

Inspirations pour créer vos propres objets mythiques



Dora Wheeler Keith, *Pénélope défaisant son travail la nuit*, tapisserie, 1886.

Certains objets fameux des mythes grecs ne m'ont pas paru intéressants à mettre en scène tels quels dans vos scénarios, mais peuvent en revanche vous fournir des inspirations évidentes afin de créer des objets équivalents adaptés à l'histoire personnelle des PJ de votre groupe de jeu. En voici donc quelques exemples.

Coffres et couffins jetés à l'eau

Nombre de héros, dans plusieurs mythologies, se retrouvent, dès leur naissance, abandonnés dans un cours d'eau, rivière, fleuve, ou carrément lancés à la mer, seuls ou en compagnie d'un frère ou d'une sœur ou même d'un infortuné parent. Dans la

mythologie grecque, l'exemple le plus connu est celui du jeune Persée, enfermé dans un coffre avec sa mère Danaé avant d'être jeté à la mer. Tous deux s'échouent, vivants, sur l'île de Sériphos, où ils sont recueillis par des pêcheurs. Dans la mythologie romaine, ce sont Romulus et Rémus qui sont déposés sur le Tibre dans un couffin, tandis que la Bible développe un thème proche avec l'aventure du petit Moïse sur le Nil. Voici qui peut irriguer les aventures des PJ de plusieurs manières.

L'un des PJ n'est pas l'enfant biologique de ses parents, mais un enfant adopté, recueilli par eux dans un récipient de ce genre peu après sa naissance. Une révélation bouleversante l'attend, à l'issue de laquelle il ou elle devra partir à la rencontre de ses

origines. Le coffre ou le couffin, ainsi que d'éventuelles langes et les informations sur l'endroit où on l'a trouvé, seront ses premiers indices pour cet arc narratif. Le PJ, à l'issue de cette recherche, pourra connaître une ascension sociale (en se découvrant des parents riches, nobles et/ou de lignée royale) ou au contraire, de façon peut-être plus intéressante, un déclassement brutal (ses vrais parents sont de simples esclaves). Comment le PJ réagira-t-il ? Quelles seront ses relations avec ses parents biologiques tout juste découverts ? Ses vrais parents peuvent le voir arriver comme un don des dieux (ils pourraient même le retrouver à un moment où ils se trouvent en mauvaise posture : travail d'esclave épuisant qui menace de les tuer à moyen terme, exil pour cause de guerre, capture par des pirates...) ou, au contraire, accueillir fraîchement cet enfant revenu d'entre les morts (dont la survie peut faire s'écouler leurs projets d'héritage, par exemple, ou même déclencher une guerre de succession dans un royaume).

Autre piste évidente : ce sont les PJ qui découvrent un tel couffin ou un tel coffre et doivent prendre en charge son ou ses occupants. Le plus intéressant consiste à leur lancer cet enfant dans les bras au moment où ils ont vraiment autre chose à faire, mais n'auront personne à qui le confier. Partir décapiter un monstre à l'autre bout du cosmos ou défendre la ville contre des assiégeants devient encore plus héroïque quand on le fait avec un nouveau-né sur les bras.

De nombreux détails du couffin ou du coffre peuvent former des indices en vue d'une recherche : l'essence et l'origine du bois ou des fibres végétales qui le constituent ; les ornements qui le décorent ; sa technique d'assemblage (ou de vannerie dans le cas d'un couffin en fibres tressées) ; sa forme, qui peut refléter des traditions régionales ; et bien sûr l'étoffe, la technique de tissage et les ornements du tissu des langes de l'enfant.

La survie d'un personnage est liée à un objet fragile

Méléagre, fils d'Oïneus, roi de Calydon, et d'Althaïa, est voué par les Moires à un destin

étrange. Les Moires font savoir à sa mère, au moment de la naissance, que la vie de l'enfant est liée à l'existence d'un tison qu'elles lui donnent. Tant que le tison ne sera pas consommé, Méléagre restera en vie ; si par malheur le morceau de bois se consume entièrement, Méléagre mourra. La mère du héros conserve l'objet à l'abri pendant des décennies, et c'est finalement elle qui le brûle, causant la mort de son propre fils, par vengeance, quand Méléagre tue ses oncles maternels Iphiclos et Apharès, frères d'Althaïa¹. On peut imaginer de mêler les PJ à cette histoire, mais pourquoi ne pas concevoir votre propre objet fragile lié au destin d'un personnage, PNJ ou PJ ?

Voici quelques idées d'objets périssables du même genre que le tison de Méléagre, qui ne doivent pas se consumer en entier : une torche, une lampe à huile en argile, une amphore (précisons qu'on brisait les amphores inutiles après utilisation : les chantiers de fouilles archéologiques sont remplis de tessons de ce genre), un baudrier de cuir, une bandelette de cuir (pour retenir les cheveux), une toile tissée, un bâton de marche, la poutre maîtresse d'un bâtiment, un gouvernail de navire.

