements représentant des scènes entières (souvent des scènes animalières ou des scènes de chasse) sur la lame, et des rajouts en divers métaux précieux sur la garde et en ivoire sur le pommeau. Le fourreau est tout aussi orné que l'arme elle-même, notamment à l'aide de clous d'argent ou d'or.

Une lame d'arme blanche est très souvent renforcée par une gouttière qui court sur la longueur au centre et qui la rigidifie.

Dagues et épées sont, le plus souvent, conçues comme des lames d'estoc (faites pour blesser avec la pointe, pour perforer les organes vitaux). On trouve cependant de plus en plus d'épées aux côtés aiguisés, aptes à être utilisées pour porter aussi bien des coups de taille que des coups d'estoc.

Très peu de modèles d'armes blanches sortent de ces deux catégories. Le seul connu dans les mythes grecs est l'épée-serpe de Persée. Elle est parfois représentée avec une lame bifide qui se scinde en deux à mi-longueur, et parfois simplement comme une épée dont l'extrémité se recourbe en forme de demi-lune.

¹⁰⁴ *Illiade*, XIII, 576-577.

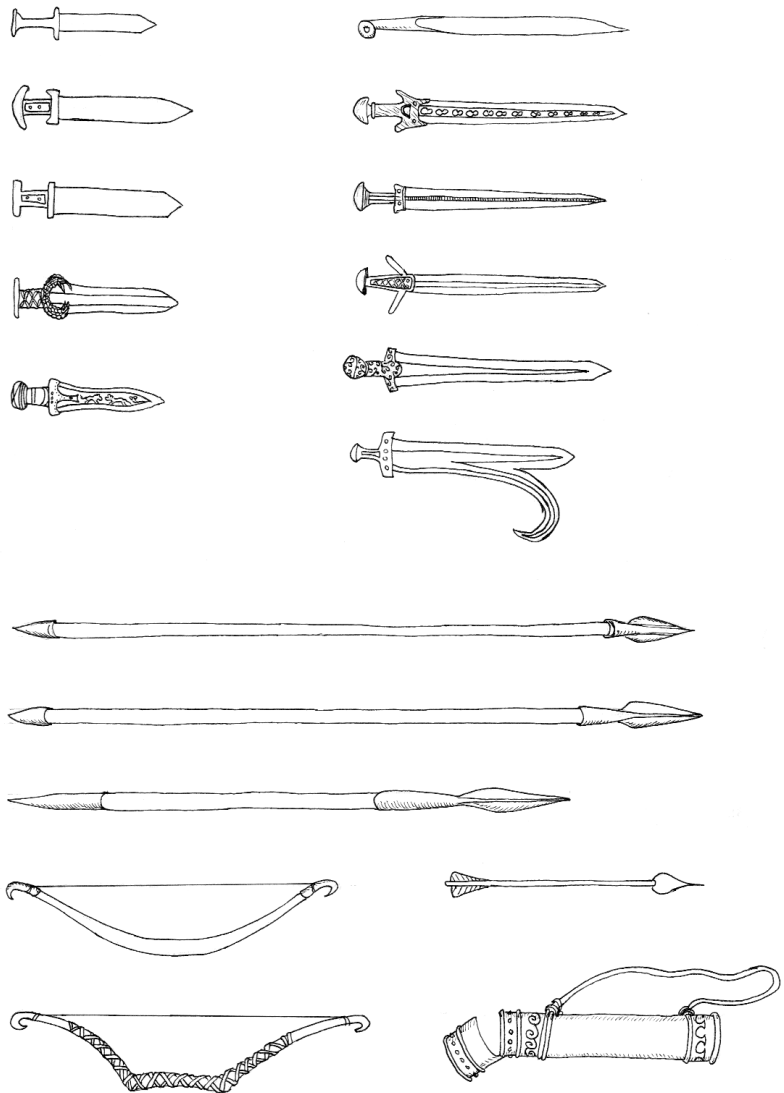
Lances et javelots

Les lances sont utilisées pour le corps à corps. Elles sont dotées d'une pointe (d'une longueur allant de 20 à 30 cm) renforcée par une gouttière centrale et, à l'autre extrémité, d'un talon qui les équilibre et qui permet de planter la lance en terre afin qu'elle tienne debout¹⁰⁵. Le tout est en bronze, plus rarement en fer. La hampe est faite de bois, notamment de bois de frêne, arbre associé à la guerre depuis une date très ancienne. Plus la lance est longue et épaisse, plus elle est solide et porte des coups puissants, et plus elle nécessite une force physique importante pour être maniée (par exemple, la lance de Pélée, qui la transmet ensuite à son fils Achille, ne pouvait être maniée que par eux : personne d'autre n'était assez fort pour s'en servir, du moins pas dans l'armée achéenne qui a assiégé Troie).

Moins fréquents, les javelots se rencontrent aussi. Ce sont des lances plus courtes, adaptées au lancer, dotées d'un fer et d'un talon plus allongés (la pointe mesure entre 40 et 50 cm environ). La distinction avec les lances n'est pas toujours stricte. Dans *l'Iliade*, on voit fréquemment des héros emporter au combat deux lances, soit pour les lancer comme des javelots, soit pour les employer dans la mêlée¹⁰⁶. Ils peuvent en tenir deux d'une main et leur bouclier de l'autre main. Des lances supplémentaires sont entreposées à bord de leur char et leur cocher,

¹⁰⁵ *Iliade*, X, 150-156, pour les lances plantées en terre et les guerriers dormant la tête sur leur bouclier.

¹⁰⁶ Par exemple Agamemnon partant au combat dans *l'Iliade*, XI, 43-45.



serviteur ou compagnon peut les leur passer en cas de besoin.

Haches

En Grèce, la hache est d'abord un outil de bûcheron. Elle est rarement utilisée à la guerre, mais cela peut se voir¹⁰⁷. Forgées en bronze, les haches ont des fers *grosso modo* rectangulaires, à peine plus évasés vers l'extérieur, du côté coupant. Le manche est en bois poli, par exemple de l'olivier. En Crète, la *labrus* est une hache double extrêmement répandue et typique de l'île. Ce n'est qu'en dehors du monde grec, par exemple chez les

¹⁰⁷ *Iliade*, XIII, 611-613 : Pisandre manie une hache de beau bronze à manche d'olivier poli.

Amazones ou les Scythes, qu'on croise couramment des guerriers et des guerrières maniant des haches de bataille.

Massues et bâtons

Ces armes rébarbatives faites d'un bâton noueux ébranché et retaillé ne sont guère utilisées que par les paysans et les bergers mal armés ou par les brigands et les pirates jamais formés au maniement de meilleures armes. Leur dangerosité provient de la taille et du poids de la pièce de bois qui les constitue, et éventuellement des nœuds qui en parsèment la surface. Le seul héros connu pour manier la massue est Héraclès fils d'Alcmène, mais cette arme n'est si efficace entre les mains du fils de Zeus et d'Alcmène qu'en raison de sa force inégalable !

Arcs et flèches

Les arcs les plus répandus à l'âge héroïque sont les arcs à courbure unique (en forme d'arc-de-cercle). Principalement faits de bois d'if, d'orme ou de frêne, ils peuvent être composites, auquel cas le bois est complété par deux éléments en corne aux extrémités pour bien fixer la corde. Il arrive que l'arc entier soit fait de corne de chamois. La corde peut être faite en boyau de bœuf¹⁰⁸.

Les arcs à double courbure restent longtemps rarissimes et ne se répandent que vers la fin de l'âge héroïque¹⁰⁹. En Grèce, ils sont faits d'une seule pièce. L'arc à la fois composite et à double courbure est inconnu en Grèce, mais se diffuse en Mésopotamie et en Égypte durant l'âge héroïque. Un arc à la fois grand et à double courbure nécessite davantage de force pour être bandé. En

¹⁰⁸ *Illiade*, IV, 122 et plus généralement 104-126 (description d'un tir de l'archer Pandaros, dont l'arc est fait de cornes d'isard sauvage aux extrémités desquelles sont fixés des becs d'or).

¹⁰⁹ Invention de ma part pour injecter un peu d'évolution technique dans la chronologie de l'âge héroïque. Mais je m'inspire de l'histoire de la diffusion de ce modèle d'arc en Grèce ancienne selon Courbin dans Vernant (1968) p. 95 : les arcs les plus anciens sont à simple courbure et le modèle à double courbure n'est attesté qu'à partir de l'époque géométrique.

contrepartie, il est plus puissant et envoie les flèches plus loin. Chaque archer ou archère¹¹⁰ choisit son type d'arc selon ses contraintes, sa tactique et ses goûts.

Les arcs célèbres de la mythologie grecque, comme ceux de Teucros ou d'Ulysse, sont des arcs puissants qui nécessitent une vigueur hors pair pour être maniés (*BasIC* : FORce de 18 ou plus ; *Barbarians of Lemuria* : vigueur de 4 ; n'hésitez pas à exiger 20 en FORce ou 5 en vigueur pour un arc particulièrement convoité par les PJ).

Les flèches possèdent des pointes en forme de feuille de laurier. Elles peuvent être confectionnées dans des matériaux variés : aux tout début de l'âge héroïque, elles sont en obsidienne ou en pierre, puis on prend l'habitude de les forger en bronze, sauf dans les régions isolées, très conservatrices ou un peu hors du temps (comme certains coins d'Arcadie, par exemple). On utilise des plumes à l'autre extrémité pour équilibrer le tout. Et on les range dans des carquois en cuir renforcé par du bois ou du métal, et qui peuvent être luxueusement décorés.

Frondes

Les frondes sont avant tout des armes de chasse ou de protection utilisées par les paysans, les bergers, les artisans ou les commerçants, mais moins fréquemment par des guerriers chevronnés. Elles sont faites de tresses de laine de brebis dotées en leur centre d'une poche où l'on place une pierre arrondie ou, plus rarement, une balle forgée en bronze¹¹¹.

Outils utilisés comme armes

De nombreux outils peuvent faire des armes improvisées redoutables, à commencer par les coutelas, serpes et faux agricoles. Une pesante

¹¹⁰ Au passage, j'ai croisé au moins un sceau crétois montrant une archère (il est évoqué par Andrea Salimbeti sur son site à la page consacrée aux arcs). Femme ou divinité, c'est plus délicat à déterminer.

¹¹¹ Les archéologues ont découvert des balles de fronde, mais pas les frondes elles-mêmes (faites de matériaux putrescibles). Les frondes en laine tressée figurent dans *Illiade*, XIII, 599-600 et 715.

meule de moulin en forme de disque de pierre, servant à moudre le grain, se manipule normalement à deux ; mais un personnage vigoureux parviendra à soulever à lui seul et peut-être même à la projeter sur des adversaires, ou à la faire rouler dans leur direction.

Les protections

Les casques

Il existe de nombreuses variantes locales en matière de casques à l'âge héroïque. En Grèce, ces variantes se déclinent autour de deux grands types de casques : le casque en dents de sanglier et le casque en métal.

Un **casque en dents de sanglier** est un bonnet de cuir sur lequel sont cousues plusieurs rangées (en général trois) de dents de sanglier. L'intérieur du casque peut être rendu plus confortable par un rembourrage en tissu ou par une doublure en vannerie. Les variantes incluent des modèles dotés de couvre-joues, d'un protège-nuque et/ou d'un cimier ou d'un court panache. Les casques prestigieux ou les casques purement décoratifs (offerts en offrande aux dieux, par exemple, ou destinés à être conservés dans les trésors) peuvent inclure des ornements très travaillés et des sortes d'ailettes également couvertes de dents de sanglier¹¹².

Un **casque en métal**, généralement fait de bronze, plus rarement de fer, adopte une forme géométrique assez simple, souvent hémisphérique, parfois oblongue¹¹³. Là encore, les variantes incluent l'ajout de couvre-joues, d'un protège-nuque, d'un cimier ou d'une crête. Les casques de Phrygie (la région de Troie, notamment) se reconnaissent à leur partie supérieure recourbée vers l'avant, à la

¹¹² *Illiade*, X, 254-270, pour un casque à dents de sanglier et un autre très simple en cuir.

¹¹³ Dans tous les cas, ces casques sont assez différents des casques de l'époque classique qu'on est habitué à voir au cinéma, notamment des casques du type « corinthien » qui équipent les hoplites des guerres médiques ou de la guerre du Péloponnèse.



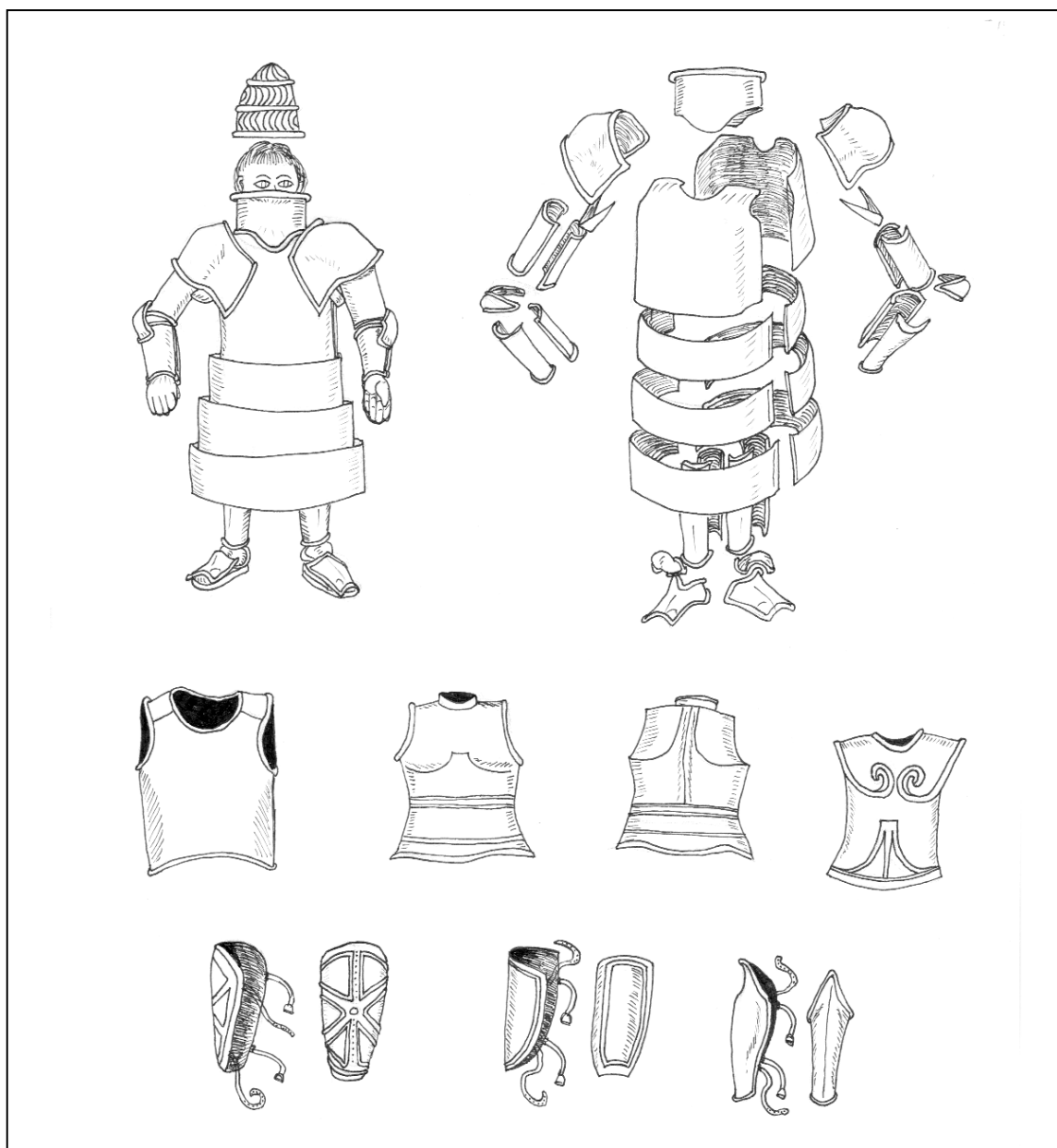
PS 28 août 2022

façon d'un bonnet phrygien. Les casques les plus prestigieux s'ornent de rangées de clous d'argent ou d'or. Rarement, ils peuvent adopter la forme d'une couronne évasée. L'intérieur d'un casque en métal est garni d'une doublure faite de vannerie et de tissu. La confection du garnissage en vannerie réclame des mains expertes afin d'épouser la forme du métal. Il est lui-même recouvert par une doublure en tissu ou en feutre. Cette doublure est fixée au casque à l'aide de clous en cuivre plantés depuis l'extérieur du casque¹¹⁴.

Le casque est parfois fixé en place par une courroie passant sous le menton¹¹⁵.

¹¹⁴ Voir l'article passionnant de Carmen Alfaro, « Corderie et vannerie grecque archaïque : les trouvailles de Cala Sant Vicenç (Pollensa, Mallorca) » détaillant les découvertes de l'archéologie sous-marine dans l'épave de Cala Sant Vicenç aux Baléares, p.75-100, en particulier le point 3.3 p. 87-90 et les figures qui l'illustrent.

¹¹⁵ *Illiade*, III, 370-378. Ménélas, ayant mis Pâris à terre, mais privé de son arme, traîne son ennemi par la courroie de son casque ; mais Aphrodite, qui protège Pâris, fait céder la courroie et Ménélas n'emporte que le casque.



Aucun de ces casques ne comprend de protection pour le nez. Ce dernier peut toutefois être protégé directement par le haut de la cuirasse dans une armure mycénienne lourde, où la cuirasse remonte très haut devant le visage.

Il est possible de graver toutes sortes de signes à des fins variées sur le casque, ou bien à l'intérieur, auquel cas ils sont dissimulés par la doublure. Il est aussi possible d'utiliser l'intervalle entre le métal et la doublure pour cacher de petits objets.

Sur l'image, de haut en bas : une armure lourde mycénienne ; exemples de cuirasses ; exemples de cnémides (jambières).

Armures et cuirasses

Les **cuirasses de bronze** protègent le torse, les flancs et le dos. Elles sont constituées de deux plaques, un plastron et une dossière, fixées l'une à l'autre par des lanières de cuir qu'on passe dans de minces trous et que l'on noue. Les plus travaillées peuvent comporter des décorations géométriques ou figurées, telle la cuirasse offerte à Agamemnon, roi de Mycènes, par Cinyras, roi de Chypre, et qui est ornée de bandes d'or, de smalt et d'étain ainsi que de serpents de smalt¹¹⁶.

¹¹⁶ Iliade, XI, 24-28.

Une **armure lourde de style mycénien** se compose d'éléments en bronze fixés les uns aux autres par des lanières de cuir glissées dans de minces trous. Complète, elle comprend une trentaine d'éléments : un plastron et une dossière formant une cuirasse ; un hausse-col qui protège le cou, le bas du visage et le nez ; deux épaulières ; deux protections pour les aisselles ; des brassards et des protections pour les avant-bras, complétées par des protège-coudes ; une « jupe » de bronze faite de trois cylindres composés chacun d'un élément avant et d'un élément arrière ; des cnémides (jambières) renforcées par des protections arrière venant abriter les mollets ; des protège-chevilles et des coques protégeant les pieds¹¹⁷.

Revêtu d'un équipement pareil, un personnage est aussi bien protégé qu'on peut l'être à cette époque, mais il est nettement ralenti (à moins de posséder une force colossale). De plus, il ressemble à une sorte de tour massive de métal doré, à l'aspect très impressionnant. Autant dire qu'une telle tenue est inadaptée quand on veut passer inaperçu, ou quand on veut rassurer les gens chez qui on se présente !

Brassards et jambières ; couvre-chevilles

Les **brassards** protègent les bras, tandis que les **jambières**, qu'on appelle en grec les **cnémides**, protègent les jambes sous le genou. Ces éléments d'armures se fixent par des lanières ou des lacets de cuir. Les plus légers consistent en vannerie nattée, ou en pièces de cuir. On peut les renforcer par des pièces de métal. Les plus résistants sont faits de bronze. Les pièces de luxe sont ornées de gravures géométriques.

Les cnémides protègent principalement le devant et les côtés de la jambe, mais l'arrière du mollet se trouve parfois découvert. Les

¹¹⁷ Ce type d'armure s'inspire des armures lourdes mycéniennes du type de celle retrouvée à Dendra, pour laquelle une quinzaine de pièces ont été retrouvées. L'existence de brassières est plus que probable. Les protège-coudes, les genouillères et les coques sur le dessus des pieds sont des extrapolations de ma part. Les cnémides et protège-chevilles sont attestés sur d'autres types d'armures de la même époque.

modèles les plus courts ne remontent pas toujours assez haut pour épouser la forme du genou et laissent donc cette articulation vulnérable. De même, les brassards ne protègent parfois que le côté extérieur du bras, le plus exposé. Seules les armures lourdes à la mycénienne comprennent des brassards et des jambières en deux parties qui se fixent l'une à l'autre par des lacets de cuir, afin de protéger les membres de tous les côtés. Seuls les modèles les plus exhaustifs disposent de **protège-coudes** en plus des brassards.

Les **couvre-chevilles** sont de petits éléments métalliques qui épousent le dessus et les côtés du cou-de-pied afin de protéger les chevilles, qui en sont la partie la plus difficile à soigner et la plus invalidante en cas de blessure.

En revanche, les **chaussures** sont rarement protégées par du métal et restent en général légères afin de favoriser la mobilité des pieds et des jambes. Aux combattants d'esquiver les coups dirigés vers leurs pieds par un jeu de jambes preste !

Ceintures

Tandis qu'une armure lourde protège le bas-ventre et les cuisses, les équipements plus légers, avec une simple cuirasse de cuir renforcé ou de métal, laissent cette partie du corps sans protection spécifique. On utilise alors un grand bouclier pour la protéger. Mais on peut aussi se doter d'une ceinture à large boucle ronde (une *mitra*) pour protéger le bas-ventre. La boucle de ceinture, en bronze ou en fer, peut être décorée si la ceinture est luxueuse.

Tuniques et vêtements renforcés

Cuirasses, armures, brassards et autres accessoires s'enfilent en général par-dessus une tunique de simple tissu. Cette tunique s'arrête un peu au-dessus du genou. Elle reste visible sous la ceinture et sur les avant-bras en l'absence d'armure lourde. Son tissage peut rester sobre ou se rehausser de couleurs et d'ornements multiples. Les ornements les plus classiques incluent des motifs en damier et des franges au bas du vêtement.

Les zones où la tunique transparait constituent logiquement un point faible dans la protection du personnage, lequel, en contrepartie, conserve légèreté et mobilité. C'est en général le choix privilégié par les protagonistes adeptes du combat à distance, arcs, javelines ou frondes, et de la guérilla par harcèlement.

Entre une tunique légère et une cuirasse entièrement faite de métal, il existe un vaste ensemble d'intermédiaires. Voici les principaux :

- **Une tunique légère renforcée par des éléments de protection partielle en métal plus petits qu'une cuirasse :** un pectoral rectangulaire ou en forme de disque protégeant le milieu de la poitrine, ou une rangée de plaques rectangulaires alignées verticalement de la poitrine jusqu'à la taille.
- **Une tunique épaisse faite de plusieurs couches de tissu** confectionné pour être particulièrement épais, dense et résistant, à l'aide de techniques proches du quilt.
- **Une tunique épaisse renforcée de petits éléments en métal (bronze ou fer) en forme de sequins, de disques en relief ou d'écaillés.** La version la plus poussée de ce choix aboutit à une sorte de cotte de mailles doublée sur sa face interne d'un vêtement en tissu, afin d'être plus facile à enfiler et confortable à porter.

Enfin, il est possible de porter une **épaulière en bronze** sur les épaules ou même d'un seul côté (en général du côté de la main qui porte l'arme, la plus exposée).

Boucliers

Les boucliers sont composés d'une base de lattes de bois sur laquelle on étale et cloue une ou (le plus souvent) plusieurs épaisseurs de cuir de bœuf. Les modèles les plus solides peuvent ajouter un *umbo* central bombé en métal, utile pour dévier les coups ou pour contre-attaquer en frappant avec le bouclier. Des clous disposés en cercle peuvent renforcer encore ce type de bouclier. Rares sont les boucliers à être entièrement recouverts d'une couche de bronze en plus du bois et du cuir : cela rend la protection plus efficace, mais

l'ensemble s'en trouve alourdi et nécessite davantage de vigueur. Le bouclier de Persée, poli au point de pouvoir être utilisé comme miroir, fait partie de ceux-là.

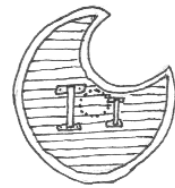
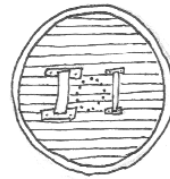
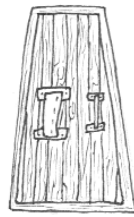
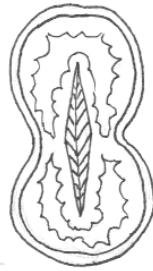
Du côté intérieur, un bouclier est pourvu d'un baudrier de cuir et souvent d'une poignée en métal située dans son alignement. On passe le bras dans le baudrier puis on referme les doigts autour de la poignée, de façon à tenir l'ensemble fermement.

Un **grand bouclier**, tout en hauteur, protège un personnage des épaules jusqu'au bas des jambes quand on le tient levé devant soi. Trois types de grands boucliers existent. Le plus ancien est le **bouclier en forme de huit**, répandu aussi bien en Grèce centrale qu'en Crète, et qui est renforcé par un ajout central en métal allongé.

Le second est le **bouclier en forme de tour**, en forme de trapèze plus large vers le bas que vers le haut, manié notamment par le grand Ajax lors de la guerre de Troie. On en trouve des variantes locales : trapézoïdales et plus étroites au centre, ou au contraire agrandies sur le dessus grâce à un bord arrondi.

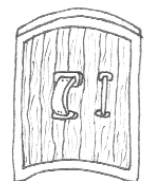
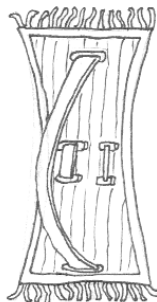
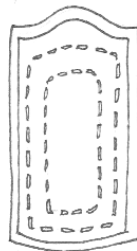
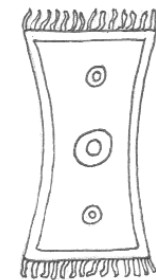
Les boucliers les plus hauts (principalement ceux en forme de huit ou de tour) disposent en général, à l'intérieur, d'un long baudrier qui permet de les suspendre à une épaule pendant les longs combats. On dit qu'il s'agit d'une invention du héros Télamon, roi de Salamine, père de l'archer Teucros et de l'un des deux Ajax. De ce fait, ce baudrier est appelé en grec un télamon.

Le troisième type de grand bouclier (le plus récent) est le **grand bouclier rond** qui est légèrement moins couvrant en hauteur que les deux autres, mais plus large. Ce dernier type se prête particulièrement aux décorations peintes. Bien faites, ces décorations peuvent contribuer de manière non négligeable à rehausser le prestige de qui les porte et à démoraliser, voire à effrayer, l'ennemi. Voyez plus loin la règle optionnelle « Ornaments des boucliers » pour simuler cela. Bien que le bouclier rond soit la forme la plus répandue, on croise des boucliers carrés ou de petits



PC 30/03/2022

Ci-dessus, de gauche à droite : un bouclier en forme de huit, un bouclier en forme de tour, un grand bouclier rond et un petit bouclier échancré sur un côté.



PC 29/04/2022

De gauche à droite : un bouclier trapézoïdal orné de franges, un bouclier rectangulaire achéen avec sommet arrondi, un bouclier de type « proto-Dipylon » ovale avec des échancrures sur les deux côtés, et un petit bouclier rectangulaire.

boucliers rectangulaires, ainsi que des boucliers ovales échancrés sur les côtés¹¹⁸.

Les **petits boucliers**, maniés en général par les archers, les frondeurs, les javeliniers et tous les guerriers armés légèrement, sont confectionnés de la même manière, mais adoptent une forme de disque partiel, évidé sur un ou deux côtés. Le résultat est moins couvrant mais plus maniable.

¹¹⁸ Ces derniers préfigurent les boucliers du type « Dipylon » qui se diffusera aux époques ultérieures, et sont donc appelés « proto-Dipylon » par les spécialistes de l'armement grec antique.

Armes et armures de prestige

Il arrive régulièrement qu'un personnage important fasse réaliser par des artisans une arme, un bouclier ou une pièce d'armure particulièrement ornementée. En général, elle n'est pas destinée à un usage quotidien, mais seulement à être arborée en tant qu'équipement de parade lors de cérémonies importantes, et à rester sous bonne garde dans le trésor du palais le reste du temps. Ce type d'équipement constitue en outre un présent somptueux pour des hôtes, alliés, gendres, etc. ou encore pour les dieux, auquel cas on le consacre dans un sanctuaire. C'est donc un objet de valeur destiné à montrer la richesse de son propriétaire, davantage qu'un véritable élément d'équipement.

Entre les armes et armures du tout-venant et un équipement de prestige à visée purement décorative, il existe toutes sortes de degrés intermédiaires. Les personnages importants s'arrangent toujours pour se montrer avec une panoplie plus imposante que celle du gros de leurs troupes. Enfin, les armes et armures divines forgées par Héphaïstos sont à la fois exceptionnellement efficaces et des chefs-d'œuvre de décoration. Voyez plus loin le chapitre « Les créations d'Héphaïstos ».

Règles pour les armes et armures de prestige. Une arme ou armure de prestige peut coûter jusqu'à 50 ou 100 bœufs si elle se compose d'une grande quantité de métaux rares ou de pierres précieuses. Elle procure au personnage qui la porte un bonus à ses jets de dés pour impressionner, convaincre ou séduire (BoL : +4 aux jets d'Aura ; BaSIC : +20% aux jets d'APParence, de Commander, de Commerce et de Persuasion), cumulable avec d'autres bonus dus au reste de son équipement. L'objet est utilisable au combat, mais en général plus lourd que sa contrepartie ordinaire, en raison du surcroît de métal utilisé (or, argent, électrum...). Le meneur ou la meneuse du jeu pourra affecter d'un léger malus le personnage qui porte de tels équipements.

En termes de règles

Vous trouverez ci-après une table des armes et armures. Afin de ne pas complexifier et ralentir inutilement le jeu, les règles de combat restent simples et ne cherchent pas à prendre en compte l'ensemble des paramètres et détails de l'équipement. Mais les détails fournis dans ce chapitre doivent vous aider à étoffer vos descriptions, qu'il s'agisse de décrire les protagonistes au combat ou les blessures données et reçues. Dans l'*Illiade* et l'*Odyssée*, les combats sont rapides, mais les blessures toujours décrites avec un réalisme tel qu'il évoque un ralenti cinématographique : les fers des lances s'enfoncent dans les boucliers en perçant couche de cuir après couche de cuir, les pointes des flèches ripent contre les ceinturons avant de plonger dans les chairs, les guerriers qu'atteint une lance se cambrent pour tenter d'esquiver une blessure fatale et de n'essuyer qu'une estafilade...

En termes d'armures, pour simplifier, on en distingue dans Kosmos trois grands types. Chacun comporte ses avantages et ses limites. Et chacun doit être complété à l'aide d'un casque et d'un bouclier pour protéger tout à fait le personnage.

Une **armure légère** se compose d'un vêtement de cuir renforcé avec plusieurs épaisseurs, ou rigidifié par des éléments de métal. Un ceinturon protège le bas-ventre. Les membres ne sont pas particulièrement protégés. Ce type d'armure est en général complété par un petit bouclier léger et maniable. Cet équipement est approprié aux guerriers légers souhaitant rester très mobiles, notamment les archers, les frondeurs, les javeliniers. Il est également peu voyant et peut se porter hors d'un contexte militaire sans trop effaroucher les gens. En contrepartie, ce type d'armure laisse exposées de nombreux endroits.

Une **armure moyenne** comprend une tunique sur laquelle on porte une cuirasse en bronze en deux parties protégeant la poitrine et le dos, ainsi qu'un protège-ventre de cuir sur lequel on ajoute la ceinture avec son large ceinturon qui couvre le bas-ventre. Des

brassards de cuir protègent les bras. Des jambières et des protège-chevilles gardent des coups les jambes et les parties les plus fragiles des pieds. Ce type d'armure protège bien mieux les membres, mais garde des faiblesses, en particulier au niveau du cou (entre le col de la cuirasse et le rebord d'un éventuel casque) et du bas-ventre (dès que la cuirasse ne descend pas très bas, le ceinturon ne suffit pas à protéger tout le bas-ventre et l'entrejambe), ni les cuisses (qu'il faut protéger avec le bouclier)¹¹⁹. Il est assez pesant pour s'avérer fatigant à la longue, et se remarque aisément hors d'un contexte militaire.

Une **armure lourde** protège toutes les parties du corps. En Grèce, l'exemple typique en est l'armure lourde « à la mycénienne » décrite en détail plus haut, avec son imposante cuirasse montant jusqu'au nez et prolongée par une sorte de tablier de bronze qui descend jusqu'aux genoux, ses épaulières, ses brassards, ses jambières et ses couvre-pieds. Cette armure est la seule à protéger intégralement le personnage (mais elle doit être complétée par un casque). En contrepartie, elle est particulièrement pesante, et suscite la terreur et/ou une franche hostilité partout où elle est vue.



Fresque mycénienne de boucliers en forme de huit, avec une reconstitution partielle (en haut à droite). XIII^e siècle avant J.-C. Musée archéologique national d'Athènes, n°11671 et 11672. Photo : Marsyas pour Commons.



¹¹⁹ Après le torse et le ventre, le bas-ventre (entre le nombril et l'entrejambe) passe dans *Illiade* pour être l'un des endroits où les blessures sont les plus mortelles. Voir par exemple *Illiade*, XI, 380-381.

Table des armes et armures pour *Barbarians of Lemuria*

Les armes de mêlée et d'hast			
Arme	Dégâts	Portée	Prix minimal
Dague, poignard	6dM		½ bœuf
Épée courte/Glaive	d6		1 bœuf
Épée longue	d6		1 bœuf
Épée-serpe (<i>harpè</i>)**	d6B		1,5 bœufs
Épée à deux mains*	d6B		1,5 bœufs
Hachette*	d6M		1 bœuf
Hache de bataille*	d6		1 bœuf
Hache de bataille à deux mains*	d6B		
Gourdin	d6M		¼ d'un bœuf
Masse renforcée de métal*	d6		½ bœuf
Lance	d6		½ bœuf
Épieu/Pique	d6		½ bœuf

* Ces armes ne sont pas utilisées dans le monde grec.
** Voyez « épée-serpe de Persée » dans le chapitre « Les créations d'Héphaïstos ».

Les armes de tir			
Arc à simple courbure	d6	30 m	½ bœuf
Grand arc à double courbure* (nécessite 4 ou 5 en vigueur)	d6B	35 m	1 bœuf
Dague (si lancée)	d6M	6 m	½ bœuf
Fronde	d6M	9 m	¼ bœuf
Hachette (si lancée)	d6M	5 m	1 bœuf
Javelot	d6M	6 m	½ bœuf

Armures et boucliers			
Armure	Protection	Malus	Prix minimal
Pas d'armure	0		
Armure légère	1	Social (sauf si dissimulée)	1 ou 2 bœufs
Armure moyenne	2	-1 en <i>agilité</i>	4 à 6 bœufs
Armure lourde à la mycénienne	3	Social / -2 en <i>agilité</i>	12 à 15 bœufs
Casque	+1 à la protection de l'armure	Social / -1 en <i>initiative</i>	½ bœuf
Petit bouclier/Targe	Impose un malus de -1 à <u>une</u> attaque subie par round		1 bœuf
Grand bouclier en forme de huit (bois, cuir et <i>umbo</i> ovale en bronze)	Impose un malus de -1 à toutes les attaques subies par round	-1 en <i>agilité</i>	1,5 bœufs
Grand bouclier en forme de tour	Impose un malus de -1 à toutes les attaques subies par round	-1 en <i>agilité</i>	½ bœuf
Grand bouclier rond	Impose un malus de -1 à toutes les attaques subies par round	-1 en <i>agilité</i>	2 bœufs

Règle optionnelle de combat : les boucliers ornementés



Géryon, le guerrier au triple corps. Amphore à col attique, peintre du groupe de Princeton, 540-530 av. J.-C., détail. New York, Metropolitan Museum of Arts 2010-147.

Le bouclier est la pièce la plus importante de l'équipement militaire aux yeux des Grecs. Se protéger derrière son bouclier est légitime. Fuir en le laissant tomber sur le champ de bataille pour courir plus vite est le signe d'une lâcheté honteuse. Mais si tous les boucliers sont précieux au combat, les boucliers ornementés constituent des atouts investis d'une puissance pour ainsi dire magique par les images qui y sont représentées. L'image dépeinte sur un bouclier possède une présence presque aussi prégnante que celle de l'être ou de l'objet

qu'elle représente. L'aspect terrible d'une bête sauvage, le regard obsédant d'un dieu ou d'une créature, ou la splendeur imposante de l'effigie d'une divinité ou d'un paysage, frappent l'esprit et l'imagination au point d'affecter fortement le moral des gens qui contemplant le bouclier¹²⁰.

¹²⁰ Ce chapitre s'inspire des « duels de boucliers » dans la tragédie *Les Sept contre Thèbes* d'Eschyle, où Étéocle oppose ses propres chefs aux chefs qui assaillent la ville en les présentant chaque fois à l'aide du motif décorant leur bouclier. Voyez aussi

Règle optionnelle

de combat :

les boucliers ornementés

Les règles fournies ci-dessous sont prévues pour les boucliers, mais peuvent facilement être utilisées pour tout élément d'équipement militaire orné d'une décoration figurative, par exemple une cuirasse. L'image doit être bien visible (et donc d'une taille raisonnable) pour produire un effet sur les ennemis et/ou les alliés du personnage lors d'un combat (un ornement miniature figurant sur la garde d'une épée ou sur un fourreau ne produira donc aucun effet, à moins qu'il ne s'agisse d'une décoration hors du commun courant sur toute une lame d'épée, par exemple).

Si par hasard un personnage se retrouve à manier plusieurs boucliers à la fois, leurs effets se cumulent dans la mesure du possible et sous réserve de l'appréciation du, ou de la, MJ.

Fabriquer un bouclier ornementé. Fabriquer un bouclier ornementé assez finement pour produire une forte impression sur le champ de bataille représente un Exploit d'art ou d'artisanat (voyez les règles à ce sujet dans le livre de base de Kosmos). S'il s'agit d'une image peinte sur un bouclier de cuir, il s'agit d'un Exploit de peinture (pour BoL, voyez la nouvelle carrière Peintre, décrite à la fin de ce supplément). Si l'image est figurée dans du métal (forgée en bas-relief ou gravée), c'est un Exploit de forge. L'artisan qui souhaite orner le bouclier doit décrire l'effet désiré à la personne qui maîtrise la partie : sur cette base, le ou la MJ estime la difficulté de l'Exploit à accomplir. Plus l'effet recherché est puissant, plus la scène représentée sur le bouclier doit être complexe ou minutieusement rendue, plus l'Exploit sera difficile.

Effet d'un bouclier ornementé. L'effet est adaptable selon l'image représentée. Voici quelques exemples d'ornements typiques sur les boucliers, destinés à produire des effets simples. Les boucliers des plus grands héros tels qu'Achille, Héraclès ou Énée, souvent créés par Héphaïstos en personne, sont ornés de scène particulièrement complexes, et leurs

effets sont à l'avenant. Ils sont décrits plus loin, dans les chapitres « Objets mythiques » et « Les créations d'Héphaïstos ».

Ce procédé est ouvert à une infinité de variantes selon le savoir-faire des artisans. Chaque bouclier créé de cette manière est donc unique en son genre. Une personne qui découvre un bouclier n'a aucun moyen de prévoir ou de deviner quel effet exact son ornement peut produire avant de l'avoir subi ou observé, ou de l'avoir appris par une personne mieux informée. Tout au plus un artisan versé dans ce domaine peut-il mieux savoir à quoi s'attendre.

Il est bon de garder à l'esprit que, le pouvoir du bouclier reposant sur l'intégrité de l'image, un bouclier endommagé devient sans effet. Il peut être réparé, repeint, etc.

Bouclier effrayant

Ornement. Le bouclier est orné d'un animal ou d'une créature capable d'effrayer l'ennemi. Les alliés du personnage qui porte le bouclier ne sont pas affectés (il faut qu'ils sachent, avant le combat, que ce personnage ne leur veut pas de mal – des PNJ tiers qui ne le connaissent pas, eux, sont affectés).

Paramètres pour BoL. Ce bouclier nécessite un Exploit de Peintre ou de Forgeron. Exemples de malus : une tête de lion (malus pour l'Exploit : -2), un lion rugissant (-4), une Gorgone (-6), la tête de Méduse (-6), Typhon ou Echidna (-8). Au début d'un combat, chaque adversaire doit réussir un jet d'aura avec le même malus que celui qui a servi à l'Exploit du forgeron. En cas d'échec, un personnage de rang Piétaille ou Coriace s'enfuit. Un PJ ou un PNJ de rang Rival reste paralysé par la peur et incapable d'accomplir des actions autres que défensives pendant un nombre de rounds égal au malus qui a servi à l'Exploit du forgeron.

Paramètres pour BaSIC. Ce bouclier nécessite un Exploit en Art : peinture. Exemples de malus : une tête de lion (malus pour l'Exploit : -5%), un lion rugissant (-10%), une Gorgone (-20%), la tête de Méduse (-30%), Typhon ou Echidna (-40%). Au début d'un combat, chaque adversaire doit réussir un jet de POUvoir x5% avec le même malus que celui qui a servi à l'Exploit du forgeron. En cas d'échec, un personnage peu important dans l'intrigue

les analyses de Jean-Pierre Vernant et François Lissarrague sur le pouvoir de l'image en Grèce ancienne, par exemple Lissarrague 2008.

s'enfuit. Un PJ ou un PNJ important reste paralysé par la peur et incapable d'accomplir des actions autres que défensives pendant un nombre de rounds variable selon le malus qui a servi à l'Exploit du forgeron (respectivement 1, 2, 4, 6 ou 8 rounds).

Bouclier à l'effigie d'une divinité

Ornement. Le bouclier représente une divinité (Zeus, Athéna, Hélios, Dionysos...) ou un symbole lié à une divinité (exemple : la chouette d'Athéna, le trépied de Delphes pour Apollon, le trident de Poséidon...) afin d'appeler la protection de cette divinité sur le personnage qui porte le bouclier (et seulement lui).

Paramètres pour BoL. Ce bouclier nécessite un Exploit de Peintre ou de Forgeron. Exemples de malus : -4 pour un symbole lié à une divinité, -6 pour une représentation de la divinité de pied en cap.

Paramètres pour BaSIC. Ce bouclier nécessite un Exploit en Art : peinture ou en Art/Artisanat : forge. Exemples de malus : -20% pour un symbole lié à une divinité, -30% pour une représentation de la divinité de pied en cap.

Effet quel que soit le système. Au début du combat, l'attention de la divinité représentée est aussitôt attirée sur le personnage qui porte le bouclier. Généralement, une divinité est flattée de voir son image portée haut par un héros ou une héroïne, et cela l'incitera à la bienveillance envers ce personnage. Cependant, l'ampleur de l'aide qu'elle lui apportera dépendra entièrement de son bon vouloir à ce moment précis et ne saurait se prédire de manière automatique. Et si la divinité est en mauvaises relations avec le personnage, et qu'elle est susceptible, il se peut même qu'elle s'offusque de le voir brandir son image et aide... ses adversaires. Prudence avec ce type d'effigie, donc ! Enfin, une divinité ne soutiendra pas systématiquement un personnage, à moins que ce dernier ne lui témoigne une ferveur particulière (par exemple, des offrandes, des sacrifices, des objets précieux ou des armes et armures d'ennemis vaincus consacrées dans son temple) qui dépasse un simple choix décoratif.

Un bouclier représentant une divinité captive (par exemple un Titan enfermé dans le Tartare, ou bien Prométhée pendant la période où il est enchaîné au mont Caucase) n'a *a priori* aucun effet, car la divinité ne peut être présente auprès du personnage pour l'assister. Cependant, certains guerriers jurent avoir remporté des succès inattendus en se plaçant sous la protection de Cronos ou de Rhéa, d'Hypérion ou de Théia, ou d'autres Titans encore.

Bouclier de puissance animale

Ornement. Le bouclier s'orne de l'effigie d'un animal afin de conférer au personnage qui s'en équipe une qualité propre à cet animal, aussi longtemps qu'il tient le bouclier en combat. Si le personnage utilise son bouclier pour couvrir ou protéger un allié, ce dernier bénéficie également des effets de cet équipement, tant qu'il reste à l'abri du bouclier. En contrepartie, si l'allié veut porter un coup, il subit un malus à son jet d'attaque (BoL : dé de malus, BaSIC : -15% au jet de compétence). La difficulté de l'Exploit à réaliser dépend de l'ampleur de la puissance conférée par le bouclier (indépendamment de la taille de l'animal réel).

Paramètres pour BoL. Le malus pour l'Exploit de Peintre est de -4 pour ajouter provisoirement 1 dé de bonus aux jets d'attribut du porteur du bouclier ou -8 pour ajouter 2 dés de bonus. Il est impossible de fournir un bonus plus élevé que cela. Le bonus ne dure que tant que le personnage porte le bouclier (ou s'abrite derrière).

Effigie de sanglier ou de lion : augmente la *vigueur*.

Effigie de cervidé (cerf, biche, faon, daim) : augmente l'*agilité*.

Effigie de rapace (aigle, vautour, faucon, épervier) : augmente l'*initiative*.

Effigie de fauve (lion, tigre, panthère) : augmente la *mêlée*.

Effigie de serpent, animal lié aux puissances chtoniennes : augmente la *défense*.

Paramètres pour BaSIC. Le malus pour l'Exploit est de -20% pour ajouter provisoirement 1 à une caractéristique ou 20% à une compétence, ou de -40% pour ajouter 2 à une caractéristique ou 40% à une compétence. Il est impossible de fournir un bonus plus élevé

que cela. Le bonus ne dure que tant que le personnage porte le bouclier (ou s'abrite derrière).

Effigie de sanglier ou de lion : augmente la FORCE.

Effigie de cervidé (cerf, biche, faon, daim) : augmente le Mouvement.

Effigie de rapace (aigle, vautour, faucon, épervier) : augmente la DEXTérité.

Effigie de fauve (lion, tigre, panthère) : augmente la compétence Armes de mêlée.

Effigie de serpent, animal lié aux puissances chtoniennes : augmente la Constitution.

Bouclier d'orgueil

Ornement. Le bouclier représente un acte de démesure ou d'impiété : un guerrier faisant une offrande à sa propre lance, un roi bâtissant un pont sur l'Océan, une tour dépassant des nuages, un brigand tuant ses victimes et riant face à la foudre qui le menace... La scène peut être imaginaire ou représenter un acte réellement commis par un héros ou une

héroïne : Ajax arrachant Cassandra du temple d'Athéna pendant le sac de Troie, Capanée montant à l'assaut des murailles de Thèbes sur une échelle (à l'instant où il jure que personne, même les dieux, ne saurait l'arrêter)...

Paramètres pour BoL. Le malus pour l'Exploit de Peintre est de -4. Le bouclier ne peut être utilisé que par la personne qui l'a fabriqué. Une fois durant chaque combat où le personnage porte ce bouclier, il peut décider qu'il réussit un jet de dés, sans savoir à lancer les dés. Mais chaque fois qu'il fait cela, il gagne aussitôt 2 points de démesure, puis doit faire un jet de Mesure.

Paramètres pour BaSIC. Le malus pour l'Exploit est de -20%. Le bouclier ne peut être utilisé que par la personne qui l'a fabriqué. Une fois durant chaque combat où le personnage porte ce bouclier, il peut décider qu'il réussit un jet de dés, sans avoir à lancer les dés. Mais chaque fois qu'il fait cela, il gagne aussitôt 20 points de démesure, puis doit faire un jet de Mesure.



Règle optionnelle de combat : dégâts causés à l'équipement

Règle pour *Barbarians of Lemuria*

Durant un combat, sur un succès héroïque à son jet d'attaque, un personnage qui choisit de porter un « Coup précis » peut choisir d'endommager une pièce d'équipement de son adversaire (arme, bouclier, armure, casque, ou même ceinture, baudrier, etc). Naturellement, il peut aussi prier une divinité de l'aider à faire cette action, en lui promettant quelque chose en échange.

Les effets sont les suivants :

- Un **casque** perd son bonus (il ne sert plus à rien).
- Un **bouclier** descend d'une catégorie : un Grand bouclier ne protège plus que comme un Petit bouclier (tout en causant quand même un malus), un Petit bouclier ne sert plus à rien. Un bouclier ornementé (voyez le chapitre « Les boucliers ornementés ») perd sa capacité spéciale.
- Une **armure** perd un niveau sur le tableau des armures (p. 53 de *BoL* version Ludosphérik), tout en causant quand même les mêmes malus que si elle était intacte. Par exemple, une armure lourde (qui annule 1d3-1 (3) dégâts subis), une fois endommagée, ne protège plus que comme une armure moyenne (elle n'annule plus que 1d3-2 (2) dégâts subis), mais elle cause toujours un malus de -2 en agilité ainsi qu'un malus social. Une armure légère, dès qu'elle est endommagée ainsi, ne confère plus aucune protection.
- Une **ceinture** ou un **baudrier** sont fendus, avec les conséquences fâcheuses que ça peut avoir pour l'adversaire (ceinturon avec fourreau qui tombe, chausses qui se

baissent sur les genoux... un incident humiliant à subir devant des compagnons d'armes).

- Une **arme** est fragilisée. Son propriétaire indique « fragile ! » à côté de l'arme sur la fiche de personnage. La prochaine fois qu'un jet d'action utilisant cette arme aboutit à un échec critique, ou la prochaine fois qu'elle subira un Coup précis, elle se brisera et deviendra inutilisable.

Un personnage dont un jet d'action aboutit à un double 1 et qui choisit de changer cet échec en **échec critique** peut, par exemple, décider que son arme ou une autre pièce de son équipement se brise. Dans ce type de cas, il n'y a pas de dégâts partiels possibles : un bouclier ou une armure endommagés lors d'un échec critique deviennent inutilisables.

Enfin, n'oubliez pas que les **rivaux** qui disposent de **points de vilénie** ont eux aussi accès aux « Coups précis » en combat, et peuvent donc parfois endommager les armes et l'équipement des PJ.

Objets inaltérables. Seuls de rares objets n'ont rien à craindre des coups reçus en combat. Ce sont, en général, des pièces d'équipement créées par le dieu Héphaïstos (voyez le chapitre « Les créations d'Héphaïstos »).

Réparations. Naturellement, une arme ou un équipement peut être réparé par un personnage disposant de points dans la carrière appropriée, en général Forgeron ou plus rarement Ouvrier (pour des équipements en bois ou en vannerie).

Règle pour *BasK*

Durant un combat, sur un **succès critique** à son jet d'attaque, ou bien en réussissant un Exploit avec un malus d'au moins 15%, un personnage peut choisir d'endommager une pièce d'équipement de son adversaire (arme, bouclier, armure, casque, ou même ceinture, baudrier, etc). Naturellement, il peut aussi prier une divinité de l'aider à faire cette action, en lui promettant quelque chose en échange.

Les effets sont les suivants :

- Un **casque** ne protège plus du tout.
- Un **bouclier** devient plus difficile à utiliser correctement : lorsque le personnage l'utilise, sa compétence est divisée par 2. Un bouclier ornementé (voyez le chapitre « Les boucliers ornementés ») perd sa capacité spéciale.
- Une **armure** perd 2 points de protection (voyez la table des armes et armures p. 359 de *Kosmos BaSIC*). Ainsi, toute armure ayant une protection de 1 ou 2 ne sert plus à rien une fois endommagée ; une armure lourde mycénienne ayant une protection de 7 n'a plus qu'une protection de 5, etc.
- Une **ceinture** ou un **baudrier** sont fendus, avec les conséquences fâcheuses que ça peut avoir pour l'adversaire (ceinturon avec fourreau qui tombe, chausses qui se baissent sur les genoux... un incident humiliant à subir devant des compagnons d'armes).
- Une **arme** est fragilisée. Son propriétaire indique « fragile ! » à côté de l'arme sur la fiche de personnage. La prochaine fois qu'un jet d'action utilisant cette arme aboutit à un échec critique, ou la

prochaine fois qu'un adversaire parviendra à l'endommager, elle se brisera et deviendra inutilisable.

Un personnage dont un jet de compétence aboutit à un **échec critique** (entre 96 et 00 sur le d100) peut, par exemple, décider que son arme ou une autre pièce de son équipement se brise. Dans ce type de cas, il n'y a pas de dégâts partiels possibles : un bouclier ou une armure endommagés lors d'un échec critique deviennent inutilisables.

Objets inaltérables. Seuls de rares objets n'ont rien à craindre des coups reçus en combat. Ce sont, en général, des pièces d'équipement créées par le dieu Héphaïstos (voyez le chapitre « Les créations d'Héphaïstos »).

Réparations. Naturellement, une arme ou un équipement peut être réparé par un personnage disposant de points dans la compétence appropriée, en général Artisanat : forge ou plus rarement Artisanat : menuiserie, voire Artisanat : vannerie.

Dans quels cas utiliser cette règle (BoL et BasK)

Cette règle permet de simuler la dégradation de l'équipement guerrier. Elle a été conçue pour simuler très simplement l'effet d'un coup adverse. Mais on peut aussi l'utiliser pour représenter **l'usure d'une arme ou d'une armure** restée longtemps sans entretien : le métal s'oxyde, le bois et la corne sont attaqués par les vers, le cuir se dessèche ou pourrit.



La chasse et la pêche



Theodoor Boeyermans, *Méléagre tuant le sanglier de Calydon*, 1677.

Dans la Grèce de l'âge héroïque, la chasse est une activité fréquente pour les héros et les héroïnes. Elle est d'ailleurs fréquente pour tout le monde. On chasse pour se nourrir, en complément de l'élevage. Certaines informations utiles pour la chasse figurent déjà dans les chapitres « Armes et armures », « Les chiens » (pour les chiens de chasse) et « Les chevaux » (pour les montures éventuelles). Le présent chapitre se contente de les compléter avec l'équipement propre à la chasse¹²¹.

La chasse se fait en Grèce sous le patronage de la divinité Artémis. C'est elle que l'on prie pour ne pas rentrer bredouille, pour rencontrer du beau gibier et parvenir à l'abattre. Nombre de forêts sont le domaine

d'Artémis et de son frère Apollon. Chasseurs et chasseuses tentent donc de se les ménager, par des prières et des offrandes, avant leur départ pour la chasse, et s'efforcent de les remercier au retour, en leur offrant les prémices de la chasse (en général la première proie prise). S'ils oubliaient de remercier les dieux, ils pourraient revenir bredouilles la prochaine fois... ou ne pas revenir.

Les techniques et l'équipement employés pour la chasse, ainsi que le degré de dangerosité pour les chasseurs, varient selon les types de chasse, qu'on distingue selon le gibier poursuivi : le lièvre ; le cerf (ou le faon) ; et la chasse au sanglier, la plus périlleuse. À cela s'ajoutent les chasses exceptionnelles où l'on doit traquer un animal géant ou une créature monstrueuse. Le scénario *Le Fléau de Sigynna*, dans le livre de base de *Kosmos*, aborde ce thème.

¹²¹ En plus des lectures habituelles comme l'*Odyssée*, ce chapitre s'appuie sur *L'Art de la chasse* de Xénophon.

Filets de chasse

Filets pour la chasse au lièvre. Il existe trois types de filets pour pratiquer cette chasse : les panneaux, les rets et les toiles¹²². Ils doivent être à la fois fins, légers et résistants (surtout ceux qu'on emploie pour le gros gibier). Les meilleurs sont tissés en fil de lin. Quel que soit le type de filet, les mailles sont larges d'environ 15 cm.

Un **arkys** est un filet en forme de grands sacs dans lesquels on fait entrer les petites proies, en général les lièvres. Muni de cordelettes courant tout autour de son ouverture et qu'on peut ainsi resserrer, ce modèle de filet permet d'enfermer le gibier comme dans une bourse. Il mesure un peu plus d'un mètre de long. La corde utilisée pour le fabriquer est faite de trois fils, eux-mêmes faits chacun de neuf brins.

Un **enodion** (prononcez « énodionn »), ou « **panneau** », est un filet en forme de bandeau très long, utilisé en guise de barrière afin de couper les issues possibles au gibier dans un périmètre donné, avant de rabattre les bêtes vers ce périmètre. Il en existe de plusieurs longueurs : deux orgyies (environ 4 m), quatre orgyies (8 m) ou cinq (10 m). La largeur, elle, est de trente nœuds (soit dix mailles, qui, étirées au maximum, atteignent environ 1,5 m). On peut ainsi, en se tenant debout, le fiet à la main, le tendre depuis le sol jusqu'à la hauteur de la poitrine d'un humain adulte. La corde utilisée pour fabriquer un *enodion* est tressée à partir de douze fils (donc plus épaisse et plus solide que celle d'un *arkys*).

¹²² Cette distinction est une spéculation à partir de *L'Art de la chasse*, 2 et des notes d'Eugène Talbot dans l'édition mentionnée dans la bibliographie à la fin de ce supplément. Vous ne devez pas la prendre comme correspondant à quoi que ce soit d'historique, car je ne maîtrise pas les distinctions très techniques entre types de filets (à supposer qu'elles soient bien connues dans l'état actuel des sources antiques retrouvées). Les formes distinctes des filets (en bandeau, carrée ou en cloche) sont une extrapolation de ma part. Pour les unités de mesure, voici des équivalences simplifiées : 1 paume = 7,5 cm ; 1 empan = 20 cm (distance entre le bout du pouce et le bout du petit doigt quand on ouvre la main et qu'on écarte les doigts) ; 1 orgyie = environ 2 mètres.

Un **diktyon** (pron. « dik-ti-onn ») est le type de filet le plus grand et le plus solide. Il existe en plusieurs longueurs : 10 orgyies de long (20 m), 20 orgyies (40 m) ou 30 orgyies (60 m). Sa largeur est la même que celle d'un *enodion*. Il est fait d'une corde tressée à partir de seize fils, ce qui en fait le filet le plus solide.

Les filets les plus grands nécessitent plusieurs personnes pour les installer dans les bois, soit en les tenant entre leurs mains, soit en les accrochant à de basses branches solides. D'ordinaire, dans une zone de la forêt où l'on tend des filets, on bouche les trous, les passées et tous les endroits par où le gibier pourrait passer autres que ceux où les filets sont tendus, afin d'attirer la bête vers la nasse.

Hors de Grèce, deux régions où les filets sont d'une qualité remarquable sont la Colchide, et, à la toute fin de l'âge héroïque, Carthage.

Filets pour la chasse au sanglier. Les filets pour la chasse au sanglier doivent être plus résistants. La corde utilisée pour les fabriquer est faite de trois fils, eux-mêmes faits chacun de 15 brins. Les filets sont garnis à leurs extrémités d'anneaux métalliques où l'on fait passer des tirants, qui sont des cordes 1,5 fois plus épaisses, et sur lesquels, comme leur nom l'indique, on tire pour mouvoir ou refermer le filet.

Accessoires pour les chiens de chasse

Les **colliers** existent en une multitude de tailles et de variantes. Un bon collier est mince et ne doit pas être trop serré, pour ne pas étrangler le chien mais aussi pour ne pas abîmer son poil. À l'inverse, certains maîtres utilisent la laisse comme collier, ce qui en général gêne l'animal.

Les chiens d'élevage destinés à entretenir une lignée dotée de qualités particulières sont équipés de **corselets garnis de pointes** qui leur couvrent le dos et les flancs et les empêchent de s'accoupler avec d'autres chiens que ceux que les maîtres leur destinent.

Pièges de chasse

Chasse-trappe pour les cerfs ou les sangliers. Ce type de piège est destiné à

s'accrocher au pied d'un animal qui marchera dessus puis à le blesser, à l'affaiblir et à la retarder afin de le rendre plus facile à poursuivre. Le chasse-trappe consiste en une couronne de bois écorcé et tressé (le bois d'if est recommandé). Cette couronne est garnie du côté interne de clous de bois (courts) et de clous de fer (plus longs) intégrés au tressage, et qui blesseront l'animal. Sur cette couronne, on pose une corde nouée en nœud coulant, qui se refermera autour du pied du cerf. On attache à cette corde un gros morceau de bois non écorcé appelé l'entrave, qui mesure bien trois emports de long (environ 60 cm) et une paume d'épaisseur (7 à 8 cm). L'ensemble de ce piège est à disposer sur le sol, en creusant une petite fosse pour la couronne et son nœud coulant et une autre, à côté, pour y cacher l'entrave. On recouvre le piège avec la terre extraite des fosses, des brindilles et des feuilles, et on prend soin d'aller jeter au loin toute la terre remuée qui resterait, car le gibier est effarouché et rendu suspicieux par l'odeur de la terre remuée. Quand l'animal est pris par une patte antérieure, il s'affaiblit vite car l'entrave lui bat les flancs et la tête ; s'il est pris par une patte postérieure, l'entrave le retarde et s'accroche un peu partout. Dans tous les cas, l'entrave brinquebalée laisse derrière elle des morceaux d'écorce qui rendent l'animal facile à pister¹²³.

Appât empoisonné. Ruse réputée peu honorable par rapport à une chasse armée, la technique de l'appât empoisonné est utilisée dans les régions montagneuses où la difficulté du terrain rend improbable une poursuite à pied ou à cheval. Un appât de viande est empoisonné, en général avec de l'aconit¹²⁴ (TOX -6 / VIR 16) : les prédateurs mangent la viande et on les retrouve morts.

Fosse avec appât. Ce piège est utilisé dans les montagnes de plusieurs contrées barbares proches de la Grèce, telles que le mont Pangée en Macédoine, le mont Olympe de Mysie en Asie Mineure (pas « le » mont Olympe, qui est en Épire) ou encore le mont Nysa en Syrie.

¹²³ Xénophon, *L'Art de la chasse*, 9.

¹²⁴ Sans doute l'aconit tue-loup (*Aconitum lycoctonum*).

Mais il se peut que cette technique soit aussi connue de certains chasseurs des montagnes grecques. Ce piège consiste à creuser une fosse circulaire très large et profonde, au centre de laquelle on laisse une colonne de terre sur laquelle on laisse une chèvre attachée. Autour de la fosse, on élève une clôture de bois assez dense pour masquer la fosse qui bée derrière. Une fois la nuit tombée, des prédateurs (lions, léopards, lynx, panthères, ours, etc.) s'approchent, flairent la chèvre, et, faute d'avoir trouvé une entrée dans la clôture, bondissent par-dessus et tombent dans la fosse.

Pièges à glu pour les oiseaux. Les Grecs chassent parfois les oiseaux à la glu. Pour cela, ils confectionnent des substances collantes à l'aide de gui fermenté ou d'écorce de houx macérée, et ils en enduisent des branches d'arbres. Les oiseaux qui se posent là et sont collés en attirent d'autres par leurs cris de détresse et on peut alors abattre ces derniers à l'arc ou à la fronde. Cette ruse est réputée peu honorable et les oiseaux englués sont souvent abîmés, puisqu'ils se débattent beaucoup. De plus, il est difficile de prévoir quelle espèce d'oiseau on va prendre avec cette technique. Il arrive que des chasseurs enduisent de glu les pointes de leurs flèches¹²⁵, pour s'assurer que le poids de la flèche leste les oiseaux et les fasse tomber au sol même s'ils ne sont pas blessés gravement.

L'équipement de pêche

Filets de pêche. Il existe des filets de pêche de toutes tailles et de toutes sortes, d'une variété trop grande pour les décrire par le menu¹²⁶. Parmi les plus grands filets figurent

¹²⁵ Oppien, *Halieutiques*, I, dans les 30 premiers vers.

¹²⁶ Et je n'ai pas d'informations assez précises dessus. Je me fonde principalement, pour cette partie sur la pêche, sur les *Halieutiques* d'Oppien de Corycos, qui décrit les outils et techniques de pêche au chant III. Problème : après avoir mentionné les noms de toutes sortes de modèles de filets, il élude (traduction de J.-M. Limes) : « Quant à la proportion et à l'ordonnance de chacun de ces instruments, ceux qui les emploient en sont suffisamment



Elihu Vedder, *Le Repaire du serpent de mer*, vers 1899.

les **dictyes**, proches du modèle du même nom pour les filets de chasse. Ce sont des sortes de très longs panneaux de mailles que l'on dispose pour former de grands pièges à poissons dans les goulets, les détroits ou les baies encaissées. Des guetteurs, qu'on appelle par exemple thunnoscopes pour la pêche au thon, sont chargés d'observer, depuis un haut relief, l'approche de grands bancs de poissons, et d'indiquer aux pêcheurs où immerger les filets. Une fois une grande masse de poissons piégée dans les dictyes, on met à l'eau des barques et on pêche avec une grande facilité dans des filets plus petits.

Les **nasses** sont des modèles de filets fermés conçus pour pouvoir piéger des poissons en l'absence de toute intervention humaine. La personne qui s'en sert y place des appâts, immerge la ou les nasses dans un coin poissonneux et n'a plus qu'à venir récupérer ses prises plusieurs heures après. Contrairement à la plupart des filets, les nasses sont souvent pourvues d'une structure rigide, qui peut être en osier tressé.

Cannes à pêche. Les modèles de canne à pêche qui existent dans le monde de *Kosmos* sont rudimentaires. La canne elle-même est faite de roseau. La ligne est confectionnée, soit avec de longs crins de cheval tressés, soit avec du fil de lin. L'hameçon est en métal ou en os.

instruits.» Merci, Oppien. Maintenant qu'ils sont tous morts depuis 19 siècles, comment je fais, moi, hein ?

Cathèthes. Un cathèthe est une longue ligne de pêche qui, au lieu d'être munie simplement d'un hameçon à son extrémité comme les cannes à pêche simples, porte de nombreux hameçons fixés sur toute sa longueur afin de prendre plusieurs poissons à la fois.

Épieux, harpons et tridents. Un épieu de pêche ne diffère guère des armes de chasse. Un harpon est une lance dont le fer forme plusieurs pointes tournées vers l'arrière afin d'empêcher l'arme de ressortir de la plaie, ce qui permet de ramener le poisson vers soi sans qu'il glisse et tombe. Un trident est une solide lance à trois pointes que les Grecs n'utilisent pas pour la guerre, mais pour la pêche. Les pêcheurs grecs connaissent ces armes et les emploient couramment, soit pour embrocher les gros poissons, soit depuis le rivage, soit depuis le bastingage de leur embarcation. Ces armes sont aussi employées pour se défendre contre les *ketos* (les monstres marins : voyez le bestiaire de *Kosmos*)¹²⁷. Certains plongeurs peuvent également en utiliser, quand ils ne saisissent pas leurs prises à mains nues.

Poisons. La pêche aux sciènes (prononcez « skiènes ») se fait en utilisant des dictyes pour rassembler et piéger ces poissons près du rivage. On immerge alors près d'eux plusieurs

¹²⁷ Oppien, *Haliéutiques*, chant V, où il décrit la chasse aux cétacés.

galettes faites d'argile mêlée de racines de cyclamen. Cette mixture les empoisonne¹²⁸.

MJ seulement ! Amorces d'aventures en lien avec la chasse et la pêche

Amorces en lien avec la chasse.

- Les PJ doivent chasser un animal géant. Voyez le scénario *Le Fléau de Sigynna* dans le livre de base de Kosmos.
- Les PJ doivent capturer *sans le tuer ni le blesser* un animal particulièrement dangereux ou rapide (à la façon d'Héraclès avec le sanglier d'Érymanthe, la biche aux pieds d'airain et Cerbère). Variante : ils doivent l'empêcher de dévaster un sanctuaire ou protéger de son appétit les cultures dans une région donnée, toujours sans le blesser ou le tuer.
- Durant une partie de chasse à laquelle les PJ participent, un accident mortel survient. L'un des chasseurs meurt d'une flèche dans la gorge et un PNJ très proche des PJ (ou même l'un des PJ) est accusé d'avoir lancé le trait mortel. Les PJ vont devoir disculper l'accusé et découvrir l'identité du vrai coupable, ainsi que son mobile.
- Après une chasse longue et difficile, les PJ tuent un animal. Mais une nymphe ou un devin apparaît et leur révèle que cet animal était un PNJ de leur famille qui avait été métamorphosé. Les PJ doivent prodiguer une sépulture convenable au

¹²⁸ Oppien, *Halieutiques*, fin du chant IV. La Wikipédia en français identifie les sciènes à *Argyrosomus regius*, appelé le maigre, la courbine ou le grogneur, un gros poisson (entre 1 m et 1,40 m de long, jusqu'à 50 kilos) qui se déplace en bancs et qui est présent actuellement en Méditerranée, en Mer noire et en Mer rouge.

Table d'incidents à la chasse

Résultat sur 1d20	Événement
1	Un chasseur fait une mauvaise chute.
2	Un chien se blesse.
3	Quelqu'un se perd.
4	Un chasseur en blesse un autre.
5	Un chasseur en tue un autre.
6	Quelqu'un disparaît de manière apparemment inexplicable.
7	Un chasseur est blessé par une proie.
8	Un chasseur est tué par une proie.
9	Quelqu'un perd tout son équipement.
10	Les chasseurs sont attaqués par des ennemis.
11	Les chasseurs sont attaqués par un animal autre que la proie (loup, ours...).
12	Tempête ou orage soudain (vents violents, chutes de branches ou d'arbres...).
13	Tremblement de terre, glissement de terrain.
14	Feu de forêt.
15	Inondation, coulée de boue.
16	Aucun gibier !
17	Abondance surnaturelle de gibier.
18	Dispute avec d'autres chasseurs pour savoir qui a vu ou abattu une proie en premier.
19	Un chasseur s'aventure sur des terres interdites, ou bien des terres où la chasse est interdite.
20	Quelqu'un abat un animal sacré.

PNJ, prendre en charge la tâche délicate de mettre au courant le reste de leur famille – qui risque de leur en vouloir même s'ils n'ont pas fait exprès (ou de prendre cela comme prétexte pour les écarter du pouvoir, les priver de leurs richesses, etc.). Quelle divinité a bien pu jouer ce mauvais tour aux PJ ? Chercheront-ils réparation ?

- Les PJ sont frappés par une divinité d'une malédiction qui les condamne à rentrer toujours bredouilles de la chasse. Pour la lever, ils doivent voyager très loin... mais sans pouvoir compter sur le produit de leur chasse pour se nourrir, donc. (La pêche n'est pas comprise dans la malédiction, mais les PJ risquent de perdre en statut social s'ils sont vus en train de pêcher.)



Plat décoré d'animaux marins. Découvert à Paestum (Italie du Sud). Vers 340-330 avant J.-C. Cleveland Museum of Art n°1985.5.

La pêche et l'héroïsme. La pêche n'est traditionnellement pas une activité héroïque dans le monde de Kosmos. Dans les grandes épopées grecques anciennes, héros et héroïnes ne mangent de poisson que s'ils n'ont rien de mieux à se mettre sous la dent. De plus, en termes de statut social, les souverains et l'aristocratie ne pratiquent pas la pêche et beaucoup considèreraient comme dégradant de s'y adonner en public.

Toutefois, les choses deviennent très différentes lorsque les PJ ont affaire à une pêche fabuleuse. Par exemple...

- Les PJ doivent repousser un *ketos* qui s'en prend à une ville côtière. Les attaques ne cesseront pas complètement tant que les PJ ne seront pas partis en mer pour trouver où le *ketos* se terre entre deux apparitions. Le repaire du *ketos* est une baie située à l'intérieur d'une île lointaine en forme de demi-cercle (un peu comme l'aspect actuel de Théra/Santorin en Grèce). Or cette île est peuplée par des

nymphes qui protègent le *ketos* par tous les moyens, y compris le conflit armé (or elles sont immortelles... et les blesser ou les rudoyer peut rapidement constituer un acte de démesure aux yeux des dieux !). Une seule nymphe, plus compréhensive, peut leur révéler le secret du *kétos* : le destin dit qu'il ne sera vaincu que par la personne qui sera capable de dompter le bouc ailé et la harde de chèvres ailées dont l'aire se trouve au sommet de la montagne au centre de l'île... Une attaque aérienne serait en effet un moyen possible de tuer le *ketos* à coups de tridents, de harpons ou de grosses pierres sans que les autres nymphes puissent s'interposer.

- Les PJ doivent attraper un poisson qui dispose d'un Élément de destin « ne pourra jamais être pris par les filets d'aucun pêcheur ». Ils vont devoir trouver la ruse qui leur permettra de le pêcher malgré tout. Exemples : enfermer le poisson dans une baie puis la draguer ou l'assécher ;

attirer le poisson grâce à un Explot de musique (extrêmement difficile); confier la mission à une pêcheuse (mais les coutumes locales l'interdisent formellement : les PJ vont devoir rassurer des villageois pétris de préjugés – sachant qu'une divinité ennemie des PJ se fait un plaisir d'envoyer des présages défavorables); ou, moins glorieusement, demander aux Néréides ou à une autre divinité marine d'attraper le poisson pour eux (mais les PJ leur deviendront redevables et recevront un jour une mission ou un service à leur rendre).

