

L'ombre sur le rivage

Un mini-scénario pour Kosmos par Pierre Cuvelier

Ce scénario est un scénario d'enquête qui peut être joué en une séance (il peut tenir en 3 heures a priori, mais prévoyez un peu plus au cas où). Il peut être joué par des personnages et des joueurs débutants et peut constituer une introduction à Kosmos. L'enjeu n'est pas énorme, mais il permet aux PJ de se faire apprécier de la population locale et de s'acquiescer la bienveillance des dieux.

Résumé. Les PJ apprennent que le rivage voisin est hanté par l'ombre d'un mort. Pour permettre au défunt de se rendre dans l'Hadès, ils vont devoir retrouver son cadavre afin de lui accorder des funérailles décentes, puis faire la lumière sur son meurtre.

Ce scénario a été testé deux fois avec les personnages prêtirés du livre de base (et moi en MJ).

Ce qui s'est passé

Cette aventure se déroule en bord de mer, à proximité d'un village ou d'une ville côtière. Si vous jouez avec les personnages prêtirés du livre de base, l'aventure peut tout simplement se dérouler à Aïdoné. Sinon, elle peut se dérouler dans la cité où vivent les PJ à ce moment-là ou dans un village servant d'étape au cours d'un de leurs voyages.

Porion, fils d'Halieus, était un homme natif des environs où il a toujours mené une vie paisible. Âgé d'entre 25 et 30 ans, c'était un marchand et un marin. Son commerce l'amenait régulièrement à s'absenter pendant quelques jours, parfois quelques semaines. Il vivait avec sa femme, **Chloris, fille d'Anticléra**. Ils ont trois enfants.

Dix jours avant le début de cette aventure, Porion s'est absenté pour un voyage de routine jusqu'à une île voisine. On est au début de la belle saison : les tempêtes de l'hiver sont passées, mais il y a encore des pluies et plus rarement du brouillard sur la mer quand les soirées sont humides. Le voyage ne présentait pas de risque majeur. C'était compter sans les agissements perfides de trois habitants du village :

- **Euphrastès, fils d'Épiclèros**, un marchand sans scrupules ;
- **Xipéthoussa, fille de Dracon**, l'épouse du sculpteur **Pétros**, un couple très pauvre ;
- **Phormion, fils de Callicratès**, un potier prospère mais cupide.

Cette année-là, pendant la mauvaise saison, ces trois complices ont eu l'idée de se faire naufrageurs. Ils procèdent ainsi : ils se rendent dans une des cavernes qui s'ouvrent sur la partie rocheuse et abrupte de la côte à l'est de la plage et y allument un grand feu avec des débris d'épaves. Tôt ou tard, un des navires qui longent la côte en provenance ou à destination des îles voisines s'y laisse prendre, s'approche et se fracasse contre les écueils qui affleurent sous l'eau à cet endroit de la côte. Jusqu'à présent, seuls des marins venus de régions éloignées, voire lointaines, se sont laissés prendre au piège. Il y a déjà eu deux naufrages, et chacun a rapporté un bon pactole aux trois associés.

Quatre jours avant le début de l'aventure, c'est Porion qui a été victime de cette ruse à son retour. La soirée était très brumeuse et Porion était épuisé : il s'est égaré et, quand il a vu une flamme, il s'est machinalement dirigé dans sa direction. Sa barque, grande mais pas très résistante, s'est brisée contre les écueils. Porion n'a été que blessé et il aurait pu regagner le village s'il n'avait pas vu les naufrageurs venir à lui : ceux-ci n'ont pas eu d'autre choix que de le tuer, ce qui n'était pas dans leurs habitudes. C'est Phormion qui s'y est collé, sous la pression d'Euphrastès, tandis que Xipéthoussa ne pipait mot. Aucun des trois ne s'est vraiment remis de ce meurtre plus direct que les précédents. Ils ont rejeté le cadavre à la mer et quitté précipitamment les lieux, en convenant de ne plus se réunir avant plusieurs semaines, par prudence.

Porion est donc mort d'une mort violente qui n'a pas encore été élucidée. Pire : il a été privé de funérailles jusqu'à présent. En conséquence, son ombre n'a pas pu rejoindre l'Hadès et a été repoussée par Charon, le nocher des Enfers. Elle a erré sur les rives du Styx, emplies de douleur et de colère, puis elle est revenue hanter les environs du lieu de sa mort, là où les vivants peuvent encore quelque chose pour lui.

