

# Les créations d'Héphaïstos



Héphaïstos a forgé des flèches pour Éros, fils d'Aphrodite. Heinrich Friedrich Füger, *Vénus dans la forge de Vulcain*, fin XVIII<sup>e</sup>-début XIX<sup>e</sup> siècle.

Les objets décrits dans ce chapitre ont en commun d'avoir été forgés, sculptés, façonnés ou plus généralement créés par Héphaïstos, le dieu-artisan de l'Olympe. Certains ont été conçus pour être maniés par des mortels, comme le fameux équipement destiné à Achille. D'autres ont été destinés au seul usage des divinités et ne doivent, normalement, pas quitter l'Olympe.

Le catalogue qui suit présente le plus grand nombre possible de créations du dieu évoquées dans les textes grecs antiques, mais il n'est ni exhaustif ni limitatif. Par principe, en tant que forgeron des dieux, Héphaïstos est amené à créer toutes sortes d'autres objets destinés aux divinités ou aux héros et héroïnes : vous avez donc toute liberté pour imaginer vos propres créations d'Héphaïstos

dans l'intérêt de vos scénarios. Notez qu'Héphaïstos est également (quoique plus rarement) architecte, puisqu'il a conçu les demeures de bronze des divinités sur l'Olympe<sup>1</sup> ainsi qu'une maison souterraine pour le chasseur Orion, maison dont le héros n'a d'ailleurs apparemment jamais l'occasion de se servir<sup>2</sup>.

## Armes divines d'Achille

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

**Origine.** Les armes d'Achille les plus célèbres qu'il ait maniées, et qui demeurent associées à lui après sa mort, sont celles forgées par le

<sup>1</sup> *Illiade*, I, 606-608.

<sup>2</sup> Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, I, 4, 4.

dieu Héphaïstos à la demande de Thétis, mère du héros, en remplacement de celles qu'Achille a prêtées à Patrocle et qui sont tombées aux mains des Troyens après la mort de ce dernier sous les coups d'Hector. Les armes terminées sont remises par Héphaïstos à Thétis, qui les offre à son fils.

Outre ces armes, on sait qu'Achille, à son départ pour la guerre de Troie, se voit remettre par son père Pélée la lance de frêne qu'il a lui-même maniée au combat jusqu'à sa vieillesse. Cette lance a été fabriquée pour Pélée par le centaure Chiron, qui l'a lui-même offerte au moment des noces de Pélée avec Thétis<sup>3</sup>. Achille ne semble pas avoir prêté cette lance à Patrocle, ou alors les Achéens l'ont reprise aux Troyens, car Achille s'en équipe de nouveau quand il repart au combat. Les *Dionysiaques* de Nonnos de Panopolis montrent Néoptolème maniant encore la lance de Pélée, maniée ainsi par au moins trois générations successives au sein de cette lignée. Après la mort de Néoptolème, la lance revient peut-être à ses enfants (mais lequel ?).

Pélée, père d'Achille, possède une arme moins connue, mais fabriquée, elle, par Héphaïstos : une épée<sup>4</sup>. Il semble probable que, comme la lance, l'épée passe ensuite à Achille puis à Néoptolème.

**Propriétaires successifs.** Achille, qui les porte jusqu'à sa mort sous la flèche de Pâris. Après les funérailles d'Achille, l'armée décide de remettre ses armes au héros le plus méritant après Achille. Ajax fils de Télamon et Ulysse sont les deux derniers à devoir départager. Ulysse est finalement choisi et, de dépit, Ajax se suicide. Ulysse possède les armes pendant quelques mois, jusqu'au moment où il est chargé d'aller dans l'île de Scyros pour convaincre Néoptolème (Pyrrhos), le fils d'Achille, désormais adulte, de rejoindre la guerre. Ulysse remet alors au fils les armes du père. On ignore ce que deviennent ces armes à la mort de Néoptolème.

**Apparence.** L'équipement guerrier forgé par Héphaïstos au moment où Achille part venger Patrocle comprend plusieurs pièces. Contrairement à ce que l'imaginaire médiéval

nous a enclins à attendre, il n'y a aucune *arme* dans cet équipement, mais uniquement des pièces d'*armure* et de protection.

La plus remarquable est le bouclier, fait de cinq couches et doté d'un baudrier d'argent. Il est orné de nombreuses scènes symboliques. Impossible d'en décrire tous les détails ici, mais voici une liste rapide des scènes représentées :

- la terre, le ciel et les étoiles (au centre) ;
- deux modèles de cités humaines, l'une en paix, l'autre en guerre ;
- une jachère au fil des quatre saisons ;
- des ouvriers travaillant dans un domaine agricole royal sous les yeux de leur souverain ;
- un vignoble prospère ;
- un troupeau de vaches d'or et d'étain gardées par des bouviers et attaquées par deux lions ;
- un pacage où paissent des brebis ;
- une place de danse où de jeunes gens, hommes et femmes, dansent sous les yeux d'une foule ;
- l'Océan (qui entoure l'ensemble, sur le bord).

Le casque d'Achille, bien adapté aux tempes, est orné d'une scène montrant la Titanomachie. Les dieux de l'Olympe, entourant Zeus placé au niveau du front, sont en train de repousser les Titans ; Zeus foudroie ces derniers<sup>5</sup>. Le casque est surmonté d'un cimier d'or.

À ces deux équipements s'ajoutent une cuirasse plus étincelante que le jour et des jambières d'étain souple munies de couvre-chevilles d'argent.

Quand Achille repart au combat, il s'équipe, en plus, de la lance de frêne paternelle à pointe de bronze, aussi longue que le frêne du mont Pélion qui a fourni le bois dont elle est faite, ainsi que d'une épée de bronze à clous d'argent, dans un fourreau d'argent orné d'ivoire (mais Homère ne précise pas s'il s'agit de l'épée de Pélée).

**Pouvoirs.** Les seuls pouvoirs connus à coup sûr des armes forgées par Héphaïstos sont leur qualité supérieure et leur beauté qui dépasse les mots. Elles ne se brisent jamais et sont

<sup>3</sup> *Illiade*, XVI, 140-144.

<sup>4</sup> Hésiode, *Catalogue des femmes* fr. 209 Merkel-Bach = 150 Most = 97 H.

<sup>5</sup> Quintus de Smyrne, *Suite d'Homère*, V, 1-120 pour les armes d'Achille (les détails sur le casque sont, à ma connaissance, des inventions de Quintus).

pratiquement inaltérables. S'y ajoutent certaines hypothèses sur le fait qu'on ne voit jamais Achille blessé dans l'*Illiade* : est-ce parce qu'Achille est invulnérable sauf à la cheville, ou simplement parce que son équipement de protection est à l'épreuve de tout ?

Pour ce qui est de la lance de frêne de Pélée, Achille est le seul de l'armée achéenne à pouvoir la soulever pour la manier au combat. Par la suite, Ulysse puis Néoptolème parviennent à s'en servir.

#### **Idées d'aventures.**

- Les magnifiques scènes représentées sur le bouclier d'Achille forment un modèle pour tout artisan qui se respecte. Aèdes, peintres, sculpteurs ou même architectes peuvent y puiser l'inspiration pour réaliser une œuvre similaire qui constituera un Exploit (à la difficulté laissée à l'appréciation du MJ selon l'ambition de l'œuvre). Réaliser une copie du bouclier ou de ses motifs peut également être un excellent moyen pour un forgeron, peintre ou sculpteur de progresser avec le meilleur des modèles possibles.

- Le casque d'Achille arbore une scène de la Titanomachie qui contient des détails uniques, connus d'Héphaïstos mais inconnus des mortels. L'un de ces détails a une importance cruciale pour une aventure des PJ qui les met aux prises avec les menées de Cronos, ce qui rend nécessaire pour les PJ d'observer le casque de près. Reste à le trouver.

- Après la mort de Néoptolème, Molossos, Piélos et Pergamos, les trois fils qu'il a eus avec Andromaque, se querellent pour savoir lequel héritera des armes d'Achille. Pergamos, que les PJ connaissent et apprécient, fait appel à eux pour départager le trio. Or, en termes de force physique, de courage et de valeur au combat, c'est sans conteste Molossos qui l'emporte. Sous le rapport de l'esprit et de la ruse, en revanche, Piélos se distingue nettement. Pergamos ne brille dans aucun de ces aspects, et en tient rigueur aux PJ s'ils jugent l'affaire honnêtement ; il espérait obtenir leur faveur. Gageons que les PJ auront du mal à prendre un parti. Il y a mieux. Au moment où les PJ rendent leur jugement, une vieille nourrice reconnaît l'un d'eux : l'un des PJ n'est autre qu'un enfant de Néoptolème, perdu ou enlevé peu après sa naissance... Il faut donc refaire le concours, avec un quatrième concurrent !

Pergamos, dès lors, est emporté par sa jalousie et se persuade que le PJ invente tout cela pour s'approprier les armes, alors que les PJ sont tombés des nues en même temps que lui quand la nourrice a fait ses révélations. Comment les PJ se sortiront-ils de ce sac de nœuds ?



Héphaïstos remettant à Thétis les nouvelles armes d'Achille. Kylix (coupe) attique, vers 490-480 avant J.-C., Altes Museum (Berlin F 2294).

## **Armes divines d'Énée**

**Époque de l'âge héroïque :** troisième époque.

**Origine.** Ces armes et cette armure sont forgées par Héphaïstos vers la fin de l'âge héroïque pour le héros troyen Énée à la demande de sa mère Aphrodite, épouse du dieu-forgeron, au moment où Énée, qui a réchappé de la guerre de Troie, se prépare à guerroyer contre les Rutules avec pour enjeu son installation dans la région du Latium, en Tyrrhénie (actuelle Italie). Voyez l'histoire d'Énée et son personnage prêt à jouer dans le supplément *La Libye*.

**Propriétaires successifs.** Héphaïstos, ayant forgé la panoplie, la remet à Aphrodite, qui l'offre à son fils Énée. En toute bonne logique, ces armes sont ensuite transmises à son fils, Iule/Ascagne, mais on ignore ce qu'elles deviennent ensuite. De toute façon, cela nous emmènerait hors des limites de la chronologie de la mythologie grecque, en pleine mythologie romaine.

**Apparence.** Les armes et l'armure divines d'Énée forment un équipement guerrier classique, assez proche des armes d'Achille<sup>6</sup>. Sa panoplie se compose d'un casque aux reflets de feu surmonté d'aigrettes, d'une imposante cuirasse de métal rougeoyant, de jambières polies en or et en électrum, d'une épée, d'une lance et d'un bouclier chargé de nombreux ornements.

On y voit notamment : Romulus et Rémus nourris par la louve, l'enlèvement des Sabines et ses conséquences, le supplice de Mettus écartelé, les exploits des Romains contre Porsenna, l'attaque de Rome par les Gaulois, un cortège de Saliens et de Luperques, le Tartare avec ses suppliciés et les Champs-Élysées avec ses justes. Ces scènes sont séparées entre elles par le motif d'une mer agitée peuplée de dauphins. Au milieu se trouve la bataille d'Actium qui oppose la flotte d'Octave dirigée par Agrippa à celles d'Antoine et de Cléopâtre. Une scène voisine montre le triomphe d'Auguste dominant les peuples.

