

Objets mythiques – lot 2

Argo (nef)

Époque de l'âge héroïque : première époque ; peut être mise en scène aux suivantes¹.

Origine. La nef Argo 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 soumise 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 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 rames pour accueillir une bonne cinquantaine de rameurs (cinquante-trois selon Apollonios de Rhodes). Deux grandes rames à la poupe, actionnées par un seul pilote, servent de gouvernail.



Image : Constantin Volanakis, *L'Argo*, XIX^e-XX^e siècles.

Comme tous les navires de l'âge héroïque, l'Argo n'a ni ponts ni cales : le mât, les bancs de rames, 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

¹ Sur l'Argo et la quête des Argonautes, je suis la version des *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes.

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 Démesure. 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 très 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 (par exemple si ce dernier était déjà mort), pourrait vouloir étudier l'Argo afin d'apprendre les techniques qui ont présidé à sa construction.

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, il devient trop orgueilleux et



Théodore Géricault, *Homme nu avec lance*, vers 1816.

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 déesse². 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 recommencer le même tour avec un autre guerrier imbu de lui-même.

² Apollonios de Rhodes, *Argonautiques*, I, 462-495.

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 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'Argo³.

³ Le manteau de Jason apparaît dans l'épopée d'Apollonios de Rhodes *Les Argonautiques*, I, 721-767, où il est décrit en détail.

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 rougeoyant lumineux, presque éblouissant, 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 Ptérélaos, 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*).

Idées d'aventures. 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...

Voici enfin une amorce un peu particulière, qui part du principe que le manteau 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. 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



Manière de Salvador Rosa, *Jason empoisonnant le dragon*, XVII^e siècle.

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 lance 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 aussi intelligentes que des humains, 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 ! 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 Pélopes et lui percer le dos de sa lance ! Les PJ doivent faire en sorte que Pélopes 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 Léto ? 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 tels 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.

Toison d'or

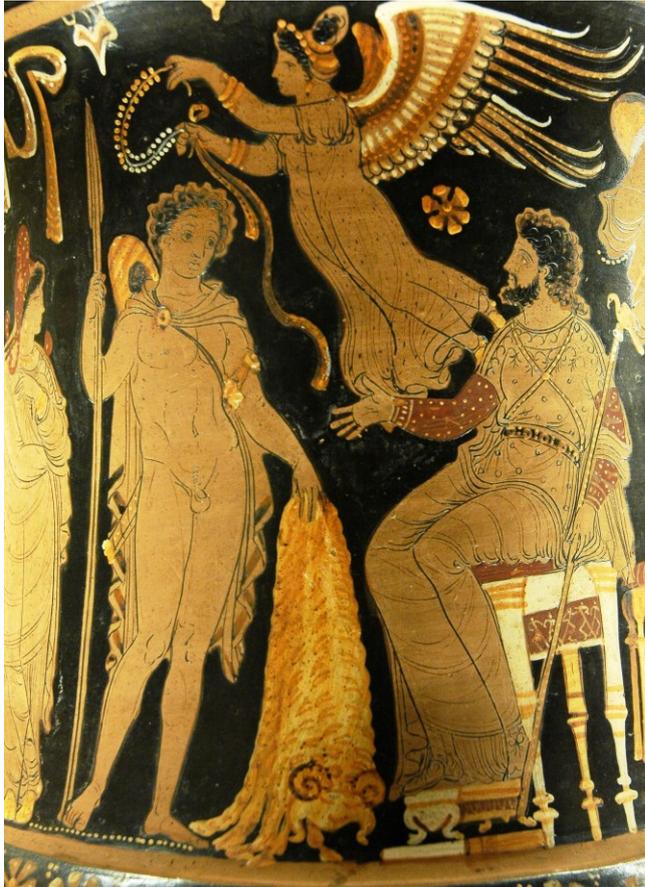
Époque de l'âge héroïque : première époque ; peut être mise en scène aux époques suivantes.

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'Aïétès et magicienne, Jason parvient à s'emparer de la toison malgré les pièges d'Aïétès, et il la rapporte à Iolcos. Là s'arrête ce que les mythes disent de la toison.



Jason rapportant la toison d'or à Pélidas. Cratère en calice apulien attribué au peintre des Enfers, 330-224 avant J.-C. Musée du Louvre K127.

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 (Aïétès 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 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 (Hélios, Apollon, Zeus, Héra, Déméter...). 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. La toison lui aurait-elle porté malheur, alors qu'elle est réputée avoir des pouvoirs bénéfiques ? Quelle est la vérité sur les pouvoirs de cet objet ? Médée pourrait l'avoir maudite quand elle mettait en œuvre sa vengeance contre Jason qui l'avait répudiée. Jason aurait-il tenté 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, dans une contrée lointaine ? Bref, vous avez toute liberté pour lancer les PJ à la recherche de la toison perdue dans une « suite » à la quête des Argonautes.