Voici d'autres idées avec des objets différents qui ne doivent pas se briser : une épée de bronze, un soc de charrue en fer, un miroir en bronze, une fibule.

Un personnage dont la vie est liée à un tel objet n'est ni invulnérable ni immunisé à la souffrance, mais il ne peut pas mourir tant que l'objet en question n'est pas détruit de la manière fixée par son destin. Si c'est un objet combustible ou abîmable progressivement, le fait d'abîmer l'objet n'affaiblit pas le personnage et ne le fait pas non plus souffrir (ce n'est pas une poupée vaudou) ; le personnage meurt d'un coup dès que l'objet est complètement détruit.

¹ Phrynichos, *Les Pleuroniennes*, résumé par Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 31, 3, et Bacchylide, *Odes*, V, 93-154. Notez que ce motif de la vie liée à un objet se retrouve dans les contes à diverses époques (par exemple avec le personnage de Kochtcheï l'Immortel dans les contes russes), et a été repris plus récemment par l'écrivaine Joane K. Rowling dans ses romans *Harry Potter* avec la notion de Horcrux.



François Boucher, *La mort de Méléagre*, 1727.

Un personnage portant le poids d'une telle prédiction ne la criera pas sur tous les toits, et sa famille encore moins : chacun a intérêt à ce que cette particularité ne soit connue que d'un petit cercle de proches.

Si le personnage concerné est un PNJ, les PJ pourraient être chargés de conserver à l'abri l'objet auquel sa vie est liée.

Si ce PNJ est un ennemi, il apparaîtra d'abord aux PJ comme immortel, puisque rien d'autre que la destruction de cet objet ne peut le tuer. Découvrir le secret de cette immortalité apparente, puis trouver et détruire l'objet en question, formeront dès lors la quête des PJ.

Remarquez aussi qu'un PNJ doté d'un tel destin peut fournir une victime énigmatique idéale pour une intrigue d'enquête que les PJ devraient résoudre. Un personnage ayant toutes les apparences de la bonne santé meurt soudain alors que les PJ sont dans les environs. Tout semble amener à une mort subite voulue par les dieux (Apollon et Artémis envoient couramment ce type de mort aux mortels), mais voilà que, tout de suite ou quelque temps après, un oracle ou un personnage doté de dons de divination annonce que la personne a

été tuée et que la région ne connaîtra pas la paix tant que son ou ses meurtriers n'auront pas été châtiés. Les PJ vont devoir enquêter et finiront par mettre au jour l'étrange secret de famille entourant le défunt. Restera à comprendre qui a détruit l'objet et pourquoi.

Enfin, il est possible qu'un PJ ait un tel sort : ce peut être une variante de l'élément de destin « Mort liée à un animal, à un objet, à un élément » (voyez le chapitre sur les éléments de destin dans le livre de base de *Kosmos*). Il vous faudra fixer, avec le PJ, la nature de l'objet fatal et l'identité des gens qui sont au courant du lien qu'il entretient avec lui.

La toile de Procné, le linceul de Laërte et autres ouvrages de dames

Plusieurs héroïnes des mythes grecs tissent des toiles qui jouent un rôle important dans leur histoire. Autant ce serait vite capillotracté de concevoir un scénario tournant autour de ces toiles elles-mêmes, autant c'est beaucoup plus intéressant de vous en inspirer pour imaginer d'autres toiles tissées par des PNJ ou même par les PJ.

Voici un bref résumé de ces mythes avec des pistes pour en tirer l'inspiration. Dans le mythe de Philomèle, Procné et Térée (voyez leurs profils dans le supplément *Delphes, le mont Parnasse et la Phocide*), les sœurs Philomèle et Procné sont séparées lorsque la seconde épouse Térée, roi de Daulis. Térée, roi pervers, enlève Procné, la fait passer pour morte et la séquestre dans une maisonnette à l'écart où il la traite avec cruauté. Pour qu'elle ne puisse rien révéler, il lui coupe la langue. Procné s'exprime alors en tissant une toile où elle représente ce qui lui est arrivée, puis fait parvenir l'étoffe à sa sœur, qui peut ainsi voler à son secours. Cette idée d'une femme captive qui emploie le tissage pour s'exprimer est extrêmement intéressante à réutiliser dans vos aventures, d'autant que dans l'univers de Kosmos l'écriture n'est qu'embryonnaire en Grèce. Les PJ pourraient découvrir une étoffe tissée de ce genre qui leur apprendrait une information importante. Il peut s'agir de nouvelles d'une proche ou d'un allié, mais aussi d'autre chose : pourquoi pas des épisodes de la vie d'un ancêtre des PJ, un portulan de marin tissé par sa femme sur les indications du mari (ou par une navigatrice elle-même) menant vers un lieu difficilement accessible que les PJ devraient atteindre... ou même une carte au trésor ?