**Pouvoirs.** Les ornements du bouclier d'Énée ont une particularité unique : ils représentent des scènes du futur. L'histoire ne dit pas si Énée sait cela, ni dans quelle mesure il comprend les détails du bouclier, ni s'il tente de tirer profit de ce savoir. Quelque temps avant de recevoir ce bouclier, le héros, descendu aux Enfers de son vivant par l'entrée située près de Cumès en Tyrrhénie, y a revu son défunt père Anchise qui lui a prédit un glorieux avenir pour ses descendants, mais pas avec autant de détails. Le bouclier, lui, montre des scènes précises (qui, pour nous, mêlent



Gérard de Lairese, *Vénus présentant ses armes à Énée*, XVII<sup>e</sup> siècle.

des légendes romaines et des figures historiques réelles). L'incohérence est logique, puisque ces scènes gravées sur le bouclier sont complètement métafictionnelles (ou « brisent le quatrième mur », si vous préférez).

**Idées d'aventures.** Le bouclier étant forgé à la toute fin de l'âge héroïque, les aventures qui le mettraient en scène se dérouleraient *a priori* en Tyrrhénie et relèveraient de la mythologie romaine plutôt que de la grecque. On peut cependant imaginer une aventure où des PJ grecs, après avoir vaincu des PNJ hostiles, découvrirait en leur possession ces armes divines. Il leur faudrait d'abord les identifier à l'aide d'un oracle (seul capable d'identifier les scènes représentées puisqu'elles montrent l'avenir) et d'aèdes versés dans les légendes autour des survivants troyens (peu de héros ont eu l'honneur de recevoir des armes forgées par Héphaïstos en personne). Cela fait, leur objectif pourrait, d'une manière ou d'une autre, être d'aller dans le Latium pour retrouver Énée ou ses descendants et leur restituer le précieux héritage. Selon le moment où vous situerez le scénario, le bouclier peut avoir été dérobé au fils d'Énée, lule/Ascagne, ou encore avoir été accaparé par le fourbe roi

<sup>6</sup> Les armes d'Achille décrites dans l'*Illiade* sont le modèle évident de Virgile, auteur de l'*Énéide*, l'épopée où apparaissent ces armes (*Énéide*, VIII, 615-731).

Amulius qui l'aurait pris à Rhéa Silvia, auquel cas les PJ auront l'occasion de le restituer à Rhéa Silvia ou à ses deux fils, Romulus et Rémus, qui passent pour morts mais vivent leur adolescence dans une forêt voisine, dans la cahute du berger Faustulus.

## Armes divines d'Héraclès

**Époque de l'âge héroïque :** première et deuxième époques.

**Origine.** Ces pièces d'équipement et ce bouclier sont forgés par le dieu Héphaïstos et offerts au héros Héraclès à une date indéterminée. Le héros utilise le bouclier dans son combat contre Cycnos fils d'Arès<sup>7</sup>.

**Propriétaires successifs.** Ces équipements appartiennent à Héraclès. On ignore les propriétaires suivants du bouclier. La ceinture et le carquois, tout comme l'arc, sont donnés par le héros à Philoctète (voyez aussi « Arc d'Héraclès » dans les Objets mythiques).

**Apparence.** Plusieurs pièces d'équipement sont connues pour avoir appartenu à Héraclès. Elles ne semblent cependant pas former une armure aussi complète que celle d'Achille, par exemple (mais c'est parce qu'elles sont mentionnées dans des textes antiques disparates).

La cuirasse d'Héraclès est en or et lui est offerte par Héphaïstos<sup>8</sup>.

La ceinture d'Héraclès présente des ornements en relief représentant des bêtes sauvages (ours, chacals, panthères, sangliers, loups, lions)<sup>9</sup>.

La massue d'Héraclès a été fabriquée par le héros lui-même à Némée au moment de son affrontement contre le fameux fauve.

L'épée d'Héraclès lui a été offerte par Hermès. On peut supposer que c'est également Héphaïstos qui l'a forgée, mais ce n'est pas dit.

Le bouclier d'Héraclès est une merveille de métallurgie. Il est incrusté d'émaux de nature variée, en ivoire, en électrum, en or ou en

argent. Il est décoré de plusieurs scènes, souvent sanglantes, qui lui confèrent une apparence terrifiante :

- Au centre, un terrible serpent aux yeux rouges de flamme. Sur son front vole la Jalousie personnifiée.
- Une scène de mêlée où sévissent les divinités du combat, Poursuite, Contre-Attaque, Hurllement de mêlée, Tumulte, Jalousie et Tueuse avec sa cape rouge de sang humain, qui possède douze têtes de serpents qui claquent quand le porteur du bouclier s'élanche au combat.
- Un combat entre une horde de lions et une harde de sangliers.
- Le combat des Lapithes contre les Centaures.
- Arès sur son char de combat, escorté par Deimos et Phobos (Épouvante et Panique).
- La déesse Athéna s'élançant au combat.
- Apollon dirigeant le chœur des Muses.
- Un pêcheur avec son filet sur un rivage, près duquel deux dauphins sortent de l'eau tandis que des poissons s'enfuient.
- Persée, avec tout son équipement, emportant la tête de Méduse, poursuivi par les deux Gorgones survivantes.
- Une ville attaquée, avec le combat entre assiégeants et assiégés, tandis que les femmes et les vieillards de la ville se désolent.
- Les Érinyes, déesses qui vengent les meurtres, occupées à assaillir un meurtrier. Non loin de là figurent les trois Moires occupées à battre un homme, tandis que la déesse Achlous (Ténèbre-de-Mort), vieille et hideuse, attend tout près.
- Une ville à sept portes où s'avance un cortège de fête. Plus loin, une course de chevaux, les moissons, les vendanges, le sport, une scène de chasse.
- Une course de chars avec pour enjeu un trépied d'or.
- Sur la bordure extérieure tout autour de ces scènes, l'Océan au-dessus duquel volent des cygnes.

<sup>7</sup> Ce bouclier est décrit dans le court poème épique anonyme *Bouclier*, qui relate le duel entre Héraclès et Cycnos. La description du bouclier s'inspire visiblement du bouclier d'Achille décrit dans l'*Illiade*.

<sup>8</sup> Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, II, 4, 11 pour la cuirasse, les flèches, l'épée, la massue.

<sup>9</sup> Quintus de Smyrne, *Suite d'Homère*, X, 180-187.

Le carquois d'Héraclès est également orné de quatre autres scènes de l'âge héroïque montrant des exploits de héros ou de dieux<sup>10</sup> :

- Hermès sur le point de tuer Argos aux cent yeux.
- La chute de Phaéton dans le char du Soleil.
- Persée tuant Méduse près des rives de l'Océan.
- Prométhée enchaîné au mont Caucase et torturé par les aigles.

Voyez aussi « Arc d'Héraclès » dans les « Objets mythiques ». Les flèches d'Héraclès sont d'origine divine puisqu'elles lui sont offertes par Apollon (ce qui peut laisser supposer qu'elles ont aussi été fabriquées par Héphaïstos). Enfin, Héraclès porte sur lui la dépouille du lion de Némée, dont la peau est inaltérable, sauf par les griffes de ce même lion.

**Pouvoirs.** Comme toutes les créations d'Héphaïstos, l'équipement d'Héraclès est inusable et inaltérable. Le bouclier est particulièrement terrifiant à voir pour les ennemis devant qui il est brandi, au point que sa simple vue peut faire fuir les adversaires les moins courageux. En termes de règles, tout adversaire qui voit ce bouclier pour la première fois au cours d'un combat doit réussir un jet de POUx3% (règles de BaSIC) ou d'Aura contre une difficulté de 12 (règles de *Barbarians of Lemuria*). En cas d'échec, il s'enfuit. Avec les règles de BoL, tout adversaire de rang « Piétaille » échoue automatiquement. En cas de réussite, tout adversaire qui combat le porteur du bouclier subit quand même un malus de -10% (règles de BaSIC) ou -2 (règles de BoL) pour toutes ses jets d'actions de combat autres que la fuite. Seule une réussite critique (ou héroïque ou légendaire, à BoL) permet de contempler le bouclier d'Héraclès sans frémir.

#### **Idées d'aventures.**

Les scènes du bouclier et leurs détails peuvent faire office d'indices dans une aventure où les PJ devraient trouver et examiner le bouclier pour obtenir des informations importantes.

Que devient ce bouclier après la mort d'Héraclès ? C'est une piste largement ouverte. Les PJ pourraient le découvrir, ou le prendre

---

<sup>10</sup> Quintus de Smyrne, *Suite d'Homère*, X, 188-205.

sur le corps d'un ennemi vaincu. Reste qu'Héraclès a de nombreux enfants qui pourraient réclamer ses armes avec une certaine légitimité. Les PJ accepteraient-ils de céder le précieux trophée ? Une autre solution serait un concours public pour déterminer le mérite des différents personnages qui convoitent le bouclier (comme le concours entre Ajax et Ulysse pour récupérer les armes d'Achille, voyez « Armes d'Achille »).

## **Armes divines de Memnon**

**Époque de l'âge héroïque :** deuxième et troisième époques.

**Origine.** Cet équipement militaire est forgé par Héphaïstos pour être offert au héros éthiopien Memnon, certainement à la demande de sa mère, la déesse Éôs, l'Aurore.

**Propriétaires successifs.** Cet ensemble est forgé par Héphaïstos, qui le remet à Éôs, qui elle-même en fait présent à son fils **Memnon**, roi d'Éthiopie (voyez sa présentation et son profil dans le supplément *La Libye*). On ignore à quel moment au juste elle lui fait ce cadeau. Il est très possible que ce présent ait lieu au moment où Memnon part pour la guerre de Troie afin de venir en renfort aux Troyens à la demande de son allié Priam. Après de rudes combats, Memnon est tué en combat singulier par **Achille**. On peut supposer que le héros achéen prend possession de l'équipement de son ennemi vaincu et l'ajoute à son butin de guerre. Mais, très peu de temps après, Achille est tué à son tour par Pâris<sup>11</sup>. Lors des jeux funèbres en l'honneur d'Achille, la nymphe Thétis, mère du défunt héros, accorde les armes divines de Memnon à **Ajax fils de Télamon** pour prix de sa victoire au lancer du disque, ce qui emplit Ajax de joie<sup>12</sup>. Mais, peu après, Ajax, ayant rivalisé en vain avec Ulysse pour le droit de recevoir les armes d'Achille, succombe à la tristesse puis à la folie et se suicide. On ignore comment les Achéens répartissent le butin de guerre d'Ajax après sa

---

<sup>11</sup> Les armes divines de Memnon sont mentionnées dans plusieurs textes évoquant cette partie de la guerre de Troie : Proclo, résumé de l'*Éthiopide* ; Hésiode, *Théogonie*, 984 ; Virgile, *Énéide*, I, 489, 751 ; VIII, 383 et suivants.