- Les PJ doivent retrouver le cadavre d'un PNJ important noyé dans un lac. Le cadavre doit ensuite être entretenu le mieux possible et déposé dans un sanctuaire donné indiqué par un oracle, où l'âme du défunt veillera avec bienveillance sur la région. Pour retrouver le cadavre, il faut plonger en apnée ou sonder le fond. Mais dans l'eau rôde un *ketos* qui mange les sondes et s'attaque aux plongeurs.
- Une divinité amie des PJ leur confie pour mission de capturer une Néréide qui « lui a volé un bijou » puis de l'amener dans l'un de ses sanctuaires. La Néréide a la capacité de prendre n'importe quelle forme, avec une prédilection pour les apparences de poissons et d'autres animaux marins. Bien entendu, l'histoire de ce bijou est plus complexe que ce que la divinité a affirmé aux PJ et ils vont se retrouver dans l'inconfortable situation de découvrir que la Néréide est dans son bon droit.
- On raconte qu'un pêcheur habile a imaginé un jour un piège capable d'épuiser même un énorme monstre marin. Dans ses plans, l'outil prend la forme d'un énorme hameçon de fer, adapté à la taille d'un *ketos*, et prolongé par une très longue chaîne. Au bout de cette chaîne, on attache plusieurs outres remplies d'air. La partie la plus périlleuse consiste à faire avaler l'hameçon au monstre. On le laisse fuir avec ensuite. Les outres pleines d'air, en remontant à la surface, signalent sa position, dansent dans l'eau et tirent sur la gueule du monstre, qui les prend pour des êtres vivants, se rue à leur poursuite et peut difficilement les atteindre. Il s'épuise

alors tout seul et il n'y a plus qu'à l'achever, ce qui reste extrêmement risqué¹²⁹. Cette invention pourrait protéger bien des gens, mais son inventeur n'a encore trouvé personne pour l'aider à construire réellement cet engin et pour le mettre à l'épreuve avec un *ketos*. Les PJ seront-ils intéressés? Le *ketos* dont ils se protégeront de cette manière est un protégé d'Okeanos, le dieu-Océan en personne. S'ils triomphent, le dieu se courroucera en considérant que les PJ ont vaincu par ruse et lâcheté et non au prix d'un acte héroïque. Les PJ encourent son ire et risquent de ne plus pouvoir naviguer nulle part, car même Poséidon doit tenir compte des humeurs d'Okéanos. Le dieu-Océan leur imposera alors, pour se racheter, d'accomplir une mission périlleuse pour son compte...



¹²⁹ Toujours Oppien, *Haliéutiques*, chant V.

Les esclaves



Garçon esclave portant du mobilier. Pélikè attique découverte à Gela (Sicile), V^e siècle av. J.-C. Ashmolean Museum d'Oxford, AN 1972-268.

Des statuts variés

Pour les Grecs de l'univers de Kosmos, l'esclavage est une coutume omniprésente. Quand on naît esclave, on a peu de chances d'être affranchi ou de parvenir à se libérer. Quand on naît libre, on peut le rester, mais on risque d'être réduit en esclavage si l'on est pris par des pirates ou si l'on est vaincu à la guerre, puisque les femmes et enfants des peuples vaincus sont souvent asservis. Et des guerres, en Grèce, il y en a constamment¹³⁰. L'esclavage en Grèce est

¹³⁰ Outre les références habituelles aux épopées homériques et aux tragédies, ce chapitre s'appuie sur l'ouvrage de Yvon Garlan *Guerre et économie en Grèce ancienne* (Garlan 1994) et dans une moindre mesure sur certains articles de l'extraordinaire livre *Les Mondes de l'esclavage* (Ismard, dir. 2021). Ce

donc, très souvent, un esclavage entre Grecs, mais entre Grecs qui appartiennent à des communautés (ville, village, région) différentes et qui se considèrent donc comme étrangères les unes aux autres (sauf en cas d'alliance contre un ennemi commun). Il arrive, quoique plus rarement, que des Grecs d'une même communauté se réduisent en esclavage : par exemple, dans certaines villes ou régions, on peut être réduit en esclavage pour cause de dettes impayées.

Les Grecs n'étant pas unis sous des lois communes, chaque communauté, région, ville ou même village, peut avoir ses propres coutumes concernant le statut des esclaves,

dernier livre traite de l'Histoire plus que des mythes, et il n'évoque la Grèce antique que pour des époques un peu plus récentes que les principales époques dont s'inspire Kosmos ; mais il reste bien utile pour définir nombre de notions et de distinctions importantes.

leurs droits et devoirs, les traitements et éventuels châtiments qui leur sont réservés, ainsi que leurs conditions d'affranchissement. Il est impossible de tout détailler. *Grosso modo*, distinguons simplement le cas de l'esclavage individuel et celui de l'esclavage d'État.

L'esclavage individuel est le plus connu : une personne est réduite en esclavage dans diverses circonstances et se trouve achetée par une autre personne, qui peut la revendre ou l'affranchir (autrement dit, la libérer). La personnalité des maîtres peut aussi faire une grosse différence pour le quotidien de leurs serviteurs. Un esclave qui passe de maître en maître et de région en région au fil de ses reventes peut donc rencontrer des conditions de vie et de travail extrêmement changeantes.

L'esclavage d'État est un peu différent : les esclaves sont la propriété collective de l'État – non pas d'un pays (la Grèce n'est pas un État dans l'univers de *Kosmos*) mais d'une ville. Un esclave d'État ne peut être libéré que par décision de cet État, ce qui suppose une décision des pouvoirs publics locaux (roi ou reine, assemblée, conseil des anciens, etc.). Cela rend en général son affranchissement plus difficile. Il arrive – plus rarement – que la population d'une ville ou d'une région soit entièrement réduite en esclavage par une autre à l'issue d'une guerre, et devienne alors les esclaves d'État de la ville ou région victorieuse. Cette situation dure jusqu'à ce que le destin renverse l'équilibre des forces entre ces deux populations¹³¹. Un esclave d'État n'est pas toujours mieux traité qu'un esclave individuel. Un esclave d'État est, en théorie, à l'abri d'un acharnement violent de la part de son maître ou de sa maîtresse, puisque maltraiter un esclave d'État tombe sous le coup de la loi. Mais quand on a le malheur de se trouver réduit en esclavage d'État dans une ville où les esclaves sont généralement

brutalisés par tout le monde, les lois n'offrent aucune protection et c'est l'enfer.

En dépit des différences notables entre les lois locales, **voici quelques lois importantes sur le statut des esclaves en Grèce qui valent à peu près partout :**

- L'esclave n'a aucun droit civique. Il ne possède rien, ni ses vêtements, ni ses outils de travail, ni le lieu où il travaille. Il doit obéir à son maître (et à personne d'autre) avant toute autre considération.
- Il arrive qu'un maître choisisse un nouveau nom pour l'esclave qu'il vient d'acquérir.
- Il n'y a pas de séparation entre les esclaves et les gens libres. Un esclave travaille et, plus généralement, passe sa vie parmi les gens libres.
- Un esclave peut exercer tous les métiers, sauf la guerre. Il peut arriver qu'un esclave soit armé à titre individuel dans le cadre de son métier, mais pas d'armes lourdes. Ce qui n'arrive jamais, c'est qu'on arme collectivement des esclaves : c'est le meilleur moyen pour qu'ils se révoltent. Il y a tout de même des exceptions : lorsque la ville ou région est attaquée, il arrive qu'on arme les esclaves en les invitant à défendre leur patrie. Parfois, on les libère collectivement avant la bataille. Parfois, on leur fait miroiter la promesse d'être affranchis s'ils se battent bien. Naturellement, l'ennemi, lui, a tout intérêt à inciter les esclaves à se révolter et à désertir pour le rejoindre, en promettant lui aussi de les libérer...
- Un maître n'a pas le droit de maltraiter ses esclaves. Les limites exactes de la notion de mauvais traitement varient beaucoup d'une communauté à l'autre, tout comme la sévérité des sanctions appliquées (qui vont d'une amende à la peine de mort). Mais elles existent.
- Les esclaves maltraités peuvent se rendre dans le sanctuaire d'une divinité et en toucher l'autel ou la statue pour réclamer sa protection. Ce sont alors les institutions religieuses liées au culte de la divinité en question qui tranchent l'affaire. Il arrive que ce droit soit bafoué, mais cela constitue une impiété. Une fois

¹³¹ À des époques plus récentes que celles dont s'inspire *Kosmos*, les deux exemples célèbres de ce type d'esclavage en Grèce sont les Messéniens réduits à l'état d'esclaves par Sparte et devenus les hilotes, et les Pénestes en Thessalie, asservis (moins durement) par un peuple arrivé plus récemment dans la région et originaire de Thesprotie (en Épire).

l'esclave entendu, une solution courante consiste à le confisquer à son maître actuel et à le vendre à quelqu'un d'autre (qui, en théorie, le traitera mieux).

- Seul le ou la propriétaire de l'esclave a le droit de l'affranchir.

D'autres règles sont plus variables selon les communautés, par exemple :

- Quand un ou une esclave a des enfants, ces enfants naissent parfois esclaves. Mais dans quelle mesure ? Cela dépend des endroits. Dans certaines villes ou régions, on naît esclave quand on naît d'un père esclave. Ailleurs, c'est quand la mère est une esclave. Ailleurs, il faut que les deux parents soient esclaves pour que l'enfant le soit.
- Certaines communautés connaissent **l'esclavage temporaire**, limité dans le temps ou conditionné à la réalisation d'une condition (par exemple, rembourser une dette financière ou une dette d'honneur).
- Un esclave affranchi redevient libre. Mais dans certains coins de Grèce, un affranchi n'a pas tous les droits d'un homme libre et n'accède qu'à un statut intermédiaire. Ce sont alors ses enfants qui naissent pleinement libres. Sauf dans certains autres coins de Grèce, où les enfants de l'affranchi n'accèdent qu'au statut de « fils d'affranchi » et où ce sont seulement les petits-enfants qui naissent libres !
- Dans certains coins de Grèce, il est possible de libérer son esclave pour l'épouser. Ailleurs, c'est hors de question.

Cette disparité des lois et ces énormes différences de traitement des esclaves constituent une source de surprises bonnes ou mauvaises pour les esclaves en fuite et les maîtres ou les anciens maîtres selon les voyages délibérés ou contraints des maîtres et des esclaves. Et, pour vous, c'est une source d'aventures et de péripéties nombreuses. En pratique, pour simplifier, considérez que, sauf précision contraire dans la description d'une ville ou d'une région, c'est l'esclavage individuel qui y est pratiqué. Le ou la MJ n'a pas besoin de déterminer à l'avance toutes les lois présidant au statut des esclaves dans les régions traversées par les PJ, sauf si ce thème

doit tenir une place importante dans le scénario ou la campagne en cours. Dans ce cas, inspirez-vous des règles générales formulées ci-dessus pour imaginer des difficultés et des situations de jeu intéressantes.

Parmi les peuples que les Grecs qualifient de « barbares », certains ne pratiquent pas l'esclavage. Par exemple, il n'existe pas en Égypte¹³². Cela ne signifie pas que tout le monde y est épanoui au travail, mais que la domination du roi et la pauvreté ne vont pas jusqu'à priver les gens de leurs droits les plus basiques dans ces sociétés.

Qui vend des esclaves ?

Les vainqueurs à la guerre. Quand les vainqueurs d'une bataille ou d'une guerre ont pu faire des prisonniers, ou qu'ils ont réduit toute une ville à leur merci, ils peuvent décider de réduire les vaincus en esclavage. Les esclaves sont alors répartis entre les vaincus comme le reste du butin, partage qui peut d'ailleurs donner lieu à des conflits (*Illiade* commence justement de cette façon : Agamemnon et Achille se disputent Chryséïs, une Troyenne capturée par Achille). Chacun peut alors, soit garder les esclaves à son service, soit les vendre, autrement dit les troquer contre d'autres types de richesses, ou encore les affranchir (donc les libérer).

Ce n'est cependant qu'un des sorts possibles que les vainqueurs peuvent réserver aux vaincus. Il y en a un pire : quand le combat a été acharné et/ou qu'une haine hors du commun a opposé les adversaires, des vainqueurs impitoyables peuvent massacrer les vaincus. Mais il y a aussi des sorts plus doux. Quand les vaincus y ont intérêt, ils peuvent se contenter de garder des prisonniers en otages et de les libérer en échange d'une rançon versée par la famille éloignée, par des amis, par des alliés ou par un supérieur politique (ex. un héros vaincu à la guerre peut être libéré si son roi ou sa reine paie une rançon). La rançon peut être un ensemble de richesses matérielles, mais aussi consister à satisfaire des revendications

¹³² « Esclavage » par Bernadette Menu, dans Leclant (dir., 2005).



Frederic Leighton, *Andromaque captive*, vers 1886-1888.

variées, ou encore servir des projets diplomatiques à plus long terme. Les vainqueurs peuvent aussi se contenter de chasser les vaincus, c'est-à-dire de leur ordonner d'aller ailleurs, ou de les déporter, c'est-à-dire de les forcer à aller s'installer dans un endroit précis. Enfin, des vainqueurs généreux peuvent libérer les vaincus et les laisser reprendre leur vie d'avant.

Les brigands et les pirates. Dans un monde où les forces de la justice n'exercent souvent leur pouvoir que dans de petites communautés et guère au-delà, les bandits et les pirates pullulent. Cette vile engeance peut se rencontrer partout, elle se crée des repaires dans n'importe quel coin reculé de la forêt, de la montagne, de la côte ou sur des îles mal connues de la mer. De là, des individus qui ne connaissent pour loi que les occasions de rapines lancent des attaques contre les voyageurs de passage ou s'organisent pour semer peur et désolation dans une région entière. Ils s'approprient tout ce qu'ils peuvent et cherchent à en tirer profit. Une de leurs activités favorites consiste à réduire les prisonniers en esclavage, puis à aller les revendre ailleurs, très loin du lieu de la capture. Ils ne sont pas toujours bien équipés, mais très mobiles, souvent insaisissables, difficiles à débusquer dans leurs antres, et leurs bandes et leurs équipages, sitôt vaincus ou chassés, se recomposent ailleurs, ce qui rend ce fléau difficile à éliminer pour de bon.

Seules de grandes puissances comme les villes de Mycènes ou de Thèbes, ou encore le roi de Crète, savent maintenir efficacement brigandage et piraterie à un niveau très faible sur les terres ou les mers qu'ils dominent.

Parmi les pirates les plus connus et les plus redoutés figurent les pirates de **l'île de Thasos** et ceux de **la Crète** (qui sont souvent des marchands). Parmi les barbares, **les Thraces**, **les Phéniciens** et **les Égyptiens** opèrent souvent des raids et des razzias en mer. Parmi les peuples lointains et merveilleux, il arrive que **les Phéaciens** s'adonnent au piratage.

Les marchands itinérants. Nombre de marchands parcourent de grandes distances, sur terre ou sur mer, proposant leurs biens à troquer dans les régions qu'ils traversent. S'ils partent munis d'une quantité appréciable de richesses, ils en troquent presque toujours une partie contre d'autres marchandises au fil de leur voyage. Sur terre, ils voyagent montés sur des ânes ou sur de pesants chariots, rarement sur des chevaux. Sur mer, ils ont de grandes barques ou des navires ventrus (voyez le chapitre « Les navires »). Aucun marchand n'est spécialisé dans le trafic d'esclaves, mais tous sont susceptibles d'en intégrer parmi leurs marchandises.

Tout marchand n'est pas nécessairement qu'un marchand. Nombre de marchands prennent assez de précautions (entraînement guerrier, hommes d'escorte musculeux...) pour être capables de se défendre contre les

attaques de brigands et tous les périls de la route. Et certains vont même jusqu'à se faire brigands ou pirates eux-mêmes, occasion de mettre la main gratuitement sur certaines des richesses qu'ils convoitent... avant de se présenter, parfaitement pacifiques, à leur destination suivante, pour proposer à la vente leurs biens mal acquis. Autrement dit, les limites entre commerce et rapines sont trop souvent poreuses. Les PJ qui accueillent dans leur ville ou village des marchands aux hommes nombreux et aux mines patibulaires seraient avisés de rester sur leurs gardes...

Divers opportunistes selon les régions. Dans certaines régions, une personne endettée et incapable de payer peut être réduite en esclavage par ses **créanciers** qui, non contents de se saisir de ses biens pour se rembourser, la vendent avec. Ailleurs, la pauvreté, la cupidité, la haine, la vengeance et divers destins familiaux tourmentés peuvent conduire des **familles** à vendre leurs propres enfants ou proches comme esclaves.

Les marchés aux esclaves

La majorité des ventes d'esclaves ont lieu sur des places publiques, des champs de bataille ou des comptoirs commerciaux bâtis de manière provisoire sur des rivages ou aux abords des villes ou des villages et qui n'ont qu'une activité éphémère, le temps du passage d'un marchand, ou bien saisonnière. C'est une affaire d'étals de bois, de tissu, de quelques tentes de cuir et de peaux, guère plus. La manière dont les esclaves sont entravés et surveillés n'a rien de systématisée mais varie beaucoup d'une région et même d'un marchand à l'autre.

Il existe très peu d'endroits disposant de structures pérennes consacrées à la vente d'esclaves et célèbres spécifiquement pour ce type de commerce. En voici deux connues dans toute la Grèce, et même chez les barbares : Délos et Chios. La petite taille de Délos rend possible de la décrire ici en détail et en entier. Chios est nettement plus grande, mais vous en trouverez une présentation rapide, au cas où les PJ auraient à s'y aventurer.

Délos, sanctuaire d'Apollon

La renommée de Délos sur le plan religieux est énorme... et inversement proportionnelle à la toute petite taille de cette île, située au cœur de l'archipel des Cyclades¹³³. Lieu natal d'Apollon et d'Artémis, Délos est le principal sanctuaire de ces deux divinités depuis les premiers temps de l'humanité. On dit que les tout premiers grecs, les Pélasges, y ont habité bien avant les habitants actuels, en s'établissant au sommet du Cynthe. Par la suite, des gens de toutes origines sont passés par Délos.

Sur le plan politique, l'île n'a à peu près aucun moyen d'affirmer son propre pouvoir, faute de ressources et de troupes autochtones suffisantes pour former une armée notable. Le respect du sanctuaire d'Apollon n'a pas arrêté de nombreux conquérants venus de plusieurs régions de Grèce, qui s'y succèdent au fil de l'âge héroïque, au gré des alliances, des rivalités et des revers militaires. La Crète et l'Asie Mineure se disputent sa domination, mais la puissance montante d'Athènes, assez proche à l'ouest, pourrait changer bientôt la donne. Ces différentes puissances sont attirées par le prestige religieux mais aussi par la position de l'île, très avantageuse pour le commerce.

Délos a une forme très allongée du nord vers le sud. La partie ouest est la plus basse et c'est là que s'installent la plupart des habitations. Le sol s'élève en pente assez douce au-dessus de la mer. Le mont Cynthe, une colline rocheuse abrupte d'une grande centaine de mètres de haut, s'élève sur sa moitié est ; la côte est plus rocheuse et moins propice aux mouillages. C'est du Cynthe que coule le fleuve Inopos, principal cours d'eau de Délos.

¹³³ La description de Délos se fonde sur l'article « Délos » de Leclant (dir., 2005) et sur Strabon, *Géographie*, X, 5, 2-5, complétés pour quelques détails par l'article « Délos » de Wikipédia. Un ou deux bâtiments présentés ici comme remontant à une époque ancienne sont en réalité plus récents. Ce qui concerne le marché aux esclaves est une invention de ma part : je n'ai pas trouvé d'informations précises sur ce sujet (et je pense que les vestiges éventuels datent d'époques plus récentes que celles dont s'inspire *Kosmos*).



Johann Michael Wittmer, *Vue panoramique de l'île grecque de Délos*, 1833.

Juste à l'ouest de Délos s'étend une île un peu plus grande, Rhénée, où se trouvent une nécropole et quelques fermes avec des troupeaux de moutons. Trois îles bien plus grandes sont accessibles en moins d'une heure de navigation depuis Délos : vers l'est, Mykonos ; vers le sud-ouest, Paros ; et vers le sud-est, Naxos.

L'ensemble de l'île de Délos est consacré à Apollon, hormis la superficie des sanctuaires consacrés à d'autres divinités. L'île étant sacrée, on y respecte plusieurs interdits : il est interdit d'y naître, d'y mourir, d'y brûler ou d'y ensevelir un cadavre, mais aussi d'y posséder un chien. Il n'y a pas de cimetière à Délos : les agonisants et les défunts malencontreux sont emportés sur l'île de Rhénée où se trouve la nécropole des Déliens. Délos a également des liens privilégiés avec l'île de Naxos : il est courant que des Naxiens viennent s'installer à Délos et y travailler.

Les pèlerins arrivent à Délos par un port situé au nord-ouest de l'île. Un autre port, plus petit, se trouve un peu plus au sud. Le sanctuaire d'Apollon est bâti entre la côte ouest de l'île et le flanc du mont Cynthe. Il reste de taille modeste (surtout si on le compare à celui de Delphes en Phocide, décrit dans le supplément du même nom), mais sa prospérité est évidente. Les prêtres et les prêtresses y montrent encore le palmier au pied duquel la nymphe Létô mit au monde les dieux jumeaux. Un temple ancien, fait de bois, y accueille offrandes et consécration. Devant, plusieurs autels servent aux sacrifices. Le plus impressionnant d'entre eux est l'Autel de cornes, un monticule plus haut qu'un homme, composé des cornes des chèvres et d'autres animaux sacrifiés au dieu. On continue à y

ajouter les cornes de chaque nouvel animal sacrifié chaque jour pendant les cérémonies. Parmi les monuments locaux, on montre aussi la Thèkè, une tombe abritant les cendres de deux vierges venues de la lointaine Hyperborée dans un passé immémorial. Au nord du sanctuaire d'Apollon s'étend un grand lac sacré, entouré de jardins.

D'autres temples et sanctuaires sont consacrés à d'autres dieux, les plus importants étant le temple d'Artémis (situé juste à côté de celui d'Apollon), le sanctuaire de Létô (situé près du lac sacré) et le sanctuaire d'Héra. Un sanctuaire plus petit mais très fréquenté est celui du dieu guérisseur Asclépios. Enfin, le sanctuaire de Dionysos est difficile à manquer puisqu'il est orné de deux grandes statues représentant des phallos (pénis en érection).

Le mont Cynthe abrite plusieurs autres sanctuaires. Au sommet se trouvent un sanctuaire de Zeus et un sanctuaire d'Athéna qui sont les plus anciens de l'île : ils remontent au temps des Pélasges. À flanc de montagne ont été bâtis des sanctuaires plus petits et plus récents, voués à des divinités d'Égypte (un petit temple honore Isis), de Phénicie et d'Arabie heureuse, témoins des voyageurs de tous horizons qui se rendent à Délos.

Il n'y a pas de limite très marquée entre les abords du sanctuaire et la ville de Délos proprement dite. Celle-ci n'est guère qu'un gros village, mais elle s'étend, lentement mais sûrement, au fil des générations. Les maisons sont faites de bois, de terre-paille et de terre cuite. Les plus élaborées possèdent des murs de briques peints pour imiter des parements de pierre de taille. On trouve en ville très peu d'ateliers et l'artisanat n'y est pas très développé, hormis quelques sculpteurs et

deux ou trois ateliers de produits raffinés comme le parfum et la pourpre, produits en toutes petites quantités et très utilisés pour les rituels (voyez le chapitre « Les parfums »).

La prospérité de Délos tient principalement au commerce de marchandises venues d'ailleurs entre des acheteurs et des clients eux aussi de passage, tous attirés par le sanctuaire du dieu. L'île est idéalement située pour servir d'escale aux bateaux qui se rendent de la Grèce centrale vers Troie et l'Asie Mineure et vice-versa. Le prestige religieux de Délos lui vaut nombre d'exemptions ou de réductions de taxes commerciales et d'impôts, ce qui avantage notablement les prêtres et prêtresses. Les prêtres d'Apollon ont pris l'habitude d'acquérir des esclaves à des prix rendus avantageux par les faveurs commerciales auxquelles a droit le sanctuaire, avant de les revendre avec une marge confortable.

Les esclaves débarqués au port de Délos sont emmenés sur l'agora, la place du marché, située entre le port et le sanctuaire d'Apollon. Là, ils sont proposés à la vente en plein air à côté des étals d'autres marchandises. Lorsque le temps est mauvais, ou si les arrivages sont importants, le négoce a lieu dans les magasins, de grandes halles de bois qui longent les quais au sud du sanctuaire. En général, les esclaves sont achetés par d'autres gens de passage et repartent sur d'autres navires.

En dehors du commerce, la vie de Délos est rythmée par des cérémonies religieuses presque quotidiennes, consacrées à Apollon et aux autres divinités. De très nombreuses embarcations, navires venus de loin ou barques arrivant des îles voisines, amènent des ambassades venues rendre des dévotions religieuses en formant des processions.

Hors de la ville, l'île est occupée par des fermes comportant des champs et des vergers d'arbres fruitiers, mais peu d'élevage, faute de place suffisante. Le reste, ce sont les rochers de la montagne.



Les esclavagistes de Chios

Chios (prononcez « Kioss ») est une grande île proche de la côte de l'Asie Mineure, et plus précisément du rivage ouest de la Lydie, le royaume de Tantale¹³⁴. On appelle parfois Chios « Pityoussa », c'est-à-dire « l'île aux pins », car elle est couverte de nombreuses pinèdes. Les premiers Chiotes (à prononcer « Kiotes », sauf si vous tenez à ruiner l'ambiance de votre partie) ont été des voyageurs venus de régions très variées. Les plus anciens furent des Pélasges venus de Thessalie ainsi que des Lélèges, suivis par des voyageurs venus de la Carie, une région située au sud-ouest de l'Asie Mineure. Vinrent ensuite des Abantes, farouche peuple originaire de l'Eubée, non loin de l'Attique, la région d'Athènes (dans *Kosmos BoL*, les Abantes figurent parmi les traits régionaux possibles des PJ).

De manière classique, Chios est gouvernée par des rois qui s'appuient sur plusieurs grandes familles de l'aristocratie. L'un des premiers rois de l'île est Egertios, qui fonde Chios, la principale ville de l'île et celle qui lui donne son nom¹³⁵. Le roi le plus fameux de Chios règne durant la deuxième période de l'âge héroïque et se nomme Oïnopion : c'est l'un des fils du dieu Dionysos uni à Ariane après l'abandon de cette dernière par Thésée qui venait de tuer le Minotaure en Crète. Oïnopion développe considérablement la ville de Chios. On ne s'étonnera pas que ce fils de Dionysos consacre une énergie non négligeable au développement de la vigne et de la production de vin, pour lequel Chios devient rapidement célèbre dans toute la Grèce. On dit parfois que

¹³⁴ Informations puisées chez Leclant (dir., 2005), article « Chios » par Guy Labarre. Ce qui touche aux esclaves à Chios (et à la viticulture) s'inspire de Paulin Isnard, « L'invention de l'esclavage-marchandise ? L'île de Chios, VI^e-I^{er} siècle avant notre ère », dans Paulin Isnard (dir., 2021), p. 43-51. C'est un anachronisme de ma part, puisque le développement de l'esclavage-marchandise à Chios se fait à des époques bien plus récentes que celles dont s'inspirent les épopées homériques. Mais cette documentation est une excellente inspiration pour amener des aventures intéressantes.

¹³⁵ Strabon, *Géographie*, XIV, 1, 3.



Nicolas Poussin, *Paysage avec Orion aveugle cherchant le soleil*, 1658.

Chios est la première région de Grèce à avoir appris à cultiver la vigne et à fabriquer du vin. On en connaît de nombreux types, le plus réputé étant un vin doux et moelleux, l'*ariosios*.

Oïnopion a de nombreux enfants, dont une fille, Mérope. Au temps où la princesse devient nubile, la ville et les villages de Chios souffrent des ravages causés par les fauves. Un chasseur nommé Orion se présente et demande à Oïnopion la main de Mérope. Le roi accepte à condition qu'Orion débarrasse l'île des fauves. Orion y parvient après maint exploit courageux, mais le roi, récalcitrant, fait courir de faux bruits pour dénigrer son travail, puis finit par le faire capturer, lui faire crever les yeux et le chasser.

Étant donné le caractère peu scrupuleux d'Oïnopion, c'est peut-être bien lui qui a développé un commerce d'esclaves sans précédent sur l'île. Il s'est porté acquéreur de toutes sortes d'esclaves et a incité tous les insulaires à faire de même. Le résultat est que Chios est le lieu de Grèce où l'on trouve la plus forte proportion d'esclaves par rapport aux gens libres : les esclaves sont bien plus nombreux que les libres. Il en résulte une crainte constante des révoltes d'esclaves. Pour

tenir en respect leur main-d'œuvre servile, les Chiotes ont mis en place les lois les plus cruelles de Grèce en matière d'esclaves. Ces derniers sont peu nourris, logés dans des conditions déplorables et constamment maltraités. Le moindre écart est puni par des humiliations et des châtiments corporels, et tout comportement pouvant laisser craindre des velléités de révolte ou de fuite est puni de mort. C'est à un tel point que nombre de Grecs d'autres régions s'en émeuvent et que certains ne dissimulent pas leur réprobation envers ce comportement, murmurant que les habitants de l'île versent dans la démesure et finiront par s'attirer l'opprobre des dieux.

Nombre d'esclaves espèrent s'enfuir un jour de cet enfer, mais la peur d'être repris et exécutés en retient la plupart. Des rumeurs courent cependant parmi eux, au sujet d'une communauté d'esclaves marrons réfugiés dans les hauteurs peu accessibles des montagnes boisées au centre de l'île. Ils seraient dirigés par un certain Drimakos.

La ville la plus importante de l'île, Chios, est une ville portuaire qui s'étend au nord. Son palais et l'acropole qui l'entoure sont bâtis sur une colline. Outre le palais royal, l'acropole abrite un important sanctuaire d'Athéna. La

ville basse s'étend sur le flanc ouest de la colline. Non loin de la ville se trouve une nécropole. Au sud-est se trouve un port plus récent et plus petit appelé simplement Emporion (« le port »). Au sud-ouest s'étend un sanctuaire d'Apollon qui jouit d'une réputation locale pour le talent de ses guérisseurs.

Les Chiotés se font connaître par leur habileté artisanale, entre autres en matière de poterie et de métallurgie ; ce sont aussi des guerriers respectables. Enfin, ils produisent des parfums assez appréciés. L'île est exploitée par les bûcherons pour son bois de pin. Les espaces déboisés sont mis en culture et, outre les champs, Chios possède de nombreuses vignes, d'où provient son fameux vin rouge. Tout cela est exploité presque uniquement par des quantités inouïes d'esclaves qui triment dès avant l'aube et jusqu'à la nuit close.

Les PNJ esclaves

En tant que PNJ, les esclaves sont autant d'occasions d'introduire des personnages aux origines, aux histoires, aux compétences et aux personnalités très diverses dans l'entourage des PJ. S'il n'est nullement indispensable de les détailler tous dans un scénario qui ne porte pas sur eux, ce sont autant d'amorces d'histoires ou d'intrigues secondaires possibles, qui pourraient bien valoir quelques dilemmes aux PJ au fil de leurs aventures.

Les esclaves peuvent avoir des degrés de compétence très variés. Si une partie des esclaves servent simplement de manœuvres pour les travaux manuels éreintants ou de petites mains pour les corvées quotidiennes, d'autres disposent de savoir-faire très spécialisés, voire rares, et ils peuvent avoir des leçons à donner aux PJ dans certains domaines. Confrontés pour la première fois à un scribe égyptien réduit en esclavage et vendu en Grèce, les PJ ouvriraient des yeux ronds devant son savoir sans égal chez eux. Il est enfin possible qu'un ou une esclave pratique une ou plusieurs formes de magie susceptibles d'intéresser les magiciens ou magiciennes du groupe.

MJ seulement ! Les PJ et l'esclavage

Les PJ et leurs esclaves. Si un PJ en situation de pouvoir possède un ou plusieurs esclaves, il sera tôt ou tard confronté à des choix sur ce sujet : comment réagir à la souffrance des esclaves ? Que faire d'un esclave qui a voulu fuir ? Que faire si des esclaves réussissent à prendre la fuite ? Ce sera aux PJ d'en décider. Ce sujet peut n'apparaître que dans certaines aventures, rester secondaire, ou devenir l'enjeu principal d'un scénario ou d'une campagne.

Les PJ esclavagistes ? Nombre de PJ ont des statuts sociaux avantageux qui les amènent tout naturellement à profiter des avantages de l'esclavagisme, faisant l'acquisition d'esclaves, en asservissant à tour de bras leurs ennemis vaincus à la guerre, voire en opérant eux-mêmes des coups de main contre des navires ou des villages entiers pour en réduire les occupants en esclavage. La main-d'œuvre servile, peu coûteuse et disponible constamment, peut grandement accroître leurs richesses et leur pouvoir s'ils s'en servent pour exploiter leurs terres, confectionner des biens matériels dans leurs ateliers, fournir des servants dans leur armée et des espions infiltrés chez leurs ennemis.

Pour autant, cette exploitation de l'économie esclavagiste a de grandes chances de mener les PJ au-devant de sérieux ennuis, voire à leur perte, s'ils vont trop loin.

D'abord parce que plus quelqu'un possède d'esclaves, plus il y a de chances que certains cherchent à saboter le travail, à s'enfuir ou à se révolter. D'anciens esclaves des PJ, enfuis, aidés par les dieux et ayant accédé eux aussi à la richesse et au pouvoir, ne manqueront pas de chercher à se venger de leurs anciens maîtres et constitueront des ennemis de la taille des PJ.

Ensuite parce que toute richesse suscite des envieux et que d'autres esclavagistes pourraient chercher à voler des esclaves aux PJ, à les monter contre eux ou à se débarrasser franchement de ces concurrents gênants.

Enfin parce qu'administrer une grande propriété peuplée d'esclaves nombreux amènera tôt ou tard les PJ à s'adonner à des

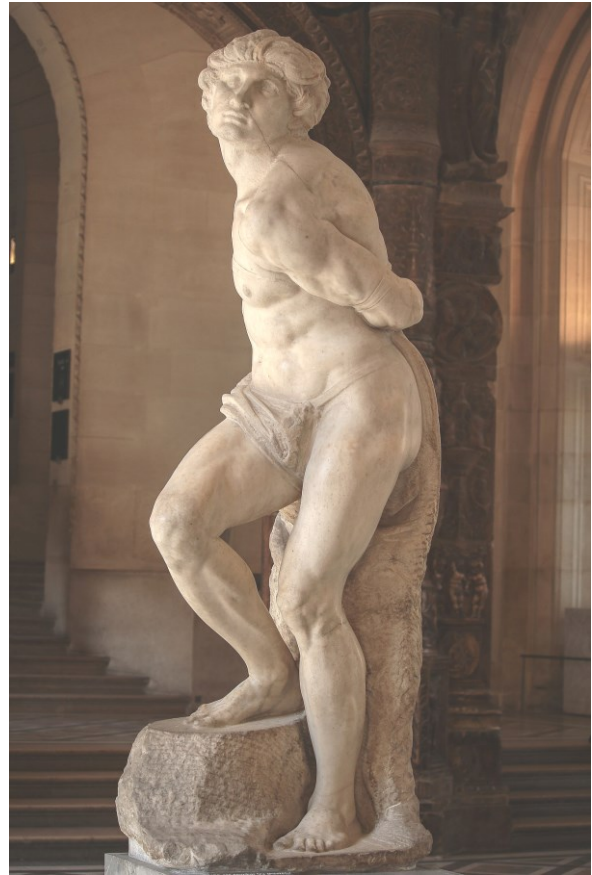
traitements tels que les condamnations à mort en masse pour l'exemple, les tortures, etc. pour maintenir l'ordre... or ces comportements n'ont plus rien d'héroïque. Ils constituent des impiétés qui susciteront le mécontentement de divinités telles qu'Athéna et Hermès, voire d'Apollon ou de Zeus en personne si les PJ se changent en brutes sadiques et libidineuses. Certains actes liés à ce type de domination sociale, par l'orgueil qu'ils trahissent, constituent des motifs de gain de points de Démesure.

Les PJ contre l'esclavage ? Dans la Grèce de l'âge héroïque, les gens déplorent souvent l'esclavage, mais n'en remettent pas en cause le principe. Et les PJ ? Les PJ, rappelons-le, ne sont pas « la plupart des gens ». Ce sont des héros et des héroïnes que les dieux mettent à l'épreuve et, parfois, encouragent, de sorte que leur destin sort du commun, pour le meilleur comme pour le pire. Un PJ né libre pourra être réduit en esclavage et réussir à s'échapper (parfois même plusieurs fois). Un PJ né esclave et qui trouve moyen d'être affranchi ou de s'enfuir pourra aller bien plus loin dans la société que ce qui semble possible d'habitude. Seules les Moires connaissent tous les détours du destin...

De la même manière, si les PJ considèrent que civiliser la Grèce n'implique pas seulement de tuer des monstres mais aussi d'adoucir, de restreindre ou d'abolir l'esclavage, ne serait-ce que dans leur ville ou leur royaume, ils peuvent le tenter.

Des PJ qui dirigent une ville ou une région peuvent tout à fait vouloir changer les lois, dans un sens ou dans l'autre. Alléger le sort des esclaves est tout à fait dans leurs cordes. Ils peuvent adopter des compromis, par exemple des lois qui facilitent l'affranchissement des esclaves, ou le rendent automatique après un certain temps passé à leur service. N'oublions pas que tous les serviteurs et servantes des palais et des riches maisons ne sont pas des esclaves : certains sont des gens libres, avec les droits et les salaires que cela implique. Ils peuvent décider d'abolir cette pratique dans les limites de leur territoire, mais il faudra jouer de manière vraisemblable les conséquences d'une telle innovation : nécessité de payer les travailleurs

qui remplaceront les esclaves (donc de trouver davantage de fonds); afflux d'esclaves en fuite; crainte des souverains voisins devant l'hémorragie de fuyards et l'agitation provoquée par un tel espoir parmi leur main-d'œuvre servile... Un tel enjeu forme un moteur d'intrigues passionnant.



Michel-Ange, *L'esclave rebelle*, 1513-1515.
Photo : Jörg Bittner Unna pour Commons.

Réduction des PJ en esclavage. Des PJ vaincus à la guerre, ou capturés, ou condamnés, peuvent être réduits en esclavage, quel que soit leur statut social de départ – même les rois n'en sont pas à l'abri. Ils pourront alors découvrir les réalités peu agréables des sociétés grecques et sans doute entamer une quête de liberté corsée par le fait qu'ils auront perdu toutes leurs possessions. Vous pouvez vous inspirer de figures mythologiques comme Hécube, la reine de Troie, ou Andromaque, l'épouse du héros troyen Hector, toutes deux réduites en esclavage après la mort de leur mari et la destruction de leur ville. Un joueur ou une joueuse peut choisir, pour son personnage, un

élément de destin tragique marqué par la réduction en esclavage.

MJ seulement ! Et les dieux dans tout ça ?

La question de savoir s'il faut maintenir, amplifier ou supprimer l'esclavage diviserait les divinités de l'Olympe (d'ailleurs rarement unanimes, quel que soit le sujet concerné). Voici quelques indications pour jouer leurs réactions dans ce domaine.

Zeus adopte globalement une attitude de compromis dans ce domaine : d'un côté, il est le garant du pouvoir royal et de tous les potentats, qui peuvent profiter d'une main d'œuvre servile ; mais, de l'autre, il est aussi en charge de la justice et châtie toute démesure. Or l'accumulation d'un trop grand nombre d'esclaves, l'exploitation éhontée des esclaves à l'exclusion d'autres façons de faire et la violence excessive à l'égard des esclaves sont des actes de démesure qui méritent châtement¹³⁶. Aphrodite, elle, n'a pas d'avis tranché sur le principe de l'esclavage en lui-même, mais elle considère qu'une conception trop rigide de l'esclavage est une atteinte à sa propre puissance en tant que déesse de l'amour : elle met en effet un point d'honneur à faire naître attirance et sentiments entre toutes sortes d'humains, quel que soit leur statut social. N'a-t-elle pas fait fléchir Zeus lui-même devant la beauté de plusieurs simples mortelles ?

D'autres divinités peuvent être plus favorables que Zeus à l'abolition ou à un fort assouplissement des coutumes touchant à l'esclavage. Athéna va bien plus loin que Zeus : elle est favorable à la suppression pure et simple de l'esclavage et c'est l'une des rares divinités qui serait capable d'encourager activement des individus ou des factions entières à entreprendre ce type de lutte. Elle a beau être une déesse guerrière, elle est aussi gardienne de la sagesse et ses attributions

¹³⁶ Ce passage s'inspire des récits au sujet de l'île de Chios, relatés par Paulin Ismard, « L'invention de l'esclavage-marchandise ? L'île de Chios, VI^e-I^{er} siècle avant notre ère », dans Paulin Ismard (dir., 2021), p. 43-51.

touchent aux petits artisans dont toute une partie est esclave. Héphaïstos, pourtant pas toujours en bons termes avec Athéna, est encore plus sensible qu'elle aux souffrances des artisans de condition servile. Hestia, déesse du foyer, est elle aussi d'accord avec Athéna sur ce point, car elle est bien placée pour connaître les souffrances intimes de ces membres discrets de la maisonnée que sont les esclaves. Artémis et Dionysos, qui sont des divinités liées aux contrées boisées ou montagnardes en marge des villes et des villages, sont habitués à voir passer des esclaves en fuite et les aident parfois à s'abriter loin de leurs anciens tourmenteurs. Ces deux divinités ne s'impliqueront pas spontanément dans ce genre d'affaire, mais elles peuvent être convaincues par les PJ et fourniront alors des soutiens notables.

D'autres divinités ont des positionnements ambigus. En se montrant attentifs, les PJ pourront découvrir qu'Apollon, pourtant habituel relai de la justice de Zeus auprès des mortels, tarde à sanctionner les excès des esclavagistes. Et pour cause : son sanctuaire de Délos, l'un de ses deux grands sanctuaires avec celui de Delphes, est l'un des principaux marchés d'esclaves de Grèce ! Des PJ érudits pourront fléchir Apollon en lui rappelant qu'il a lui-même été réduit en esclavage pendant un an au service d'Admète, roi de Phères, après un conflit avec son père Zeus, et que même si Admète l'a traité avec tous les égards, ce n'était guère agréable de perdre sa liberté. Le dieu Hermès est tout aussi équivoque, mais on s'y attend davantage de sa part. C'est la ruse individuelle qui l'intéresse ainsi qu'une certaine audace prête à transgresser les coutumes. De ce fait, selon les régions et les personnes, il peut aussi bien prêter son aide à des marchands ou à des pirates esclavagistes qu'à des esclaves révoltés ou en fuite.

Parmi les divinités les plus conservatrices sur le sujet, Arès ne raisonne qu'avec la loi du plus fort et ne voit donc aucun problème, ni avec l'esclavage, ni avec le mauvais traitement des esclaves : ils ont perdu une guerre ou se sont fait capturer, tant pis pour eux.

Enfin, deux autres divinités, et pas les moins puissantes, se désintéressent de la question, mais pas de manière inflexible : ce sont Poséidon et Hadès. Poséidon a moins d'intérêt

pour les affaires entre humains que pour ce qui se passe sur les mers. Mais si l'une des lignées de ses descendants héroïques est impliquée dans la question, il pourra prendre position dans un sens ou dans l'autre. Les PJ peuvent aussi lui faire remarquer que les mers abritent tantôt des pirates esclavagistes, tantôt des esclaves en fuite. En effet, les uns comme les autres peuvent se terrer sur de petites îles perdues. Si Poséidon a l'air trop complaisant avec les uns ou avec les autres, il peut s'attirer le mécontentement des divinités qui ont des positions plus tranchées sur la question. Quant à Hadès, maître du royaume des morts, il considère que la manière dont les vivants

s'organisent entre eux n'est pas de son ressort. La seule chose qui peut l'impliquer dans une affaire d'esclavage est la question des esclaves maltraités morts de mort violente qui ne trouvent pas le repos et se changent en *biaïothanatoï*, des fantômes vengeurs (voyez le bestiaire dans le livre de base de *Kosmos*). Or Hadès, en tant que gardien de la frontière entre le monde des vivants et celui des morts, déteste que des ombres de défunts s'attardent parmi les vivants. Cette question pourrait donc l'amener à se prononcer pour un adoucissement du sort des esclaves afin de diminuer le nombre de *biaïothanatoï*.



Jeux, jouets et passe-temps



Achille et Ajax, observés par Athéna, jouent aux dés dans le camp achéen pendant le siège de Troie. Ventre d'une hydrie attique du groupe de Léagros, vers 510 avant J.-C. Photo par Marie-Lan Nguyen.

Les enfants sont rarement mis en avant dans les mythes grecs, mais ils existent bel et bien, et ceux qui ont la chance de ne pas être accablés de travail aux champs, à l'atelier ou à la mine dès qu'ils tiennent debout consacrent de nombreuses heures à jouer. Quant aux adultes, par Athéna ! Même les plus grands esprits de l'âge héroïque jouent de temps à autre, qu'il s'agisse de se détendre ou simplement de tromper l'ennui pendant une longue attente¹³⁷. Aux activités mentionnées ci-après, pensez à ajouter la musique, le sport, les

combats amicaux et les jeux verbaux du type énigmes et devinettes.

Poupées et figurines

Il s'agit de reproduction en miniatures d'êtres vivants ou d'objets : des statuettes d'humains et d'animaux, voire d'engins ou de bâtiments. Les plus simples sont des poupées de chiffon ou de tissu, éventuellement rembourrées de duvet, de grain ou de sable. Un peu plus élaborées sont les statuettes en bois ou en terre cuite. On trouve aussi des chars miniatures, et même de petites maisons ou

¹³⁷ Pour ce chapitre, je puise chez Howatson (dir., 1989), article « Jeux privés ».

temples en argile. Les plus luxueux sont, tout ou en partie, faits de métal.

D'autres objets de ce type reproduisent, en plus petit, l'équipement des adultes : des épées de bois, des boucliers et des casques à taille d'enfant... Les plus luxueux sont de petits chars pour enfants, qu'on attelle à des poneys, à des chèvres ou à des ânes.

Tous ces objets peuvent être utilisés comme jouets, mais certains n'ont rien à voir avec cet usage : ce sont de petites offrandes faites par les gens qui n'ont pas les moyens d'offrir la chose en question à sa taille réelle, parfois des *ex votos* offerts à une divinité en remerciement d'un bienfait reçu ou d'une prière exaucée. Ces objets appartiennent aux dieux et il est interdit d'y toucher. Si un enfant s'avise de jouer avec un objet de ce genre en le prenant pour un jouet, il sera durement châtié. Briser un ou plusieurs de ces objets pourrait même valoir la mort, de l'avis des prêtres et prêtresses de la divinité concernée. Quel serait l'avis des PJ dans une affaire pareille ? Et quel serait l'avis des divinités intéressées ?

Pour une autre idée d'aventure où un enfant joue avec des statuettes, voyez plus loin l'amorce de scénario « De si jolies statuettes ».

Jeux physiques

Balles. En étoffe ou en cuir, rembourrées de grain ou de sable, elles servent à toutes sortes de jeux, à un, deux ou plusieurs. Il existe toutes sortes de règles, variables selon les régions. Aucune de ces activités n'est prise très au sérieux (aucun jeu de balle n'égale en dignité les épreuves sportives telles que la course, le saut ou la lutte, par exemple). Un PJ novateur pourrait changer la donne.

Cerceaux et baguettes. Faits de bois, ils sont très prisés des jeunes gens, y compris à dix ou douze ans passés.

Toupiés. Ces petits jouets confectionnés dans divers matériaux plaisent beaucoup aux tout petits.

Toupiés au bout d'une ficelle. Ces petits jouets circulaires autour desquels on enroule une ficelle sont prisés des jeunes enfants. Ils sont faits en bois. On ignore comment les

Grecs les appelaient, mais de nos jours on les appelle des yo-yos¹³⁸.

Accessoires de divination détournés (jeux de société)

Osselets. Ces petits objets fabriqués en os peuvent se lancer et retomber sur telle ou telle face (non numérotée). Ce sont des accessoires de divination vieux comme le cosmos, mais, en Grèce, on s'en sert moins souvent dans ce but, et de plus en plus souvent à la simple fin de se distraire en jouant à qui fera le plus retomber les osselets sur telle ou telle face.

Dés. Les dés, comprenant six faces ou davantage, sont bien connus en Asie et en Égypte. Dans les « vrais » mythes, ils arrivent tard en Grèce : on dit que les dés (à six faces) sont inventés par Palamède pour désennuyer l'armée achéenne rassemblée à Aulis en attendant que les vents soient favorables à la navigation vers Troie. Rien n'interdit aux PJ de les introduire ou de les inventer bien avant. Comme les osselets, les dés sont parfois utilisés pour connaître la volonté des dieux.

Jeux de plateau. Plusieurs jeux composés d'un plateau et de pions sont connus hors de Grèce. Le jeu du serpent égyptien est celui dont des Grecs ont le plus de chances d'avoir entendu parler. Il en existe d'autres en Asie, principalement en Assyrie. Ces jeux sont peut-être connus des rares marins et des marchands qui passent assez de temps dans les ports d'Égypte, de Chypre ou de Phénicie pour avoir pris là-bas quelques coutumes exotiques, mais ils restent largement méconnus de la plupart des Grecs.

Marelles et jeux apparentés. Les enfants aiment parfois tracer sur le sol des parcours à suivre. Peut-être imitent-ils les gestes des adultes observés lors des rites de fondation des villes, ou bien des rituels bien moins

¹³⁸ Surprenant, non ? Bon, on n'en trouve pas trace chez Homère ou les Tragiques, mais il existe au moins un vase (Berlin F 2549, conservé à l'Altes Museum, un kylix attique à figures rouges datant d'environ 440 avant J.-C.) qui montre un petit garçon jouant à un jouet qui a toutes les allures d'un yo-yo. En revanche, sur le matériau, on n'a pas retrouvé de yo-yos antiques intacts à ma connaissance, donc je ne peux que spéculer.

avouables. Il est bon de surveiller ce que les enfants dessinent dans la poussière : qui sait s'ils ne sont pas en train de reproduire, pour s'amuser, d'affreux symboles tracés par des adeptes de l'évocation d'esprits occupés à soumettre un *daimôn* ?

Jouets improvisés

Dans l'univers de Kosmos, où le niveau de richesse moyen est bas et où (surtout) la proximité avec la campagne et la nature sauvage est grande, une bonne partie des jouets des enfants sont tout simplement des objets naturels trouvés au hasard de l'endroit : cailloux et galets, branches, bâtons, brindilles, racines, feuilles, fleurs, fruits, glands, mottes de terre ou d'herbe, coquilles d'escargots, carapaces de tortues, nids abandonnés, bouses de bœufs et crottes de biques, flaques d'eau et mares ou, en hiver et sur les hauteurs, boules de neige et morceaux de glace... On grimpe aux arbres, on se cache derrière des troncs ou sous des racines, on monte sur des souches, on plonge dans les rivières, on s'éclabousse aux ruisseaux, on tombe dans des ornières ou des fossés.

Jouer avec les bêtes

N'oublions pas qu'un autre passe-temps courant consiste à jouer avec les animaux, qu'il s'agisse de manier le bâton qu'on fait rapporter à un chien, d'apprendre des tours simples à un oiseau, à un chiot ou à un bouc, ou encore d'organiser des combats de coqs. Enfin, il est des cœurs cruels qui trouvent

amusant de se distraire en tourmentant un animal ou en visant des animaux ou même leurs camarades avec des frondes de fortune (voyez la description des frondes d'adultes au chapitre « Armes et armures »).

En termes de règles

Jeux d'argent. De nombreux jeux entre adultes peuvent donner lieu à des mises que le ou les perdants doivent remettre au gagnant. Entre enfants, la mise n'est jamais bien élevée, mais, entre adultes, les choses peuvent devenir bien plus graves.

Jeux, avantages et désavantages (*Barbarians of Lemuria*). Un personnage ayant des Doigts de fée peut aisément tricher (mais ce comportement peu héroïque ne plaira pas à tous les dieux, loin de là : mieux vaut s'être placé sous le signe d'Hermès pour ce genre de comportement !). Un personnage Perspicace devinera aisément les réponses aux énigmes. Du côté des désavantages, un personnage Crédule se laisse plus facilement entraîner à jouer (et à perdre) et est désavantagé pour les devinettes. Un personnage Distrait ne verra jamais si ses adversaires trichent. Un personnage Cupide qui gagne quelque chose à l'issue d'un jeu doit réussir un jet d'*esprit* avec un *dé de malus* pour s'empêcher de chercher à gagner toujours plus. Un personnage peut avoir les jeux comme Addiction, voire, dans les cas les plus graves, comme Obsession. Des personnages ayant ces défauts sont prêts à miser des richesses toujours plus nombreuses dans l'espoir de gagner gros.



Poisons et *pharmaka* supplémentaires



John William Waterhouse, esquisse de Circé, 1911-1914.

Les *pharmaka* bénéfiques et/ou maléfiques complètent ceux décrits dans le livre de base de Kosmos¹³⁹.

Les règles de *Barbarians of Lemuria* ne contiennent pas de règle générale sur ce thème (seulement des descriptions d'attaques venimeuses dans le bestiaire) : vous trouverez donc ici une règle très simple pour les simuler. Le système *BaSIC*, lui, inclut déjà une règle sur les poisons (pages 115-116 de *Kosmos BaSIC*).

Règle pour *Barbarians of Lemuria* : les poisons

Toxicité (TOX). Tout poison est défini par un paramètre chiffré appelé sa toxicité (abrégée en TOX), qui représente sa capacité à

¹³⁹ Outre les auteurs antiques, j'ai utilisé Ducourthial (2003).

trionpher de la résistance de l'organisme de la personne qui y est exposée.

Quand une personne est exposée au poison, elle fait un jet de *vigueur* frappé d'un malus égal à la Toxicité du poison. Si elle réussit ce jet, elle n'est pas en grande forme, mais sa santé n'est pas mise en danger. Si elle échoue, le poison fait effet sur elle. Un poison bénin a une toxicité de 0 : la personne exposée fait donc un jet de *vigueur* de difficulté moyenne (sans modificateur) pour y résister. Un poison un peu plus corsé aura une toxicité de -1 (jet de *vigueur* ardu) ou de -2 (jet difficile). Les poisons plus dangereux ont des toxicités de -4, -6, voire -8 pour les venins auxquels presque personne ne résiste.

Nom. Quand il existe un nom français, je l'indique en premier et j'ajoute le nom grec ancien entre parenthèses, pour l'ambiance. Quand la plante n'est connue qu'en grec ancien, je ne mets que ça. Il arrive aussi qu'une

plante ait plusieurs noms ; tout le monde ne sait pas toujours que l'ensemble de ces noms désigne la même plante.

Rareté. Comme pour les *pharmaka*, ce paramètre indique la difficulté qu'un personnage aura à se procurer cette substance.

Effet. En termes d'univers, les effets des poisons sont très variables : les symptômes de leur action sont décrits au cas par cas. En termes de jeu, pour simplifier à l'extrême, on peut simuler leur effet par une perte de points de vitalité égale à 3 fois leur toxicité. Certains poisons ont toutefois des effets différents, par exemple une paralysie temporaire, ou un sommeil lourd, etc.

Certaines plantes font effet par leur simple présence près d'un personnage. Dans ce cas, on considère que les personnages doivent se trouver, disons, à une dizaine de coudées au maximum (5 mètres) de la plante, pour que l'effet se fasse sentir sur eux.

Vous trouverez d'autres *pharmaka* au chapitre « Les vêtements », dans les encadrés « Pigments de teinture » et « Les cosmétiques ».

Plantes magiques de Grèce

Absinthe (*apsinthion*). Inhabituelle. TOX -6 / VIR 16. Cette herbe parfumée a des effets somnifères. On peut soit la faire respirer à quelqu'un, soit en placer sous son lit ou son oreiller à son insu. Si le personnage ne résiste pas à la TOX/VIR de la plante, il s'endort pour 2d6+1 heures.

Aconit tue-loup (*akoniton*). Commun en montagne, introuvable ailleurs. TOX -8 / VIR 18. Cette plante de montagnes à grappes de fleurs jaune pâle ne paie pas de mine, mais elle est l'un des pires poisons qu'on puisse trouver en Grèce. On raconte qu'elle serait née de la bave de Cerbère tombée à terre et aurait poussé d'abord en Scythie, avant d'être apportée en Grèce par la magicienne Médée¹⁴⁰. Cette plante contient un poison qui peut être mortel si on en ingère assez. Il provoque coliques, vomissements, difficultés respiratoires, et, au

¹⁴⁰ Ovide, *Métamorphoses*, VII, 406-419.

Rappel. Kosmos n'est ni un livre de botanique, ni un manuel de médecine. Les informations synthétisées ici reflètent avant tout les croyances et mythes des Grecs anciens, pas des connaissances scientifiques solides (même s'ils avaient déjà repéré quelques trucs). De manière générale, à votre place, j'évitais de mâchouiller n'importe quelle plante au hasard, quand bien même elle serait bio. Si vous voulez vous instruire sur les plantes, prenez un livre de botanique d'aujourd'hui !

pire, la mort par paralysie respiratoire. L'aconit peut servir à empoisonner les pointes des flèches. En Grèce, seuls de lâches individus qui n'ont rien de héros se compromettent dans des procédés pareils ; mais, hors de Grèce, les Scythes font fréquemment cela¹⁴¹.

Agnos. Commun. Cet arbrisseau pousse sur les berges des rivières, dans les ravins et les endroits rocaillieux. Ses feuilles, disposées sur (ou sous) la couche, font perdre tout désir sexuelle aux personnes qui s'étendent dessus (pas besoin de jet de dés).

Anthemis fétide. Commune. C'est une fleur à cœur jaune et aux pétales blancs, qui rappelle un peu la pâquerette, mais avec des feuilles plus longues évoquant de minuscules fougères. Elle émet une odeur pénible, qui devient une franche puanteur quand on broie fleurs, feuilles et akènes pour préparer une mixture... mais elle n'a aucun effet néfaste. Le cœur des fleurs sert de pigment jaune.

Coracesia. Rare. Cette plante, jetée dans l'eau, a le pouvoir de la faire congeler, quelle que soit la température par ailleurs. Une pousse avec tige et fleurs fait congeler jusqu'à 2 mètres cube d'eau environ, à la discrétion de la personne qui mène la partie.

Cyclamen (*kuklaminos*). Commune. TOX -4 / VIR 12. Cette plante à tubercule possède de belles fleurs parfumées d'un rouge confinant au violet. L'ensemble des parties de la fleur

¹⁴¹ Hayes et Gilbert (2009).

contient une substance qui joue le rôle d'un *pharmakon* bénéfique ou maléfique selon le dosage. Quand on en consomme une petite quantité – des feuilles pilées, par exemple – c'est un remède utile à toutes sortes d'usages : il est utilisé contre les inflammations, les maux de dents, les morsures de serpents, les luxations, la goutte, les brûlures, les douleurs dues au froid, les migraines, les règles douloureuses, ainsi que comme emménagogue, c'est-à-dire pour accélérer ou améliorer les règles. Consommé à dose plus importante, par exemple en mangeant du tubercule, le cyclamen provoque des nausées affreuses, des vomissements, et agit alors comme laxatif et comme abortif. La racine de cyclamen, portée en talisman, facilite beaucoup l'accouchement. Mais une femme enceinte qui enjambe une racine de cyclamen et ne résiste pas à sa TOX / VIR fait une fausse couche.

Hèmionion (« herbe de la mule ») ou asplènon. Inhabituelle. TOX -6 / VIR 16. Cette herbe, cueillie par une nuit sans lune, peut servir d'ingrédient principal à une mixture (mixture légendaire) si on la mélange avec de la peau et de la corne de sabot de mule. Une femme qui boit cette mixture et ne résiste pas à l'effet de la plante devient définitivement stérile.

Jusquiamé (huoskuamon). Aussi appelée **sagkaranion**. Il existe quatre espèces de cette herbe, avec des effets parfois différents :

- *Jusquiamé à graines noires*, à fleurs pourpres et à calice épineux. Inhabituelle au pays des Sarmates, rare ailleurs. TOX -8 / VIR 18
- *Jusquiamé aux graines rousses*, à fleurs jaunes et à feuilles molles. Commune. TOX -8 / VIR 18
- *Jusquiamé à graine blanche*, molle et grasse. Inhabituelle. TOX -4 / VIR 12

Les deux premières espèces sont très toxiques : si le personnage en consomme plus de quatre feuilles, ou la racine, ou le jus, et ne résiste pas à la TOX/VIR de la plante, il sombre dans un état de délire puis de sommeil et perd autant de points de vie/vitalité que la TOX/VIR, ce qui peut être mortel. La jusquiamé à graines

blanches ne cause pas ces effets, et c'est l'espèce qui se prête mieux à un usage médical.

Les trois espèces, lorsqu'on consomme moins de quatre feuilles, constituent un remède très utile : elles apaisent tous les types de douleurs, les convulsions, ainsi que les morsures et les piqûres d'animaux variés. Si le personnage consomme la bonne dose et ne résiste pas à la TOX/VIR de la plante, il est soulagé et guérit plus vite. Règles pour *BoL* : le personnage porteur du talisman peut chaque jour tenter un jet de dés de difficulté Moyenne (+0) pour doubler sa vitesse de guérison et récupérer ainsi 2 points de vitalité en un jour au lieu d'un seul. *BaSIC* : tant que le personnage porte le talisman, il récupère autant de PV que s'il se reposait (6 par semaine au lieu de 4).

Laurier-rose (theronarca). Inhabituel. TOX -6 / VIR 16. Le laurier-rose est très toxique lorsqu'on en mange : ingéré, il provoque des troubles digestifs, puis atteint le cœur et peut être mortel. Les Grecs connaissent le danger qu'il représente en observant le bétail qui en mange : les bêtes sont engourdies, parfois bien malades. Cette plante, approchée d'un serpent de taille commune, le tue à coup sûr. Il y a peut-être moyen de tuer ou d'affaiblir un *drakôn* ou une créature ophidienne à l'aide de cette plante, mais cela impliquerait une grande quantité et toute une mixture pour renforcer les effets. Un personnage l'inventera peut-être un jour...

Minyas. Inhabituelle. TOX -8 / VIR 18. Cette plante constitue un *pharmakon* particulièrement ambivalent ! Le suc du *minyas*, appliqué en compresse sur une morsure ou piqûre envenimée (une morsure de serpent ou piqûre de scorpion, par exemple), les guérit instantanément, sans besoin de jet de dés. Mais si la peau d'un personnage entre en contact avec ce suc dans tout autre contexte, le personnage est violemment empoisonné et court de grands risques de mourir dans d'atroces souffrances en deux ou trois jours.

Nymphaea. Commune dans les marais et les plans d'eau stagnante, rare ailleurs. TOX -4 / VIR 12. C'est la racine qui a des propriétés magiques. Un homme qui en consomme et n'y résiste pas devient impuissant et incapable d'émettre du sperme pendant douze jours.

Onothuris. Inhabituelle. TOX -6 / VIR 16. Cette petite plante des montagnes, aux longues feuilles minces et aux menues fleurs roses, peut servir à confectionner une potion (mixture courante) capable d'apaiser les bêtes sauvages qui en boivent. Il faut une brassée entière de fleurs (une masse de plantes à transporter avec les deux bras, donc beaucoup de plantes) pour confectionner 1 dose de potion capable d'agir sur un animal d'une corpulence équivalente à celle d'un lion (donc, pour des créatures plus grandes, il faudra une très grande quantité de plantes !). Cette potion fonctionne sur tout animal non domestique et fait également effet sur les créatures mi-humaines, mi-animales (centaures et satyres). Si l'animal ou la créature ne résiste pas à la TOX / VIR de la plante, elle adopte un comportement pacifique pendant environ 12h. Elle n'en perd pas pour autant tout instinct de protection ou de fuite, et peut résister violemment si elle est agressée ou en danger immédiat.

Renoncule (batrakhion). Inhabituelle en Grèce, commune en Sardaigne. TOX -8 / VIR 18. Cette herbe pousse dans les marais et les lieux humides où l'on trouve des grenouilles. Sa tige, épaisse et blanchâtre, peut pousser jusqu'à une hauteur d'une coudée (en gros 30 cm) ; ses feuilles rappellent un peu celles d'un céleri ou de la coriandre, et elle a de petites fleurs jaunes ; sa racine est blanche et amère au goût.

Ce *pharmakon* peut être extrêmement toxique ou un remède utile, selon la manière dont on s'en sert. Fraîchement cueillie, ou maintenue humide, c'est un poison dangereux. Si on en mange ou si on boit son jus, cela cause un étourdissement, puis des vomissements, des convulsions et une paralysie définitive qui peut être partielle, totale et même mortelle (selon le résultat plus ou moins désastreux du jet de dés d'un personnage pour tenter de résister à son effet). Le poison cause une



Emmy Thornam, *Nature morte avec renoncules jaunes dans un vase*, entre 1870 et 1935.

rétraction des lèvres qui ressemble à un rire ou à un sourire : les magiciennes l'appellent le *sardonikos guélos* (le « rire sardonique », allusion à la Sardaigne où cette herbe abonde). Une femme enceinte qui survit à un tel poison fait une fausse couche.

Il est possible d'envelopper des feuilles de renoncule humides dans une peau de poisson pour confectionner un objet maudit : placé à bord d'un navire autour de minuit, il garantit que le navire fera naufrage une fois revenu à son point de départ (en termes de jeu, le personnage qui gouverne le navire doit tenter de résister à la TOX / VIR de la plante, sans quoi le navire fera naufrage).

L'effet de la renoncule est tout autre lorsqu'on la laisse sécher deux ou trois semaines : elle est beaucoup moins toxique et peut être employée (prudemment) comme remède, surtout pour les maladies de peau, mais aussi pour nettoyer les plaies (il ne faut pas laisser la préparation trop longtemps dans la plaie sans quoi elle attaque la chair saine). Les fleurs, portées en talisman, améliorent la guérison. Règles pour *BoL* : le personnage porteur du talisman peut chaque jour tenter un jet de dés de difficulté Moyenne (+0) pour doubler sa vitesse de guérison et récupérer ainsi 2 points de vitalité en un jour au lieu d'un

seul. *BaSiC* : tant que le personnage porte le talisman, il récupère autant de PV que s'il se reposait (6 par semaine au lieu de 4).

Rhamnos. Commun. TOX -4 / VIR 12, perte d'autant de points de vie si le personnage ne résiste pas à l'effet. Cet arbuste à l'écorce vert-brun et aux feuilles ovales produit des baies rondes et sombres qui ont un bon goût sucré, mais qui sont modérément toxiques : elles ont un effet laxatif et affectent la tension. Elles peuvent affaiblir et faire passer quelques heures très désagréables, mais ne mettent pas en danger la vie de ceux qui en mangent, sauf si ce sont des enfants ou des personnes au poids très faible¹⁴².

Sensitive (aïskhinoméne). Inhabituelle dans les pays chauds d'Asie ou de Libye, introuvable ailleurs. TOX -6 / VIR 16. Cette plante à fleurs mauve et à longues feuilles dentelées se reconnaît au fait que, la nuit, ou dès qu'on en touche une feuille, elle se replie en quelques instants, et, si on en touche plusieurs, toutes les feuilles font de même. Cette plante est utilisée par les magiciennes pour confectionner une mixture (mixture rare) capable de faire perdre toute confiance en soi à la personne qui en boit¹⁴³. La personne a beaucoup moins d'assurance en public et devient plus influençable. L'effet dure 24 heures mais peut être prolongé indéfiniment en refaisant boire la même chose à la personne. En termes de règles, tant que dure l'effet de la mixture, la personne a des malus pour tous ses jets d'action supposant de diriger d'autres gens ou de les convaincre. *BaSiC* : malus de -20% aux jets d'Art de la guerre, Commander, Commerce, Persuasion et à tous les jets d'APP et de POUvoir lorsqu'ils visent à impressionner ou séduire quelqu'un. *BoL* : malus de -8 aux jets d'*aura* ayant ce genre de but et à tous les jets d'action dans ce domaine (cela affecte notamment beaucoup

¹⁴² Ducourthial (2003) identifie cette plante au genre *Rhamnus*, dont les espèces les plus connues sont le nerprun purgatif (*Rhamnus cathartica*) et la bourdaine.

¹⁴³ Cette mixture est une invention de ma part. L'*aïskhinoméne* n'est pas identifiée avec certitude à une plante réelle.

les carrières d'Aède, Noble, Prêtre/Prêtresse, Roi/Reine).

MJ seulement ! – Plantes magiques des contrées barbares

Il est bon de réserver la lecture de cette section à la personne qui mène la partie. Les PJ ne peuvent connaître les informations consignées ici qu'au fil de leurs aventures.

Achaïmenis ou hippophobas. Rare. TOX -6 / VIR 16. Cette plante ne se trouve qu'en Inde. Elle a deux effets principaux.

Si on la fait boire avec du vin à quelqu'un (mixture rare), et que cette personne a commis des fautes ou des crimes, et ne résiste pas à l'effet de la plante, elle est prise de visions cauchemardesques au cours de laquelle des divinités lui apparaissent, et, pendant qu'elle est dans cet état de délire, elle confesse tout ce qu'elle a fait de mal.

Si on approche cette plante d'une jument, et que celle-ci ne résiste pas à l'effet de la plante, la jument s'affole aussitôt et s'éloigne au grand galop.

Adamantis. Inhabituelle dans sa région d'origine, rare ailleurs. Cette plante ne se trouve qu'en Ibérie et au fin fond de l'Assyrie. D'une dureté incroyable, elle est impossible à broyer. On la porte en pendentif pour se protéger des lions. Approchée de ces fauves, elle les fait tomber à la renverse avec un bâillement de fatigue. Ils dorment aussi longtemps que la plante reste à proximité.

Aglaophotis ou marmaritis. Rare dans son lieu d'origine, introuvable ailleurs. Cette herbe, aux couleurs particulièrement belles, pousse à l'intérieur des gisements de marbre en Arabie heureuse. Les mages d'Asie l'utilisent pour évoquer les dieux, en tant que simple offrande agréable aux immortels. Mais elle est aussi parfois utilisée pour la magie d'invocation d'esprits. Dans ce dernier contexte, le fait d'ajouter cette herbe aux ingrédients d'un sort permet, chose exceptionnelle, de ne pas gagner de points de démesure en lançant. Ce pouvoir est limité à une seule utilisation par

an ; et, même ainsi, les dieux risquent de se laisser si le personnage qui emploie cette herbe en abuse...

Aïthiopis ou meroïs. Rare dans sa région d'origine, introuvable ailleurs. Cette plante croît dans la région de Méroé en Éthiopie (voyez la description de ce pays dans le supplément *La Libye*). Ses feuilles ressemblent à celles d'une laitue. Elle a deux pouvoirs puissants. Elle peut assécher une rivière ou un étang où on la jette. Une seule plante suffit pour tout le plan d'eau ou cours d'eau. Et elle ouvre les portes (même les mieux verrouillées) si on les touche avec. Pas besoin de jet de dés.

Arianis. Inhabituelle dans sa région d'origine, introuvable ailleurs. Cette plante couleur de feu ne se trouve que dans la région d'Ariane, située entre les montagnes de l'Inde et le désert de Gédrosie. Elle a la propriété d'enflammer toute surface grasse (huilée) avec laquelle elle entre en contact, en particulier le bois. Elle peut donc être utilisée comme allume-feu. Pas besoin de jet de dés.

Armoise herbe blanche. Commune dans les steppes et milieux arides de Mésopotamie, introuvable ailleurs. Connue seulement des populations locales, cette herbe mince aux nombreuses tiges et aux toutes petites feuilles soulage les maux de ventre et la fièvre. Consommée en potion, elle rend 2 points de vitalité (BoL) ou 4 PV (BaSIC), sans besoin de jet de dés. Elle sert aussi d'aliment et de plante médicinale pour le bétail.

Crokis. Rare en Libye et en Arabie, introuvable ailleurs. Cette discrète fleur rouge aux feuilles triangulaires a la propriété de tuer instantanément une araignée-phalange (voyez le bestiaire du supplément *La Libye*) lorsqu'on la touche avec¹⁴⁴. Il est possible que son pouvoir s'étende à d'autres insectes ou arachnides.

Guélotophilis. Inhabituelle dans sa région d'origine, rare ailleurs. Cette herbe pousse sur

¹⁴⁴ L'apparence de cette plante n'est pas du tout précisée dans les textes antiques. Sa description est une invention de ma part.

les rives du Borysthène, un fleuve large et puissant d'Asie qui traverse les pays des Amazones et des Scythes, lesquels le nomment « Danapris » (actuel Dniro en ukrainien ou Dniepr en russe). Elle est utilisée dans la magie locale pour confectionner une potion toxique (mixture légendaire) : on la mélange à de la myrrhe et à du vin et la personne qui en boit est prise de visions et d'un rire inextinguible. Cet état de surexcitation la rend incapable de faire quoi que ce soit d'autre (même écouter ce qu'on lui dit ou faire attention à ce qui l'environne). Un antidote existe, par bonheur : il consiste en vin de palme additionné de pignons de pin, de poivre et de miel.

Helianthès ou Heliocallis. Inhabituelle dans sa région d'origine, introuvable ailleurs. L'*helianthès* ressemble au myrte et pousse dans la région de Thémiscyra, capitale du pays des Amazones. Elle forme l'ingrédient principal d'un **onguent de beauté** (mixture rare) : on la mélange à de la graisse de lion, du safran et du vin de palmier. Si l'on s'en frictionne tout ou partie du corps, les parties ainsi entretenues acquièrent temporairement une grande beauté. BaSIC : le personnage gagne temporairement 2 points d'APParence. BoL : +1 point d'*aura*. L'effet se dissipe au bout d'environ deux semaines, à moins que l'application ne soit renouvelée. Une personne qui pratique la magie peut faire un jet d'observation (BaSIC : Vigilance, BoL : esprit + éventuelle carrière appropriée) pour soupçonner que cette beauté n'est pas naturelle (mais elle ne peut pas comprendre d'emblée quel expédient a été utilisé).

Hestiateris. Commune en Perse et en Inde, introuvable ailleurs. Aussi appelée **protomédia**, **cassignète**, ou **dionysonymphas**. C'est une sorte de palmier qui produit de petites noix. Cette plante est un aliment très apprécié dans les contrées les plus lointaines de l'Asie, l'Assyrie et l'Inde. Les notables en cultivent de grandes quantités, et on consomme ses noix tant pour leur goût agréable que pour les qualités tonifiantes qu'on leur prête : elles dissipent la fatigue, remontent le moral et mettent de bonne humeur. En termes de règles, consommer l'équivalent d'un petit

sachet de ces noix rend 1d3 PV. Consommée à plus haute dose, cette noix n'a pas davantage d'effets, mais peut placer dans un état d'excitation équivalent à l'ivresse. Dans ce cas, le personnage doit résister à sa TOX 4 / VIR 12 ou bien devenir pompette et faire tous ses jets d'action avec un léger malus (BaSIC -5% ; BoL -2)¹⁴⁵.