Le fantôme de Porion a été vu à plusieurs reprises, à des heures variables mais souvent le soir, vers l'heure de sa mort. Les villageois passant par la plage ont été trop effrayés pour discerner son identité sur ses traits pâlis et effacés. La rumeur s'est répandue que la plage est hantée.

Et les dieux ? L'enjeu étant très faible et non lié à la Trame, les grandes divinités n'interviendront pas, sauf en cas de prière ou de demande de la part d'un personnage. **Hadès** est bien sûr mécontent qu'une âme n'ait pas trouvé le repos, mais ce sont des choses qui arrivent et il ne prendra pas lui-même d'initiative pour apaiser l'ombre. En revanche, les **Érinyes**, déesses de la vengeance, sont en route, comme toujours en cas de meurtre : si le coupable n'est pas découvert et puni au bout d'une semaine, elles se chargent d'exciter le désir de justice chez Chloris et les proches de Porion, et elles tourmentent les trois naufrageurs par des hallucinations. Quant aux **Océanines**, les nymphes qui vivent dans la mer environnante et viennent parfois dans les grottes, elles n'entreprendront rien par elles-mêmes mais aideront les PJ s'ils les sollicitent avec des honneurs convenables.

Impliquer les PJ

Les PJ peuvent être de famille royale ou appartenir à l'aristocratie héroïque de la cité côtière où se déroule l'aventure. Dans ce cas, ils apprennent par leurs serviteurs au palais que des rumeurs courent depuis quelques jours à propos d'un spectre qui se manifesterait sur la côte.

- L'ombre est effrayante et elle harcèle quiconque passe par cette partie de la plage.

- On murmure qu'il s'agit peut-être de l'ombre d'un noyé qui n'a pas reçu de funérailles ou d'un *biaïothanatos*, un mort de mort violente dont on n'aurait pas encore retrouvé le cadavre.

- Les marins et femmes de marins sont particulièrement inquiets, car leur pire hantise est de perdre un mari ou un ami noyé en mer et qui se trouverait donc privé de funérailles correctes. Un assassinat est aussi possible.

C'est là le genre d'affaire qui entre dans leurs attributions : les PJ devraient quitter leur palais ou leur demeure et se rendre sur place pour l'élucider.

Même si les PJ ne font pas partie d'une famille puissante, rien ne les empêche de s'intéresser aux rumeurs et d'essayer d'y voir plus clair.