Dans l'*Odyssée* figure la fameuse ruse de Pénélope, l'épouse d'Ulysse qui, restée à Ithaque en l'absence de son mari parti guerroyer à Troie, est assaillie par plus d'une centaine de prétendants qui tentent de la contraindre à se remarier à l'un d'entre eux afin d'accéder au trône de l'île. Pénélope gagne du temps en prétextant qu'elle doit finir de tisser un linceul pour Laërte, le père d'Ulysse, qui se fait vieux ; mais, chaque nuit, à la lueur des lampes, elle défait son travail de la journée, pour retarder le moment de faire son choix². L'idée intéressante ici est un jeu sur l'ignorance des prétendants, qui ne connaissent rien au tissage et ne se méfient pas de la tisseuse. Un personnage féminin pourrait jouer de cette manière sur une toile qu'elle déferait ou qu'elle modifierait peu à peu dans un but donné. Pourquoi pas une toile dont le sens caché ne serait pas à chercher

² *Odyssée*, II, 93-110 ; XIX, 139-156 ; XXIV, 128-146.

dans les scènes représentées, mais dans l'alternance entre divers types de points ou de nœuds ? Ou une toile où figurerait un motif qui ne prendrait son sens qu'une fois la toile un peu rétrécie par un premier lavage – ou à l'inverse, un manteau de laine où une scène ne deviendrait compréhensible qu'une fois la laine mouillée et donc distendue ?

Outre la toile tissée, le matériel de tissage peut également jouer son propre rôle. Un fuseau et une corbeille à laine luxueux, ornés d'or, sont des objets de luxe, comme ceux que possède Hélène³. Enfin, la qualité ou la nature possiblement extraordinaire de la laine ou du fil peuvent revêtir une importance. Par exemple, on peut imaginer un PJ qui serait mis au défi, par un PNJ ennemi, de tisser une toile entièrement en or. Or cela exige de posséder des quantités disproportionnées de fil d'or. Pour un tel Exploit d'artisanat, la seule solution consisterait à découvrir une toison d'or afin d'en filer la laine, puis de la tisser. (Voyez, dans le chapitre « Objets mythiques », la description de la Toison d'or des Argonautes et de la Toison de l'agneau d'or de Mycènes.)

Le lit d'Ulysse et de Pénélope et autres secrets intimes

Vers la fin de l'*Odyssée*, après avoir massacré les prétendants, Ulysse va retrouver son épouse Pénélope dans le *mégaron* de leur palais. Mais Pénélope affiche un doute ostensible : l'homme qu'elle voit en face d'elle est-il réellement ce mari qu'elle n'a plus vu depuis vingt ans ? Télémaque, persuadé d'avoir reconnu son père, se récrie devant la froideur de sa mère. Mais Pénélope le congédie, poliment mais fermement : « Si vraiment c'est Ulysse rentré chez lui, nous nous reconnaitrons à certains signes cachés que nous sommes seuls à connaître⁴. » Télémaque, penaud, part s'occuper d'autre chose. Ulysse, alors, s'émeut à son tour et demande à la servante Euryclée de lui dresser un lit pour dormir seul, puisque son épouse a un cœur de fer. Pénélope met alors Ulysse à l'épreuve. Feignant de renchérir, elle demande à la vieille

³ *Odyssée*, IV, 125-132.

⁴ *Odyssée*, XXIII, 85-110. Je cite la traduction de Jaccottet.

nourrice de porter hors de la chambre le lit qu'Ulysse avait fait lui-même. Mais Ulysse gémit : qu'est-il advenu du lit conjugal, qu'il avait construit lui-même ? « Car il est un secret dans la structure de ce lit. » Au moment de bâtir la chambre conjugale du palais, Ulysse a élevé tout le bâtiment autour d'un olivier qui poussait auparavant dans la cour. Il l'a entouré de murs, couvert d'un toit, et a ancré dans son tronc la structure du lit. Ainsi ce lit ne peut être déplacé. Alors Pénélope éclate en sanglots, se précipite dans les bras d'Ulysse, le couvre de baisers : c'est bien son vrai mari qui est revenu⁵.

Cette scène magnifique, et injustement peu connue, repose sur un secret de construction partagé par deux époux, dans un monde où l'on fabrique presque tout soi-même, y compris quand on n'est pas architecte ou artisan de profession. Elle fournit un modèle intéressant pour des secrets matériels partagés au sein d'un couple, d'une fratrie, d'une sororité, d'une famille, ou dans une relation d'amitié. Ce type de secret peut matérialiser le lien qui unit deux PJ, ou un PJ et un PNJ, ou deux PNJ.



Robert Hartley Cromek, d'après Füssli, *Pénélope tenant l'arc d'Ulysse*, 1806.

⁵ *Odyssée*, XXIII, 164-240.