<sup>12</sup> Quintus de Smyrne, *Suite d'Homère*, IV, 457 et suivants.



Duel entre Achille et Memnon. Amphore attique à figures noires en provenance de Vulci, vers 520 avant J.-C. Vase attribué au peintre de Lysippidès. Staatliche Antikensammlungen, inv1523.

mort. Le destin des armes divines de Memnon est donc inconnu après cela, ce qui vous laisse toute liberté de les mettre en scène aux mains d'autres personnages après ce moment.

**Apparence.** L'équipement de Memnon comprend un casque à panache, une cuirasse, des jambières, une ceinture, une épée, un bouclier et une longue lance en bois de frêne. On n'a conservé aucune description des armes prises individuellement, ce qui vous laisse toute liberté d'inventer en quoi consistaient leurs ornements<sup>13</sup>.

**Pouvoirs.** Comme toutes les armes forgées par Héphaïstos, les armes de Memnon sont

d'une qualité sans pareille. Elles ne se brisent jamais et sont pratiquement inaltérables.

**Idées d'aventures.** Vous pouvez par exemple mettre en scène ces armes dans des scénarios situés à la toute fin de la guerre de Troie, après la mort de Memnon, d'Achille et d'Ajâx fils de Télamon, ou après la fin de la guerre elle-même. Pendant la guerre, des héros troyens, ou éthiopiens, ou faisant partie des autres alliés des Troyens, peuvent s'intéresser à l'enjeu de prestige qui consisterait à reprendre ces armes divines : cela contribuerait à redonner le moral aux Troyens... sans oublier que ces armes constituent un équipement d'une qualité exceptionnelle. Du côté des Achéens, un butin si rare et si extraordinaire peut au contraire susciter des rivalités, des convoitises et des désaccords, tout comme les armes d'Achille avant lui (voyez « Armes divines d'Achille », plus loin).

<sup>13</sup> On n'a pas conservé d'énumération précise des armes divines de Memnon, mais la nature de son équipement, très proche de ceux des héros achéens, ressort par exemple des combats narrés dans la version de Quintus de Smyrne, *Suite d'Homère*, livre II, *passim*.

Après la guerre de Troie, la déesse Éôs et Héphaïstos lui-même guettent attentivement les agissements des mortels. Ils cherchent à faire tomber ces armes aux mains d'un héros ou d'une héroïne digne d'eux, qui saura les manier pour accomplir des exploits dans la continuité de ceux de Memnon. Éôs peut vouloir faire revenir les armes en possession d'un frère ou d'une sœur de Memnon, ou à l'un des enfants de Memnon lui-même. Si c'était l'un des PJ ? À défaut, un personnage éthiopien, ou plus généralement libyen, aurait plus facilement la bienveillance de la déesse.

## Bouclier de Dionysos

**Époque de l'âge héroïque :** dès la fin de la première époque, au moment de la conquête de l'Inde par Dionysos<sup>14</sup>.

**Origine.** Ce bouclier est forgé par Héphaïstos à la demande de Rhéa.

**Propriétaires successifs.** Rhéa confie le bouclier à son amant malheureux et fidèle prêtre Attis, qui le remet à son destinataire, Dionysos, dont Rhéa est une alliée. Dionysos l'utilise pour guerroyer durant sa conquête de l'Inde. Le bouclier est donc l'apanage d'un dieu, a priori pour l'éternité.

**Apparence.** Superbement ornementé, ce bouclier comprend les scènes suivantes :

- Au centre : la terre entourée par la voûte céleste ; le soleil (en or), la lune (en argent), les étoiles et les sept zones de l'éther. Les constellations.
- Amphion et Zéthos bâtissant les remparts de Thèbes.
- Dans la voûte céleste : Ganymède enlevé par l'aigle de Zeus, qui paraît ensuite sur l'Olympe, devenu l'échanson des dieux.
- La Méonie, région de Lydie où est né Dionysos. Damasène et le dragon. Le mythe de Tylos. Cybèle.

**Pouvoirs.** Ce bouclier divin forme une protection inaltérable, à l'épreuve de toutes les armes et de tous les types d'usure. En outre, son porteur attire (en bien) l'attention de la déesse Cybèle, qui y est représentée.

---

<sup>14</sup> Nonnos de Panopolis, *Dionysiaques*, XXV. Nonnos s'inspire naturellement du bouclier d'Achille dans *l'Illiade*, modèle de tous les boucliers épiques.

**Idées d'aventures.** Propriété de Dionysos, le bouclier n'est pas destiné à être utilisé par un mortel. Mais il ne serait nullement impossible que le dieu consente à le confier temporairement à un simple être humain, qu'il s'agisse d'un de ses protégés auquel il souhaite venir en aide ou même d'un amant ou d'une maîtresse dont il veut absolument préserver la vie. Voyez « Couronne d'Ariane » et « Urne funéraire d'Achille et Patrocle », plus loin, pour d'autres objets utilisables dans une aventure au service de Dionysos.

## Chiens de garde d'or et d'argent d'Alcinous

**Époque de l'âge héroïque :** troisième époque (après la guerre de Troie).

**Origine.** Ces chiens sont fabriqués par Héphaïstos pour être offerts à Alcinous, le roi des Phéaciens (voyez la présentation de ce peuple dans le livre de base de Kosmos, chapitre « Peuples lointains ou merveilleux »), afin de garder l'entrée de son palais<sup>15</sup>.

**Propriétaires successifs.** Créés par Héphaïstos, ces chiens sont offerts à Alcinous. On ignore ce qu'ils deviennent après le règne de ce dernier.

**Apparence.** Il s'agit de deux chiens de garde grandeur nature, l'un fait d'or, l'autre d'argent. Le détail de leur aspect n'est pas connu : libre à vous de l'imaginer.

**Pouvoirs.** Du fait qu'ils ont été créés par Héphaïstos, ces chiens restent « immortels et jeunes à tout jamais » (selon Homère). Ils sont en outre à peu près inaltérables. L'amusant de la chose est que, dans *l'Odyssée* où ils apparaissent, la manière dont ils sont brièvement mentionnés ne précise pas s'il s'agit de simples statues ou bien de chiens artificiels capables de se comporter comme de véritables chiens de garde. La seconde hypothèse est beaucoup plus amusante, et n'est pas invraisemblable, dans la mesure où le dieu forgeron a bel et bien créé par ailleurs des statues d'or capables de se mouvoir seules pour faire office de servantes sur l'Olympe. Rien de tel, d'ailleurs, que des chiens de garde capables de rester des jours immobiles comme des statues, pour garder le palais avec une

---

<sup>15</sup> *Odyssée*, VII, 91-94.



discrétion redoutable. À moins qu'ils ne s'animent chaque nuit, pour faire la ronde autour des murs.

**Idée d'aventure.** Les PJ doivent s'introduire de nuit dans le palais d'Alcinous pour y libérer un PNJ retenu prisonnier par le roi, qui obéit aux ordres de Poséidon en personne. Ils vont avoir affaire à ces chiens qu'il leur est impossible de tuer, de blesser ou même d'endommager. Quelle ruse mettront-ils au point pour les franchir? Ils peuvent les capturer ou les enfermer (mais gare aux aboiements qui donneraient l'alerte) ou utiliser une ruse afin de se faire passer pour des occupants légitimes du palais. La princesse Nausicaä, fille d'Alcinous, pourrait leur venir en aide.

## Collier et robe d'Harmonie

**Époque de l'âge héroïque :** peut être mis en scène à toutes les époques.

**Origine.** Ce collier est forgé par Héphaïstos à la demande de Zeus. La robe est tissée par Athéna.

**Propriétaires successifs.** Le collier et la robe d'Harmonie connaissent une histoire longue, tortueuse et de plus en plus sanglante, au point de devenir les « objets maudits » les plus typiques de la mythologie grecque. Forgé par Héphaïstos pour Zeus, le collier est un cadeau du dieu des dieux à **Europe** après l'avoir séduite sous forme de taureau puis enlevée. Par la suite, Europe en fait présent à son frère **Cadmos**, afin qu'il l'offre à son épouse, la déesse **Harmonie**, le jour de leurs noces<sup>16</sup>. Quant à la robe, elle est tissée par Athéna elle-même à la demande de Zeus, directement pour Harmonie. Le collier et la robe se transmettent ensuite de génération en génération dans la famille de Cadmos, dans la branche qui devient la lignée royale de Thèbes : Harmonie les lègue à l'un de ses fils, **Polydoros**, et, de roi en roi, ils passent ensuite à **Labdacos**, **Laïos**, **Œdipe** puis **Polynice**.

Le bijou resurgit au moment du déclenchement de l'expédition des Sept chefs

contre Thèbes, provoquée par la haine fratricide entre Polynice et Étéocle, les deux fils d'Œdipe produits de son inceste avec sa mère Jocaste. Polynice, cherchant des alliés, convainc Adraste de mener une troupe sous ses ordres contre Thèbes. La sœur d'Adraste, Ériphyle, est mariée à un sage devin, Amphiaraios. Par le passé, les deux beaux-frères se sont disputés et, pour éviter toute future querelle, ils ont convenu qu'en cas de désaccord grave, ils s'en remettraient à Ériphyle pour trancher. Lorsqu'Adraste vient trouver Amphiaraios pour lui demander de se joindre à Polynice et à ses alliés, le devin, par ses pouvoirs, pressent qu'hormis Adraste, tous les chefs de guerre périront dans cette expédition, y compris lui, s'il accepte. Découragé, il refuse. Alors Polynice va trouver en secret Ériphyle et lui demande de trancher en sa faveur le désaccord qui va surgir entre Adraste et Amphiaraios. Amphiaraios a averti son épouse de n'accepter aucun présent de la part de Polynice. Mais Polynice possède le collier d'Harmonie : sa vue corrompt **Ériphyle**, qui l'accepte. Elle tranche ainsi en faveur d'Adraste, de sorte qu'Amphiaraios doit partir pour la guerre. Avant son départ, le devin, ayant compris la trahison de son épouse, confie à ses deux fils encore enfants, Alcméon et Amphilochos, le soin de le venger en tuant leur mère et en montant une nouvelle expédition contre Thèbes, l'expédition des Épigones<sup>17</sup>.

Dix ans après l'échec de l'expédition des Sept, les Épigones rassemblent une nouvelle armée. Le fils de Polynice, Thersandros, vient à son tour trouver Ériphyle et lui propose cette fois la robe d'Harmonie si elle ordonne à ses deux fils de prendre part à la guerre. Vénale, Ériphyle accepte, achevant de susciter la haine d'Alcméon et d'Amphilochos, qui sont forcés de partir pour la guerre avant d'avoir pu venger leur père. Ils survivent et prennent la ville, et, à son retour, Alcméon, encouragé par un oracle d'Apollon, tue Ériphyle. Poursuivi par les Érinyes pour ce matricide, il s'arrête en

<sup>16</sup> Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, III, 4, 2 ; Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, V, 49, 1. Je m'inspire ici de la variante de Phérécyde, 3F89, mentionnée par le Pseudo-Apollodore, qui allonge l'histoire du collier et est donc plus amusante.

