

# Objets mythiques – lot 4



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.

## 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. Il est possible que ce soit par le dieu Héphaïstos, mais ce n'est dit nulle part.

**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 en tout cas 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, Astyoiché, 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 Astyoiché. Cette dernière se laisse cependant convaincre par un présent de Priam, le cep d'or de Laomédon, et envoie Eurypyle à Troie, où il finit par être tué par Néoptolème, le fils

d'Achille. **Néoptolème** s'empare donc des armes et de l'armure d'Eurypyle, y compris du bouclier, et on ignore ce qu'il devient ensuite.

**Apparence.** Ce bouclier, somptueusement décoré, représente au moins 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 découvrirait 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 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 où cela peut le gêner 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 où cela peut le gêner 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



Héraclès contre Hippolyte et les Amazones. Face A d'une amphore à col attique à figures noires attribuée au groupe de Médée, vers 520 avant J.-C. Metropolitan Museum of Arts (61-11-16)

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 Otréré<sup>1</sup>. 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 ceinturon<sup>2</sup>. Héraclès remet le ceinturon à **Eurysthée**, roi de Tyrinthe, 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

<sup>1</sup> Et non pas Oltréré, qui n'est pas une nymphe mais un jeu de rôle. Vous suivez ?

<sup>2</sup> 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.

aspect sont inconnus, mais il arbore probablement une boucle de bronze richement ornementée<sup>3</sup>.

**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 sur le site Internet 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.

---

<sup>3</sup> Un zôster en grec ancien. Il s'agit d'un accessoire militaire et non d'un simple vêtement. J'essaie d'explicitier 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 quadrigé, 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 mouiller<sup>4</sup>. 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

---

<sup>4</sup> 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.



Henri-Paul Motte, *Le Cheval de Troie*, 1874.

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 Athéna<sup>5</sup>.

**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 Athéna<sup>6</sup>. 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 consacré<sup>7</sup>. 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 achéenne avait pris le contrôle. Le cheval est

<sup>5</sup> Voir par exemple Quintus de Smyrne, *Suite d'Homère*, XIV.

<sup>6</sup> 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.

<sup>7</sup> 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.

assez grand pour que son ventre puisse accueillir plusieurs dizaines d'hommes au bas mot<sup>8</sup>. 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 Épéios ou par Ulysse. Pour monter ou descendre de cette cachette, on utilise des échelles de bois qu'on replie vers l'intérieur, ou bien des cordes<sup>9</sup>.

**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 un réalisme et une crédibilité indispensables 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

---

<sup>8</sup> 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).

<sup>9</sup> 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.

## 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, 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 Hermès<sup>10</sup>.

**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

---

<sup>10</sup> La plus ancienne version de ce mythe se trouve chez Hésiode, *Les Travaux et les Jours*, 90-105.

exemple, ou même quelque part sur le mont Parnasse, non loin de Panopée), soit au nord de la Grèce, près du mont Caucase. Ils veillent sur elle plus que jamais après le fameux 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*, une énorme jarre de stockage de plus d'un mètre de haut, trapue et très renflée, qui peut s'enterrer dans le sol jusqu'au col afin de tenir moins de place dans la maison. 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.



Henry Bates, *Pandora*, 1891.

**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



L'omphalos le long de la Voie sacrée à Delphes. Photo : Jebulon pour Wikimedia Commons, 2018.

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 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 les sandales ailées de Persée, Pégase ou le char de Pélops, par exemple).

## 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 recracher 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 chapitre « PNJ remarquables de Delphes » du supplément *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 Pélopion<sup>11</sup>. 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.

**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 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

---

<sup>11</sup> Prononcez « Pélopionn ».

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'épaulé, 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'épaulé tombe et se brise... Les PJ vont devoir emporter l'épaulé 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 trousseaux, les gardiens de l'épaulé d'Olympie qui voient en eux de vulgaires vandales...

### 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.