Ophioussa. Inhabituelle dans sa région d'origine, rare ailleurs. TOX -6 / VIR 16. Cette plante pousse au sud de l'Égypte, dans l'île d'Abou (que les rares voyageurs grecs à en avoir entendu parler appellent Éléphantine). Si on la mêle à une boisson et qu'on la boit (mixture rare), on a des visions terrifiantes à base de serpents menaçants. Les personnes victimes d'un tel effet peuvent en ressortir très affaiblies psychologiquement, fuir terrifiées sans faire attention à rien, ou même être poussées à la folie ou au suicide. Ce poison est utilisé comme châtiment réservé aux sacrilèges. Espérons que les PJ ne seront jamais forcés d'en boire... Il existe un antidote à son effet : le vin de palmier.

Potamaugis. Inhabituelle en Inde, introuvable ailleurs. TOX -4 / VIR 12. Cette herbe pousse sur les rives du fleuve Indus. Consommée en potion (mixture légendaire), elle met le personnage dans un état second où il est constamment sollicité par des visions. Toute autre action se fait avec un malus (BaSIC : -20%, BoL : -8). Ces visions n'ont aucune signification particulière et ne font que fatiguer et déconcentrer fortement le personnage. Il ne faut pas confondre cette plante avec le *theangelis* (voyez ci-dessous) qui a un aspect assez similaire.

Theangelis. Rare dans les régions où on la trouve, introuvable ailleurs. TOX -8 / VIR 20. Cette herbe, dite « messagère des dieux », peut être repérée en Crète sur les pentes du mont Dicté (et dans aucun autre endroit de Grèce). Hors de Grèce, elle se trouve dans les montagnes de l'arrière-pays de la Phénicie

¹⁴⁵ On n'a pas pu identifier si *l'hestiateris* correspond à une plante réelle. La description que j'en donne la rapproche de la noix d'arec, fruit de l'aréquier. On l'a parfois identifiée à la pimprenelle.

(l'actuel mont Liban), ainsi qu'en Assyrie dans la région de Babylone et dans la région de Suse. Consommée en potion (mixture rare), la *theangelis* confère au personnage, pendant une heure, des facultés de divination. Elle ne cause aucun dégât particulier sur la santé par ailleurs.

Le personnage n'a pas besoin de matériel particulier, ni d'observer ou d'interpréter quoi que ce soit : il est pris dans une sorte d'état second et est constamment sujet à des visions qui requièrent une bonne partie de son attention. Toute autre action que la divination se fait avec un malus. Les autres limitations décrites dans les règles de divination du supplément *Delphes, le mont Parnasse et la Phocide* s'appliquent : notamment, une divination rendue grâce à cette boisson compte dans la limite de deux appels à la divination par séance de jeu pour les PJ.

Pour BaSIC : on considère que, pendant cette durée, le personnage a la compétence Mantique : visions à 80%. Malus à toute autre action : -20%.

Pour BoL : on considère que, pendant cette durée, le personnage a 4 points dans la carrière Prêtre/Prêtresse. Malus à toute autre action : -8.

Il ne faut pas confondre cette plante avec la *potamaugis* (voyez ci-dessus) qui a un aspect assez similaire, mais ne confère aucune capacité divinatoire.

Théombrotion ou **semmios.** Inhabituelle dans sa région d'origine, rare ailleurs. Cette herbe se trouve dans la lointaine Assyrie, dans la Mésopotamie, la région d'entre les deux fleuves, et plus précisément sur les rives du Choaspès, un affluent du fleuve Tigre. Cette plante, mêlée à la boisson (mixture rare), procure le courage et la soif de justice. En termes de règles, pour BoL, on considère qu'elle ajoute au personnage l'avantage Vocation protectrice pour une durée de deux jours et deux nuits après avoir été consommée. Pour BaSIC : pendant 48h, chaque fois que le personnage combat pour protéger quelqu'un, il gagne +5% à toutes ses compétences de combat (toutes les compétences d'armes y compris Bouclier, ainsi que Bagarre et Lutte) jusqu'à la fin du combat.

Les parfums



Lécythe montrant une femme tenant un lécythe. Athènes, 470-460 av. J.-C. Würzburg, musée Martin von Wagner.

Parmi les trésors que peut rêver de posséder un héros ou une héroïne, il n'y a pas que l'or et les bijoux, les bêtes ou les terres : il y a les parfums¹⁴⁶. Il existe des parfums pour toutes les bourses et même les gens les plus humbles savent se préparer des huiles essentielles exhalant une aura suave à l'aide d'ingrédients tout à fait communs. Mais d'autres parfums sont des produits de luxe. Ils existent de longue date dans tout le cosmos, où ils ont été inventés, bien avant les Grecs, par les habitants de l'Asie, en Mésopotamie, en Égypte et en Arabie heureuse, le pays des Érembes. Non contents d'importer ces merveilles, les Grecs et les Grecques ont appris

¹⁴⁶ Pour ce chapitre, j'ai utilisé l'article de Faure dans Mossé, dir. (1986), qui est un bijou d'érudition et de style, et le livre lumineux et original de Grand-Clément (2023).

à fabriquer leurs propres parfums, car la Grèce est amplement pourvue en ingrédients nécessaires. Ils en troquent de région en région, d'île en île et de village en village, et leurs marchands se hasardent vers les terres lointaines pour les exporter.

Un parfum constitue un agrément et parfois un instrument de séduction décisif. Mais c'est aussi une offrande courante pour les dieux et les déesses, très sensibles aux fragrances sublimes que l'on peut élaborer pour les brûler pendant les processions, les prières et les sacrifices. L'offrande d'un parfum rare peut être une vraie folie, équivalente au sacrifice de plusieurs taureaux !

Tout cela fait des parfums des biens susceptibles d'attiser convoitises et rivalités, de provoquer vols ou attaques, mais aussi de redonner la dignité, l'espoir et la joie de vivre aux personnes qui ont la chance de pouvoir s'en oindre. Enfin, il n'y a pas de distinction rigide entre les parfums et les *pharmaka* : les uns comme les autres emploient de nombreuses plantes qui peuvent avoir bien des propriétés, mais je les présente séparément pour plus de clarté. Voyez aussi le chapitre sur les arbres et le chapitre sur les vêtements (où figurent deux encadrés sur les teintures et sur les cosmétiques).

Divinités liées aux parfums

Si toutes les divinités apprécient les parfums, certaines sont associées de façon plus étroite à leur confection. La principale divinité dans ce domaine est Aphrodite. Le deuxième dieu le plus lié au domaine après elle est Dionysos. Viennent ensuite des divinités moins puissantes, mais qui peuvent accompagner de près les artisans : les Grâces, ainsi que les nymphes des plantes utilisées comme ingrédients.

N'oubliez pas qu'à l'inverse de ses préoccupations cosmétiques, la déesse de l'amour punit parfois ses offenseurs en les affublant d'une puanteur atroce qui fait fuir

tout le monde et les prive de toute vie sociale. C'est moins spectaculaire que la foudre, mais d'une efficacité impitoyable¹⁴⁷...

Ingrédients communs en Grèce

Un parfum se compose d'un excipient (qui est la base qu'on manipule une fois le parfum terminé : souvent un liquide, mais parfois une matière solide) et d'un ou plusieurs ingrédients. La fabrication (voyez plus loin) consiste à saturer l'excipient avec les odeurs des ingrédients. Les Grecs ont l'avantage de disposer d'un excipient liquide tout trouvé : l'huile d'olive. Mais ils peuvent aussi utiliser des excipients plus solides : de la graisse de bœuf ou de porc, ou bien de la résine ou de la gomme de pin.

Les ingrédients que les Grecs utilisent proviennent presque toujours des plantes. Ce peut être :

- **Des plantes du potager** : fenouil, souchet (voyez les *pharmaka* du livre de base de Kosmos)...

- **Des plantes aromatiques** (parfois les mêmes utilisées pour relever les aliments) : menthe, pouliot, lavande, basilic, origan, romarin, anis, sauge, carvi, pistachier, **lentisque** (voyez les *pharmaka* du livre de base de Kosmos), **rhamnos** (voyez le chapitre sur les poisons et *pharmaka*) ou encore le célèbre **myrte** (voyez le chapitre sur les arbres). La **coriandre** et l'**hysope** figurent parmi les plantes aromatiques les plus coûteuses. Introduites par des marchands venus de Mésopotamie et d'Égypte, elles sont maintenant cultivées en Grèce centrale, mais réservées en général aux offrandes aux grandes divinités.

- **Des fleurs** : rose, iris, lys blanc, marjolaine, origan, violette... Le crocus, connu surtout dans le sud de la Grèce, fournit le safran utilisé comme colorant ou teinture jaune, mais aussi en parfumerie.

- **Des fruits** : pommes, poires, figues, coings... Voyez le chapitre « Les arbres », plus haut.

- **Des arbres** : pin (épines, pommes de pin, résine), genévrier, thuya... En Crète, le ciste,

un arbrisseau très résistant, produit une gomme appelée le **ladanon** dont les fragrances sont appréciées comme ingrédient pour les parfums. Voyez le chapitre « Les arbres ».

- **Du vin** : en général du vin clair très coupé d'eau, ou du verjus, un jus acide de raisins encore verts, qui s'utilise en complément du vinaigre.

Les Grecs utilisent rarement des produits animaux pour leurs parfums. Quand ils le font, c'est principalement du **miel**. Ils n'utilisent pas (encore) le musc des animaux.

Comme on peut le voir, beaucoup de ces ingrédients sont des plantes communes : il est possible de fabriquer des parfums peu coûteux et néanmoins très agréables. Les gens riches tentent toutefois de se distinguer en se tournant vers les ingrédients rares et recherchés. Quant aux divinités, quand on le peut, on leur réserve ce qu'il y a de mieux...

MJ seulement ! Ingrédients rares et précieux des pays barbares

Les parfums de luxe utilisent des ingrédients venus des contrées barbares. En voici quelques-uns connus des voyageurs, mais rares et hors de prix, voire introuvables, en Grèce :

L'**ambre jaune** est parfois utilisé en Mésopotamie et en Arabie pour les parfums. Il est rarissime (et très cher) en Grèce. Voyez les *pharmaka* du livre de base de Kosmos.

Le **cinname**, aussi appelé la **cinnamome**, est une épice tirée de la plante du même nom qui pousse dans la lointaine Arabie. On raconte que les Arabes eux-mêmes ignorent où pousse la plante, et qu'ils doivent l'arracher à l'oiseau-cinname qui s'en nourrit (voyez « oiseaux-cinname » dans le bestiaire du livre de base de Kosmos). Pour la majorité des Grecs, le cinname tient de la légende ou du raconter.

Le **myrobolan** est un petit arbre qui pousse en Inde mais que les Arabes se procurent et que des voyageurs grecs audacieux pourront peut-être obtenir par troc. Les noix qu'il produit contiennent une huile qui constitue un excipient idéal : il fixe et stabilise les parfums

¹⁴⁷ Voyez le détail des pouvoirs d'Aphrodite dans le livre de base de Kosmos. Les Lemniennes (habitantes de l'île de Lemnos) ont appris cette leçon à leurs dépens pour avoir trop négligé le culte de la déesse.

sans en altérer l'odeur puisque l'huile n'en a pas elle-même¹⁴⁸.

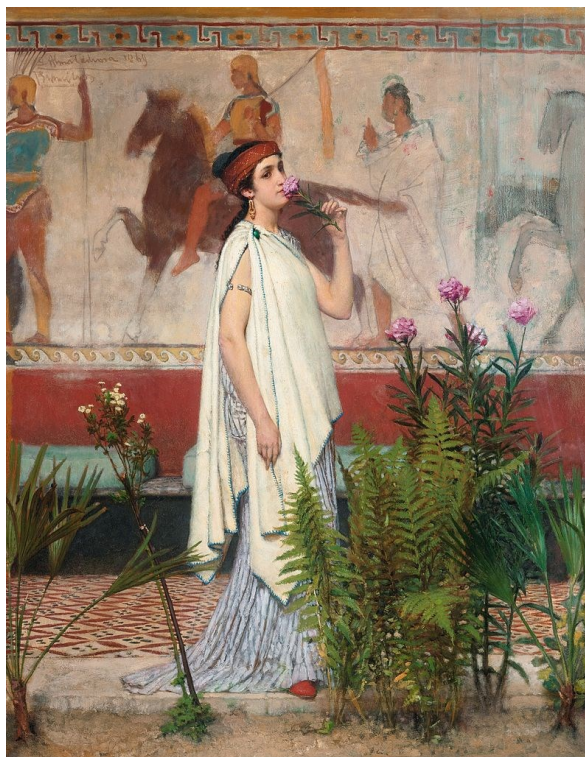
La **myrrhe**, résine produite par l'arbre à myrrhe, fournit un encens extrêmement recherché et coûteux. Voyez le chapitre sur les arbres.

Le **pavot**, large fleur rouge assez semblable à un coquelicot, pousse en Mésopotamie et en Égypte. En Grèce, on n'en trouve qu'en Crète, où les marchands le rapportent d'Égypte.

Le **térébinthe**, une variété de pistachier, pousse en Libye, en Phénicie et en Arabie. C'est sa résine qui présente le plus d'intérêt pour les parfums. En Grèce, on commence à la cultiver sur l'île de Chios (voyez la description de Chios au chapitre « Les esclaves », plus haut, et les *pharmaka* du livre de base de Kosmos).

Les bois aux essences précieuses, tels que le cèdre de Phénicie, peuvent aussi servir aux parfums : voyez le chapitre sur les arbres.

Les PJ peuvent rencontrer au cours de leurs voyages des plantes ou *pharmaka* susceptibles d'être utiles dans la création de nouveaux parfums : ce sont des trésors au même titre que les créations d'Héphaïstos !



Lawrence Alma-Tadema, *Une femme grecque*, 1869.

¹⁴⁸ Il s'agit peut-être de la « noix de Ben », ou moringa (*Moringa oleifera*), selon Faure dans Mossé (1986) et l'*Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert.

La fabrication des parfums

Un atelier de parfumerie comprend des installations en intérieur et des bassins ou espaces de séchage à l'extérieur. La majeure partie de l'espace est consacrée aux opérations d'extraction des odeurs des ingrédients, afin d'en imprégner l'excipient (la base du parfum). Il existe grosso modo trois procédés différents possibles pour cela.

L'extraction par expression : on réduit en petits morceaux les ingrédients (fleurs, feuilles, graines, etc.) et on les presse, par exemple dans un tissu qu'on tort, puis on recueille le jus qu'on mélangera ensuite à l'excipient dans un bassin.

L'épuisement à chaud par macération : on fait chauffer l'excipient dans un bassin et on y fait macérer les ingrédients, jusqu'à ce que la base se soit imprégnée des odeurs, puis on la filtre.

L'épuisement à froid, ou enflourage : on dépose les ingrédients sur l'excipient et on les y laisse pendant un temps allant d'une demi-journée à trois jours, puis on renouvelle l'opération avec une autre couche d'ingrédients identiques, jusqu'à ce que l'excipient soit saturé d'odeur. Quand on recourt à ce procédé, on utilise un excipient solide, en général de la graisse.

Plus un parfum est subtil et original, plus il y a d'ingrédients différents et potentiellement plus il y a d'opérations différentes à faire, ce qui allonge et complexifie la fabrication, et augmente la valeur du parfum terminé.

On ajoute à la préparation un stabilisateur, en général du sel, afin que le parfum ne « tourne » pas. On peut ajouter un colorant (ce sont parfois les mêmes plantes qui servent aussi à teindre les étoffes ou les cheveux : voyez les encadrés du chapitre sur les vêtements).

Quand le parfum est prêt, il reste à le conditionner. Un parfum liquide peut se présenter dans un vase, une fiole, une burette, un pichet, un flacon. Un parfum solide peut prendre la forme d'un baume, d'un onguent, d'une pommade, d'une pâte, d'une poudre, de bâtonnets, de pastilles, de galets ou de billes, de bâtons (pour l'encens à brûler)... On range tout cela dans une boîte ou un coffret. Dès cette époque, le contenant du parfum peut être lui-même luxueux, par exemple fait de céramique finement peinte et vernie, de bois

chantourné, de métal orné de gravures, ou de pâte de verre colorée pour les plus coûteux. Les ateliers de parfumerie réputés scellent leurs flacons à la cire d'abeille pour en authentifier la provenance et éviter vols ou contrefaçons.

En termes de règles, si un personnage souhaite imaginer et fabriquer un parfum, il doit disposer de l'atelier adéquat et rassembler les ingrédients. Seuls les ingrédients coûteux et/ou rares doivent donner lieu à des jets de dés selon le niveau de richesse du personnage ou à des aventures à part entière. L'expérience dans le domaine de la parfumerie peut être rangée dans la carrière Ouvrier, mais le bonus de carrière lors d'un jet d'action ne s'ajoutera que si le personnage a déjà un minimum d'expérience dans cet artisanat en particulier. La fabrication d'un parfum dure au minimum deux ou trois jours, le temps d'imprégner l'excipient avec les ingrédients, et plus souvent de sept à dix jours ; elle peut être encore plus longue pour les parfums très complexes.

Règle optionnelle : effets des parfums

Un personnage qui prend le temps de se procurer du parfum et d'en mettre, en le choisissant avec soin, peut recevoir un bonus à certains jets de dés selon le type de parfum choisi :

- Un **parfum luxueux** souligne la richesse du personnage : il procure un bonus pour impressionner, intimider, ou susciter la connivence d'autres personnes riches. *BoL* : *dé de bonus* aux jets d'Aura dans ce but. *BaSiC* : bonus de +10% aux jets de POUvoir tentés dans ces buts, ou aux compétences Commander ou Droit et usages.

- Un **parfum capiteux** augmente le pouvoir de séduction du personnage, qui fait tourner la tête à qui il veut. *BoL* : *dé de bonus* aux jets d'Aura dans ce but. *BaSiC* : bonus de +10% aux jets de POUvoir entrepris dans ce but.

- Un **parfum tonifiant** procure bien-être et confiance à un athlète ou à tout personnage qui se prépare à un effort physique intense autre qu'un combat. Il procure un bonus pour un (unique) jet d'action. *BoL* : *dé de bonus* à tout jet pour courir, sauter, grimper, etc. *BaSiC* : +10% au jet d'Athlétisme ou de Cascade.

Un **parfum mystique** fonctionne d'une façon différente. Choisi pour imprégner un lieu sacré (sanctuaire, parvis d'un temple ou salle à l'intérieur), il rapproche les mortels des divinités et renforce leur sentiment d'harmonie avec le cosmos qui les entoure. Cela entraîne les effets suivants :

- Tout personnage de prêtre ou de prêtresse qui tente un jet de dés en lien avec ce métier (*BoL* : pour tout jet d'action où cette carrière s'applique) reçoit un bonus. *BoL* : *dé de bonus*. *BaSiC* : +20%.
- Dès qu'un ou des personnages passent au moins une heure dans cet endroit, à l'issue de leur séjour ils regagnent chacun 1 point de vitalité (*BoL*) ou 2 points de vie (*BaSiC*).
- Si les personnages passent toute une journée ou toute une nuit (ou plus) dans le même endroit nimbé d'un parfum de ce type, à l'issue de leur séjour ils perdent chacun 1 point de démesure.

Ateliers réputés

Certaines régions de Grèce sont connues pour leurs parfums :

La **Crète** est la plus ancienne île grecque à avoir acquis une haute maîtrise en matière de parfumerie. Les Crétois troquent beaucoup de parfums venus de Chypre, d'Égypte ou même d'Arabie et d'Assyrie en Mésopotamie, mais ils sont si doués que les étrangers font eux aussi des achats. Les Crétois ignorent eux-mêmes à quel point les parfums crétois sont réputés jusqu'en Libye et en Asie Mineure !

L'**île de Lesbos** crée des parfums, les plus connus étant ceux qui embaument la violette, fleur répandue sur l'île. Les ateliers sont dirigés par des femmes et emploient en majorité des femmes libres, mais aussi quelques hommes. Les parfums de Lesbos ne sont pas les plus coûteux, ce qui permet à beaucoup de gens de s'en procurer, et ils sont très appréciés.

L'**île de Délos**, principal sanctuaire d'Apollon, fabrique des parfums en quantité limitée (l'île est toute petite) mais de grande qualité, fabriqués par des esclaves. Une partie est utilisée sur place pour les cérémonies religieuses ; le reste est troqué aux pèlerins et aux marchands venus parfois de très loin. Voyez le chapitre « Les esclaves » pour une description de Délos.

L'île de Cos abonde en fleurs de toutes espèces et s'est couverte d'ateliers de parfumerie ces derniers temps. Ses parfumeuses travaillent d'arrache-pied à se faire connaître.

Parfums célèbres

Les parfums ne sont pas fabriqués en masse et la parfumerie n'est pas un métier qui peut rendre célèbre. Les recettes des parfums varient toujours d'une région ou d'un atelier à l'autre, et les parfumeuses et parfumeurs gardent leurs recettes secrètes avec presque autant de soin que les magiciennes pour leurs mixtures. Reproduire un parfum à l'identique est impossible, à moins de disposer d'une personne qui en connaisse par cœur l'ensemble du processus de fabrication, et bien sûr de rassembler exactement les mêmes ingrédients. Un exploit en soi !

Parmi les parfums les plus connus de l'Antiquité, les Grecs admirent le **kyphi**, un mélange utilisé en Égypte et réservé aux offrandes aux divinités. La liste exacte de ses 16 ingrédients est inconnue, mais on sait qu'il contient notamment du vin vieux, du miel, des raisins secs épépinés, de la résine de térébinthe, de l'asphalte, de la myrrhe, du lentisque, du genièvre de deux espèces et de la cardamome¹⁴⁹. Dans le chapitre « Amorces de scénarios », l'amorce « Divines fragrances » évoque le **kyphi**.



Vase à parfum en forme d'athlète agenouillé, vers 540 avant J.-C., stoa d'Attale, Musée archéologique national d'Athènes.

¹⁴⁹ Jean-Pierre Corteggiani, « Parfums », dans Leclant (dir., 2005).

Objets mythiques

Le chapitre, **réservé au meneur ou à la meneuse**, présente des objets uniques au monde qui jouent un rôle important dans les « vrais » mythes grecs, ainsi que des pistes pour les inclure dans vos aventures. Selon les choix des PJ, ces objets pourraient connaître des aventures inédites avant ou après celles qui figurent dans les livres... ou même avoir un tout autre destin.

Arc et flèches d'Héraclès

Époque de l'âge héroïque : de la première à la troisième époque.

Origine. L'origine de l'arc d'Héraclès est inconnue. Les flèches lui sont offertes par le dieu Apollon (ce qui peut laisser supposer qu'elles ont été fabriquées par Héphaïstos)¹⁵⁰. Voyez « Armes divines d'Héraclès » pour le reste de l'équipement de ce héros.

Propriétaires successifs. Cette arme appartient à **Héraclès**, le fils d'Alcmène, l'un des plus fameux héros grecs. Lorsque Héraclès, empoisonné par la tunique du centaure Nessos que lui a offerte son épouse Déjanire, décide de se suicider sur un bûcher du mont Cète en Étolie, il lègue son arc et ses flèches à l'un de ses amis et compagnons d'armes, **Philoctète fils de Poïas**. Philoctète est lui-même l'un des meilleurs archers de sa génération. C'est lui qui allume le bûcher¹⁵¹.

Des années après, Philoctète est convoqué par Agamemnon et Ménélas pour prendre part à la guerre de Troie, et il rejoint la flotte achéenne à Aulis avec sept navires. Il est si doué qu'il surpasse même Ulysse d'Ithaque en matière de tir à l'arc¹⁵². Mais, pendant le voyage vers Troie, lors d'une escale près de l'île de Lemnos, Philoctète aborde dans un îlot appelé Chrysé, où se trouve le sanctuaire de Chrysé, une divinité ou une nymphe locale ; Philoctète y ayant pénétré, il est mordu par un

serpent qui le blesse grièvement¹⁵³. Si la blessure ne semble pas mortelle, elle paraît incurable et sa souffrance est telle que l'armée le laisse là et qu'il est remplacé à la tête de ses troupes par Médon fils d'Oïlée¹⁵⁴. Il faut dire que la blessure dégage une puanteur insupportable et arrache des cris de douleur constants à Philoctète, de sorte que les commandants craignent que cela ne démoralise les troupes. Philoctète est donc transporté sur l'île de Lemnos et abandonné là avec de quoi survivre – et donc, notamment, avec ses armes.

Plus de neuf ans après, les Achéens capturent le devin troyen Hélénos, qui leur avoue plusieurs conditions nécessaires à la prise de Troie. Parmi elles figure la présence de Philoctète et des armes d'Héraclès. Les Achéens envoient donc une ambassade à Lemnos, dirigée par Ulysse qui use de mensonge afin d'obtenir que Philoctète (lequel, bizarrement, n'est pas heureux de revoir les compagnons qui l'ont abandonné) accepte quand même de les rejoindre. Les Achéens ont appris entre temps que, s'il vient à Troie, Philoctète pourra être guéri de sa blessure par les fils d'Asclépios, dont le guérisseur Machaon. Convaincu, le héros est ramené à Troie et guéri. Là, il s'illustre par divers exploits, et tue en particulier Pâris, le ravisseur d'Hélène.

Pouvoirs. L'arc et les flèches d'Héraclès se distinguent par leur robustesse et leur précision, mais ce sont surtout les flèches qui

¹⁵³ Sophocle, *Philoctète*, 1326-1328 pour la morsure dans le sanctuaire de Chrysé.

¹⁵⁴ *Illiade*, II, 716-725. D'autres sources situent l'incident dans l'île de Ténédos. Pour concilier l'*Illiade* et le *Philoctète* de Sophocle, j'utilise l'idée de Pausanias, qui suppose que Chrysé était un îlot proche de Lemnos. Comme aucun îlot de ce nom n'existait de son temps, Pausanias en conclut que l'île a dû sombrer dans la mer, ce qui est hâtif en termes scientifiques mais constitue une excellente inspiration rôlistique (Pausanias, *Description de la Grèce*, VIII, 33, 4).

¹⁵⁰ Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, II, 4, 11.

¹⁵¹ Gantz (2004) p.809-810, 1038-1039 et 1117-1120.

¹⁵² *Odyssée*, VIII, 219-220.

rendent cette arme mortelle. En effet, après avoir vaincu l'hydre de Lerne au cours de ses douze travaux, Héraclès trempe ses flèches dans le venin du monstre, poison mortel et incurable (voyez le bestiaire du livre de base de Kosmos). Toute blessure infligée par ces flèches (volontairement ou accidentellement) est donc mortelle. Naturellement, l'archer a tout intérêt à aller récupérer ses flèches après chaque tir. Notez que même un être immortel a de quoi craindre ces flèches. On le voit lors du combat d'Héraclès contre les Centaures, où il blesse accidentellement le sage centaure Chiron, son ami, au genou. Quoique ayant été rendu immortel par les dieux, Chiron endure une souffrance insupportable, au point qu'il prie les dieux de le laisser mourir ; ces derniers le métamorphosent en constellation¹⁵⁵.

Idées d'aventures.

Pour une aventure située au temps de Philoctète, après sa blessure, les PJ pourraient être des amis ou compagnons d'armes de Philoctète, qui leur parle juste avant d'être abandonné à Lemnos et les charge d'une mission. Le serpent qui l'a blessé sur l'île de Chrysé est un dangereux monstre, de la taille d'un dragon. Les PJ vont devoir venger Philoctète et terrasser eux-mêmes ce dragon. Pour cela, le héros peut leur prêter l'arc et les flèches d'Héraclès, à condition qu'ils les lui rendent une fois leur tâche accomplie (des PJ en proie à la Démesure pourront être tentés de les garder). Dès que les PJ arrivent à tuer le dragon, l'îlot commence à sombrer dans la mer et ils doivent se rembarquer et s'éloigner en toute hâte. Qu'ont-ils à gagner à cela, hormis venger un ami ? Eh bien, on ne sait rien sur cette Chrysé, mais son nom signifie « dorée ». Selon vos envies, il peut s'agir d'une nymphe aux cheveux d'or prisonnière du dragon et que les PJ pourront libérer (et emmener ailleurs après le naufrage de l'île), ou d'une statue d'or animée forgée par Héphaïstos (donc un trésor précieux et magique), ou encore d'une divinité qui emploiera la ruse pour inciter les PJ à la secourir contre le dragon, mais qui va se révéler être une menace pour toute la Grèce, à charge pour les PJ de la mettre à son tour hors d'état de nuire...

¹⁵⁵ Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, II, 5, 4.

Pour des aventures situées pendant la troisième époque de l'âge héroïque, après la guerre de Troie (ou à sa toute fin, après la mort de Pâris), vous pouvez profiter du fait que les mythes grecs ne disent rien sur la façon dont Philoctète meurt, ni sur ce que deviennent l'arc et les flèches d'Héraclès ensuite. Et si cela avait quelque chose à voir avec les PJ ?

Arc d'Ulysse (= arc d'Eurytos)

Époque de l'âge héroïque : de la première à la troisième époque.

Origine. Cet arc est offert par le dieu Apollon en personne à Eurytos fils de Mélanée. Eurytos est alors roi d'Échalie et c'est un archer hors pair¹⁵⁶. Le détail de sa fabrication n'est expliqué nulle part : il se peut qu'il ait été fabriqué par le dieu lui-même, ou, moins probablement, par Héphaïstos, dont ce serait la seule création de ce genre.

Propriétaires successifs. Au fil des mythes et des générations, cet arc passe entre les mains de plusieurs héros fameux pour avoir compté parmi les meilleurs archers de leur génération, le plus connu d'entre eux étant Ulysse.

Le premier propriétaire mortel de l'arc est **Eurytos**, roi d'Échalie. Eurytos enseigne le tir à l'arc à Héraclès¹⁵⁷. Quelques années après, Eurytos décide de marier sa fille, Iolè, à l'homme qui remportera un concours de tir à l'arc. Héraclès se porte prétendant et vient séjourner chez Eurytos avec les autres le temps du concours. Il remporte le concours, mais Eurytos lui refuse tout de même la main de sa fille et le chasse de chez lui au mépris des usages de l'hospitalité. Seul l'un de ses fils, Iphitos, prend le parti d'Héraclès. Furieux, Héraclès quitte Échalie, revient à la tête d'une expédition militaire, assiège et prend la ville et tue tous les fils d'Eurytos, sauf Iphitos¹⁵⁸.

¹⁵⁶ Apollonios de Rhodes, *Argonautiques*, I, 86-89, pour le don de l'arc par Apollon, la démesure d'Eurytos et la participation de ses fils Iphitos et Clytios à l'expédition des Argonautes.

¹⁵⁷ Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, II, 4, 9 (Frazer).

¹⁵⁸ Pour cet épisode, le moins bien connu, et qui n'est pas entièrement compatible avec les autres sources, je suis grosso modo les versions de Phérécyde et d'Hérodore (cf. Gantz 2004 p.771-772)



Thomas DeGeorge, *Ulysse et Télémaque massacrent les prétendants*, 1812.

Eurytos et Héraclès sont les archers les plus doués de leur génération, au point de pouvoir rivaliser avec les dieux. Mais tandis qu'Héraclès s'en garde bien, Eurytos finit par succomber à la démesure et défie Apollon à un concours de tir à l'arc : cela lui coûte la vie, de sorte qu'il n'atteint jamais la vieillesse¹⁵⁹.

À la mort d'Eurytos, c'est l'un de ses fils, **Iphitos**, qui hérite de l'arc. Iphitos fait partie des Argonautes, en compagnie de son frère Clytios. Un jour, Iphitos se fait voler un troupeau composé de douze juments et de leurs mulets. En quête du voleur, il arrive à Lacédémone (près de Sparte), où il est hébergé par le sage Orsiloque. Là, il rencontre **Ulysse**, prince d'Ithaque et fils du roi Laërte, présent en qualité d'ambassadeur pour demander réparation aux Messéniens (les gens de la région) après une affaire de piraterie où ils ont volé aux gens d'Ithaque trois cents moutons avec leurs bergers. Iphitos et Ulysse échangent des présents et Iphitos offre l'arc à Ulysse, tandis que ce dernier lui offre une lance et un glaive. Par la suite, Iphitos se rend chez Héraclès qui l'héberge,

ainsi que certains vases grecs, plutôt que *Les Trachiniennes* de Sophocle, chez qui Héraclès tue Iphitos trop vite pour que ce dernier puisse donner son arc à Ulysse comme le dit l'*Odyssée*.

¹⁵⁹ *Odyssée*, VIII, 221-228, sur les meilleurs archers et l'orgueil d'Eurytos.

jusqu'au moment où Iphitos découvre que le voleur de ses juments n'est autre qu'Héraclès ! Les amis se disputent et Héraclès tue Iphitos¹⁶⁰.

Ulysse garde ce magnifique arc chez lui et ne l'emporte pas à la guerre de Troie. L'arc reste donc dans la salle du trésor du palais d'Ulysse à Ithaque pendant les vingt ans de son absence, jusqu'au moment où Pénélope vient le prendre pour le concours de tir à l'arc qui doit déterminer lequel des prétendants elle devra épouser. Ulysse déguisé en mendiant, mêlé aux prétendants, est le seul

à parvenir à bander l'arc (son fils Télémaque, qui est presque adulte, manque de peu de réussir). C'est donc Ulysse qui remporte le concours, puis utilise l'arc pour massacrer les prétendants et reprendre possession de son trône¹⁶¹. On peut imaginer que l'arc revient vraisemblablement à **Télémaque** à la mort d'Ulysse.

Apparence. L'arc d'Eurytos est fait de bois et de corne. Il est rangé dans un fourreau brillant et accompagné d'un carquois rempli de flèches empennées. Il est régulièrement entretenu, de sorte qu'il n'est pas rongé par les vers, même pendant les vingt ans d'absence d'Ulysse¹⁶².

Pouvoirs. L'arc est une arme d'une excellente qualité, mais n'a aucun pouvoir surnaturel en lui-même. Il tire son surcroît de valeur de son histoire et de ses propriétaires extraordinaires. En revanche, son bois particulièrement solide et sa double courbure lui donnent une portée un peu plus grande qu'un arc classique : 26 m (contre 22 m pour un arc classique selon les règles de *Barbarians of Lemuria*). En contrepartie, il nécessite davantage de force

¹⁶⁰ *Odyssée*, XXI, 13-41, sur l'histoire de l'arc entre les mains d'Iphitos puis d'Ulysse.

¹⁶¹ *Odyssée*, XXI, 38-62 pour le moment où Pénélope prend l'arc dans le trésor, et toute la suite.

¹⁶² *Odyssée*, 393-395.

pour être bandé : le personnage doit avoir une *vigueur* minimale de 4 (avec BoL) ou une *FORce* minimale de 18 (avec les règles de BaSIC). Sur l'île d'Ithaque, seul Ulysse parvenait à s'en servir¹⁶³.

Idées d'aventures. Voici une intrigue qui commence à Ithaque pendant la guerre de Troie.

Quelqu'un a volé l'arc d'Ulysse dans son trésor en son absence ! Pénélope, alarmée, appelle à l'aide les PJ pour découvrir le voleur. Il n'est autre que le frère d'Iphitos, Clytios. Les PJ doivent remonter sa piste. Convaincu de vol, Clytios justifie son acte en déclarant que l'échange de présents entre Ulysse et Iphitos était déséquilibré en faveur d'Ulysse, puisque la valeur de l'arc qu'il a reçu dépassait de beaucoup celle de la lance et du glaive qu'il a donnés.

Outre qu'une telle volonté d'annuler un troc déroge aux usages en ce domaine, les PJ peuvent s'intéresser à la lance et au glaive en question, pour examiner leur valeur. C'est l'occasion d'introduire deux armes au destin hors du commun que vous inventerez, tout comme les aventures à l'issue desquelles Ulysse les a acquises. Les PJ découvrent que ces deux armes ont bel et bien autant de valeur que l'arc... mais que l'une d'elles est maudite ! L'arme a été maudite par son ancien propriétaire quand Ulysse l'en a dépouillé : il a demandé aux dieux d'attirer le malheur sur tous les propriétaires de l'arme. Serait-ce à cause de ce cadeau qu'Iphitos a connu un destin si tragique, si peu de temps après l'échange ? Mais alors, les PJ vont-ils accepter de rendre l'arc à Iphitos ? Et que diront-ils à Pénélope ?

¹⁶³ Oui, cela veut dire que les cent et quelques prétendants qu'Ulysse affronte ont tous moins que ça en force. C'est normal : les nobliaux des petites îles de la Grèce de l'Ouest ne sont pas les plus costauds des héros grecs.



Image : Constantin Volanakis, L'Argo, XIX^e-XX^e siècles.

Argo (nef)

Époque de l'âge héroïque : première époque ; peut être mise en scène aux suivantes¹⁶⁴.

Origine. La nef Argos est conçue et bâtie par l'architecte naval Argos fils de Phrixos à la demande de Jason, prince héritier d'Iolcos, en Thessalie, afin d'entreprendre la quête de la toison d'or du bélier de Phrixos et Hellé (voyez « Toison d'or »).

Propriétaires successifs. Jason et son équipage naviguent plusieurs années au-delà des limites du monde connu à leur époque, puis reviennent en Grèce avec la toison d'or. Le navire connaît plusieurs avaries et réparations, et est soumis à des conditions de navigation parfois curieuses (dont un transport à dos d'hommes afin d'échapper à la Grande Syrte en Libye – voyez la description de l'endroit dans le supplément *La Libye*), mais elle ne subit aucun dommage grave. On ignore ce que

¹⁶⁴ Sur l'Argo et la quête des Argonautes, je suis la version des *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes.

devient la nef après la fin de cette longue quête. Il est probable que Jason en reste propriétaire et l'utilise pour se rendre à Corinthe.

Apparence. Selon les variantes du mythe, l'Argo passe pour avoir été soit le premier navire, soit le premier conçu pour une navigation au long cours. C'est un navire à voiles et à rames doté d'une seule grande voile carrée et d'assez de bancs de nage pour accueillir une bonne cinquantaine de rameurs (cinquante-cinq selon Apollonios de Rhodes). Deux grandes rames à la poupe, actionnées par un seul pilote, servent de gouvernail. Comme tous les navires de l'âge héroïque, l'Argo n'a ni ponts ni cales : le mât, les bancs de nage, etc. sont directement fixés dans le creux de la coque.

Pouvoirs. Par rapport aux embarcations construites auparavant, l'Argo excelle par sa solidité et par sa taille. Néanmoins, après la quête de la toison d'or, l'architecture navale progresse rapidement et les navires des dernières générations de l'âge héroïque (notamment ceux du temps de la coalition achéenne qui part d'Aulis pour aller assiéger Troie) sont pour la plupart aussi grands et résistants que l'Argo, voire davantage.

L'Argo dispose cependant d'une merveille unique en son genre : une poutre qu'Argos fait acheminer depuis le sanctuaire de Zeus à Dodone, poutre capable de parler afin d'encourager et de conseiller l'équipage. Techniquement, la poutre peut fonctionner comme un moyen pour le ou la MJ de distiller des indices aux PJ s'ils piétinent dans leur quête, à moins que les PJ n'en demandent par eux-mêmes à la poutre (vous pouvez limiter le nombre de consultations par le groupe au cours d'une même séance de la même manière que le nombre de Prières par PJ, en l'adaptant selon le degré d'expérience de votre groupe). Elle n'est cependant pas qu'une aide automatique. La nef Argo est vivante et elle doit être jouée comme un PNJ à part entière, certes discret. Exemples :

- Tout ce qui se dit et se fait à bord est connu du navire, qui peut se formaliser d'une parole ou d'un acte maladroit, impie ou relevant de la Dèmesure. Dans un tel cas, la nef ne peut pas interdire entièrement à quelqu'un de monter à son bord ou de piloter ; mais les cordages

peuvent devenir subitement difficiles à manœuvrer, la coque plus sensible au tangage et au roulis, les planches laissent des échardes dans les doigts, etc. Si l'Argo estime un personnage indigne de se tenir à son bord, elle lui rendra vite le quotidien très compliqué pendant la navigation.

- La nef Argo connaît les plaisirs et la souffrance selon qu'elle est bien entretenue ou subit des dégâts. Elle est réparable, et même renflouable si elle coule ; mais elle meurt si elle est entièrement fracassée sur des rochers ou si elle brûle. En cas de catastrophe, les PJ qui abandonneraient le navire auraient sur la conscience non seulement la perte d'un prodige d'artisanat, mais aussi la mort d'un être vivant unique en son genre ; et les dieux pourraient le leur reprocher. Ce lien de loyauté avec le navire est à la fois un avantage et une contrainte.

- La poutre parlante de l'Argo peut aussi devenir un enjeu au cours d'une aventure ou d'une péripétie où elle attirerait la convoitise d'une population locale ou d'un ou plusieurs PNJ désireux de s'en emparer, de récupérer la poutre pour l'intégrer à une autre construction, ou au contraire de détruire ce qu'ils considèrent comme le produit d'une magie perverse et terrifiante. Notez que, privé de la poutre parlante, l'Argo devient un navire ordinaire, pas mauvais, mais amoindri en matière de résistance, de stabilité et de maniabilité.

Idées d'aventures. Jouer Jason et les Argonautes au cours de leur fameuse expédition est une possibilité évidente. Plutôt que de refaire les péripéties déjà connues (votre groupe risque de se sentir contraint dans ses choix), mieux vaut en intercaler d'autres au cours du voyage, ou imaginer des variantes sur les escales emblématiques.

Une autre possibilité évidente, qui laisse à tout le monde plus de liberté, consiste à jouer la suite des aventures de l'Argo, soit avec tout ou partie de son premier équipage, soit avec un équipage entièrement nouveau (qui peut être constitué des descendants des premiers Argonautes, ou bien d'alliés jugés dignes de la réarmer). Par exemple, quand Médée tue les enfants et la nouvelle épouse de Jason puis s'enfuit dans un char ailé tiré par des dragons, Jason pourrait vouloir se lancer à sa poursuite,

pourquoi pas à bord de l'Argo, pour la suivre en Libye, en Arabie heureuse, en Colchide ou ailleurs. Des PJ issus de générations postérieures pourraient se voir confier la nef par un Jason vieilli et affaibli par l'adversité.

De manière plus occasionnelle, un PJ versé dans l'architecture navale, mais qui n'aurait pas moyen d'être formé par Argos lui-même, pourrait vouloir étudier l'Argo afin d'apprendre les techniques qui ont présidé à sa construction.

Bouclier d'Eurypyle

Époque de l'âge héroïque : vers la fin de la deuxième époque, pendant la guerre de Troie.

Origine. On ignore comment et par qui ce bouclier a été forgé. C'est peut-être le dieu Héphaïstos, mais cela reste à prouver.

Propriétaires successifs. On ignore si le bouclier a appartenu à d'autres gens avant d'arriver entre les mains d'Eurypyle. Étant donné les motifs qui l'ornent, il semble avoir été forgé spécialement pour les descendants d'Héraclès. **Eurypyle** est l'un des nombreux petits-enfants d'Héraclès. Héraclès, uni à Augé (la fille d'Aléos, roi de la ville de Tégée en Arcadie, dans le Péloponnèse), lui donne un fils, Télèphe. Celui-ci épouse une princesse troyenne, Astyoché, et ils ont pour fils Eurypyle. Normalement, ni Télèphe ni son fils ne devraient prendre part à la guerre contre Troie, ville à laquelle ils sont liés par Astyoché. Cette dernière se laisse cependant convaincre par un présent de Priam, le cep d'or de Laomédon (voyez la Vigne d'or de Laomédon dans le chapitre « Créations d'Héphaïstos »), et envoie Eurypyle à Troie, où il est tué par le fils d'Achille, **Néoptolème**, qui s'empare des armes et de l'armure, y compris du bouclier. On ignore ce qu'il devient ensuite.

Apparence. Ce bouclier représente une vingtaine d'exploits d'Héraclès :

- Héraclès enfant étouffe les deux serpents envoyés contre lui par Héra.
- Les douze travaux d'Héraclès. I. Le lion de Némée.
- II. L'hydre de Lerne, qu'Héraclès combat avec l'aide d'Iolaos.
- III. Le sanglier d'Érymanthe.
- IV. La biche aux pieds d'airain. Sur cette scène, elle souffle du feu par les naseaux.

- V. Les oiseaux du lac Stymphale.
- VI. Le nettoyage des écuries d'Augias.
- VII. Le Taureau de Crète, qui, sur cette scène, souffle aussi du feu par les naseaux.
- VIII. Le vol du Ceinturon d'Hippolyte (voyez cet objet).
- IX. Les cavales de Diomède.
- X. Les bœufs de Géryon, lequel est assisté contre Héraclès par le chien bicéphale Orthros et le bouvier Eurytion.
- XI. Les pommes d'or des Hespérides.
- XII. La capture de Cerbère aux Enfers.
- Héraclès délivre Prométhée de ses chaînes sur le mont Caucase.
- La Centauremachie dans la demeure de Pholos.
- Héraclès tue Nessos qui tentait de lui ravir Déjanire.
- Le combat d'Héraclès contre Antée.
- Héraclès tue le monstre marin pour délivrer Hésione.
- D'autres exploits encore.

Pouvoirs. Outre sa qualité en tant qu'équipement militaire et sa très grande valeur artistique, ce bouclier attire l'attention de l'ombre d'Héraclès sur la personne qui le porte. Si le héros, devenu après sa mort une puissance divine, juge cette personne digne de son soutien, le fait d'être muni du bouclier octroie à ce personnage, aussi longtemps qu'il le porte, un surcroît de force physique, sous la forme d'un bonus de +2 en FORce (règles de *BASIC*) ou +1 en Vigueur (règles de *Barbarians of Lemuria*), avec toutes les heureuses conséquences que cela peut avoir sur les attributs dérivés calculés à l'aide de cette caractéristique.

Idées d'aventures. Au fil de ses multiples voyages, Héraclès connaît mille et une aventures amoureuses ou sexuelles avec des femmes et des hommes. Sa descendance est nombreuse. Et si l'un des PJ se découvrait enfant ou petit-enfant de ce grand héros ? De fil en aiguille, le PJ entend parler du bouclier d'Eurypyle. Une Astyoché rongée par le regret pourrait avoir offert publiquement une récompense à qui lui rapporterait le bouclier et les armes de son défunt fils, pris par Néoptolème. Pour les retrouver, il faut sans doute se rendre en Phthie, le royaume de Néoptolème, dans la ville de Pharsalos (ou



Néoptolème, ayant vaincu Eurypyle, poursuit son cocher, tandis qu'Apollon s'avance contre lui. Scène peinte sur l'épaule d'une amphore attique à figures noires du Peintre d'Antiménès, vers 510av. J.-C. Martin von Wagner Museum L309.

bien à Larissa en Thessalie, un peu plus au nord). Voudront-ils l'attaquer de front ou s'y infiltrer ? Quoi qu'ils choisissent, un autre descendant d'Héraclès convoite lui aussi le bouclier et a entrepris la même chose qu'eux. Comment ces descendants du même héros se mettront-ils d'accord ?

Bouclier de Persée

Époque de l'âge héroïque : dès la première époque, au temps des exploits de Persée.

Origine. Ce bouclier est utilisé par Persée dans sa quête pour rapporter en Grèce la tête de la Gorgone Méduse, avec l'aide de plusieurs divinités, principalement Athéna et Hermès. Selon les versions du mythe, Persée peut n'avoir au départ qu'un bouclier banal et les dieux lui soufflent l'idée de le polir comme un miroir, ou bien les dieux lui font présent du bouclier.

Propriétaires successifs. Persée est le premier propriétaire de ce bouclier hors du commun. On ignore qui le porte après lui : il est probable que le héros le lègue à l'un de ses enfants (voyez les personnages prêts à jouer à la fin du supplément *La Libye* pour les profils de Persée et d'Andromède et de leurs quatre enfants).

Apparence. Il s'agit d'un grand bouclier rond en cuir et en bronze, que le héros a poli jusqu'à ce que la surface du métal devienne pareille à

celle d'un miroir (dans l'Antiquité, les miroirs sont faits de métal poli).

Pouvoirs. Le héros peut se servir de son bouclier pour regarder derrière lui, faire un signal lumineux visible de loin ou même tenter d'éblouir un adversaire.

Règles pour BoL : regarder dans le bouclier permet d'attaquer devant soi sans regarder avec une difficulté de Très difficile (-4) au lieu d'Héroïque (-8). Pour éblouir un adversaire pendant un round, le porteur du bouclier doit réussir un jet d'agilité Ardu (-1) ; en cas de réussite, l'adversaire a un dé de *malus* pour toute action physique pour laquelle il est gênant d'être ébloui.

Règles pour BaSIC : regarder dans le bouclier : jet de compétence d'arme avec un *malus* de -15% au lieu de -30%. Pour éblouir un adversaire : jet de Bouclier avec *malus* de -5% ; en cas de réussite, l'adversaire a un *malus* de -10% pour toute action physique pour laquelle il est gênant d'être ébloui.

Idées d'aventures. Cet objet a ceci de particulier qu'il est facile à reproduire en plusieurs exemplaires, puisqu'il suffit de polir longuement un bouclier ordinaire (à condition qu'il ne soit pas trop chargé d'ornements). Un bataillon entier de soldats équipés de boucliers-miroirs, et ayant de bonnes relations avec Hélios ou Apollon, serait capable de les utiliser pour aveugler l'armée ennemie, voire

pour concentrer les rayons du soleil en un point afin de faire prendre feu à une structure inflammable (coque d'un navire, charpente de tour de garde, manteau du commandant ennemi, corde retenant quelque chose ou quelqu'un...) de la même manière qu'Archimède procède dans la légende avec ses *miroirs ardents* pour faire prendre feu à la flotte romaine au cours du siège de Syracuse en 213 avant J.-C. Les PJ manipulent des boucliers depuis longtemps mais n'ont jamais eu cette idée ? Qu'à cela ne tienne : mettez en scène un chef ennemi qui utilise cette technique avec son régiment d'élite pour semer la terreur dans leur région !

Ceinturon d'Hippolyte

Époque de l'âge héroïque : deuxième époque.

Origine. Ce ceinturon est offert par le dieu Arès à sa fille, Hippolyte, reine des Amazones. On ignore qui l'a forgé. Il y a de quoi se demander si ce ne serait pas Héphaïstos, mais ce n'est dit nulle part, ce qui vous laisse la liberté de choisir.

Propriétaires successifs. Le ceinturon appartient à **Hippolyte**, fille d'Arès et de la nymphe Otréré¹⁶⁵. Il lui est pris par **Héraclès**, dont c'est l'un des douze travaux ordonnés par son cousin Eurysthée. Héraclès affronte Hippolyte et les Amazones, mais finit par capturer Mélanippé, sœur d'Hippolyte, et lui restitue l'otage en échange du ceinturon¹⁶⁶. Héraclès remet le ceinturon à **Eurysthée**, roi de Tirynthe, comme preuve de l'accomplissement de ce travail. On ignore ce que devient le ceinturon ensuite.

Apparence. Le ceinturon d'Hippolyte est un large ceinturon militaire de cuir, que l'Amazone utilise pour suspendre à sa hanche le fourreau de son épée. Les détails de son aspect sont inconnus, mais il arbore

probablement une boucle de bronze richement ornementée¹⁶⁷.

Pouvoirs. Le ceinturon se distingue d'abord par sa qualité artisanale hors pair : c'est un excellent équipement, solide et beau. Sa valeur est largement rehaussée par son appartenance à la guerrière d'exception qu'est Hippolyte. Posséder le ceinturon signifie avoir vaincu Hippolyte, et cela renforce grandement le prestige d'Héraclès. Comme tout équipement militaire, le ceinturon prend donc de la valeur en tant que butin pour qui arrive à se l'approprier par les armes.

Idées d'aventures. Les PJ pourraient être la reine Hippolyte et ses Amazones d'élite, qui montent une expédition pour reprendre le ceinturon à Eurysthée dans son palais. Tirynthe est une ville formidablement fortifiée, juchée sur un éperon rocheux (voyez le plan de Tirynthe dans le livre de base de Kosmos) : comment s'y prendront-ils ? Tenteront-ils un assaut en règle, ou une infiltration nocturne ?

Char de Pélops

Époque de l'âge héroïque : utilisable à partir de la première époque, à l'arrivée de Pélops en Grèce centrale.

Origine. Cet attelage est offert par le dieu Poséidon à Pélops dans certaines variantes de son mythe. On ignore qui l'a fabriqué.

Propriétaires successifs. Le char est possédé par le héros **Pélops**, fils de Tantale, au moment où, arrivé à Pisa en Élide (près du sanctuaire d'Olympie), il doit affronter le roi de la ville, Oïномаos fils d'Arès, lors d'une course de chars dont l'enjeu est la main de la princesse Hippodamie. Après le règne de Pélops, les « vrais » mythes ne disent plus rien de ce char. On ignore s'il est légué aux descendants de Pélops, s'il se retrouve d'une manière ou d'une autre entre les mains de propriétaires différents, ou s'il quitte le monde des mortels.

¹⁶⁵ Et non pas *Oltrée*, qui n'est pas une nymphe mais un jeu de rôle. Vous suivez ?

¹⁶⁶ Je suis la version d'Apollonios de Rhodes, *Argonautiques*, II, 966-969. D'autres versions impliquent la mort de Mélanippé, voire la mort d'Hippolyte.

¹⁶⁷ Un *zôster* en grec ancien. Il s'agit d'un accessoire militaire et non d'un simple vêtement. J'essaie d'expliciter la nuance en traduisant le mot par « ceinturon » plutôt que « ceinture ». Voir Gantz (2004), p. 701-707, qui fait d'ailleurs remarquer que la connotation sexuelle associée au vol de la ceinture est absente des premières évocations de ce travail d'Héraclès.

Apparence. Le char est un quadriges, c'est-à-dire un char léger à deux roues conçu pour être tiré par quatre chevaux. Il est fait de bronze, de bois et d'osier. Les quatre chevaux en question, eux aussi d'origine divine, se signalent d'emblée par leur grâce et leur robustesse.

Pouvoirs. Ce char extraordinaire et les quatre chevaux qui le tirent peuvent voler sans ailes en planant au-dessus du sol, où leurs sabots d'une rapidité merveilleuse se contentent d'effleurer la pointe des épis de blés et de galoper sur la crête des vagues sans se mouiller¹⁶⁸. En général, ils sont décrits comme filant si vite et si légèrement qu'ils volent un peu au-dessus du sol (à peine plus près qu'un véhicule antigraivitation dans un univers de science-fiction). Mais rien ne semble les empêcher de s'élever plus haut dans le ciel si besoin. Pour le profil technique de ces chevaux, voyez « Chevaux », dans le bestiaire du livre de base de Kosmos, et donnez-leur les caractéristiques de chevaux nés d'un des Vents.

Idées d'aventures. Le char de Pélops est un véhicule rarissime dans le monde des mortels. Il rend possible des voyages d'une rapidité sans pareille, sur terre, sur mer et (dans une certaine mesure) dans les airs. Il constitue donc un objet d'une valeur inestimable. Les PJ pourraient devoir soit convaincre Pélops (ou un autre propriétaire du char) de le leur prêter, soit le retrouver eux-mêmes là où il a été caché ou perdu, avant de l'utiliser, dans une seconde partie de l'aventure, pour accéder rapidement à un lieu situé aux confins de l'univers, par

¹⁶⁸ Le point commun entre toutes les versions de ce mythe est la qualité exceptionnelle de l'attelage de Pélops. Les variantes divergent quant à la part de merveilleux de ses pouvoirs. Dans les versions les plus sobres, l'attelage est « seulement » d'une rapidité exceptionnelle ; dans d'autres, les chevaux sont ailés ; dans d'autres encore, les chevaux volent sans ailes. Je choisis cette dernière variante, plus cohérente avec les chevaux divins évoqués dans l'*Illiade*. Enfin, quelques sources imaginent que ce char n'est autre que le char de Poséidon, que le dieu aurait prêté au héros par amour (après tout, Hélios prête bien son char à son fils Phaéton). Voyez Gantz (2004), p. 954 et suivantes, et Cuvelier (2012), ma thèse de doctorat, si le détail des textes vous intéresse.

exemple l'Éthiopie (voyez le supplément *La Libye*) avec le repaire des Gorgones, ou l'Hyperborée.

Cheval de Troie

Époque de l'âge héroïque : deuxième époque, à partir de la fin de la dixième année de la guerre de Troie.

Origine. Deux variantes principales existent au sujet de l'origine de ce cheval de bois. L'une attribue son concept à l'Achéen Épéios, l'autre à Ulysse, roi d'Ithaque. On peut concilier ces deux variantes en considérant qu'Ulysse a l'idée du cheval et qu'Épéios, charpentier de génie, en supervise la construction. Le tout est mené à bien grâce à la faveur de la déesse Athéna¹⁶⁹.

Propriétaires successifs. Le cheval de Troie est conçu par l'armée achéenne comme une ruse de guerre, un moyen de faire pénétrer un corps d'élite achéen dans la ville ennemie à l'insu de ses défenseurs. Laissé sur la plage devant Troie, il est halé par les Troyens jusque dans leur ville. On ignore ce qu'il devient une fois Troie prise et détruite.

Apparence. C'est un cheval de bois géant qui adopte toutes les apparences d'une magnifique offrande à Athéna¹⁷⁰. Les Achéens feignent en effet d'abandonner la guerre et de quitter Troie à bord de leur flotte en laissant le cheval comme offrande pour se concilier la bienveillance de la déesse. Sur l'un des flancs du cheval se trouve d'ailleurs une inscription représentant la déesse, signe que l'objet lui est consacré¹⁷¹. Le bois du cheval de Troie provient des pins sacrés de la grande forêt du mont Ida, voisine de la ville, un territoire dont l'armée

¹⁶⁹ Voir par exemple Quintus de Smyrne, *Suite d'Homère*, XIV.

¹⁷⁰ Le cheval est évoqué pour les premières fois dans l'*Odyssée*, IV, 271-289, VIII, 492-515, XI, 523-532. Mais les détails sur sa construction et son apparence proviennent de Quintus de Smyrne, *Suite d'Homère*, XII, 117-156.

¹⁷¹ Plusieurs auteurs, comme le Pseudo-Apollodore, *Épitomé de la Bibliothèque*, V, 15, indiquent qu'il s'agissait d'une inscription. Mais il s'agit de variantes du mythe postérieures à la diffusion de l'écriture en Grèce ancienne. Or, dans le monde grec de l'*Illiade* et l'*Odyssée*, l'écriture est pratiquement inconnue. J'opte pour un compromis.

achéenne avait pris le contrôle. Le cheval est assez grand pour que son ventre puisse

qu'on replie vers l'intérieur, ou bien des cordes¹⁷³.



Henri-Paul Motte, *Le Cheval de Troie*, 1874.

accueillir plusieurs dizaines d'hommes au bas mot¹⁷². En termes tactiques, il fallait une force d'infiltration pas trop nombreuse, par discrétion, mais pas trop restreinte, afin qu'elle puisse résister le temps d'ouvrir les portes de la ville au reste de l'armée achéenne. De l'extérieur, le cheval a l'allure d'une sculpture très soignée, d'un réalisme frappant. Sa crinière et sa queue sont faites de vrais crins de chevaux. Ses yeux sont « luisants », sans doute faits d'ivoire et de pierres semi-précieuses. Sur les flancs, de chaque côté, une grande porte secrète a été ménagée, avec un système d'ouverture complexe, manœuvrée par Épiéos ou par Ulysse. Pour monter ou descendre de cette cachette, on utilise des échelles de bois

¹⁷² Le nombre des soldats cachés dans le cheval varie, selon les auteurs, entre une vingtaine (chez l'auteur tardif Tzétzès) et plus de trois mille (selon la *Petite Iliade* citée par Pseudo-Apollodore, *Épitomé de la Bibliothèque*, V, 15), ce qui me semble excessif. Quintus de Smyrne en cite nommément trente et ajoute qu'il y en avait d'autres (*Suite d'Homère*, XII, 314-335).

Pouvoirs. Le cheval constitue une ruse de guerre d'une ampleur inouïe à son époque. Il symbolise l'apparence trompeuse, l'écart entre des dehors séduisants et une réalité malveillante. La réussite du stratagème provient du gigantisme et de la splendeur de la sculpture, qui lui confèrent une crédibilité indispensable en tant qu'offrande supposée à Athéna. Ce gigantisme et cette magnificence frappent tout le monde de stupeur et suscitent chez les Troyens l'envie de s'approprier une telle merveille. En termes techniques, le cheval de Troie résulte d'un exploit d'artisanat particulièrement extraordinaire.

Idées d'aventures. On ignore ce que devient le cheval de Troie après la prise de la ville. Mais il est certain que la gigantesque structure devient porteuse d'une influence mauvaise après le rôle terrible qu'elle joue dans le

¹⁷³ Quintus, XII, 333, mentionne des échelles menant jusqu'aux flancs du cheval, tandis que le Pseudo-Apollodore, *Épitomé de la Bibliothèque*, V, 20 et Virgile, *Énéide*, II, 262 décrivent les soldats montant et descendant à l'aide de cordes.

dénouement de la guerre. Combien de Troyennes, combien de Troyens n'ont pas maudit ce cheval qui a causé leur perte ! Un roi achéen, voulant rapporter le cheval comme trophée de sa victoire contre Troie, voit s'accumuler sur lui les malheurs. Les PJ devront découvrir la cause de cette mauvaise fortune persistante. Que faire du cheval maudit ? Les dieux ne souhaitent pas que le bois des pins sacrés du mont Ida soit la proie des flammes : toute tentative pour brûler le cheval suscite un orage instantané et violent qui éteint le feu. La seule solution consiste à démonter le cheval madrier après madrier, puis à confier les planches à l'eau d'un fleuve ou à la mer. Par la volonté de Zeus, les planches se changent alors en nymphes marines. Qui pourraient devenir des alliées des PJ pour de futures aventures.

Corne d'Amalthée (aussi appelée la corne d'abondance)

Époque de l'âge héroïque : peut être mise en scène à toutes époques.

Origine. Amalthée est une chèvre divine qui a servi de nourrice à Zeus quand il était enfant¹⁷⁴. On ignore quand elle est née exactement, mais elle était là à la naissance de Zeus ou peu après, ce qui la fait remonter aux premières générations divines. Elle fait partie des filles d'Océanos, ce qui en fait techniquement une Océanine. Amalthée semble avoir été d'une taille et d'une vigueur bien supérieures à celles des chèvres actuelles, car elle était de taille à impressionner les Titans eux-mêmes. Les enfants de Gaïa auraient demandé à leur mère de la cacher dans une grotte en Crète. C'est là que Rhéa emmena Zeus pour la faire allaiter par l'animal. Une fois grand, et après avoir

¹⁷⁴ Pour la petite enfance de Zeus, voir Hésiode, *Théogonie*, v. 484. De nombreux détails varient au sujet d'Amalthée et de sa corne (par exemple, Amalthée est une chèvre dans les sources les plus anciennes, puis elle devient une nymphe qui s'occupe d'une chèvre). La variante présentée ici fusionne plusieurs sources : elle s'appuie sur Callimaque, *Hymne I*, 47-48 ; sur l'épitomé (résumé) des *Catastérismes* du Pseudo-Ératosthène ; sur les fragments de Phérécyde (3F42) et sur Ovide, *Fastes*, V, 111-128. Voir Gantz (2004), p.81-82 et 803-804.

défié son père Cronos, ce qui déclencha la Titanomachie, Zeus, conseillé par ses alliés, utilisa la peau d'Amalthée pour se protéger au combat, car cette peau est invulnérable et a le pouvoir d'éveiller la peur chez l'ennemi... C'est là l'origine de la fameuse égide de Zeus, qu'il prêta plus tard à sa fille Athéna. Cette égide n'a jamais quitté les mains de ces deux divinités. Il n'en va pas de même pour la corne d'Amalthée. On dit en effet qu'au cours de son allaitement, le petit Zeus, déjà vigoureux, aurait brisé l'une des cornes d'Amalthée.



Hadès tenant la corne d'abondance et Perséphone. Kylix attique, v. 440-430 av. J.-C. Peut-être originaire de Vulci. British Museum E82.

Propriétaires successifs. La corne est initialement utilisée par Rhéa et les nymphes de Crète afin de nourrir Zeus pour qu'il devienne rapidement grand et fort. Mais on perd sa trace une fois Zeus adulte. Elle devrait normalement être restée aux mains des dieux, loin des mortels. Or certains mythes semblent montrer que la corne finit se retrouver sur terre hors de sa cachette crétoise. Un détail du mythe du combat entre Héraclès et le dieu-fleuve Achélous affirme que le dieu-fleuve à l'apparence d'homme-taureau voit le héros lui briser l'une de ses cornes et réclame aux dieux de l'Olympe la corne d'Amalthée pour remplacer celle qu'il a perdue¹⁷⁵. Les dieux l'avaient-ils en leur possession ou ont-ils dû la faire chercher par des héros ? Bizarrement, un

¹⁷⁵ Pindare, fr. 249a SM.

peu après, c'est Héraclès lui-même qui aurait récupéré la corne et l'aurait emportée aux Enfers. Tout cela n'est pas clair et il semble que la corne ait changé de propriétaire plusieurs fois au cours de l'âge héroïque au point de passer par les mains d'au moins un mortel (Héraclès). Ce sur quoi tout le monde semble s'accorder, c'est que c'est finalement le dieu Hadès qui récupère la corne et en fait l'un de ses attributs habituels¹⁷⁶.

Apparence. La corne d'Amalthée ressemble à une corne de chèvre aux proportions énormes : elle doit bien mesurer près de deux mètres de long. En conséquence, son poids est lui aussi inhabituel, et elle pèse presque autant qu'un bœuf. Il faut donc être très vigoureux pour la porter.

Pouvoirs. Cette corne, si les mythes disent vrai, a le pouvoir de fournir à qui la possède toute nourriture et toute boisson désirée, sans limite.

Idée d'aventure. La corne d'Amalthée constitue un objet extrêmement puissant, parfait pour constituer l'enjeu d'une quête. Voici un exemple d'amorce.

Dans une première partie, les PJ se trouvent dans une ville amie assiégée, quelque part en Étolie, à l'ouest de la région de Phocide décrite dans le supplément *Delphes*. Menacés par la famine, les habitants et la reine de la ville supplient les PJ de trouver un moyen de nourrir tout le monde. Or l'aède local a entendu dire, par un voyageur mourant, que la corne d'Amalthée se trouverait non loin de là, dans une caverne du mont Pinde. Les PJ doivent quitter la ville discrètement, puis découvrir la corne à l'issue d'épreuves qui restent à votre discrétion, avant de retraverser les lignes ennemies pour la remettre aux assiégés.

Dans une deuxième partie (ou une deuxième aventure), les PJ vont affronter les conséquences de leur exploit. Quelques semaines après la fin de leur quête, ils reçoivent un avertissement par un prêtre ou un oracle : Déméter est en colère contre eux ! Ils ont commis une erreur en confiant la corne

d'Amalthée à de simples mortels. En effet, les pouvoirs de la corne provoquent des conséquences incalculables qui déstabilisent toute la région. Plus personne ne travaille ou ne cultive les champs ; les récoltes, les fruits et les légumes pourrissent sur pied, ce qui mécontente fortement Déméter (nourrir les humains avec les produits de la terre est sa prérogative : avec la corne, plus personne n'a besoin de prier Déméter et de cultiver la terre). Plus personne ne travaille, ce que Zeus, pas toujours chantre du progrès social, voit d'un mauvais œil : il craint le retour d'un âge de vices comme celui qui a précédé immédiatement le Déluge. Des foules grandissantes affluent vers la ville afin de profiter de la nourriture et de la boisson illimitées, en désertant leurs villes et villages d'origine, qui dépérissent. Tout cela confère un pouvoir économique et politique démesuré à la ville, qui s'imagine déjà l'utiliser pour s'enrichir et à terme conquérir la région, voire toute la Grèce...

Les PJ vont devoir reprendre la corne à la reine, qui risque de ne pas être d'accord. Faudra-t-il reprendre l'objet de force ? Comment faire pour que la reine n'y voie pas une injustice envers la population et ne sombre pas dans l'impiété et la démesure ? Les PJ devront ensuite rapporter la corne jusqu'en Crète, dans la caverne du mont Ida de Crète où Zeus a autrefois été nourri. Ils y remettront la précieuse corne aux nymphes crétoises... à moins qu'ils n'aient d'autres idées et ne tentent de négocier avec les dieux.

Dents de dragon

Époque de l'âge héroïque : peuvent être mises en scène à toutes époques.

Origine. Sans être tout à fait uniques dans le cosmos, les dents de dragon (*drakôn*) sont très rares, autant que les dragons eux-mêmes (voyez le bestiaire de *Kosmos*). Il faut tuer un *drakôn* pour lui arracher ses dents.

Propriétaires successifs. Un seul dans chaque mythe (Cadmos, Jason) puisqu'elles se transforment en autre chose une fois semées.

Apparence. Les dents d'un *drakôn* ont l'apparence de canines très allongées, plus grandes et plus longues que celles de n'importe quel autre animal.

¹⁷⁶ Un attribut un peu oublié aujourd'hui, mais authentique. Sur l'idée qu'Héraclès emporte la corne aux Enfers : Lactance, scholie à la *Thébaïde* de Stace, IV, 106.

Pouvoirs. Les mythes de Cadmos et de Jason montrent ces héros semant ces dents comme des graines dans un champ, ce qui fait pousser des guerriers comme des plantes en quelques instants. Ils ne le font pas spontanément, mais sur le conseil d'autres personnages qui savent comment utiliser ces *pharmaka* : soit les divinités (dans le cas de Cadmos), soit une magicienne (Médée, dans le cas de Jason). On ignore toute l'étendue des pouvoirs de ces dents, qui pourraient certainement être utilisées dans d'autres rituels magiques.

Idée d'aventure. À Thèbes aux sept portes, en Béotie, les familles de la noblesse locale tirent leur légitimité du fait qu'elles descendent soit de Cadmos, le fondateur de la ville, soit des Spartoï, c'est-à-dire les Semés, les guerriers nés des dents du dragon semées par Cadmos après qu'il l'a eu tué près de la fontaine de Dircé. Or voici qu'une étrangère, qui se nomme Théra et qui a toutes les apparences d'une Barbare, se présente et s'installe à Thèbes avec son mari, Arythmon. Tous deux soutiennent qu'Arythmon est un Semé et qu'ils font partie de la noblesse ! Une telle prétention irrite la noblesse thébaine, qui refuse d'accorder aux deux nouveaux venus le statut de citoyens et à plus forte raison de les reconnaître comme des nobles. Les PJ, en séjour à Thèbes (et si possible en bons termes avec le pouvoir local), vont se trouver pris dans cette controverse. Le roi de Thèbes dans cette aventure peut être Cadmos lui-même ou l'un de ses successeurs, selon l'époque de l'âge héroïque à laquelle vous jouez : voyez la description de Thèbes dans *Kosmos*. Le roi, donc, confie aux PJ le soin d'enquêter en toute discrétion sur Théra et Arythmon, de se renseigner sur leurs origines et de découvrir qui ils sont réellement.

Les PJ n'ont pas de mal à se faire donner les détails du mythe des Spartoï, bien connu à Thèbes. Cadmos, ayant tué le dragon, a semé ses dents dans la terre labourée. Il en surgit des guerriers tout armés. Cadmos, effrayé, jette une pierre au plus proche. S'accusant mutuellement d'avoir lancé la pierre, les Spartoï s'entretuent jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que cinq, qui deviennent les premiers nobles de la nouvelle ville. On connaît leurs noms : Oudaïos, Chthonios, Échion, Pélor et Hyperénor. Tous d'une taille et d'une force

hors du commun, ils aident Cadmos à bâtir la Cadmée, la citadelle de Thèbes, à bâtir les premières maisons, puis ils prennent en charge la protection de la ville à la tête de l'armée. Selon l'époque du scénario, ils peuvent être encore en vie ou morts depuis plusieurs générations, mais leur destin à tous est bien connu et Arythmon n'est pas l'un de ces cinq-là.

Qu'est-devenu le cadavre du dragon ? C'est plus compliqué à trouver. Si Cadmos est encore en vie, il se souvient de l'avoir fait rouler puis jeté dans une crevasse au pied d'une petite colline, au nord-est de la source d'Arès. On suppose qu'il a pourri là et personne n'en a plus entendu parler depuis.

La vérité est la suivante : Arythmon est bel et bien né d'une des dents du dragon, mais il n'est pas né en même temps que les autres Spartoï. Théra, magicienne originaire de Thrace, installée en Thessalie (au nord-ouest de la Phocide et de la Béotie), est partie en quête du cadavre du dragon d'Arès. En rôdant dans la campagne près de Thèbes, et après force offrandes à Hécate, elle a fini par retrouver les ossements du dragon. Et elle s'est aperçue que Cadmos avait oublié de desceller une unique dent, très à l'arrière de la mâchoire supérieure. Elle s'est empressée de s'emparer de la dent et, depuis, elle s'en sert pour mener à bien ses ambitions. La nuit suivante, elle a semé la dent approximativement au même endroit que l'ancien champ (toujours occupé par des cultures depuis la fondation de la ville). Il en a poussé un guerrier adulte, Arythmon. Théra l'a recueilli et épousé juste après leur installation à Thèbes.

Arythmon est-il oui ou non un Spartos au même titre que les cinq autres ? De longues discussions sont à prévoir avec les nobles de Thèbes. Les PJ se rendront vite compte que les deux étrangers sont en butte à la xénophobie locale, alimentée activement par la noblesse qui ne veut pas de concurrence. La méfiance envers Théra, qui est une femme et une Barbare, n'arrange pas les choses. Si les PJ enquêtent de manière impartiale, ils se rendent compte que les prétentions de Théra sont techniquement justifiées... mais ils n'obtiendront jamais à eux seuls de faire changer d'avis la noblesse locale, d'autant que

le roi est lui aussi hostile à Théra et à Arythmon. Un expédient possible consiste à aller consulter l'oracle de Delphes, non loin de là. L'oracle tranchera en faveur d'Arythmon et de Théra. Dans tous les cas, les PJ se feront des ennemis : soit les nobles frustrés dans leur fierté, soit Arythmon et Théra...

Habits somptueux d'Ulysse à Troie

Époque de l'âge héroïque : à partir de la fin de la deuxième époque (déclenchement de la guerre de Troie).

Origine. On ignore qui a confectionné ces habits luxueux ainsi que la fibule d'or qui les fixe. Il est probable qu'ils ont été tissés par une femme de la famille d'Ulysse, par exemple son épouse Pénélope ou sa mère Anticlée, mais il se peut qu'ils soient plus anciens et aient été transmis au sein de la famille.