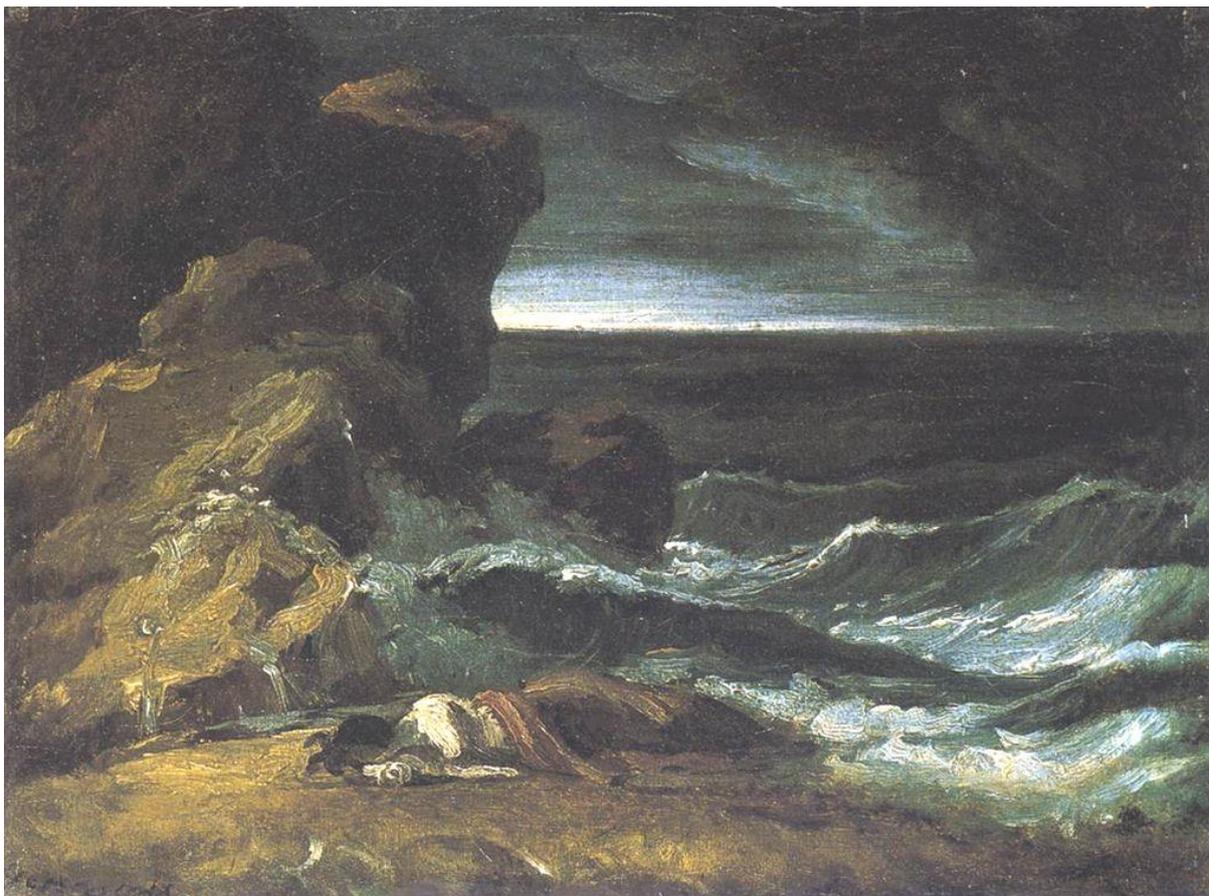
Si les PJ viennent d'ailleurs, cela ne change rien au début de l'aventure. Les choses seront en revanche plus délicates pour eux au moment où ils devront enquêter et finir par accuser certains habitants. Le plus simple reste de remettre l'affaire dans les mains des pouvoirs locaux, ou de leur présenter des preuves solides à l'appui de leurs dires.

Le fantôme

Les PJ n'ont qu'à se fier aux renseignements donnés par les habitants des environs pour se rendre sur la partie de la plage où apparaît le fantôme. Celui-ci est visible de toute personne passant par cet endroit.

Le fantôme apparaît sur le rivage tous les soirs au coucher du soleil ou peu après. Si les PJ l'observent, ils peuvent constater qu'il erre toute la nuit dans les environs (même s'il devient pratiquement invisible dans l'obscurité totale). Il s'évanouit à l'aube.

Le fantôme erre sur toute la longueur de la plage, mais surtout sur sa partie est, et il s'aventure souvent du côté de la partie rocheuse de la côte – autrement dit, du côté où se trouve son cadavre, dans la barque échouée, mais le fantôme ne reste jamais planté tout près de l'emplacement de son cadavre (ce serait trop facile !).



Géricault, *Le Naufrage*, v. 1821-24.

L'ombre est une silhouette semi-matérielle noirâtre, humanoïde ; elle semble avoir été autrefois un homme adulte mais assez jeune, vêtu à la grecque. Les traits de son visage sont trop indistincts pour pouvoir l'identifier. Elle semble toujours sur le point d'être emportée par le moindre coup de vent, effacée par la bruine ou dissipée par le soleil. Ses déplacements ne font aucun bruit et ne laissent aucune trace sur le sable.

L'ombre est dépourvue de tout équipement militaire, mais tend les mains vers les vivants et pousse des plaintes à glacer le sang. Très agitée, elle semble en colère. Elle suit et harcèle quiconque passe par cette partie de la plage, en tentant parfois de griffer ou de frapper ses victimes. En réalité, l'ombre ne peut infliger aux vivants que des dommages très légers (elle est incapable de tuer quelqu'un de cette façon), mais sa vue est effrayante et elle peut pousser des cris à glacer le sang, ce qui a largement suffi à terrifier les gens des environs.

Les PJ peuvent l'attaquer : elle est semi-matérielle et sensible aux dommages physiques, même s'ils sont divisés par deux en raison de sa nature particulière. Si les PJ réduisent ses « points de vie » à zéro de cette façon, elle se dissipe dans un gémissement pitoyable. Cela ne fait que reporter le problème : l'ombre réapparaît le lendemain et recommence à hanter les environs, et ainsi de suite. En « tuant » l'ombre, les PJ ne font en réalité que la tourmenter un peu plus...