<sup>17</sup> Ce mythe est présent par allusions dès l'*Odyssée*, XI, 326-327 et XV, 246-247, mais on ne trouve pas d'histoire complète et commode avant des auteurs plus récents comme le Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, III, 6, 2.



Dame de Mycènes NAMA 11670. Fresque mycénienne. Villa Paolo (Musée archéologique d'Athènes). XIII<sup>e</sup> siècle avant J.-C.

Arcadie, à Psophis, où il est purifié par le roi Phégée. Il épouse la princesse **Arsinoé**, à laquelle il donne le collier et la robe. Mais une stérilité inhabituelle frappe le pays et, sur la foi d'un oracle, Alcméon apprend qu'il doit être mieux purifié ailleurs. Il y parvient finalement en se rendant aux sources du fleuve Achélous... où il épouse l'une des filles du dieu-fleuve, Callirhoé, avant de fonder une ville. Mais Callirhoé, ayant entendu parler du collier et de la robe, les convoite à son tour et les réclame à Alcméon. Ce dernier, pour lui plaire, retourne à Psophis et ment à Phégée en prétendant qu'il a besoin de consacrer collier et robe dans le sanctuaire de Delphes pour être purifié. Mais un serviteur prévient Phégée du mensonge et le roi, furieux, fait tuer Alcméon par ses fils Pronous et Agénor lors d'une embuscade. Pendant ce temps, Callirhoé reçoit des avances de Zeus, et, ayant appris la mort de son mari, elle demande au dieu de rendre instantanément adultes les deux fils qu'elle a eus du défunt Alcméon, **Amphotéros et Acarnan**, afin qu'ils puissent venger leur père. Ce que Zeus lui accorde, et Amphoteros et Acarnan, subitement adultes, traquent, retrouvent et tuent les meurtriers de leur père,

puis se rendent à Psophis où ils tuent Phégée et la reine et récupèrent collier et robe. Cette vengeance accomplie, et sur un conseil du dieu-fleuve Achélous, ils corrigent le mensonge de leur père en consacrant bel et bien collier et robe dans le **sanctuaire d'Apollon à Delphes**<sup>18</sup>.

**Apparence.** Le collier d'Harmonie, fait d'or rehaussé de pierreries est pareil à un serpent au corps sinueux (Nonnos le compare à un amphisbène – voyez les serpents de Libye dans le supplément *La Libye*). Ce serpent d'or est lui-même composé d'écailles émaillées pareilles à des serpents plus petits, et dont le glissement les uns sur les autres produit un sifflement proche de celui d'un serpent. Les deux extrémités du collier sont des bouches de serpents creuses, dans lesquelles viennent s'emboîter deux aigles, comme si les serpents mordaient les rapaces. Les ailes des aigles, formant le fermoir, se réunissent entre elles. Le premier aigle a une aile ornée de jaspé blond, l'autre incrustée d'une sélénite entièrement blanche, dont la taille croît et décroît en même temps que la Lune

<sup>18</sup> Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, III, 7, 2 puis III, 7, 5-7.

(contempler cette pierre indique ainsi la phase courante de la Lune, où qu'on se trouve). Quant au second aigle, l'une de ses ailes est ornée d'une topaze venue de la mer Érythrée, l'autre d'une agate indienne. Les fronts des aigles sont ornés d'escarboucles brillantes. Ailleurs le long du collier est figuré un océan constitué d'émeraudes, dans les flots duquel sont représentés des animaux marins de diverses espèces, dont des dauphins bondissants, ainsi que des oiseaux de mer aux plumages variés<sup>19</sup>.

Quant à la robe, on n'en a pas de description précise. Il est probable qu'elle se distingue par la finesse nonpareille de son tissage autant que par celle de ses fils et par ses ornements.

**Pouvoirs.** À sa création par Héphaïstos et Athéna, le collier et la robe d'Harmonie étaient de grandes merveilles d'art. Peut-être n'auraient-ils jamais dû quitter le monde des divinités pour celui des mortels : deux parures aussi extraordinaires ne pouvaient que susciter une convoitise démesurée. Les choses s'aggravent à mesure qu'elles séjournent aux mains des Labdacides à Thèbes, car cette lignée s'avère maudite, et les parures semblent emmagasiner une part de cette malédiction. Il semble que cela commence au moment des disputes fratricides entre Étéocle et Polynice, mais vous pouvez choisir de faire commencer cela plus tôt. Plus le temps passe, plus les deux parures suscitent envie, jalousie et cupidité chez tous ceux qui le voient ou en entendent parler.

En termes de règles, à partir de l'époque où le collier et la robe deviennent maudits, la première fois qu'un personnage en entend parler (ou qu'il voit l'une d'elles directement), il doit réussir un jet de Mesure frappé d'un fort malus (modificateur -4 avec les règles de BoL, -20% avec BaSIC). En cas d'échec, le personnage devient obsédé par l'idée de s'emparer d'au moins l'un des deux objets. Tous ses futurs jets de Mesure ultérieurs liés à des paroles ou actes auxquels il pourrait être porté dans ce but sont également frappés du même malus. Dès que le personnage arrive à en réussir un, le malus devient moitié moins fort (modificateur -2 sous BoL, -10% sous BaSIC) pour les jets suivants. Il faut une seconde réussite pour être

entièrement libéré de l'emprise des objets maudits.

#### **Idées d'aventures.**

- Les PJ sont à Delphes (pourquoi pas au service du sanctuaire d'Apollon, comme proposé dans les pistes d'aventures du supplément *Delphes*?) quand le collier et la robe d'Harmonie y sont volés. À eux de démasquer le voleur... sans succomber eux-mêmes à la convoitise envers les objets maudits.

- Si l'histoire du collier dans la « vraie » mythologie, très chargée, vous encombre, annulez-la et reprenez le concept d'un bijou d'artisanat divin qui tourne la tête à un PNJ proche des PJ (ou à l'un des PJ en personne) au point de devenir un objet de graves conflits. Les PJ seront d'autant plus impliqués dans l'histoire qu'ils se trouveront à la place d'Amphiaros ou de ses fils (ou même d'Ériphyle).

## **Coupe de voyage d'Hélios**

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

**Origine.** Cette énorme coupe est forgée et sculptée par Héphaïstos spécialement pour l'usage d'Hélios, le dieu-soleil<sup>20</sup>.

**Propriétaires successifs.** Héphaïstos forge la coupe pour l'usage d'Hélios. Cependant, dans la mesure où cette embarcation rend possible de traverser l'Océan, ce dieu-fleuve a son mot à dire sur l'utilisation qui en est faite. Il peut, s'il le désire, la prêter à quelqu'un le temps d'une traversée, dans la mesure où ce prêt n'a pas lieu aux heures de la journée où Hélios s'en sert. L'unique mortel à en bénéficier dans la « vraie » mythologie est Héraclès au cours de ses douze travaux, lorsqu'il voyage vers le jardin des Hespérides pour y récolter les pommes d'or, soit lorsqu'il doit transporter le troupeau de bœufs de Géryon après avoir tué leur maître... et encore certaines versions de ce mythe présentent-elles l'usage de la coupe comme le résultat d'une ruse d'Héraclès qui tend une embuscade au dieu afin « d'emprunter » sa coupe par surprise<sup>21</sup>.

<sup>19</sup> Nonnos de Panopolis, *Dionysiaques*, V.

<sup>20</sup> Gantz (2004), p.63.

<sup>21</sup> Gantz (2004), p. 714-720.



Héraclès naviguant dans la coupe d'Hélios. Scène au fond d'un kylix (coupe) attique de Vulci attribué au peintre de Douris, vers 480 av. J.-C. Museo Gregoriano Etrusco n°205336.

**Apparence.** Il s'agit d'une gigantesque coupe de bronze large comme une vaste salle de palais. Elle facilite les voyages nocturnes quotidiens d'Hélios, le dieu-soleil, sur l'Océan, lorsqu'après avoir parcouru le ciel d'est en ouest sur son char volant, il s'en revient, à l'insu des humains, de l'ouest vers l'est. La coupe est conçue pour être assez spacieuse et assez stable pour accueillir en tout confort le dieu-soleil Hélios lui-même ainsi que son char et ses quatre chevaux flamboyants... et même tout un troupeau de bœufs, dans une version du mythe des bœufs de Géryon. Les textes antiques connus n'en donnent aucune description précise, mais il est très probable qu'elle comporte des ornements d'or et des bas-reliefs sculptés riches en détails, ainsi que des stalles pourvues de fourrage pour les chevaux et le char et un siège pour Hélios. En revanche, elle ne comporte aucun des équipements dont les humains ont besoin pour naviguer (mât et voiles, rames, gouvernail).

**Pouvoirs.** La coupe est capable de naviguer seule, sans besoin d'être dirigée. Elle s'oriente spontanément dans la bonne direction en toutes circonstances, et, quand Hélios souhaite changer de cap, il n'a qu'à lui dire ses instructions pour qu'elle obéisse. Cet impressionnant esquif ne craint ni les

tempêtes ni les aléas climatiques (d'ailleurs improbables sur son trajet : quelle divinité s'aventurerait à gêner le dieu-soleil dans sa course nocturne ?).

**Idées d'aventures.**

Il est possible que les PJ aient besoin d'embarquer à bord de la coupe d'Hélios pour se rendre d'un bout à l'autre du cosmos ou gagner les Hespérides par-delà l'Océan. Une telle faveur n'est pas à octroyer à la légère. Hélios n'a aucune raison d'autoriser de simples mortels à faire intrusion dans son intimité, et seule une série d'exploits particulièrement impressionnants, ou un statut très privilégié des PJ, ou un enjeu crucial pour le cosmos, peut leur y donner droit. Il est également très probable qu'Hélios n'accorde pas un si grand honneur à l'ensemble du groupe des PJ, mais à une seule personne. Tout comme dans le mythe d'Héraclès, des PJ audacieux pourraient vouloir recourir à la ruse afin d'embarquer tous, ou à la force afin de se passer entièrement de l'autorisation du dieu (c'est évidemment l'option la plus risquée, de loin, en termes de démesure et de châtements divins subséquents !).

Le voyage nocturne du soleil ne donne lieu à aucun mythe spécifique chez les Grecs... mais c'est un type de récit fréquent chez les Égyptiens, pour qui le dieu-soleil est quotidiennement menacé par le serpent du chaos Apophis (ou Apopi). Vous pouvez vous en inspirer pour une aventure où Hélios serait attaqué par une ou des divinités complotant pour éteindre le soleil, ce qui gênerait considérablement les dieux eux-mêmes et causerait la fin de l'humanité en peu de semaines. Parmi les adversaires de taille pour un tel complot, outre un Hadès un peu ambitieux qui voudrait changer toute la surface de Gaïa en une extension de son royaume des ombres, ou bien Poséidon qui se contenterait sans doute de prendre Hélios en otage pour faire pression sur son frère Zeus afin d'obtenir un domaine plus vaste que les mers, on peut penser au terrifiant Typhon, ou à un ou plusieurs Hécatonchires révoltés... ou tout simplement à Apophis lui-même, qui pourrait être bien réel.