Propriétaires successifs. Lorsque ces habits sont mentionnés, ils se trouvent dans le *thesauros* (la salle du trésor) du palais d'Ulysse à Ithaque. Au moment du départ d'Ulysse pour rejoindre l'armée des Achéens et prendre part à la guerre de Troie, Pénélope va elle-même choisir ces habits dans le *thesauros* et les donne à son époux, afin qu'il ait belle allure¹⁷⁷. On ignore ce qu'ils deviennent ensuite, mais il semble certain qu'Ulysse ne les a plus à son retour : quand bien même il les aurait gardés pendant les dix années de guerre, il fait naufrage et perd toutes ses richesses sur le chemin du retour après que ses compagnons ont mangé les bœufs sacrés d'Hélios. Ces habits se trouvent donc, soit entre les mains d'un autre propriétaire, soit au fond de la mer... où ils peuvent toujours éveiller la curiosité des divinités marines.

Apparence. Ces luxueux habits d'Ulysse consistent en un manteau, une fibule pour le maintenir et une tunique longue (un chiton). Le manteau est double, donc particulièrement ample, et il est teinté de pourpre, pigment richissime. La fibule est en or, à double trou, et elle arbore un ornement représentant un chien de chasse qui étrangle dans sa gueule un faon moucheté qu'il tient entre ses pattes et qui se

débat. Enfin, la tunique est faite d'une étoffe au tissage d'une finesse extraordinaire, « plus mince que la peau de l'oignon le plus sec », et son éclat est comparable à celui d'un rayon de soleil.

Pouvoirs. Ces objets n'ont pas de pouvoir particulier. Mais ce sont des objets de luxe, dignes du statut social d'Ulysse. Ils le rendent particulièrement convaincant lorsqu'il se présente pour une ambassade ou une assemblée. En termes de jeu, ils renforcent son charisme ou son aura. La fibule d'or, elle, peut servir à authentifier un message.

Idées d'aventures. Ulysse ne se séparerait pas aisément d'affaires aussi luxueuses, mais il pourrait faire don d'une partie d'entre elles à un personnage qui serait sur le point de partir en voyage vers Ithaque, afin d'apporter des nouvelles à Pénélope. Réciproquement, Pénélope peut la renvoyer à Ulysse avec sa réponse. Des PJ présents dans l'armée achéenne à Troie et qui auraient gagné la confiance d'Ulysse pourraient se voir confier cette mission qui nécessite un long voyage jusqu'à Ithaque. Des Troyens tenteront inmanquablement d'intercepter le message pour espionner l'armée achéenne, ou de substituer à la réponse un faux message induisant les Achéens en erreur.

Après la fin de la guerre, durant la période où l'absence d'Ulysse se prolonge, un personnage peut tenter de mettre la main sur des affaires ayant appartenu à Ulysse afin de se faire passer pour lui auprès de quelqu'un. Il se peut même qu'un audacieux tente de se faire passer pour Ulysse de retour ! Mais Pénélope est extrêmement intelligente, autant qu'Ulysse, et elle ne s'y laissera pas prendre facilement...

Jarre de Pandora

Époque de l'âge héroïque : peut être mise en scène à toutes époques.

Origine. On ignore tout de l'origine de cette jarre, mais il est à peu près certain qu'elle est d'origine divine, puisqu'elle est capable d'enfermer des divinités malfaisantes. La jarre semble avoir été confiée à la garde du Titan Épiméthée, le frère de Prométhée, peu après la création des hommes par ce dernier. Ayant épousé Pandora, la toute première femme, façonnée par Zeus avec l'aide des autres dieux,

¹⁷⁷ Ces habits et leur histoire sont décrits dans l'*Odyssée*, XIX, 215-258. Voir aussi Frontisi-Ducroux (1975 rééd. 2000), p.48-49.

Épiméthée coule pendant quelque temps des jours heureux, sans se douter que Pandora est un piège tendu par Zeus qui désire venger le vol commis par Prométhée (celui-ci a volé le feu pour le donner aux humains). Prométhée lui a pourtant dit de ne jamais accepter un présent de Zeus, mais le frère étourdi, séduit, oublie l'avertissement ; d'ailleurs, Zeus ne lui amène pas Pandora lui-même, mais la lui fait amener par Hermès¹⁷⁸.

Propriétaires successifs. La jarre n'a jamais quitté la garde d'Épiméthée et de Pandora. Elle se trouve donc au cœur de leur maison, une demeure d'apparence humble que vous pouvez situer soit en Grèce dans toute région montagneuse et isolée (en Arcadie, par exemple, ou même quelque part sur le mont Parnasse, non loin de Panopée : voyez le supplément *Delphes, le mont Parnasse et la Phocide*), soit au nord de la Grèce, près du mont Caucase. Ils veillent sur elle plus que jamais depuis l'incident de son ouverture.

Apparence. Contrairement aux variantes modernes, les versions les plus anciennes du mythe ne connaissent pas de boîte ou de coffre, mais bien une jarre de Pandora, et plus exactement un *pithos* (voyez le chapitre « Vases, vaisselle et ustensiles de cuisine »). Façonnée dans de la terre cuite, puis vernie, la jarre est fermée par un couvercle de bois maintenu en place par un ciment de plâtre. Ce couvercle, remis en place par Pandora après le malencontreux incident de son ouverture, a été rescellé plus solidement que jamais pour conserver le peu qui s'y trouve encore.

Les textes conservés ne disent rien sur d'éventuelles décorations ornant la jarre. Mais rien n'interdit d'en imaginer : celles-ci pourraient être la source de précieuses informations pour les PJ sur l'origine de la jarre, les circonstances de sa fabrication, les divinités exactes qui l'ont fabriquée et l'étendue de ses pouvoirs.

Pouvoirs. Lorsqu'elle est confiée à Épiméthée, cette jarre contient toutes les peines, la dure fatigue et les maladies douloureuses qui tourmentent les humains au cours de leur existence. Ce sont des divinités mineures incarnant chacune une calamité, et

elles sont enfermées dans l'énorme récipient. De cette manière, les hommes vivent un âge d'or où la vie n'est faite que d'agréments, et ils profitent pleinement de leur vie jusqu'à l'heure de leur trépas. Hélas pour tout le monde, Pandora, dans des circonstances mal connues, en vient à ouvrir la jarre. Aussitôt les maux, les peines et les maladies s'en échappent en foules. Affolée, Pandora referme le couvercle, mais il est presque trop tard. La seule divinité qui reste dans la jarre est Elpis, l'Espérance. Ainsi l'humanité est-elle accablée de fatigues et d'infections de toutes sortes, mais elle garde l'espoir. Pour bien comprendre le sens de l'histoire, il faut considérer que le fait que quelque chose se trouve dans la jarre signifie que l'humanité en a le contrôle.

Idées d'aventures. L'humanité de l'âge héroïque n'en a pas conscience, mais sa survie ne tient pas à grand-chose. En effet, il suffirait que quelqu'un rouvre la jarre et en laisse échapper l'Espérance pour que l'ensemble des mortels perdent tout espoir, succombent au désespoir, dépérissent et finissent par tous se suicider ou mourir de tristesse. La jarre de Pandora constitue donc un enjeu majeur pour un scénario ou une campagne du type « fin du monde ». Qui peut avoir intérêt à faire perdre espoir à l'humanité ? Toute divinité ayant une dent contre les humains, par exemple une nymphe qui les aurait pris en haine... mais aussi toute divinité cherchant à nuire aux dieux de l'Olympe, puisque ceux-ci doivent leur prospérité au culte que les humains leur rendent. Les Titans perdants de la Titanomachie, à commencer par Cronos, peuvent voir là un des moyens possibles pour se venger de Zeus. On peut imaginer, soit qu'ils se libèrent (déclenchant une seconde Titanomachie), soit, de manière plus subtile, qu'ils parviennent à influencer des humains ou des divinités mineures jusqu'à les persuader d'aller rouvrir la jarre.

Les PJ peuvent être sollicités par Épiméthée et Pandora pour les aider à surveiller la jarre à la suite de rumeurs d'une possible tentative d'un mystérieux agresseur pour la rouvrir ou la détruire. Si l'Espérance s'échappe, les dieux mettent l'humanité à l'épreuve : ce sera aux humains de poursuivre la déesse en plein ciel et jusqu'au bout du monde s'il le faut, puis de la capturer et de la ramener jusque dans la

¹⁷⁸ La plus ancienne version de ce mythe se trouve chez Hésiode, *Les Travaux et les Jours*, 90-105.

jarre. Mais l'Espérance est rapide comme la pensée, et les PJ ne pourront la rattraper qu'avec l'aide d'un accessoire divin (comme le char de Pélopes décrit plus haut, ou les sandales ailées d'Hermès décrites au chapitre « Autres objets divins », ou encore Pégase, présenté dans le livre de base de Kosmos).

Lance d'Idas

Époque de l'âge héroïque : première époque.

Origine. Cette lance est, au départ, une lance en bois à fer de bronze tout ce qu'il y a d'ordinaire.

Propriétaires successifs. Cette lance appartient à Idas fils d'Aphareus. Idas et son frère Lyncée (connu pour son « œil de lynx ») sont les deux fils d'Aphareus, frère de Tyndare, qui est roi de Sparte peu avant la guerre de Troie. Idas est l'un des Argonautes et participe aussi à la chasse du sanglier de Calydon. Ce guerrier hors pair devient trop orgueilleux et finit par succomber à la Démesure : au lieu de rendre grâce aux dieux pour ses prouesses au combat, il se met à vénérer sa propre lance comme une déesse¹⁷⁹. On ignore à qui revient sa lance après sa mort.

Apparence. Rien ne distingue cette lance de n'importe quelle autre ; on ne peut qu'y reconnaître une arme d'excellente qualité, mais pas unique en son genre, du moins pas en apparence.

Pouvoirs. Idas a-t-il tort de vénérer sa lance comme une déesse ? Certainement. Mais il n'y a pas été conduit par son seul orgueil. À son insu, un *daimôn*, l'une de ces puissances divines mineures qui errent dans le cosmos, a remarqué la soif de victoires démesurée du guerrier et s'est établi dans l'arme. Depuis, la lance est devenue encore plus infaillible et redoutable qu'auparavant, et cela même après qu'Idas a cessé toute prière, offrande ou sacrifice à Arès et à Athéna, ce qui l'a convaincu que les dieux ne lui servaient à rien. À la mort d'Idas, le *daimôn* est fort embarrassé : personne ne vénère plus « sa » lance. Il ne va pas tarder à tenter de



Théodore Géricault, *Homme nu avec lance*, vers 1816.

recommencer le même tour avec un autre guerrier imbu de lui-même.

Idées d'aventures. L'un des PJ, ou un PNJ de leurs amis, pourrait devenir la prochaine victime de cette lance « possédée ». Il ne sera pas facile de découvrir le pot aux roses. Le seul indice tangible sur l'efficacité réelle de la lance consiste à bien montrer à votre groupe de jeu que la lance permet de réussir des exploits difficiles, même lorsque le jet de dés est normalement un échec – exactement comme s'il y avait une intervention divine. Naturellement, rien de tel ne se produit avec une autre arme. Un autre indice peut être fourni aux PJ s'ils prennent la peine de réclamer des signes ou des oracles à Arès et/ou Athéna : les divinités ne cacheront pas leur courroux. Mais ils ne diront rien de la présence d'un *daimôn*, par peur que les PJ ne les délaissent pour le vénérer, lui ! Les PJ peuvent enquêter auprès de forgerons ou de menuisiers, mais c'est auprès de magiciennes ou de prêtres qu'ils trouveront quelqu'un capable de « détecter » le *daimôn*. À eux de voir quoi faire ensuite : « exorciser » l'arme, quitte à recourir à la magie impie de l'invocation des esprits pour asservir le *daimôn* ? Mais que feront-ils ensuite de ce serviteur surnaturel encombrant ? S'ils tentent

¹⁷⁹ Apollonios de Rhodes, *Argonautiques*, I, 462-495. Le *daimôn* est une invention de ma part.

de détruire la lance, le *daimôn* se loge dans la partie restante et s'arrange pour être trouvé puis réparé. Les PJ peuvent aussi vouloir cacher l'arme à tout jamais, par exemple en l'enfouissant. Leur quête pourrait bien les conduire à demander l'aide des Cyclopes ou des Telchines, dans l'île de Lemnos ou en Trinacrie, ou encore aux forgerons experts de l'île de Chypre, afin de refondre le fer de la lance tout en brûlant son bois, ce qui chassera définitivement le *daimôn*.

Manteau de Jason

Époque de l'âge héroïque : première époque.

Origine. Ce manteau de pourpre tissé de motifs complexes et magnifiques a été tissé pour Jason par la déesse Athéna en personne, qui le lui offre pendant la construction de l'*Argo*¹⁸⁰.

Propriétaires successifs. Ce manteau appartient à Jason au moment de l'expédition des Argonautes. On ignore ce qu'il devient ensuite.

Apparence. Il s'agit d'un manteau de tissu d'une valeur inestimable. Son fond est d'une couleur rougeoyante lumineuse, presque éblouissante, qui évoque le soleil levant. Ses bords sont de pourpre, à la couleur plus sombre, d'un rouge tirant sur le noir. Les lisières du manteau sont décorées de frises tissées représentant sept scènes de l'âge héroïque :

1) Les Cyclopes en train de finir de forger la foudre pour Zeus dans leurs forges souterraines de l'île de Lemnos.

2) Amphion et Zéthos construisant les murailles de Thèbes. Zéthos porte une lourde roche sur l'épaule tandis que son frère aède utilise ses talents musicaux pour faire voler un rocher deux fois plus grand.

3) La déesse Aphrodite se mire dans le bouclier du dieu Arès.

4) Une razzia des pirates de l'île de Taphos, dirigés par leur roi Ptérelaos, pour dérober des bœufs aux fils du roi Électryon de Mycènes.

5) La course de chars entre Pélops et Oïномаos, roi de Pisa, avec pour enjeu la main

de la fille de ce dernier, Hippodamie. Saboté par son cocher Myrtilos, corrompu par les futurs époux, le char d'Oïномаos se disloque.

6) Apollon abat de ses flèches le géant Tityos au moment où celui-ci tente de violer Létô, mère du dieu.

7) Phrixos le Minyen écoute avec stupéfaction le bélier à la toison d'or doué de parole.

L'emplacement précis de chacune des scènes le long du manteau n'est pas dit.

Pouvoirs. Le manteau de Jason confère à qui s'en revêt une élégance exceptionnelle, qui rehausse fortement son charisme aussi longtemps qu'il en reste vêtu et que le manteau n'est pas abîmé. En termes de règles, si vous utilisez les règles pour *Barbarians of Lemuria*, il confère +1 en Aura ; si vous utilisez *BaSIC*, il procure +10% en APParence. Cela s'avère décisif pour impressionner, galvaniser ou séduire une personne. Dans l'épopée, le manteau vaut à Jason l'admiration des habitantes de Lemnos et contribue à faire tomber Hypsipylé, la reine de l'île, amoureuse de lui.

Après la quête des Argonautes, le manteau devient, en plus, un fort symbole de pouvoir, qui permet à son porteur de se présenter comme l'héritier légitime de Jason, chef des Argonautes. Ses pouvoirs s'en trouvent renforcés : il procure +2 en Aura (*BoL*) ou +20% en APParence (*BaSIC*).

Idée d'aventure. Ce somptueux manteau forme un enjeu idéal pour une quête. Un personnage-joueur descendant de Jason (ou lié à lui d'une autre manière, par exemple un ancien Argonaute) pourrait entreprendre de le retrouver. Par exemple, un PNJ usurpe son pouvoir dans sa propre ville en mettant la population de son côté, puis met le PJ au défi de prouver qu'il est bien le descendant du héros en produisant en public le manteau de Jason.

Autre piste : les scènes présentes sur le manteau peuvent contenir des informations précieuses pour une aventure. Mais on ne peut les remarquer qu'en observant le manteau de près...

Le manteau de Jason est également au centre de l'amorce « Dans les replis du temps » : voyez le chapitre « Amorces de scénarios », plus loin.

¹⁸⁰ Le manteau de Jason apparaît dans l'épopée d'Apollonios de Rhodes *Les Argonautiques*, I, 721-767, où il est décrit en détail.



Gustave Moreau, *Léda*, vers 1875.

Œufs de Léda

Époque de l'âge héroïque : troisième époque.

Origine. Il s'agit de deux œufs pareils à ceux d'un oiseau, mais pondus par une femme, Léda, reine de Sparte et épouse de Tyndare. Séduite par le dieu Zeus qui avait pris la forme d'un cygne, Léda s'unit à lui et pond deux œufs dont naissent deux frères, Castor et Pollux (deux jumeaux collectivement appelés les Dioscures), et deux sœurs, Hélène et Clytemnestre. L'un des œufs contient Hélène et Pollux, l'autre, Castor et Clytemnestre¹⁸¹. Tous les quatre sont voués à des destins extraordinaires, puisque Castor et Pollux vivent nombre d'aventures, tandis qu'Hélène épouse Ménélas avant d'être enlevée par Pâris et de provoquer ainsi la guerre de Troie, pendant que Clytemnestre devient l'épouse d'Agamemnon, roi de Mycènes, qu'elle finit par assassiner.

Propriétaires successifs. Après l'éclosion des enfants de Léda, les sources antiques de la mythologie grecque ne disent pas ce que deviennent les coquilles de ces deux œufs extraordinaires.

¹⁸¹ Je suis ici la version du Pseudo-Apollodore dans la *Bibliothèque*. Il existe cependant d'autres variantes plus anciennes et moins connues avec au départ un œuf unique et un seul enfant (Hélène), puis trois enfants (les jumeaux et Hélène, sans Clytemnestre).

Apparence. Ces œufs ne sont jamais décrits en détail. Ils n'ont jamais été montrés en public, de sorte que le seul moyen de savoir à quoi ils ressemblent consiste à les voir en ayant la certitude que ce sont bien les vrais œufs de Léda, à moins de questionner Léda elle-même, le roi Tyndare ou leurs servantes autorisées à approcher la reine durant son « accouchement ». Une certaine forme de logique voudrait que les œufs ressemblent à des œufs de cygne.

Pouvoirs. Le mythe ne prête aucun pouvoir particulier à ces œufs, mais rien n'interdit de leur en imaginer (voyez les idées d'aventures).

Idées d'aventures. Les fragments de coquilles d'œufs pondus et couvés par une reine mortelle fécondée par un dieu, et qui donnent naissance à des héros et à des héroïnes hors du commun ? J'imagine mal l'entourage de Léda s'être débarrassé de vestiges aussi extraordinaires. Au contraire, les femmes de compagnie de Léda ont pieusement récupéré les éclats des coquilles. On les conserve, depuis, dans un petit coffret de bois de cèdre rehaussé d'or, dans les appartements de Tyndare, à l'étage du bâtiment principal du palais royal de Sparte. Le roi Tyndare détient ainsi la preuve que son épouse s'est unie à un dieu, signe de grand prestige pour lui, mais parfois de moqueries pour Léda.

Il n'en faut pas plus pour constituer un puissant *pharmakon* potentiel, c'est-à-dire un ingrédient de choix dans la mise en œuvre d'une puissante magie liée aux fécondations impossibles, ou bien aux quatre enfants nés des œufs en question. Théra, magicienne thrace installée en Thessalie (qui intervient aussi dans l'amorce liée aux « Dents de dragon », voyez plus haut), veut s'emparer de ces fragments pour en explorer les pouvoirs. Elle s'adresse aux PJ en se faisant passer pour Martyria, une vieille dame de compagnie de Léda. Elle raconte un mensonge aux PJ : la reine, honteuse des moqueries reçues du fait de cette ponte disgracieuse, souhaite se débarrasser de la preuve embarrassante en faisant emporter les fragments hors du palais pour les confier à Martyria, qu'elle a chargée d'emporter dans une cachette connue seulement des deux femmes (et que les PJ n'ont pas à connaître). Elles n'ont besoin que



L'omphalos le long de la Voie sacrée à Delphes. Photo : Jebulon pour Wikimedia Commons, 2018.

de gens discrets pour cambrioler l'appartement de son royal époux sans que la reine puisse être soupçonnée. La mission est confidentielle, ce qui explique que Léda ne voie jamais directement les PJ. Sous ce prétexte en apparence honorable, « Martyria » charge les PJ de dérober les fragments de coquilles dans le palais et de les lui remettre les yeux fermés. Gageons que les PJ se piqueront de faire preuve de tact et de discrétion en accomplissant la mission malgré la bonne garde qui veille autour des appartements royaux...

Dans une seconde partie de l'aventure, qui semblera d'abord sans lien avec la première, ils auront affaire aux signes d'une magie pernicieuse et, en remontant à sa source, ils auront la surprise de découvrir les fragments d'œufs ainsi que la véritable identité de « Martyria ». Ils devront alors arrêter Théra, récupérer les fragments et les rendre à Tyndare.

Quels sont les pouvoirs de ces œufs, et de quelle nature sera la magie maléfique de Théra? Ils peuvent être de deux types. Première possibilité : les œufs sont utilisés

pour rendre fertile une union hybride normalement stérile entre une humaine et un oiseau. Théra pourrait s'en servir pour créer un homme-aigle, ou bien une femme capable de se changer en aigle à volonté. (Après tout, plusieurs héroïnes grecques ont des noms liés aux oiseaux, comme Circé dont le nom signifie « faucon » et Pénélope « l'oie sauvage ») Seconde possibilité : les œufs ont le pouvoir de faciliter grandement les envoûtements visant à influencer l'esprit des quatre enfants qui en sont issus, à savoir les guerriers Castor et Pollux, Hélène, princesse de Sparte, et Clytemnestre, reine de Mycènes... autant de personnages politiques de premier plan.

Omphalos

Époque de l'âge héroïque : peu après la fondation du sanctuaire de Delphes.

Origine. Cette pierre est façonnée par Rhéa afin de tromper son frère et époux Cronos.

Propriétaires successifs. Cette pierre est donnée par Rhéa à Cronos, enveloppée de langes, à la place de Zeus nouveau-né, que Cronos comptait avaler comme ses précédents enfants. Lorsque Zeus, devenu adulte, fait

recraché à son père l'ensemble de ses frères et sœurs avalés par lui, Cronos recrache également la pierre, que Zeus récupère. Plus tard, Zeus la lance du haut du ciel et elle atterrit à l'endroit où se croisent les deux aigles qu'il avait envoyés pour déterminer le centre du monde. Depuis, l'*omphalos* a toujours appartenu au **sanctuaire d'Apollon et de Dionysos à Delphes** construit à l'emplacement de sa chute.

Apparence. L'*omphalos* est une roche arrondie énorme, plus haute qu'un homme. Non taillée, elle est cependant quelque peu usée par le temps. Il est conservé dans l'*abaton* du temple d'Apollon à Delphes. Vous trouverez la description de cet endroit dans le supplément *Delphes, le mont Parnasse et la Phocide*.

Pouvoirs. L'*omphalos* marque le centre exact de Gaïa, la Terre ferme. Ses pouvoirs exacts, autres que symboliques, sont inconnus.

Idées d'aventures. L'*omphalos* marque le centre de Gaïa, mais est-ce une bonne idée d'indiquer à tout le monde le centre exact de la déesse ? Une force chaotique ou simplement une divinité vengeresse qui voudrait nuire à Gaïa lui causerait les pires dégâts en l'atteignant à cet endroit. Ouranos, le Ciel, castré par Gaïa, pourrait lui en garder rancœur en dépit de son agressivité moindre et de son retrait des affaires divines et humaines depuis cette affaire. Peut-être n'attend-il qu'une occasion. Les Titans ou les Géants sont nés de Gaïa et n'ont pas de raison de s'en prendre à leur mère. En revanche, certaines créatures sont trop violentes pour réfléchir, par exemple l'épouvantable Typhon. Une créature issue d'une autre mythologie et symbolisant le désordre, par exemple le serpent Apophis dans les mythes égyptiens, pourrait aussi tenter de déstabiliser le cosmos en s'en prenant à Gaïa. Une attaque d'une ampleur cosmique serait l'occasion, pour des PJ de haut niveau, de s'illustrer par des exploits inouïs.

Vous trouverez d'autres idées dans la présentation de Python, dragon femelle, dans le supplément *Delphes*, au chapitre « PNJ remarquables de Delphes ».

Ossements de Pélops

Époque de l'âge héroïque : à partir de la mort de Pélops pendant la première époque.

Origine. Il s'agit des os de Pélops, fils du roi de Lydie Tantale.

Propriétaires successifs. Le premier propriétaire de ces os est Pélops lui-même (logique). Dans son enfance, tué et découpé en morceaux par son père qui cherche à faire manger de la chair humaine aux dieux venus banqueter chez lui, Pélops est ressuscité par les dieux qui ont tous reconnus la macabre nature de la viande qui leur est servie, sauf une divinité qui a mangé une épaule. La partie manquante est remplacée par une pièce d'ivoire sculptée (ce qu'on appellerait aujourd'hui une prothèse), généralement connue depuis sous le nom d'« épaule d'ivoire ». Selon les variantes du mythe, il peut s'agir d'une épaule, d'une omoplate ou même d'un bras.

Après sa mort, Pélops est enterré dans le sanctuaire d'Olympie, et le lieu où reposent ses restes devient un sanctuaire héroïque, le Pélopiion¹⁸². L'épaule d'ivoire, elle, est conservée à part, non loin de là, dans un tout petit temple placé sous la garde d'une famille qui se transmet cette charge de manière héréditaire ; seul le gardien ou la gardienne de l'épaule peut pénétrer dans ce temple et manipuler le précieux objet.

Pendant la guerre de Troie, l'épaule (avec ou sans le reste, selon les variantes) est transportée jusqu'au campement achéen, car un oracle a prédit qu'elle fait partie des objets que les Achéens doivent posséder pour prendre la ville. Après la destruction de Troie, les restes de Pélops sont rapportés jusqu'à Olympie. Voyez aussi « Char de Pélops » et « Palladion de Troie », dans ce même chapitre.

Apparence. Les os de Pélops sont des ossements humains tout ce qu'il y a de plus habituels (à cette nuance près que, comme tous les humains de l'âge héroïque selon les mythes grecs, ils sont un peu plus grands et plus robustes que ceux de l'époque actuelle ; mais, comme les PJ font eux-mêmes la même taille, ils ne verront pas la différence). L'épaule ou omoplate est faite d'ivoire d'éléphant de

¹⁸² Prononcez « Pélopiion ».

Libye ; fabriquée par les dieux, elle est d'une finition surnaturelle.

Pouvoirs. Après la mort de Pélops, ses os acquièrent un pouvoir protecteur sur la région où ils se trouvent. Conservés à Olympie, ils contribuent à la prospérité de la région (et notamment des concours sportifs fondés par Héraclès qui s'y livrent tous les quatre ans en l'honneur de Zeus). Aux mains des Achéens, ils font partie des conditions de leur victoire sur les Troyens.

Idée d'aventure. Un PJ, guérisseur ou guérisseuse, doit aider un autre personnage (PNJ ou autre PJ) qui a subi une blessure grave à l'épaule, mais voudrait pouvoir à nouveau avoir l'usage de son bras, car il/elle en a absolument besoin pour accomplir un oracle. La seule solution serait de remplacer la partie blessée par une pièce artificielle. Problème : personne ne sait fabriquer de prothèse aussi grande et complexe. Le PJ finit par entendre parler de l'épaule d'ivoire de Pélops. En prenant modèle sur cet objet d'origine divine, on pourrait confectionner une prothèse d'une efficacité jamais vue. Reste à accéder à l'épaule d'ivoire. Comment les PJ s'y prendront-ils ? La voler ou y accéder en secret serait une idée risquée. Les dieux leur accordent l'autorisation de manipuler l'épaule s'ils les en prient, mais la famille qui la garde s'y montre très réticente. Quel que soit la façon dont les PJ s'y prennent, une fâcheuse péripétie les attend. Pendant que les PJ manipulent l'épaule, le dieu Hermès, père de l'écuyer Myrtilos jadis tué par Pélops, profite de l'occasion pour se venger en bousculant le PJ qui tient l'objet : l'épaule tombe et se brise... Les PJ vont devoir emporter l'épaule cassée jusqu'aux forges d'Héphaïstos sous l'île de Lemnos afin de la faire réparer par le dieu en personne, avant d'espérer en façonner une à son image. Le tout avec, aux trousses, les gardiens de l'épaule d'Olympie qui voient en eux de vulgaires vandales...



Palladion de Troie

Époque de l'âge héroïque : à partir de la deuxième époque.

Origine. Le Palladion¹⁸³ est une statuette d'origine divine. Elle est fabriquée par la déesse Athéna en personne afin d'honorer la mémoire de Pallas, la fille du dieu Triton, qui était une camarade de jeux et d'entraînements guerriers ; un jour, Zeus s'étant inquiété pour Athéna en les voyant s'exercer, distrait Pallas qui tomba mortellement blessée par Athéna. Le Palladion représente donc Pallas¹⁸⁴.

Propriétaires successifs. Le Palladion est sculpté par **Athéna** qui le donne à **Zeus** et l'honore en mémoire de Pallas. Plus tard, Zeus poursuit de ses ardeurs la nymphe Électre, l'une des Pléiades, qui, pas consentante, se réfugie près de la statuette, ce qui contrarie le dieu des dieux. Peu après, lors de la fondation de Troie, **Ilos** adresse une prière à Zeus afin qu'il lui accorde un signe et, en réponse, Zeus lui lance le Palladion, qui tombe du ciel en plein jour devant sa tente. Ilos construit alors un temple et institue un culte autour de la statue. Le Palladion est la propriété collective des Troyens pendant plusieurs générations. Durant la dixième année de la guerre de Troie, il est dérobé par **Diomède fils de Tydée et Ulysse d'Ithaque**, qui le rapportent au camp achéen sur le rivage de Troie¹⁸⁵. On peut supposer qu'ils le remettent à **Calchas**, le devin de l'armée achéenne. On ignore ce qu'il devient ensuite.

Apparence. Le Palladion est une très ancienne statuette en bois peint représentant Pallas, d'où le nom « Palladion ». Mais on la confond souvent avec une statue d'Athéna. De fait, Pallas est montrée avec le même équipement que la déesse : à la fois une robe et une panoplie avec casque et cuirasse. On reconnaît également, sur sa poitrine, l'égide avec ses franges. Athéna tient dans sa main droite une lance et, de la gauche, un fuseau et une navette. La statuette mesure trois coudées de haut (environ 90 cm). Sur les vases grecs montrant le vol, on voit Ulysse ou

¹⁸³ Prononcez « Palladionn ».

¹⁸⁴ Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, III, 13, 3, pour l'apparence et l'origine du Palladion.

¹⁸⁵ Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, épitomé, V, 13.

Diomède la transporter d'une main (mais ces héros sont connus pour leur force : un personnage moins vigoureux devrait la porter à deux mains). Le bois est un peu usé par le temps, mais il est bien entretenu avec de l'huile et du vernis et la peinture est régulièrement refaite (seul un examen attentif montre l'ancienneté de l'objet).

Pouvoirs. Le Palladion n'a aucun pouvoir particulier en lui-même. Il s'agit simplement d'une statuette de divinité, avec tout ce que cela implique de statut sacré (il est hors de question de la voler ou de l'abîmer, et seuls prêtres ou prêtresses ont le droit de s'en occuper). En revanche, le Palladion fait partie d'une prophétie du devin troyen Héléno, qu'il avoue aux Achéens après avoir été capturé par eux¹⁸⁶. Si le siège de Troie se prolonge à ce point, dit-il, c'est parce que trois conditions doivent être remplies pour que les Achéens prennent la ville : 1) ils doivent faire venir à leurs côtés Néoptolème, le fils d'Achille ; 2) ils doivent dérober aux Troyens le Palladion ; 3) ils doivent faire venir à Troie les os de Pélops, l'ancêtre des Atrides Agamemnon et Ménélas¹⁸⁷. De ce fait, tant que le Palladion reste en possession des Troyens, Troie demeure inexpugnable. Notez que ces conditions sont sujets à variantes selon les versions du mythe et que des objets supplémentaires sont parfois considérés comme nécessaires à la prise de la ville (voyez « Arc d'Héraclès »).

Idée d'aventure.

Voici une amorce pour un scénario situé huit ans après la fin de la guerre de Troie¹⁸⁸.

¹⁸⁶ Héléno révèle cette prophétie aux Achéens soit sous la contrainte, soit parce qu'il a trahi les Troyens après avoir espéré de se marier avec Hélène après la mort de Pâris et avoir été refusé au profit de Déiphobe. Voyez Quintus de Smyrne, *Suite d'Homère*, X, 343-360.

¹⁸⁷ Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, épitomé, V, 10.

¹⁸⁸ Cette amorce se fonde en très grande partie sur le véritable mythe du Palladion, dont il concilie plusieurs versions. Voyez Gantz (2004), p.1132-1137 pour le vol du Palladion et les variantes autour d'un faux Palladion. Les Romains, soucieux de se glorifier en s'affichant comme les descendants des Troyens, affirmaient que le vrai Palladion avait été emportée par Énée et s'était, en définitive,



Diomède et Ulysse avec chacun un Palladion et Athéna. Cénochoé apulienne, vers 360-350 avant J.-C., provenant de Reggio di Calabre, attribué au cercle du peintre de l'Ilioupersis. Musée du Louvre K36.

Plusieurs villes grecques affirment posséder le Palladion, notamment Argos et Athènes. Les PJ sont sollicités par le roi d'Athènes, **Démophon fils de Thésée**, pour découvrir qui ment. La nuit venue, Athéna apparaît aux PJ et leur explique que la place du Palladion n'est plus parmi les mortels : ils doivent le récupérer et l'emporter jusqu'au sanctuaire d'Olympie, dans le grand temple de Zeus, où la statuette sera emportée jusque sur l'Olympe.

En se rendant à Argos, les PJ, en faisant preuve de diplomatie auprès du roi d'Argos **Cyanippos fils d'Aigialeus**, peuvent obtenir l'autorisation exceptionnelle d'examiner les statues. Ils se rendent compte que chacune des deux cités abrite, dans son temple d'Athéna, une statuette correspondant à ce que les aèdes disent du Palladion, et toutes les deux semblent anciennes. Pourtant, les deux ne peuvent pas être authentiques !

retrouvé à Rome. Je concilie ces différentes versions en imaginant deux faux au lieu d'un. Seuls les personnages du sculpteur Métiéton et de Phaidra sont des inventions complètes de ma part.

Interroger d'anciens rois et combattants de la guerre de Troie, en particulier d'anciens compagnons d'armes de Diomède, met les PJ sur la piste du vol du Palladion. Mais seuls Ulysse et Diomède peuvent les renseigner sur les détails du vol. Or **Ulysse**, qui n'est toujours pas rentré à Ithaque, se trouve on ne sait où sur les mers (si les PJ se lancent sur ses traces, ils le trouvent sur l'île de Calypso, laquelle les laisse lui parler mais pas l'emmener avec eux). **Diomède** n'est pas tout près non plus, mais il est plus facile à trouver : rentré très vite à Argos après la fin de la guerre, il a été chassé par son épouse, Aïgialia, qui pendant son absence avait pris un amant, Cométès (cela en raison du courroux d'Aphrodite, que Diomède avait orgueilleusement blessée pendant un combat de la guerre de Troie). Diomède est parti sur les mers vers l'ouest, jusqu'en Tyrrhénie (actuelle Italie), où il a fondé une ville, Argyrippa. Lassé de la guerre, il y mène une vie paisible, et entretient même des relations apaisées avec ses anciens adversaires. Pendant ce temps, à Argos, Cométès a vite été chassé par Cyanippos, l'héritier légitime du trône (c'est un cousin de Diomède).

Les PJ peuvent tenter de retrouver l'un de ces deux grands héros. Ils apprennent alors le vol dans tous ses détails. Ulysse, roi d'Ithaque, et Diomède, roi d'Argos, étaient les deux héros achéens chargés de le dérober, mais tous deux, en dépit de leur amitié, rivalisaient, chacun espérant s'attribuer le mérite de l'exploit. Avant de partir, Ulysse eut l'idée de créer un faux Palladion à placer dans le temple en lieu et place du vrai, pour que les Troyens n'aient aucun soupçon. Pour sculpter ce faux, il sollicita et obtint l'aide d'Athéna, ce qui explique que le faux Palladion soit « divinement » réussi. Une fois en mission, Ulysse ayant aidé Diomède à grimper par-dessus le rempart de Troie, ce dernier refusa d'aider son ami à le franchir à son tour et pénétra seul jusqu'au temple du Palladion où il déroba la statuette en la remplaçant par la fausse. Dépité, Ulysse dit à Diomède de marcher le premier et se prépara à assassiner son ami sur le chemin du retour. Mais Diomède vit luire l'épée d'Ulysse par-dessus son épaule et se douta de quelque chose. Il affirma alors s'être trompé, avoir confondu les deux

statuettes et être reparti avec la fausse... et pour faire bonne mesure, il obligea Ulysse à marcher devant lui tout au long du retour jusqu'au campement achéen. Ce ne fut qu'une fois arrivé que Diomède révéla à tous qu'il avait bien volé le véritable Palladion. De fait, Diomède a nécessairement volé le vrai Palladion, sans quoi Troie n'aurait jamais été prise.

Histoire de compliquer encore la vie aux PJ, le vétéran de la guerre de Troie leur apprend qu'il y a en réalité deux faux Palladion, tous deux d'excellente facture. En effet, au temps de la guerre de Troie, le devin Hélénos, qui connaissait la prophétie sur les conditions nécessaires à la prise de Troie et redoutait que les Achéens ne tentent de s'en emparer par force ou par ruse, avait convaincu le roi de Troie, Priam, de prendre toutes ses précautions pour préserver le Palladion. Un faux, que nous appellerons **le faux Palladion A**, fut donc fabriqué (voyez plus loin pour savoir par qui : les Achéens n'en savent rien). La statuette exposée dans la salle principale du temple, visible depuis l'entrée, était une réplique destinée à la foule et aux processions. Le véritable Palladion, lui, était conservé dans l'*abaton*, la salle du fond, accessible seulement à Hélénos et aux serviteurs du temple. Malheureusement pour les Troyens, Ulysse, au cours d'une mission d'infiltration dans Troie où il s'était déguisé en mendiant, surprit ce secret et fournit à Diomède toutes les indications pour voler le vrai Palladion dans l'*abaton*. Diomède a donc bien volé le vrai Palladion dans l'*abaton* et laissé le faux Palladion fabriqué par Ulysse (appelons-le **le faux Palladion B**). Après le vol, Troie possédait donc deux faux Palladion, le A dans la salle principale, et le B dans l'*abaton*. Vous suivez ?

Reste aux PJ à comprendre ce que sont devenues ces trois statuettes et où se trouve la vraie.

Les trois statuettes ont beaucoup voyagé après la guerre. **Le faux Palladion B**, celui de l'*abaton* (que les Troyens pensaient encore être le vrai) a été mis en sûreté par les Troyens avant que les guerriers achéens sortis du cheval n'atteignent le temple du Palladion. Il a ensuite été emporté par Énée dans son exil avec les réfugiés troyens, et il navigue avec lui en quête d'un lieu où fonder une nouvelle

Troie. Au moment du scénario, Énée se trouve à Carthage (voyez le supplément *La Libye* pour plus de détails avec les profils d'Énée et des réfugiés troyens).

Le **faux Palladion A** a été pris dans le temple par un guerrier achéen, **Acamas fils de Thésée (et frère de Démophon)**. Acamas faisait partie des guerriers achéens postés dans le cheval de Troie. Ignorant toutes les subtilités de cette histoire, il a cru avoir affaire au vrai Palladion. Il s'est bien gardé de se vanter de ce butin, de peur de devoir le céder au cours du partage. Il l'a donc caché dans son navire. Comme la flotte achéenne a été dispersée par la tempête, Acamas n'a jamais été détrompé sur la nature de la statuette. Il l'a remportée jusqu'en Grèce, à Athènes, où il l'a offerte à Démophon, qui l'a placée dans le temple d'Athéna. Par la suite, il a quitté Athènes et a vécu dans diverses régions, jusqu'à s'établir à Chypre où il a fondé le village d'Aïpéïa. C'est là que les PJ le trouveront s'ils le cherchent. Les deux frères sont persuadés de détenir le vrai Palladion et seront quelque peu contrariés d'être détrompés, mais pas au point de remettre la parole des PJ en question si ceux-ci ont de solides arguments. Les PJ pourront apprendre des informations supplémentaires sur le faux Palladion A par **Phaïdra**, une servante du temple d'Athéna à Argos. Le faux Palladion A a été sculpté par **Métiètos**, un sculpteur troyen très doué (ancien élève de Dédale), avec l'aide d'Héphaïstos. Métiètos a été tué pendant la prise de Troie. Phaïdra n'est autre que sa fille. Faite prisonnière par Diomède durant le sac de Troie, elle a été emmenée jusqu'à Argos où elle demeure esclave au service du temple d'Athéna. Diomède et Cyanippos, le roi d'Argos, se souviennent vaguement que Diomède a ramené de Troie avec lui des prisonnières qui étaient auparavant des servantes du temple du Palladion.

Quant au **véritable Palladion**, il a bien été remis à Calchas par Diomède et Ulysse, puis emmené à Argos. C'est donc lui que les PJ vont devoir emporter jusqu'à Olympie, au temple de Zeus. Mais les Argiens n'ont aucune intention de se séparer du Palladion, surtout si les PJ viennent de leur confirmer son authenticité ! Apparition d'Athéna ou pas, ils soupçonnent les PJ de mentir dans le but de s'emparer du

Palladion. Pour remplir la mission confiée par Athéna, les PJ vont peut-être bien devoir, à leur tour, voler le Palladion...

Un dernier détail sur le **rôle des dieux**. Pourquoi Athéna demande-t-elle aux PJ d'aller jusqu'au temple de Zeus à Olympie ? Ils pourront s'en étonner. La réponse se trouve dans l'origine du (vrai) Palladion. Athéna en veut toujours à son père pour la mort de Pallas et la manière cavalière dont il a lancé le Palladion chez les mortels après le viol d'Électre. Apporter la statue dans le temple de son père à Olympie constitue donc un acte, disons, militant. Zeus, bougon, n'apportera aucune aide aux PJ au cours de cette aventure... et risque même de leur opposer un terrible orage durant la fin du voyage (terrestre) dans le Péloponnèse jusqu'à Olympie. Une fois la statuette à Olympie, il s'incline de bonne grâce devant la volonté de sa fille préférée : le vrai Palladion, déposé dans le temple, s'envole jusqu'aux nuages dont il était tombé des générations plus tôt...

Pommes d'or et pommiers d'or du jardin des Hespérides

Époque de l'âge héroïque : toutes époques.

Origine. Ces pommes poussent dans le verger du jardin des Hespérides, lieu situé sur une terre loin à l'Ouest, au bout du monde, au-delà du fleuve Océan.

Propriétaires successifs. Ils sont mal connus. On sait qu'Héraclès, au cours d'un de ses douze travaux, doit se rendre jusqu'au jardin afin d'en rapporter des pommes, mais on ignore combien au juste. Il semble improbable qu'il les ait toutes cueillies, d'autant que les mythes n'évoquent pas les pommes d'un seul arbre en particulier, mais celles de tout un jardin, et rien ne précise qu'Héraclès est revenu avec des cageots entiers de pommes ! Il n'en a donc vraisemblablement cueilli quelques-unes, ce qui signifie qu'il en reste sur place. D'ailleurs, si ces pommes poussent, elles ont pu se renouveler après son passage. On ignore ce qu'Eurysthée fait de ces pommes une fois qu'Héraclès les lui a remises ; il les enferme probablement dans la salle du trésor d'un de ses palais, soit à Mycènes, soit à



Albert Herter, *Le Jardin des Hespérides*, 1898.

Tyrinthe (les deux villes sur lesquelles il règne au moment des travaux d'Héraclès).

L'autre apparition d'une de ces pommes dans les mythes grecs est la pomme dite « de discorde » lancée par Éris (la déesse Discorde) parmi les dieux lors du mariage de Thétis et Pélée, et qui déclenche les événements qui mènent à la guerre de Troie (voyez la Chronologie de la mythologie grecque, dans le livre de base de Kosmos). Cette pomme, gagnée par Aphrodite, est conservée par la déesse dans ses appartements sur l'Olympe.

Apparence. Ces fruits extraordinaires ont la forme de pommes de belle taille, à cela près qu'elles sont faites d'or massif. Malgré tout, elles ont poussé et mûri, mais ne pourrissent jamais.

Pouvoirs. Dans les mythes, leur valeur semble simplement provenir de l'extrême difficulté de s'en procurer. Mais la nature de tels fruits étant profondément étrange, ils ne manqueront pas d'intéresser magiciennes et sorciers, ainsi que tout personnage cupide.

Idées d'aventures. Qui sait s'il n'y aurait pas moyen d'extraire des pépins de ces pommes et de les planter pour faire pousser un pommier d'or en Grèce même ? Ce serait l'assurance de richesses fabuleuses pour qui y parviendrait.

Mais un tel jardinage est œuvre de démesure et attirerait la contrariété de Zeus. Le dieu maudirait alors l'arbrisseau ainsi que ses fruits. Le cultivateur téméraire se trouverait vite poussé jusqu'à l'*hubris* complète : il finirait par se croire riche comme un dieu... et finirait foudroyé. Voici qu'un allié, ami, voire parent des PJ leur demande de dérober les pommes à Eurysthée, en présentant cela comme un moyen de soustraire un trésor à un roi mesquin aux vellétés tyranniques qui ne le mérite pas ; il leur déclare avoir l'intention de restituer les pommes aux Hespérides. Une fois la périlleuse mission d'infiltration dans Tyrinthe menée à bien, les PJ remettent les pommes à leur commanditaire, mais celui-ci tarde à mettre sa promesse en œuvre. Son orgueil croissant inquiète les PJ, qui doivent enquêter et découvrent avec horreur son projet : il a réussi à faire pousser un arbrisseau dans un jardin secret près de son palais ! Les PJ doivent tenter de soustraire le malheureux à la spirale d'*hubris* où il glisse rapidement. Quel que soit son sort, ce sera bel et bien aux PJ, à la fin, d'entreprendre le long voyage jusqu'au jardin des Hespérides pour rendre en mains propres les pommes d'or aux nymphes à qui la venue d'Héraclès a déplu. Seul un moyen de

transport extraordinaire peut les y mener. Voyez par exemple le Char de Pélops (plus haut), la Coupe de bronze d'Hélios (au chapitre « Les créations d'Héphaïstos »), ainsi que Pégase (dans le livre de base de Kosmos). Mais la monture ailée aura-t-elle assez d'endurance pour faire la traversée d'un seul vol, ou devra-t-elle faire escale sur une île lointaine ?

Toison d'or

Époque de l'âge héroïque : première époque ; peut être mise en scène aux époques suivantes.

Origine. Il s'agit de la toison d'un bélier à la laine d'or et capable de voler. L'origine de ce bélier est inconnue.

Propriétaires successifs. Prenons les choses au début. Athamas est un roi dont le territoire se trouve dans la région de Béotie. Avec sa première épouse Néphélé, il a un fils, Phrixos, et une fille, Hellé. Après leur naissance, leur père est amené à se remarier. Sa deuxième épouse, Ino, s'avère terriblement jalouse des enfants de celle qui l'a précédée et elle se met en tête de les faire tuer. En répandant de fausses informations parmi les paysannes, elle provoque une famine, et quand Athamas envoie un émissaire consulter l'oracle de Delphes, elle corrompt l'émissaire pour qu'il rapporte un faux oracle réclamant un sacrifice humain avec, pour victime, Phrixos. Au moment du sacrifice, Néphélé vient en aide à ses enfants en leur envoyant un bélier merveilleux, doté d'une laine en or et d'ailes. On ignore comment Néphélé se procure ce bélier. Juchés sur le bélier à la laine d'or, Phrixos et Hellé échappent à leurs ennemis. Mais, en survolant une mer, Hellé tombe à l'eau, et l'endroit prend le nom d'Hellespont (pontos est l'un des nombreux mots grecs qui désignent la mer). Phrixos parvient à s'accrocher au bélier tout du long et ils atterrissent loin à l'est de la Grèce, au royaume de Colchide. Pour remercier les dieux de l'avoir sauvé, Phrixos leur sacrifie le bélier. Il en apporte la toison au roi du pays, Aïétès, qui lui octroie un accueil logiquement bienveillant. Plus tard, il lui fait épouser l'une de ses filles, Iophassa. Au fil des années, Iophassa et Phrixos ont quatre fils. Aïétès conserve jalousement la toison d'or comme un trésor

pendant de longues années. Il la confie à la garde d'un dragon dans un jardin au cœur de son domaine royal.

Un peu moins d'une génération après, dans la ville grecque d'Iolcos, Iason, le roi légitime, est supplanté par un usurpateur, Pélias. Mais le fils d'Iason, Jason, survit loin de la ville. Devenu adulte, il revient à Iolcos et réclame ouvertement le trône à Pélias. Ce dernier lui impose, en guise de condition, la réussite d'une mission réputée impossible : atteindre la Colchide et en rapporter la toison d'or. Pour accomplir une telle quête, Jason fait construire par l'architecte naval Argos un navire jamais vu, capable de navigations au long cours : l'Argo. Pour recruter son équipage, Jason s'entoure de la fine fleur de la jeunesse grecque, une cinquantaine de héros et une héroïne. Au terme d'aventures trop nombreuses pour être résumées ici, et grâce à l'aide de Médée, fille d'Aiétès et magicienne, Jason parvient à s'emparer de la toison malgré les pièges d'Aiétès, et il la rapporte à Iolcos. Là s'arrête ce que les mythes disent de la toison.

Apparence. Il s'agit d'une toison (peau et laine) de bélier dont la laine est tout en or. Elle englobe toute la peau de l'animal, y compris la peau de la tête et les cornes.

Pouvoirs. Le mythe antique n'attribue aucun pouvoir particulier à la toison d'or du bélier de Phrixos. Son importance réside dans sa valeur d'objet en or, dans sa valeur religieuse (le bélier d'or a été envoyé par les dieux à Phrixos, qui le leur a sacrifié une fois sauvé) et dans sa valeur symbolique (Aiétès en fait le symbole de son pouvoir). Certaines versions du mythe, plus récentes, lui prêtent des pouvoirs de guérison. Mais étant donné les événements postérieurs au retour de la toison en Grèce à bord de l'Argo, il est possible qu'elle ait été maudite à un moment donné et ait commencé à porter malheur à ses propriétaires.

Idées d'aventures. La toison d'or est l'un des objets les plus célèbres de la mythologie grecque, mais son histoire recèle plusieurs zones d'ombre qui sont autant de sources d'aventures possibles.

Première zone d'ombre : d'où vient ce bélier ? Est-il unique en son genre ou en existe-t-il d'autres, peut-être tout un troupeau quelque part ? Et comment Néphélé se le procure-t-elle ? Tout cela, nous ne le savons



Jason rapportant la toison d'or à Pélías. Cratère en calice apulien attribué au peintre des Enfers, 330-224 avant J.-C. Musée du Louvre K127.

pas dans les textes conservés jusqu'à nos jours. Cela laisse ouvertes plusieurs possibilités.

D'abord, une aventure servant de « préquelle » à l'histoire de la toison d'or pourrait être une rencontre entre les PJ et Néphélé au cours de laquelle elle entrerait en possession du bélier. Ce sera l'occasion d'élucider son origine. Le bélier peut avoir été créé par une divinité pour l'occasion, auquel cas il serait unique. Mais il pourrait faire partie d'un troupeau merveilleux situé dans une contrée lointaine, par exemple en Éthiopie (voyez la description de ce pays dans le supplément *La Libye*), en Inde, en Arabie heureuse, etc. Un tel troupeau pourrait être un troupeau de bétail sacré appartenant à une divinité (par exemple Héra, qui soutient les Argonautes aussi). Les PJ pourraient devoir s'emparer du bélier sacré avec un motif légitime ou du moins avec le soutien d'une autre divinité, mais en courant quand même

tous les risques de courroucer le ou la propriétaire.

Ensuite, à toute époque de l'âge héroïque, vous pouvez mettre en scène un ou plusieurs autres béliers à la toison d'or encore vivants, que les PJ pourraient découvrir dans des pays lointains (aux Hespérides, comme les pommes d'or ? Sur une île perdue à l'ouest, ou à l'est ?) ou bien même dans un lieu caché en Grèce. Forment-ils le troupeau sacré d'une divinité ? Sont-ils la propriété d'un Cyclope ou d'une autre créature monstrueuse (les Lestrygons, par exemple) ? Qui peut indiquer aux PJ où se trouvent ces béliers d'or ? Les Phéaciens, excellents marins, pourraient en avoir une idée. Ou bien Néphélé elle-même, après tout ! Ou ses descendants.

Deuxième zone d'ombre : comment Aïétès a-t-il mis en place un tel dispositif de défense pour protéger la toison ? Et comment s'est-il arrangé pour qu'un dragon accepte de lui servir de gardien ? Aïétès n'a peut-être pas toujours eu un dragon sous la main. Et si Aïétès se retrouvait à devoir demander à des étrangers – les PJ, alors en voyage en Asie – leur aide pour parfaire un rituel

magique destiné à faire sortir du sol le dragon qui sera le gardien de la toison ? Il pourrait leur confier une mission difficile en leur faisant miroiter une récompense... Avec la ferme intention de les tuer à la fin, pour qu'ils ne puissent jamais révéler à personne la magie qui permet de contrôler le dragon.

Troisième zone d'ombre : que devient la toison une fois que Jason l'a rapportée à Iolcos ? Il est probable qu'elle est devenue un précieux symbole de légitimité royale pour Jason et ses descendants. Mais Jason, dans beaucoup de versions du mythe, ne retrouve pas le trône d'Iolcos et s'installe à Corinthe avec Médée et leurs enfants. Que fait-il de la toison ? Il l'emporte probablement à Corinthe, mais ensuite ? Après le meurtre de ses enfants et de sa nouvelle épouse par une Médée vengeresse, Jason semble avoir croupi dans l'anonymat. Quoique réputée pour ses pouvoirs bénéfiques, la toison semble lui avoir porté malheur. Médée pourrait l'avoir maudite quand elle mettait en œuvre sa vengeance

contre Jason qui l'avait répudiée. Jason a pu tenter de cacher ou de détruire la toison, à moins qu'il ne l'ait confiée à la garde de quelqu'un. Ou alors, Médée l'a emportée avec elle et la conserve au sein de son repaire, aux confins de l'Asie, par exemple en Hyrcanie. Bref, vous avez toute liberté pour lancer les PJ à la recherche de la toison perdue dans une « suite » à la quête des Argonautes.

Toison d'or de l'agneau d'or de Mycènes

Époque de l'âge héroïque : deuxième époque.

Origine. Il s'agit de la toison d'un agneau à laine d'or apparu dans la ville de Mycènes et qui a servi de catalyseur à la rivalité entre Atrée et son frère Thyeste, tous deux prétendants au trône de la ville.

Propriétaires successifs. Alors qu'il commence à revendiquer le trône de Mycènes en rivalité avec son frère Thyeste, Atrée a promis de sacrifier à la déesse Artémis le plus bel animal qui naîtra au sein des troupeaux qu'il possédait à Mycènes¹⁸⁹. Peu après, un agneau à la toison d'or naît dans l'un de ses troupeaux. Mû par la cupidité, Atrée « oublie » sa promesse et dissimule l'animal dans un coffre. Mais l'épouse d'Atrée, Aéropé, connaît l'existence de l'agneau miraculeux. Thyeste, le frère d'Atrée, séduit Aéropé, qui lui confie le secret. Thyeste tient ainsi un moyen de piéger son frère. S'adressant au peuple dans un discours, il propose que celui des deux frères qui possède un agneau d'or devienne roi. Atrée accepte, certain de posséder l'animal. Mais Thyeste, dans l'intervalle, lui a volé l'agneau et peut ainsi le produire en public, ce qui lui assure le trône. Atrée, dépossédé du but de ses ambitions et humilié par son frère, ne tarde pas à se venger, prolongeant un cycle de haine fratricide dont il serait trop long de relater ici toutes les péripéties. C'est tout ce que dit le mythe sur cet agneau.

Apparence. Il s'agit de la toison (peau + laine) d'un agneau à la laine d'or. Elle est plus petite

¹⁸⁹ Je suis ici la version du Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque, Epitomé*, II, 10-11, elle-même proche des détails présents dans la tragédie d'Euripide *Oreste*.

que la toison d'or du bélier de Phrixos (cf. ci-dessus).

Pouvoirs. Le mythe ne prête explicitement aucun pouvoir à cette toison. Cependant, dans la mesure où elle a été techniquement promise à Artémis (en même temps que « le plus bel animal des troupeaux d'Atrée ») mais où Atrée s'est refusé à la lui consacrer, la toison d'or de l'agneau de Mycènes pourrait attirer à ses propriétaires l'inimitié de la déesse.

Idées d'aventures. Une deuxième toison d'or? Oui! Celle-ci est beaucoup moins connue, ce qui vous laisse une liberté accrue.

On ignore ce que devient cette toison après la querelle entre les frères pour le trône de Mycènes. Atrée et Thyeste n'ont de cesse de se tendre des pièges cruels: il est possible qu'ils se soient à nouveau dérobés mutuellement la toison dans la suite des événements. La toison reste-t-elle dans la famille? Cela paraît le plus probable étant donné la valeur pécuniaire et symbolique qu'elle revêt pour les membres de la lignée royale de Mycènes. Qui la garde?

Si c'est Thyeste, le seul de ses enfants qui n'est pas tué dans le mythe est sa fille Pélopie, que Thyeste viole pour en avoir un fils, Égisthe, destiné à le venger d'Atrée. Pélopie a donc une sérieuse raison de vouloir soit se séparer de la toison qui lui rappelle son père violeur, soit l'utiliser contre lui. Les PJ pourraient-ils l'y aider?

Si c'est Atrée qui garde la toison, celle-ci revient aux fils d'Atrée, les Atrides, Agamemnon et Ménélas. Ces derniers sont toujours représentés comme ayant conscience de l'interminable suite de malédictions et de crimes qui a ensanglanté l'histoire de leur famille. Ils pourraient vouloir cacher ce trésor ambigu, ou le confier à la garde d'alliés de confiance – par exemple les PJ – qui ne tarderaient pas à voir pleuvoir sur eux les malheurs, attirés par ce cadeau bien empoisonné...

Rien ne vous empêche, en outre, de faire se croiser les deux toisons, voire d'organiser une confusion entre les deux. Les PJ pourraient découvrir la toison de l'agneau d'or de Mycènes et croire avoir découvert la toison d'or. Comme la laine et la peau ont tendance à se distendre et à paraître plus grandes quand elles sont trempées d'eau, un PNJ peu

scrupuleux pourrait utiliser cette ruse pour dissimuler la taille plus petite de la toison de l'agneau d'or. Pour un autre objet lié à la dynastie royale de Mycènes, voyez le Sceptre de Pélops, au chapitre « Les créations d'Héphaïstos ».

Trépied d'Apollon à Delphes

Époque de l'âge héroïque : première époque, peu après la fondation du sanctuaire de Delphes par le dieu Apollon.

Origine. On ignore qui a fabriqué ce trépied. Il pourrait s'agir d'Héphaïstos, mais les textes antiques ne le précisent pas. Ce qui est certain, c'est qu'il est d'origine divine.

Propriétaires successifs. Il semble que ce trépied ait toujours appartenu au dieu Apollon. Nombre de héros, visitant le sanctuaire, ont convoité l'objet, notamment **Héraclès** qui, ayant une revanche à prendre sur le dieu, s'empare du trépied sans autre forme de procès et s'apprête à partir, d'où une empoignade avec Apollon venu arrêter le voleur ; ils sont finalement séparés par Zeus.

Apparence. Il s'agit d'un haut trépied de bronze, qui arrive environ à la hauteur de la poitrine d'un homme adulte. Il semble inusable et inaltérable, quels que soient les dégâts qu'on puisse tenter de lui infliger.

Pouvoirs. Aux yeux des prêtres et des prêtresses, le trépied est avant tout un objet sacré, preuve et manifestation matérielle de la puissance d'Apollon. Il sert de siège à la Pythie, l'oracle qui s'y juche pour prophétiser, possédée par le dieu. Cependant, on murmure aussi qu'Apollon utilise parfois le trépied pour voyager à grande vitesse dans les airs jusque dans des pays lointains qui l'honorent, comme l'Éthiopie (voyez le supplément *La Libye*) ou l'Hyperborée.

Idées d'aventures. Vous trouverez la description du sanctuaire de Delphes, ainsi que des idées de périls divers dont les PJ pourraient devoir le protéger, dans le supplément *Delphes, le mont Parnasse et la Phocide*. Au fait, et si les PJ, après s'être signalés au dieu Apollon par un grand exploit ou un service remarquable, obtenaient l'autorisation exceptionnelle d'utiliser le trépied du dieu pour voyager en un éclair dans les airs ? Le trépied deviendrait alors brièvement un véhicule divin pour les emmener jusqu'aux confins du cosmos. Mais n'en abusez pas : un tel honneur est unique dans une vie, si héroïque soit-elle, et les PJ qui vivent un tel voyage en sortent profondément marqués.



Les créations d'Héphaïstos



Héphaïstos a forgé des flèches pour Éros, fils d'Aphrodite. Heinrich Friedrich Füger, *Vénus dans la forge de Vulcain*, fin XVIII^e-début XIX^e siècle.

Les objets décrits dans ce chapitre **réserve au meneur ou à la meneuse du jeu** ont en commun d'avoir été forgés, sculptés, façonnés ou plus généralement créés par Héphaïstos, le dieu-artisan de l'Olympe. Certains ont été conçus pour être maniés par des mortels, comme le fameux équipement destiné à Achille. D'autres ont été destinés au seul usage des divinités et ne doivent, normalement, pas quitter l'Olympe.

Le catalogue qui suit présente le plus grand nombre possible de créations du dieu évoquées dans les textes grecs antiques, mais il n'est ni exhaustif ni limitatif. Par principe, en tant que forgeron des dieux, Héphaïstos est amené à créer toutes sortes d'autres objets destinés aux divinités ou aux héros et héroïnes : vous avez donc toute liberté pour

imaginer vos propres créations d'Héphaïstos dans l'intérêt de vos scénarios. Notez qu'Héphaïstos est également (quoique plus rarement) architecte, puisqu'il a conçu les demeures de bronze des divinités sur l'Olympe¹⁹⁰ ainsi qu'une maison souterraine pour le chasseur Orion, maison dont le héros n'a d'ailleurs apparemment jamais l'occasion de se servir¹⁹¹.

Armes divines d'Achille

Époque de l'âge héroïque : à partir de la deuxième époque.

Origine. Les armes d'Achille les plus célèbres qu'il ait maniées, et qui demeurent associées à

¹⁹⁰ *Illiade*, I, 606-608.

¹⁹¹ Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, I, 4, 4.

lui après sa mort, sont celles forgées par le dieu Héphaïstos à la demande de Thétis, mère du héros, en remplacement de celles qu'Achille a prêtées à Patrocle et qui sont tombées aux mains des Troyens après la mort de ce dernier sous les coups d'Hector. Les armes terminées sont remises par Héphaïstos à Thétis, qui les offre à son fils.

Outre ces armes, on sait qu'Achille, à son départ pour la guerre de Troie, se voit remettre par son père Pélée la lance de frêne qu'il a lui-même maniée au combat jusqu'à sa vieillesse. Cette lance a été fabriquée pour Pélée par le centaure Chiron, qui la lui a offerte au moment des noces de Pélée avec Thétis¹⁹². Achille ne semble pas avoir prêté cette lance à Patrocle, ou alors les Achéens l'ont reprise aux Troyens, car Achille s'en équipe de nouveau quand il repart au combat. Les *Dionysiaques* de Nonnos de Panopolis montrent Néoptolème maniant encore la lance de Pélée, maniée ainsi par au moins trois générations successives au sein de cette lignée. Après la mort de Néoptolème, la lance revient peut-être à l'un de ses enfants.

Pélée, père d'Achille, possède une arme moins connue, mais fabriquée, elle, par Héphaïstos : une épée¹⁹³. Il semble probable que, comme la lance, l'épée passe ensuite à Achille puis à Néoptolème.

Propriétaires successifs. Achille, qui les porte jusqu'à sa mort sous la flèche de Pâris. Après les funérailles d'Achille, l'armée décide de remettre ses armes au héros le plus méritant après Achille. Ajax fils de Télamon et Ulysse sont les deux derniers à départager. Ulysse est finalement choisi et, de dépit, Ajax se suicide. Ulysse possède les armes pendant quelques mois, jusqu'au moment où il est chargé d'aller dans l'île de Scyros pour convaincre **Néoptolème** (Pyrrhos), le fils d'Achille, désormais adulte, de rejoindre la guerre. Ulysse remet alors au fils les armes du père. On ignore ce que deviennent ces armes à la mort de Néoptolème.

Apparence. L'équipement guerrier forgé par Héphaïstos au moment où Achille part venger Patrocle comprend plusieurs pièces.

Contrairement à ce que l'imaginaire médiéval nous a enclins à attendre, il n'y a aucune *arme* dans cet équipement, mais uniquement des pièces d'*armure* et de protection.

La plus remarquable est le bouclier, fait de cinq couches et doté d'un baudrier d'argent. Il est orné de nombreuses scènes symboliques. Impossible d'en décrire tous les détails ici, mais voici une liste rapide des scènes représentées :

- la terre, le ciel et les étoiles (au centre) ;
- deux modèles de cités humaines, l'une en paix, l'autre en guerre ;
- une jachère au fil des quatre saisons ;
- des ouvriers travaillant dans un domaine agricole royal sous les yeux de leur souverain ;
- un vignoble prospère ;
- un troupeau de vaches d'or et d'étain gardées par des bouviers et attaquées par deux lions ;
- un pacage où paissent des brebis ;
- une place de danse où de jeunes gens, hommes et femmes, dansent sous les yeux d'une foule ;
- l'Océan (qui entoure l'ensemble, sur le bord).

Le casque d'Achille, bien adapté aux tempes, est orné d'une scène montrant la Titanomachie. Les dieux de l'Olympe, entourant Zeus placé au niveau du front, sont en train de repousser les Titans ; Zeus foudroie ces derniers¹⁹⁴. Le casque est surmonté d'un cimier d'or.

À ces deux équipements s'ajoutent une cuirasse plus étincelante que le jour et des jambières d'étain souple munies de couvre-chevilles d'argent.

Quand Achille repart au combat, il s'équipe, en plus, de la lance de frêne paternelle à pointe de bronze, aussi longue que le frêne du mont Pélion qui a fourni le bois dont elle est faite, ainsi que d'une épée de bronze à clous d'argent, dans un fourreau d'argent orné d'ivoire (mais Homère ne précise pas s'il s'agit de l'épée de Pélée).

Pouvoirs. Les seuls pouvoirs connus à coup sûr des armes forgées par Héphaïstos sont leur qualité supérieure et leur beauté qui dépasse

¹⁹² *Iliade*, XVI, 140-144.

¹⁹³ Hésiode, *Catalogue des femmes* fr. 209 Merkel-Bach = 150 Most = 97 H.

¹⁹⁴ Quintus de Smyrne, *Suite d'Homère*, V, 1-120 pour les armes d'Achille (les détails sur le casque sont, à ma connaissance, des inventions de Quintus).

les mots. Elles ne se brisent jamais et sont inaltérables. S'y ajoutent certaines hypothèses sur le fait qu'on ne voit jamais Achille blessé dans *Illiade*: est-ce parce qu'Achille est invulnérable sauf à la cheville, ou simplement parce que son équipement de protection est à l'épreuve de tout ?

Pour ce qui est de la lance de frêne de Pélée, Achille est le seul de l'armée achéenne à pouvoir la soulever pour la manier au combat. Par la suite, Ulysse puis Néoptolème parviennent à s'en servir.

Idées d'aventures.

- Les magnifiques scènes représentées sur le bouclier d'Achille forment un modèle pour tout artisan qui se respecte. Aèdes, peintres, sculpteurs ou même architectes peuvent y puiser l'inspiration pour réaliser une œuvre similaire qui constituera un Exploit (à la difficulté laissée à l'appréciation du MJ selon l'ambition de l'œuvre). Réaliser une copie du bouclier ou de ses motifs peut également être un excellent moyen pour un forgeron, peintre ou sculpteur de progresser avec le meilleur des modèles possibles.

- Le casque d'Achille arbore une scène de la Titanomachie qui contient des détails uniques, connus d'Héphaïstos mais inconnus des mortels. L'un de ces détails a une importance cruciale pour une aventure des PJ qui les met aux prises avec les menées de Cronos, ce qui rend nécessaire pour les PJ d'observer le casque de près. Reste à le trouver.

- Après la mort de Néoptolème, Molossos, Piélos et Pergamos, les trois fils qu'il a eus avec Andromaque, se querellent pour savoir lequel héritera des armes d'Achille. Pergamos, que les PJ connaissent et apprécient, fait appel à eux pour départager le trio. Or, en termes de force physique, de courage et de valeur au combat, c'est sans conteste Molossos qui l'emporte. Sous le rapport de l'esprit et de la ruse, en revanche, Piélos se distingue nettement. Pergamos ne brille dans aucun de ces aspects, et en tient rigueur aux PJ s'ils jugent l'affaire honnêtement ; il espérait obtenir leur faveur. Gageons que les PJ auront du mal à prendre un parti. Il y a mieux. Au moment où les PJ rendent leur jugement, une vieille nourrice reconnaît l'un d'eux : l'un des PJ n'est autre qu'un enfant de Néoptolème, perdu ou enlevé peu après sa naissance... Il faut donc refaire le

concours, avec un quatrième concurrent ! Pergamos, dès lors, est emporté par sa jalousie et se persuade que le PJ invente tout cela pour s'approprier les armes, alors que les PJ sont tombés des nues en même temps que lui quand la nourrice a fait ses révélations. Comment les PJ se sortiront-ils de ce sac de nœuds ?



Héphaïstos remettant à Thétis les nouvelles armes d'Achille. Kylix (coupe) attique, vers 490-480 avant J.-C., Altes Museum (Berlin F 2294).

Armes divines d'Énée

Époque de l'âge héroïque : troisième époque.

Origine. Ces armes et cette armure sont forgées par Héphaïstos vers la fin de l'âge héroïque pour le héros troyen Énée à la demande de sa mère Aphrodite, épouse du dieu-forgeron, au moment où Énée, qui a réchappé de la guerre de Troie, se prépare à guerroyer contre les Rutules avec pour enjeu son installation dans la région du Latium, en Tyrrhénie (actuelle Italie). Voyez l'histoire d'Énée et son personnage prêt à jouer dans le supplément *La Libye*.

Propriétaires successifs. Héphaïstos, ayant forgé la panoplie, la remet à Aphrodite, qui l'offre à son fils Énée. En toute bonne logique, ces armes sont ensuite transmises à son fils, lule/Ascagne, mais on ignore ce qu'elles deviennent ensuite. De toute façon, cela nous emmènerait hors des limites de la chronologie

de la mythologie grecque, en pleine mythologie romaine.

Apparence. Les armes et l'armure divines d'Énée forment un équipement guerrier classique, assez proche des armes d'Achille¹⁹⁵. Sa panoplie se compose d'un casque aux reflets de feu surmonté d'aigrettes, d'une imposante cuirasse de métal rougeoyant, de jambières polies en or et en électrum, d'une épée, d'une lance et d'un bouclier chargé de nombreux ornements.

On y voit notamment : Romulus et Rémus nourris par la louve, l'enlèvement des Sabines et ses conséquences, le supplice de Mettus écartelé, les exploits des Romains contre Porsenna, l'attaque de Rome par les Gaulois, un cortège de Saliens et de Luperques, le Tartare avec ses suppliciés et les Champs-Élysées avec ses justes. Ces scènes sont séparées entre elles par le motif d'une mer agitée peuplée de dauphins. Au milieu se trouve la bataille d'Actium qui oppose la flotte d'Octave dirigée par Agrippa à celles d'Antoine et de Cléopâtre. Une scène voisine montre le triomphe d'Auguste dominant les peuples.

Pouvoirs. Les ornements du bouclier d'Énée ont une particularité unique : ils représentent des scènes du futur. L'histoire ne dit pas si Énée sait cela, ni dans quelle mesure il comprend les détails du bouclier, ni s'il tente de tirer profit de ce savoir. Quelque temps avant de recevoir ce bouclier, le héros, descendu aux Enfers de son vivant par l'entrée située près de Cumès en Tyrrhénie, y a revu son défunt père Anchise qui lui a prédit un glorieux avenir pour ses descendants, mais pas

¹⁹⁵ Les armes d'Achille décrites dans l'*Illiade* sont le modèle évident de Virgile, auteur de l'*Énéide*, l'épopée où apparaissent ces armes (*Énéide*, VIII, 615-731).



Gérard de Lairesse, *Vénus présentant ses armes à Énée*, XVII^e siècle.

avec autant de détails. Le bouclier, lui, montre des scènes précises (qui, pour nous, mêlent des légendes romaines et des figures historiques réelles). L'incohérence est logique, puisque ces scènes gravées sur le bouclier sont complètement métaphoriques (ou « brisent le quatrième mur », si vous préférez).

Idées d'aventures. Le bouclier étant forgé à la toute fin de l'âge héroïque, les aventures qui le mettraient en scène se dérouleraient *a priori* en Tyrrhénie et relèveraient de la mythologie romaine plutôt que de la grecque. On peut cependant imaginer une aventure où des PJ grecs, après avoir vaincu des PNJ hostiles, découvrirait en leur possession ces armes divines. Il leur faudrait d'abord les identifier à l'aide d'un oracle (seul capable d'identifier les scènes représentées puisqu'elles montrent l'avenir) et d'aèdes versés dans les légendes autour des survivants troyens (peu de héros ont eu l'honneur de recevoir des armes forgées par Héphaïstos en personne). Cela fait, leur objectif pourrait, d'une manière ou d'une autre, être d'aller dans le Latium pour retrouver Énée ou ses descendants et leur restituer le précieux héritage. Selon le moment où vous situerez le scénario, le bouclier peut

avoir été dérobé au fils d'Énée, Iule/Ascagne, ou encore avoir été accaparé par le fourbe roi Amulius qui l'aurait pris à Rhéa Silvia. Dans ce dernier cas, les PJ pourront le restituer à Rhéa Silvia ou à ses deux fils, Romulus et Rémus, qui passent pour morts mais vivent leur adolescence dans une forêt voisine, dans la cahute du berger Faustulus.