Si les PJ tentent de parler à l'ombre, elle cesse de les attaquer, mais ne parvient à émettre aucun son articulé ni aucun signe compréhensible : elle est trop faible et immatérielle pour cela.

À ce moment ou plus tard, des PJ versés dans la magie pourraient vouloir tenter de recourir à l'évocation d'esprits pour redonner au mort plus de consistance, qu'ils pratiquent le sort eux-mêmes ou fassent appel à une nécromancienne. Mais ils ont déjà l'ombre du défunt sous les yeux et ne peuvent pas faire grand-chose avant d'avoir retrouvé son cadavre.

Communiquer avec le défunt

Les PJ peuvent chercher des expédients par eux-mêmes ou s'adresser à un devin local. La solution consiste à faire une offrande à l'ombre afin de l'apaiser un peu. Son comportement change alors de façon très nette : elle cesse d'être agressive. Les jours suivants, elle se montre toujours, mais son agressivité a disparu. En revanche, elle suit les PJ, sans jamais s'éloigner trop de la même zone sur le rivage. Visiblement, elle n'est pas complètement satisfaite.

Si les PJ font une offrande au mort dans la journée, ils font tous le même rêve la nuit suivante : un homme assez jeune (25-30 ans) s'approche d'eux et ils le reconnaissent aussitôt pour celui dont ils ont vu l'ombre sur la plage. Mais cette fois, Porion a l'apparence qu'il avait peu avant sa mort, et les PJ peuvent voir ses traits assez précisément. Porion n'est pas très grand mais de carrure trapue. Il a la peau tannée par le soleil et l'air marin, le visage encadré de longs cheveux bruns retombant sur les épaules, et il porte une moustache et une barbe courte. Porion les appelle par leurs noms et leur dit :

« Je suis Porion, fils d'Halieus, marin et marchand de cette région. Je vous remercie pour vos offrandes, les premières depuis que j'ai été tué par lâcheté. Mais tandis que vous reposez paisiblement cette nuit, mon ombre erre toujours aux portes de l'Hadès, incapable de franchir le Styx. Mon cadavre gît privé de sépulture. Je vous en conjure, vous qui avez fait preuve de compassion et de bonté envers moi, retrouvez ma dépouille et accordez-moi les funérailles que tout mortel mérite. Quant à ceux qui m'ont tué, les Ériyès, déesses de la vengeance, sont en route pour me venger sur eux, mais j'ignore quand leur course furieuse atteindra les meurtriers. À vous de décider si vous me viendrez en aide pour cela aussi. »

L'apparition onirique s'éloigne ensuite aussitôt, sans qu'il soit possible de converser avec elle.

Enquêter auprès des habitants

À présent que les PJ connaissent le nom et l'apparence du défunt, ils peuvent se renseigner auprès des villageois.

- Avant même d'avoir réussi à communiquer avec le défunt Porion, les PJ peuvent savoir (ou trouver facilement en se renseignant) les informations basiques suivantes : 1) Un fantôme est une ombre qui n'arrive pas à accéder à l'Hadès. 2) Il peut être rendu agressif par cela, mais aussi par son désir de vengeance si c'est un *biaiothanatos* victime de meurtre. 3) Pour calmer le fantôme, il faut avant tout retrouver son cadavre et lui accorder des funérailles normales.

- Après avoir rêvé de Porion, entendu son nom et vu son apparence, les PJ n'ont aucune difficulté à identifier le mort en le nommant et en le décrivant aux habitants du quartier : c'est un marchand natif du village qui menait une vie on ne peut plus paisible. Il était d'ailleurs marié...