## Couronne d'Ariane

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

**Origine.** Ce bijou est forgé par Héphaïstos afin d'être offert à Ariane, fille de Minos, roi de Crète.

**Propriétaires successifs.** Hormis Héphaïstos, son fabricant, la couronne n'a pour seule propriétaire qu'Ariane, du moins dans la « vraie » mythologie. On sait que la jeune femme, qui a aidé Thésée à sortir du Labyrinthe, a ensuite été abandonnée par lui sur l'île de Naxos. La couronne d'Ariane se rattache à la variante du mythe où Ariane ne se suicide pas, mais est sauvée par le dieu Dionysos, qui l'épouse. Après le mariage, le dieu lance la couronne dans le ciel, où elle se métamorphose en constellation (l'actuelle Couronne boréale)<sup>22</sup>.

**Apparence.** La couronne d'Ariane est un somptueux diadème composé, selon Ératosthène, « d'or flamboyant et de pierres de l'Inde ».

**Pouvoirs.** Outre sa valeur inestimable en tant que bijou, la couronne possède une propriété extraordinaire : elle émet un flamboiement assez puissant pour éclairer, la nuit, la route de la personne qui la porte sur la tête ou qui la tient à la main devant lui. Thésée s'en sert, en plus du fameux fil d'Ariane, pour retrouver son chemin dans le Labyrinthe. On ne sait rien d'autre sur son apparence précise, ni sur la nature exacte de cet or qui flamboie tant ou des pierres « d'Inde » (luminescentes elles aussi ?).

**Idées d'aventures.** Les PJ sont des bacchantes et des bacchants au service de Dionysos. Le dieu est engagé dans sa grandiose campagne militaire pour conquérir l'Inde<sup>23</sup>. Il a appris l'existence de pierres



Gérard de Lairese, Bacchus et Ariane (Dionysos lance au ciel la couronne d'Ariane), 1680, Rijksmuseum SK-C-1706.

précieuses superbes, et il compte s'en servir pour fabriquer un nouveau diadème destiné à Ariane, qui est heureuse que l'autre ait été changée en constellation, mais la regrette quand même un peu. Trop occupé par la guerre, il confie cette mission aux PJ. Les PJ entreprennent un voyage en Inde pour y découvrir les fameuses pierres, gardée par un martichoras (voyez le bestiaire mythologique du livre de base de Kosmos). Ils doivent ensuite apporter ces pierres jusqu'aux forges d'Héphaïstos à Lemnos. Voyez les objets

<sup>22</sup> Ératosthène, *Catastérismes*, 5, pour tout ce qui concerne cette couronne.

<sup>23</sup> La conquête de l'Inde par Dionysos forme en bonne partie le sujet d'une épopée-fleuve, les *Dionysiaques* de Nonnos de Panopolis.

« Bouclier de Dionysos » et « Urne funéraire d'Achille et de Patrocle » pour d'autres objets utilisables en lien avec Dionysos.

## Cratère de vermeil et d'argent

**Époque de l'âge héroïque :** peut être utilisé à toutes les époques.

**Origine.** Ce cratère est confectionné par Héphaïstos dans des circonstances inconnues.

**Propriétaires successifs.** On ignore l'identité et le nombre des premiers propriétaires du cratère. À un moment donné vers la fin de la guerre de Troie, il se retrouve aux mains d'un dénommé Phaïdimos, un homme qui réside à Sidon, l'un des ports des Phéniciens. Le nom « Phaïdimos » signifiant « resplendissant », cet homme est peut-être riche, ou tout simplement pourvu d'une chevelure dorée. Durant son long voyage de retour vers Sparte après la prise de Troie, le roi Ménélas fait escale à Sidon et reçoit ce cratère de Phaïdimos dans des circonstances inconnues. Quelques mois plus tard, Ménélas reçoit la visite de Télémaque, âgé de vingt ans, venu en quête d'informations sur ce qu'il est advenu de son père Ulysse. Pour l'honorer à la fin de sa visite, Ménélas lui fait cadeau du cratère en le lui présentant comme son cadeau le plus précieux et le plus rare<sup>24</sup>. Il est probable que Télémaque rapporte ce cratère à Ithaque où il l'entrepose dans le *thésaurus* du palais royal. On ignore ce qu'il devient ultérieurement.

**Apparence.** Il s'agit d'un cratère, c'est-à-dire un très grand vase destiné à mélanger le vin et l'eau pendant les banquets, afin d'y remplir ensuite des aiguières avec lesquelles on servira à table le vin ainsi coupé d'eau. Ce cratère est somptueux : sa panse est faite d'argent et ses lèvres (son pourtour supérieur) sont en vermeil. Il porte des ornements dont le détail n'est pas décrit.

**Pouvoirs.** Ce vase n'a d'autre pouvoir que sa qualité supérieure et sa beauté resplendissante. Comme toutes les créations du dieu forgeron, il ignore l'usure et ne craint pas d'être brisé par quoi que ce soit.

**Idées d'aventures.** Ce vase fait un parfait trésor au sens tout simple du terme, un objet de valeur magnifique, parfait à faire miroiter

aux PJ comme prix de la victoire lors d'une compétition sportive ou artistique, ou comme butin au terme d'un combat. Vous pouvez aussi faire rencontrer aux PJ le fameux Phaïdimos, qui se porte acquéreur du vase auprès d'eux.

## Crotales d'Athéna

**Époque de l'âge héroïque :** première époque.

**Origine.** Ces crotales (sortes de castagnettes) sont forgés par Héphaïstos dans des circonstances inconnues.

**Propriétaires successifs.** Forgés par Héphaïstos, ces crotales sont offerts par le dieu à la déesse Athéna. Celle-ci les offre à son tour au héros Héraclès au cours de ses douze travaux, pour l'aider à chasser les oiseaux qui désolent le lac de Stymphale, en Corinthe. Le bruit des crotales effraie les oiseaux et les fait s'envoler tous, ce qui rend possible au héros de les tuer à coups de flèches<sup>25</sup>.

**Apparence.** Ces crotales, instrument à percussion antiques, sont des castagnettes en bronze, qui produisent un bruit retentissant quand on les entrechoque. Elles ne sont pas décrites en détail dans les textes antiques, mais on sait que les crotales prenaient la forme de deux petits disques de bronze renflés, qu'on entrechoquait en rythme pour faire de la musique.

**Pouvoirs.** En dehors de leur qualité artisanale divine, ces castagnettes ne semblent pas dotées de pouvoirs particuliers. Cependant, leur simple qualité suffit à assurer un bonus de +20% (règles de *BaSIC*) ou de +4 (règles de *Barbarians of Lemuria*) pour tout jet d'action visant à les utiliser pour produire de la musique.

**Idées d'aventures.** Leur nature d'instrument de musique, combiné à l'usage inhabituel qu'en fait Héraclès, rend possible d'utiliser ces castagnettes dans des contextes variés. Il est possible aussi bien de les mettre en scène comme outil d'aide aux PJ afin d'effrayer une créature de la même manière qu'Héraclès a effrayé les oiseaux du lac de Stymphale, que de les placer sur la route d'un ou d'une PJ versé dans la musique (par exemple afin de l'aider à réaliser un Exploit d'art musical).

<sup>24</sup> *Odyssée*, IV,

<sup>25</sup> Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, II, 5, 6.

## Cuirasse de Diomède

**Époque de l'âge héroïque :** deuxième époque (peu avant et pendant la guerre de Troie).

**Origine.** Cette cuirasse est forgée par Héphaïstos pour être offerte au héros Diomède fils de Tydée.

**Propriétaires successifs.** Forgée par Héphaïstos, la cuirasse est offerte à Diomède fils de Tydée, roi d'Argos, à un moment donné avant la guerre de Troie. On ignore ce qu'elle devient après la mort de Diomède.

**Apparence.** La cuirasse de Diomède n'est pas décrite en détail dans *l'Iliade*. On peut raisonnablement l'imaginer magnifique et richement ornementée par le dieu forgeron.

**Pouvoirs.** Comme toutes les créations d'Héphaïstos, cette cuirasse est inusable et inaltérable : aucune lame ne peut ni la percer, ni l'endommager. (Rappelons néanmoins que même la meilleure cuirasse ne protège pas contre les coups portés au défaut de l'armure, par exemple entre la cuirasse et le casque.) La magnificence de l'objet, auquel s'ajoute l'immense prestige de Diomède (l'un des plus redoutables guerriers de l'armée achéenne après Achille), lui confère une valeur d'échange faramineuse.

**Idées d'aventures.** Pour une aventure située après la guerre de Troie, vous pouvez faire d'un des PJ un fils de Diomède qui partirait en quête de la cuirasse perdue de son père. Mais malgré toutes leurs tentatives, les PJ n'arrivent à obtenir aucun renseignement sur le destin de cette cuirasse. Une seule solution (qu'un devin peut découvrir ou que les PJ peuvent se faire indiquer par un PNJ devin) : aller trouver l'âme du défunt Diomède dans l'au-delà, non pas aux Enfers, mais sur l'île des Bienheureux qui accueille certaines âmes chéries des dieux. Un voyage en mer attend donc les PJ jusqu'à cette île située loin sur l'Océan. L'ombre de Diomède, consultée, révèle aux PJ l'emplacement de la cuirasse. De retour de la guerre de Troie, Diomède a été chassé de son propre palais par sa femme, qui, en raison d'une vieille rancune d'Aphrodite envers Diomède, avait pris en son absence un amant, Cométès fils de Sthénélos (lui-même fils de Capanée). Cométès garde la cuirasse dans une cache secrète, quelque part dans le palais

d'Argos. Diomède lui-même ignorait tout cela de son vivant. Il ne peut cependant en dire plus aux PJ : les dieux les mettent à l'épreuve et c'est à eux de découvrir la cachette. La cuirasse est enterrée dans le jardin du palais, dans un coffre situé sous les racines d'un frêne (arbre lié à la guerre en Grèce antique). Inspirez-vous du chapitre « Verrous et voleurs » pour les systèmes de protection du palais contre les voleurs et pour les plans que les PJ peuvent échafauder afin d'y pénétrer.



Benvenuto Cellini, Persée tenant la tête de Méduse, bronze et marbre, 1545-1554. Florence.

## Épée-serpe de Persée

**Époque de l'âge héroïque :** utilisable à toutes les époques, dès les exploits de Persée.

**Origine.** Cette épée-serpe (*harpè*) est forgée par Héphaïstos dans un contexte inconnu ; on ignore si le dieu la forge spécialement pour Persée, ou si elle préexiste à ses aventures.

**Propriétaires successifs.** Au moment de la quête de Persée pour décapiter la Gorgone Méduse, le dieu **Hermès** lui fait présent de

cette épée-serpe<sup>26</sup>. Persée découvre en outre d'autres objets merveilleux qui l'aident dans sa tâche. On ignore ce que devient l'épée après cette quête. On peut supposer que Persée la garde par devers lui, puis la transmet à l'un de ses enfants et plus généralement à sa descendance, mais qui? En tout cas, vous pouvez vous reporter au supplément *La Libye* pour les profils prêts à jouer des enfants de Persée et d'Andromède.