Armes divines d'Héraclès

Époque de l'âge héroïque : première et deuxième époques.

Origine. Ces pièces d'équipement et ce bouclier sont forgés par le dieu Héphaïstos et offerts au héros Héraclès à une date indéterminée. Le héros utilise le bouclier dans son combat contre Cycnos fils d'Arès¹⁹⁶.

Propriétaires successifs. Ces équipements appartiennent à Héraclès. On ignore les propriétaires suivants du bouclier. La ceinture et le carquois, tout comme l'arc, sont donnés par le héros à Philoctète (voyez aussi « Arc d'Héraclès » dans les Objets mythiques).

Apparence. Plusieurs pièces d'équipement sont connues pour avoir appartenu à Héraclès. Elles ne semblent pas former une armure aussi complète que celle d'Achille, par exemple¹⁹⁷.

La cuirasse d'Héraclès est en or et lui est offerte par Héphaïstos¹⁹⁸.

La ceinture d'Héraclès arbore des ornements en relief représentant des bêtes sauvages (ours, chacals, panthères, sangliers, loups, lions)¹⁹⁹.

La massue d'Héraclès a été fabriquée par le héros lui-même à Némée au moment de son affrontement contre le fameux fauve.

L'épée d'Héraclès lui a été offerte par Hermès (on peut supposer que c'est également Héphaïstos qui l'a forgée, mais ce n'est pas dit).

¹⁹⁶ Ce bouclier est décrit dans le court poème épique anonyme *Bouclier*, qui relate le duel entre Héraclès et Cycnos. La description du bouclier s'inspire visiblement du bouclier d'Achille décrit dans *Illiade*.

¹⁹⁷ C'est parce qu'elles sont mentionnées dans des textes antiques disparates, que je synthétise.

¹⁹⁸ Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, II, 4, 11 pour la cuirasse, les flèches, l'épée, la massue.

¹⁹⁹ Quintus de Smyrne, *Suite d'Homère*, X, 180-187.

Le bouclier d'Héraclès est une merveille de métallurgie. Il est incrusté d'émaux de nature variée, en ivoire, en électrum, en or ou en argent. Il est décoré de plusieurs scènes, souvent sanglantes, qui lui confèrent une apparence terrifiante :

- Au centre, un terrible serpent aux yeux rouges de flamme. Sur son front vole la Jalousie personnifiée.
- Une scène de mêlée où sévissent les divinités du combat, Poursuite, Contre-Attaque, Hurlement de mêlée, Tumulte, Jalousie et Tueuse avec sa cape rouge de sang humain, qui possède douze têtes de serpents qui claquent quand le porteur du bouclier s'élançe au combat.
- Un combat entre une horde de lions et une harde de sangliers.
- Le combat des Lapithes contre les Centaures.
- Arès sur son char de combat, escorté par Deimos et Phobos (Épouvante et Panique).
- La déesse Athéna s'élançant au combat.
- Apollon dirigeant le chœur des Muses.
- Un pêcheur avec son filet sur un rivage, près duquel deux dauphins sortent de l'eau tandis que des poissons s'enfuient.
- Persée, avec tout son équipement, emportant la tête de Méduse, poursuivi par les deux Gorgones survivantes.
- Une ville attaquée, avec le combat entre assiégeants et assiégés, tandis que les femmes et les vieillards de la ville se désolent.
- Les Érinyes, déesses qui vengent les meurtres, occupées à assaillir un meurtrier. Non loin de là figurent les trois Moires occupées à battre un homme, tandis que la déesse Achlous (Ténèbre-de-Mort), vieillarde hideuse et immonde, attend tout près.
- Une ville à sept portes où s'avance un cortège de fête. Plus loin, une course de chevaux, les moissons, les vendanges, le sport, une scène de chasse.
- Une course de chars avec pour enjeu un trépied d'or.
- Sur la bordure extérieure tout autour de ces scènes, l'Océan au-dessus duquel volent des cygnes.

Le carquois d'Héraclès est également orné de quatre autres scènes de l'âge héroïque montrant des exploits de héros ou de dieux²⁰⁰ :

- Hermès sur le point de tuer Argos aux cent yeux.
- La chute de Phaéton dans le char du Soleil.
- Persée tuant Méduse près des rives de l'Océan.
- Prométhée enchaîné au mont Caucase et torturé par les aigles.

Voyez aussi « Arc d'Héraclès » dans les « Objets mythiques ». Les flèches d'Héraclès sont d'origine divine puisqu'elles lui sont offertes par Apollon (ce qui peut laisser supposer qu'elles ont aussi été fabriquées par Héphaïstos). Enfin, Héraclès porte sur lui la dépouille du lion de Némée, dont la peau est inaltérable, sauf par les griffes de ce même lion (voyez le livre de base de Kosmos).

Pouvoirs. Comme toutes les créations d'Héphaïstos, l'équipement d'Héraclès est inusable et inaltérable. Le bouclier est particulièrement terrifiant à voir pour les ennemis devant qui il est brandi, au point que sa simple vue peut faire fuir les adversaires les moins courageux. En termes de règles, tout adversaire qui voit ce bouclier pour la première fois au cours d'un combat doit réussir un jet de POUx3% (règles de BaSIC) ou d'Aura avec un malus de -4 (règles de *Barbarians of Lemuria*). En cas d'échec, il s'enfuit. Avec les règles de BoL, tout adversaire de rang « Piétaille » échoue automatiquement. En cas de réussite, tout adversaire qui combat le porteur du bouclier subit quand même un malus de -10% (règles de BaSIC) ou -2 (règles de BoL) pour toutes ses jets d'actions de combat autres que la fuite. Seule une réussite critique (ou héroïque ou légendaire, à BoL) permet de contempler le bouclier d'Héraclès sans frémir.

Idées d'aventures.

Les scènes du bouclier et leurs détails peuvent faire office d'indices dans une aventure où les PJ devraient trouver et examiner le bouclier pour obtenir des informations importantes.

Que devient ce bouclier après la mort d'Héraclès ? C'est une piste largement ouverte. Les PJ pourraient le découvrir, ou le prendre

²⁰⁰ Quintus de Smyrne, *Suite d'Homère*, X, 188-205.

sur le corps d'un ennemi vaincu. Reste qu'Héraclès a de nombreux enfants qui pourraient réclamer ses armes avec une certaine légitimité. Les PJ accepteraient-ils de céder le précieux trophée ? Une autre solution serait un concours public pour déterminer le mérite des différents personnages qui convoitent le bouclier (comme le concours entre Ajax et Ulysse pour récupérer les armes d'Achille, voyez « Armes d'Achille »).

Armes divines de Memnon

Époque de l'âge héroïque : deuxième et troisième époques.

Origine. Cet équipement militaire est forgé par Héphaïstos pour être offert au héros éthiopien Memnon, certainement à la demande de sa mère, la déesse Êôs, l'Aurore.

Propriétaires successifs. Cet ensemble est forgé par Héphaïstos, qui le remet à Êôs, qui elle-même en fait présent à son fils **Memnon**, roi d'Éthiopie (voyez sa présentation et son profil dans le supplément *La Libye*). On ignore à quel moment au juste elle lui fait ce cadeau. Il est très possible que ce présent ait lieu au moment où Memnon part pour la guerre de Troie afin de venir en renfort aux Troyens à la demande de son allié Priam. Après de rudes combats, Memnon est tué en combat singulier par **Achille**. On peut supposer que le héros achéen prend possession de l'équipement de son ennemi vaincu et l'ajoute à son butin de guerre. Mais, très peu de temps après, Achille est tué à son tour par Pâris²⁰¹. Lors des jeux funèbres en l'honneur d'Achille, la nymphe Thétis, mère du défunt héros, accorde les armes divines de Memnon à **Ajax fils de Télamon** pour prix de sa victoire au lancer du disque, ce qui emplit Ajax de joie²⁰². Mais, peu après, Ajax, ayant rivalisé en vain avec Ulysse pour le droit de recevoir les armes d'Achille, succombe à la tristesse puis à la folie et se suicide. On ignore comment les Achéens répartissent le butin de guerre d'Ajax après sa

²⁰¹ Les armes divines de Memnon sont mentionnées dans plusieurs textes évoquant cette partie de la guerre de Troie : Proclo, résumé de l'*Éthiopide* ; Hésiode, *Théogonie*, 984 ; Virgile, *Énéide*, I, 489, 751 ; VIII, 383 et suivants.

²⁰² Quintus de Smyrne, *Suite d'Homère*, IV, 457 et suivants.



Duel entre Achille et Memnon. Amphore attique à figures noires en provenance de Vulci, vers 520 avant J.-C. Vase attribué au peintre de Lysippidès. Staatliche Antikensammlungen, inv1523.

mort. Le destin des armes divines de Memnon est donc inconnu après cela, ce qui vous laisse toute liberté de les mettre en scène aux mains d'autres personnages après ce moment.

Apparence. L'équipement de Memnon comprend un casque à panache, une cuirasse, des jambières, une ceinture, une épée, un bouclier et une longue lance en bois de frêne. On n'a conservé aucune description des armes prises individuellement, ce qui vous laisse toute liberté d'inventer en quoi consistaient leurs ornements²⁰³.

Pouvoirs. Comme toutes les armes forgées par Héphaïstos, les armes de Memnon sont

d'une qualité sans pareille. Elles ne se brisent jamais et sont inaltérables.

Idées d'aventures. Vous pouvez par exemple mettre en scène ces armes dans des scénarios situés à la toute fin de la guerre de Troie, après la mort de Memnon, d'Achille et d'Ajâx fils de Télamon, ou après la fin de la guerre elle-même. Pendant la guerre, des héros troyens, ou éthiopiens, ou faisant partie des autres alliés des Troyens, peuvent s'intéresser à l'enjeu de prestige qui consisterait à reprendre ces armes divines : cela contribuerait à redonner le moral aux Troyens... sans oublier que ces armes constituent un équipement d'une qualité exceptionnelle. Du côté des Achéens, un butin si rare et si extraordinaire peut au contraire susciter des rivalités, des convoitises et des désaccords, tout comme les armes d'Achille avant lui (voyez « Armes divines d'Achille », plus haut).

²⁰³ On n'a pas conservé d'énumération précise des armes divines de Memnon, mais la nature de son équipement, très proche de ceux des héros achéens, ressort par exemple des combats narrés dans la version de Quintus de Smyrne, *Suite d'Homère*, livre II, *passim*.

Après la guerre de Troie, la déesse Éôs et Héphaïstos lui-même guettent attentivement les agissements des mortels. Ils cherchent à faire passer ces armes aux mains d'un héros ou d'une héroïne digne d'eux, qui saura les manier pour accomplir des exploits dans la continuité de ceux de Memnon. Éôs peut vouloir faire revenir les armes en possession d'un frère ou d'une sœur de Memnon, ou à l'un des enfants de Memnon lui-même. Si c'était l'un des PJ ? À défaut, un personnage éthiopien, ou plus généralement libyen, aurait plus facilement la bienveillance de la déesse.

Bouclier de Dionysos

Époque de l'âge héroïque : dès la fin de la première époque, au moment de la conquête de l'Inde par Dionysos²⁰⁴.

Origine. Ce bouclier est forgé par Héphaïstos à la demande de Rhéa.

Propriétaires successifs. Rhéa confie le bouclier à son amant malheureux et fidèle prêtre Attis, qui le remet à son destinataire, Dionysos, dont Rhéa est une alliée. Dionysos l'utilise pour guerroyer durant sa conquête de l'Inde. Le bouclier est donc l'apanage d'un dieu, *a priori* pour l'éternité.

Apparence. Superbement ornementé, ce bouclier comprend les scènes suivantes :

- Au centre : la terre entourée par la voûte céleste ; le soleil (en or), la lune (en argent), les étoiles et les sept zones de l'éther. Les constellations.
- Amphion et Zéthos bâtissant les remparts de Thèbes.
- Dans la voûte céleste : Ganymède enlevé par l'aigle de Zeus, qui paraît ensuite sur l'Olympe, devenu l'échanson des dieux.
- La Méonie, région de Lydie où est né Dionysos. Damasène et le dragon. Le mythe de Tylos. Cybèle.

Pouvoirs. Ce bouclier divin forme une protection inaltérable, à l'épreuve de toutes les armes et de tous les types d'usure. En outre, son porteur attire (en bien) l'attention de la déesse Cybèle, qui y est représentée.

²⁰⁴ Nonnos de Panopolis, *Dionysiaques*, XXV. Nonnos s'inspire naturellement du bouclier d'Achille dans *l'Illiade*, modèle de tous les boucliers épiques.

Idées d'aventures. Propriété de Dionysos, le bouclier n'est pas destiné à être utilisé par un mortel. Mais il ne serait nullement impossible que le dieu consente à le confier temporairement à un simple être humain, qu'il s'agisse d'un de ses protégés auquel il souhaite venir en aide ou même d'un amant ou d'une maîtresse dont il veut absolument préserver la vie. Voyez « Couronne d'Ariane » et « Urne funéraire d'Achille et Patrocle », plus loin, pour d'autres objets utilisables dans une aventure au service de Dionysos.

Chiens de garde d'or et d'argent d'Alcinous

Époque de l'âge héroïque : troisième époque (après la guerre de Troie).

Origine. Ces chiens sont fabriqués par Héphaïstos pour être offerts à Alcinous, le roi des Phéaciens (voyez la présentation de ce peuple dans le livre de base de Kosmos, chapitre « Peuples lointains ou merveilleux »), afin de garder l'entrée de son palais²⁰⁵.

Propriétaires successifs. Créés par Héphaïstos, ces chiens sont offerts à Alcinous. On ignore ce qu'ils deviennent après le règne de ce dernier.

Apparence. Il s'agit de deux chiens de garde grandeur nature, l'un fait d'or, l'autre d'argent. Le détail de leur aspect n'est pas connu : libre à vous de l'imaginer.

Pouvoirs. Du fait qu'ils ont été créés par Héphaïstos, ces chiens restent « immortels et jeunes à tout jamais » (selon Homère). Ils sont en outre à peu près inaltérables. L'amusant de la chose est que, dans *l'Odyssée* où ils apparaissent, la manière dont ils sont brièvement mentionnés ne précise pas s'il s'agit de simples statues ou bien de chiens artificiels capables de se comporter comme de véritables chiens de garde. La seconde hypothèse est beaucoup plus amusante, et n'est pas invraisemblable, dans la mesure où le dieu forgeron a bel et bien créé par ailleurs des statues d'or capables de se mouvoir (voyez *Servantes d'or d'Héphaïstos*, plus loin). Rien de tel, d'ailleurs, que des chiens de garde capables de rester des jours immobiles comme des statues, pour garder le palais avec une

²⁰⁵ *Odyssée*, VII, 91-94.

discrétion redoutable. À moins qu'ils ne s'animent chaque nuit, pour faire la ronde autour des murs.

Idée d'aventure. Les PJ doivent s'introduire de nuit dans le palais d'Alcinous pour y libérer un PNJ retenu prisonnier par le roi, qui obéit aux ordres de Poséidon en personne. Ils vont avoir affaire à ces chiens qu'il leur est impossible de tuer, de blesser ou même d'endommager. Quelle ruse mettront-ils au point pour les franchir? Ils peuvent les capturer ou les enfermer (mais gare aux aboiements qui donneraient l'alerte) ou utiliser une ruse afin de se faire passer pour des occupants légitimes du palais. La princesse Nausicaä, fille d'Alcinous, pourrait leur venir en aide.

Collier et robe d'Harmonie

Époque de l'âge héroïque : peut être mis en scène à toutes les époques.

Origine. Ce collier est forgé par Héphaïstos à la demande de Zeus. La robe est tissée par Athéna.

Propriétaires successifs. Le collier et la robe d'Harmonie connaissent une histoire longue, tortueuse et de plus en plus sanglante, au point de devenir les « objets maudits » les plus typiques de la mythologie grecque. Forgé par Héphaïstos pour Zeus, le collier est un cadeau du dieu des dieux à **Europe** après l'avoir séduite sous forme de taureau puis enlevée. Par la suite, Europe en fait présent à son frère **Cadmos**, afin qu'il l'offre à son épouse, la déesse **Harmonie**, le jour de leurs noces²⁰⁶. Quant à la robe, elle est tissée par Athéna elle-même à la demande de Zeus, directement pour Harmonie. Le collier et la robe se transmettent ensuite de génération en génération dans la famille de Cadmos, dans la branche qui devient la lignée royale de Thèbes : Harmonie les lègue à l'un de ses fils, **Polydoros**, et, de roi en roi, ils passent ensuite à **Labdacos**, **Laïos**, **Œdipe** puis **Polynice**.

Le bijou resurgit au moment du déclenchement de l'expédition des Sept chefs

contre Thèbes, provoquée par la haine fratricide entre Polynice et Étéocle, les deux fils d'Œdipe produits de son inceste avec sa mère Jocaste. Polynice, cherchant des alliés, convainc Adraste de mener une troupe sous ses ordres contre Thèbes. La sœur d'Adraste, Ériphyle, est mariée à un sage devin, Amphiarao. Par le passé, les deux beaux-frères se sont disputés et, pour éviter toute future querelle, ils ont convenu qu'en cas de désaccord grave, ils s'en remettraient à Ériphyle pour trancher. Lorsqu'Adraste vient trouver Amphiarao pour lui demander de se joindre à Polynice et à ses alliés, le devin, par ses pouvoirs, pressent qu'hormis Adraste, tous les chefs de guerre périront dans cette expédition, y compris lui, s'il accepte. Découragé, il refuse. Alors Polynice va trouver en secret Ériphyle et lui demande de trancher en sa faveur le désaccord qui va surgir entre Adraste et Amphiarao. Amphiarao a averti son épouse de n'accepter aucun présent de la part de Polynice. Mais Polynice possède le collier d'Harmonie : sa vue corrompt **Ériphyle**, qui l'accepte. Elle tranche ainsi en faveur d'Adraste, de sorte qu'Amphiarao doit partir pour la guerre. Avant son départ, le devin, ayant compris la trahison de son épouse, confie à ses deux fils encore enfants, Alcméon et Amphilochos, le soin de le venger en tuant leur mère et en montant une nouvelle expédition contre Thèbes, l'expédition des Épigones²⁰⁷.

Dix ans après l'échec de l'expédition des Sept, les Épigones rassemblent une nouvelle armée. Le fils de Polynice, Thersandros, vient à son tour trouver Ériphyle et lui propose cette fois la robe d'Harmonie si elle ordonne à ses deux fils de prendre part à la guerre. Vénale, Ériphyle accepte, achevant de susciter la haine d'Alcméon et d'Amphilochos, qui sont forcés de partir pour la guerre avant d'avoir pu venger leur père. Ils survivent et prennent la ville, et, à son retour, Alcméon, encouragé par un oracle d'Apollon, tue Ériphyle. Poursuivi par les Érinyes pour ce matricide, il s'arrête en

²⁰⁶ Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, III, 4, 2 ; Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, V, 49, 1. Je m'inspire ici de la variante de Phérécyde, 3F89, mentionnée par le Pseudo-Apollodore, qui allonge l'histoire du collier et est donc plus amusante.

²⁰⁷ Ce mythe est présent par allusions dès l'*Odyssée*, XI, 326-327 et XV, 246-247, mais on ne trouve pas d'histoire complète et commode avant des auteurs plus récents comme le Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, III, 6, 2.



Dame de Mycènes NAMA 11670. Fresque mycénienne. Villa Paolo (Musée archéologique d'Athènes). XIII^e siècle avant J.-C.

Arcadie, à Psophis, où il est purifié par le roi Phégée. Il épouse la princesse **Arsinoé**, à laquelle il donne le collier et la robe. Mais une stérilité inhabituelle frappe le pays et, sur la foi d'un oracle, Alcméon apprend qu'il doit être mieux purifié ailleurs. Il y parvient finalement en se rendant aux sources du fleuve Achélous... où il épouse l'une des filles du dieu-fleuve, Callirhoé, avant de fonder une ville. Mais Callirhoé, ayant entendu parler du collier et de la robe, les convoite à son tour et les réclame à Alcméon. Ce dernier, pour lui plaire, retourne à Psophis et ment à Phégée en prétendant qu'il a besoin de consacrer collier et robe dans le sanctuaire de Delphes pour être purifié. Mais un serviteur prévient Phégée du mensonge et le roi, furieux, fait tuer Alcméon par ses fils Pronous et Agénor lors d'une embuscade. Pendant ce temps, Callirhoé reçoit des avances de Zeus, et, ayant appris la mort de son mari, elle demande au dieu de rendre instantanément adultes les deux fils qu'elle a eus du défunt Alcméon, **Amphotéros et Acarnan**, afin qu'ils puissent venger leur père. Ce que Zeus lui accorde, et Amphoteros et Acarnan, subitement adultes, traquent, retrouvent et tuent les meurtriers de leur père,

puis se rendent à Psophis où ils tuent Phégée et la reine et récupèrent collier et robe. Cette vengeance accomplie, et sur un conseil du dieu-fleuve Achélous, ils corrigent le mensonge de leur père en consacrant bel et bien collier et robe dans le **sanctuaire d'Apollon à Delphes**²⁰⁸.

Apparence. Le collier d'Harmonie, fait d'or rehaussé de pierreries, est pareil à un serpent au corps sinueux (Nonnos le compare à un amphisbène – voyez les serpents de Libye dans le supplément *La Libye*). Ce serpent d'or est lui-même composé d'écailles émaillées pareilles à des serpents plus petits, et dont le glissement les uns sur les autres produit un sifflement proche de celui d'un serpent. Les deux extrémités du collier sont des bouches de serpents creuses, dans lesquelles viennent s'emboîter deux aigles, comme si les serpents mordaient les rapaces. Les ailes des aigles, formant le fermoir, se réunissent entre elles. Le premier aigle a une aile ornée de jaspé blond, l'autre incrustée d'une sélénite entièrement blanche, dont la taille croît et décroît en même temps que la Lune

²⁰⁸ Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, III, 7, 2 puis III, 7, 5-7.

(contempler cette pierre indique ainsi la phase courante de la Lune, où qu'on se trouve). Quant au second aigle, l'une de ses ailes est ornée d'une topaze venue de la mer Érythrée, l'autre d'une agate indienne. Les fronts des aigles sont ornés d'escarboucles brillantes. Ailleurs le long du collier est figuré un océan constitué d'émeraudes, dans les flots duquel sont représentés des animaux marins de diverses espèces, dont des dauphins bondissants, ainsi que des oiseaux de mer aux plumages variés²⁰⁹.

Quant à la robe, on n'en a pas de description précise. Il est probable qu'elle se distingue par la finesse nonpareille de son tissage autant que par celle de ses fils et de ses ornements.

Pouvoirs. À sa création par Héphaïstos et Athéna, le collier et la robe d'Harmonie étaient de grandes merveilles d'art. Peut-être n'auraient-ils jamais dû quitter le monde des divinités pour celui des mortels : deux parures aussi extraordinaires ne pouvaient que susciter une convoitise démesurée. Les choses s'aggravent à mesure qu'elles séjournent aux mains des Labdacides à Thèbes, car cette lignée s'avère maudite, et les parures semblent emmagasiner une part de cette malédiction. Il semble que cela commence au moment des disputes fratricides entre Étéocle et Polynice, mais vous pouvez choisir de faire commencer cela plus tôt. Plus le temps passe, plus les deux parures suscitent envie, jalousie et cupidité chez tous ceux qui les voient ou en entendent parler.

En termes de règles, à partir de l'époque où le collier et la robe deviennent maudits, la première fois qu'un personnage en entend parler (ou qu'il voit l'une d'elles directement), il doit réussir un jet de Mesure frappé d'un fort malus (modificateur -4 avec les règles de *BoL*, -20% avec *BaSIC*). En cas d'échec, le personnage devient obsédé par l'idée de s'emparer d'au moins l'un des deux objets. Tous ses futurs jets de Mesure ultérieurs liés à des paroles ou actes auxquels il pourrait être porté dans ce but sont également frappés du même malus. Dès que le personnage arrive à en réussir un, le malus devient moitié moins fort (modificateur -2 sous *BoL*, -10% sous *BaSIC*) pour les jets suivants. Il faut une seconde réussite pour être

entièrement libéré de l'emprise des objets maudits.

Idées d'aventures.

- Les PJ sont à Delphes (pourquoi pas au service du sanctuaire d'Apollon, comme proposé dans les pistes d'aventures du supplément *Delphes*?) quand le collier et la robe d'Harmonie y sont volés. À eux de démasquer le voleur... sans succomber eux-mêmes à la convoitise envers les objets maudits.

- Si l'histoire du collier dans la « vraie » mythologie, très chargée, vous encombre, annulez-la et reprenez le concept d'un bijou d'artisanat divin qui tourne la tête à un PNJ proche des PJ (ou à l'un des PJ en personne) au point de devenir un objet de graves conflits. Les PJ seront d'autant plus impliqués dans l'histoire qu'ils se trouveront à la place d'Amphiaraos ou de ses fils (ou même d'Ériphyle).

Coupe de voyage d'Hélios

Époque de l'âge héroïque : dès la première époque.

Origine. Cette énorme coupe est forgée et sculptée par Héphaïstos spécialement pour l'usage d'Hélios, le dieu-soleil²¹⁰.

Propriétaires successifs. Héphaïstos forge la coupe pour l'usage d'Hélios. Cependant, dans la mesure où cette embarcation rend possible de traverser l'Océan, ce dieu-fleuve a son mot à dire sur l'utilisation qui en est faite. Il peut, s'il le désire, la prêter à quelqu'un le temps d'une traversée, dans la mesure où ce prêt n'a pas lieu aux heures de la journée où Hélios s'en sert. L'unique mortel à en bénéficier dans la « vraie » mythologie est Héraclès au cours de ses douze travaux, lorsqu'il voyage vers le jardin des Hespérides pour y récolter les pommes d'or, soit lorsqu'il doit transporter le troupeau de bœufs de Géryon après avoir tué leur maître... et encore certaines versions de ce mythe présentent-elles l'usage de la coupe comme le résultat d'une ruse d'Héraclès qui tend une embuscade au dieu afin « d'emprunter » sa coupe par surprise²¹¹.

²⁰⁹ Nonnos de Panopolis, *Dionysiaques*, V.

²¹⁰ Gantz (2004), p.63.

²¹¹ Gantz (2004), p. 714-720.



Héraclès naviguant dans la coupe d'Hélios. Scène au fond d'un kylix (coupe) attique de Vulci attribué au peintre de Douris, vers 480 av. J.-C. Museo Gregoriano Etrusco n°205336.

Apparence. Il s'agit d'une gigantesque coupe de bronze large comme une vaste salle de palais. Elle facilite les voyages nocturnes quotidiens d'Hélios, le dieu-soleil, sur l'Océan, lorsqu'après avoir parcouru le ciel d'est en ouest sur son char volant, il s'en revient, à l'insu des humains, de l'ouest vers l'est. La coupe est conçue pour être assez spacieuse et assez stable pour accueillir en tout confort le dieu-soleil Hélios lui-même ainsi que son char et ses quatre chevaux flamboyants... et même tout un troupeau de bœufs, dans une version du mythe des bœufs de Géryon. Les textes antiques connus n'en donnent aucune description précise, mais il est très probable qu'elle comporte des ornements d'or et des bas-reliefs sculptés riches en détails, ainsi que des stalles pourvues de fourrage pour les chevaux et le char et un siège pour Hélios. En revanche, elle ne comporte aucun des équipements dont les humains ont besoin pour naviguer (mât et voiles, rames, gouvernail).

Pouvoirs. La coupe est capable de naviguer seule, sans besoin d'être dirigée. Elle s'oriente spontanément dans la bonne direction en toutes circonstances, et, quand Hélios souhaite changer de cap, il n'a qu'à lui dire ses instructions pour qu'elle obéisse. Cet impressionnant esquif ne craint ni les

tempêtes ni les aléas climatiques (d'ailleurs improbables sur son trajet : quelle divinité s'aventurerait à gêner le dieu-soleil dans sa course nocturne ?).

Idées d'aventures.

Il est possible que les PJ aient besoin d'embarquer à bord de la coupe d'Hélios pour se rendre d'un bout à l'autre du cosmos ou gagner les Hespérides par-delà l'Océan. Une telle faveur n'est pas à octroyer à la légère. Hélios n'a aucune raison d'autoriser de simples mortels à faire intrusion dans son intimité, et seule une série d'exploits particulièrement impressionnants, ou un statut très privilégié des PJ, ou un enjeu crucial pour le cosmos, peut leur y donner droit. Il est également très probable qu'Hélios n'accorde pas un si grand honneur à l'ensemble du groupe des PJ, mais à une seule personne. Tout comme dans le mythe d'Héraclès, des PJ audacieux pourraient vouloir recourir à la ruse afin d'embarquer tous, ou à la force afin de se passer entièrement de l'autorisation du dieu (c'est évidemment l'option la plus risquée, de loin, en termes de démesure et de châtements divins subséquents !).

Le voyage nocturne du soleil ne donne lieu à aucun mythe spécifique chez les Grecs... mais c'est un type de récit fréquent chez les Égyptiens, pour qui le dieu-soleil est quotidiennement menacé par le serpent du chaos Apophis (ou Apopi). Vous pouvez vous en inspirer pour une aventure où Hélios serait attaqué par une ou des divinités complotant pour éteindre le soleil, ce qui gênerait considérablement les dieux eux-mêmes et causerait la fin de l'humanité en peu de semaines. Parmi les adversaires de taille pour un tel complot, outre un Hadès un peu ambitieux qui voudrait changer toute la surface de Gaïa en une extension de son royaume des ombres, ou bien Poséidon qui se contenterait sans doute de prendre Hélios en otage pour faire pression sur son frère Zeus afin d'obtenir un domaine plus vaste que les mers, on peut penser au terrifiant Typhon, ou à un ou plusieurs Hécatonchires révoltés... ou tout simplement à Apophis lui-même, qui pourrait être bien réel.

Couronne d'Ariane

Époque de l'âge héroïque : dès la première époque.

Origine. Ce bijou est forgé par Héphaïstos afin d'être offert à Ariane, fille de Minos, roi de Crète.

Propriétaires successifs. Hormis Héphaïstos, son fabricant, la couronne a pour propriétaire Ariane. On sait que la jeune femme, qui a aidé Thésée à sortir du Labyrinthe, a ensuite été abandonnée par lui sur l'île de Naxos. Dans une variante un peu oubliée du mythe, la couronne d'Ariane remplace le fameux fil d'Ariane et joue le même rôle : permettre à Thésée de s'orienter dans le Labyrinthe, qu'on imagine plongé dans l'obscurité (pour plus de détails, voyez la description du Labyrinthe dans le chapitre « Les créations de Dédale »)²¹². Une autre variante fait de la couronne un cadeau du dieu à Ariane lorsqu'il la recueille à Naxos et l'épouse. Après le mariage, le dieu lance la couronne dans le ciel, où elle se métamorphose en constellation (l'actuelle Couronne boréale)²¹³.

Apparence. La couronne d'Ariane est un somptueux diadème composé, selon Ératosthène, « d'or flamboyant et de pierres de l'Inde ».

Pouvoirs. Outre sa valeur inestimable en tant que bijou, la couronne possède une propriété extraordinaire : elle émet un flamboiement assez puissant pour éclairer, la nuit, la route de la personne qui la porte sur la tête ou qui la tient à la main devant lui. Thésée s'en sert, en plus du fameux fil d'Ariane, pour retrouver son chemin dans le Labyrinthe. On ne sait rien d'autre sur son apparence précise, ni sur la nature exacte de cet or qui flamboie tant ou des pierres « d'Inde » (luminescentes elles aussi?).



Gérard de Laresse, Bacchus et Ariane (Dionysos lance au ciel la couronne d'Ariane), 1680, Rijksmuseum SK-C-1706.

Idées d'aventures. Les PJ sont des bacchantes et des bacchants au service de Dionysos. Le dieu est engagé dans sa grandiose campagne militaire pour conquérir l'Inde²¹⁴. Il a appris l'existence de pierres précieuses superbes, et il compte s'en servir pour fabriquer un nouveau diadème destiné à Ariane, qui est heureuse que l'autre ait été changée en constellation, mais la regrette

²¹² Frontisi-Ducroux (1975 rééd. 2000), p.144.

²¹³ Ératosthène, *Catastérismes*, 5, pour tout ce qui concerne cette couronne.

²¹⁴ La conquête de l'Inde par Dionysos forme en bonne partie le sujet d'une épopée-fleuve, les *Dionysiaques* de Nonnos de Panopolis.

quand même un peu. Trop occupé par la guerre, il confie cette mission aux PJ. Les PJ entreprennent un voyage en Inde pour y découvrir les fameuses pierres, gardée par un martichoras (voyez le bestiaire mythologique du livre de base de Kosmos). Ils doivent ensuite apporter ces pierres jusqu'aux forges d'Héphaïstos à Lemnos. Voyez les objets « Bouclier de Dionysos » et « Urne funéraire d'Achille et de Patrocle » pour d'autres objets utilisables en lien avec Dionysos.

Cratère de vermeil et d'argent

Époque de l'âge héroïque : peut être utilisé à toutes les époques.

Origine. Ce cratère est confectionné par Héphaïstos dans des circonstances inconnues.

Propriétaires successifs. On ignore l'identité et le nombre des premiers propriétaires du cratère. À un moment donné vers la fin de la guerre de Troie, il se retrouve aux mains d'un dénommé **Phaïdimos**, un homme qui réside à Sidon, l'un des ports des Phéniciens. Le nom « Phaïdimos » signifiant « resplendissant », cet homme est peut-être riche, ou tout simplement pourvu d'une chevelure dorée. Durant son long voyage de retour vers Sparte après la prise de Troie, le roi **Ménélas** fait escale à Sidon et reçoit ce cratère de Phaïdimos dans des circonstances inconnues. Quelques mois plus tard, Ménélas reçoit la visite de **Télémaque**, âgé de vingt ans, venu en quête d'informations sur ce qu'il est advenu de son père Ulysse. Pour l'honorer à la fin de sa visite, Ménélas lui fait cadeau du cratère en le lui présentant comme son cadeau le plus précieux et le plus rare²¹⁵. Il est probable que Télémaque rapporte ce cratère à Ithaque où il l'entrepose dans le *thésaurus* du palais royal. On ignore ce qu'il devient ultérieurement.

Apparence. Il s'agit d'un cratère, c'est-à-dire un très grand vase destiné à mélanger le vin et l'eau (voyez le chapitre « Vases, vaisselle et ustensiles de cuisine »). Ce cratère est somptueux : sa panse est faite d'argent et ses lèvres (son pourtour supérieur) sont en vermeil. Il porte des ornements dont le détail n'est pas décrit.

Pouvoirs. Ce vase n'a d'autre pouvoir que sa qualité supérieure et sa beauté resplendissante. Comme toutes les créations du dieu forgeron, il ignore l'usure et ne craint pas d'être brisé par quoi que ce soit.

Idées d'aventures. Ce vase fait un parfait trésor au sens tout simple du terme, un objet de valeur magnifique, parfait à faire miroiter aux PJ comme prix de la victoire lors d'une compétition sportive ou artistique, ou comme butin au terme d'un combat. Vous pouvez aussi faire rencontrer aux PJ le fameux Phaïdimos, qui se porte acquéreur du vase auprès d'eux.

Crotales d'Athéna

Époque de l'âge héroïque : première époque.

Origine. Ces crotales (sortes de castagnettes) sont forgés par Héphaïstos dans des circonstances inconnues.

Propriétaires successifs. Forgés par **Héphaïstos**, ces crotales sont offerts par le dieu à la déesse **Athéna**. Celle-ci les offre à son tour au héros **Héraclès** au cours de ses douze travaux, pour l'aider à chasser les oiseaux qui désolent le lac de Stymphale, en Corinthe. Le bruit des crotales effraie les oiseaux et les fait s'envoler tous, ce qui rend possible au héros de les tuer à coups de flèches²¹⁶.

Apparence. Ces crotales sont des castagnettes en bronze, qui produisent un bruit retentissant quand on les entrechoque (voyez le chapitre « Les instruments de musique »). Elles ne sont pas décrites en détail dans les textes antiques, mais on sait que les crotales avaient la forme de deux petits disques renflés, qu'on entrechoquait en rythme.

Pouvoirs. En dehors de leur qualité artisanale divine, ces castagnettes ne semblent pas dotées de pouvoirs particuliers. Cependant, leur simple qualité suffit à assurer un bonus de +20% (règles de BaSIC) ou de +4 (règles de *Barbarians of Lemuria*) pour tout jet d'action visant à en jouer.

Idées d'aventures. Leur nature d'instrument de musique, combiné à l'usage inhabituel qu'en fait Héraclès, rend possible d'utiliser ces castagnettes dans des contextes variés. Il est

²¹⁵ Odyssée, IV, 611-619.

²¹⁶ Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, II, 5, 6.

possible aussi bien de les mettre en scène comme outil d'aide aux PJ afin d'effrayer une créature de la même manière qu'Héraclès a effrayé les oiseaux du lac de Stymphale, que de les placer sur la route d'un ou d'une PJ versé dans la musique (par exemple afin de l'aider à réaliser un Exploit d'art musical).

Vous trouverez une idée d'aventure utilisant les crotales d'Athéna dans « Pirates ! », plus loin (chapitre « Amorces de scénarios »).

Cuirasse de Diomède

Époque de l'âge héroïque : deuxième époque (peu avant et pendant la guerre de Troie).

Origine. Cette cuirasse est forgée par Héphaïstos pour être offerte au héros Diomède fils de Tydée.

Propriétaires successifs. Forgée par Héphaïstos, la cuirasse est offerte à Diomède fils de Tydée, roi d'Argos, à un moment donné avant la guerre de Troie. On ignore ce qu'elle devient après la mort de Diomède.

Apparence. La cuirasse de Diomède n'est pas décrite en détail dans *l'Iliade*. On peut raisonnablement l'imaginer magnifique et richement ornementée par le dieu forgeron.

Pouvoirs. Comme toutes les créations d'Héphaïstos, cette cuirasse est inusable et inaltérable : aucune lame ne peut ni la percer, ni l'endommager. (Rappelons néanmoins que même la meilleure cuirasse ne protège pas contre les coups portés au défaut de l'armure, par exemple entre la cuirasse et le casque.) La magnificence de l'objet, auquel s'ajoute l'immense prestige de Diomède (l'un des plus redoutables guerriers de l'armée achéenne après Achille), lui confère une valeur d'échange faramineuse. En termes de Trame, la cuirasse de Diomède attire sur le personnage qui la porte l'attention et *a priori* la bienveillance de la déesse Athéna, dont ce héros est l'un des favoris avec Ulysse. En revanche, porter ce bouclier risque d'attirer la rancune d'Aphrodite, que Diomède a blessée au combat sur le champ de bataille de Troie.

Idées d'aventures. Pour une aventure située après la guerre de Troie, vous pouvez faire d'un des PJ un fils de Diomède qui partirait en quête de la cuirasse perdue de son père. Mais malgré toutes leurs tentatives, les PJ n'arrivent à obtenir aucun renseignement sur le destin de

cette cuirasse. Une seule solution (qu'un devin peut découvrir ou que les PJ peuvent se faire indiquer par un PNJ devin) : aller trouver l'âme du défunt Diomède dans l'au-delà, non pas aux Enfers, mais sur l'Île des Bienheureux qui accueille certaines âmes chéries des dieux. Un voyage en mer attend donc les PJ jusqu'à cette île située loin sur l'Océan. L'ombre de Diomède, consultée, révèle aux PJ l'emplacement de la cuirasse. De retour de la guerre de Troie, Diomède a été chassé de son propre palais par sa femme, qui, en raison d'une vieille rancune d'Aphrodite envers Diomède, avait pris en son absence un amant, Cométès fils de Sthénélos (lui-même fils de Capanée). Cométès garde la cuirasse dans une cache secrète, quelque part dans le palais d'Argos. Diomède lui-même ignorait tout cela de son vivant. Il ne peut cependant en dire plus aux PJ : les dieux les mettent à l'épreuve et c'est à eux de découvrir la cachette. La cuirasse est enterrée dans le jardin du palais, dans un coffre situé sous les racines d'un frêne (arbre lié à la guerre en Grèce antique). Inspirez-vous du chapitre « Verrous et voleurs » pour les systèmes de protection du palais contre les voleurs et pour les plans que les PJ peuvent échafauder afin d'y pénétrer.

Épée-serpe de Persée

Époque de l'âge héroïque : utilisable à toutes les époques, dès les exploits de Persée.

Origine. Cette épée-serpe (*harpè*) est forgée par Héphaïstos dans un contexte inconnu ; on ignore si le dieu la forge spécialement pour Persée, ou si elle préexiste à ses aventures.

Propriétaires successifs. Au moment de la quête de Persée pour décapiter la Gorgone Méduse, le dieu **Hermès** lui fait présent de cette épée-serpe²¹⁷. Persée découvre en outre d'autres objets merveilleux qui l'aident dans sa tâche. On ignore ce que devient l'épée après cette quête. On peut supposer que Persée la garde par devers lui, puis la transmet à l'un de ses enfants et plus généralement à sa descendance, mais qui ? En tout cas, vous pouvez vous reporter au supplément *La Libye*

²¹⁷ Ératosthène, *Catastérismes* XXII, se référant à Eschyle, selon Gantz 2004, p. 543.

pour les profils prêts à jouer des enfants de Persée et d'Andromède.



Benvenuto Cellini, Persée tenant la tête de Méduse, bronze et marbre, 1545-1554. Florence.

Apparence. Cette épée-serpe ressemble à une épée dont la lame, sur l'un des côtés, comprend une excroissance en forme de serpe ou de crochet en plus du tranchant principal.

Pouvoirs. Cette épée-serpe est une arme divine, qui ne se brise jamais et dont le tranchant est pratiquement inaltérable. Par défaut, elle inflige 1d6+5 points de dégâts (règles de *BaSIC*) ou d6B points de dégâts (règles de *Barbarians of Lemuria*). Mais son principal avantage est qu'elle facilite considérablement toute attaque visant à décapiter l'adversaire ou à couper cordes, lianes, tentacules, etc. Le personnage porteur de l'épée-serpe reçoit un bonus de +30% (règles de *BaSIC*) ou de +6 (règles de *Barbarians of Lemuria*) pour tout jet d'action de ce type ; et en cas de réussite, les dégâts normaux de l'épée sont triplés (arrondissez au supérieur).

Idées d'aventures. Cette épée-serpe s'avèrerait précieuse pour tout personnage qui

aurait affaire aux Gorgones (bien que celles-ci soient immortelles, les décapiter les retarderait un peu). Mais elle fait un équipement de choix contre de nombreuses autres créatures monstrueuses, qu'il s'agisse d'une hydre, d'un *drakôn*, de monstres marins ou même d'adversaires bien humains.

Sceptre de Pélops

Époque de l'âge héroïque : utilisable à toutes les époques, dès le règne de Pélops à Pisa.

Origine. Ce sceptre est fabriqué par Héphestos à la demande de Zeus²¹⁸.

Propriétaires successifs. Ayant fabriqué le sceptre, Héphestos le remet à Zeus, qui le confie à Hermès, qui l'offre de sa part au héros Pélops, roi de Pisa, en Élide, dans le Péloponnèse. Le sceptre se transmet ensuite au sein d'une branche de la lignée des Pélopidés (descendants de Pélops et d'Hippodamie) qui règne à Mycènes. Après Pélops, il passe entre les mains d'un de ses fils, Atrée, puis du frère d'Atrée, Thyeste, lequel le transmet à l'un des fils d'Atrée, Agamemnon. Il est probable que le sceptre reste dans la dynastie ensuite, mais ce n'est pas entièrement sûr, car l'histoire de cette famille est des plus tourmentées. Voyez l'histoire des souverains successifs de Mycènes dans la présentation de cette ville, ainsi que la « Chronologie de la mythologie grecque », dans le livre de base de Kosmos.

Apparence. Le sceptre est d'apparence austère : une longue branche d'arbre taillée pour en faire un bâton droit et à la surface uniforme. On ignore si Héphestos l'a agrémenté d'ornements sculptés ou de parties métalliques.

Pouvoirs. Le sceptre a une faible valeur matérielle, étant fait de bois et dépourvu d'or ou de matières précieuses. Mais il est revêtu d'une valeur symbolique primordiale. Il représente le statut de souverain de Mycènes et d'héritier légitime de cette branche de la lignée des Pélopidés. Il incarne aussi la bonne entente entre le souverain de Zeus, le dieu qui

²¹⁸ *Illiade*, II, 100-109 pour l'origine et les propriétaires du sceptre. Voir aussi Pausanias, *Description de la Grèce*, IX, 40, 11 et la suite.

légitime le pouvoir des souverains et les aide à gouverner et à rendre la justice.

Idées d'aventures. Voici une amorce pour une aventure située durant la troisième époque de l'âge héroïque, après la guerre de Troie.

Le roi de Mycènes confie aux PJ le soin d'enquêter sur la véritable histoire de son propre sceptre. Il s'interroge devant l'histoire sanglante de sa famille (Pélops a exilé ses propres fils Atrée et Thyeste, lesquels se sont querellés jusqu'à commettre les pires exactions mutuelles; Agamemnon a été assassiné par sa propre épouse...). Tout cela peut s'expliquer par la malédiction des Pélopidés (lancée à Pélops et Hippodamie par l'écuyer Myrtilos, qu'ils ont assassiné alors qu'il les avait aidés à triompher du beau-père récalcitrant d'Hippodamie, Oïномаos fils d'Arès). Mais la malédiction n'a-t-elle pas imprégné le sceptre lui-même? Ou alors, le sceptre est-il porteur de sa propre malédiction, dont les effets viendraient s'ajouter à ceux de l'autre? Craignant de nouvelles infamies à l'avenir, le roi demande aux PJ de faire la lumière sur un éventuel crime originel qui aurait rendu le sceptre impur il y a plusieurs générations et aurait provoqué ou favorisé tous les crimes des souverains qui l'ont tenu en main.

(Comme la « vraie » mythologie ne fixe aucun nom de roi à Mycènes après Agamemnon, n'hésitez pas à faire d'un des PJ le roi ou la reine de la ville. Dans ce cas, les PJ connaissent l'histoire de la dynastie de Mycènes et entendent des serviteurs murmurer que le sceptre royal est maudit.)

De fait, l'histoire officielle du sceptre cache bien des zones d'ombre. Pélops était-il réellement le premier propriétaire du sceptre? Pélops est le fils de Tantale, lui-même fils de Zeus. Or Zeus aurait très bien pu offrir un sceptre à Tantale, son fils, plutôt qu'à son petit-fils! Tantale était un roi chéri des dieux, qui banquetait régulièrement dans son palais de Lydie, sur le mont Sipylus. Cela a duré jusqu'à son crime contre les dieux, lorsqu'il a coupé en morceaux son tout jeune fils Pélops afin de mettre à l'épreuve le discernement des dieux, qui ont ressuscité l'enfant en le dotant d'une épaule d'ivoire. Peu après, Pélops a quitté le palais en catastrophe alors que la

Lydie était envahie par les Troyens, ennemis des Lydiens et du roi Tantale.



Agamemnon assis sur un trône avec son sceptre. Fragment du couvercle d'un lékanis attique. Cercle du Peintre de Meidias. 410-400 av. J.-C. Musée archéologique national de Tarente.

En se rendant à Pisa en Élide, où ils pourront retrouver et interroger les descendants d'anciens serviteurs de Pélops, les PJ peuvent découvrir qu'en réalité, Hermès a remis le sceptre à Tantale. Le sceptre des rois de Mycènes n'est donc autre que l'ancien sceptre du royaume de Lydie. Tantale l'a remis à son fils au moment où Pélops a dû s'exiler pour échapper aux Troyens. Pélops l'a précieusement gardé, mais au moment d'entamer une nouvelle vie en Grèce en briguant la main d'Hippodamie à Pisa, il a menti en affirmant qu'il était le premier propriétaire du sceptre, de peur que les crimes de son père ne nuisent trop à sa propre réputation dans sa recherche d'une bonne épouse. Il est donc bien possible que le sceptre soit maudit. Mais quelque chose ne tient pas. Tantale a déjà expié son crime contre les dieux, puisque, à sa mort, son ombre a été enfermée dans le Tartare où Tantale subit son fameux

supplice de la faim et de la soif. Quel autre problème a pu se poser avec son sceptre ?

Pour le savoir, un vieux serviteur à Pisa les oriente vers la statue de Niobé, en Lydie, sur le mont Sipylos. Niobé, la sœur de Pélopos, a été changée en pierre sur le flanc du mont Sipylos après avoir vu ses enfants massacrés par Apollon et Artémis, car elle s'était vantée d'avoir plus d'enfants que Léto, mère des deux divinités. La statue est aussi une source car de l'eau continue à couler de ses yeux, pour le deuil de ses enfants. Selon une croyance qui circulait parmi les esclaves de Tantale, le visage de la statue de Niobé s'anime certaines nuits à la pleine lune et redevient capable de parler. En interrogeant la statue, les PJ apprennent l'existence d'un frère méconnu de Pélopos et de Niobé : Brotéas. Ce Brotéas était le fils aîné de Tantale, né de Dioné, sa première épouse. Mais il était laid et difforme. Au moment de choisir son héritier Tantale lui dénia le trône (et donc le sceptre) au profit de Pélopos, alors que Brotéas, à part sa laideur, était intelligent, habile et même excellent chasseur et qu'il était l'aîné. Désespéré, Brotéas fit allumer un bûcher et se jeta vivant dans les flammes. Pour étouffer l'affaire, Tantale fit circuler la rumeur selon laquelle Brotéas aurait oublié de sacrifier à Artémis, qui lui aurait envoyé des pensées suicidaires. Niobé, seule présente à la mort de Brotéas, se souvient de l'avoir entendu maudire ce sceptre qui lui était refusé, ainsi que tous ceux qui le prendraient en main en se prétendant rois.

Il reste aux PJ à comprendre comment lever la malédiction qui pèse sur le sceptre. Ils finissent par découvrir (par un oracle, par exemple) que le seul être capable de purifier le sceptre n'est autre que... l'ombre de Tantale lui-même, dans le Tartare ! Les PJ vont devoir descendre aux Enfers, parvenir jusqu'aux portes du Tartare et amadouer les terrifiants Hécatonchires (les Cent-Bras) qui en gardent les portes, afin d'y entrer pour dialoguer avec Tantale, le tout en prenant soin de ne pas interrompre son supplice. Mais ce dernier n'accepte de prononcer les paroles de purification capables de lever la malédiction que si les PJ le libèrent ou que l'un d'eux prend sa place... Aux PJ de négocier ou de ruser pour ressortir vivants de la prison cosmique.

Servantes d'or d'Héphaïstos

Époque de l'âge héroïque : peuvent être mises en scène à toutes les époques.

Origine. Ces servantes ont été forgées par Héphaïstos pour l'assister dans son travail.

Propriétaires successifs. Il semble que ces servantes soient toujours restées au service d'Héphaïstos jusqu'à présent. Il est possible qu'elles accomplissent parfois des travaux pour le compte d'autres résidents de l'Olympe.

Apparence. Ces servantes sont entièrement couvertes d'or (mais il est possible que d'autres matériaux composent leur structure interne : bois, bronze, fer, cuivre...). Hormis leur couleur dorée, elles ressemblent à s'y méprendre à de jeunes femmes. L'*Iliade* met en scène deux de ces servantes, mais il est possible que le dieu en ait fabriqué davantage.

Pouvoirs. Ces servantes réfléchissent, agissent et parlent exactement comme de véritables jeunes femmes. Elles sont assez fortes, et disposent de compétences variées. Dans le passage de l'*Iliade* où elles sont présentées, on les voit soutenir Héphaïstos quand il se déplace en boitant²¹⁹. Comme toutes les créations du dieu, ces servantes sont inusables et inaltérables. On ignore si elles éprouvent des besoins corporels quelconques, mais il est probable qu'elles ont une capacité de travail phénoménale.

Idée d'aventure. Lors d'une des visites d'Aphrodite et de son fils Éros dans les forges d'Héphaïstos, le petit dieu Éros se demande si ces servantes d'or peuvent tomber amoureuses. Il en fait aussitôt l'essai en tirant une flèche d'amour sur l'une d'elles. La servante commence aussitôt à développer des sentiments pour le dieu forgeron. Quelques semaines après, quand Aphrodite et Éros reviennent voir Héphaïstos, Éros constate avec satisfaction la réussite de sa manœuvre. Mais Aphrodite remarque son air malicieux, puis le comportement enamouré de la servante d'or. Par jalousie et par amour-propre, la déesse de l'amour, courroucée, se saisit de la servante d'or amoureuse et la jette du haut de l'Olympe jusque dans le monde des mortels. La vierge d'or atterrit en Attique, la région d'Athènes, plus précisément dans le Laurion. Les gens de

²¹⁹ *Iliade*, XVIII, 417-421.

la région, eux, ne remarquent qu'un trait d'or fusant vers la terre en plein jour et une faible secousse sismique comme il s'en produit couramment en Grèce.

Secouée mais intacte, elle espère pendant un temps que le dieu forgeron, ou du moins l'un des Immortels, viendra la ramener sur l'Olympe... mais nul ne lui vient en aide (Héphaïstos aime trop Aphrodite pour la contrarier à cause d'une de ses créations « mineures »). Mortifiée, la servante prend en haine Héphaïstos, Aphrodite et tous les dieux de l'Olympe qui l'ont abandonnée malgré des années de loyaux services. Succombant à la démesure à force de rancœur et de haine, elle conçoit un projet fou : créer un peuple entier de vierges d'or pareilles à elle, qu'elle armera et mènera à l'assaut des temples des dieux, puis du mont Olympe. Or la servante a les moyens de ses ambitions : ayant travaillé des années dans les forges d'Héphaïstos, elle connaît une partie de ses secrets de forgeron et sait produire un travail, sinon parfait, du moins d'une qualité exceptionnelle. Quant aux matières premières et aux outils de forges nécessaires à la création de son futur peuple, elle utilise une partie de l'or dont elle est faite pour les acheter et fabrique tout le reste elle-même. Il y a mieux : le petit village où elle s'est réfugiée se situe tout près de fabuleux gisements d'or. Dans un repaire à l'écart, la servante creuse une mine, bâtit un atelier, et travaille sans relâche à la création d'autres femmes mécaniques, ses futures soldates. Elle ne fait que de rares incursions parmi les humains, grimée en lépreuse pour dissimuler sa peau d'or et dégoûter les curieux éventuels. Pour eux, elle n'est que Péptoka la lépreuse. Mais pour ses sœurs qu'elle crée l'une après l'autre, elle est Apourania, le fléau de l'Olympe.

Depuis deux mois qu'elle est tombée chez les mortels, Apourania s'est déjà créé trente sœurs. Bientôt, elles seront prêtes à passer à l'attaque de la ville la plus proche : Athènes. Les PJ vont avoir fort à faire face à ces guerrières d'or d'une résistance extraordinaire, qui ne mangent, ne boivent ni ne dorment jamais, ne connaissent ni fatigue ni souffrance, et dont la reine autoproclamée est invulnérable !

Apourania, profil pour BaSiC

Toutes les caractéristiques à 22.

Bonus aux dommages : +2

Points de vie : 22

Points de démesure : 60

Hubris : 6

Aidôs : 4

Mouvement : 8

Armure naturelle : inaltérable.

Artisanat : forge 95%, Athlétisme 80%, Cascade 80%, Discrétion 40%, Équitation 75%, Esquiver 75%, Orientation 75%, Vigilance 75%.

Combat : Armes de mêlée 75%, Armes d'hast 75%, Armes de lancer 75%, Armes de tir 75%, Bagarre 75%, Bouclier 75%.

Équipement : outils de forge, déguisement de lépreuse (bandages, onguent intégral avec fausses plaies, manteau à capuche).

Armes : mains nues 1d6+2 (mains de bronze), marteau de forge 1d6+4

Apourania, profil pour Barbarians of Lemuria

Attributs	Attributs de combat	Carrières :
Vigueur 5	Initiative 4	esclave 4,
Agilité 5	Mêlée 4	ouvrière 4,
Esprit 5	Tir 4	forgeronne 5,
Aura 5	Défense 4	reine 3
Pts de démesure : 6	Protection : inaltérable	Armes : mains d'or d6,
Pts de vilénie : 6	Vitalité 10	marteau de forge d6B
Avantages : Doigts de fée, Outillage, Résistance à la magie, Santé de fer.		
Désavantages : Inquiétante, Obsession (supplanter les dieux), Signe distinctif (peau d'or, quand elle n'a pas son déguisement de lépreuse)		

Talos, l'homme de bronze

Époque de l'âge héroïque : dès la première époque, à partir de l'accession de Minos au trône de Crète.

Origine. Il existe deux versions principales de l'origine de Talos. L'une indique qu'il est fabriqué par le dieu Héphaïstos afin d'être offert à Minos peu après son accession au trône de Crète. Selon l'autre, Talos existe



La mort de Talos tué par les Argonautes. Cratère à volutes dit « cratère de Talos ». 30-420 avant J.-C. Musée archéologique national de Jatta, Ruvo di Puglia (Italie).

naturellement et est le dernier représentant des hommes de bronze²²⁰.

Propriétaires successifs. Il est difficile de dire si l'on peut parler de « propriétaire » à propos de Talos, car on manque de détails sur sa relation exacte avec Minos (esclave ? serviteur ? échange de services ?). Le fait est, en tout cas, que Talos agit au service du roi de Crète dans les « vrais » mythes. Il est tué par les Argonautes à leur retour en Grèce après la quête de la Toison d'or, avec des variantes : soit la magicienne Médée l'ensorcelle par ses incantations pour l'étourdir jusqu'à ce qu'il se blesse contre un rocher à la cheville ; soit elle lui promet de le rendre immortel et le

persuade de la laisser lui désobturer la cheville ; soit c'est l'Argonaute Poïas qui atteint Talos d'une flèche à la cheville. Dans tous les cas, Talos se vide de son ichor et tombe mort.

Apparence. Talos est un homme fait de bronze, comme une statue articulée et animée. Il semble faire à peu près la même taille qu'un homme adulte. Nu, sa physionomie correspond aux canons de la beauté en Grèce classique : grand, mince, musclé mais sans excès. Sur les vases grecs, il a plutôt l'apparence d'un jeune adulte, avec les cheveux courts et le menton glabre.

Pouvoirs. Talos se comporte exactement comme une statue animée, dépourvue de besoins corporels et doté d'une endurance infatigable. Il accomplit le tour de l'île de Crète trois fois par jour. Comme toutes les créations d'Héphaïstos, il est inaltérable et les armes physiques s'attaqueront en vain à sa peau de bronze. Sa seule faiblesse est la veine qui

²²⁰ Simonide (568 PMG) pour la version impliquant Héphaïstos, et Apollonios de Rhodes, *Argonautiques*, IV, 1638-1688, pour la version rattachant Talos aux hommes de bronze, qui eux-mêmes constituent une référence au mythe des races métalliques narré par Hésiode dans *Les Travaux et les Jours* (v.109-201).

affleure à sa cheville : elle est couverte, selon les versions, d'une fine membrane ou obturée par un clou, et cet orifice, s'il est percé, provoque une blessure fatale. En effet, du moins selon Apollonios de Rhodes, le corps de Talos est rempli d'*ichor*, un liquide qui lui fait office de sang. Si sa veine laisse échapper ce liquide, l'hémorragie, non stoppée à temps, peut être mortelle pour Talos. Le secret de ce point faible n'est connu que de Minos et de son architecte Dédale. Un artisan expert (carrière Forger à 4 ou plus) peut se douter de quelque chose, mais cela reste improbable car Talos est unique en son genre (jet d'esprit + carrière Forgeron de difficulté Héroïque, donc -8).

Pour défendre la Crète contre les ennemis, Talos peut les attaquer de deux façons. Soit il leur jette des rochers d'une taille considérable grâce à sa grande force qui n'a rien à envier à celle des héros de la guerre de Troie, soit il se place quelque temps dans un feu pour chauffer le métal qui le constitue, puis, devenu brûlant, il agrippe et serre contre lui les ennemis pour leur causer d'horribles brûlures. Talos ne cherchera pas nécessairement à tuer les importuns dès lors qu'il les voit s'enfuir, mais se montrera impitoyable s'ils s'obstinent à le braver.

Talos semble doué d'une intelligence humaine et il est probable qu'il est capable de communiquer comme un humain.

Idées d'aventures.

Si les PJ cherchent à aborder en Crète, ils ont affaire à Talos, qu'ils doivent convaincre de les laisser mettre pied à terre. L'homme de bronze les oriente alors vers leur destination, en s'assurant qu'ils ne sont pas mal intentionnés. Si les PJ sont mal intentionnés envers Minos, ou si un malentendu se produit (mauvaises conditions climatiques du type brume ou pluie battante qui gêne la vue ou l'ouïe ; quiproquos avec des PJ sur leurs gardes ; PJ colérique ou orgueilleux à la suite d'un jet de dés malheureux ou d'un désavantage dans ses traits de caractère...), Talos les attaque.

Mettre en scène Talos dans d'autres contextes est néanmoins facile : vous pouvez imaginer que Talos a eu d'autres maîtres avant Minos, s'il ne lui a pas été donné dès sa fabrication, ou encore d'autres maîtres après lui, si vous ignorez l'épisode de sa mort. Vous

pouvez aussi imaginer un ou plusieurs autres hommes de bronze semblables à Talos.

Certaines versions récentes du mythe imaginent Talos comme un géant, peut-être inspiré du colosse de Rhodes²²¹ : vous pouvez vous en inspirer pour rendre ce personnage plus spectaculaire, mais il faudra modifier sa ruse consistant à serrer ses ennemis contre lui.

Le fonctionnement exact de Talos reste profondément énigmatique : quelle est donc cette technique qui a permis à Héphaïstos de donner la vie à une statue en la remplissant d'*ichor* ? Sachant que l'*ichor* est connu pour être le sang... des dieux. Quelle divinité a fourni l'*ichor* qui remplit et anime Talos ? Est-ce Héphaïstos lui-même ? Cela crée-t-il un lien magique potentiel entre le dieu-forgeron et sa créature, qu'une magicienne pourrait exploiter pour s'en prendre au dieu ? L'*ichor*, récupéré par des humains, aurait-il des propriétés magiques particulières ? Et si un inventeur orgueilleux se mettait en tête d'utiliser le trône piégé d'Héra (voyez cet objet dans ce chapitre) pour capturer une divinité et lui faire une saignée d'*ichor* afin de créer un autre Talos qui serait à ses ordres... voire une armée entière de ces hommes de bronze ?

Talos, profil pour *Barbarians of Lemuria*

Attributs	Attributs de combat	Carrières :
Vigueur 4	Initiative 2	esclave 3
Agilité 2	Mêlée2	Armes : mains de bronze d6B
Esprit 1	Tir 2	Protection :
Aura 0	Défense 2	inaltérable
Pts de démesure : 0		Vitalité 20

Talos, profil pour *BaSIC*

FORce, CONstitution, DEXtérité, TAILle : 18

INTelligence, POUvoir, APParence : 14

Bonus aux dommages : +2

Points de vie : 18

Points de démesure : 0

Hubris : 0

Aidôs : 10

Mouvement : 8

Armure naturelle : inaltérable, sauf au talon gauche : 6 (peau de bronze).

²²¹ Nathaniel Hawthorne, *Le Minotaure* (1853).

Athlétisme 90%, Cascade 50%, Discrétion 30%, Équitation 40%, Esquiver 50%, Orientation 75%, Vigilance 65%.

Combat : Armes de mêlée 65%, Armes d'ast 65%, Armes de lancer 65%, Armes de tir 65%, Bagarre 50%, Bouclier 50%.

Équipement : Talos ne possède rien d'autre que son corps de bronze et le bûcher qui lui sert à se chauffer à blanc pour brûler ses ennemis. Il s'abrite la nuit dans une maisonnette de pierre et de bois sur la côte à proximité de Cnossos. Il se bat à mains nues par défaut, mais il est capable de manier tous types d'armes de manière honorable.

Taureaux à sabots de bronze d'Aïètès

Époque de l'âge héroïque : peuvent être employés à toutes les époques.

Origine. Ces taureaux sont construits par Héphaïstos dans des circonstances inconnues.

Propriétaires successifs. Hormis leur créateur Héphaïstos, les « vrais » mythes ne connaissent qu'un propriétaire à ces taureaux : Aïètès, roi de Colchide en Asie, à qui le dieu les offre dans un contexte qui n'est pas précisé. Dans certaines versions de la quête des Argonautes, Aïètès utilise ces taureaux pour mettre à l'épreuve Jason lorsqu'il vient lui réclamer la Toison d'or à la tête des Argonautes²²². Après le départ de Jason, Aïètès possède toujours les taureaux, intacts.

Apparence. Ces taureaux possèdent des sabots de bronze et crachent du feu par les naseaux. En dehors de ces deux caractéristiques, on ignore les détails de leur apparence. Il semble qu'ils ne soient pas entièrement faits de bronze, sans quoi on n'aurait pas pris la peine de préciser que les sabots étaient faits de ce métal. On peut les imaginer faits d'un assemblage de bois, de fer et d'autres métaux, peut-être aussi de cuir et de crin de bœuf ou de cheval.

Pouvoirs. Utilisez les caractéristiques des Taureaux sauvages fournies dans le livre de base de Kosmos. Étant des machines, ces taureaux sont insensibles aux charmes de la musique, à la séduction d'une nourriture tentante, et à toutes les techniques habituelles d'appriivoisement ou de dressage d'animaux

sauvages. Les sabots de bronze des taureaux causent des dégâts accrus en cas de piétinement. Quant au souffle de feu, chaque taureau ne peut utiliser ce souffle qu'un round sur deux. Le souffle, très puissant, s'étend en un cône évasé devant les naseaux du taureau jusqu'à 60 coudées (environ 20 mètres). Il cause des dommages et risque d'enflammer vêtements et équipements.

Règles de Barbarians of Lemuria :

- **Sabots :** dégâts d6Bx2 quand un taureau piétine une victime.

- **Souffle de feu :** jet d'Agilité Très difficile (-4) pour esquiver le souffle. Le souffle cause d6B points de dommages à chaque personnage qui s'y trouve pris. Chaque personnage ainsi touché doit réussir un jet d'agilité Très difficile (-4) (ou prier une divinité avec succès) sans quoi ses vêtements prennent feu et il subit d6B points de dommages par round.

Règles de BaSIC :

- **Sabots :** 3d6 points de dommages quand un taureau piétine une victime.

- **Souffle de feu :** jet de DEXtérité x3% pour esquiver le souffle. Le souffle cause 1d6+2 points de dégâts par round à chaque personnage qui s'y trouve pris. Chaque personnage ainsi touché doit réussir un jet de DEXx3% (ou prier une divinité avec succès) sans quoi ses vêtements prennent feu et il subit 1d6+2 points de dommages par round.

Idée d'aventure. Lors d'une aventure qui les mène chez les Amazones, près du fleuve Thermodon, les PJ voient un PNJ important capturé par les farouches guerrières. Tandis qu'ils cherchent un moyen de le faire évader, les PJ et les Amazones sont confrontés à l'improviste à une expédition militaire colque à la tête de laquelle le roi Aïètès a placé ses deux taureaux, dont il a fait des armes de guerre. Ses soldats protègent de près les taureaux entre les moments où ils soufflent le feu. Le recours aux taureaux mécaniques change le visage de la guerre et rend les combats beaucoup plus meurtriers. De plus, le roi de Colchide utilise les taureaux pour pratiquer une politique de la terre brûlée en incendiant systématiquement les champs des Amazones. La capitale des Amazones, Thémiscyra, est bientôt en danger d'être assiégée et réduite à la famine.

²²² Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, I, 9, 23.

La reine des Amazones propose donc aux PJ un marché : en échange de la libération du PNJ, ils doivent trouver moyen de détruire ou de mettre hors de combat les deux terribles engins taurins. Si les PJ prient les dieux, l'unique résultat dans l'immédiat est un rêve où Athéna leur confie pour mission de s'emparer des taureaux sans les détruire, puis de les emmener jusqu'à Lemnos pour les restituer aux Cyclopes sur le seuil des forges d'Héphaïstos. La déesse leur promet de les soutenir, mais ne leur révèle aucun expédient : ce sera à eux d'en trouver un. Pas facile de subtiliser deux taureaux massifs et cracheurs de feu dans un campement de Colques armés jusqu'aux dents !

Une fine observation (ou une recherche d'informations) fournira aux PJ un détail important : chaque taureau possède une sorte de « bouton off » situé sous le ventre et qui le plonge dans une stase proche du sommeil (état réversible en appuyant à nouveau sur le bouton).

Trépièdes animés de l'Olympe

Origine. Héphaïstos fabrique vingt de ces trépièdes pendant la dixième année de la guerre de Troie (il est en train de les terminer quand la nymphe Thétis vient lui demander de nouvelles armes pour son fils Achille)²²³.

Propriétaires successifs. Ces trépièdes semblent destinés au confort quotidien des divinités sur l'Olympe. Mais il se peut que le dieu-forgeron leur ait prévu d'autres usages.

Apparence. Ces trépièdes consistent en trois hauts pieds de bronze supportant un bassin de même métal, décoré de trois anses ouvragées. Les pieds sont pourvus de roulettes en or.

Pouvoirs. Contrairement aux trépièdes fabriqués par de simples mortels, ceux d'Héphaïstos sont capables de se déplacer tout seuls, vers l'avant ou l'arrière. Ils peuvent ainsi quitter le logis du dieu pour se rendre à l'assemblée des dieux, puis revenir. On ne sait pas comment les trépièdes sont commandés (sans doute par la voix), ni s'ils obéissent à

tout le monde ou seulement à leur créateur. On peut les supposer extrêmement rapides, au moins en terrain plat (*BoL* : déplacement : 14 m ; *BasIC* : Mouvement 14). Leurs pieds sont assez écartés pour leur conférer une bonne stabilité. Ils ralentissent cependant en terrain accidenté car ils seraient incapables de se relever seuls.

Idée d'aventure. Un jour, lors d'une assemblée des dieux, une divinité bouscule l'un de ces trépièdes, qui tombe de l'Olympe et s'écrase sur terre en Grèce. Intact, il est découvert par un invocateur qui imagine de l'animer en le liant à un *daimôn* (voyez, dans le livre de base de *Kosmos*, le chapitre sur la magie pour l'invocation d'esprits, et la description des *daimones*, dans le bestiaire). À force de rituels, l'invocateur fabrique ainsi 7 trépièdes, chacun mû par un *daimôn* à son service. Il s'en sert pour charrier des bassins entiers de braises et mettre le feu aux campagnes et aux forêts dans sa région. Il force ainsi les paysans terrorisés à lui verser un lourd tribut. Les PJ sont sollicités par Héphaïstos ou par la nymphe Thétis pour mettre l'individu hors d'état de nuire.

Trône piégé d'Héra

Origine. Héphaïstos fabrique ce trône pour assouvir sa vengeance sur sa mère, Héra, qui l'a lancé du haut de l'Olympe à sa naissance parce qu'elle était déçue de son apparence.

Propriétaires successifs. Héphaïstos offre ce trône à **Héra** qui semble l'avoir conservé ensuite.

Apparence. Il s'agit d'un superbe siège de bronze à haut dossier, pourvu d'un marchepied. Sa surface est probablement ornée de sculptures en bas-reliefs ou de gravures.

Pouvoirs. Sous son allure majestueuse, ce trône est un piège. Quiconque s'y assoit, même une divinité, s'y trouve aussitôt immobilisé par des liens de bronze infrangibles et incapable de se relever. Imaginez la dangerosité d'un tel siège, capable de retenir prisonnier même un dieu ! Pas étonnant qu'Héra, pas prête d'oublier une telle humiliation, l'ait conservé attentivement par devers elle une fois réconciliée avec son fils boiteux.

²²³ *Illiade*, XVIII, 376. Allusion chez Aristote, *Politique*, I, 2, 5. Voir Frontisi-Ducroux (1975 rééd. 2000), *Dédale*, p.101 et n.41.



Andrea Appiani, *Junon entourée par les Grâces*, 1811.

Idée d'aventure. Un oracle de la déesse Héra révèle aux PJ, dans la plus grande discrétion, que le trône a disparu, volé sur l'Olympe, dans les appartements d'Héra elle-même ! Le vol n'a pu être commis que par une divinité, mais on ignore laquelle. Les palais des dieux sur l'Olympe restent régulièrement ouverts, puisque la confiance règne habituellement entre les Olympiens. Héra, très inquiète, soupçonne un complot qui pourrait viser à réduire Zeus en personne à l'impuissance. Voyez également « Talos, l'homme de bronze » pour une idée d'aventure combinant Talos et le trône piégé.

Urne funéraire d'Achille et de Patrocle

Époque de l'âge héroïque : dès la première époque.

Origine. Cette amphore est forgée par Héphaïstos dans un contexte inconnu.

Propriétaires successifs. L'urne arrive entre les mains du dieu **Dionysos** dans un contexte inconnu, sans qu'on sache s'il l'a directement obtenue d'Héphaïstos ou si l'objet a connu d'autres propriétaires avant le dieu du vin. Plus tard, celui-ci l'offre à la nymphe **Thétis**, qui

s'est toujours montrée bienveillante avec lui au temps où il venait de naître et où certains dieux plus âgés le traitaient avec condescendance. Plus tard, Thétis en fait présent à **l'armée achéenne** pour y placer les os de son fils Achille, mêlée avec ceux de son compagnon Patrocle, après la mort des deux héros pendant la dixième année de la guerre de Troie²²⁴. L'urne est ensuite enterrée sous le **tumulus d'Achille**, au haut d'un promontoire dominant l'Hellespont.

Apparence. Il s'agit d'une urne à deux poignées, entièrement faite d'or et solidement fermée par un couvercle bien ajusté. Il abrite les ossements, blanchis par la flamme du bûcher funéraire, d'Achille et de Patrocle.

Pouvoirs. Le récipient en lui-même se distingue par sa grande beauté et par sa solidité exceptionnelle : comme toutes les créations d'Héphaïstos, il est inaltérable. Le détail de ses ornements est inconnu et donc laissé à votre entière discrétion. Mais c'est le contenu de l'urne qui possède des pouvoirs surnaturels. Les ombres d'Achille et de Patrocle veillent sur le tombeau et sur la région

²²⁴ *Odyssée*, XXIV, 71-77.

environnante. Les guerriers et guerrières courageuses, mais aussi les couples d'hommes, peuvent venir se recueillir sur le tumulus et appeler par des prières la bienveillance des deux héros. En termes de règle, si les ombres d'Achille et de Patrocle prennent un couple d'hommes sous leur protection, ils octroient à chacun des deux personnages un bonus à tout jet d'action visant à protéger son bien-aimé : **BoL** : dé de bonus, **BaSIC** : +10%.