- Les PJ doivent tôt ou tard discuter avec **Chloris**, l'épouse de Porion, effondrée. Le marchand n'avait aucun ennemi connu. Dix jours plus tôt, il était parti pour une courte expédition commerciale de routine en mer afin d'échanger du tissu, de l'huile et des condiments avec des marchands d'une cité voisine, un peu plus loin sur la côte. Il lui arrivait de tarder un peu pour accumuler plus de marchandises et Chloris ne s'inquiétait pas outre mesure jusques là. Peut-être a-t-il été pris dans une tempête ? On est au tout début de la belle saison, et les dernières tempêtes de l'hiver ne sont pas loin, mais il n'y a plus eu de tempête ces derniers jours, seulement de la pluie. Chloris est très inquiète à l'idée que son mari se soit noyé, ce qui voudrait dire qu'on ne retrouvera jamais son cadavre et que son ombre est condamnée à une errance éternelle. Elle espère que le cadavre a été rejeté sur la côte.

- Des marins et des pêcheurs interrogés se souviendront qu'il y avait du brouillard sur la mer les soirs il y a quatre ou cinq jours, ce qui n'arrive pas très souvent et peut représenter un danger. C'était juste avant que les apparitions de l'ombre ne commencent...

- Chloris et/ou d'autres marins interrogés évoquent souvent leur confiance en Poséidon, mais aussi dans les nymphes des mers, les Océanines, qui viennent parfois dans les grottes de la côte rocheuse à l'est de la plage, à ce qu'on dit. Si les PJ disent vouloir fouiller cette partie de la côte,

les pêcheurs leur conseillent d'apaiser au préalable les nymphes par des offrandes pour ne pas les faire fuir. Quant à les rencontrer, « c'est rare, et ça suppose de venir seul, pas en troupeau ! »

Retrouver le cadavre

S'ils explorent la côte, les PJ finissent par découvrir l'épave d'une grande barque de pêche échouée sur des écueils à une bonne demi-heure de marche à l'est du village en longeant la plage. Cette partie de la côte est rocheuse et, après une courte plage de sable d'où émergent des rochers, le sol s'élève rapidement en une paroi abrupte percée d'anfractuosités et de cavités de taille variable, dont quelques grottes.

Si les PJ n'ont pas l'idée d'explorer cette partie de la côte, plusieurs choses peuvent les y amener : le fait que le fantôme s'attarde souvent de ce côté ; s'ils ne l'observent pas ou n'y prêtent pas attention, les marins vivant près de la plage pourront le leur faire remarquer (« il rôde souvent du côté des rochers par là-bas... ») ; enfin, les rumeurs au sujet des nymphes peuvent amener les PJ à se rendre du côté des rochers et à tomber sur la barque échouée.

De toute évidence, la barque de pêche s'est fracassée contre les écueils en voulant accoster. Le cadavre de Porion n'est pas beau à voir : il est en pleine décomposition, bourdonnant de mouches. Les PJ devront aussi repousser mouettes et goélands pour qu'ils le laissent en paix.

Des PJ attentifs observeront que la barque de Porion ne contient que très peu de marchandises et aucun objet de valeur. Des coffres ouverts et des cordes de fixation défaits laissent penser que l'épave a été pillée et que les pillards ont emporté tout ce qui valait la peine de l'être.

Un personnage assez courageux pour braver la puanteur du cadavre pourra découvrir quelque chose de plus étrange encore : quand on s'échoue sur des écueils, on n'arbore pas au ventre une plaie mortelle visiblement due à un coup de couteau...

Il est d'ailleurs possible de retrouver dans la barque le couteau, encore couvert de sang séché, qui a été laissé là. C'est un couteau d'artisan qui appartient à Phormion.

Dès que les PJ ont retrouvé le cadavre, l'urgence est de lui organiser des funérailles décentes. Les PJ doivent transporter le cadavre au village, où sa veuve et le reste de la population prendront soin de tout. Le marchand est disposé sur un bûcher orné de maigres offrandes, puis brûlé. Tout présent fait par un PJ lui vaut la reconnaissance éperdue de la famille du mort et l'estime durable du reste du village. Dès que les funérailles sont terminées, les apparitions de l'ombre cessent.

La grotte des naufrageurs

L'une des grottes de la côte, juste en face de l'endroit où les PJ ont retrouvé la barque, a abrité les trois naufrageurs. Comme ils sont partis précipitamment après le meurtre, ils ont laissé dans la caverne des preuves aisées à repérer :

- Les restes d'un grand feu allumé régulièrement attestent des pratiques des naufrageurs. Le bois et les cendres révèlent un foyer beaucoup plus grand qu'un feu de camp normal. C'est Euphrastès qui s'est occupé de la grande quantité de bois nécessaire (il l'a fait acheter au bûcheron Ergastès puis apporter là par un serviteur, Telchion, qui avait ordre de se taire).

