

# Objets mythiques – lot 3



Gustave Moreau, *Hercule et les oiseaux du lac Stymphale*, vers 1872.

## Arc et flèches d'Héraclès

**Époque de l'âge héroïque :** de la première à la troisième époque.

**Origine.** L'origine de l'arc et des flèches d'Héraclès est inconnue. Il est probable que le héros les fabrique lui-même.

**Propriétaires successifs.** Cette arme appartient à **Héraclès**, le fils d'Alcmène, l'un des plus fameux héros grecs. Lorsque Héraclès, dévoré par la souffrance infligée par la tunique du centaure Nessos offerte par 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 bûcher<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Gantz (2004) p.809-810, 1038-1039 et 1117-1120.

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'arc<sup>2</sup>. 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 grièvement<sup>3</sup>. 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

<sup>2</sup> Odyssée, VIII, 219-220.

<sup>3</sup> Sophocle, *Philoctète*, 1326-1328 pour la morsure dans le sanctuaire de Chrysé.

Médon fils d'Oïlée<sup>4</sup>. 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 (qui, 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 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 (qui semble en outre ne pas perdre en efficacité au fil des années). 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 constellation<sup>5</sup>.

#### **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 Démonstration 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...

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 ?

---

<sup>4</sup> *Illiade*, II, 716-725. D'autres sources situent l'incident dans l'île Ténédos. Pour concilier l'*Illiade* et le Philoctète de Sophocle, j'utilise l'idée de Pausanias, qui concilie ces versions en supposant 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).

---

<sup>5</sup> Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, II, 5, 4.



Thomas Degeorge, *Ulysse et Télémaque massacrent les prétendants*, 1812.

## 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 pair<sup>6</sup>. 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 Héraclès<sup>7</sup>. 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 Iphitos<sup>8</sup>. 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 vieillesse<sup>9</sup>.

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,

<sup>6</sup> 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.

<sup>7</sup> Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, II, 4, 9 (Frazer).

<sup>8</sup> 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) 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*.

<sup>9</sup> *Odyssée*, VIII, 221-228, sur les meilleurs archers et l'orgueil d'Eurytos.

Iphitos se rend chez Héraclès qui l'héberge, jusqu'au moment où Iphitos découvre que le voleur de ses juments n'est autre qu'Héraclès ! Les amis se disputent et Héraclès tue Iphitos<sup>10</sup>.

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 trône<sup>11</sup>. 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'Ulysse<sup>12</sup>.

**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.

**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 ?

## Palladion de Troie

**Époque de l'âge héroïque :** à partir de la deuxième époque.

**Origine.** Le Palladion 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 Pallas<sup>13</sup>.

**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

---

<sup>10</sup> Odyssée, XXI, 13-41, sur l'histoire de l'arc entre les mains d'Iphitos puis d'Ulysse.

<sup>11</sup> Odyssée, XXI, 38-62 pour le moment où Pénélope prend l'arc dans le trésor, et toute la suite.

<sup>12</sup> Odyssée, 393-395.

---

<sup>13</sup> Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, III, 13, 3, pour l'apparence et l'origine du Palladion.



sur le rivage de Troie<sup>14</sup>. 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 la déesse Athéna (aussi appelée Pallas, d'où le nom « Palladion » : « statue d'Athéna »). La déesse est montrée sous son apparence la plus classique : une jeune femme portant 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 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 Hélénos, qu'il avoue aux Achéens sous la contrainte après avoir été capturé par eux. 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 Ménélas<sup>15</sup>. 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

<sup>14</sup> Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, épitomé, V, 13.

<sup>15</sup> Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, épitomé, V, 10.



Diomède et Ulysse avec chacun un Palladion et Athéna. Cénocoé apulienne, vers 360-350 avant J.-C., provenant de Reggio di Calabre, attribué au cercle du peintre de l'Ilioupersis. Musée du Louvre K36.

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 Troie<sup>16</sup>. 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,

<sup>16</sup> 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, retrouvé à Rome. Je concilie ces différentes versions en imaginant deux faux au lieu d'un. Seuls les personnages du sculpteur Métiéton et de Phaïdra sont des inventions complètes de ma part.

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'Aïgialeus**, 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 !

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'*abat*on (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'Aïpéia. 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 par Les PJ pourront apprendre sur le faux Palladion A par **Phaïdra**, une servante du temple d'Athéna à Argos. Le faux Palladion A a été sculpté par **Métiétos**, un sculpteur troyen très doué (ancien élève de Dédale), avec l'aide d'Héphaïstos. Métiétos 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 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



Albert Herter, *Le Jardin des Hespérides*, 1898.

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 Tirynthe (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 (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 étranges, elles 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 Tirynthe 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 : la coupe de bronze d'Hélios en personne, pour naviguer jusqu'au bout de l'Océan ; ou, à la rigueur, Pégase, mais la monture ailée aura-t-elle assez d'endurance pour faire la traversée d'un seul vol, ou devra-t-elle se poser pour une escale sur une île lointaine habitée par un peuple ou des créatures étonnantes ?