**Apparence.** Cette épée-serpe ressemble à une épée dont la lame, sur l'un des côtés, comprend une excroissance en forme de serpe ou de crochet en plus du tranchant principal.

**Pouvoirs.** Cette épée-serpe est une arme divine, qui ne se brise jamais et dont le tranchant est pratiquement inaltérable. Par défaut, elle inflige 1d6+5 points de dégâts (règles de *BASIC*) ou d6B points de dégâts (règles de *Barbarians of Lemuria*). Mais son principal avantage est qu'elle facilite considérablement toute attaque visant à décapiter l'adversaire ou à couper cordes, lianes, tentacules, etc. Le personnage porteur de l'épée-serpe reçoit un bonus de +30% (règles de *BASIC*) ou de +6 (règles de *Barbarians of Lemuria*) pour tout jet d'action de ce type; et en cas de réussite, les dégâts normaux de l'épée sont triplés (arrondissez au supérieur).

**Idées d'aventures.** Cette épée-serpe s'avèrerait logiquement précieuse pour tout personnage qui aurait affaire aux Gorgones (bien que celles-ci soient immortelles, les décapiter les retarderait un peu). Mais elle fait un équipement de choix contre de nombreux genres de créatures monstrueuses, qu'il s'agisse d'une hydre, d'un *drakôn*, de monstres marins ou même d'adversaires bien humains.

## Sceptre de Pélops

**Époque de l'âge héroïque :** utilisable à toutes les époques, dès le règne de Pélops à Pisa.

**Origine.** Ce sceptre est fabriqué par Héphaïstos à la demande de Zeus<sup>27</sup>.

---

<sup>26</sup> Ératosthène, *Catastérismes* XXII, se référant à Eschyle, selon Gantz 2004, p. 543.

<sup>27</sup> *Iliade*, II, 100-109 pour l'origine et les propriétaires du sceptre. Voir aussi Pausanias, *Description de la Grèce*, IX, 40, 11 et la suite.

**Propriétaires successifs.** Ayant fabriqué le sceptre, Héphaïstos le remet à Zeus, qui le confie à Hermès, qui l'offre de sa part au héros Pélops, roi de Pisa, en Élide, dans le Péloponnèse. Le sceptre se transmet ensuite au sein d'une branche de la lignée des Pélopidés (descendants de Pélops et d'Hippodamie) qui règne à Mycènes. Après Pélops, il passe entre les mains d'un de ses fils, Atrée, puis du frère d'Atrée, Thyeste, lequel le transmet à l'un des fils d'Atrée, Agamemnon. Il est probable que le sceptre reste dans la dynastie ensuite, mais ce n'est pas entièrement sûr, car l'histoire de cette famille est des plus tourmentées. Voyez l'histoire des souverains successifs de Mycènes dans la présentation de cette ville, ainsi que la Chronologie de la mythologie grecque, dans le livre de base de Kosmos.

**Apparence.** Le sceptre est d'apparence austère: une longue branche d'arbre taillée pour en faire un bâton droit et à la surface uniforme. On ignore si Héphaïstos l'a agrémenté d'ornements sculptés ou de parties métalliques.

**Pouvoirs.** Le sceptre a une faible valeur matérielle, étant fait de bois et dépourvu d'or ou de matières précieuses. Mais il est revêtu d'une valeur symbolique primordiale. Il représente le statut de souverain de Mycènes et d'héritier légitime de cette branche de la lignée des Pélopidés. Il incarne aussi la bonne entente entre le souverain de Zeus, le dieu qui légitime le pouvoir des souverains et les aide à gouverner et à rendre la justice.

### Idées d'aventures.

Voici une amorce pour une aventure située durant la troisième époque de l'âge héroïque, après la guerre de Troie. Le roi de Mycènes confie aux PJ le soin d'enquêter sur la véritable histoire de son propre sceptre. Il s'interroge devant l'histoire sanglante de sa famille (Pélops a exilé ses propres fils Atrée et Thyeste, lesquels se sont querellés jusqu'à commettre les pires exactions mutuelles; Agamemnon a été assassiné par sa propre épouse...). Tout cela peut s'expliquer par la malédiction des Pélopidés (lancée à Pélops et Hippodamie par l'écuyer Myrtilos, qu'ils ont assassiné alors qu'il les avait aidés à triompher du beau-père récalcitrant d'Hippodamie, Oïnomas fils d'Arès). Mais la malédiction n'a-



t-elle pas imprégné le sceptre lui-même ? Ou alors, le sceptre est-il porteur de sa propre malédiction, dont les effets viendraient s'ajouter à ceux de l'autre ? Craignant de nouvelles infamies à l'avenir, le roi demande aux PJ de faire la lumière sur un éventuel crime originel qui aurait rendu le sceptre impur il y a plusieurs générations et aurait provoqué ou favorisé tous les crimes des souverains qui l'ont tenu en main.



Agamemnon assis sur un trône avec son sceptre. Fragment du couvercle d'un lékanis attique. Cercle du Peintre de Meidias. 410-400 av. J.-C. Musée archéologique national de Tarente.

(Comme la « vraie » mythologie ne fixe aucun nom de roi à Mycènes après Agamemnon, n'hésitez pas à faire d'un des PJ le roi ou la reine de la ville. Dans ce cas, les PJ connaissent l'histoire de la dynastie de Mycènes et entendent des serviteurs murmurer que le sceptre royal est maudit.)

De fait, l'histoire officielle du sceptre cache bien des zones d'ombre. Pélops était-il réellement le premier propriétaire du sceptre ? Pélops est le fils de Tantale, lui-même fils de Zeus. Or Zeus aurait très bien pu offrir un sceptre à Tantale, son fils, plutôt qu'à son petit-fils ! Tantale était un roi chéri des dieux,

qui banquetaient régulièrement dans son palais de Lydie, sur le mont Sipylos. Cela a duré jusqu'à son crime contre les dieux, lorsqu'il a coupé en morceaux son tout jeune fils Pélops afin de mettre à l'épreuve le discernement des dieux, qui ont ressuscité l'enfant en le dotant d'une épaule d'ivoire. Peu après, Pélops a quitté le palais en catastrophe alors que la Lydie était envahie par les Troyens, ennemis des Lydiens et du roi Tantale.

En se rendant à Pisa en Élide, où ils pourront retrouver et interroger les descendants d'anciens serviteurs de Pélops, les PJ peuvent découvrir qu'en réalité, Hermès a remis le sceptre à Tantale. Le sceptre des rois de Mycènes n'est donc autre que l'ancien sceptre du royaume de Lydie. Tantale l'a remis à son fils au moment où Pélops a dû s'exiler précipitamment pour échapper aux Troyens. Pélops l'a précieusement gardé, mais au moment d'entamer une nouvelle vie en Grèce en briguant la main d'Hippodamie à Pisa, il a menti en affirmant qu'il était le premier propriétaire du sceptre, de peur que les crimes de son père ne nuisent trop à sa propre réputation dans sa recherche d'une bonne épouse. Il est donc bien possible que le sceptre soit maudit. Mais quelque chose ne tient pas. Tantale a déjà expié son crime contre les dieux, puisque, à sa mort, son ombre a été enfermée dans le Tartare où Tantale subit son fameux supplice de la faim et de la soif. Quel autre problème a pu se poser avec son sceptre ?

Pour le savoir, un vieux serviteur à Pisa les oriente vers la statue de Niobé, en Lydie, sur le mont Sipylos. Niobé, la sœur de Pélops, a été changée en pierre sur le flanc du mont Sipylos après avoir vu ses enfants massacrés par Apollon et Artémis, car elle s'était vantée d'avoir plus d'enfants que Léto, mère des deux divinités. La statue est aussi une source car de l'eau continue à couler de ses yeux, pour le deuil de ses enfants. Selon une croyance qui circulait parmi les esclaves de Tantale, le visage de la statue de Niobé s'anime certaines nuits à la pleine lune et redevient capable de parler. En interrogeant la statue, les PJ apprennent l'existence d'un frère méconnu de Pélops et de Niobé : Brotéas. Ce Brotéas était le fils aîné de Tantale, né de Dioné, sa première épouse. Mais il était laid et difforme. Au moment de choisir son héritier Tantale lui dénia le trône (et donc

le sceptre) au profit de Pélops, alors que Brotéas, à part sa laideur, était intelligent, habile et même excellent chasseur et qu'il était l'aîné. Désespéré, Brotéas fit allumer un bûcher et se jeta vivant dans les flammes. Pour étouffer l'affaire, Tantale fit circuler la rumeur selon laquelle Brotéas aurait oublié de sacrifier à Artémis, qui lui aurait envoyé des pensées suicidaires. Niobé, seule présente à la mort de Brotéas, se souvient de l'avoir entendu maudire ce sceptre qui lui était refusé, ainsi que tous ceux qui le prendraient en main en se prétendant rois.

Il reste aux PJ à comprendre comment lever la malédiction qui pèse sur le sceptre. Ils finissent par découvrir (par un oracle, par exemple) que le seul être capable de purifier le sceptre n'est autre que... l'ombre de Tantale lui-même, dans le Tartare ! Les PJ vont devoir descendre aux Enfers, parvenir jusqu'aux portes du Tartare et amadouer les terrifiants Hécatonchires (les Cent-Bras) qui en gardent les portes, afin d'y entrer pour dialoguer avec Tantale, le tout en prenant soin de ne pas interrompre son supplice. Mais ce dernier n'accepte de prononcer les paroles de purification capables de lever la malédiction que si les PJ le libèrent ou que l'un d'eux prend sa place... Aux PJ de négocier ou de ruser pour ressortir vivants de la prison cosmique.

## Servantes d'or d'Héphaïstos

**Époque de l'âge héroïque :** peuvent être mises en scène à toutes les époques.

**Origine.** Ces servantes ont été forgées par Héphaïstos pour l'assister dans son travail.

**Propriétaires successifs.** Il semble que ces servantes soient toujours restées au service d'Héphaïstos jusqu'à présent. Il est possible qu'elles accomplissent parfois des travaux pour le compte d'autres résidents de l'Olympe.

**Apparence.** Ces servantes sont entièrement couvertes d'or (mais il est possible que d'autres matériaux composent leur structure interne : bois, bronze, fer, cuivre...). Hormis leur couleur dorée, elles ressemblent à s'y méprendre à de jeunes femmes. L'*Illiade* met en scène deux de ces servantes, mais il est possible que le dieu en ait fabriqué davantage.

**Pouvoirs.** Ces servantes réfléchissent, agissent et parlent exactement comme de

véritables jeunes femmes. Elles sont assez fortes, et disposent de compétences variées. Dans le passage de l'*Illiade* où elles sont présentées, on les voit soutenir Héphaïstos quand il se déplace en boitant<sup>28</sup>. Comme toutes les créations du dieu, ces servantes sont inusables et inaltérables. On ignore si elles éprouvent des besoins corporels quelconques, mais il est probable qu'elles ont une capacité de travail phénoménale.