- Plusieurs coffrets, jarres et marchandises de valeur sont entreposés au sec et viennent visiblement de la barque de Porion.

- Des couvertures et quelques provisions sont aussi entreposées au fond de la grotte : les naufrageurs les utilisent pour attendre dans des conditions de confort relatif tandis qu'ils guettent auprès du feu. L'une des couvertures peut frapper par sa qualité par rapport aux deux autres : elle appartient à Euphrastès, qui n'a pas eu envie de renoncer à son niveau de vie habituel, même dans ces moments-là.

Si vous avez plus de temps pour cette aventure, vous pouvez mettre en scène des **Océanines**, **des nymphes des mers**, qui aiment à venir dans ces grottes et ont vu les naufrageurs plusieurs fois. Une seule Océanine se montrera à la fois et seulement à un PJ isolé. Ces Océanines peuvent s'appeler **Xanthè**, **Akastè**, **Prymnô**, **Kerkis**. Le PJ reconnaît sans peine comme des nymphes en

raison de leur beauté surnaturelle (cela peut être l'occasion de déclencher un élément de destin de type amoureux). Si le PJ sait la rassurer, l'Océanine lui rapporte ce qu'elle a vu : le PJ obtient ainsi une description précise des trois naufrageurs. Il restera à la remercier par des offrandes dès que possible !

Démasquer les coupables

Les PJ n'ont plus qu'à rapporter les preuves et à interroger les suspects pour conclure rapidement cette enquête.

S'ils évoquent en public le feu et les marchandises retrouvés dans la grotte, Xipéthoussa se dénonce la première. Dans un mouvement d'abnégation pitoyable, elle tente de faire croire qu'elle a agi seule. « Nous sommes très pauvres. Ça m'aidait à faire face. » Son mari, le sculpteur Pétros, la regarde avec accablement, trop triste pour faire preuve de colère. Cependant, la grotte ne contient aucune preuve qui accuse directement Xipéthoussa.

Si les PJ produisent le couteau devant Phormion, celui-ci devient livide et avoue aussitôt. Il a trop mauvaise conscience pour dissimuler son geste. En revanche, il nie avoir agi seul et accuse aussitôt Euphrastès. Le couteau de Phormion et la couverture d'Euphrastès peuvent être reconnus par des amis ou des serviteurs de ces deux personnages qui aideront les PJ au besoin.

Euphrastès nie farouchement, avec morgue et une mauvaise foi totale. Si vous avez le temps de corser un peu l'enquête, il invente tous les mensonges possibles (« on me l'a volée, cette couverture ! ») et exige secrètement qu'un de ses esclaves lui fournisse un alibi pour la nuit du naufrage (les PJ n'auront pas trop de mal à faire avouer l'esclave s'ils l'interrogent en l'absence de son maître). Si les PJ ne sont pas issus de la noblesse, Euphrastès se montre ouvertement méprisant. S'ils sont étrangers, il tente même de retourner l'accusation contre eux. Il n'y a aucune preuve, mais l'opinion des villageois dépendra de qui l'emportera entre l'éloquence d'Euphrastès et celle des PJ.

Si les PJ font partie des autorités locales, il leur revient de décider ce qu'il convient de faire des coupables. Phormion doit être purifié de la souillure du meurtre (le sacrifice d'un petit cochon dans le sang duquel il trempera les mains est suffisant), mais il doit ensuite subir une peine appropriée, tout comme ses complices. Chloris, la femme de Porion, réclame la mort, soutenue par une partie des villageois. L'exil accompagné de dommages et intérêts conséquents suffiraient. Aux PJ de se montrer justes et éloquents.

Si les PJ ne font pas partie des autorités, ils doivent remettre les preuves au conseil des anciens qui dirige le village. Cela ne pose pas de problème particulier. Si vous souhaitez compliquer un peu l'aventure, Euphrastès utilise ses connaissances et ses alliés au conseil des anciens pour tenter de faire tomber l'accusation, et, si les PJ ne font rien, il y arrive : les autres sont condamnés à mort et lui s'en tire avec une faible amende. Là encore, aux PJ d'argumenter devant le conseil !

