

Objets mythiques – lot 1

Ce chapitre 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 encore, ils pourraient suivre un destin tout différent.

Objets présentés dans ce lot : Corne d'Amalthée – Dents de dragon – Œufs de Lédà – Toison d'or de l'agneau de Mycènes

Corne d'Amalthée

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 enfant¹. 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 défié son père Cronos, ce qui déclenche la Titanomachie, Zeus, conseillé par ses alliés, utilise la peau d'Amalthée pour se protéger au combat, car cette peau est invulnérable et a le

¹ 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.

pouvoir d'éveiller la peur chez l'ennemi... C'est là l'origine de la fameuse égide de Zeus, qu'il prête 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 Achélaus 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 perdue². Les dieux

² Pindare, fr. 249a SM.

l'avaient-ils en leur possession ou ont-ils dû la faire chercher par des héros ? Bizarrement, un 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 habituels³.

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 pouvoir 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

³ 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.

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 sont très rares, autant que les dragons eux-mêmes (voyez le bestiaire dans *Kosmos*). Il est nécessaire de 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



Amphore originaire d'Eubée montrant Cadmos contre le dragon. Vers 560-550 av. J.-C. Musée du Louvre, collection Campana E707.

grandes et plus longues que celles de n'importe quel autre animal.

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 Hyperéonor. 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 roulé 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...

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 pondit deux œufs dont naquirent deux frères, Castor et Pollux (deux jumeaux collectivement appelés les Dioscures), et deux sœurs, Hélène et Clytemnestre. L'un des œufs contenait Hélène et Pollux, l'autre, Castor et Clytemnestre⁴. Tous les quatre étaient voués à des destins extraordinaires, puisque Castor et Pollux vécurent nombre d'aventures, tandis qu'Hélène épousa Ménélas avant d'être enlevée par Pâris et de provoquer ainsi la guerre de Troie, pendant que Clytemnestre devenait 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.

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.

⁴ 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).

Pouvoirs. Le mythe ne prête aucun pouvoir particulier à ces œufs, mais rien n'interdit de leur en imaginer (voyez les idées d'aventures).



Gustave Moreau, *Léda*, vers 1875.

Idées d'aventures. Les fragments de coquilles d'œufs pondus et couvés par une reine mortelle fécondée par un dieu, et qui donnèrent 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 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.

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 Mycènes⁵. 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 l'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 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 pour imaginer son histoire après la querelle entre Atrée et Thyeste.

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 et de se jouer des tours 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 mais aussi 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 de vouloir 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.

⁵ 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*.