**Idée d'aventure.** Lors d'une des visites d'Aphrodite et de son fils Éros dans les forges d'Héphaïstos, le petit dieu Éros se demande si ces servantes d'or peuvent tomber amoureuses. Il en fait aussitôt l'essai en tirant une flèche d'amour sur l'une d'elles. La servante commence aussitôt à développer des sentiments pour le dieu forgeron. Quelques semaines après, quand Aphrodite et Éros reviennent voir Héphaïstos, Éros constate avec satisfaction la réussite de sa manœuvre. Mais Aphrodite remarque son air malicieux, puis le comportement enamouré de la servante d'or. Par jalousie et par amour-propre, la déesse de l'amour, courroucée, se saisit de la servante d'or amoureuse et la jette du haut de l'Olympe jusque dans le monde des mortels. La vierge d'or atterrit en Attique, la région d'Athènes, plus précisément dans le Laurion. Les gens de la région, eux, ne remarquent qu'un trait d'or fusant vers la terre en plein jour et une faible secousse sismique comme il s'en produit couramment en Grèce.

Secouée mais intacte, elle espère pendant un temps que le dieu forgeron, ou du moins l'un des Immortels, viendra la ramener sur l'Olympe... mais nul ne lui vient en aide (Héphaïstos aime trop Aphrodite pour la contrarier à cause d'une de ses créations « mineures »). Mortifiée, la servante prend en haine Héphaïstos, Aphrodite et tous les dieux de l'Olympe qui l'ont abandonnée malgré des années de loyaux services. Succombant à la démesure à force de rancœur et de haine, elle conçoit un projet fou : créer un peuple entier de vierges d'or pareilles à elle, qu'elle armera et mènera à l'assaut des temples des dieux, puis du mont Olympe. Or la servante a les moyens de ses ambitions : ayant travaillé des années dans les forges d'Héphaïstos, elle

---

<sup>28</sup> *Illiade*, XVIII, 417-421.

connaît une partie de ses secrets de forgeron et sait produire un travail, sinon parfait, du moins d'une qualité exceptionnelle. Quant aux matières premières et aux outils de forges nécessaires à la création de son futur peuple, elle utilise une partie de l'or dont elle est faite pour les acheter et fabrique tout le reste elle-même. Il y a mieux : le petit village où elle s'est réfugiée se situe tout près de fabuleux gisements d'or. Dans un repaire à l'écart, la servante creuse une mine, bâtit un atelier, et travaille sans relâche à la création d'autres femmes mécaniques, ses futures soldates. Elle ne fait que de rares incursions parmi les humains, grimaçant en lépreuse pour dissimuler sa peau d'or et dégoûter les curieux éventuels. Pour eux, elle n'est que Péptoka la lépreuse. Mais pour ses sœurs qu'elle crée l'une après l'autre, elle est Apourania, le fléau de l'Olympe.

Depuis deux mois qu'elle est tombée chez les mortels, Apourania s'est déjà créé trente sœurs. Bientôt, elles seront prêtes à passer à l'attaque de la ville la plus proche : Athènes. Les PJ vont avoir fort à faire face à ces guerrières d'or d'une résistance extraordinaire, qui ne mangent, ne boivent ni ne dorment jamais, ne connaissent ni fatigue ni souffrance, et dont la reine autoproclamée est invulnérable !

#### Apourania, profil pour Barbarians of Lemuria

<b>Attributs</b>	<b>Attributs de combat</b>	<b>Carrières :</b>
Vigueur 3	Initiative 2	esclave 4,
Agilité 3	Mêlée 2	ouvrière 4,
Esprit 3	Tir 2	forgeronne 5,
Aura 3	Défense 2	reine 2
<b>Pts de démesure :</b> 6	<b>Protection :</b>	<b>Armes :</b>
<b>Pts de vilenie :</b> 6	inaltérable	mains d'or d6,
	<b>Vitalité</b> 10	marteau de forge d6B
<b>Avantages :</b> Doigts de fée, Outillage, Résistance à la magie, Santé de fer.		
<b>Désavantages :</b> Inquiétante, Obsession (supplanter les dieux), Signe distinctif (peau d'or, quand elle n'a pas son déguisement de lépreuse)		

#### Apourania, profil pour BaSiC

Toutes les caractéristiques à 18.  
 Bonus aux dommages : +2  
 Points de vie : 18

Points de démesure : 6  
 Hubris : 6  
 Aidôs : 4  
 Mouvement : 8  
 Armure naturelle : inaltérable.  
 Artisanat : forge 95%, Athlétisme 80%, Cascade 80%, Discrétion 40%, Équitation 40%, Esquiver 60%, Orientation 60%, Vigilance 75%.  
 Combat : Armes de mêlée 60%, Armes d'hast 60%, Armes de lancer 60%, Armes de tir 60%, Bagarre 60%, Bouclier 60%.  
 Équipement : outils de forge, déguisement de lépreuse (bandages, onguent intégral avec fausses plaies, manteau à capuche).  
 Armes : mains nues 1d6+2 (mains de bronze), marteau de forge 1d6+4

## Talos, l'homme de bronze

**Époque de l'âge héroïque :** dès la première époque, à partir de l'accession de Minos au trône de Crète.

**Origine.** Il existe deux versions principales de l'origine de Talos. L'une indique qu'il est fabriqué par le dieu Héphaïstos afin d'être offert à Minos peu après son accession au trône de Crète. Selon l'autre, Talos existe naturellement et est le dernier représentant des hommes de bronze<sup>29</sup>.

**Propriétaires successifs.** Il est difficile de dire si l'on peut parler de « propriétaire » à propos de Talos, car on manque de détails sur sa relation exacte avec Minos (esclave ? serviteur ? échange de services ?). Le fait est, en tout cas, que Talos agit au service du roi de Crète dans les « vrais » mythes. Il est tué par les Argonautes à leur retour en Grèce après la quête de la Toison d'or, avec des variantes : soit la magicienne Médée l'ensorcelle par ses incantations pour l'étourdir jusqu'à ce qu'il se blesse contre un rocher à la cheville ; soit elle lui promet de le rendre immortel et le persuade de la laisser lui désobturer la cheville ; soit c'est l'Argonaute Poïas qui atteint Talos d'une flèche à la cheville. Dans

<sup>29</sup> Simonide (568 PMG) pour la version impliquant Héphaïstos, et Apollonios de Rhodes, *Argonautiques*, IV, 1638-1688, pour la version rattachant Talos aux hommes de bronze, qui eux-mêmes constituent une référence au mythe des races métalliques narré par Hésiode dans *Les Travaux et les Jours* (v.109-201).



La mort de Talos tué par les Argonautes. Cratère à volutes dit « cratère de Talos ». 30-420 avant J-C. Musée archéologique national de Jatta, Ruvo di Puglia (Italie).

tous les cas, Talos se vide de son *ichor* et tombe mort.

**Apparence.** Talos est un homme fait de bronze, comme une statue articulée et animée. Il semble faire à peu près la même taille qu'un homme adulte. Nu, sa physionomie correspond aux canons de la beauté en Grèce classique : grand, mince, musclé mais sans excès. Sur les vases grecs, il a plutôt l'apparence d'un jeune adulte, avec les cheveux courts et le menton glabre.

**Pouvoirs.** Talos se comporte exactement comme une statue animée, dépourvue de besoins corporels et doté d'une endurance infatigable. Il accomplit le tour de l'île de Crète trois fois par jour. Comme toutes les créations d'Héphaïstos, il est inaltérable et les armes physiques s'attaqueront en vain à sa peau de bronze. Sa seule faiblesse est la veine qui affleure à sa cheville : elle est couverte, selon les versions, d'une fine membrane ou obturée par un clou, et cet orifice, s'il est percé,

provoque une blessure fatale. En effet, du moins selon Apollonios de Rhodes, le corps de Talos est rempli d'*ichor*, un liquide qui lui fait office de sang. Si sa veine laisse échapper ce liquide, l'hémorragie, non stoppée à temps, peut être mortelle pour Talos.

Pour défendre la Crète contre les ennemis, Talos peut les attaquer de deux façons. Soit il leur jette des rochers d'une taille considérable grâce à sa grande force qui n'a rien à envier à celle des héros de la guerre de Troie, soit il se place quelque temps dans un feu pour chauffer le métal qui le constitue, puis, devenu brûlant, il agrippe et serre contre lui les ennemis pour leur causer d'horribles brûlures.

Talos semble doué d'une intelligence humaine et il est probable qu'il est capable de communiquer comme un humain.

**Idées d'aventures.**

Si les PJ cherchent à aborder en Crète, ils ont affaire à Talos, qu'ils doivent convaincre de les laisser mettre pied à terre. L'homme de bronze

### Talos, profil pour *Barbarians of Lemuria*

Attributs	Attributs de	Carrières :
Vigueur 3	combat	esclave 3
Agilité 2	Initiative 0	<b>Armes :</b> mains de
Esprit 1	Mêlée2	bronze d6B
Aura 0	Tir 0	<b>Protection :</b>
<b>Pts de</b>	Défense 2	inaltérable
<b>démesure : 0</b>		<b>Vitalité 20</b>

les oriente alors vers leur destination, en s'assurant qu'ils ne sont pas mal intentionnés. Si les PJ sont mal intentionnés envers Minos, ou si un malentendu se produit (mauvaises conditions climatiques du type brume ou pluie battante qui gêne la vue ou l'ouïe ; quiproquos avec des PJ sur leurs gardes ; PJ colérique ou orgueilleux à la suite d'un jet de dés malheureux ou d'un désavantage dans ses traits de caractère...), Talos les attaque.

Mettre en scène Talos dans d'autres contextes est néanmoins facile : vous pouvez imaginer que Talos a eu d'autres maîtres avant lui, s'il ne lui a pas été donné dès sa fabrication, ou encore d'autres maîtres après lui, si vous ignorez l'épisode de sa mort. Vous pouvez aussi imaginer un ou plusieurs autres hommes de bronze semblables à Talos.

Certaines versions récentes du mythe imaginent Talos comme un géant, peut-être inspiré du colosse de Rhodes<sup>30</sup> : vous pouvez vous en inspirer pour rendre ce personnage plus spectaculaire, mais il faudra modifier sa ruse consistant à serrer ses ennemis contre lui.

Le fonctionnement exact de Talos reste profondément énigmatique : quelle est donc cette technique qui a permis à Héphaïstos de donner la vie à une statue en la remplissant d'*ichor* ? Sachant que l'*ichor* est connu pour être le sang... des dieux. Quelle divinité a fourni l'*ichor* qui remplit et anime Talos ? Est-ce Héphaïstos lui-même ? Cela crée-t-il un lien magique potentiel entre le dieu-forgeron et sa créature, qu'une magicienne pourrait exploiter pour s'en prendre au dieu ? L'*ichor*, récupéré par des humains, aurait-il des propriétés magiques particulières ? Et si un inventeur orgueilleux se mettait en tête d'utiliser le trône piégé d'Héra (voyez cet objet dans ce chapitre) pour capturer une divinité et lui faire une saignée d'*ichor* afin de créer un autre Talos qui

serait à ses ordres... voire une armée entière de ces hommes de bronze ?