Au contraire, profaner le tumulus, ou déplacer l'urne sans avoir obtenu au préalable l'accord des deux défunts (en leur demandant un signe ou un présage), provoquerait la colère des deux ombres. Elles se mueraient alors en esprits vengeurs et accablent de malheurs les personnes qui auraient osé aller à l'encontre de leurs dernières volontés.

Idées d'aventures. Il y a plusieurs manières d'utiliser cette urne dans vos aventures. Vous pouvez la mettre en scène dans des contextes sans rapport avec Achille et Patrocle, pendant toute la période antérieure à la guerre de Troie. Par exemple, vous pouvez une aventure dans laquelle les PJ se chargent de procurer cette urne à Dionysos, qui cherche un cadeau de prix à offrir à Thétis. Ce type d'aventure peut s'intégrer à une aventure en Inde avec des PJ de bacchantes et de bacchants au service du dieu du vin (voyez les objets « Bouclier de Dionysos » et « Couronne d'Ariane », dans ce même chapitre).

Vigne d'or de Laomédon

Époques de l'âge héroïque : deuxième époque, à partir du règne de Laomédon à Troie.

Origine. Ce cep de vigne en or est commandé par Zeus en personne à Héphaïstos afin de servir de présent pour Laomédon de Troie, en compensation de l'enlèvement de l'un de ses fils, Ganymède, enlevé par Zeus et les dieux pour devenir leur échanson sur l'Olympe²²⁵.

²²⁵ Scholie au vers 1391 de la tragédie *Oreste* d'Euripide. Il s'agit d'une version alternative à celle où Laomédon reçoit des juments divines nées de Borée. Mais l'une n'exclut pas l'autre : par exemple, Zeus peut avoir envoyé une première compensation après avoir enlevé Ganymède pour en faire son échanson, puis un cadeau

Propriétaires successifs. Laomédon. On ignore si le roi finit par céder l'objet à quelqu'un d'autre. Et on ignore tout de ce que devient ce trésor après la prise de Troie.

Apparence. Il s'agit d'un pied de vigne de la taille d'un petit arbuste, de deux à trois coudées de haut (entre 1 et 1,5 m), semblable dans le moindre détail à un véritable pied de vigne, mais fait d'or massif. Il pèse environ trois talents d'or (90 kg) mais sa valeur artistique, inestimable, et son origine divine, lui confèrent une valeur au troc de plusieurs centaines de bœufs.

Pouvoirs. On ignore tout des éventuels pouvoirs de ce cep de vigne unique au monde. *A priori*, il ne s'agit que d'une sculpture hyperréaliste à l'image de la plante. Mais les sculptures d'Héphaïstos en forme d'animaux sont parfois douées d'une forme de vie propre... Et s'il en allait de même de ses créations à l'image de végétaux ? Des rumeurs à Troie et dans la région murmurent que ce pied de vigne produit une boisson hors du commun, capable de conférer à qui la boit un bienfait admirable. Mais lequel ? Santé ? Beauté ? Longévité ? Vigueur ? Fécondité ? Tout cela à la fois ? Une chose est sûre : si c'est le cas, les rois de Troie gardent jalousement ce secret.

Idée d'aventure. Après la guerre de Troie, Énée confie à des PJ réfugiés troyens (voyez les PJ prêts à jouer du supplément *La Libye*) la mission de retrouver ce cep d'or, dans l'espoir qu'il confère force et santé aux derniers survivants de Troie. Mais le cep d'or a été emporté à Sparte par Ménélas, qui le garde jalousement...



supplémentaire après être tombé amoureux du jeune homme.

Autres objets divins



Hermès, Athéna, Zeus, Héra et Arès, scène d'une amphore à col attique à figures noires, fin VI^e siècle avant J.-C., Bibliothèque nationale de France, département des monnaies, médailles et antiques, inv. 229.

Chapitre réservé au meneur ou à la meneuse !

Des objets inaccessibles. Il existe des objets forgés pour le seul usage des divinités. La plupart sont plus anciens que l'humanité et sont l'apanage d'une seule divinité. Ces objets sont si uniques et si chargés de symbole qu'ils ne devraient tomber en aucune circonstance entre les mains des mortels. Seuls deux ou trois se retrouvent entre les mains d'un héros pour une durée limitée, le temps d'un exploit. Il est important, pour le bon équilibre de l'univers et donc du jeu, de ne les montrer hors de leur rôle habituel que dans des circonstances réellement exceptionnelles.

Des objets à la mesure des dieux. Contrairement à ce qu'on voit dans certains

péplums inspirés de la mythologie ou dans des romans comme *Percy Jackson*, où un adolescent se retrouve en possession du foudre de Zeus, le simple fait de posséder un tel objet ne suffirait pas à un mortel pour devenir capable de s'en servir, ne serait-ce que parce que dieux et déesses, sous leur forme réelle, sont gigantesques et leurs équipements aussi... Il faut donc plutôt imaginer le foudre comme un objet énorme et si pesant qu'il serait presque impossible à soulever ! Seuls certains de ces objets peuvent s'adapter à la taille humaine.

Pouvoirs communs. Tous ces objets sont naturellement inaltérables et inusables. Pour les objets qui peuvent servir d'armes, tout être humain qui subit une attaque portée à l'aide de

ces objets est automatiquement tué. Aucune protection physique ou magique n’y peut rien. Une autre divinité peut tenter de parer le coup ou d’y soustraire le personnage ciblé en l’écartant à la dernière minute, mais, une fois le coup porté, rien ne peut le sauver : il meurt, son âme est séparée de son corps et s’envole vers l’Hadès.

Bonnet d’Hadès

Origine. On ignore qui a confectionné ce bonnet. Son nom semble indiquer qu’il appartient au dieu Hadès. Pourtant, ce sont les nymphes du bout du monde qui le détiennent au moment des aventures de Persée, qui va le leur demander sur les conseils d’Hermès et d’Athéna afin de décapiter la Gorgone Méduse. Le bonnet leur est ensuite rendu²²⁶.

Apparence. Il s’agit d’un banal bonnet de cuir, qui a le bon goût de s’adapter à la taille du personnage qui l’enfile.

Pouvoirs. Sous son humble aspect, le bonnet d’Hadès possède le pouvoir de rendre invisible la personne qui le porte.

En termes de règles. Le bonnet et la personne qui le porte sont entièrement invisibles dès lors qu’elle s’en coiffe. Cependant, il reste possible de la repérer à l’aide de l’ouïe ou de l’odorat (c’est d’ailleurs de cette façon que les Gorgones survivantes poursuivent Persée).

Égide

Origine. Selon les versions du mythe, soit Héphaïstos fabrique l’égide pour Zeus, soit c’est la déesse Mètis (l’Intelligence rusée) qui la confectionne pour Athéna²²⁷. Zeus et sa fille sont les deux dieux qui l’utilisent en général, sans qu’on sache toujours bien s’il y a deux égides ou une seule que l’un prête à l’autre. Il arrive parfois qu’Apollon, encouragé par Zeus, s’en serve²²⁸.

²²⁶ Phérécyde, fragment 3F11 et Pseudo-Hésiode, *Bouclier*, 216-237, pour ce bonnet. Voir aussi le Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, II, 4, 3, pour ce bonnet d’Hadès et pour les sandales ailées.

²²⁷ *Illiade*, XV, 309-310 (Héphaïstos), Héphaïstos fragment 343 MW (Mètis).

²²⁸ *Illiade*, XV, 229-230.

Apparence. L’égide semble être une sorte de croisement entre un bouclier et un châte à franges. Sur ses bords courent des franges d’or²²⁹. Une divinité peut s’en revêtir²³⁰. Mais, en général, la divinité tient l’égide dans sa main. Elle est ornée d’une tête de Gorgone²³¹. Chez certains auteurs, l’égide est faite de la peau de la chèvre Amalthée (voyez aussi la Corne d’Amalthée, dans le chapitre « Objets mythiques »)²³².

Pouvoirs. L’égide a deux usages, l’un offensif, l’autre défensif. L’usage offensif consiste à montrer l’égide aux mortels qu’une divinité souhaite effrayer, souvent en la secouant, ce qui agite ses franges et émet un bruit terrifiant²³³. L’usage défensif consiste à employer l’égide comme un bouclier symbolique afin de redonner courage et vigueur au camp qu’on souhaite voir remporter une bataille²³⁴ ou, parfois, comme un bouclier tout court, pour protéger un humain ou le corps d’un guerrier mort²³⁵.

En termes de règles. L’égide ne fait que relayer et symboliser les pouvoirs des divinités qui l’emploient. Tout ce qu’elles essaient de faire avec réussit automatiquement.

Foudre de Zeus

Origine. Le foudre semble avoir été forgé par les Cyclopes en signe de soutien à Zeus pendant la Titanomachie.

Apparence. Le foudre (au masculin) est une sorte de poignée de bronze hérissée d’éclairs métalliques de chaque côté. À l’échelle d’un humain, il fait la taille d’une cuirasse et un simple mortel peut difficilement le soulever avec ses deux mains.

Pouvoirs. Le foudre facilite à Zeus la manipulation de la foudre. Pour autant, le dieu, même privé de cet objet, continuerait à savoir

²²⁹ *Illiade*, II, 448-449.

²³⁰ *Illiade*, V, 738-742 ; XXI, 400-401.

²³¹ *Illiade*, V, 741-742.

²³² Ératosthène, *Catastérismes*, XIII.

²³³ *Illiade*, XV, 229-230 et 318-322 (utilisée par Apollon) ; *Illiade*, XVII, 593-596 (utilisée par Zeus) ; *Odyssée*, XXII, 297-298 et Pseudo-Hésiode, *Bouclier*, 343-344 (utilisée par Athéna).

²³⁴ *Illiade*, II, 450-452.

²³⁵ *Illiade*, XVIII, 203-204 (Athéna protège Achille) ; *Illiade*, XXIV, 20 (Apollon protège le corps d’Hector).

déchaîner les orages sur ses ennemis. Le foudre est davantage un accessoire commode.

Mors de Bellérophon

Origine. Ce mors semble avoir été fabriqué par Athéna elle-même, qui en fait don au héros Bellérophon afin de chevaucher Pégase pour affronter la Chimère. Après la fin tragique de Bellérophon, Athéna récupère le mors sur Pégase. Elle pourrait en faire don à un autre héros ou à une héroïne en vue d'une autre quête.

Apparence. Il s'agit du tout premier mors jamais utilisé en Grèce. Il est fait de métal et de cuir, avec une tige rigide passant dans la bouche du cheval.

Pouvoirs. Ce mors n'a pas de pouvoir particulier, hormis l'avantage notable qu'il apporte pour l'équitation... sans parler de monter un cheval volant !

En termes de règles. *Barbarians of Lemuria* : ce mors procure un bonus de +1 pour les jets d'action faits en salle, y compris pour les jets de combat. *BaSIC* : le dé donne +10% pour tous les jets d'Équitation et tous les jets d'action où l'équilibre en selle est important, y compris en combat.

Nécessaire de filage des Moires

Origine. Ces outils semblent être apparus spontanément en même temps que les Moires elles-mêmes.

Apparence. Il s'agit d'un nécessaire de filage d'aspect ordinaire, assez semblable à ceux que possèdent bien des femmes. Il se compose de trois objets : une quenouille que tient Clôthô, la Moire de la naissance, et où est enroulée une laine non encore filée ; un fuseau que tient Lachésis, la Moire du cours de la vie, et où elle file la laine de la quenouille pour l'y enrouler ; et une paire de ciseaux de bronze à larges lames, outil d'Atropos, la Moire de la mort, qui coupe le fil lorsque l'heure d'un ou d'une mortelle est venue.

Pouvoirs. Naturellement, aucun de ces trois objets n'est réellement ce qu'il semble être. Chacun d'eux ne fait que refléter la fonction de la Moire qui lui correspond. Le fou qui tenterait de subtiliser ou de prendre de force l'un de ces objets serait totalement incapable de s'en

servir, encore moins de s'en servir à bon escient. La raison en est simple : il n'y a, en réalité, pas qu'un seul exemplaire de ces outils, mais autant que d'êtres vivants mortels dans l'univers à un moment donné. Les Moires sont capables d'apparaître aux divinités ou aux humains, tout en étant en train de dévider *simultanément* le cours de toutes les vies.

Idée d'aventure. Les ciseaux d'Atropos sont au cœur de l'amorce « Les ciseaux d'Atropos », dans le chapitre « Amorces de scénarios », plus loin.

Sandales ailées d'Hermès

Origine. On ignore qui a fabriqué ces sandales ailées. Elles appartiennent à Hermès, mais à un moment donné le dieu les prête au héros Persée, qui s'apprête à tenter de décapiter la Gorgone Méduse. Persée rend ensuite les sandales au dieu.

Apparence. Ces simples sandales de cuir et de métal possèdent des ailes d'oiseau vivantes.

Pouvoirs. Ces chaussures recèlent une puissance divine suffisante pour permettre à qui les porte de marcher ou de courir dans le ciel avec la légèreté et la rapidité d'un oiseau, sans problème d'équilibre. Le fait qu'Hermès les a prêtés à Persée implique qu'elles peuvent adapter leur taille à volonté sur celle de la personne qui les chausse.

En termes de règles. Une personne portant ces sandales peut se déplacer jusqu'à 20 m par round (à *BaSIC*, elle a donc un Mouvement de 20).

Serpe de Gaïa

Origine. Cette serpe est fabriquée par Gaïa, la déesse Terre elle-même, afin de castrer son époux Ouranos, le Ciel. C'est le Titan Cronos, le cadet et le plus rusé de leurs enfants, qui a l'audace d'accomplir cette tâche sanglante, ce qui lui vaut d'être maudit par son père. On ignore ce que devient ensuite cette serpe.

Apparence. Il s'agit d'une gigantesque serpe faite d'adamant, la substance la plus résistante du cosmos. Elle n'est pas décrite en détail, mais on peut imaginer l'adamant comme une sorte de diamant. Quoique énorme pour les simples mortels, elle est, du point de vue des

dieux, petite et discrète – Cronos a ainsi pu la cacher en s’approchant de son père.

Pouvoirs. Vue par un humain, la serpe est une arme énorme, que seul un personnage à la force herculéenne pourrait manier, et encore, avec les deux mains. Mais il ne s’agit là que d’une puissance purement matérielle. Or il est probable qu’un tel objet, forgé par une telle déesse et avec un tel matériau, recèle bien d’autres pouvoirs.

Trident de Poséidon

Origine. Le trident est forgé par les Cyclopes en signe de soutien aux dieux de l’Olympe

dans leur lutte contre les Titans pendant la Titanomachie.

Apparence. Il s’agit d’une lance à trois pointes en bronze. Pour un humain, elle est haute deux ou trois fois comme un homme adulte.

Pouvoirs. Le trident est une arme redoutable au corps à corps. Poséidon l’utilise pour transpercer, immobiliser et terrasser ses ennemis, Titans, géants ou autres. Il ne semble pas receler de pouvoir particulier quant à la manipulation des vagues ou des vents.



Les inventions de Dédale



Jean Lemaire, *Dédale sculptant une vache pour la reine Pasiphaë*, XVII^e siècle.

Le chapitre est réservé au meneur ou à la meneuse du jeu.

Des PJ qui réussissent des Exploits d'art ou d'artisanat peuvent inventer de véritables merveilles. Le plus grand artisan de la mythologie grecque n'est autre que Dédale. Voici une présentation détaillée de ses inventions, assortie d'idées pour les mettre en scène dans vos scénarios. Ces objets peuvent aussi servir d'inspirations pour d'autres inventions créées par des PNJ ou les PJ.

En grec ancien, un *daïdalon* est un objet d'artisanat travaillé (chantourné, ciselé ou même tissé) avec beaucoup d'habileté. Le mot dénote la qualité du travail artisanal, la beauté et l'éclat du résultat, dont le degré d'achèvement confine à la magie. La vue d'un

daïdalon peut charmer, séduire, impressionner ou tromper les gens qui le contemplant²³⁶.

Vous trouvez à la fin de ce livre les profils prêts à jouer de Dédale, Naupacte et Icare.

Les objets

Ailes de plumes et de cire

Origine. Dédale fabrique ces ailes pour lui et pour Icare (le fils qu'il a eu avec la servante

²³⁶ Sur Dédale, les *daïdala* et la figure de l'artisan dans les mythes grecs, voir l'étude classique de Françoise Frontisi-Ducroux, *Dédale. Mythologie de l'artisan en Grèce ancienne*, 1975, rééd. La Découverte, 2000.

Naucrète), lorsqu'ils se trouvent enfermés dans le Labyrinthe par le roi Minos après avoir été accusés de complicité avec Thésée, l'ennemi athénien qui a su triompher du Minotaure. Grâce à ces ailes, tous deux s'échappent du Labyrinthe²³⁷. Mais Icare, ayant volé trop haut, ne se rend pas compte que la cire de ses ailes fond à la chaleur du soleil et finit par tomber à la mer. Celle-ci prend le nom de Mer Icarienne, tout comme l'île voisine qui prend le nom d'Icarie, non loin de Samos²³⁸.

Apparence. Dédale fabrique ces ailes à l'aide de plumes qu'il fixe avec de la cire. La technique employée n'est pas plus détaillée dans les textes anciens.

Pouvoirs. Ces ailes permettent à un humain de voler dans le ciel. Dédale reste cependant conscient des limites de son invention et prodigue à Icare deux conseils : ne pas voler trop haut, car la chaleur du soleil ferait fondre la cire, ni trop bas, de peur que l'humidité de la mer au-dessus de laquelle ils volent ne pénètre trop les plumes et ne les alourdisse au point de les amener à se détacher. Enfin Dédale prend tout de même soin d'humidifier ses ailes régulièrement près des embruns, afin d'éviter que le soleil ne fasse tout de même fondre la cire à la longue²³⁹.

Idées d'aventures. Le mythe a ses silences. Il ne dit pas comment Dédale et Icare se procurent les plumes et la cire nécessaires alors qu'ils sont dans le Labyrinthe. Si les PJ ont librement accès à des marchandises et à du matériel, ce problème ne se posera pas à eux, mais, s'ils sont en pleine nature, ils devront avant toute chose faire preuve d'ingéniosité pour récolter les plumes (dans des nids d'oiseaux ? en plumant des oiseaux vivants ?) et la cire (dans des ruches d'abeilles ?). Quel oiseau conviendra ? Comment disposer les plumes pour obtenir une bonne portance ? Gageons que seul un inventeur ou une inventeuse de la trempe de Dédale peut imaginer les bonnes réponses à ces questions. Voici quelques idées de solutions possibles : abattre les oiseaux à l'arc (en abattre un nombre suffisant relève d'un



exploit) ; attirer les oiseaux à l'aide d'appâts empoisonnés ; grimper jusqu'aux nids ou aux aires des oiseaux pour y prendre les plumes qui les garnissent ; enfumer les abeilles pour les étourdir le temps de dérober la cire. Enfin, les PJ devront prendre garde à ne pas s'en prendre à des oiseaux ou à des abeilles qui seraient sacrés...

La postérité a amplement retenu le conseil, oublié par Icare, consistant à ne pas voler trop haut ; mais le conseil recommandant de ne pas voler trop bas a été complètement oublié (logique : ce n'est pas à ce conseil-là qu'Icare désobéit dans le mythe). C'est donc un péril auquel les PJ restent exposés s'ils tentent de reproduire cette invention.

Caractéristiques techniques pour Bol/BaSiC. Les ailes rendent possible de se déplacer dans l'air à une vitesse de plus ou moins 10 mètres par round (selon la force et la direction du vent). Au soleil, la cire fond en 5 minutes. L'humidité gorge d'eau les plumes en encore moins de temps si le personnage se prend une vague en pleine figure.

Image : Laurent Pécheux, *Dédale et Icare*, XVIII^e siècle.

²³⁷ Palaiphatos, *Histoires incroyables*, XII.

²³⁸ Strabon, *Géographie*, XIV, 1, 19.

²³⁹ Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, épitomé, I, 12-13.

Bélier d'or d'Aphrodite Erycine

Origine. Dédale sculpte ce bélier d'or en l'honneur d'Aphrodite et le consacre dans le temple qu'il lui bâtit lui-même à Eryx (voyez plus loin dans ce chapitre, partie « Les bâtiments » pour la description de ce temple)²⁴⁰.

Apparence. Il s'agit d'un bélier recouvert de feuilles d'or. Sa charpente est en bois et sa peau est en métal martelé selon la technique dite du *sphyrélaton*.

Pouvoirs. Ce bélier est si réaliste qu'il doit être fermement attaché à un piquet bien réel pour ne pas galoper partout dans le temple. Les prêtres et prêtresses peuvent parfois le voir bouger, faire quelques pas ou agiter les cornes ; il semble même parfois pencher la tête pour brouter, mais ne manifeste aucun appétit réel, n'ayant pas besoin de manger ou de boire. Il somnole la nuit. Lié au temple par nature, le bélier bêle et menace quiconque s'y comporte de manière irrespectueuse ou impie, et il le protégerait à coups de cornes et de ruades contre d'éventuels agresseurs.

Idées d'aventures. I. Les PJ sont chargés de dérober quelque chose dans le temple pour le compte d'une autre divinité en conflit avec Aphrodite, mais ils sont confrontés au bélier.

II. Une prophétie rendue par un prêtre ou prêtresse d'Aphrodite recommande aux prêtres de confier le bélier aux PJ, qui devront le suivre afin de parvenir à un endroit où fonder un nouveau sanctuaire pour la déesse. Ils ignorent qu'ils vont devoir le suivre sur une très longue distance, à travers des lieux parfois difficiles d'accès, montagnes, cours d'eau ou territoires peuplés par des tribus qui convoitent cet animal d'or ou s'effraient de voir une statue vivante.

²⁴⁰ Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, IV, 23, 1-3. Frontisi-Ducroux (1975 rééd. 2000) indique que le texte permet deux lectures : rayon de miel (*kèrion*) ou bélier (*krion*). L'édition de Diodore que j'ai utilisée retient la seconde lecture. Le détail sur la technique employée est une invention de ma part, fondée sur les techniques employées en Grèce archaïque et classique. Les pouvoirs du bélier sont aussi une invention de ma part, inspirées par la réputation des statues dédaliennes (voyez plus bas « Statues dédaliennes »).

Génisse en bois

Origine. Dédale conçoit cette invention à la demande de Pasiphaé, reine de Crète. Quelque temps auparavant, Minos, son mari, avait demandé au dieu Poséidon de lui envoyer un signe divin afin de l'aider à obtenir le trône de préférence à ses deux frères, Rhadamante et Sarpédon. Poséidon lui avait envoyé un superbe taureau divin sorti de la mer, en lui demandant de le lui sacrifier une fois désigné roi. Mais Minos, trop fier du taureau, n'en avait rien fait et Poséidon, en colère, punit Minos en s'en prenant à Pasiphaé, qu'il fait tomber amoureuse du taureau. C'est pour s'unir au taureau que la reine demande à l'architecte royal de concevoir un accessoire approprié²⁴¹. Le résultat de cette étrange union n'est autre que le Minotaure, être mi-homme, mi-taureau (voyez le livre de base de Kosmos pour son profil technique).

Apparence. Dédale a conçu pour Pasiphaé une sculpture creuse ayant l'apparence d'une génisse, une jeune vache, à sa taille réelle, et montée sur des roulettes. Faite de bois, elle est couverte d'une peau de génisse qui dissimule le bois et lui donne l'aspect et l'odeur d'un animal véritable. L'ensemble est assez grand pour qu'un humain prenne place à l'intérieur, par une porte située sur l'un des flancs. Les détails de l'union ne sont jamais décrits par les textes anciens, mais on suppose qu'un orifice est pratiqué à l'endroit du sexe afin que le taureau puisse y pénétrer.

Pouvoirs. La génisse se caractérise par l'ingéniosité de son apparence, qui imite à s'y méprendre celle d'un véritable animal. Pour que l'expédient amoureux fonctionne, il fallait que le taureau s'y trompe. On peut aussi concevoir que l'animal doit pouvoir tromper

²⁴¹ Je reprends ici la version du mythe la plus connue de nos jours, celle du Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, III, 1, 3-4. Une version aussi détaillée et très proche, un peu plus ancienne, se trouve chez Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, IV, 77, 1-4, chez qui Minos déroge à la coutume qui voulait qu'il sacrifie chaque année à Poséidon le plus beau taureau de son troupeau ; courroucé, le dieu fait tomber la reine amoureuse du taureau que Minos a épargné. Voir aussi Gantz (2004), p.455-456 et, pour une analyse, Frontisi-Ducroux (1975 rééd. 2000), p. 137-141.

les humains, ne serait-ce que de loin, pour des raisons de discrétion évidentes.

Idées d'aventures.

I. La génisse en bois a été volée. Dédale s'adresse aux PJ pour la retrouver, rapidement et discrètement. (Il doit avoir des raisons de faire confiance aux PJ ou au moins à l'un d'entre eux, par exemple parce qu'il le connaît, ou lui est apparenté, ou parce que le PJ est son apprenti.) Exposée aux yeux de tous, la génisse couvrirait la reine Pasiphaé d'une honte insupportable. La génisse a été volée par Dexithéa, une femme originaire de l'île de Kéos qui a été la maîtresse de Minos il y a une quinzaine d'années et lui a donné un fils illégitime, Euxantios, peu avant que le couple royal n'ait son premier enfant. Dexithéa cherche à suborner Pasiphaé en l'effrayant, en lui menant un chantage à l'aide de la génisse, et en la harcelant avec l'espoir que la reine finisse par être répudiée par le roi, ou qu'elle se suicide de désespoir (Pasiphaé est très tenace, mais commence à être très éprouvée par son aventure et l'aide des PJ sera déterminante pour savoir si elle tient bon). Elle espère naturellement devenir reine et placer son fils sur les rangs pour la succession de Minos, puisque, bien qu'illégitime, il reste l'aîné des enfants du roi. Prudente, Dexithéa ne menace pas elle-même la reine, mais lui envoie son fils (que Pasiphaé ne connaît pas car il ne réside pas au palais) en le faisant passer pour un esclave messager.

II. Pendant le dénouement d'une aventure, une divinité pourrait métamorphoser la génisse de bois en véritable génisse afin que plus personne ne puisse s'en servir.

III. Plutôt que de reprendre la génisse en bois telle quelle, vous pouvez préférer vous en inspirer pour imaginer une autre invention sur le même principe, qui rendrait possible et féconde une union normalement impossible entre un humain et un animal, et pourrait donner naissance à un être hybride (par exemple, une fausse lionne rendrait possible la naissance d'un homme-lion ou d'une femme-lionne).

IV. Maniée dans le cadre d'une utilisation raisonnable, la génisse en bois peut également former l'enjeu d'une aventure centrée sur l'élevage. Un inventeur (un PNJ ou l'un des PJ) conçoit un accessoire novateur qui facilite la

saillie ou l'insémination artificielle. Cela procure un avantage majeur aux éleveurs qui l'emploient pour faire se reproduire leurs troupeaux, ouvrant la perspective de bovins plus beaux, plus grands, à la viande meilleure, etc. et donc de prospères affaires commerciales et de sacrifices plus aptes à satisfaire les divinités. Ce type d'invention suffit largement à éveiller jalousies et convoitises auprès des éleveurs voisins.

Plomberie du palais du roi Cocalos

Origine. Après ses aventures à Athènes puis en Crète, Dédale est pendant un temps l'hôte de Cocalos, roi de la ville de Camicos, en Trinacrie (Sicile), où il s'est réfugié après avoir fui le Labyrinthe. Mais le roi Minos, lancé à sa poursuite, parvient après lui en Sicile et le retrouve en rendant public un casse-tête que Dédale ne résiste pas à l'envie de résoudre. Minos est reçu dans son palais par Cocalos, qui promet de lui livrer Dédale. Ce dernier, avec la complicité des filles de Cocalos, installe dans la salle des bains du roi un piège mortel pour Minos.

Apparence. Cette salle des bains se distingue des autres par ses canalisations, qui amènent l'eau de différentes températures sans besoin d'esclaves pour charrier seaux et amphores. Un personnage important peut donc s'y laver absolument seul si tel est son désir. Cependant, un tuyau dissimulé au plafond, entouré par des feux et construit d'une manière telle que l'eau en jaillit sous une forte pression, rend possible d'ébouillanter mortellement la personne qui se baigne dans la baignoire immédiatement au-dessous²⁴².

Pouvoirs. L'ingéniosité de l'invention provient à la fois de son caractère très innovant (une canalisation intégrée à un mur et propulsant l'eau sous pression) et de sa discrétion totale : rien ne laisse deviner quoi que ce soit à craindre de l'orifice modeste pratiqué dans le plafond et que les frises décoratives rendent à peu près indécélable.

²⁴² Scholies à Pindare, *Néméennes*, IV, 59 (95), cité par Frazer dans Pseudo-Apollodore, *épitomé de la Bibliothèque*, I, 15, note 1 page 142. Le texte mentionne une canalisation d'eau chaude au plafond ; j'invente quelques détails supplémentaires.

Idées d'aventures. Repris à l'identique dans une aventure, ce mécanisme peut constituer la clé d'une affaire d'assassinat qui donnerait du fil à retordre aux PJ (d'autant que le mythe n'est pas très connu, contrairement aux ailes de plumes et de cire). Inversement, un PJ pourrait imaginer et mettre en œuvre lui-même un piège de ce genre. Cependant, un tel assassinat par un piège caché, sans défense possible pour l'agressé, relève de la trahison et contrevient entièrement à l'idéal du comportement héroïque. Les divinités de l'Olympe risquent donc de s'en formaliser et pourraient retirer leur protection aux PJ qui s'y trouveraient impliqués, à l'exception de dieux plus ambivalents comme Hermès ou Hécate. Ce mécanisme demeure utilisable à des fins moins ignobles, par exemple pour piéger une créature dangereuse plutôt qu'un humain. Enfin, des bains dotés de canalisations non piégées formeraient une innovation majeure, qui attirerait gloire et reconnaissance sur l'inventeur ou l'inventeuse à l'origine d'un tel bienfait.

Caractéristiques techniques. Un personnage situé sous le jet d'eau bouillante subit $d6B$ de dégâts par round (BoL) ou $2d6+3$ points de dégâts par round (BaSIC). N'oubliez pas que l'eau s'immisce sous les armures, qui ne sont donc efficaces qu'à la moitié de leur capacité habituelle.

Statues dédaliennes

Origine. Dès ses débuts, Dédale se fait connaître par ses talents de sculpteur hors du commun. Il introduit plusieurs innovations dans ce domaine.

Apparence. Dédale est le premier sculpteur grec à représenter les yeux sur les statues, à les sculpter les jambes écartées et les mains en avant (plutôt que figées droites comme des piquets, les bras le long du corps).

Pouvoir. Les statues de Dédale sont si réalistes qu'elles semblent voir, marcher et tout faire comme des êtres vivants²⁴³. Et de fait, on dit que certaines se meuvent pour de bon, au point qu'il faut les enchaîner à leur socle pour s'assurer qu'elles ne partent pas

arpenter les environs de manière imprévisible²⁴⁴. Elles peuvent même exécuter des ordres²⁴⁵.



Image : Dédale, copie romaine au II^e siècle après J.-C. d'un original grec du II^e siècle av. J.-C. Musée archéologique d'Amman (Jordanie).

Idées d'aventures. Les plus belles statues de Dédale ne sont pas seulement de magnifiques œuvres d'art. Leur degré d'achèvement artistique sans précédent leur confère bel et bien une forme de vie. Elles peuvent bouger et percevoir le monde par leurs cinq sens et elles disposent d'un esprit équivalent à celui d'un enfant de 6 ans. Cependant, elles ne peuvent pas parler, seulement s'exprimer par signes. Elles n'éprouvent ni faim, ni soif, ni fatigue, et sont insensibles à la douleur. Elles ont ainsi un instinct de conservation limité et assez tardif (il faut qu'elles se rendent compte qu'elles sont en train de tomber en morceaux ou en danger

²⁴³ Notamment Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, IV, 76, 1-3.

²⁴⁴ Platon, *Ménon*, 97d.

²⁴⁵ Aristote, *Politique*, I, 2, 5.

immédiat d'anéantissement pour qu'elles prennent peur ; elles seront incapables, par exemple, de comprendre les dangers du feu ou de l'humidité et de la rouille). On ignore dans quelle mesure elles éprouvent émotions, sentiments et pensées métaphysiques.

Le bronze dont ces statues sont faites leur confère une force physique équivalente à celle des meilleurs athlètes, mais leur dextérité est limitée et leurs mouvements quelque peu saccadés.

Les statues dédaliennes obéissent avant tout à Dédale, qu'elles considèrent (à raison) comme leur père. Lorsqu'il les vend, Dédale leur explique qu'elles devront obéir à leur nouveau maître ou maîtresse, et elles se plient à ce contrat docilement... en théorie. En pratique, Dédale a déjà eu quelques problèmes avec des statues qui quittaient la maison de leur maître pour regagner leur atelier natal, d'où le recours à des chaînes.

Outre leur beauté, les statues dédaliennes peuvent servir de système de surveillance secret dans les maisons des mécènes du sculpteur, ou même de sentinelles insoupçonnées, capables de s'animer brusquement pour effrayer, mettre dehors ou détruire les transgresseurs, ou simplement alerter le voisinage. Dédale lui-même dispose de plusieurs statues de ce type chargées de protéger son atelier.

Statue dédalienne, pour Barbarians of Lemuria		
Attributs	Attributs de combat	Carrières :
Vigueur 3	Initiative 0	esclave ou ouvrier
Agilité 1	Mêlée 1	ou soldat : 4
Esprit 0	Tir 1	Armes : mains de bronze d6B
Aura 2	Défense 1	Protection : 4
Pts de démesure : 0		Vitalité 10

Statue dédalienne, profil pour BaSIC

FORce, CONStitution, TAILle, APParence : 18
 DEXtérité, POUvoir : 11
 INTelligence : 8
 Bonus aux dommages : +2
 Points de vie : 18
 Points de démesure : 0
 Hubris : 0
 Aidôs : 10

Mouvement : 8

Armure naturelle : 6 (peau de bronze).

Athlétisme 80%, Cascade 20%, Discrétion 90% (si immobile), Esquiver 30%, Orientation 50%, Vigilance 50%.

Combat : Armes de mêlée 50%, Armes de lancer 40%, Armes de tir 30%, Bagarre 60%, Bouclier 30%.

Équipement : aucun (ou variable selon la sculpture).

Les bâtiments

Non content de sculpter et d'inventer, Dédale avait le statut d'architecte et jouait en outre le rôle de ce qu'on appellerait désormais un ingénieur. On lui attribuait dans l'Antiquité plusieurs bâtiments plus ou moins « conservés ». Chacun d'eux peut constituer une inspiration de choix (ou une création rivale à surpasser) pour un PJ versé dans l'architecture.

La place de danse de la ville de Minos

Origines. Dédale édifie cette place sur l'ordre de Minos, dans la ville où se trouve son palais. Ariane et Phèdre, filles de Minos, y exécutent des danses.

Apparence. En un temps où l'urbanisme n'avait rien d'évident, aménager une place au beau milieu de l'entassement des maisons était une idée novatrice en elle-même. On ne sait cependant rien de précis au sujet de l'agencement de cette place. On peut l'imaginer sous la forme d'une esplanade carrée couverte d'un dallage de pierre ornementée. Le long des quatre côtés du carré courent des colonnades formant des galeries couvertes, qui débouchent sur le reste de la ville. Quatre entrées, au centre des quatre côtés, relient la place aux artères principales du quartier.

Idées d'aventures. Cette place pourrait être le lieu d'un concours de danse auquel un ou plusieurs PJ devraient prendre part. Elle peut devenir le site d'un guet-apens de la part d'une bande d'adversaires qui chercheraient à y cerner les PJ et/ou un PNJ. Un PJ architecte peut étudier l'acoustique de l'endroit afin de s'en inspirer pour élaborer un autre lieu de spectacle (théâtre, odéon...).

Le Labyrinthe de Crète

Image : tétradrachme d'argent de Cnossos représentant le Labyrinthe. 110-90 avant J.-C. Berlin, Altes Museum.

Origines. Le Labyrinthe est le plus fameux des bâtiments conçus par Dédale, qui en imagine les plans et en supervise la construction, avant de s'y retrouver enfermé lui-même avec son fils Icare et de se trouver contraint d'imaginer un moyen de s'en échapper (voyez « Ailes de plumes et de cire »). Ce Labyrinthe se situait à Cnossos, en Crète²⁴⁶.

Apparence. Sur l'apparence du Labyrinthe, les textes grecs antiques sont très vagues. On sait qu'il est possible d'en ressortir en suivant un fil pour revenir à l'entrée, ce qui exclut l'existence de portes internes, ou de pièges employant des lames (tous obstacles qui auraient arrêté Thésée ou coupé son fil d'Ariane). On sait aussi que Dédale et Icare s'en échappent en s'envolant, ce qui implique qu'au moins une partie du bâtiment s'étend à ciel ouvert²⁴⁷. Ils arrivent à y trouver des plumes et de la cire, ce qui suppose que des oiseaux et des abeilles nichent parfois dans le bâtiment (ou qu'on peut les y attirer). Enfin, le Minotaure réside au cœur du Labyrinthe.

Les représentations antiques du Labyrinthe se présentent elles-mêmes comme des énigmes visuelles géométriques : comme dans les labyrinthes qu'on trouverait actuellement dans les rubriques « Jeux » des magazines, les peintures ou dessins montrent une enceinte carrée ou ronde contenant des couloirs tortueux, au milieu desquels il est possible de tracer un parcours depuis (ou jusqu'à) une

²⁴⁶ *Iliade*, XVIII, 590-592. J'opte pour l'idée que ce *choros* est une place de danse, mais on peut aussi comprendre le mot comme désignant un groupe sculpté représentant des danseurs et danseuses. Frontisi-Ducroux (1975 rééd. 2000), p. 135-137.

²⁴⁷ Virgile, dans *l'Énéide*, V, 588-591, se représente les couloirs du Labyrinthe comme « aveugles » (donc privés de la lumière du soleil), ce qui peut être une excellente inspiration... reprise d'ailleurs par Carlo Vogele dans son film d'animation *Icare* en 2021, où le combat entre Thésée et le Minotaure a lieu dans une obscurité riche de signification symbolique. Pour une analyse du Labyrinthe, voir Frontisi-Ducroux (1975 rééd. 2000), p.141-144.



issue unique. Vous pouvez donc très bien imprimer un dessin de labyrinthe un peu complexe, puis, *sans le montrer à votre groupe*, décrire aux PJ ce qu'ils voient selon les tournants qu'ils prennent et les couloirs qu'ils suivent.

On peut considérer que les murs sont trop hauts et lisses pour qu'on y grimpe et trop massifs pour être détruits, tandis que le sol est fait de dalles de pierre assez rigides et propres pour qu'on n'y distingue aucune trace de pas et assez solides pour interdire le creusement d'un tunnel (lequel supposerait d'ailleurs des outils dont les personnages sont normalement privés si on les jette dans le Labyrinthe). L'apparence du lieu est uniforme afin de ne fournir aucun point de repère aux égarés. L'étroitesse des couloirs est à votre discrétion.

Idées d'aventures. Les PJ sont enfermés dans le Labyrinthe pour avoir déplu à Minos ou à son successeur. Ils savent que le Minotaure a déjà été tué. Reste le péril représenté par l'endroit lui-même. Et pendant que les PJ tâchent de s'orienter, un cri terrifiant retentit. Ce n'est plus le Minotaure, mais quelque chose d'autre rôde à présent dans le Labyrinthe... Ce nouveau monstre est à votre discrétion : il peut s'agir d'un autre être hybride, ou d'un taureau furieux, ou d'un félin, ou d'un serpent géant, ou de tout autre chose encore.

Idées de ruses possibles : se créer des points de repère (en laissant un objet, en gravant la pierre des murs ou du sol, en laissant des traces de sang) ; se repérer aux ombres qui tournent avec le soleil ; attendre la nuit et se

repérer aux étoiles; trouver un moyen d'appeler Pégase, ou le char volant de Pélops et d'Hippodamie, ou l'aigle de Zeus.

La Colymbêthra (bassin de retenue) de Mégaride

Origines. Les origines de ce bâtiment ne sont pas expliquées en détail par les mythes, ce qui laisse toute liberté pour imaginer les circonstances de sa construction et y mêler divers PNJ. On peut imaginer que Dédale, après avoir été exilé d'Athènes et avant d'arriver en Crète, connaît une période d'errance en Grèce centrale, et réalise ce travail au service d'un puissant personnage non loin de la ville de Mégare, dans la région appelée la Mégaride, presque située à l'ouest de la presqu'île de l'Attique (région d'Athènes).

Apparence. La *colymbêthra* est un bassin servant de réservoir qui rassemble les eaux du fleuve Alabôn avant de les laisser s'échapper à son embouchure sur la mer, en Mégaride²⁴⁸. Les détails de son agencement ne sont pas connus, pas plus d'ailleurs que l'emplacement du supposé fleuve Alabôn. On peut imaginer un grand bassin de retenue formé par une haute muraille de pierre extraite des carrières de la région et complétée par une maçonnerie, le tout étant doté d'un dispositif en bois, en bronze et en maçonnerie permettant de laisser l'eau s'écouler à faible débit par le haut du barrage²⁴⁹. Le lac artificiel qui en résulte est utilisé aussi bien pour la pêche que pour la baignade.

Idées d'aventures. Mégare est attaquée par mer. Les PJ se rendent à la Colymbêthra en mission secrète pour la saboter afin que les eaux se déversent brutalement dans la mer et fassent chavirer et couler la flotte ennemie massée près de la côte.

²⁴⁸ Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, IV, 78, 1. Sur les bâtiments construits par Dédale en Sicile, voir aussi Frontisi-Ducroux (1975 rééd. 2000), p.172 et suivantes.

²⁴⁹ Les barrages existent depuis l'Égypte ancienne : ce type de construction n'est donc pas invraisemblable.

Les Dédaleïa de Sardaigne

Origines. Après la venue de Minos en Sicile, Dédale doit quitter l'île. Il profite du fait qu'il est invité en Sardaigne par le héros Iolaos de Thèbes, un compagnon d'Héraclès. Ce dernier est alors en train d'établir sur l'île une colonie grecque pour obéir à un oracle. Dédale bâtit de « nombreux grands ouvrages en Sardaigne », qui gardent son nom. Il édifie aussi de « grands et somptueux gymnases » ainsi que des tribunaux et d'autres bâtiments publics²⁵⁰.

Apparence. Les « nombreux grands ouvrages » anciens de Sardaigne que les Grecs nomment des Dédaleïa, les Sardes les appellent des **nouraghes**. La tradition des nouraghes est immémoriale parmi les Sardes. Sous sa forme la plus typique, un nouraghe est une tour fortifiée, plus large à sa base qu'à son sommet, bâtie à l'aide de pierres massives et haute de deux ou trois étages en moyenne. Elle abrite un escalier qui monte le long de sa paroi interne. Autre caractéristique typique : le plafond du rez-de-chaussée forme une voûte imposante en forme de demi-sphère, qui rappelle certains sanctuaires grecs de forme ronde appelés les *tholos*. Autour de cette tour, on peut trouver divers éléments ajoutés ou combinés entre eux. La tour peut être bâtie sur une base surélevée et fortifiée avec un mur. Elle peut être entourée de maisons rondes, elles aussi faites en pierre, qui finissent par former un village entier.

Lors de sa venue en Sardaigne, Dédale reprend la forme du nouraghe mais la porte à un degré de complexité nouveau : il bâtit des nouraghes combinant deux ou trois tours et formant de petits forts moins imposants que des châteaux, mais plus nombreux, ce qui leur permet de quadriller et de contrôler un territoire de manière plus rapidement (puisque chacun est plus rapide à construire), plus

²⁵⁰ Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, IV, 30. Voir aussi Frontisi-Ducroux (1975 rééd. 2000) p. 174 note 20. Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 17, 3 précise la place de cette aventure dans la vie de Dédale, puis récuse son implication dans cette colonie grecque en raison d'un problème de chronologie dans la version qu'il connaît. Sur les nouraghes sardes : Le Guen (dir.), D'Ercole et Zurbach (2019), p.216-217. Le lien entre ces Dédaleïa et les nouraghes est une invention de ma part.

économiquement et plus efficacement que de grandes forteresses.



Image : statuette antique d'un nuraghe en pierre découverte à Su Nuraxi (près de l'actuelle Barumini en Sardaigne). Musée archéologique national de Florence (je crois).

Idées d'aventures.

I. Dédale envoie les PJ dans l'arrière-pays de l'île de Sardaigne, en quête des secrets architecturaux de nuraghes particulièrement anciens et virtuoses dans leur conception. La manière dont les pierres sont assemblées, la provenance des matériaux, le plan choisi qui minimise l'effort des constructeurs pour un résultat solide et facile à défendre, tout cela présente un intérêt évident pour des PJ architectes, mais aussi pour des nobles ou des souverains qui pourraient s'en faire construire dans leur propre royaume une fois de retour en Grèce. Mais les nuraghes constituent une technique unique en son genre et certains

Sardes voient d'un mauvais œil ces étrangers trop curieux. Une mission d'infiltration parmi les Sardes afin de pénétrer dans un nuraghe et d'y résider assez longtemps pour tout bien observer peut s'avérer périlleuse dès que les Sardes auront le moindre soupçon du véritable but des PJ. Quant à fouiller les nuraghes en ruines, ce n'est pas non plus une bonne idée. Dédale lui-même l'ignore, mais certains nuraghes servent aussi de tombeaux à des ancêtres prestigieux. Des tombeaux bien défendus par les vivants... et par les esprits vengeurs des morts dérangés.

II. Dédale charge les PJ de mener à bien le chantier d'un nuraghe pour le compte d'une peuplade sarde, sur un territoire contesté revendiqué par une autre peuplade. Les PJ se trouvent en butte à une attaque alors que le bâtiment est encore inachevé. Ils doivent trouver moyen d'envoyer au plus vite un message à Dédale et à la peuplade à l'origine du chantier, et se défendre coûte que coûte jusqu'à l'arrivée des renforts.

La grotte-sauna des Mégariens de Trinacrie

Origines. Dédale réalise cette grotte peu après son arrivée en Trinacrie (actuelle Sicile), en compagnie de gens venus de la cité grecque de Mégare, avant de se mettre au service du roi Cocalos.

Apparence. Dédale découvre à cet endroit une source. Il aménage alors, autour, une grotte artificielle dont on pourrait jurer, en la regardant, que ses rochers ont été disposés naturellement. À l'intérieur, il fait façonner de vastes bassins qui se remplissent spontanément d'eau venue de la source, et des foyers pour chauffer la grotte. Il installe plusieurs portes, comme un sas, et peut ainsi contrôler la circulation de l'air froid venu de l'extérieur et de l'air chaud et humide produit par l'évaporation de l'eau. Les visiteurs ferment la porte derrière eux et peuvent rester quelque temps à se délasser dans l'atmosphère chaude et humide, sans que la chaleur devienne jamais excessive. Bref, il invente le premier sauna.

Idées d'aventures. Les PJ peuvent tout simplement profiter du sauna pour se reposer

de leurs peines ou se soigner après un rude combat. Ou alors, ils ont affaire à un meurtre ou à une tentative de meurtre utilisant une partie secrète du dispositif capable d'ébouillanter quelqu'un (comme dans la Plomberie du palais du roi Cocalos, plus haut dans ce chapitre)²⁵¹.

Le temple d'Aphrodite à Eryx en Trinacrie

Origines. Le mont Eryx se trouve près de la pointe ouest de la Trinacrie (actuelle Sicile). Le héros Eryx est le fils de la déesse Aphrodite et d'un des Argonautes, Boutès fils de Téléon. Eryx fonde près de la montagne une ville à laquelle il donne son nom²⁵². Réputé pour ses talents au pugilat et pour l'orgueil excessif qu'il en tire, Eryx finit terrassé par Héraclès²⁵³. Dédale passe dans la région avant la mort d'Eryx, et c'est ce dernier qui lui demande de bâtir pour sa divine mère un temple qui serait proche des étoiles²⁵⁴.

Apparence. Pour bâtir ce temple, Dédale réalise un exploit architectural : il utilise un pic rocheux étroit, qu'il complète avec un second appui en forme de pilier géant, avant de chapeauter les deux de fondations plates sur lesquelles il érige le sanctuaire. Le temple

²⁵¹ Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, IV, 78, 2, mentionne cette grotte artificielle servant de sauna, et la situe près de la cité de Sélinonte. Mais il ne dit rien du contexte de son aménagement, ni du détail de son mécanisme, qui sont des inventions de ma part. Comme Sélinonte a été fondée après les périodes dont s'inspire principalement Kosmos, je ne la mentionne pas. Mais comme elle passait auprès des auteurs antiques pour avoir été fondée par des gens originaires notamment de Mégare, j'en profite pour créer un lien avec la Colymbêthra de Mégaride, autre bâtiment érigé par Dédale (voyez plus haut).

²⁵² L'actuelle Erice.

²⁵³ Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, IV, 23, 1-3 (chez qui Eryx est vaincu mais pas tué) et plus rapidement Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, II, 5, 10.

²⁵⁴ Le lien avec le passage de Dédale dans la région est une invention de ma part. Plusieurs versions existent sur l'origine de ce temple. Par exemple, selon Virgile, c'est Énée le Troyen qui le fait construire : *Énéide*, V, 759-760 (et 387-484 au sujet du héros Entellus, un pugiliste élève d'Eryx).

repose ainsi sur une base plate elle-même posée sur deux colonnes géantes, l'une naturelle, l'autre artificielle.

Idées d'aventures. Le temple dissimule plusieurs secrets architecturaux que seuls connaissent Eryx et Dédale en personne²⁵⁵. Tous les ouvriers ayant travaillé aux parties secrètes du temple ont été exécutés sur ordre du roi. Mais l'un des ouvriers, Skandalon²⁵⁶, a eu le temps de confier le secret et la raison de l'exécution des ouvriers à sa fille, Hyphainia, alors âgée de 4 ans. Hyphainia est muette de naissance, mais sait très bien tisser et pourrait représenter ce qu'elle sait sur une toile, si elle avait une confiance absolue en la personne qui le lui demande.

Le premier secret du temple est une chambre creusée dans le piton rocheux qui sert de support naturel au bâtiment. Cette chambre abrite le *thesauros* du temple, sa véritable cave aux trésors. Tous les riches objets exposés dans le temple lui-même sont des faux (réalisés avec brio), cela afin de préserver au mieux le trésor de la mère d'Eryx contre les convoitises. Les PJ pourraient être chargés par Athéna, alors en froid avec Aphrodite, d'aller voler un objet consacré dans le temple pour aller le déposer dans un sanctuaire d'Athéna. Ils découvriraient cette précaution, grâce à leur vigilance ou à leurs dépens, et devraient alors partir en quête des véritables richesses du temple.

Le second secret du temple est que sa colonne artificielle possède un point faible, un endroit creux ménagé délibérément, et qui permettrait, en y appliquant précisément quelques coups de masse, de briser la colonne, ce qui ferait s'effondrer toute la dalle sur laquelle le temple repose, et donc l'ensemble du bâtiment, tout en préservant les richesses amassées dans le piton rocheux naturel. Ce dispositif d'autodestruction est destiné à éliminer radicalement d'éventuels pillards ou un conquérant trop ambitieux qui parviendrait malgré tout à prendre le contrôle du temple.

Il pourrait revenir aux PJ de mettre en œuvre cette autodestruction sur l'ordre de Dédale lors d'une attaque durant laquelle ils feraient partie des preux capables de protéger le

²⁵⁵ Ces secrets sont de mon invention.

²⁵⁶ Prononcez « skandalonn ».

temple. Ils pourraient être confrontés à un dilemme si des PNJ importants, ou même certains des PJ, se trouvaient encore à l'intérieur du temple à ce moment.

Cocalos. À eux de réussir l'impossible en franchissant les défenses de cette ville inexpugnable !

La ville fortifiée d'Agrigente

Origines. Le contexte de la construction de cette place forte n'est pas connu, mais il est notoire que Dédale, à son arrivée en Trinacrie (actuelle Sicile), se met au service de Cocalos, roi de la cité de Camicos, elle-même proche du fleuve Camicos. Il s'agit donc vraisemblablement d'une commande passée par le roi Cocalos à Dédale pour protéger son territoire.

Apparence. Cette ville fortifiée s'élève sur un rocher dominant le fleuve Camicos, à l'emplacement de ce qui devint ensuite la ville d'Agrigente²⁵⁷. La ville s'élève sur un plateau rocheux aux pentes extrêmement abruptes. Il n'est possible d'y accéder que par un chemin unique, étroit et tortueux, qui grimpe longuement avant d'aboutir à la porte qui s'ouvre dans les remparts de la ville. Dédale a conçu cette montée pour que le passage puisse être gardé par trois ou quatre hommes sans difficulté, même si la ville est vide de toute autre garnison. L'écrivain Diodore de Sicile décrit la ville en question comme « la plus fortifiée de toutes et tout à fait inexpugnable par la force ». Cocalos, comblé par cette réalisation ingénieuse, fait ériger là-haut son palais royal et y entrepose tous ses trésors.

Idées d'aventures. Deux possibilités s'offrent à vous. Pour un scénario orienté vers l'action, les PJ pourraient se trouver dans la ville, en compagnie de Dédale, à un moment où elle est privée de toute défense car Cocalos est parti en campagne militaire ailleurs. Or la ville est attaquée par une armée déterminée. Les « trois ou quatre hommes » qui devront, à eux seuls, empêcher l'ennemi de passer par le chemin d'accès dans la montagne, ce seront les PJ.

Vous pouvez préférer la configuration inverse : les PJ doivent s'infiltrer dans la ville pour s'emparer d'un objet précieux qui se trouve dans le trésor du palais royal de



²⁵⁷ Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, IV, 78, 2.

Inspirations pour créer vos propres objets mythiques



Dora Wheeler Keith, *Pénélope défaisant son travail la nuit*, tapisserie, 1886.

MJ seulement ! Certains objets fameux des mythes grecs ne m'ont pas paru intéressants à mettre en scène tels quels dans vos scénarios, mais peuvent en revanche fournir au meneur ou à la meneuse du jeu des inspirations, afin de créer des objets équivalents adaptés à l'histoire personnelle des PJ de votre groupe. En voici quelques exemples.

Coffres et couffins jetés à l'eau

Nombre de héros, dans plusieurs mythologies, se retrouvent, dès leur naissance, abandonnés dans un cours d'eau, rivière, fleuve, ou carrément lancés à la mer, seuls ou en compagnie d'un frère, d'une sœur ou d'un

infortuné parent. Dans la mythologie grecque, l'exemple le plus connu est celui du jeune Persée, enfermé dans un coffre avec sa mère Danaé avant d'être jeté à la mer. Tous deux s'échouent, vivants, sur l'île de Sériphos, où ils sont recueillis par des pêcheurs. Dans la mythologie romaine, ce sont Romulus et Rémus qui sont déposés sur le Tibre dans un couffin, tandis que la Bible développe un thème proche avec l'aventure du petit Moïse sur le Nil. Voici qui peut irriguer les aventures des PJ de plusieurs manières.

L'un des PJ n'est pas l'enfant biologique de ses parents, mais un enfant adopté, recueilli par eux dans un récipient de ce genre peu après sa naissance. Une révélation bouleversante l'attend, à l'issue de laquelle le

personnage devra partir à la rencontre de ses origines. Le coffre ou le couffin, ainsi que d'éventuelles langes et les informations sur l'endroit où on l'a trouvé, seront ses premiers indices pour cet arc narratif. Le PJ, à l'issue de cette recherche, pourra connaître une ascension sociale (en se découvrant des parents riches, nobles et/ou de lignée royale) ou au contraire un déclassement brutal (ses vrais parents sont de simples esclaves). Comment le PJ réagira-t-il ? Quelles seront ses relations avec ses parents biologiques tout juste découverts ? Ses vrais parents peuvent le voir arriver comme un don des dieux (ils pourraient même le retrouver à un moment où ils se trouvent en mauvaise posture : travail d'esclave épuisant qui menace de les tuer à moyen terme, exil pour cause de guerre, capture par des pirates...) ou, au contraire, accueillir fraîchement cet enfant revenu d'entre les morts (dont la survie peut faire s'écrouler leurs projets d'héritage, par exemple, ou déclencher une guerre de succession dans un royaume).

Autre piste évidente : ce sont les PJ qui découvrent un tel couffin ou un tel coffre et doivent prendre en charge son ou ses occupants. Le plus intéressant consiste à leur lancer cet enfant dans les bras au moment où ils ont vraiment autre chose à faire, mais n'auront personne à qui le confier. Partir décapiter un monstre à l'autre bout du cosmos ou défendre la ville contre des assiégeants devient encore plus héroïque quand on le fait avec un nouveau-né sur les bras.

De nombreux détails du couffin ou du coffre peuvent former des indices en vue d'une recherche : l'essence et l'origine du bois ou des fibres végétales qui le constituent ; les ornements qui le décorent ; sa technique d'assemblage (ou de vannerie dans le cas d'un couffin en fibres tressées) ; sa forme, qui peut refléter des traditions régionales ; et bien sûr l'étoffe, la technique de tissage et les ornements du tissu des langes de l'enfant.

La survie d'un personnage est liée à un objet fragile

Méléagre, fils d'Oïneus, roi de Calydon, et d'Althaïa, est voué par les Moires à un destin

étrange. Les Moires font savoir à sa mère, au moment de la naissance, que la vie de l'enfant est liée à l'existence d'un tison qu'elles lui donnent. Tant que le tison ne sera pas consommé, Méléagre restera en vie ; si par malheur le morceau de bois se consume entièrement, Méléagre mourra. Althaïa conserve l'objet à l'abri pendant des décennies, et c'est finalement elle qui le brûle, causant la mort de son propre fils, par vengeance, quand Méléagre tue ses oncles maternels Iphiclos et Apharès, frères d'Althaïa²⁵⁸. On peut imaginer de mêler les PJ à cette histoire, mais pourquoi ne pas concevoir votre propre objet fragile lié au destin d'un personnage, PNJ ou PJ ?

Voici quelques idées d'objets périssables du même genre que le tison de Méléagre, qui ne doivent pas se consumer en entier : une torche, une lampe à huile en argile, une amphore (précisons qu'on brisait les amphores inutiles après utilisation : les chantiers de fouilles archéologiques sont remplis de tessons de ce genre), un baudrier de cuir, une bandelette de cuir (pour retenir les cheveux), une toile tissée, un bâton de marche, la poutre maîtresse d'un bâtiment, un gouvernail de navire.

Voici d'autres idées avec des objets différents qui ne doivent pas se briser : une épée de bronze, un soc de charrue en fer, un miroir en bronze, une fibule.

Un personnage dont la vie est liée à un tel objet n'est ni invulnérable ni immunisé à la souffrance, mais il ne peut pas mourir tant que l'objet en question n'est pas détruit de la manière fixée par son destin. Si c'est un objet combustible ou abîmable progressivement, le fait d'abîmer l'objet n'affaiblit pas le personnage et ne le fait pas non plus souffrir (ce n'est pas une poupée vaudou) ; le personnage meurt d'un coup dès que l'objet est complètement détruit.

²⁵⁸ Phrynichos, *Les Pleuroniennes*, résumé par Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 31, 3, et Bacchylide, *Odes*, V, 93-154. Notez que ce motif de la vie liée à un objet se retrouve dans les contes à diverses époques (par exemple avec le personnage de Kochtcheï l'Immortel dans les contes russes), et a été repris plus récemment par l'écrivaine Joane K. Rowling dans ses romans *Harry Potter* avec la notion de Horcrux.



François Boucher, *La mort de Méléagre*, 1727.

Un personnage portant le poids d'une telle prédiction ne la criera pas sur tous les toits, et sa famille encore moins : chacun a intérêt à ce que cette particularité ne soit connue que d'un petit cercle de proches.

Si le personnage concerné est un PNJ, les PJ pourraient être chargés de conserver à l'abri l'objet auquel sa vie est liée.

Si ce PNJ est un ennemi, il apparaîtra d'abord aux PJ comme immortel, puisque rien d'autre que la destruction de cet objet ne peut le tuer. Découvrir le secret de cette immortalité apparente, puis trouver et détruire l'objet en question, formeront dès lors la quête des PJ.

Remarquez aussi qu'un PNJ doté d'un tel destin peut fournir une victime énigmatique idéale pour une intrigue d'enquête que les PJ devraient résoudre. Un personnage ayant toutes les apparences de la bonne santé meurt soudain alors que les PJ sont dans les environs. Tout semble amener à une mort subite voulue par les dieux (Apollon et Artémis envoient couramment ce type de mort aux mortels), mais voilà que, tout de suite ou quelque temps après, un oracle ou un personnage doté de dons de divination annonce que la personne a

été tuée et que la région ne connaîtra pas la paix tant que son ou ses meurtriers n'auront pas été châtiés. Les PJ vont devoir enquêter et finiront par mettre au jour l'étrange secret de famille entourant le défunt. Restera à comprendre qui a détruit l'objet et pourquoi.

Enfin, il est possible qu'un PJ ait un tel sort : ce peut être une variante de l'élément de destin « Mort liée à un animal, à un objet, à un élément » (voyez le chapitre sur les éléments de destin dans le livre de base de *Kosmos*). Il vous faudra fixer, avec le PJ, la nature de l'objet fatal et l'identité des gens qui sont au courant du lien qu'il entretient avec lui.

La toile de Procné, le linceul de Laërte et autres ouvrages de dames

Plusieurs héroïnes des mythes grecs tissent des toiles qui jouent un rôle important dans leur histoire. Autant ce serait vite capillotracté de concevoir un scénario tournant autour de ces toiles elles-mêmes, autant c'est beaucoup plus intéressant de vous en inspirer pour imaginer d'autres toiles tissées par des PNJ ou même par les PJ.

Voici un bref résumé de ces mythes avec des pistes pour en tirer l'inspiration. Dans le mythe de Philomèle, Procné et Térée (voyez leurs profils dans le supplément *Delphes, le mont Parnasse et la Phocide*), les sœurs Philomèle et Procné sont séparées lorsque la seconde épouse Térée, roi de Daulis. Térée, roi pervers, enlève Procné, la fait passer pour morte et la séquestre dans une maisonnette à l'écart où il la traite avec cruauté. Pour qu'elle ne puisse rien révéler, il lui coupe la langue. Procné s'exprime alors en tissant une toile où elle représente ce qui lui est arrivée, puis fait parvenir l'étoffe à sa sœur, qui peut ainsi voler à son secours. Cette idée d'une femme captive qui emploie le tissage pour s'exprimer est extrêmement intéressante à réutiliser dans vos aventures, d'autant que dans l'univers de Kosmos l'écriture n'est qu'embryonnaire en Grèce. Les PJ pourraient découvrir une étoffe tissée de ce genre qui leur apprendrait une information importante. Il peut s'agir de nouvelles d'une proche ou d'un allié, mais aussi d'autre chose : pourquoi pas des épisodes de la vie d'un ancêtre des PJ, un portulan de marin tissé par sa femme sur les indications du mari (ou par une navigatrice elle-même) menant vers un lieu difficilement accessible que les PJ devraient atteindre... ou même une carte au trésor ?

Dans l'*Odyssée* figure la fameuse ruse de Pénélope, l'épouse d'Ulysse qui, restée à Ithaque en l'absence de son mari parti guerroyer à Troie, est assaillie par plus d'une centaine de prétendants qui tentent de la contraindre à se remarier à l'un d'entre eux afin d'accéder au trône de l'île. Pénélope gagne du temps en prétextant qu'elle doit finir de tisser un linceul pour Laërte, le père d'Ulysse, qui se fait vieux ; mais, chaque nuit, à la lueur des lampes, elle défait son travail de la journée, pour retarder le moment de faire son choix²⁵⁹. L'idée intéressante ici est un jeu sur l'ignorance des prétendants, qui ne connaissent rien au tissage et ne se méfient pas de la tisseuse. Un personnage féminin pourrait jouer de cette manière sur une toile qu'elle déferait ou qu'elle modifierait peu à peu dans un but donné. Pourquoi pas une toile dont le sens caché ne serait pas à chercher

²⁵⁹ *Odyssée*, II, 93-110 ; XIX, 139-156 ; XXIV, 128-146.

dans les scènes représentées, mais dans l'alternance entre divers types de points ou de nœuds ? Ou une toile où figurerait un motif qui ne prendrait son sens qu'une fois la toile un peu rétrécie par un premier lavage – ou à l'inverse, un manteau de laine où une scène ne deviendrait compréhensible qu'une fois la laine mouillée et donc distendue ?

Outre la toile tissée, le matériel de tissage peut également jouer son propre rôle. Un fuseau et une corbeille à laine luxueux, ornés d'or, sont des objets de luxe, comme ceux que possède Hélène²⁶⁰. Enfin, la qualité ou la nature possiblement extraordinaire de la laine ou du fil peuvent revêtir une importance. Par exemple, on peut imaginer un PJ qui serait mis au défi, par un PNJ ennemi, de tisser une toile entièrement en or. Or cela exige de posséder des quantités disproportionnées de fil d'or. Pour un tel Exploit d'artisanat, la seule solution consisterait à découvrir une toison d'or afin d'en filer la laine, puis de la tisser. (Voyez, dans le chapitre « Objets mythiques », la description de la Toison d'or des Argonautes et de la Toison de l'agneau d'or de Mycènes.)

Le lit d'Ulysse et de Pénélope et autres secrets intimes

Vers la fin de l'*Odyssée*, après avoir massacré les prétendants, Ulysse va retrouver son épouse Pénélope dans le *mégaron* de leur palais. Mais Pénélope affiche un doute ostensible : l'homme qu'elle voit en face d'elle est-il réellement ce mari qu'elle n'a plus vu depuis vingt ans ? Télémaque, persuadé d'avoir reconnu son père, se récrie devant la froideur de sa mère. Mais Pénélope le congédie, poliment mais fermement : « Si vraiment c'est Ulysse rentré chez lui, nous nous reconnaitrons à certains signes cachés que nous sommes seuls à connaître²⁶¹. » Télémaque, penaud, part s'occuper d'autre chose. Ulysse, alors, s'émeut à son tour et demande à la servante Euryclée de lui dresser un lit pour dormir seul, puisque son épouse a un cœur de fer. Pénélope met alors Ulysse à l'épreuve. Feignant de renchérir, elle demande

²⁶⁰ *Odyssée*, IV, 125-132.

²⁶¹ *Odyssée*, XXIII, 85-110. Je cite la traduction de Jaccottet.

à la vieille nourrice de porter hors de la chambre le lit qu'Ulysse avait fait lui-même. Mais Ulysse gémit : qu'est-il advenu du lit conjugal, qu'il avait construit lui-même ? « Car il est un secret dans la structure de ce lit. » Au moment de bâtir la chambre conjugale du palais, Ulysse a élevé tout le bâtiment autour d'un olivier qui poussait auparavant dans la cour. Il l'a entouré de murs, couvert d'un toit, et a ancré dans son tronc la structure du lit. Ainsi ce lit ne peut être déplacé. Alors Pénélope éclate en sanglots, se précipite dans les bras d'Ulysse, le couvre de baisers : c'est bien son vrai mari qui est revenu²⁶².

Cette scène magnifique, et injustement peu connue, repose sur un secret de construction partagé par deux époux, dans un monde où l'on fabrique presque tout soi-même, y compris quand on n'est pas architecte ou artisan de profession. Elle fournit un modèle intéressant pour des secrets matériels partagés au sein d'un couple, d'une fratrie, d'une sororité, d'une famille, ou dans une relation d'amitié. Ce type de secret peut matérialiser le lien qui unit deux PJ, ou un PJ et un PNJ, ou deux PNJ.



Robert Hartley Cromek, d'après Füssli, *Pénélope tenant l'arc d'Ulysse*, 1806.

²⁶² *Odyssée*, XXIII, 164-240.

Verrous et voleurs

Le chapitre, réservé au meneur ou à la meneuse du jeu, détaille les techniques courantes des possédants pour protéger leurs biens, mais aussi les expédients habituels des voleurs, cambrioleurs et autres perceurs de murs.

Protéger ses biens

Dans la Grèce de l'âge héroïque, les PNJ non-héroïques, c'est-à-dire la majorité de la population, sont pauvres. Ils possèdent peu de biens et peu de moyens de les protéger. Dès lors que l'on acquiert un bien de valeur, ce dernier devient une source d'inquiétude autant que de réjouissance : comment s'assurer de le garder à l'abri ? Les marchands qui arpentent le monde connu sur terre ou sur mer tremblent pour leurs marchandises, et tous les voyageurs forment des proies idéales pour les brigands désireux de les détrousser. Les rois eux-mêmes ne sont pas à l'abri des voleurs, dont les plus audacieux n'hésitent pas à s'introduire jusque dans le *thésaurus* d'un palais pour en cambrioler les richesses. Bienvenue dans un monde sans coffres-forts ni alarmes, mais où la rivalité entre voleurs et volés manie à tout instant les armes de l'intelligence et de la dextérité.

Les cachettes. Un moyen simple et raisonnablement efficace de soustraire un bien à la convoitise d'éventuels voleurs consiste à le dissimuler aux regards. Encore faut-il que ce soit possible : c'est facile à faire avec un bijou, un peu moins avec une arme ou une armure, cela devient difficile avec un coffre, un coq ou un lapin, et cela devient un exploit en soi quand on cherche à dissimuler un taureau ou



John William Godward, *Amusements innocents*, 1891.

un troupeau entier (mais cela forme un défi plus intéressant pour les PJ qui chercheraient à découvrir un tel butin).

Parvenir à dissimuler correctement quelque chose requiert de l'intelligence et de l'habileté... mais aussi une mémoire fiable, pour ne pas oublier l'emplacement de la

cache. Certains des personnages-joueurs ou des PNJ de votre scénario sont-ils distraits ?

Voici quelques caches plus ou moins classiques :

- **sous le sol.** Dans beaucoup de demeures modestes, le sol n'est autre que la terre, ce qui rend facile d'y enterrer quelque chose. Encore faut-il bien dissimuler les traces de l'excavation. Dans les demeures disposant d'un plancher ou d'un dallage, l'intervalle entre ce dernier et la terre forme une cache idéale. On peut aussi enterrer un objet sous le sol d'une cave ou d'une citerne.

- **dans un récipient contenant normalement autre chose.** Au fond d'un vase à parfums, d'une jarre de céréales ou d'huile, d'un panier de fruits ou de légumes, d'un pot de fleur...

- **au creux d'une plante.** Dans une anfractuosité de l'écorce d'un arbre, au cœur du feuillage d'un arbre ou d'un buisson, voire dans la corolle d'une fleur.

- **dans un animal.** Sous la toison ou les plumes, dans un jabot, ou même dans l'estomac de la bête, si l'on parvient à lui faire avaler l'objet ; mais il faut sacrifier la bête pour récupérer le bien dissimulé (dans un état de saleté avancé).

- **dans un humain.** Parmi les vêtements, sous un couvre-chef, au creux de la partie concave d'un bouclier, dans un recoin d'une cuirasse, sous une semelle, ou encore sous l'aisselle, entre les orteils, ou même dans l'estomac (si l'on parvient à recracher l'objet ensuite).

- **hors de la maison.** Dans le jardin, dans le puits ou la citerne, chez quelqu'un d'autre (qui serait au courant ou non) ou sur un territoire neutre (plaine, forêt, fond d'un cours d'eau...).

Les portes. Dans les maisons les plus humbles, surtout dans les contrées barbares au climat chaud, il n'y a pas de porte mais un simple rideau de tissu ou bien un rideau fait de cordelettes ornées de pendeloques. Rien de tout cela n'arrête personne. Tout au plus les pendeloques qui s'entrechoquent ont-elles l'avantage de faire du bruit quand quelqu'un entre, ce qui avertit les occupants du lieu. Une simple clochette accrochée à un rideau de tissu ou à une porte solide peut servir au même usage. En Grèce, la plupart des maisons possèdent tout de même une porte en bois, dont la solidité varie selon le type de bois (le

chêne est recommandé pour sa solidité) et son épaisseur. Les demeures aisées et tous les lieux qui recèlent des objets précieux recourent à des portes renforcées d'éléments en métal, en général du bronze. Le **thesauros**, la pièce d'un palais ou d'un temple qui abrite les objets précieux, est souvent fermé par une porte de ce genre. Les vantaux entièrement couverts de bronze sont rares et signes d'une grande richesse ; quant aux portes en métal massif, elles relèvent du domaine du divin, comme les portes forgées par Héphaïstos et installées par Poséidon pour fermer le Tartare dans les Enfers.

Les serrures. Les mécanismes de fermeture les plus simples et les moins onéreux se cantonnent à un simple loquet de bois. Des verrous et des serrures dotées de clés existent déjà dans l'univers de Kosmos, mais sont peu répandues : on ne les rencontre que dans les palais, les demeures les plus riches et divers bâtiments hors du commun. Elles sont en bronze et nécessitent pour être forgées une maîtrise artisanale pointue, dont les spécialistes en Grèce se comptent sur les doigts des deux mains. Créer une serrure de ce genre représente un Exploit mineur en Artisanat (forge). Créer une serrure ou une clé d'un type nouveau peut constituer l'invention majeure d'un personnage, réalisée à l'issue d'un Exploit difficile. De la même manière, parvenir à crocheter l'un de ces mécanismes révèle un esprit brillant, rompu à démêler l'écheveau des énigmes les plus embrouillées.

Les murs. Bien des maisons ne disposent que de murs fragiles, en terre-paille ou en bois, où des intrus déterminés ne se priveront pas de percer des ouvertures pour y pénétrer en l'absence des propriétaires. Voilà pourquoi toute construction censée offrir une protection crédible à des biens précieux se doit d'être érigée en briques ou en pierre, seuls matériaux à l'épreuve de ce type d'intrusion. Encore faut-il s'assurer que les briques ou les blocs de pierre soient solidement tenus en place, par du ciment ou par leur propre poids dans le cas de pierres. Il suffit d'un bloc disjoint pour tenter les cambrioleurs audacieux.