Dénouement

Si les PJ ont su apaiser le mort et mettre fin aux apparitions, ils s'acquièrent une réputation de bravoure certaine dans la région. Si en plus ils ont su faire en sorte que les naufrageurs soient démasqués et que le meurtre de Porion soit puni en toute justice, ils sont acclamés comme des bienfaiteurs et pourront compter sur l'aide des gens du lieu en cas de besoin. Les dieux, de leur côté, apprécient ce soin rendu aux morts et ce souci de la justice même envers les plus pauvres. Hadès pourra se souvenir de ce service au cours de futures aventures des PJ.

Des trois naufrageurs condamnés, Xipéthoussa et Phormion sont pétris de remords, mais Euphrastès garde une profonde rancœur envers les PJ et saisira toutes les occasions de se venger à l'avenir (il peut devenir un ennemi des PJ, une fois refait dans une autre ville et devenu encore plus riche et puissant).

Statistiques des personnages non joueurs

Le fantôme de Porion

FOR 8 CON 9 TAI 16 APP 7	INT 9 POU 7 DEX 9	Bonus aux dommages : aucun. Points de vie : 9. Points de démesure : 10. Hubris : 2. Aidôs : 8.	<i>Combat</i> : Bagarre sous forme spectrale 40% (1 point de dégâts). <i>Compétences</i> : toutes à 40%.
-----------------------------------	-------------------------	---	---

Xipéthoussa, femme pauvre

FOR 16 CON 13 TAI 15 APP 13	INT 15 POU 12 DEX 17	Bonus aux dommages : aucun. Points de vie : 14. Points de démesure : 12. Hubris : 2. Aidôs : 8.	<i>Combat</i> : Bagarre 50% (1d3).
--------------------------------------	----------------------------	--	------------------------------------

Compétences : Artisanat : tissage 55%, Athlétisme 50%, Chercher 40%, Droits et usages 35%, Intendance 65%, Mythes 35%, Vigilance 45%.

Phormion le potier

FOR 18 CON 19 TAI 17 APP 15	INT 15 POU 11 DEX 20	Bonus aux dommages : +2. Points de vie : 18. Points de démesure : 24. Hubris : 3. Aidôs : 7.	<i>Combat</i> : Armes de mêlée 50% (couteau : 1d6+2), Bagarre 65% (1d3+Bd).
--------------------------------------	----------------------------	---	--

Compétences : Artisanat : céramique 75%, Athlétisme 55%, Bricolage 65%, Chercher 40%, Commerce 60%, Conduite d'attelage 50%, Intendance 55%, Survie : campagne 45%, Vigilance 30%.

Euphrastès le marchand

FOR 17 CON 18 TAI 19 APP 19	INT 14 POU 18 DEX 13	Bonus aux dommages : +4. Points de vie : 18. Points de démesure : 60. Hubris : 7. Aidôs : 3.	<i>Combat</i> : Armes de mêlée 45%, Bagarre 55% (1d3+Bd).
--------------------------------------	----------------------------	---	---

Compétences : Commerce 75%, Conduite d'attelage 55%, Connaissance des peuples 30%, Droits et usages 65%, Persuasion 70%, Sagacité 60%, Survie : campagne 40%.

Villageois ou citadins typiques

Utilisez les profils de personnages non joueurs typiques fournis dans le Livre de base. Si les personnages-joueurs ne font pas partie des autorités du village ou de la cité, l'endroit est dirigé par un conseil des anciens réunissant les citoyens les plus. Au besoin, le conseil peut transmettre une affaire au roi dirigeant la contrée (utilisez le profil « Roi ou reine d'âge mûr »).

Noms de villageois rapides (en particulier d'éventuels membres du conseil des anciens) :

- **Actyon**, ancien pêcheur. Maigre, cheveux blancs et barbe en collier. Réservé mais aimable. Apeuré face à tout personnage de haut rang.
- **Polydeukès**, riche propriétaire. Grand, cheveux et barbe blonds. Autoritaire mais honnête.
- **Tamyris**, femme épicière : veuve non remariée d'un riche propriétaire. S'occupe beaucoup des rites. Vieille, énergique, volubile, mais très pieuse, respectée par toute la communauté.
- **Callinoos**, sorte de capitaine du port : il mémorise les noms des marins sortis en mer. Très grand et très mince, dégingandé, en exomide avec pétase, cheveux noirs frisés, cicatrice au bras.