### Talos, profil pour *BaSIC*

FORce, CONStitution, DEXtérité, TAILle : 18  
INTelligence, POUvoir, APParence : 14  
Bonus aux dommages : +2  
Points de vie : 18  
Points de démesure : 0

Hubris : 0

Aidôs : 10

Mouvement : 8

Armure naturelle : inaltérable, sauf au talon gauche : 6 (peau de bronze).

Athlétisme 90%, Cascade 50%, Discrétion 30%, Équitation 40%, Esquiver 50%, Orientation 75%, Vigilance 65%.

Combat : Armes de mêlée 65%, Armes d'hast 65%, Armes de lancer 65%, Armes de tir 65%, Bagarre 50%, Bouclier 50%.

Équipement : Talos ne possède rien d'autre que son corps de bronze et le bûcher qui lui sert à se chauffer à blanc pour brûler ses ennemis. Il s'abrite la nuit dans une maisonnette de pierre et de bois sur la côte à proximité de Cnossos. Il se bat à mains nues par défaut, mais il est capable de manier tous types d'armes de manière honorable.

### Taureaux à sabots de bronze d'Aïètès

**Époque de l'âge héroïque :** peuvent être employés à toutes les époques.

**Origine.** Ces taureaux sont construits par Héphaïstos dans des circonstances inconnues.

**Propriétaires successifs.** Hormis leur créateur Héphaïstos, les « vrais » mythes ne connaissent qu'un propriétaire à ces taureaux : Aïètès, roi de Colchide en Asie, à qui le dieu les offre dans un contexte qui n'est pas précisé. Dans certaines versions de la quête des Argonautes, Aïètès utilise ces taureaux pour mettre à l'épreuve Jason lorsqu'il vient lui réclamer la Toison d'or à la tête des Argonautes<sup>31</sup>. Après le départ de Jason, Aïètès possède toujours les taureaux, intacts.

**Apparence.** Ces taureaux possèdent des sabots de bronze et crachent du feu par les naseaux. En dehors de ces deux caractéristiques, on ignore les détails de leur

<sup>30</sup> Nathaniel Hawthorne, *Le Minotaure* (1853).

<sup>31</sup> Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, I, 9, 23.

apparence. Il semble qu'ils ne soient pas *entièrement* faits de bronze, sans quoi on n'aurait pas pris la peine de préciser que les sabots étaient faits de ce métal. On peut les imaginer faits d'un assemblage de bois, de fer et d'autres métaux, peut-être aussi de cuir et de crin de bœuf ou de cheval.

**Pouvoirs.** Utilisez les caractéristiques des Taureaux sauvages fournies dans le livre de base de Kosmos. Étant des machines, ces taureaux sont insensibles aux charmes de la musique, à la séduction d'une nourriture tentante, et à toutes les techniques habituelles d'appivoisement ou de dressage d'animaux sauvages. Les sabots de bronze des taureaux causent des dégâts accrus en cas de piétinement. Quant au souffle de feu, chaque taureau ne peut utiliser ce souffle qu'un round sur trois. Le souffle, très puissant, s'étend en un cône évasé devant les naseaux du taureau jusqu'à 60 coudées (environ 20 mètres). Il cause des dommages et risque d'enflammer vêtements et équipements.

#### Règles de Barbarians of Lemuria :

- *Sabots* : dégâts d6Bx2 quand un taureau piétine une victime.

- *Souffle de feu* : jet d'Agilité Très difficile (-4) pour esquiver le souffle. Le souffle cause d6B points de dommages à chaque personnage qui s'y trouve pris. Chaque personnage ainsi touché doit réussir un jet d'agilité Très difficile (-4) (ou prier une divinité avec succès) sans quoi ses vêtements prennent feu et il subit d6B points de dommages par round.

#### Règles de BaSIC :

- *Sabots* : 3d6 points de dommages quand un taureau piétine une victime.

- *Souffle de feu* : jet de DEXtérité x3% pour esquiver le souffle. Le souffle cause 1d6+2 points de dégâts par round à chaque personnage qui s'y trouve pris. Chaque personnage ainsi touché doit réussir un jet de DEXx3% (ou prier une divinité avec succès) sans quoi ses vêtements prennent feu et il subit 1d6+2 points de dommages par round.

**Idée d'aventure.** Lors d'une aventure qui les mène chez les Amazones, près du fleuve Thermodon, les PJ voient un PNJ important capturé par les farouches guerrières. Tandis qu'ils cherchent un moyen de la faire évader, les PJ et les Amazones sont confrontés à l'improviste à une expédition militaire colque à

la tête de laquelle le roi Aïétés a placé ses deux taureaux, dont il a fait des armes de guerre. Ses soldats protègent de près les taureaux entre les moments où ils soufflent le feu. Le recours aux taureaux mécaniques change le visage de la guerre et rend les combats beaucoup plus meurtriers. De plus, le roi de Colchide utilise les taureaux pour pratiquer une politique de la terre brûlée en incendiant systématiquement les champs des Amazones. La capitale des Amazones, Thémiscyra, est bientôt en danger d'être assiégée et réduite à la famine.

La reine des Amazones propose donc aux PJ un marché : en échange de la libération du PNJ, ils doivent trouver moyen de détruire ou de mettre hors de combat les deux terribles engins taurins. Si les PJ prient les dieux, l'unique résultat dans l'immédiat est un rêve où Athéna leur confie pour mission de s'emparer des taureaux sans les détruire, puis de les emmener jusqu'à Lemnos pour les restituer aux Cyclopes sur le seuil des forges d'Héphaïstos. La déesse leur promet de les soutenir, mais ne leur révèle aucun expédient : ce sera à eux d'en trouver un. Pas facile de subtiliser deux taureaux massifs et cracheurs de feu dans un campement de Colques armés jusqu'aux dents !

Une fine observation (ou une recherche d'informations) fournira aux PJ un détail important : chaque taureau possède une sorte de « bouton off » situé sous le ventre et qui le plonge dans une stase proche du sommeil (état réversible en appuyant à nouveau sur le bouton).

## Trône piégé d'Héra

**Origine.** Héphaïstos fabrique ce trône pour assouvir sa vengeance sur sa mère, Héra, qui l'a lancé du haut de l'Olympe à sa naissance parce qu'elle était déçue de son apparence.

**Propriétaires successifs.** Héphaïstos offre ce trône à **Héra** qui semble l'avoir conservé ensuite.

**Apparence.** Il s'agit d'un superbe siège de bronze à haut dossier, pourvu d'un marchepied. Sa surface est probablement ornée de sculptures en bas-reliefs ou de gravures.



Andrea Appiani, *Juno entourée par les Grâces*, 1811.

**Pouvoirs.** Sous son allure majestueuse, ce trône est un piège. Quiconque s’y assoit, même une divinité, s’y trouve aussitôt immobilisé par des liens de bronze infrangibles et incapable de se relever. Imaginez la dangerosité d’un tel siège, capable de retenir prisonnier même un dieu ! Pas étonnant qu’Héra, pas prête d’oublier une telle humiliation, l’ait conservé attentivement par devers elle une fois réconciliée avec son fils boiteux.

**Idée d’aventure.** Un oracle de la déesse Héra révèle aux PJ, dans la plus grande discrétion, que le trône a disparu, volé sur l’Olympe, dans les appartements d’Héra elle-même ! Le vol n’a pu être commis que par une divinité, mais on ignore laquelle. Les palais des dieux sur l’Olympe restent régulièrement ouverts, puisque la confiance règne habituellement entre les Olympiens. Héra, très inquiète, soupçonne un complot qui pourrait viser à réduire Zeus en personne à l’impuissance. Voyez également « Talos, l’homme de bronze » pour une idée d’aventure combinant Talos et le trône piégé.

## Urne funéraire d’Achille et de Patrocle

**Époque de l’âge héroïque :** dès la première époque.

**Origine.** Cette amphore est forgée par Héphestos dans un contexte inconnu.

**Propriétaires successifs.** L’urne arrive entre les mains du dieu Dionysos dans un contexte inconnu, sans qu’on sache s’il l’a directement obtenue d’Héphestos ou si l’objet a connu d’autres propriétaires avant le dieu du vin. Plus tard, celui-ci l’offre à la nymphe Thétis, qui s’est toujours montrée bienveillante avec lui au temps où il venait de naître et où certains dieux plus âgés le traitaient avec condescendance. Plus tard, Thétis en fait présent à l’armée achéenne pour y placer les os de son fils Achille, mêlée avec ceux de son compagnon Patrocle, après la mort des deux héros pendant la dixième année de la guerre de Troie<sup>32</sup>. L’urne est ensuite enterrée sous le tumulus d’Achille, au haut d’un promontoire dominant l’Hellespont.

**Apparence.** Il s’agit d’une urne à deux poignées, entièrement faite d’or et solidement

<sup>32</sup> *Odyssée*, XXIV, 71-77.

fermée par un couvercle bien ajusté. Qui oserait commettre l'impiété de l'ouvrir y trouverait les ossements, blanchis par la flamme du bûcher funéraire, d'Achille et de Patrocle.

**Pouvoirs.** Le récipient en lui-même se distingue par sa grande beauté et par sa solidité exceptionnelle : comme toutes les créations d'Héphaïstos, il est inaltérable. Le détail de ses ornements est inconnu et donc laissé à votre entière discrétion. Mais c'est le contenu de l'urne qui possède des pouvoirs surnaturels. Les ombres d'Achille et de Patrocle veillent sur le tombeau et sur la région environnante. Les guerriers et guerrières courageuses, mais aussi les couples d'hommes, peuvent venir se recueillir sur le tumulus et appeler par des prières la bienveillance des deux héros. Au contraire, profaner le tumulus, ou déplacer l'urne sans avoir obtenu au préalable l'accord des deux défunts (en leur demandant un signe ou un présage), provoquerait la colère des deux ombres. Elles se mueraient alors en esprits vengeurs et accablent de malheurs les personnes qui auraient osé aller à l'encontre de leurs dernières volontés.

**Idées d'aventures.** Il y a plusieurs manières d'utiliser cette urne dans vos aventures. Vous pouvez la mettre en scène dans des contextes sans rapport avec Achille et Patrocle, pendant toute la période antérieure à la guerre de Troie. Par exemple, vous pouvez imaginer que les PJ l'obtiennent d'Héphaïstos et qu'ils doivent s'en séparer plus tard, afin qu'elle arrive aux mains de Dionysos par la suite. Vous pouvez aussi imaginer une aventure dans laquelle les PJ se chargent justement de procurer cette urne à Dionysos, qui cherche un cadeau de prix à offrir à Thétis. Ce type d'aventure peut s'intégrer à une aventure en Inde avec des PJ de bacchantes et de bacchants au service du dieu du vin (voyez les objets « Bouclier de Dionysos » et « Couronne d'Ariane », dans ce même chapitre).



Deux hommes barbus devant une stèle funéraire. Lécythe attique à figures rouges. Manière du peintre d'Achille, 440-430 avant J.-C. Antikensammlung, Kassel.