En matière de fenêtres, tout propriétaire suspicieux s'abstient d'en pratiquer au rez-de-

chaussée. Il n'y a pas de vitres de verre en Grèce antique (et encore moins de verre à l'épreuve des coups), seulement, en général, des peaux huilées translucides, ou des volets de bois, ou encore de simples ouvertures dépourvues de moyens de fermeture. Le plus sûr consiste donc à ne percer de fenêtres qu'en hauteur, en s'efforçant de compliquer la tâche aux voleurs qui tenteraient d'y grimper. À défaut de se passer de fenêtre, les plus fortunés peuvent les garnir de sortes de grilles faites de croisillons de bronze qui empêchent d'entrer les voleurs, mais aussi une partie de la lumière. Peu de demeures peuvent se permettre cet aménagement coûteux.

Le toit. Les toits de tuiles grecs forment un terrain ardu pour les évolutions d'éventuels monte-en-l'air. Les tuiles sont bruyantes sous les pieds et ont vite fait de se décrocher, tombant au sol dans un fracas qui donne vite l'alarme. Il faudrait des voleurs assistés par Hermès pour réussir à entrer par là ! Les propriétaires les plus suspicieux, qui voudraient prévenir même cette éventualité, peuvent renforcer les toitures en étendant des planches de bois fortement chevillées sous les tuiles. On peut aussi s'inspirer des bâtiments de Libye, avec leurs toits-terrasses plats en terre ou en pierre, presque impossibles à percer. Ces derniers offrent cependant un point d'atterrissage commode depuis lequel on peut se glisser dans une des fenêtres des étages en contrebas.

Le véritable point faible des toitures reste la **cheminée**, qui offre un conduit direct jusqu'à l'intérieur. Il est hélas impossible de s'en passer dans une maison, mais on s'efforcera de la construire étroite, d'en couvrir partiellement l'issue afin de retarder les intrusions, et d'entretenir constamment un grand feu au-dessous.

Le sol. Rares sont les voleurs disposant du temps et des moyens nécessaires à l'excavation d'un tunnel sous un bâtiment. La plupart se contentent de profiter de trous ou d'imperfections naturelles qu'ils repèrent au pied des murs, et qu'ils agrandissent pour se glisser dessous, ce qui minimise la quantité de creusage à effectuer et augmente la discrétion de l'opération. Néanmoins, les aèdes relatent

quelques cas de légendes et d'anecdotes selon lesquelles des voleurs auraient bel et bien creusé des galeries souterraines pour pénétrer dans des palais ou de riches demeures. On s'abstiendra donc de laisser des sols de terre, omniprésents dans les maisons pauvres ou modestes, et on les remplacera par un dallage de pierre lourd et coûteux, mais qui retardera beaucoup ce type de tentative.

Les animaux de garde. Le monde antique est un monde rural. Beaucoup de logements jouxtent des basse-cours et des lopins de terre cultivée. Or quoi de mieux que des animaux perturbés dans leur routine pour vous donner l'alarme en cas d'intrusion ? Les chiens de garde sont le summum en la matière : ils aboient et peuvent attaquer, repousser ou freiner les fâcheux. D'autres animaux de ferme peuvent représenter un obstacle pour les voleurs. Les oies ont le sommeil léger, leurs cacardements et leurs criaillements peuvent donner l'éveil aux propriétaires du lieu aussi bien que l'abois des chiens et, à défaut de crocs, leurs becs peuvent infliger des pinçons très douloureux. Dans une moindre mesure, bœufs et vaches mugissent s'ils sont dérangés. Et, hors de la maison, il n'y a rien de tel qu'un taureau lâché dans un pré pour dissuader les gens de s'y aventurer (par exemple quand on a enterré sous l'herbe ou dissimulé sous une pierre un objet de valeur).

Gardiens humains ou surnaturels. Le plus sûr reste encore qu'un membre de la maisonnée surveille ses biens lui-même. Il peut s'agir d'un membre de la famille, mais, dans les demeures aisées et les palais, il s'agira en général d'un ou plusieurs serviteurs et servantes, libres ou esclaves, qui ne connaîtront pas toujours eux-mêmes la nature des richesses qu'ils doivent défendre. Faute de serviteurs fiables, le mieux est de faire appel à des amis sûrs ou à des alliés, par exemple d'anciens compagnons d'armes. Il est enfin possible de faire appel à des mercenaires professionnels, mais ces derniers sont rares et souvent frappés d'une mauvaise réputation.

Les magiciennes les plus puissantes, telle Circé, sont capables de tenir sous leur emprise des animaux sauvages, par exemple des loups ou des lions, afin de s'en faire des compagnons

aussi doux que des chiens envers elles, mais des sentinelles féroces pour les visiteurs importuns. Quant aux femmes et aux hommes qui pratiquent l'invocation d'esprits, cet art réprouvé par les dieux rend possible de contracter les services d'un *daimôn*, un être intermédiaire entre dieux et mortels, à qui l'on peut confier la garde d'un lieu, d'un objet ou d'une personne ; un tel gardien surnaturel, à peine visible mais plus vigoureux et résistant que le plus vaillant des soldats, réserve une terrifiante surprise à qui s'attirerait son courroux. Les caractéristiques des *daimones* se trouvent dans le livre de base de Kosmos.

Protéger ses animaux contre le vol. Afin de ne pas confondre les troupeaux et de se prémunir contre le vol, les Grecs ont l'habitude de marquer au fer rouge leurs bêtes, aussi bien le bétail que les chevaux. Le fer qui sert à marquer les bêtes laisse une marque à la forme unique, qui permet d'identifier le propriétaire d'un coup d'œil. Les gens qui sont formés à s'occuper des troupeaux, y compris les intendants qui réalisent la comptabilité des richesses dans les palais et les riches demeures, ont l'habitude de mémoriser ces marques afin de se rappeler facilement quelle marque correspond à quel propriétaire. Voyez le chapitre « Les marques des éleveurs », plus haut.

Utiliser un sceau. Pour marquer des objets ou sceller un coffre, une boîte ou tout autre bien qui s'y prête, un propriétaire utilise un sceau. Un sceau prend généralement la forme d'un anneau de métal dont le chaton est orné d'une figure en relief représentant l'emblème de la personne. On fait couler un peu de cire d'abeille chaude sur l'objet à sceller, puis on enfonce le sceau dans la cire, qui durcit en refroidissant. Il devient impossible d'ouvrir le récipient ou de déballer l'objet sans briser le cachet de cire.

Voler

Toute société qui connaît la notion de propriété connaît le vol. Le vol et le cambriolage sont des activités anti-héroïques, puisque lâches et trahissant souvent la

cupidité ; c'est pourquoi aucun héros ni aucune héroïne digne de ce nom ne devraient s'y adonner. En règle générale, elle sera réservée à des PNJ dont vos héros devront déjouer les plans ou qu'ils devront démasquer une fois le forfait commis. Malgré cela, la notion de vol fait si bien partie intégrante de l'univers des mythes grecs que les gens qui s'adonnent à ce délit peuvent bénéficier de la bienveillance de l'un des dieux de l'Olympe : Hermès. Il y a bien des nuances entre le bien et le mal, et qui sait si un concours de circonstances aménagé par les dieux ne conduira pas PJ à se comporter eux-mêmes en voleurs, peut-être même pour une bonne cause ?

Attention : rien ne sert à un mortel d'attendre qu'Hermès fasse le travail à sa place, il doit se surpasser pour attirer l'attention divine. Voyons donc quelques techniques employées par les voleurs et les voleuses.

Entrer par la porte. Peu de portes de maisons moyennes résistent à un ou deux hommes dotés de solides épaules et d'un peu d'élan. Lorsque la discrétion est nécessaire, ou quand la porte est faite d'un matériau trop solide pour être enfoncée, c'est alors qu'un véritable talent de cambrioleur devient indispensable pour soulever un loquet ou évider le pourtour d'un verrou. Quant à crocheter l'une de ces serrures modernes aux mécanismes complexes, c'est un exploit digne de héros rusés comme Dédale ou Ariane, Ulysse ou Pénélope, Palamède ou Autolykos.

Entrer par le mur. Dans beaucoup de maisons antiques, les murs sont moins solides que la porte. Un simple couteau et des muscles bien découplés peuvent rendre maint service afin de creuser de la terre-paille ou du torchis friable, de déboîter quelques planches ou de disjoindre des briques ou des blocs de pierre afin de pratiquer une ouverture dans un mur²⁶³.

²⁶³ Les cambrioleurs qui perçaient les murs des maisons fragiles, ou « perceurs de murailles », existaient dans la Grèce antique réelle et étaient encore redoutés dans la Rome antique.

Entrer par la fenêtre. Peu de murs antiques parviennent à être lisses au point de ne laisser aucune prise à qui veut y grimper. Une corde peut être nécessaire, mais on ne trouvera que rarement de voleurs équipés de grappins, accessoires, coûteux et difficiles à faire forger sans éveiller les soupçons (allez expliquer au forgeron pourquoi vous avez besoin d'un grappin à des fins honnêtes !) et par ailleurs lourds et encombrants. Un simple crochet de bois ou de métal, ou un nœud coulant lancé autour d'une protubérance de la paroi s'avèrent infiniment plus efficace.

Se renseigner. Un vol bien préparé est précédé d'une étape de repérages destinée à mémoriser les points faibles d'un bâtiment (fragilités des murs, ouvertures à portée de grimpe, habitudes du gardien ou des sentinelles...). Il peut être utile d'obtenir, l'air de rien, des informations en bavardant avec le voisinage. Dans le cas d'un bâtiment bien défendu, il reste la solution de la corruption auprès d'un des maçons qui ont participé aux travaux, et qui sont mieux renseignés que quiconque sur les faiblesses de la demeure. Le mieux reste d'amadouer l'architecte en personne, quitte à lui proposer une part du butin espéré²⁶⁴.

Voler un troupeau en toute discrétion. Voler du bétail ou des chevaux n'a rien d'impossible, dès lors que l'on prend ses précautions.

➤ On veillera à museler les bêtes à la hâte pour qu'elles ne crient ou ne mugissent

²⁶⁴ Une histoire célèbre de vol avec la complicité d'un architecte est l'histoire du pharaon légendaire Rhampsinite, évoqué par Hérodote, *Enquête*, II, 121-124.



Infiltrés à Troie pendant la guerre Diomède et Ulysse dérobent le Palladium, une statue d'Athéna qui rendait la ville imprenable. Ils sont aidés, à gauche, par... la déesse Athéna. Cénochoé à figures rouges apulienne, v.360-350 av. J.-C., Reggio de Calabre. Musée du Louvre K36.

pas en se faisant emmener par des inconnus.

➤ Le bruit des sabots est un problème important, que l'on peut résoudre en emmitouflant chaque sabot à l'aide de tissu épais dont on se sera pourvu en prévision, comme le firent Ulysse et Diomède pendant la guerre de Troie lors d'un coup de main nocturne pour s'emparer des chevaux du roi thrace Rhésos, un allié des Troyens²⁶⁵. Cela requiert un grand soin et beaucoup de

²⁶⁵ L'épisode est notamment évoqué dans la tragédie *Rhésos* d'Euripide.

patience pour ne faire aucun bruit et ne pas recevoir une ruade.

- Afin de rassurer les bêtes, le mieux serait qu'une personne qui leur est familière fasse partie des complices.

Pour brouiller les pistes, les aèdes racontent qu'Hermès, quand il vola les bœufs d'Apollon dans sa petite enfance, conduisit les bêtes en les menant à reculons, afin que son poursuivant les croie partis dans la direction inverse de celles qu'elles avaient prises en réalité²⁶⁶. La ruse réclame de s'y prendre à plusieurs et de savoir calmer et mener les bêtes avec maestria, car il est extrêmement difficile de faire avancer des animaux à reculons ! Et les propriétaires finissent malgré tout par avoir des soupçons.



Brouiller un marquage sur une bête. Pour éviter d'être pris en flagrant délit de recel d'animaux volés, il devient nécessaire, tôt ou tard, d'effacer le marquage des bêtes dérobées. Pour cela, il faut imprimer au fer rouge une large marque au même endroit que la marque initiale afin de l'effacer ou de la brouiller assez pour qu'elle ne soit plus identifiable. Les moins scrupuleux vont jusqu'à blesser la bête en lui infligeant une écorchure pour ôter la peau marquée, mais cela abîme le cuir de l'animal. Les traces de l'une ou l'autre pratique, trouvées sur un animal, ne peuvent cependant manquer d'éveiller les soupçons, mais il n'y a plus de preuve du vol.

Falsifier un cachet de cire. Avec du temps, du soin et une fine lame de couteau, une personne habile peut décoller un cachet de cire de la surface où il a été apposé, et ainsi ouvrir ce qu'il protégeait. Il suffit ensuite de se munir de cire et d'une flamme pour refermer le contenu avec un cachet neuf par-dessus lequel on appose l'ancien. Si la manipulation n'a rien d'impossible, c'est la capacité à l'accomplir sans en laisser de traces sur le cachet refait qui distingue les fraudeurs les plus aguerris et les plus dangereux.

²⁶⁶ La ruse est relatée dans l'*Hymne homérique à Hermès*.

Signes particuliers d'un objet

Les signes peuvent sauter aux yeux ou nécessiter un examen plus attentif par un personnage compétent.

Choisissez ou lancez 1d20.

1. Ébréché ou portant une trace de heurt quelque part. Ex. : vase ébréché, table ou coffre ayant perdu un éclat de bois, jambière portant une bigne, casque dont il manque quelques crins au panache...

2. Un peu usé ou rouillé. Ex. : ceinture au cuir râpé, trépied au bronze verdi... Vaut les $\frac{3}{4}$ de sa valeur normale.

3. Présente un léger défaut de fabrication à un endroit reconnaissable. L'objet vaut les $\frac{3}{4}$ de sa valeur normale.

4. A été signé par un ou des artisans ou artistes (ex. : vase portant un symbole typique d'un potier de telle ville ou d'un peintre de vases de tel village, dague portant la griffe d'un forgeron de la région, tissu dont quelques fils entrecroisés dessinent la marque propre à tel village de tisserands...). L'objet vaut plus que sa valeur normale.

5. Fait d'un matériau bien reconnaissable ou avec une technique très locale dont on peut découvrir l'origine (ex. : vase fait dans une argile de couleur inhabituelle, tunique ou tapis teinté avec une technique locale rare, épée forgée à la façon des forgerons de Lemnos, statuette sculptée dans un marbre veiné qu'on ne trouve que dans une ou deux carrières en Grèce...).

6. Était auparavant un objet différent qui a été modifié (ou non) pour un nouvel usage (ex. : vase à parfums réutilisé comme urne funéraire, bol pourvu d'une poignée et d'un couvercle pour faire une lampe à huile, lame de charrue montée en fer de hache...). L'objet vaut un peu moins que sa valeur habituelle en bœufs.

7. Porte des traces de dommages et de réparation (un examen attentif peut révéler dans quelles circonstances l'objet a été sali, abîmé, déchiré, cassé, brûlé, trempé, écrasé, mordu, tordu, brisé, etc., avec quelle technique et quels matériaux il a été réparé, et la qualité des réparations). L'objet vaut les deux tiers de sa valeur habituelle.

8. Ancien et fabriqué à l'aide d'une technique désormais perdue. L'ancienneté lui confère une valeur accrue (s'il est en bon état). En outre, il peut se négocier pour 1,5 voire 2 à 3 fois sa valeur habituelle en bœufs auprès d'un artisan désireux d'étudier son mode de fabrication.

9. D'une solidité hors du commun. L'objet vaut $\frac{1}{3}$ de plus que sa valeur habituelle en bœufs.

10. Comporte des traces d'un type d'utilisation inhabituel (ex. : épée qui semble avoir été fréquemment tenue par la lame, bouclier ayant enduré de nombreux chocs sur sa face intérieure...), ce qui peut procurer des informations sur son propriétaire ou ses propriétaires précédents.



Henryk Siemiradzki, *Luciole*.

11. Personnalisé par le personnage qui l'a créé et/ou par un ou des propriétaires précédents (ex. : symboles distinctifs d'un ou plusieurs propriétaires, ajout d'une cordelette ou d'un ruban, décorations dessinées, peintes ou gravées, pendentif accroché quelque part, sangle de bouclier ou de carquois renforcée, casque avec rembourrage de fortune, petite fonctionnalité unique...).

12. L'objet porte une odeur caractéristique plus ou moins perceptible, qui peut révéler des informations sur son usage récent et/ou son ou sa propriétaire précédente (ex. : vase ayant transporté de l'encens rare d'Arabie heureuse ; coffret encore embaumé du parfum d'une plante habituellement utilisée par les magiciennes ; fourreau d'épée dont l'intérieur est enduit de graisse de bœuf). Cela peut lui ajouter ou lui retirer de la valeur.

13. D'une taille inhabituelle, qui rend l'usage de l'objet malcommode pour qui n'a pas la taille adaptée (ex. : lance très longue et lourde, arc de Pygmée, cratère à mélanger le vin grand comme une baignoire...). Selon les cas, il sera plus précieux ou difficile à vendre.

14. Comporte un matériau surprenant, qu'on n'utilise normalement pas pour ce type d'objet (ex. : poterie intégrant un fragment de cuivre, pierre précieuse enchâssée dans un bouclier en bois...). L'objet reste utilisable en dehors de ce détail intrigant. Selon le détail en question, il est plus précieux ou plus difficile à vendre.

15. Objet fabriqué volontairement d'une manière aberrante qui le rend en apparence inutilisable (ex. vase sans ouverture en haut ou délibérément pourvu d'un trou au fond, épée de valeur mais à la lame trop épaisse et ronde pour être aiguisée, flèche sans pointe...). En attendant d'élucider cette énigme, l'objet est invendable.

16. D'une qualité hors norme. L'objet vaut le double de sa valeur habituelle en bœufs.

17. D'une qualité exceptionnelle. L'objet vaut le quadruple de sa valeur habituelle en bœufs.

18. Comporte un ornement à valeur apotropaïque, qui offre une protection magique et/ou divine au personnage qui le porte (ex. vase, coffret ou bouclier peint d'un œil ou d'une tête de Gorgone ; boîte à *pharmaka* portant le symbole des trois chiens d'Hécate ; objet carthaginois portant l'emblème de Tinnit...). Peut se négocier à deux fois sa valeur habituelle en bœufs si l'acquéreur s'intéresse à la magie ou à la divinité liée.

19. L'objet est étroitement lié au destin d'un PNJ. Exemple : un tison qui, s'il est consommé, provoque la mort du héros Méléagre ; Atys dont le père reçoit un oracle prédisant que son fils sera tué par une lance, etc. Le propriétaire de l'objet sera peut-être la main (volontaire ou involontaire) du destin de ce PNJ. Voyez le chapitre « Inspirations pour créer vos propres objets mythiques ».

20. Doté d'une propriété extraordinaire et unique au monde. Ex. : un bouclier infrangible, une lance qui ne manque jamais sa cible, un marteau qui brise tout ce qu'il frappe, une flèche qui réapparaît dans son carquois une fois sa trajectoire achevée... L'objet est inestimable. Il peut former le cœur d'une ou plusieurs aventures. S'il provoque un paradoxe (ex. : un marteau qui peut tout briser qui frappe un bouclier infrangible), Zeus intervient et change en pierre le ou les objets en cause, et même des PNJ ou PJ s'ils font partie du paradoxe.



Origine d'un objet

Supposons que l'un des PJ acquiert un objet par troc ou par don de la part d'un PNJ. Quelle est sa provenance ? Choisissez-la sur cette table ou lancez 1d10.

1. Le PNJ a trouvé l'objet dans les ruines d'un bâtiment récemment réduit en cendres. Son ou sa propriétaire légitime a pu mourir dans l'incendie, ou quitter la région (de gré ou de force ?) sans emporter l'objet. Et si les PJ croisaient sa route un jour ?

2. L'objet appartient au PJ, qui pensait l'avoir chez lui parmi ses possessions. Comment l'objet se retrouve-t-il ici maintenant ?

3. L'objet appartenait à l'un des hôtes / alliés du PJ. Ce PNJ a-t-il récupéré l'objet parce qu'il est l'un de ses proches, amis ou alliés ? Ou au contraire, l'aurait-il vaincu ou tué ?

4. L'objet appartenait à l'un des ennemis du PJ. Ce PNJ l'aurait-il vaincu ou tué ? Ou au contraire, a-t-il récupéré l'objet parce qu'il est l'un de ses proches, amis ou alliés de cet ennemi ?

5. L'objet a appartenu à un membre de la famille d'un ou d'une esclave du PJ. La vue de l'objet éveille l'inquiétude dans l'esprit de l'esclave, qui n'a plus revu sa famille depuis des années. Dès lors, l'esclave n'a qu'une obsession : s'approprier l'objet, s'enfuir et le rendre à sa famille, s'il la retrouve en vie. Pour cela, peu lui importent les moyens, mensonge, vol ou assassinat inclus. Les PJ tenteront-ils de l'arrêter, de l'aider, de le suivre à distance ?

6. Le PNJ prétend avoir pris l'objet sur le corps d'un puissant ennemi vaincu, ce qui lui donne davantage de valeur. C'est un mensonge : l'objet a été acquis par troc auprès d'un marchand et n'a aucune valeur particulière. Plus tard, les PJ croiseront l'ennemi en question bien vivant. Que dira-t-il en apprenant l'origine supposée de l'objet ?

7. Le PNJ prétend avoir reçu l'objet en cadeau de la part d'une connaissance d'un des PJ. En réalité, il ment : il a volé l'objet. Si les PJ recroisent leur connaissance, elle reconnaîtra l'objet et demandera des explications.

8. Le PNJ a reçu l'objet de la part d'une divinité qui avait des sentiments pour ce PNJ. La divinité n'appréciera pas que le PNJ se soit séparé de son cadeau si facilement. Se retournera-t-elle contre les PJ ? Ou dédaignera-t-elle dorénavant le PNJ pour aider le personnage qui a acquis l'objet ?

9. Le PNJ a volé l'objet dans un tombeau qu'il a profané et pillé. Tôt ou tard, l'ombre du défunt ou de la défunte propriétaire de l'objet apparaîtra aux PJ pour le réclamer. Peut-être devront-ils voyager jusqu'à sa tombe pour le remettre à sa place. Ou bien le détruire (tant pis s'il est très solide). À moins que l'ombre ne leur confie une mission en échange du droit de conserver l'objet.

10. Le PNJ a volé cet objet dans le temple d'une divinité. Poursuivi par la colère divine, il cherche à se débarrasser de l'objet. Bien entendu, il ne s'en vantera pas. La divinité enverra aux PJ des signes de mécontentement, dont un devin saura comprendre la raison. Tôt ou tard, les PJ devront aller rendre l'objet dans le temple de la divinité. Même si l'objet est précieux, ou si le temple est à l'autre bout du cosmos. Attention à ne pas le perdre ou le briser sur le trajet.

Amorces de scénarios



Navires grecs antiques. Illustration dont j'ignore l'auteur pour *The Romance of the Ship* d'Edward Keble Chatterton, 1911.

Pirates !

Les PJ sont invités à prendre part à la récolte locale des fruits dans un village côtier. Il peut s'agir d'un village voisin dépendant d'Aïdoné, la ville décrite dans le livre de base de Kosmos. Il fait face à la mer vers le nord, et tire sa subsistance du produit de la pêche et des terres agricoles situées au sud. Au sud-est s'étend une forêt. Si l'un ou plusieurs des PJ occupe un poste puissant (roi ou reine, membre d'une administration royale, aristocrate... par exemple si vous utilisez les personnages prêts à jouer de Kosmos), ces personnages peuvent être justement là pour superviser la récolte, et pour prélever la part qui revient au palais. Dans ce cas, ils ne prennent pas nécessairement part au travail physique, mais surveillent les opérations. La

présence d'un PJ ayant des compétences d'intendance, et/ou disposant d'une formation d'aède, est particulièrement utile afin de mémoriser le comptage des fruits.

Une nuit, des cris de panique réveillent la population : un incendie a éclaté dans un petit bois situé au sud-est du village, du côté de l'intérieur des terres... or le feu est tout proche des granges où est entreposée la récolte de céréales de l'année, et le risque n'est pas nul qu'il finisse par atteindre les vergers. Le village manque de moyens pour éteindre l'incendie. Aux PJ de faire preuve d'organisation et d'inventivité pour organiser le combat contre les flammes. Des PJ futés pourront tout simplement prier Zeus pour qu'il fasse pleuvoir. Mais l'incendie n'est que le début de leurs problèmes cette nuit-là.

L'incendie n'est en effet qu'une diversion. Pendant que tout le monde est occupé ailleurs,

trois navires remplis de pirates accostent discrètement sur la plage voisine. Les pirates débarquent et pillent tout ce qu'ils peuvent, en particulier la récolte pour laquelle les PJ et les villageois se sont donnés tant de mal. Les pirates ont été informés par un ou deux villageois et interviennent juste au moment où les récoltes sont stockées dans des jarres, paniers, etc. Ils commencent leur approche de manière discrète, afin d'embarquer le plus de marchandises possible sans être remarqués. Mais, si l'alerte est donnée, ils ne rechignent pas devant le combat et procèdent à une attaque en règle : ils sont moins nombreux que les villageois, mais bien mieux armés et persuadés de ne rencontrer aucune résistance sérieuse. Aux PJ de les faire changer d'avis. Quant aux villageois, ils sont paniqués et terrifiés, mais les PJ peuvent leur redonner le moral.

Les pirates sont menés par une cheftaine, **Laskarina**. Laskarina la pirate, fille d'un couple de Crétois disparu au cours d'un naufrage, a été sauvée et élevée quelques années par des nymphes de la mer ; elle en a gardé une capacité hors du commun à rester en apnée (qui peut lui servir à se faire passer pour noyée). Elle a ensuite été recueillie par des pirates de l'île de Taphos, une petite île non loin d'Ithaque, à quatre ou cinq jours de navigation au nord-ouest du village. Là, elle n'a pas tardé à se tailler une réputation hors du commun. Laskarina est rusée, bien organisée, bien équipée, et ses hommes seraient prêts à la suivre au bout du monde. Elle est cupide, ambitieuse et fait peu de cas des vies humaines. Elle est secondée par **Chalcocranos** (un guerrier en armure lourde) et **Gigantéa** (une femme de près de deux mètres de haut maniant des armes plus grandes que nature), qui sont les capitaines des deux autres bateaux des pirates. Laskarina, qui ne dédaigne pas Aphrodite et fait peu de cas des normes de son temps, est à la fois l'amante de Chalcocranos et de Gigantéa (lesquels ne sont pas en couple par ailleurs). Ça n'aura pas grande importance dans l'histoire *a priori*, mais cela la rend *complètement* inaccessible à d'éventuelles tentatives de séduction de la part de PJ ou de PNJ.

Les pirates disposent de trois navires. Ce ne sont pas des navires de guerre, mais des

bateaux de commerce dont les pirates se sont emparés. Ils sont du type « navires de commerce à voile et à rames » (voyez le chapitre « Les navires » et le plan de navire à la fin de ce supplément), dotés chacun de vingt rames, et tous bon état. Chaque navire compte 25 personnes dont le ou la capitaine. En mer, chaque navire est accompagné par un dauphin qui ne le quitte jamais. Ces trois dauphins sont en réalité des nymphes des mers, mais ne prennent une apparence humanoïde qu'en compagnie de Laskarina, de Chalcocranos ou de Gigantéa ; seuls quelques autres pirates sont dans la confidence, les autres pensant que cette histoire de nymphe n'est qu'un raconter avantageux au sujet de leur cheffe.

Ce que la plupart des gens ignorent, y compris parmi les pirates, c'est que le pillage de la récolte est, lui aussi, une diversion. Le village abrite en effet un bien autrement plus précieux que des jarres d'olives ou des paniers de fruits : les crotales d'Athéna (voyez le chapitre « Objets mythiques »). Cet objet est enterré dans le verger sacré d'Athéna, au pied d'un cognassier. Il a été enterré là sur les conseils de la déesse par un aïeul des villageois, **Algon**, à qui la déesse avait offert cet instrument pour une aventure (voyez plus loin).

Il y a quelques mois, Laskarina a capturé **Rhyssa**, une aède nomade qui avait recueilli les confidences d'Algon et sait à quel endroit il a enterré les crotales. Laskarina a tiré les vers du nez à l'aède et, dès qu'elle a appris l'existence de cet objet fabuleux, elle a résolu de mettre la main dessus. Seuls Chalcocranos et **Gigantéa** sont dans le secret. Pendant l'attaque, Laskarina et eux s'éclipsent vers le verger sacré, le temps d'y déterrer les crotales.

Au fait, il existe un vieux conflit entre les nymphes marines de la région et les nymphes de la forêt voisine à propos d'un beau villageois qu'une nymphe de la forêt avait enlevé et qui a fini enlevé puis séduit par une nymphe de la mer... C'est ce qui explique que Laskarina fasse incendier la forêt : elle profite de son passage pour exercer une petite vengeance mesquine sur les nymphes sylvestres, pour le compte de ses mères d'adoption. Des PJ qui parviendraient à se renseigner rapidement pourraient même en tirer parti pour passer alliance avec les

nymphes de la forêt afin de repousser Laskarina et ses pirates, mais ils s'aliéneraient toute possibilité de se concilier les nymphes des mers.

Que font donc là les crotales d'Athéna ? Voici un moyen de relier l'histoire de ce scénario à celle de la ville d'Aïdoné et des PJ prêts à jouer du livre de base de Kosmos. Le village où se trouvent les PJ s'est fortement développé grâce à **Algon**, père du roi Euménès d'Aïdoné. Jadis, à la place des vergers sacrés d'Athéna, s'étendait un marais infesté de serpents ailés, d'immondes créatures autrefois présentes en Grèce et qu'on ne trouve plus désormais qu'en Arabie (voyez le bestiaire de Kosmos). Ces monstres mangeaient les récoltes et s'en prenaient même parfois aux troupeaux. Algon s'est ingénié à les chasser à coups de flèches, mais ils étaient trop nombreux et revenaient toujours. Ayant prié Athéna, Algon reçut de la déesse les crotales, grâce auxquels il chassa enfin définitivement les serpents ailés. Sur le conseil d'Athéna, Algon a assaini les marécages, créé un verger sacré pour la déesse, et enterré les crotales au pied d'un arbre, « car ils serviront plus tard ». Il a raconté tout cela à sa famille (donc à Euménès), mais s'est délibérément abstenu de lui dire ce qu'il avait fait des crotales, car, selon le conseil d'Athéna, « le jour où les crotales réapparaîtront, ils mettront en danger ta famille ». Peu avant sa mort, Algon, qui était alors en voyage, a relaté cette aventure et confié l'emplacement des crotales à Rhyssa, qu'il connaissait depuis longtemps et en qui il avait toute confiance, avec pour mission de revenir vivante en Grèce tout raconter à ses descendants, Euménès, Bélos et Pyrrha. Cette aède était sur le chemin en mer quand elle a été capturée par Laskarina et ses pirates. Les PJ (au moins Euménès) connaissent Rhyssa ou en ont au moins entendu parler par leurs parents. Rhyssa (dont le nom signifie « la ridée ») est une femme d'âge moyen au visage prématurément vieilli, couvert de fines rides, et aux cheveux blanchis. L'écart entre ses rides et son âge par ailleurs ne peut que frapper quiconque a l'occasion de l'observer longtemps, mais l'aède demeure muette sur les causes de cet étrange aspect. Ce détail ne joue aucun rôle dans le scénario, mais vous pouvez lui inventer une explication.

Les crotales sont un objet divin d'une qualité extraordinaire et d'une valeur inestimable : ils constituent un trésor à eux seuls. Mais les plans de Laskarina ne s'arrêtent pas là. Le son des crotales a le pouvoir de faire fuir les oiseaux, même les plus monstrueux. Or Laskarina a entendu parler d'un îlot rocheux, loin sur la mer, où vivent les trois Harpies (voyez le bestiaire de Kosmos). D'après les aèdes, les Harpies, entre autres pillages, s'attaquent régulièrement aux marins et ont accumulé des trésors cachés dans les failles des rochers de leur îlot. Les Harpies sont de formidables adversaires, même pour tout un équipage de pirates. Mais Laskarina compte utiliser les crotales pour les mettre en fuite, le temps de s'emparer de leurs trésors.

Laskarina compte sur ses chères nymphes des mers pour la guider jusqu'à l'îlot des Harpies. Elle-même ignore son emplacement. Ce qu'elle ignore aussi, c'est que Rhyssa, elle, connaît aussi l'emplacement de l'îlot, car l'aïeul lui a confié le chemin à suivre au cours de ses dernières confidences, et l'aède a tout retenu par cœur.

Une telle quête serait aussi à la mesure des PJ. Ces derniers peuvent tenter de s'emparer des crotales et de découvrir l'emplacement de l'îlot des Harpies, soit en faisant parler l'aède, soit en entrant en pourparlers avec Laskarina et ses pirates. Si les PJ capturent Laskarina, les nymphes marines qui ont élevé la pirate s'ingénieront à semer tous les périls possibles sur leur chemin pour venir en aide à leur protégée... sans compter que Laskarina, voleuse hors pair, a la faveur d'Hermès et ne déplaît pas à Poséidon. Tuer Laskarina déchaînerait sur les PJ la colère des nymphes et probablement aussi de Poséidon (à moins que les PJ ne lui aient rendu de fiers services par le passé). Les PJ pourront-ils eux aussi compter sur des alliés divins de leur côté ? Notez que les PJ prêts à jouer du livre de base de Kosmos, la famille royale d'Aïdoné, sont des descendants de Poséidon et ont donc moyen de fléchir le dieu.

L'île des Harpies se trouve quelque part dans la mer inconnue, au large au sud-ouest du Péloponnèse. Les PJ ne doivent pas pouvoir la situer sur une carte : à partir du moment où ils se mettent en quête de l'île, ils entrent dans le domaine du merveilleux marin, où les repères

géographiques (déjà très limités) des Grecs sont complètement brouillés. Soit ils disposent des conseils de l'aède ou des nymphes pour les guider, soit ils n'ont aucune chance de trouver l'île (à moins d'aller quérir des conseils auprès d'une autre source difficile d'accès, par exemple les Phéaciens : voyez leur description dans *Kosmos*). Prévoyez au moins une péripétie périlleuse au cours du voyage : il ne doit pas être une simple promenade.

Sur l'île des Harpies, les PJ trouveront les Harpies... mais aussi les serpents ailés, qui se sont réfugiés là et en ont également fait leur repaire après avoir été chassés du village par Algon. L'île abrite d'autres objets rares ou mythiques amassés là par les Harpies qui en ont délesté leurs ennemis abandonnés par les dieux.

Gageons que les PJ sauront protéger le village et peut-être aussi découvrir ces trésors. Quant à Laskarina, c'est un ennemi non négligeable, et qui a assez d'envergure pour revenir dans d'autres aventures, si le cœur vous en dit.

De si jolies statuettes

Un enfant important pour les PJ a disparu du palais royal où il réside. Il peut s'agir d'un de leurs propres enfants, ou de celui d'un PNJ proche. Pour la suite de cette amorce, on supposera qu'il s'agit d'un jeune garçon appelé **Timios**, mais son nom et son sexe peuvent être modifiés sans conséquence. Il faut en revanche qu'il s'agisse d'un enfant encore assez jeune, disons entre 6 et 8 ans, et l'histoire est plus logique si c'est un enfant d'une famille riche et/ou puissante, à qui des gens aient intérêt à s'en prendre. S'il s'agit d'un enfant d'un des PJ, le palais peut être tout simplement le leur (adaptez un peu le décor de cette amorce selon sa géographie exacte, mais il serait bon que le palais englobe un petit bois). Vous pouvez également situer cette intrigue à Sigynna, décor du scénario « Le Fléau de Sigynna » dans le livre de base de *Kosmos*, auquel cas le petit bois se trouve derrière le palais royal, sur l'acropole (possiblement réaménagée pour plaire à Artémis si les PJ ont déjà joué le scénario en question).

L'aventure comprend deux parties. Dans la première, les PJ doivent retrouver et sauver Timios, menacé par une créature redoutable, un basilic venu de Libye. Dans la seconde, une fois le basilic mis hors d'état de nuire, les PJ enquêtent afin de démasquer le coupable.

Une enquête rapide sur les habitudes de l'enfant montre que Timios aimait se promener dans un champ derrière le palais et jusqu'au petit bois voisin. Ces terrains se trouvent à l'intérieur du domaine et sont entourés par un rempart bas, gardé ; ils sont donc a priori sûrs, mais il reste possible que quelqu'un s'y soit infiltré en trompant la vigilance des gardes. Ces deux derniers jours, sa nourrice (ou sa mère) se souvient que Timios lui a rapporté plusieurs ravissantes **statuettes**, à raison de deux ou trois par jour. L'adulte a supposé que les sculpteurs ou les potiers de l'atelier tout proche (également situé dans l'enceinte du palais) les lui ont offerts, mais comme il y en avait beaucoup, elle a fini par lui recommander de ne plus en rapporter, car ces objets sont si finement sculptés qu'ils sont très précieux et elle tient à lui enseigner le sens de la mesure. Accablée de travail, elle n'a pas eu le temps de demander aux artisans de ne plus fabriquer de statuettes de ce genre et de se consacrer à des commandes royales plus sérieuses.

Les statuettes sont au nombre d'une bonne demi-douzaine. Elles sont faites en pierre colorée et la plupart représentent de petits animaux : un hérisson, un serpent, un hanneton sur une branche, un mulot, une belette, un oiseau posé au sol. La finesse de leurs détails et les nuances de leurs couleurs surpassent tout ce que les PJ voient d'ordinaire : on croirait voir des êtres vivants. Quant aux couleurs, si on les observe très attentivement, on cherche en vain la trace des coups de pinceaux ou le luisant du vernis habituel qui recouvre ce type de sculpture très sophistiquée. C'est comme si les couleurs avaient été appliquées de l'intérieur. Il peut cependant s'agir d'un procédé de cuisson nouveau, inconnu dans la région où se trouvent les PJ.

Interrogés, les **artisans de l'atelier voisin** disent qu'ils voient souvent Timios, mais qu'ils ne lui ont pas fait de cadeaux ces derniers jours. Si les PJ leur montrent les statuettes, ils restent stupéfaits devant leur qualité, qui

dépasse de loin tout ce qui se fabrique au palais. Personne n'a vu quoi que ce soit d'approchant.

Des PJ aèdes ou érudits pourront envisager que les statuettes ne soient autres que des êtres vivants changés en pierre par un pouvoir pétrificateur. Ils sont sur la bonne piste, mais devront s'orienter parmi plusieurs possibilités. Il arrive que les dieux changent des êtres vivants en pierre, pour les punir ou au contraire pour les soulager d'une tristesse autrement irrémédiable. En dehors des dieux, plusieurs créatures passent pour capables de pétrifier bêtes et plantes. Les plus fameuses sont les trois Gorgones, créatures terrifiantes (voyez leur description dans le bestiaire du livre de base de *Kosmos*); mais elles vivent à l'autre bout du monde et on ne les a jamais vues en Grèce. Le basilic a aussi ce pouvoir, mais c'est un serpent de Libye (voyez « Serpents de Libye » dans *Kosmos* et dans le supplément *La Libye* – attention, le basilic des mythes grecs a la taille d'un petit serpent d'Europe du genre vipère ou couleuvre, ce n'est pas une créature énorme comme dans *Harry Potter*!); mais, là encore, on n'en croise pas en Grèce, normalement. Dans tous les cas, les PJ pourront être certains d'une chose : Timios et tous les habitants du palais courent un grave danger !

Voici ce qui s'est passé : Timios est la cible d'une tentative d'assassinat. Dans cette amorce, le coupable est **Euthygénie**, une aristocrate qui réside au palais. Grâce à ses serviteurs, elle connaît bien les habitudes de l'enfant. Euthygénie a eu une idée ingénieuse : utiliser un **basilic** pour accomplir sa sinistre tâche. Elle l'a fait venir grâce aux bons soins d'une marchande, **Skandix**.

Vous pouvez relier Euthygénie aux précédentes aventures des PJ. Si les PJ ont joué l'aventure « L'ombre sur le rivage », Euthygénie est la fille d'Épiclèros et donc la sœur d'Euphrastès, le marchand véreux auquel les PJ ont eu affaire. Euthygénie a mené une vie discrète et sans taches jusqu'à présent, mais, désormais, elle cherche à se venger des PJ et de la famille royale qui ont causé la perte de son frère. Et elle utilise pour cela les contacts d'Euphrastès avec de nombreux marchands. C'est de cette façon qu'elle a rencontré Skandix, qui, sous des dehors

respectables de marchande d'amphores et de beaux bijoux, troque aussi des *pharmaka* et des ingrédients pour les gens qui pratiquent la magie, y compris des substances franchement illégales (par exemple des objets ou des parties de cadavres venus de tombeaux profanés). Skandix pratique elle-même assez la magie pour savoir quelques « trucs » de magicienne. Skandix a procuré à Euthygénie un basilic qu'elle a capturé elle-même en Libye du Nord (elle l'a endormi grâce à des vapeurs de genévrier et à des formules magiques). Euthygénie n'a plus eu qu'à porter l'amphore dans le bois et y relâcher l'animal, puis à quitter l'endroit rapidement avant son réveil.

Les PJ pourront être mis sur la bonne piste en réfléchissant aux statuettes : toutes représentent des animaux de petite taille, en train de se déplacer sur le sol. Cela suppose que la créature qui les a pétrifiés est elle-même de petite taille et qu'elle ne croise pas le regard des animaux plus grands, ni des oiseaux en vol.

En s'aventurant à travers le champ puis dans le bois, les PJ sont d'abord frappés par la rareté des êtres vivants présents parmi les épis et les herbes, comme si la terre avait été désertée, frappée par un fléau. Les seuls êtres vivants qu'ils croisent sont des vers de terre et des taupes... qui sont tous des animaux aveugles. Dans le bois, ils tombent sur d'autres statuettes, de plus en plus nombreuses. La plus grande est une laie (un sanglier femelle), le groin penché vers le sol.

Les PJ peuvent prier les dieux de leur venir en aide. Outre les divinités de l'Olympe dont ils sont proches, ils peuvent s'adresser aux nymphes du bois, des **dryades** (il y a une chênaie abondante dans le bois : de nombreuses nymphes sont liées à des chênes). Les nymphes leur confirment ce que leurs observations leur font pressentir : un fléau mortel erre dans le bois. Les nymphes ne peuvent pas en dire la nature précise aux PJ car les dieux ont décidé que c'est à eux de l'affronter, mais elles peuvent leur donner un conseil : « Prenez garde à vos pieds, mais, je vous en supplie, ne regardez jamais le sol ». L'aide la plus précieuse qu'elles leur fournissent est une fiole de verre contenant une mixture « à faire boire à qui sera mordu ».

Il s'agit d'un antidote au poison du basilic. Il n'y en a qu'une dose.

Les PJ sauveront-ils Timios avant que celui-ci ne rencontre le basilic fatal ? Le temps presse : Timios est dans le bois au moment où les PJ comprennent qu'il est en danger. S'ils se hâtent, ils le rattrapent à temps et doivent alors l'enfermer dans le palais. Au bout de quelques heures, Timios, curieux, petit et discret, amadoue un garde pour sortir faire un tour, et les PJ doivent à nouveau le rattraper d'urgence. Pour chacune de ces situations, considérez que les PJ arrivent à temps dès lors qu'ils ne partent pas à l'autre bout de la Grèce et qu'ils ne perdent pas de temps en interrogatoires, en recherches d'indices supplémentaires ou en tergiversations trop longues autour de la table. Si vous voulez leur mettre la pression, vous pouvez sortir un chronomètre et leur donner cinq minutes à partir du moment où ils ont compris que Timios est en danger, sans leur dire ce qui risque d'arriver.

Les PJ risquent leur vie en allant au-devant du basilic. Pour le trouver, ils doivent réussir un jet de perception rendu très difficile par l'abondante végétation et la petitesse du basilic (BoL : esprit + Chasseur ou avec un malus de -6. BaSIC : Vigilance avec malus de -20%). S'ils ne prennent aucune précaution, tout personnage qui réussit à voir le basilic est pétrifié, sauf s'il fait une réussite critique (à BoL, toute réussite autre que normale suffit), auquel cas il voit le basilic en train de pétrifier un autre serpent et a le temps de détourner les yeux. Aux PJ d'éviter de tous finir pétrifiés et de trouver une ruse pour continuer leurs recherches à l'abri du regard mortel. Malgré sa petite taille, un basilic est extrêmement dangereux puisque son regard peut non seulement pétrifier ses victimes, mais aussi briser la pierre ou enflammer la végétation proche ; quant à sa morsure, elle est mortelle en trois rounds. Par chance, le basilic n'a qu'une intelligence très limitée et reste très peu résistant : un PJ assez habile pour l'atteindre n'aura guère de mal à le tuer.

Le sauvetage peut vite tourner à l'horreur : des PJ pétrifiés, d'autres appelant désespérément Timios ou tentant de l'emmener au beau milieu d'un début de feu de forêt, tremblant à l'idée du serpent qui rôde

toujours parmi les herbes et les fourrés, pendant que d'autres encore, la tête détournée, frappent autour d'eux de toutes leurs forces en priant les dieux pour toucher la créature...

La dépouille du basilic flétrit la végétation là où elle gît. Elle reste dangereuse puisqu'elle exsude encore le poison du serpent, moins fatal au contact que par morsure mais toujours redoutable. Un personnage qui touche le poison ressent de terribles douleurs jusqu'à ce qu'il se soit bien rincé (BoL : jet de vigueur Très difficile (-4) pour ne pas perdre 3 PV à chaque round ; BaSIC : poison de VIRulence 14). Si l'on veut conserver la dépouille comme preuve, mieux vaut utiliser des pinces ou des bâtons pour s'en saisir et la placer dans un récipient.

Lorsqu'un personnage est pétrifié, il n'y a plus rien à faire pour lui : même les dieux ne peuvent annuler une pétrification. Ils peuvent en revanche changer le personnage en rocher ou en source, afin qu'il demeure dans les mémoires comme une source de bienfaits (cela peut servir à accomplir un élément de destin pour un PJ, et à consoler la famille de Timios si ce dernier n'est pas sauvé).

Que faisait ce basilic dans l'enceinte du palais royal ? Des prières aux dieux ou la consultation d'oracles (et des nymphes si les PJ ont pensé à s'adresser à elles) peuvent confirmer aux PJ qu'il ne s'agit pas d'un courroux divin. C'est un simple mortel qui a introduit le monstre au palais.

Pour remonter jusqu'à Euthygénie et la confondre, les PJ devront se demander comment un basilic du désert de Libye a pu se retrouver en Grèce. De nombreuses denrées et objets entrent au palais chaque jour, troqués à divers marchands pour assurer la subsistance de la famille royale et de ses nombreux serviteurs. Peu de marchands s'aventurent aussi loin que la Libye, et très peu sont prêts à convoier des animaux pareils. En dépit de sa dangerosité, un basilic reste petit et peut être facilement caché dans une amphore ou un coffret. Encore faut-il savoir capturer un basilic sans le tuer (et sans y laisser la vie). Seules des magiciennes ou des sorciers – ou des marchands qui travaillent pour eux – connaissent ce genre de ruses. Un PJ qui pratique la magie peut faire croire à des PNJ qu'il cherche lui-même à se procurer des

pharmaka douteux afin d'être mis au courant des ressources les moins avouables de la ville.

Les PJ peuvent ainsi remonter jusqu'à Skandix puis à Euthygénie et les confronter à leur rôle dans l'affaire. Ces deux personnages peuvent être dangereux, mais, des deux, Skandix est de loin la plus à redouter : elle a plus d'une aventure derrière elle. Elle tentera d'abord d'endormir les soupçons des PJ en leur donnant à inspecter son navire... après avoir placé sa cargaison compromettante dans un entrepôt sur le port. Si les PJ découvrent qu'ils n'ont pas tout vu, ou s'ils trouvent d'autres indices pointant vers elle (par exemple, ses contacts avec des pratiquants de magie peu recommandables dans la région), Skandix tend un piège mortel aux PJ. Elle les invite à inspecter le reste de sa cargaison dans l'entrepôt en question. Dans l'une des amphores rangées là, bien en évidence, se trouve... un autre basilic. Dès que l'attention des PJ est accaparée par la bête, Skandix leur fausse compagnie et les enferme là en faisant pousser deux pithos devant la porte. Le second basilic a les mêmes pouvoirs que le premier. L'entrepôt est fait en bois (inflammable à l'aide du regard du basilic) et en pierre (le regard du basilic peut aussi briser la pierre)... Sortir de là vivant s'avèrera encore plus difficile que la première fois. Gageons que l'héroïsme des PJ et l'aide des dieux seront à la hauteur. Si les PJ s'en sortent vivants, ils voient s'éloigner à l'horizon le navire de Skandix. Une poursuite en mer n'est pas gagnée, mais pas impossible, s'ils embarquent au plus vite. Libre à vous de laisser les PJ arrêter Skandix et Euthygénie ou bien de laisser l'une d'elles (ou les deux) s'échapper pour revenir lors de futures aventures (pourquoi pas en Libye).

Dans les replis du temps

Voici une amorce un peu particulière, qui part du principe que le manteau de Jason (décrit au chapitre « Objets mythiques ») a des pouvoirs encore plus importants. Un matin, les PJ se réveillent dans une Grèce en proie au chaos : la guerre semble s'être déchaînée partout du jour au lendemain, des monstres rôdent dans les rues et les campagnes, brigands et héros corrompus pullulent, et les choses ne semblent

plus du tout être ce qu'elles étaient encore la veille, même en termes d'apparence des villes, etc. La déesse Athéna apparaît en personne aux PJ et les charge de retrouver le manteau de Jason, en présentant cela comme une mission de la plus haute importance, mais sans leur expliquer pourquoi. Elle précise que le manteau a été dérobé après la mort de Jason par la magicienne Circé. Un long voyage en mer attend les PJ pour retrouver le manteau dans le repaire lointain de la magicienne, l'île d'Aïaïé. Parvenus dans l'île, au moment où les PJ croient pouvoir capturer Circé, elle touche le manteau et disparaît avec lui !

Athéna réapparaît alors aux PJ pour leur fournir plus d'explications. Elle n'est pas la seule à avoir tissé ce manteau : les trois Moires y ont aussi participé. Les sept scènes tissées sur le manteau peuvent être utilisées comme des portails spatio-temporels menant à chacun des lieux et moments de la mythologie grecque qu'ils représentent. Or, à la mort de Jason, le manteau a été égaré, puis il est tombé entre les mains de la magicienne Circé, qui l'a utilisé pour voyager dans le temps et l'espace. Elle a ainsi pu altérer le cours du destin dans les sept moments liés au manteau en faisant triompher la violence ou la fourberie. L'âge héroïque est en train de se dérouler d'une tout autre manière que prévu : la brutalité et l'injustice menacent d'établir leur emprise sur toute la Grèce. Les PJ doivent aider Athéna et les dieux de l'Olympe à rétablir le cours normal du Destin !

L'état des scènes tissées sur le manteau témoigne de leur altération : des fils noirâtres apparaissent comme par magie par-dessus le tissage d'origine et montrent des scènes modifiées après les interventions fâcheuses de Circé (voyez plus loin). Recoudre ou arracher les fils ne sert à rien (de toute façon, tout PJ qui touche les fils est transporté « dans » la scène).

La déesse peut les informer davantage sur le fonctionnement du manteau. Toucher le manteau fait disparaître son porteur ainsi que toutes les autres personnes qui le touchent et transporte tout le monde au lieu et au moment représentés sur la scène. Le porteur du manteau en est toujours revêtu, et l'on peut observer que la scène « dans » laquelle il se trouve est remplacée, sur le manteau, par un

motif montrant le lieu et le moment d'où ils sont partis. Toucher ce motif permet de revenir au lieu de départ ; mais le temps continue à s'écouler dans leur époque de départ au même rythme qu'il s'écoule « dans » la scène. Ils reviennent donc dans leur époque de départ quelque temps après le moment de leur départ.

Il est impossible d'emporter « hors » d'une scène un objet, animal ou être qui en provient (impossible donc d'amener quelqu'un dans le futur avec soi, impossible aussi de dérober quelque chose).

Dernier détail, mais pas le moindre : Athéna avertit les PJ qu'ils ne peuvent séjourner « dans » les scènes que pendant un temps limité. Trois jours après l'événement, le monde se brouille autour des PJ et ils se rematérialisent à leur lieu de départ. Ils ne peuvent pas non plus échapper au vieillissement ou à la mort en séjournant dans le passé.

Si un (ou plusieurs) PJ provoque un paradoxe temporel quelconque (tuer un de ses ancêtres ou détruire le manteau dans le passé, par exemple), il se change en pierre sous les regards terrifiés des autres personnages. De son point de vue, il se réveille, à l'état d'ombre immatérielle, dans une lande désolée parcourue d'autres ombres où il pourra reconnaître les Enfers. Son cas pose problème à Zeus, à Hadès et aux Moires, qui se montrent à lui sous la forme de deux hommes barbus et de trois vieilles dames, tous très inquiétants. Ils pourront discuter de son cas et, peut-être, lui donner une dernière chance, surtout si ses compagnons plaident en sa faveur...

Les PJ doivent commencer par concevoir une ruse afin de reprendre le manteau à Circé. Celle-ci ne s'en sépare jamais... sauf, de temps en temps, pour se baigner, ce qu'elle ne fera que dans son île, si elle se croit seule. Les PJ vont donc devoir s'infiltrer sur Aïaïé, dans son palais rempli de bêtes sauvages, sans donner l'alerte à la magicienne... Gageons que les services d'un aède ou d'une PJ magicienne ne seraient pas inutiles.

Les PJ vont ensuite devoir intervenir successivement dans chacune de ces sept scènes pour réparer ce que Circé a altéré. Ce qui suppose de comprendre comment la scène devrait normalement se dérouler. Athéna se

contente de leur indiquer : « L'ordre et la justice doivent être rétablis ». Il n'y a en réalité pas une seule bonne solution : c'est aux PJ de trouver une issue héroïque « propre » aux différentes scènes. Voici les altérations causées par Circé :

1) La foudre inachevée a été dérobée aux Cyclopes ! Circé l'a cachée tout près, dans la paroi rocheuse des forges, au fond d'une anfractuosité trop petite pour que des Cyclopes puissent s'y faufiler. Seul un PJ de petite taille ou un enfant peut l'atteindre, à moins d'inventer un outil ou une ruse pour l'extraire.

2) Amphion et Zéthos peinent inexplicablement à transporter les roches pour les remparts, qui n'ont pas l'air bien solides. Les PJ pourront découvrir qu'ils ont été affaiblis par une boisson narcotique offerte par Circé déguisée. Il faut les guérir avec un antidote et/ou les aider.

3) Les PJ se retrouvent en plein ciel, sur les nuages, non loin de l'entrée du palais de l'Olympe. La magnificence du lieu leur brûle les yeux. Catastrophe ! Ils n'ont pas le droit d'être là, contrairement à Circé qui, elle, est une immortelle. Par chance pour eux, c'est encore la nuit et l'Aurore prépare son char et ses chevaux non loin de là. En la voyant passer, les PJ peuvent la supplier de les aider à redescendre et/ou à les renseigner. Ils peuvent apprendre qu'Aphrodite, effondrée par le reflet qu'elle a vue dans le bouclier d'Arès, déteste sa propre apparence et refuse de continuer à faire tomber les gens amoureux... tout comme de revoir Arès. En vérité, le bouclier d'Arès a été dérobé et remplacé par un miroir déformant qui enlaidit tout. Circé a manipulé Héphestos, en excitant sa jalousie, pour qu'il forge un faux bouclier et le substitue au bouclier véritable, afin de se venger des infidélités de son épouse Aphrodite dont Arès est l'amant notoire. Les PJ peuvent faire prévenir les deux divinités de ce qui s'est produit, ou s'adresser à Héphestos, ou rassurer Aphrodite par un chant flatteur, etc.

4) Les pirates taphiens sont en train de massacrer les bouviers ! C'est l'inverse qui doit se produire. Les bouviers doivent normalement gagner. Mais ils sont en grande infériorité numérique... Les PJ doivent renverser le cours du combat, par la force ou

par la ruse. Ils peuvent aussi chercher des alliés dans les environs, mais les minutes leur sont comptées. Une solution consiste à repousser les pirates jusqu'à leurs navires et à y mettre le feu. Les PJ peuvent aussi agir sur les bœufs qui forment l'enjeu du combat.

5) Le char d'Oïномаos est en parfait état : il va bientôt rattraper Pélops et lui percer le dos de sa lance ! Les PJ doivent faire en sorte que Pélops et Hippodamie remportent bel et bien la course. Comment faire pour influencer sur le résultat de la course alors que les règles leur défendent d'intervenir directement ? Une prière à une divinité liée aux chevaux, comme Poséidon ou Athéna, est une solution. La magie ou un chant d'aède en sont une autre.

6) Apollon n'a plus de flèches ! Circé les lui a dérobées discrètement. Le hideux géant va-t-il violenter la nymphe Lété ? Les PJ peuvent tenter d'user de la force contre le géant, mais c'est suicidaire. Ils peuvent à la rigueur tenter de le distraire assez longtemps pour qu'Apollon revienne à la charge, mais ils auront du mal à survivre. Autre solution : aider le dieu à retrouver ses flèches, que Circé a dispersées un peu partout dans les environs. Troisième solution : aller prévenir Artémis, sœur jumelle d'Apollon, dans la forêt voisine, mais il faudra réaliser un exploit à la course pour la prévenir à temps...

7) Phrixos et le bélier ont l'air de parler normalement, comme ils doivent le faire d'après la scène tissée à l'origine sur le manteau. Qu'y a-t-il d'anormal ? C'est là le plus retors : en s'approchant, les PJ risquent d'entendre les prédictions et les sages paroles du bélier, qui ne doivent normalement être entendues que du seul Phrixos. C'est donc leur simple présence qui peut altérer le destin ! Les premiers mots qu'ils saisiront sont : « Je vais te révéler plusieurs prédictions sur l'avenir, mais tes oreilles devront seules les entendre afin qu'elles se réalisent. » Les PJ devront réussir des jets de Mesure avec un malus afin de résister à cette tentation. S'ils restent, ils entendent le récit de la quête de la toison d'or, mais celui-ci s'écarte peu à peu du « vrai » mythe tel que tout PJ érudit le connaît, et la scène s'assombrit peu à peu tandis que le bélier prend un aspect monstrueux avant d'attaquer Phrixos. Les PJ doivent alors le vaincre, et en mourant il leur révèle qu'ils ont

altéré le destin en les épiant ; les PJ doivent alors faire en sorte d'oublier complètement ce souvenir (en buvant une potion d'oubli, ou en mangeant du lothos, ou en se suicidant) pour rétablir le cours normal du destin.

Chaque fois que le destin normal est rétabli dans une scène, elle se dissipe doucement et les PJ retrouvent leur lieu de départ. La scène correspondante sur le manteau est redevenue normale.

Leur mission accomplie, les PJ devront rendre le manteau à Athéna afin qu'aucun autre humain ne risque plus d'altérer le passé héroïque. Celle-ci le leur restitue quelques jours après, privé de ses pouvoirs spatio-temporels, mais toujours nimbé de son aura de charisme puissant.

Les ciseaux d'Atropos

Cette amorce tourne autour du Nécessaire de filage des Moires, décrit dans le chapitre « Autres objets divins », plus haut. Les PJ, non loin de Delphes, sont abordés par une dryade, une nymphe des chênes. Il pourrait s'agir par exemple de Lilaïa, la nymphe éponyme du village au nord du mont Parnasse²⁶⁷. Elle leur confie une mission périlleuse : s'emparer des ciseaux d'Atropos ! Il ne s'agit, dit-elle, que de les emprunter pour une journée...

Voici la raison qu'elle leur donne pour cette demande singulière : le dieu Apollon est tombé amoureux d'elle, mais, avec sa capacité de voir l'avenir, il a prévu qu'elle mourrait bientôt... dans trois jours. En effet, toutes les nymphes ne sont pas immortelles : certaines finissent par mourir après quelques millénaires ou quelques siècles, ou bien lorsque l'élément naturel auquel elles sont liées périlite. Or l'arbre de Lilaïa, un chêne extrêmement âgé, est mourant. La nymphe est condamnée. Ils

²⁶⁷ Voyez, dans le supplément *Delphes, le mont Parnasse et la Phocide*, la description de Lilaïa au chapitre « La Phocide et les environs du Parnasse » et la présentation de la nymphe Lilaïa au chapitre « Les divinités de Phocide et la Trame ». La nymphe Lilaïa n'est pas spécialement décrite comme une dryade dans les textes antiques, ni comme mortelle : j'invente cela pour l'occasion. Si cela vous embête, vous pouvez facilement inventer une nymphe *ex nihilo* pour cette aventure.



Francisco de Goya, *Atropos ou les Parques*, 1819-1823.

passent ensemble autant de temps que possible, mais Apollon souhaite prolonger la vie de Lilaïa en empêchant la Moire Atropos de couper le fil de la vie de la nymphe, afin de passer un ultime jour et une ultime nuit auprès de sa bien-aimée.

La nymphe dit vrai. Les PJ peuvent le vérifier en consultant l'oracle de Delphes ou en pratiquant eux-mêmes la divination. Apollon leur envoie des signes sans ambiguïté : il les encourage à accepter la mission et se dit prêt à les protéger. La réalité est qu'Apollon a toujours été assez impulsif et téméraire, et il est en train d'encourager les PJ à commettre un acte qui frôle de très, très près la Démesure, au point qu'il va au-devant d'une sévère réprimande de la part de son divin père Zeus. (Comme il a prévu l'avenir, il sait que la mission aura pour principal résultat de permettre aux PJ de réaliser des exploits et d'apitoyer Zeus sur le sort de la nymphe ; mais il ne peut pas révéler l'avenir aux PJ et se contente de les assurer que tout se finira bien.)

Quant aux Moires, elles sont déjà au courant de tout (elles gardent le Destin, comme Apollon) et elles n'ont pas la moindre envie de prêter leurs ciseaux à de simples mortels dont la démarche, même animée par les meilleures intentions, leur apparaît (à raison) comme une audace qui dépasse les bornes. Soyons clairs : elles connaissent le Destin, elles savent déjà tout ce que les PJ pourraient tenter, et elles vont le faire échouer. Dans cette aventure, les

ciseaux d'Atropos ont des allures de McGuffin : les PJ ne les obtiendront jamais, ce n'est qu'un prétexte à l'aventure qui va placer les PJ dans une situation très délicate et les confronter à un piège mortel.

La recherche du lieu de résidence des Moires et le voyage qui conduira les PJ jusque là sont à votre discrétion. Les PJ devront découvrir un moyen de transport merveilleux assez rapide pour les emmener à destination avant la fin du troisième jour. Les PJ n'ont que très peu de temps pour trouver ce moyen, faire le voyage et revenir. Les prêtres du temple – ou des aèdes bien renseignés – pourront leur parler du trépied d'Apollon (décrit dans « Objets mythiques »). Le dieu, sollicité, accepte de les laisser utiliser son propre trépied. Les PJ doivent s'accrocher aux poignées qui ornent le sommet de l'objet.

Lorsque les PJ découvrent enfin le lieu où résident les Moires, fermé par une porte de bois, le seuil est trop étroit pour qu'ils entrent tous de front : ils doivent entrer un à un. Vous devrez prendre à part chaque joueur ou joueuse du groupe pour jouer la scène à deux. Il est physiquement et magiquement impossible d'y pénétrer plusieurs à la fois, même en agissant vite. Chacun d'eux croit entrer seul et sentir la porte se refermer derrière lui. Si le PJ leur présente sa demande posément, les Moires lui accordent alors le prêt de la paire de ciseaux pour la durée demandée, à une condition : il devra

auparavant couper lui-même le fil que Lachésis est en train de terminer de dévider. Si le PJ refuse, pas de ciseaux, mais il peut ressortir librement. Si le PJ accepte, c'est le fil de sa propre vie qu'il coupe... et aussitôt Thanatos (le Trépas), jeune homme au teint pâle et aux ailes de plumes noires, emporte son âme vers l'Hadès tandis que ses compagnons ne le voient jamais ressortir (attaquer la porte est vain). Un PJ qui tenterait de recourir à la force se rendrait compte que les Moires, en dépit de leur aspect de vieilles femmes, sont d'une force colossale et l'immobilisent sans mal avant de lui imposer leur alternative²⁶⁸.

Les PJ peuvent s'adresser au dieu Hermès s'ils souhaitent tenter de subtiliser les ciseaux plutôt que de les prendre par la force. Hermès peut fournir à l'un des PJ une réplique des ciseaux d'Atropos, que le PJ pourrait substituer aux ciseaux véritables. Le PJ chargé de cette tentative s'aperçoit vite qu'Atropos tient ses ciseaux à la main en permanence. S'il trouve moyen de les lui faire lâcher (par exemple en créant une diversion, en faisant semblant de lui tomber dessus, etc.), le PJ peut tenter d'attraper discrètement les ciseaux et de pousser les faux vers la Moire. Quoi qu'il tente, la Moire s'en rend compte et le PJ repart avec les faux ciseaux qu'il a apportés. La seule variable est de déterminer si le PJ sait qu'il a échoué dans sa ruse ou s'il se persuade qu'il a réussi. Dans ce dernier cas, si les PJ remettent les supposés ciseaux d'Atropos à Apollon, ce dernier les félicite, puis se dispose à passer une ultime journée avec Lilaïa... qui meurt dans ses bras un soir trop tôt. Apollon est furieux contre les PJ et pourrait bien déclencher une peste dans leur ville. Quant à Hermès, les PJ feraient bien de ne pas lui en tenir rigueur : il a fait ce qu'il a pu, mais n'est simplement pas assez fort pour duper les Moires.

Les PJ, avant ou après avoir entrepris cette quête hasardeuse, peuvent remettre en doute le projet d'Apollon. Un refus net leur ôte le soutien du dieu (ou même leur attire son animosité, si vous voulez en faire un moteur d'autres aventures).

²⁶⁸ Saviez-vous que, chez certains auteurs antiques, les Moires tuent des géants pendant la Gigantomachie ?

Les meilleures issues possibles consistent à proposer à Apollon d'autres solutions que de déranger les Moires.

Une solution consisterait à rallonger la durée de la nuit en persuadant le dieu-soleil Hélios, très proche d'Apollon, de cheminer plus lentement que d'habitude. Si par hasard les PJ suggèrent tout de suite cette solution lors de leur première rencontre, Lilaïa leur répond que Zeus s'y oppose. C'est faux, au sens où le dieu n'a pas été démarché en ce sens et n'a pas refusé, mais il est vrai que Zeus rechigne à ce genre de petits arrangements avec la bonne marche de l'univers. Une offrande ou un exploit suivi de prières ferventes peuvent le fléchir. Dans ce cas, Lilaïa remercie chaleureusement les PJ. Ces derniers la voient s'éloigner vers la forêt, entrevoient une silhouette de lumière éblouissante qui l'enlace avant que tous deux ne disparaissent... Hors de vue des PJ, Apollon et Lilaïa passent bel et bien une dernière nuit ensemble, puis elle expire dans ses bras.

Une autre solution consiste tout bonnement à accorder l'immortalité à la nymphe (ce qui, en plus, évite de semer la pagaille dans le calendrier cosmique). Là encore, une offrande ou un exploit peuvent fléchir Zeus. L'objet à offrir, ou l'exploit à accomplir, doivent sortir du commun et constituer une aventure à part entière. Si les PJ y parviennent, Zeus finit par accepter de rendre Lilaïa immortelle... et la métamorphose en un nouvel oiseau, la mésange huppée²⁶⁹. Apollon, amer, ordonne à ses prêtres et prêtresses de laisser toujours cet oiseau nidifier sous le toit de ses temples et de le nourrir. Gageons que les PJ penseront à la nymphe chaque fois qu'ils entendront, dans les forêts et les plaines de Grèce, résonner les trilles de l'oiseau...

Si un ou plusieurs PJ, au cours de la mission auprès des Moires, commettent des actes de démesure ou des actes impies, ils sont poursuivis un temps par l'animosité de Zeus en personne. Leur voyage de retour est un calvaire. Leurs souffrances ne cessent que s'ils ont l'amabilité de prier les dieux. Athéna peut venir à leur secours : dans ce cas, tout se termine par un procès dans la ville d'origine

²⁶⁹ *Lophophanes cristatus*. Le lien entre cet oiseau et une nymphe est une invention de ma part.

des PJ, en présence d'Athéna et d'Apollon en personne, Athéna représentant la cause de Zeus et des Moires. Selon leur comportement et leurs arguments, les PJ peuvent être condamnés à servir le sanctuaire de Delphes pendant un an, ou exilés, ou lavés de tout soupçon tandis qu'Apollon est condamné à travailler comme simple berger pendant la même durée²⁷⁰.

Enfin, si un ou plusieurs PJ ont péri dans le piège des Moires, leurs compagnons survivants (ou un autre groupe de PJ) pourront leur rendre hommage (ou tenter de les arracher aux Enfers, mais n'est-ce pas encore plus démesuré?).

Divines fragrances

Les PJ ont commis une faute envers une divinité. L'oracle de Delphes ou un devin leur apprend que, pour se racheter, ils doivent faire un beau sacrifice à cette divinité en faisant brûler pour elle du *kyphi*, ce parfum complexe utilisé par les Égyptiens (voyez le chapitre sur les parfums). En se renseignant un peu, les PJ apprennent que le *kyphi* ne quitte jamais l'Égypte : il n'est pas à vendre. En voler est non seulement passible de mort mais inutile : le mélange n'est pas assez stable pour rester bon pendant toute la durée d'un voyage jusqu'en Grèce. Le seul moyen de satisfaire l'oracle consiste à partir en quête de la recette exacte en Égypte, puis à rassembler les ingrédients nécessaires pour la reproduire en Grèce. Or, si certains ingrédients du *kyphi* sont bien connus, la recette exacte est tenue soigneusement secrète...

Par commodité, on dira que l'unique centre de production du *kyphi* en Égypte qui possède la recette exacte est la ville de Memphis. Le seul maître parfumeur qui connaît par cœur toutes les étapes de la fabrication est un prêtre qui travaille au temple de Ptah, où il occupe un rang élevé dans la hiérarchie. Comment les PJ pourraient-ils le convaincre de leur révéler la recette ? Ce n'est pas

²⁷⁰ Cela se produit réellement dans les mythes grecs antiques lorsqu'Apollon est condamné à garder les troupeaux d'Admète, roi de Phères, pendant un an.

entièrement impossible, mais le maître parfumeur y mettra deux conditions : 1) les PJ doivent rendre un grand service au temple, qui donne lieu à une mission à part entière ; 2) le maître parfumeur ne leur révèle pas toute la recette mais les accompagne lui-même en Grèce, officiellement pour un voyage diplomatique, afin de superviser la cérémonie.

Un autre moyen consiste à atteindre l'unique papyrus qui détaille toute la recette au point qu'un parfait ignorant puisse la réaliser. Ce papyrus est conservé dans le temple de Ptah. Les PJ peuvent tenter de le dérober, de le recopier ou d'en mémoriser parfaitement la teneur.

Le supplément *La Libye*, qui décrit notamment l'Égypte, vous sera précieux pour mettre en scène cette aventure.

L'étoffe des dieux

Sur l'île grecque de Cos, une tisserande, **Pamphila, fille de Platéa**, tisse un tissu d'une douceur divine, qu'elle appelle le *serikos*²⁷¹. Pour l'instant, on ne trouve son tissu que chez elle. Les clients se bousculent pour lui troquer ses étoffes. Bien des gens aimeraient découvrir le secret de la fabrication de ce tissu, et il y a quelques semaines, une concurrente, la tisserande **Alexia fille d'Euphrosyné**, s'est introduite chez elle une nuit, mais elle a été incapable de trouver comment Pamphila se procure le fil extraordinairement fin qu'elle utilise.

Sur l'île, les rumeurs vont bon train au sujet de l'origine de ce tissu. Certains racontent que Pamphila a trouvé ce fil sur un arbre très rare qui pousse en Assyrie et qui le produit naturellement sur ses branches (c'est une pure invention, mais avec un élément de vérité : le fil vient bien d'Asie). D'autres estiment qu'il s'agit de cheveux d'Océanines, les nymphes filles d'Okéanos, que Pamphila aurait acquis auprès d'un voyageur qui était allé jusqu'à

²⁷¹ Cette amorce s'inspire d'un « vrai » mythe gréco-romain sur la soie, celui de Pamphila de Cos, fille de Platéa : la femme qui aurait inventé le tissu de soie. Ces noms et certaines rumeurs au sujet du tissu (notamment l'idée qu'il pousserait sur un arbre) sont relatés par l'auteur romain Plinie l'Ancien dans son *Histoire naturelle*, XI, 26.

l'Océan à l'est du monde (pure invention aussi, mais là encore, le fil vient bien d'Asie). Beaucoup pensent tout simplement que la déesse Athéna en personne l'a choisie pour faire bénéficier la Grèce d'un nouveau bienfait et lui apporte personnellement le fil (il est vrai qu'Athéna sourit à Pamphila, mais elle ne lui apporte pas directement le fil).

Les PJ ont besoin de faire une offrande particulièrement importante à Athéna (il peut aussi s'agir d'Héra, ou d'une autre déesse, à adapter selon votre campagne et leurs relations avec les divinités). Des hôtes, des amis, ou moins subtilement un oracle, leur parlent du *serikos* de Pamphila. Mais Pamphila ne vend le *serikos* que sur son île, et les gens qui s'en sont procurés ne s'en sépareraient pour rien au monde. Bref, les PJ doivent se déplacer eux-mêmes s'ils veulent espérer se procurer ce tissu.

Or la déesse Aphrodite voit d'un mauvais œil les bienfaits dispensés à Pamphila par Athéna. Elle estime en effet que, tout comme le nectar et l'ambrosie, le *serikos* devrait rester l'apanage des déesses et ne pas être livrée aux simples mortels. (Vous pouvez adapter l'identité de cette déesse en la remplaçant par une divinité rivale de la première.) Aphrodite provoque donc une jalousie malade chez Alexia. Le jour de l'arrivée des PJ dans le village de Pamphila, ils apprennent que cette dernière vient d'être assassinée, empoisonnée par quelqu'un (qui n'est évidemment autre qu'Alexia). Les PJ doivent arriver juste à temps pour trouver Pamphila dans ses derniers instants. C'est à eux qu'elle confie son secret : le nom d'une marchande d'étoffes assyrienne qui lui livre le fil en secret depuis quelques mois, et qu'ils peuvent aller trouver au prochain rendez-vous qu'elles avaient convenu sur une plage à l'écart, dans trois jours. Cette marchande ne lui a pas dit d'où vient le fil, mais il semble venir des profondeurs de l'Assyrie, peut-être même de plus loin encore.

Vous l'aurez peut-être deviné, *serikos* n'est autre que le nom grec ancien de la soie, et ce début d'intrigue lance les PJ dans un voyage au long cours qui les amènera à remonter la route de la soie jusque dans la région qui est actuellement la Chine. Des Grecs de l'âge

héroïque nommeraient ce pays « pays de la soie », *Serika*²⁷².

Une fois parvenus en Assyrie par terre ou par mer, les PJ peuvent se procurer de la soie et remplir leur mission. Mais Athéna leur envoie alors un oracle : ils sont désormais les héritiers de Pamphila, seuls capables de ramener le fil de soie en Grèce. Ils seront alors entraînés jusqu'au cœur de l'Asie, dans la sauvage région d'Hyrcanie où rôdent les tigresses, puis aux confins de la Scythie où galopent les cavaliers nomades. Ils pourront compter sur la protection d'Athéna, bien décidée à révéler aux Grecs le secret de la soie en dépit des velléités d'Aphrodite.

Si les PJ réussissent à découvrir de la soie, la tension entre les deux déesses atteint son paroxysme. Toutes deux leur apparaissent sous des formes humaines et se défient mutuellement. Afin d'éviter qu'elles n'en viennent aux mains, Zeus fait tomber la foudre entre elles, puis Iris et Hermès, messagers du dieu des dieux, se matérialisent devant les PJ et énoncent le compromis auquel est parvenu le maître de l'Olympe : les PJ – et donc les mortels – auront le droit de posséder de la soie, mais le secret du tissu restera enfoui aux confins du monde, au plus profond de l'Asie, pendant encore de longs siècles. Les PJ doivent donc prêter serment par Zeus de ne jamais dévoiler ce secret. Si les PJ ont succombé à la Dèmesure ou ont commis trop d'impiétés durant l'aventure, Zeus ne leur fait pas confiance et demande à la déesse Mnémosyne (Mémoire) d'effacer leurs souvenirs du pays de la soie.



²⁷² Les Grecs évoquent ce tissu, mais ignoraient d'où il venait. *Serica* est le nom utilisé par les auteurs latins (et dérivé du grec) pour désigner « le pays de la soie », donc la Chine.

Personnages prêts à jouer

Dédale, Naupacte et Icare peuvent être utilisés comme des personnages non joueurs ou comme des PJ prêts à jouer. Dédale vous est présenté à trois moments de sa vie. Si vous souhaitez l'incarner à ses débuts en respectant les règles habituelles de création de personnages-joueurs, choisissez le premier profil. Naupacte, elle, a été créée avec les règles normales et fera une parfaite PJ débutante. Icare respecte les règles normales, mais est doté d'un nombre dangereusement élevé de points de Démonstration. Malgré cela, peut-être parviendrez-vous à lui faire prendre un chemin différent de son mythe d'origine... Voyez aussi le chapitre « Les inventions de Dédale » pour les objets et bâtiments créés par l'artisan.

Dédale

Histoire. Dédale, fils de Métion et d'Alcippé, est né à Athènes. Il développe une multitude de talents, à la fois forgeron, sculpteur, mécanicien, ingénieur et architecte. Il devient notamment réputé pour ses statues si réalistes qu'elles prennent vie. Ayant tué par jalousie son apprenti, Dédale, convaincu de meurtre, est exilé.

Dédale part alors s'installer en Crète, à la cour du roi Minos. Il y noue une relation avec **Naupacte**, une esclave dont il remarque les talents de menuisier sur un chantier naval (voyez la présentation de Naupacte, plus loin). Ils ont un fils, Icare. C'est en Crète que Dédale conçoit ses inventions les plus célèbres, liées au mythe du Minotaure : la génisse en bois où Pasiphaé se cache pour s'accoupler avec le taureau de Minos, puis le Labyrinthe où Minos cache le monstrueux rejeton de cette union bestiale. Il aide Ariane, fille de Minos, amoureuse de Thésée, le prince d'Athènes, à lui fournir un moyen de trouver la sortie du Labyrinthe. Pour cela, il est enfermé par Minos dans sa propre création, en compagnie de son fils Icare. Mais il s'en échappe en fabriquant des ailes pour s'envoler comme un oiseau. C'est au cours de cette fuite aérienne que son fils Icare tombe à la mer et se noie.

Poursuivi par Minos et ses navires de guerre, Dédale se réfugie en Sicile, dans la ville de Camicos, à la cour du roi Cocalos, où il conçoit d'autres inventions, dont un système pour amener l'eau dans une baignoire. Retrouvé par Minos que Cocalos reçoit amicalement, Dédale



assassine le roi de Crète en utilisant sa baignoire pour l'ébouillanter.

Préférant mettre un peu de distance entre lui et Cocalos après cet acte, l'inventeur répond à l'invitation d'Iolaos de Thèbes, compagnon d'Héraclès, lequel s'emploie alors à fonder une colonie grecque en Sardaigne.

Image : Jean Lemaire, *Dédale sculptant une vache pour la reine Pasiphaé*, XVII^e siècle (détail).

Apparence et personnalité. Dédale est un homme grand et maigre, soit imberbe, soit portant une courte barbe lorsqu'il est trop absorbé dans ses recherches pour prendre le temps de se raser. Bien qu'il ait fréquenté de

puissants souverains, il conserve une mise austère : les simples habits de son métier d'artisan, une tunique de travail et un bonnet de cuir, avec pour seule élégance un manteau de laine dont il s'enveloppe. D'un calme rarement entamé confinant à la froideur, Dédale a le verbe rare mais ses mots vont toujours au plus juste. Il est d'une sagacité rare et extrêmement observateur, aussi bien avec les gens qu'avec les choses. Il tire son seul orgueil de ses créations, mais sa confiance en lui est bien moindre que ce qu'on pourrait croire et il n'est pas inaccessible à la jalousie (qui était le motif du meurtre de son apprenti). Ses déboires politiques contribuent à entretenir son humilité.

Utilisations possibles en tant que PNJ. Il y a bien des manières d'inclure Dédale dans les aventures des PJ, comme le montrent les idées d'aventures inspirées de ses créations.

Dédale offre un maître artisan idéal pour tout PJ suivant une carrière d'Ouvrier. Le PJ peut se former auprès de lui afin de progresser.

Des PJ qui disposent des moyens financiers et matériels nécessaires peuvent tenter de convaincre Dédale de venir résider chez eux et, pourquoi pas, d'entreprendre pour eux un chantier ou d'élaborer une invention précise.

Dédale peut être un allié des PJ et même leur confier des missions qui, selon les cas, pourront se faire avec les moyens importants dont dispose le pouvoir royal local, ou au

contraire devoir s'accomplir à l'insu de la famille royale.

Mais Dédale peut aussi former un ennemi retors et imprévisible. C'est le personnage le plus proche possible d'un « savant fou » dont dispose la mythologie grecque. Froid et calculateur, il montre à plusieurs reprises une tendance à l'assassinat.

Notez que la relation entre les PJ et Dédale peut évoluer dans des sens variés. Par exemple, un PJ apprenti de Dédale peut encourir sa jalousie s'il s'avère trop doué. Inversement, Dédale est capable de changer de maître lorsqu'il comprend la cruauté ou la duplicité du souverain qu'il sert.

Pour imaginer d'autres créations de Dédale que celles déjà connues dans les « vrais » mythes, vous pouvez vous inspirer du savant Archimède, qui a bel et bien existé (au III^e siècle avant J.-C., époque plus récente que celles dont Kosmos s'inspire généralement) mais a très vite fait l'objet de récits semi-légendaires. Vous pouvez également vous inspirer des technologies réellement attestées durant l'Antiquité en Égypte (le chadouf, la noria), au Proche-Orient ancien (ex. les béliers roulants d'Assyrie), en Grèce (ex. la machine d'Anticythère), à Rome (ex. les machines de siège), ou même ailleurs dans le monde (et si Dédale inventait l'arbalète, comme en Chine ancienne, ou sculptait une armée entière de statues dédaliennes pour protéger un tombeau?).



Profils pour *Barbarians of Lemuria*

Dédale jeune, à Athènes (BoL)

Attributs	Attributs de	Trait régional : Athénien. Langues maîtrisées : grec.
Vigueur 1	combat	Niveau de vie : modeste.
Agilité 0	Initiative 1	Carrières : ouvrier 4, forgeron 1
Esprit 4	Mêlée 1	Armes : poignard d6M
Aura 0	Tir 1	Protection : bonnet de cuir 1
	Défense 1	Points de Démesure 2 Points d'héroïsme 5 Vitalité 9

Avantages. Doigts de fée (*dé de bonus* pour les actions exigeant une grande dextérité).
Laboratoire fourni (*dé de bonus* pour créer des instruments mécaniques).
Outillage (*dé de bonus* pour les tâches où ces outils sont utiles, même hors de son atelier).

Désavantages.
Obsession (être le meilleur dans son domaine : *dé de malus* quand il doit y résister).
Chétif (-2PV, déjà pris en compte dans son score de points de vitalité).

Dédale en Crète, à la cour de Minos et de Pasiphaé (BoL)

Attributs	Attributs de	Trait régional : Athénien. Langues maîtrisées : grec, égyptien.
Vigueur 1	combat	Niveau de vie : riche (bénéficie des moyens d'un Grand seigneur pour ses commandes officielles).
Agilité 1	Initiative 1	Carrières : ouvrier 4, forgeron 3, scribe 1
Esprit 4	Mêlée 1	Armes : poignard d6M
Aura 2	Tir 1	Protection : bonnet de cuir 1
	Défense 1	Points de Démesure 5 Points d'héroïsme 5 Vitalité 11

Avantages. Doigts de fée (*dé de bonus* pour les actions exigeant une grande dextérité).
Laboratoire fourni (*dé de bonus* pour créer des instruments mécaniques).
Outillage (*dé de bonus* pour les tâches où ces outils sont utiles, même hors de son atelier).

Désavantages.
Obsession (être le meilleur dans son domaine : *dé de malus* quand il doit y résister).
Mauvaise réputation (à cause du meurtre et de l'exil ; *dé de malus* quand cela peut le gêner).

Dédale en Sicile, à la cour du roi Cocalos (BoL)

Attributs	Attributs de	Trait régional : Athénien.
Vigueur 2	combat	Niveau de vie : aisé (bénéficie des moyens d'un Riche pour ses commandes officielles).
Agilité 2	Initiative 2	Langues maîtrisées : grec, égyptien, tyrrhénien.
Esprit 4	Mêlée 1	Carrières : ouvrier 5, forgeron 3, scribe 1, pilote des airs (ailes de plumes et de cire) 2
Aura 3	Tir 1	Armes : poignard d6M
	Défense 2	Protection : bonnet de cuir 1
		Points de Démesure 3 Points d'héroïsme 5 Vitalité 11

Avantages.
Doigts de fée (*dé de bonus* pour les actions exigeant une grande dextérité).
Laboratoire fourni (*dé de bonus* pour créer des instruments mécaniques).
Outillage (*dé de bonus* pour les tâches où ces outils sont utiles, même hors de son atelier).
Perspicace (*dé de bonus* pour déceler les mensonges).
Roi de l'évasion (*dé de bonus* pour s'évader ou de libérer de ses liens).

Désavantages.
Obsession (être le meilleur dans son domaine : *dé de malus* quand il doit y résister).
Traqué (par Minos, son armée et ses espions)

Profils pour BaSIC

Dédale jeune, à Athènes (BaSIC)

FOR 15	INT 18	Lieu de naissance : Athènes. Peuple : grec. Condition : libre.
CON 17	POU 16	Métier : artisan sculpteur.
TAI 16	DEX 18	Points de Démesure 40 Hubris : 4 Aïdôs : 6
APP 13	PV 16	Équipement : outils, atelier spacieux. Arme : poignard 40% 1d3+2
Armes de mêlée 40%		Bricolage 70%
Artisanat : sculpture 85%		Commerce 30%
Artisanat : architecture 65%		Connaissance des peuples 30%
Artisanat : menuiserie 55%		Lire et écrire : linéaire 10%
Artisanat : forge 50%		Navigation 30%
Athlétisme 30%		Persuasion 50%
Bagarre 50%		Vigilance 40%

Dédale en Crète, à la cour de Minos et de Pasiphaé (BaSIC)

FOR 16	INT 20	Lieu de naissance : Athènes. Peuple : crétois. Condition : libre.
CON 17	POU 16	Métier : architecte royal et sculpteur royal.
TAI 16	DEX 19	Points de Démesure 30 Hubris : 3 Aïdôs : 7
APP 14	PV 16	Équipement : outils, atelier spacieux. Arme : poignard 40% 1d3+2
Armes de mêlée 40%		Bricolage 85%
Artisanat : sculpture 95%		Commerce 50%
Artisanat : architecture 75%		Connaissance des peuples 50%
Artisanat : menuiserie 65%		Lire et écrire : linéaire 40%
Artisanat : forge 60%		Navigation 30%
Athlétisme 50%		Persuasion 65%
Bagarre 50%		Vigilance 55%

Dédale en Sicile, à la cour du roi Cocalos (BaSIC)

FOR 16	INT 20	Lieu de naissance : Athènes. Peuple : apatride. Condition : libre.
CON 16	POU 16	Métier : artisan en exil et hôte du roi.
TAI 16	DEX 20	Points de Démesure 20 Hubris : 2 Aïdôs : 8
APP 14	PV 16	Équipement : outils, atelier spacieux. Arme : poignard 40% 1d3+2
Armes de mêlée 45%		Commerce 50%
Artisanat : sculpture 95%		Connaissance des peuples 65%
Artisanat : architecture 95%		Déguisement 60%
Artisanat : menuiserie 95%		Lire et écrire : linéaire 60%
Artisanat : forge 95%		Navigation 45%
Athlétisme 60%		Persuasion 65%
Bagarre 50%		Vigilance 70%
Bricolage 95%		

Naupacte

Histoire. Naupacte est née en Crète, à Cnossos, dans une famille d’esclaves au palais du roi Minos²⁷³. Son père, Kétélos, est menuisier sur les vastes chantiers navals qui bâtissent et entretiennent la flotte de guerre grâce à laquelle Minos domine les mers environnantes. C’est à lui que Naupacte doit son nom, qui signifie « la fille de l’assembleur de navires ». Sa mère, quant à elle, se nomme Méléa et elle est potière dans l’un des ateliers qui approvisionnent le palais.

Naupacte semblait promise à un terne destin, une existence de potière et un statut d’esclave à vie. C’était compter sans les tours des Moires. Dès son enfance, Naupacte déploie très vite un talent hors du commun en matière de menuiserie, au point qu’elle est envoyée travailler aux côtés de son père sur les chantiers navals, et elle devient bel et bien « celle qui assemble les navires ». C’est là que le destin lui sourit pour la seconde fois : l’architecte royal de Minos, **Dédale**, vient un jour visiter les arsenaux et la remarque. Il la recrute comme assistante dans son atelier, et, de fil en aiguille, en vient à la traiter en tout point comme sa compagne. Quand elle se découvre enceinte, Dédale rachète Naupacte, l’affranchit et l’épouse. Ils ont ensemble un fils, **Icare**.

Hélas, les nuages s’accumulent sur la nouvelle famille. Mêlés au scandale du Minotaure, accusés de complicité avec l’Athénien Thésée, Dédale et Icare sont jetés dans le Labyrinthe. Depuis, Naupacte ignore ce que son mari et son fils sont devenus. En bute à la jalousie et à la médisance des autres charpentiers de Minos moins talentueux qu’elle, Naupacte sent qu’elle n’a plus sa place à Cnossos. Grâce à Dédale, elle a assez d’argent pour racheter ses parents, mais on lui oppose un refus arbitraire et on lui reprend une partie de ses biens en prétextant la trahison de Dédale. La mort dans l’âme,

²⁷³ Les textes antiques mentionnent à peine le nom de la compagne de Dédale. J’étoffe son personnage à partir d’un de ses noms, Naupactè, « celle qui assemble les navires ».

encouragée par ses parents, elle quitte Cnossos à bord d’une barque de pêcheurs avec pour seule compagnie **un chien de garde, Tornos**. Elle place ses espoirs dans son habileté, dans l’intelligence de son mari qui aura sûrement trouvé moyen de se sortir du pétrin, et dans la bienveillance d’**Athéna**, déesse proche des potiers et des charpentiers.

Apparence et personnalité. Naupacte est une jeune femme âgée d’environ 28 ans. Ni plus belle ni plus laide qu’une autre, elle a de longs cheveux noirs bouclés qu’elle maintient en général dans un chignon fixé par un foulard pour ne pas les avoir dans les yeux quand elle s’active sur les chantiers.

Naupacte est très habile de ses mains, elle fait des merveilles avec ses outils de menuiserie, et elle fait une potière fort correcte puisqu’elle a bénéficié d’une double formation dans son enfance. Habitée par sa condition d’esclave à la discrétion et à une piètre estime d’elle-même, Naupacte est devenue une autre femme depuis son mariage avec Dédale. Elle a compris qu’elle a moyen d’échapper au destin qu’elle croyait tout tracé par sa naissance obscure, et elle compte bien ne plus laisser s’envoler cette chance. Avidée de découvrir le vaste monde, Naupacte laisse libre cours à ses ambitions : être maîtresse de sa propre vie, créer des œuvres d’artisanat réussies voire innovantes, être reconnue pour son travail, échapper à la misère et, pourquoi pas, devenir riche... Sa jeunesse lui donne aussi une certaine témérité qui peut virer à l’imprudence, et son amour-propre tout juste réveillé peut aussi l’exposer aux tentations de l’orgueil.

Utilisations possibles. Naupacte fait un parfait personnage-joueur prêt à jouer, même dans une aventure où Dédale ne serait qu’un PNJ (ou bien rejoindrait plus tard le groupe des PJ). Son profil correspond à la fin de l’époque où Dédale travaille pour Minos.

Secret pour le/la MJ si vous souhaitez intégrer Naupacte à la famille royale d’Aïdoné (le groupe des PJ du livre de base de Kosmos). Naupacte va découvrir qu’un secret entoure sa naissance. Neuf mois avant ladite naissance,

Méléa, future mère de Naupacte, rêva qu'un grand serpent sortait de la mer et venait s'enrouler autour d'elle avant de s'en retourner sous les vagues. Ce « grand serpent » est un souvenir déformé d'une nuit qu'elle a passé, sans le savoir, avec... Poséidon en personne, qui est le père biologique de Naupacte, tandis que Kétélos est son père humain. Cette révélation fait de Naupacte une cousine d'Euménès, Bélos et Pyrrha : comme

eux, elle descend de Poséidon. Tôt ou tard, Naupacte apprendra ce secret, soit de la bouche de sa mère, soit par un oracle (si elle va interroger l'oracle de Delphes à propos d'autre chose, la Pythie lui répondra complètement hors sujet en lui révélant qu'elle est la fille de Poséidon) ou par un messager divin envoyé par Poséidon (par exemple une nymphe marine).

Naupacte, profil pour *Barbarians of Lemuria*

Attributs	Attributs de combat	Trait régional : Crétoise. Langues maîtrisées : grec.
Vigueur 1	Initiative 1	Niveau de vie : modeste.
Agilité 2	Mêlée 1	Carrières : esclave 1, ouvrière 3
Esprit 1	Tir 0	Armes : poignard d6M
Aura 0	Défense 2	Protection : 0
		Points de Dmesure 2 Points d'héroïsme 5 Vitalité 11

Avantages. Doigts de fée (*dé de bonus* pour les actions exigeant une grande dextérité).
 Outillage (*dé de bonus* pour les tâches où ces outils sont utiles, même hors de son atelier).
Désavantages.
 Ambition (*dé de malus* pour résister à la tentation de ses envies de pouvoir).
Animal : Tornos. Il a le profil d'un Chien domestique (décrit dans le livre de base de Kosmos).

Naupacte, profil pour *BaSIC*

FOR 17	INT 19	Lieu de naissance : Cnossos. Peuple : crétois. Condition : libre.
CON 16	POU 14	Métier : artisanne menuisière et potière.
TAI 14	DEX 20	Points de Dmesure 20 Hubris : 2 Aïdôs : 8
APP 15	PV 16	Équipement : outils. Arme : poignard 40% 1d3+2
Armes de mêlée 40%		Bricolage 80%
Artisanat : architecture 10%		Commerce 30%
Artisanat : menuiserie 85%		Connaissance des peuples 40%
Artisanat : sculpture 25%		Discrétion 70%
Artisanat : poterie 60%		Navigation 40%
Athlétisme 65%		Persuasion 60%
Bagarre 50%		Vigilance 70%



Icare, enfant prodige

La description et le profil d'Icare correspondent au moment de son évasion du Labyrinthe en compagnie de son père Dédale.

Histoire. Icare est le fils de Dédale, le sculpteur et architecte royal, et de Naupacte la menuisière de chantiers navals, ancienne esclave affranchie par Dédale. Leur fils est né à Cnossos, en Crète, où Dédale travaille pour Minos et Pasiphaé, le roi et la reine de l'île. Accepté aussi bien parmi les esclaves et les serviteurs du palais et de l'atelier de Dédale qu'auprès de la reine Pasiphaé et de ses filles Ariane et Phèdre, Icare a vécu dans un monde idéal où tout le monde semble bienveillant et patient. Il n'y a guère que le roi Minos en personne pour l'impressionner. Dédale et Naupacte comblent Icare de bienfaits et le considèrent comme une merveille vivante.



Frédéric Lord Leighton, *Dédale et Icare*, vers 1869.

Apparence et personnalité. Désormais âgé de 13 ans, Icare révèle de multiples talents, mais aussi une confiance et un amour-propre encombrants. Il est beau (et il commence à le savoir un peu trop bien). Il est très doué pour l'artisanat, aussi bien la menuiserie que la sculpture ou l'architecture. C'est un vrai ingénieur en herbe, qui pourrait bien concevoir bientôt ses propres inventions; mais il a encore beaucoup à apprendre et ne veut pas toujours l'admettre, un peu jaloux du talent écrasant de ses parents. Joyeux, curieux de tout et rendu quelque peu naïf par son enfance dorée au palais de Minos, Icare ne connaît pas encore les dures réalités de l'existence. Les récits de sa mère sur la cruelle condition d'esclave et ses rares rencontres avec ses grands-parents maternels ne lui ont pas encore ouvert les yeux. Il ne se fâche que

lorsqu'on lui refuse quelque chose qu'il estime lui être (à raison ou, en général, à tort) légitimement dû, mais il a alors tendance à se buter et il faut des trésors de diplomatie et de sagesse pour lui faire entendre raison.

Utilisations possibles en tant que PNJ. Icare peut constituer un contact susceptible d'apprendre aux PJ (volontairement ou par pure candeur) bien des choses au sujet de Minos et de sa cour, de Dédale, de Naupacte et de leurs ateliers respectifs. À l'inverse, son tempérament d'adolescent turbulent qui croit que tout lui est dû peut constituer un obstacle exaspérant aux projets des PJ: une réaction imprévisible de sa part peut faire échouer une rencontre importante entre les PJ et Dédale... ou une audience auprès de Minos.

Icare, profil pour *Barbarians of Lemuria*

Attributs	Attributs de combat	Trait régional : Crétois. Langues maîtrisées : grec.
Vigueur 1		Niveau de vie : modeste.
Agilité 1	Initiative 2	Carrières : ouvrier 4
Esprit 1	Mêlée 1	Armes : bâton d6M
Aura 1	Tir 1	Protection : 0
	Défense 0	Points de Démesure 5 Points d'héroïsme 5 Vitalité 11

Avantages. Amis haut placés (*dé de bonus* quand ses contacts à la cour de Minos peuvent l'avantager).
 Outillage (*dé de bonus* pour les tâches où ces outils sont utiles, même hors de son atelier).
 Sympathie des humbles (*dé de bonus* pour relations avec catégories sociales défavorisées).

Désavantages.
 Amour-propre excessif (+1 point de Démesure, déjà inclus dans le profil).
 Impétueux (*dé de malus* pour rester calme dans les circonstances contrariantes).

Éléments de Destin. Mort par catapontisme (Icare périra dans la mer... mais quand et comment, ce n'est pas encore dit).

Icare, profil pour *BaSIC*

FOR 16	INT 18	Lieu de naissance : Cnossos. Peuple : crétois. Condition : libre.
CON 17	POU 15	Métier : apprenti menuisier auprès de ses parents.
TAI 17	DEX 18	Points de Démesure 50 Hubris : 5 Aïdôs : 5
APP 16	PV 17	Équipement : outils. Arme : bâton 30% 1d3+2
Armes de mêlée 30%		Bricolage 60%
Artisanat : architecture 30%		Connaissance de la nature 30%
Artisanat : menuiserie 60%		Discrétion 50%
Artisanat : sculpture 25%		Intendance 15%
Artisanat : poterie 40%		Persuasion 45%
Athlétisme 60%		Vigilance 45%
Bagarre 60%		

Éléments de Destin. Mort par catapontisme (Icare périra dans la mer... mais quand et comment, ce n'est pas encore dit).



Nouvelle carrière pour BoL : Peintre

Aux yeux des Grecs, l'image d'une chose ou d'un être recèle toujours un pouvoir. La peinture, à son degré de talent le plus haut, ne se distingue plus de la magie. C'est pourquoi toutes les couches de la société respectent, admirent et craignent les images peintes et les artisans qui savent les créer. Un peintre peut commencer sa carrière dans un modeste atelier de village et finir sa vie à orner de couleurs les palais royaux et les temples les plus prestigieux.

Un personnage Peintre est capable d'exercer son art sur plusieurs types de supports :

- *les bâtiments* : un tableau bien peint suscite l'admiration générale. Les peintures sont aussi indispensables sur les murs et colonnes des temples, et les statues des divinités sont peintes.

- *la céramique* : la peinture fait toute la différence entre la vaisselle ordinaire et la vaisselle peinte de luxe.

- *les boucliers* : les Boucliers peints ont des capacités quasi magiques. Voyez le chapitre « Règle optionnelle : les boucliers ornements ».

- *les navires* : orner une embarcation, sur la coque et/ou les voiles. Ces ornements ont des pouvoirs hors du commun : voyez le chapitre « Les navires ».

- *les corps (hors de Grèce)* : dans certains pays barbares, notamment en Celtique, les Peintres savent créer des ornements corporels magiques. Chez les Scythes, il existe des spécialistes en tatouage que vous pouvez aussi simuler avec la carrière Peintre pour plus de simplicité.

Attributs : un ou une Peintre doit disposer d'un esprit affûté et d'une agilité développée pour que son œil et sa main s'accordent parfaitement.

À l'aventure : la plupart des peintres travaillent toute leur vie dans un atelier local. Pourtant, quelques-uns quittent leur région d'origine, curieux d'améliorer leur art au contact de savoir-faire différents ou d'étendre leur célébrité. La peinture constitue souvent



Callirhoé de Sicyone invente la peinture en traçant au charbon de bois l'ombre de son amant projetée sur un mur. Joseph-Benoît Suvée, *L'Invention de l'art du dessin*, 1791 (détail).

une carrière secondaire, couplée à Ouvrier, Forgeron, Ménestrel ou même Magicienne.

Combat : tout comme l'art des magiciennes, celui des peintres n'est intéressant que s'il est utilisé avant le combat. Un bouclier ou un navire de guerre orné d'images puissantes peut susciter la terreur chez l'ennemi.

Idée d'avantages : Artiste, Érudit, Maître du déguisement, Outillage, Résistance à la magie, Savant, Sentir la magie, Vue perçante.

Idées de désavantages : Ambition, Amour-propre excessif, Chétif, Cupide, Curiosité, Poltron, Sans gloire, Soiffard.

Langues : outre le grec, les peintres rêvent souvent de voir un jour l'Égypte, dont les peintures sont légendaires ; certains peuvent lier connaissance avec des voyageurs venus de là et apprendre l'égyptien.

Nouveaux Exploits d'art et d'artisanat :

Peinture

Un Exploit de peinture nécessite :

- avec *BaSIC* : un jet dans la compétence Artisanat : peinture.
- avec *Barbarians of Lemuria* : un jet d'esprit + carrière Peintre (cf. chapitre précédent).

Exploits pour peindre un bouclier ornementé : voyez « Règle optionnelle : les boucliers ornementés ».

Exploits pour peindre un ornement pour un navire : voyez « Les navires », partie « Navires ornementés ».

Diff.	Exemples de réalisations
-2	<p>Peinture de célébration. Un tableau ou un vase peint représente pour l'éternité un moment de gloire des PJ de manière particulièrement impressionnante. Une seule fois, au cours d'une future aventure, au moment où les PJ rencontrent un PNJ pour la première fois, ils pourront décider (sous réserve d'accord de la personne qui mène la partie) que ce PNJ a acquis cette œuvre, qu'il les reconnaît et qu'il est automatiquement disposé à les aider.</p> <p>Trompe-l'œil. La peinture est si réaliste et si bien peinte qu'un être à l'intelligence limitée (Esprit de 1 ou moins) la prendra pour un être vivant réel. Exemples : un oiseau peut venir picorer un fruit peint, un animal peut attaquer la peinture, ou au contraire la trouver attirante et s'y cogner le museau... (Exploit équivalent à l'Exploit de Sculpture de même difficulté.)</p> <p>Peinture narrative. La peinture représente des événements, réels ou imaginaires, sur un tableau, une fresque ou un vase peint. Toute personne qui contemple la scène comprend les événements qu'elle représente aussi bien que si elle les avait vécus elle-même. Cela peut lui apporter des informations importantes, autant voire mieux que si elle apprenait les mêmes événements par un messenger. (Exploit équivalent à l'Exploit « Tissage narratif ».)</p>
-4	<p>Trompe-l'œil puissant. La sculpture est si réaliste et bien peinte que même un être humain peut la prendre pour un être vivant réel pendant un court laps de temps. Les personnages victimes de l'illusion ont droit à un jet d'esprit (<i>BoL</i>) ou d'INTEllIGENCE (<i>BaSIC</i>) après 5 minutes ou bien dès que la statue est endommagée d'une façon qui révèle de quel matériau elle est faite. (Exploit équivalent à l'Exploit de Sculpture de même difficulté.)</p> <p>Peinture narrative puissante. Mêmes effets que « tissage narratif », mais la scène est terriblement évocatrice. La personne qui contemple le tableau, la fresque ou le vase doit réussir un jet d'esprit Très difficile (-4) : sur un échec, elle est convaincue que les événements représentés sont vrais, même si ce n'est qu'un tissu de mensonges. (Exploit équivalent à l'Exploit « Tissage narratif puissant ».)</p>
-6	<p>Peinture narrative vertigineuse. Mêmes effets que « peinture narrative puissante » ci-dessus. Mais la scène est si absorbante que la personne qui la contemple devient obsédée par l'idée de retrouver les lieux et/ou les personnages qui y sont représentés. Elle acquiert automatiquement le désavantage Obsession et le garde tant qu'elle n'a pas retrouvé au moins l'une des personnes ou des endroits en question.</p>

Liste de prix

Voici une liste de prix indicatifs avec la valeur au troc des principales richesses qu'on peut trouver en Grèce. Leur classement reprend celui des Tables des biens et richesses (au début de ce supplément). **Cette liste n'est pas destinée à servir pour les moindres transactions du quotidien : pour cela utilisez plutôt la règle sur les niveaux de richesses** (au début de ce supplément).

Comme toujours dans l'univers de Kosmos, les prix indiqués ici sont susceptibles de varier fortement selon divers critères de qualité détaillés dans les chapitres de ce supplément, mais aussi selon la cupidité de la personne qui vend, l'intérêt de celle qui achète, la richesse des deux, la rareté de la ressource en question au moment du troc, etc.

Unités de mesure : par convention, dans Kosmos :

1 jarre ou 1 bloc ou 1 panier = 5 litres = 5 kilos.

1 amphore = 20 litres = 4 jarres²⁷⁴.

1 pithos = 1000 litres = 1 tonne = 1000 kilos (au cas où...) = **50 amphores = 200 jarres**

Pour le bois et la pierre : **1 bûcher = 1 mètre cube = 25 amphores = 100 jarres = 500 kilos**

Pour les cosmétiques (parfums...) et denrées précieuses (épices moulues) : **1 dose = 1 centilitre.**

I. Nourriture

Vous trouverez souvent ici des prix conçus pour des transactions « en gros » car la majorité des PJ de Kosmos peuvent se payer un repas basique. Quand ce n'est pas le cas, on troque le repas contre un petit objet ou contre un service (une ou plusieurs tâches à accomplir en une ou deux heures, ex. couper du bois, aller chercher de l'eau à la rivière, aider aux labours, à la moisson, à récolter les olives, porter un message, etc.). Les prix indiqués ici

²⁷⁴ Par simplicité, je ne distingue pas entre les unités de volume humide (huile, eau...) et les unités de volume « sec » (blé, olives, noix...).

sont plutôt pensés pour les négociations avec les marchands pour troquer des denrées que les PJ auraient en abondance contre d'autres types de biens.

Céréales : blé, orge, épeautre, avoine... : 1 bœuf l'amphore.

Cerf de belle taille (déjà abattu : viande, fourrure et bois) : 1/3 de la valeur d'un bœuf.

Cerf vivant apprivoisé : 3 bœufs.

Chèvre docile donnant du lait : 1/4 de la valeur d'un bœuf.

Farine : 1/2 bœuf la jarre = 2 bœufs l'amphore.

Fromage : 1/4 de bœuf pour l'équivalent d'une jarre.

Fruits à coques : noix, noisettes, amandes : 1 bœuf l'amphore.

Fruits courants en Grèce : pommes, poires... : 1/2 bœuf la jarre = 2 bœufs l'amphore.

Gâteaux élaborés, pâtisseries au miel ou à l'amande : 1/20^e à 1/30^e de la valeur d'un bœuf.

Gibier de petite taille (colombe, caille, perdrix, lièvre, lapin...) : 1/20^e de la valeur d'un bœuf.

Gibier de taille moyenne (chèvre sauvage, renard... viande + peau et éventuelles cornes) : 1/10^e à 1/6^e de la valeur d'un bœuf.

Glands : 1/6^e de bœuf la jarre.

Huile : 1/2 bœuf la jarre.

Lait de chèvre ou de brebis : 1/6 de bœuf la jarre.

Lait de vache : 1/4 de bœuf la jarre.

Légumes courants (olives, oignons, ail, fèves, lentilles, haricots, pois, salades, choux, betteraves) : 1/2 bœuf la jarre = 2 bœufs l'amphore.

Miel : 1 bœuf la jarre = 4 bœufs l'amphore.

Mouton de 4 ans à la laine bien bouclée / brebis donnant du lait : 1/4 de la valeur d'un bœuf.

Nourriture barbare (beurre) : 1/4 de bœuf la jarre.

Nourriture mal famée (viande de rat, de cheval, de loup) : personne ne veut troquer une viande pareille et on vous regarde d'un air sombre.

Œuf : 1/100^e de la valeur d'un bœuf.

Olives de la meilleure qualité : ½ bœuf la jarre = 2 bœufs l'amphore.

Pain, galettes : 1/30^e de la valeur d'un bœuf.

Poisson (menu fretin) : 1/8^e de bœuf la jarre = ½ bœuf l'amphore.

Poisson de taille moyenne (thon...) : ¼ de bœuf la jarre = 1 bœuf l'amphore

Poisson : fruits de mer (crevettes, petits crabes, coquillages, petits poulpes...) : ¼ de bœuf la jarre.

Poisson : gros gibier de mer séché : 1 phoque ou l'équivalent en viande de baleine : 1 bœuf.

Porc bien gras (marron et plus petit que les cochons actuels) : ¼ de la valeur d'un bœuf.

Poule pondeuse : 1/15^e de la valeur d'un bœuf.

Sanglier (déjà abattu : viande, dents et peau) : ¼ de la valeur d'un bœuf.

Sel : 1 bœuf le bloc.

Vin (non dilué) : ½ bœuf la jarre = 2 bœufs l'amphore. Donne entre 2 et 5 amphores de boisson consommable selon le degré de dilution choisi (en général 1 part de vin pour 3 ou 4 parts d'eau).

Vin de qualité exceptionnelle (non dilué) : 1 bœuf la jarre = 4 bœufs l'amphore.

II. Bétail et animaux d'élevage

Abeilles (1 ruche) : 2 bœufs

Âne ou ânesse : 6 bœufs 1 ânon : 3 bœufs

Bélier : 1/2 bœuf

Bœuf : unité de référence du troc.

Brebis toute jeune : 1/6^e de la valeur d'un bœuf

Canard ou cane ou 6 canetons : 1/20^e de la valeur d'un bœuf

Cheval, jument : 8 bœufs

Chèvre ou bouc : ¼ de la valeur d'un bœuf

Mouton : ¼ de la valeur d'un bœuf

Mule ou mulet : 6 bœufs

Oie ou jars ou 5 oisons : 1/10^e de la valeur d'un bœuf

Porc ou laie : ¼ de la valeur d'un bœuf.

10 porcelets : 1 bœuf

Poulain : 6 bœufs

Poule ou coq ou 6 poussins : 1/20^e de la valeur d'un bœuf

Taureau reproducteur : 2 à 3 bœufs

Vache : 1,5 bœufs

Veau : 1/3 de la valeur d'un bœuf

III. Animaux domestiques

Animal inhabituel normalement sauvage (loup, lion, aigle...) : introuvable sauf quête à part entière.

Belette, fouine : 1/12^e de la valeur d'un bœuf.

Chien de chasse (un peu entraîné) : ½ bœuf.

Chien de compagnie (petit) : 1/6^e de la valeur d'un bœuf.

Chien de garde ou chien de berger (un peu entraîné) : ¼ de la valeur d'un bœuf.

Corbeau ou corneille ou choucas (apprivoisé, sans dressage précis) : ¼ de la valeur d'un bœuf.

Cyprins (poissons rouges pour bassin), par six : 1/8^e de la valeur d'un bœuf.

Faucon chasseur apprivoisé : introuvable sauf aventure à part entière.

Oie domestique ou jars reproducteur : 1/8^e de la valeur d'un bœuf.

IV. Esclaves

Reportez-vous aux Tables des biens et richesses pour les causes de l'esclavage, le rapport du personnage à sa condition d'esclave et des exemples de spécialisations possibles.

Esclave sans spécialisation particulière : 2 bœufs.

Esclave spécialisé dans un métier courant : 4 bœufs.

Esclave spécialisé dans un métier inhabituel ou très pointu (ex. guérisseur, intendante...) : 8 bœufs.

Esclave habile à mille et un travaux : 12 bœufs.

Esclave spécialisé dans une activité rare (ex. magie des plantes puissante, évocation d'esprits) : 15 à 20 bœufs.

Esclave d'origine noble, échangeable contre rançon : 20 à 30 bœufs.

Esclave membre d'une famille royale, échangeable contre rançon : 50 à 100 bœufs voire plus selon sa puissance passée, le contexte et les négociations.

V. Matières premières autres qu'alimentaires

Les prix des tissus valent pour des étoffes non teintés.

Le prix du bois sec varie selon le poids des différentes essences (pour le même poids, on a une plus grande quantité d'un bois léger).

Argile (pour poterie, qualité moyenne) : 1 bœuf le mètre cube.

Bois sec de chêne : 35 bœufs le bûcher.

Bois sec de frêne ou de hêtre : 40 bœufs le bûcher.

Bois sec de peuplier ou de tilleul : 30 bœufs le bûcher.

Bois sec de pin ou de sapin : 25 bœufs le bûcher.

Briques d'argile crue : 1/6^e de la valeur d'un bœuf le mètre cube.

Briques d'argile cuite : 1/4 de la valeur d'un bœuf le mètre cube.

Cire d'abeille : 1/4 de la valeur d'un bœuf le bloc.

Cornes (de bélier, de vache) : 1/4 de la valeur d'un bœuf la paire.

Crin de cheval : 1/4 de la valeur d'un bœuf le panier.

Cuir de vache ou de bœuf (préparé) : 1 bœuf la peau.

Dents de sanglier : 1 bœuf le panier.

Laine : 1/2 bœuf le panier.

Lin : 1 bœuf le panier.

Lingot d'argent : 6 bœufs le bloc (oui, l'argent est plus cher que l'or !).

Lingot d'étain (rarissime en Grèce) : 14 bœufs le bloc.

Lingot d'or : 4 bœufs le bloc.

Lingot de bronze : 2 bœufs le bloc.

Lingot de cuivre pur : 8 bœufs le bloc.

Lingot de fer : 1 bœuf le bloc.

Matière vile (fumier, urine pour foulonnage) : 1/4 de bœuf le mètre cube.

Os : 1/10^e de la valeur d'un bœuf le panier.

Paille : 1/8^e de la valeur d'un bœuf le panier.

Pétales de fleurs (pour décoration ou parfums) : 1/4 de la valeur d'un bœuf pour un panier.

Pierre de construction de valeur courante : 5 bœufs le mètre cube.

Pierre de construction de valeur exceptionnelle (marbre de Paros...) : 20 bœufs le mètre cube.

Pierre de construction de valeur : marbre, granite rouge : 15 bœufs le mètre cube.

Plumes (de poule, d'oie...) : 1/4 de la valeur d'un bœuf le panier.

Raphia, rotin : 1/6^e de la valeur d'un bœuf pour un panier.

Terre-paille, torchis : 1/10^e de la valeur d'un bœuf le bloc, ou 1 bœuf le mètre cube.

Toison d'ours : 1 bœuf.

Toison de chèvre (nettoyée) : 1/8^e de la valeur d'un bœuf.

Toison de mouton ou de bélier (nettoyée) : 1/4 de la valeur d'un bœuf.

Toison de renard (nettoyée) : 1/6^e de la valeur d'un bœuf.

Verre non travaillé : 4 bœufs le bloc (et c'est donné).

VI. Vaisselle et ustensiles de cuisine

Vaisselle en terre cuite, non décorée

Petit élément de vaisselle (écuelle, bol, petit gobelet) : 1/6^e de la valeur d'un bœuf.

Moyen élément de vaisselle (grand gobelet (skyphos), coupe à boire, corne à boire (rhyton), hydrie (vase à eau, aiguière), oenochoé (pichet à vin), assiette, plat, petit plat avec plusieurs logements pour apéritifs...) : 1/4 de la valeur d'un bœuf.

Grand élément de vaisselle (psykter (vase pour mettre le vin à rafraîchir, rinçoir pour se laver les mains...), cratère (grand vase pour mélanger le vin et l'eau), stamnos (vase ventru pour conserver le vin une fois tiré d'une amphore), etc.) : 1/2 bœuf.

Vaisselle en terre cuite, décorée et vernie

Petit élément de vaisselle : 1/2 bœuf.

Moyen élément de vaisselle : 1 bœuf.

Grand élément de vaisselle : 2 bœufs.

Vaisselle en bronze, non décorée

Petit élément de vaisselle : 2 bœufs.

Moyen élément de vaisselle : 4 bœufs.

Grand élément de vaisselle : 6 bœufs.

Vaisselle en bronze, décorée

Doublez le prix par rapport à la vaisselle non décorée.

Vaisselle en bois, non décoré

Petit élément de vaisselle : 1/10^e de la valeur d'un bœuf.

Moyen élément de vaisselle : 1/6^e de la valeur d'un bœuf.

Grand élément de vaisselle : ¼ de la valeur d'un bœuf.

Ustensile (couteau, cuillère ou louche) : 1/10^e de la valeur d'un bœuf.

Vaisselle d'argent, décorée

Petit élément de vaisselle : 6 bœufs.

Moyen élément de vaisselle : 8 bœufs.

Grand élément de vaisselle : 10 bœufs.

Vaisselle d'or, décorée

Petit élément de vaisselle : 7 bœufs.

Moyen élément de vaisselle : 9 bœufs.

Grand élément de vaisselle : 11 bœufs.

Autre ustensile de vaisselle (brosse, éponge...) : 1/8^e de la valeur d'un bœuf.

Céramique de stockage

Amphore (vase haut et étroit pour transport) : ½ bœuf.

Pithos (énorme jarre de stockage de plus d'1,5 m de haut, qu'on enterre jusqu'au col) : 6 bœufs.

VII. Vêtements et accessoires vestimentaires

Sauf précision contraire, les prix sont donnés pour des vêtements non teints et sans décorations particulières dans le tissage.

Canne ou bâton de marche : tout le monde sait fabriquer ça soi-même.

Ceinture de cuir : 1/8^e de la valeur d'un bœuf.

Chaussures montantes fermées en cuir : ¼ de la valeur d'un bœuf.

Couronne de fleurs ou de lierre simple : tout le monde sait faire ça soi-même.

Couronne de fleurs tressées complexe : 1/10^e de la valeur d'un bœuf.

Diadème en or (sans ornements) : 6 bœufs.

Épingles ou peigne en bois (pour maintenir un chignon) : 1/10^e de la valeur d'un bœuf.

Exomis (tunique de travail des ouvriers et artisans) : 1/8^e de la valeur d'un bœuf.

Fard, maquillage (sans ingrédient rare) : ¼ de la valeur d'un bœuf les 50 doses.

Fibule ou broche en bois : 1/10^e de la valeur d'un bœuf.

Fibule ou broche en bronze : ¼ de la valeur d'un bœuf.

Khitôn (tunique unisexe) : 1/6^e de la valeur d'un bœuf.

Manteau de laine de qualité moyenne (himation) : ¼ de la valeur d'un bœuf.

Manteau de luxe épais et ornementé (khlaina) : 1/2 bœuf.

Manteau de voyage court (chlamyde) : 1/6^e de la valeur d'un bœuf.

Manteau pauvre (tribôn) : 1/8^e de la valeur d'un bœuf.

Péplos (robe ou tunique longue, unisexe) : ¼ de la valeur d'un bœuf.

Pétasos (chapeau de voyage en feutre à larges bords) : 1/10^e de la valeur d'un bœuf.

Pilos (bonnet de cuir) : 1/10^e de la valeur d'un bœuf.

Ruban de lin pour coiffure à chignon / bandeau frontal : 1/10^e de la valeur d'un bœuf.

Sandales en cuir : 1/6^e de la valeur d'un bœuf.

Strophion (soutien-gorge fait d'une bande de tissu) : 1/10^e de la valeur d'un bœuf.

Voile pour femme mariée (couvre les cheveux) : 1/6^e de la valeur d'un bœuf.

VIII. Outils d'artisanat, outils agricoles

Les prix sont indiqués pour un ensemble d'outils (décrits en détail dans les Tables des biens et richesses) nécessaires à une ou deux personnes pour exercer l'activité en question. Cela inclut l'achat d'un four si nécessaire, mais pas le prix du terrain et de la maison.

Outils d'agriculture : 3 bœufs.

Outils de boulangerie : 4 bœufs.

Outils de bûcheronnage : 1 bœuf.

Outils de céramique : 4 bœufs.

Outils de corderie et de vannerie : ½ bœuf.

Outils de coroplastie (moulage de figurines) : 4 bœufs.

Outils de charpenterie ou de construction navale : ½ bœuf.

Outils d'écriture (Égypte) : 1 bœuf si acheté sur place, 3 bœufs si acheté en Grèce.

Outils de métallurgie (forge) : 6 bœufs.

Outils de maçonnerie : 1 bœuf.

Outils de meunerie : 2 bœufs.

Outils d'orfèvrerie (dont four) : 6 bœufs.

Outils de parfumerie : 2 bœufs.

Outils de peinture : ½ bœuf.

Outils de sculpture : 2 bœufs.

Outils de tannage : 4 bœufs.

Outils de teinturerie : 3 bœufs.

Outils de tisseranderie : 1 bœuf.

Outils de minage : 3 bœufs.

Outils de viticulture : 4 bœufs.

IX. Instruments de musique

Instruments à cordes

Barbitos (grande cithare) : 1 bœuf.

Cithare en bois de luxe (avec plectre) : 1 voire 2 bœufs.

Cithare en bois : ½ bœuf.

Harpe (psaltèrion) : 2 bœufs.

Lyre en carapace de tortue (avec plectre) : ¼ de la valeur d'un bœuf.

Pandoura (sorte de mandoline) : 1 bœuf.

Instruments à vent

Guingras : tout le monde sait fabriquer ça soi-même.

Salpinx (longue trompette militaire en bronze) : 1 bœuf.

Pipeau en os ou en bois : 1/20^e de la valeur d'un bœuf.

Aulos (double flûte à anche) : 1/2 bœuf.

Syrinx (flûte de Pan) : 1/10^e de la valeur d'un bœuf.

Corne : 1/10^e de la valeur d'un bœuf.

Percussions

Crotales (castagnettes) en bronze : 1/2 bœuf.

Sistre (sorte de hochet) en céramique : 1/15^e de la valeur d'un bœuf.

Sistre en bronze : 1/8^e de la valeur d'un bœuf.

Tympanon (tambourin) : ¼ de la valeur d'un bœuf.



X. a. Armes

Les prix valent pour des modèles non ornementés. Doublez le prix pour un modèle ornementé.

Arc à simple courbure : ½ bœuf

Bâton : tout le monde sait fabriquer ça soi-même.

Dague ou poignard : ½ bœuf

Épée à deux mains (non grecque) : 1,5 bœufs

Épée courte : 1 bœuf

Épée longue : 1 bœuf

Épée-serpe (harpè) : 1,5 bœufs

Épieu/pique : ½ bœuf

Fléau : ¼ de la valeur d'un bœuf

Fronde : ¼ de la valeur d'un bœuf

Gourdin : ¼ de la valeur d'un bœuf

Grand arc à double courbure (non grec) : 1 bœuf

Hache de bataille à une ou deux mains (non grecque) : 1 bœuf

Hachette (non grecque) : 1 bœuf

Javelot : ½ bœuf

Lance : ½ bœuf

Masse renforcée de métal (non grecque) : ½ bœuf

X. b. Boucliers et pièces d'armure

Les prix valent pour des modèles non ornementés. Doublez le prix pour un modèle ornementé.

Armure légère (tissu, éléments de cuir) : 1 ou 2 bœufs

Armure lourde à la mycénienne, complète : 12 à 15 bœufs

Armure moyenne (cuir) : 4 à 6 bœufs

Casque en bronze : 1 bœuf

Casque en dents de sanglier : ½ bœuf

Céinture de bronze et de cuir : 1 bœuf

Cuirasse en cuir renforcé de métal : ½ bœuf

Cuirasse lourde mycénienne en bandes de bronze : 10 bœufs

Grand bouclier en forme de tour (bois et cuir) : ½ bœuf

Grand bouclier en huit (bois, cuir, umbo central en bronze) : 1,5 bœufs

Grand bouclier rond : 2 bœufs

Jambières : 2 bœufs

Petit bouclier rond léger : 1 bœuf

XI. Bijoux

Amulette (de protection, de fertilité...) en verre ou céramique peinte : ¼ de la valeur d'un bœuf

Amulette en or : ½ bœuf

Anneau d'or : ½ bœuf

Arme ornementée (poignard, épée, fourreau...) : doublez ou triplez la valeur de l'arme.

Bague ou tampon avec sceau, sculpté en pierre semi-précieuse : 1 bœuf

Boucle de ceinture ou baudrier en argent sculpté et cuir : 4 bœufs

Boucles d'oreilles ou pendants d'oreilles en or : 1 bœuf

Bracelet en or ornementé : 4 bœufs

Camée ou médaillon en or sculpté : 2 bœufs

Coffre de transport en bois ornementé avec éléments d'or et d'argent : 6 à 8 bœufs.

Coffret d'or ornementé : 4 bœufs

Collier d'or à trois rangs, avec pendentifs : 8 bœufs

Diadème ou couronne lourde, ornementée : 20 bœufs

Diadème, couronne fine en or : 4 bœufs

Épingle à cheveux en argent : ¼ de la valeur d'un bœuf

Éventail décoré en bois ou en os : ¼ de la valeur d'un bœuf

Fibule (broche) en bronze : ¼ de la valeur d'un bœuf

Fibule en os ou en bois : tout le monde sait fabriquer ça soi-même.

Masque en argent : 3 bœufs

Masque en céramique : 1/8^e de la valeur d'un bœuf

Masque en or : 2 bœufs

Miroir en bronze : 1/2 bœuf

Pectoral en bronze ornementé : 4 à 6 bœufs

Peigne en bronze : ¼ de la valeur d'un bœuf

Sceptre ou canne en bois et or : 2 bœufs

Statuette, figurine (humaine, animale, végétale, scénette) en bronze : 4 à 5 bœufs



XII. Substances rares, décoratives ou liées au luxe

Ce sont des « prix d'import » qui valent pour des objets lointains troqués en Grèce.

Ambre gris (50 doses) : 2 bœufs.

Ambre jaune : 1/2 bœuf la pierre grosse comme une noix.

Bois sec exotique (ex. cèdre de Phénicie, ébène de Libye) : 50 bœufs le bûcher.

Écailles de tortue de Libye : 8 bœufs le panier

Encens (les 10 doses) : 6 bœufs

Épice d'Arabie heureuse : cinnamome (cannelle), poivre... (les 50 doses) : 8 à 10 bœufs

Ivoire (défenses d'éléphant) : 1 défense d'éléphant = 1 bœuf.

Papyrus égyptien (le rouleau, équivalent de 30 pages A4 actuelles) : ¼ de la valeur d'un bœuf.

Pierre précieuse (diamant, rubis, émeraude, saphir), taillée : 8 à 12 bœufs la pierre grande comme une noisette.

Pierre semi-précieuse (ex. lapis-lazuli égyptien), non taillée : 20 bœufs le bloc.

Plumes d'oiseau exotique (autruche de Libye) : 4 bœufs le panier

Tissu exotique : mohair (laine de chèvre angora de la région d'Ancyre, ville d'Asie Mineure, actuelle Ankara), soie d'Asie lointaine... : 6 à 10 bœufs le panier

XIII. Navires et autres embarcations

Barque à une seule rame : 5 bœufs

Barque à deux rames : 10 bœufs

Barque sacrée crétoise : 20 bœufs

Barque de pêche à 4 ou 6 rames : 20 ou 30 bœufs

Grande barque sacrée crétoise : 40 bœufs

Grande barque à 10 rames : 50 bœufs

Barge de transport crétoise (à remorquer) : 60 à 80 bœufs

Navire à voile et à 20 rames : 100 bœufs

Navire de commerce uniquement à voile : 110 bœufs

Navire de commerce à voile et rames : 130 bœufs

Grand navire de plaisance : 200 bœufs

Grand navire de voyage ou de guerre (du type Argo ou navire de la guerre de Troie) : environ 250 bœufs

Améliorations des navires

Figure de poupe : 8 bœufs

Nid-de-pie : 2 bœufs

Préceinte : 5 bœufs

Taillemer : 8 bœufs

Ornement peint : variable, au moins 4 à 6 bœufs

XIV. Services, largesses et grands travaux

Repas et ravitaillement

Repas modeste : 1/30^e de la valeur d'un bœuf.

Repas plantureux : 1/15^e de la valeur d'un bœuf.

Repas royal : 1/8^e de la valeur d'un bœuf.

Repas convenable pour 10 personnes : 1/10^e de la valeur d'un bœuf.

Festin pour 50 personnes : 3 bœufs.

Bombance pour 200 convives : 25 bœufs.

Ravitaillement d'un bataillon de 200 hommes pendant 1 jour : 5 bœufs.

Ravitaillement d'une armée de 1000 hommes pendant 1 jour : 25 bœufs.

Événements religieux

Procession modeste en l'honneur d'une divinité (coût global de l'organisation) : 2 bœufs

Procession élégante (coût global de l'organisation) : 8 bœufs

Procession extraordinaire (coût global de l'organisation) : 20 bœufs

Services

Services d'un groupe de musiciens et musiciennes, une ou deux heures : l'équivalent d'un repas modeste pour chacun/chacune (davantage selon leur renommée et la richesse du personnage qui sollicite le service).

Statues

Statuette en bois (matière première + sculpture + peinture) : 4 bœufs

Statue en bronze (taille humaine, sur piédestal de pierre, peinte) : 25 bœufs.

Statue colossale de divinité en bronze (20 coudées = 10 m de haut, plaquée d'or) : 100 bœufs.

Statue extraordinaire, Exploit d'architecture du type merveille du monde (colosse de Rhodes, environ 60 coudées = 30 m de haut, en bronze plaqué d'or et armature de bois et de pierre, coût global de la construction) : 500 bœufs.

Bâtiments et grands travaux

Sauf précision contraire, les prix n'incluent pas le mobilier.

Assainissement d'un marécage (surface d'un petit village, coût global des travaux) : 50 bœufs.

Forteresse de taille moyenne : 300 bœufs.

Murailles cyclopéennes de Mycènes : 600 bœufs.

Palais de Minos à Cnossos : 700 bœufs.

Palais de Mycènes : 350 bœufs.

Palais d'Ulysse à Ithaque : 250 bœufs.

Rempart en pierre pour une petite ville : 200 bœufs.

Sanctuaire modeste pour une divinité (jardin clos avec autel et statuette, coût global de la construction) : 20 bœufs.

Temple modeste, en briques, bois peint et tuiles sur fondations de pierre (coût global de la construction) : 100 bœufs.

Temple de belle taille, en briques, bois peint et tuiles sur fondations de pierre (coût global de la construction) : 250 bœufs.

Temple de luxe avec nombreuses parties en pierre et éléments en marbre : 500 bœufs.

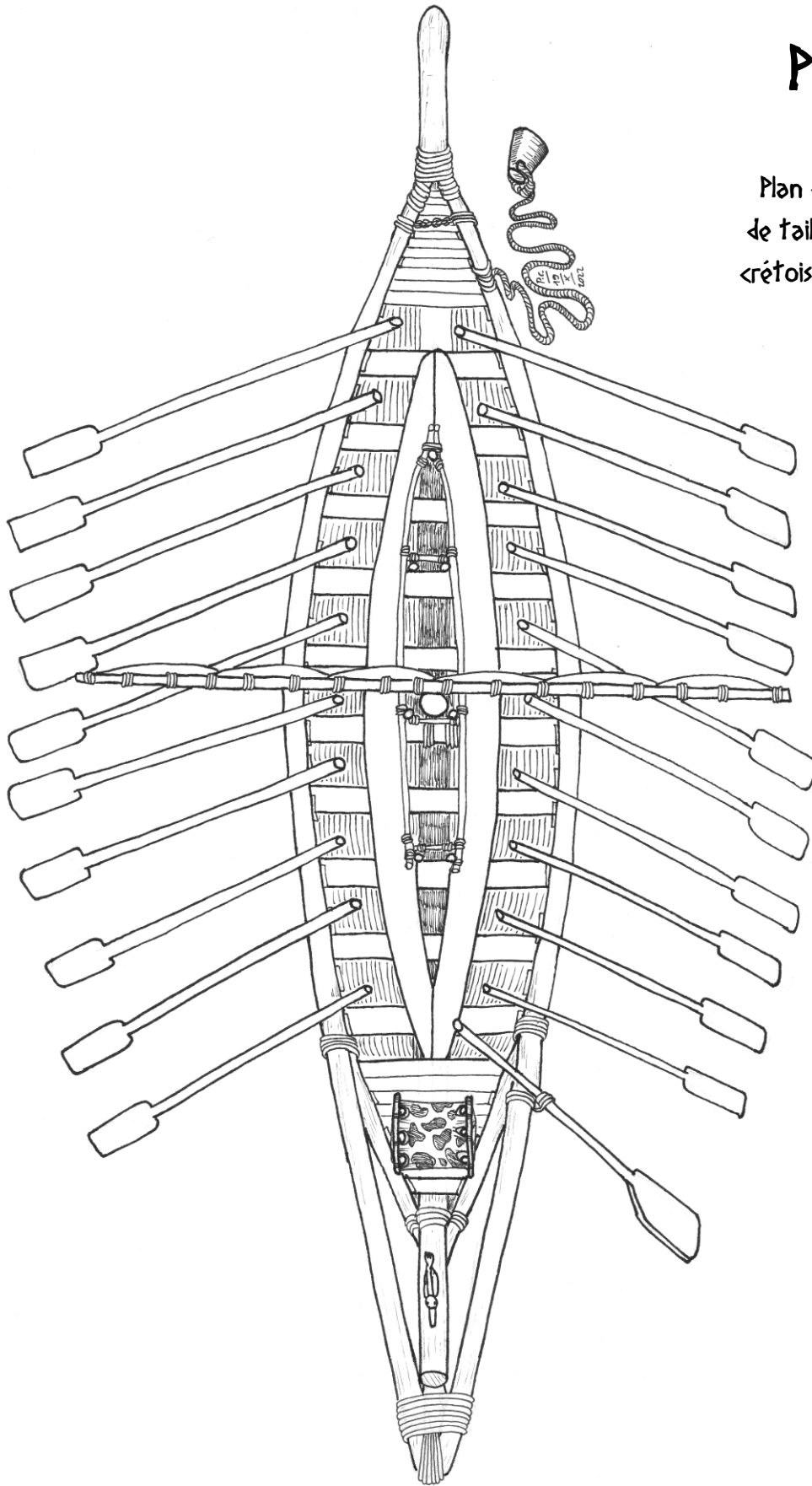
Temple mémorable (façon Parthénon d'Athènes, coût global de la construction incluant le mobilier et une somptueuse statue de la divinité) : 700 bœufs.

Tour de garde en pierre : 100 bœufs.



Plans

Plan d'un navire
de taille moyenne
crétois à 20 rames



Bibliographie

Voici les références des ouvrages que j'ai consultés pour ce supplément, en plus de ceux énumérés dans la bibliographie du livre de base de Kosmos.

Auteurs antiques

Diodore de Sicile, *Mythologie des Grecs* (*Bibliothèque historique*, livre IV), traduit par Anahita Bianquis, introduit et annoté par Jannick Auberge, avec une préface de Philippe Borgeaud, Paris, Les Belles Lettres, coll. « La Roue à livres », 1997.

Oppien de Corycos, *Halieutiques*, dans *La Pêche ou les Halieutiques* d'Oppien, traduction, introduction et notes de J.-M. Limes, Paris, Lebel, 1817. En ligne notamment sur Remacle (site amateur avec des coquilles nombreuses, donc à recouper avec une édition universitaire, mais très commode d'utilisation) :

<https://remacle.org/bloodwolf/poetes/falc/oppien/intro.htm>

Et sur Gallica (en mode image) :

<https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb310385559>

Xénophon, *L'Art de la chasse*, dans *Œuvres complètes*, traduction, introduction et notes d'Eugène Talbot, Paris, Hachette, 1859, tome I. Faute de mieux sur le moment, je l'ai consulté sur Remacle.

<https://remacle.org/bloodwolf/historiens/xenophon/chasse1.htm#04a>

Xénophon, "On Hunting", dans *Xenophon in Seven Volumes*, 7. E. C. Marchant, G. W. Bowersock, tr. *Constitution of the Athenians*. Harvard University Press, Cambridge, MA; William Heinemann, Ltd., Londres, 1925. Consulté en ligne sur Perseus Tufts Library. Utile pour clarifier les explications techniques.

<http://data.perseus.org/citations/urn:cts:greekLit:tlg0032.tlg014.perseus-eng1:2>

Auteurs récents

Collectif, *Antiprosôpeutiko omoiôma ploïou minôikès periodou / Representative Ship Model of the Minoan Period*, La Canée, Musée de la marine de Crète, sans date (2004 ?).

Collectif, *Minôikos kosmos*, Héraklion, Hypourgeio politismou kai athlétismou – Arkhaiologiko mouseio hèrakleïou, 2020. (Catalogue du musée archéologique d'Héraklion.)

J. K. Anderson, *Ancient Greek Horsemanship*, Berkeley-Los Angeles, University of California Press, 1961. (Beaucoup moins à jour que l'ouvrage de Blaineau, mais plus généraliste.)

Gilles Andriane, « Regard interdisciplinaire sur le statut de l'arc en Grèce antique », *Corela* [En ligne], HS-17 | 2015, mis en ligne le 30 mai 2015, consulté le 13 septembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/corela/3690> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/corela.3690>

Annie Bélis, *Les Musiciens dans l'Antiquité*, Paris, Hachette, coll. « La vie quotidienne », 1999.

Alexandre Blaineau, *Le Cheval de guerre en Grèce ancienne*, avec une préface de Pierre Brulé, Rennes, Presses universitaires de Rennes, collection « Histoire », 2015. (Précis, récent, passionnant dès lors qu'on s'intéresse aux chevaux.)

Francine Blondé (dir.), *L'Artisanat en Grèce ancienne. Filières de production*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion et École française d'Athènes, 2016.

Jacques Brosse, *Mythologie des arbres*, Paris, Plon, 1989 (réédité depuis). (Un livre très intéressant dont le sujet dépasse largement la seule Grèce. Quelques généralisations hâtives)

dues à certains auteurs utilisés par Brosse, comme Robert Graves, plus doué pour les romans que pour l'histoire des religions antiques.)

Pierre Brulé, « Femmes voilées : les Grecs aussi. À propos d'un livre de Lloyd Llewellyn-Jones », *Clio*, n°26, 2007, p. 123-132.

Disponible sur Internet :

<https://journals.openedition.org/cli/5992>

Daniela Castaldo, « La musique dans le panthéon de la Grèce ancienne », dans *Chanter les dieux : Musique et religion dans l'Antiquité grecque et romaine*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2001. ISBN : 9782753524705. DOI :

<https://doi.org/10.4000/books.pur.23701>.

Disponible sur Internet :

<http://books.openedition.org/pur/23701>

Jérémy Clément, *Qu'est-ce qu'un cheval de guerre dans l'Antiquité? L'apport des archives des cavaleries hellénistiques et de l'archéozoologie*, dans *Aux sources de l'histoire animale*, Paris, Éditions de la Sorbonne, 2019 (généré le 31 juillet 2022).

Disponible sur Internet :

<http://books.openedition.org/psorbonne/107408>

ISBN : 9791035108304. DOI :

<https://doi.org/10.4000/books.psorbonne.107408>

Guy Ducourthial, *Flore magique et astrologique de l'Antiquité*, Belin, coll. « Mondes anciens », 2003.

Michel Feugère, *Casques antiques. Les visages de la guerre, de Mycènes à la fin de l'empire romain*, nouvelle édition revue, corrigée et augmentée, Paris, Errance, 2011.

Moses I. Finley, *Le Monde d'Ulysse*, La Découverte / Seuil, coll. « Points histoire », 1986 (1^{er} édition : François Maspero, 1969). (Une synthèse qui rend toujours des services, même si l'hypothèse soutenue par Finley – à savoir que les épopées homériques décrivent une période historique réelle, celle des « âges obscurs » des X^e-IX^e s. av. J.-C. – a été réfutée depuis.)

Françoise Frontisi-Ducroux, *Dédale. Mythologie de l'artisan en Grèce ancienne*, Paris, François Maspero, 1975, consulté dans la réédition chez La Découverte & Syros, collection « La Découverte Poche », 2000. ISBN 2-7071-3311-6. (Une étude de référence sur Dédale.)

Françoise Frontisi-Ducroux, *Arbres filles et garçons fleurs. Métamorphoses érotiques dans les mythes grecs*, Paris, Gallimard, « Librairie du XXI^e siècle », 2017.

Yvon Garlan, *Guerre et économie en Grèce ancienne*, Paris, La Découverte/Poche, 1999 (1^{er} édition : La Découverte & Syros, 1994).

Grand-Clément, Adeline, *Au plaisir des dieux. Expériences du sensible dans les rituels en Grèce ancienne*, Toulouse, Anacharsis, 2023.

A. N. Hayes, S. G. Gilbert, « Historical milestones and discoveries that shaped the toxicology sciences », dans A. Luch, *Molecular, Clinical and Environmental Toxicology. Experientia Supplementum*, vol. 99. Birkhäuser Basel, 2009. https://doi.org/10.1007/978-3-7643-8336-7_1

Marie-Christine Hellmann, *L'Architecture grecque*, Paris, Librairie générale française (Livre de poche), 2007 (1^{er} édition : 1998).

Bernard Holtzmann, *La Sculpture grecque*, Paris, Librairie générale française (Livre de poche), 2010.

Ismard, Paulin (dir.), Benedetta Rossi, Cécile Vidal (coord.), Claude Chevalere (collab.), *Les Mondes de l'esclavage. Une histoire comparée*, Paris, Seuil, 2021. (Une mine sur le sujet, toutes époques et régions du monde confondues. Érudite et accessible, avec une organisation en courts chapitres, des cartes et tout.)

Bernice Jones, « Revealing Minoan Fashion », *Archaeology Magazine*, volume 53, n°3, May/June 2000, p.36-41. Résumé en ligne : <https://archive.archaeology.org/0005/abstracts/minoan.html>

Bernice Jones, *Ariadne's Threads: The construction and significance of clothes in the Aegean Bronze Age*, Louvain (Belgique), Peeters, 2015.

Kenneth Kitchell, "Penelope's Geese. Pets of the Ancient Greeks", *Expedition* (magazine du Penn Museum), vol. 53 numéro 3, 2011. Disponible sur Internet :

<https://www.penn.museum/sites/expedition/penelopes-geese/>

François Lissarrague, « Le temps des boucliers », *Images Re-vues* [En ligne], Hors-série n°1, 2008, mis en ligne le 21 avril 2011, consulté le 25 septembre 2022.

Disponible sur Internet :

<http://journals.openedition.org/imagesrevues/850>

DOI :

<https://doi.org/10.4000/imagesrevues.850>

Nanno Marinatos, *Akrotiri. Santorini. The Biography of a Lost City*, ouvrage supervisé par Clea Souyoutzoglou, Athènes, Militos, 2015. (Pour les fresques minoennes montrant navires et vêtements, et leurs rapprochements avec l'art égyptien.)

Claude Mossé (dir.), *La Grèce ancienne* (recueil d'articles de la revue *L'Histoire*), Paris, co-édition de la revue *L'Histoire* et des éditions du Seuil, coll. « Points histoire » / Société d'éditions scientifiques, 1986. Notamment l'article de François Hartog « Ulysse et ses marins », p. 29-42 (initialement paru dans *L'Histoire* n°52 en janvier 1983) et celui de Paul Faure « Les parfums de la Grèce », p. 175-188

(initialement paru dans *L'Histoire* n°65 en mars 1984).

Gitton-Ripoli (dir.), *La trousse du vétérinaire dans l'Antiquité et au Moyen Âge. Instruments et pratiques*, Actes du IV^e colloque international de médecine vétérinaire antique et médiévale Lyon, 10-12 juin 2014, revue *Pallas*, Presses universitaires du Midi / Open Edition, n°101, 2016. Disponible sur Internet :

<https://journals.openedition.org/pallas/3784>

Jean Rougé, « Le confort des passagers à bord des navires antiques », dans la revue *Archaeonautica*, n°4, 1984, p. 223-242.

Disponible sur Internet :

DOI : <https://doi.org/10.3406/nauti.1984.958>

https://www.persee.fr/doc/nauti_0154-1854_1984_num_4_1_958

John Scheid et Jesper Svenbro, *Le Métier de Zeus. Mythe du tissage et du tissu dans le monde gréco-romain*, Paris, Errance, 2003 (première édition : 1992).

Sian Lewis et Lloyd Llewellyn-Jones, *The Culture of Animals in Antiquity. A Sourcebook with Commentaries*, Londres/New York, Routledge, 2018.

Jean-Pierre Vernant (dir.), *Problèmes de la guerre en Grèce ancienne*, éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, coll. « Points histoire », 1968 (rééd. 1999), notamment l'article de Paul Courbin « La guerre en Grèce à haute époque d'après les documents archéologiques », p. 89-120.



Sitographie

The Greek age of bronze. Weapons and warfare in the late Helladic time 1600-1100 BC.

Textes d'Andrea Salimbeti, illustrations de reconstitutions originales par Andrea Salimbeti et Raffaele D'Amato, 2022. En anglais.

<http://www.salimbeti.com/micenei/index.htm>

Une mine d'informations sur les équipements militaires grecs de la fin de l'âge du bronze, souvent très précise quant aux sources dont nous disposons, au savoir que nous pouvons fonder sur elles et aux multiples incertitudes qui demeurent. La mise en page fait très « début des années 2000 » et les reconstitutions sont indéniablement « maison », mais l'ensemble montre une masse de travail remarquable. Dommage que ce ne soit pas un travail universitaire en bonne et due forme.

Hellenic Armors. Ancient Greek and medieval Byzantine armors.

Site de Demetrios Katsikis, forgeron spécialisé dans les reconstitutions d'armures grecques du XV^e siècle avant au XV^e siècle après J.-C., notamment à destination de musées.

<https://www.hellenicarmors.gr/en/the-artist/>

Une galerie de photographies d'œuvres de métallurgie et de couture somptueuses. Des modèles historiques rigoureusement documentés et d'autres, mythologiques (« armure d'Achille », « armure d'Ulysse ») mêlant les descriptions homériques et les connaissances archéologiques à des libertés

artistiques. Le résultat est dans tous les cas une source d'inspiration extraordinaire.

Gorgeous Tangents, blog d'Erin Sharp.

Blog d'une membre de la Society for Creative Anachronism (association américaine de reconstitutions historiques) qui a créé des reconstitutions de vêtements minoens entre 2019 et 2020. Il s'agit de créations d'amatrice et non d'un projet d'archéologie expérimentale, mais Sharp s'est documentée (notamment auprès d'ouvrages universitaires) et le résultat reste passionnant à regarder.

- « Minoan and Mycenaean Trim », billet du 23 octobre 2019.
- <https://gorgeoustangents.home.blog/2019/10/23/minoan-and-mycenaean-trim/>
- « Minoan/Mycenaean Women's Kilts (2 styles) », billet du 21 février 2020.
- <https://gorgeoustangents.home.blog/2020/02/21/minoan-mycenaean-womens-skirts/>
- « Minoan / Mycenaean Bolero Jacket », billet du 26 février 2020.
- <https://gorgeoustangents.home.blog/2020/02/26/minoan-mycenaean-bolero-jacket/>
- « Minoan & Mycenaean Heanos Underdress », billet du 3 mars 2020.
- <https://gorgeoustangents.home.blog/2020/03/03/minoan-mycenaean-heanos-underdress/>
- « Mycenaean Men's Tunic (Short Chiton) », billet du 13 mai 2020.
- <https://gorgeoustangents.home.blog/2020/05/13/mycenaean-mens-tunic-short-chiton/>

