

# Le fléau de Sigynna

Un scénario pour Kosmos

Pierre Cuvelier

2015-2016



Pierre Paul Rubens, *La Chasse de Méléagre et d'Atalante*, vers 1616-1620.

# Sommaire

<b>SOMMAIRE</b> .....	<b>2</b>
<b>EN DEUX MOTS</b> .....	<b>3</b>
<b>LES PROTAGONISTES ET LES ENJEUX</b> .....	<b>3</b>
BRÈVE HISTOIRE DE SIGYNNA.....	3
UN TYRAN EN DEVENIR ET UNE DÉESSE OFFENSÉE .....	3
LES CAUSES DU FLÉAU .....	4
CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS SI LES PJ NE FONT RIEN .....	5
IMPLIQUER LES PJ .....	6
LES CONDITIONS DE VIE DES PJ À SIGYNNA .....	6
SI LES PJ TRAQUENT LE SANGLIER .....	7
SI LES PJ MÈNENT L'ENQUÊTE .....	9
SI LES PJ CONSULTENT LES DIEUX.....	10
SI LES PJ VEULENT REPLACER LE SANCTUAIRE D'ARTÉMIS À SON PREMIER EMPLACEMENT .....	11
PROVOQUER LA CHUTE DE MÉLANION.....	12
<b>LE CADRE DE JEU : SIGYNNA</b> .....	<b>15</b>
LES ENVIRONS .....	15
LA CITADELLE ET LA VIEILLE VILLE .....	15
LES FAUBOURGS .....	15
SANCTUAIRES ET TEMPLES.....	16
L'ACTION DE MÉLANION .....	16
BÂTIMENTS NOTABLES .....	16
<b>PERSONNAGES NON JOUEURS</b> .....	<b>18</b>
LES PRINCIPAUX PROTAGONISTES .....	18
<i>Mélanion, tyranneau de Sigynna</i> .....	18
<i>Képhalia, épouse de Mélanion</i> .....	18
<i>Glaukè, fille de Mélanion et Képhalia</i> .....	19
<i>Arguros, devin corrompu</i> .....	19
<i>Chrysotès, chef de la garnison de Sigynna</i> .....	20
QUELQUES PNJ POUR FAIRE VIVRE LA POPULATION DE SIGYNNA .....	21
<i>Chéréas le vieux devin</i> .....	21
<i>Pamphila, Philomomos et Catarrheus, vieillards de Sigynna</i> .....	21
<i>Méliphèmos l'aède du palais</i> .....	22
<i>Hylos le bûcheron</i> .....	22
<i>Bapheus le teinturier</i> .....	22
<i>Euterpe, Tettix et Makhaira les marchandes de primeurs de l'agora</i> .....	22
<i>Les soldats de Sigynna</i> .....	22

# En deux mots

Ce scénario se déroule dans les premières générations de l'âge héroïque, trente ans après la fondation de Tirynthe. Derrière ce qui ressemble à une simple affaire de créature monstrueuse à éliminer, les personnages joueurs vont se trouver mêlés aux intrigues politiques de Mélanion, roi de la petite ville de Sigynna, en Argolide.

Beaucoup de choses dépendront de leur capacité à voir clair derrière les mensonges de Mélanion et à comprendre que le fléau qui frappe la ville est un châtement divin bien mérité envoyé par Artémis. Reste à savoir si les PJ parviendront à éviter que Mélanion, emporté par la démesure, n'entraîne dans sa perte sa famille et toute la ville.

## Les protagonistes et les enjeux

### Brève histoire de Sigynna

Il y a trente ans, le héros **Proïtos** fonda Tirynthe en Argolide. Il eut plusieurs fils et filles, qui, comme leurs parents, se répartirent le pouvoir sur plusieurs villes de la région : Argos, Mycènes, Tirynthe et d'autres encore. Pour mémoire, ces héros, ces villes et ces événements existent dans les textes grecs. Le présent scénario leur ajoute deux inventions : 1) Proïtos a eu un fils supplémentaire, **Mélanion**. 2) dans sa jeunesse, Mégapenthès, frère de Mélanion, a fondé une petite ville, **Sigynna**.

**Sigynna** se trouve à une grosse journée de marche au nord de Tirynthe, en bordure d'une forêt consacrée à Artémis. La ville fut fondée par **Mégapenthès** sur la foi d'un oracle d'Artémis au cours d'une chasse dans les forêts environnantes. *Sigunnè* est un mot grec désignant un épieu de chasse : Mégapenthès ayant perdu son épieu après l'avoir lancé au loin contre une biche, des présages d'Artémis lui avaient conseillé de consacrer un sanctuaire à Artémis à l'endroit où il le retrouverait et de fonder une ville non loin de là.

Dix ans avant le début de cette aventure, Proïtos est mort et Mégapenthès lui a succédé en tant que roi de Tirynthe. Mélanion a alors accédé au trône de Sigynna. Mélanion a pour épouse **Képhalia**. Ils n'ont pas de fils mais une fille, **Glauké**.

### Un tyran en devenir et une déesse offensée

Mélanion a toujours été d'humeur changeante et d'un caractère imprévisible. Mégapenthès, homme sage et conciliant, lui a laissé le trône de la nouvelle ville en espérant que cela apaiserait ses envies de pouvoir, mais l'ambition de Mélanion n'a fait que croître. Son règne est en train de tourner peu à peu à la tyrannie, à cela près qu'il remporte encore la ferme adhésion de toute une partie de la population. Mélanion est aidé dans ses ambitions par des alliés sûrs, principalement **Arguros**, un devin hypocrite entièrement sous sa coupe qui infléchit toujours oracles et signes divins dans le sens de son maître, et des nobles de la ville comme **Chrysotès**, qui est l'un des meilleurs guerriers de Sigynna et commande aux soldats après Mélanion. Mélanion et ses partisans attisent chez le peuple la jalousie envers les cités plus anciennes et déjà plus développées de la région (principalement Tirynthe, Argos et Mycènes). Rongé par l'orgueil, l'envie et la démesure, Mélanion ne cesse d'agrandir et de fortifier sa ville et de former toujours plus de soldats.

Le but ultime de Mélanion est de prendre le pouvoir dans toute la région, en commençant par Tirynte où règne son frère. Il pense avoir déjà les moyens militaires nécessaires pour lancer l'assaut contre Tirynte. En réalité, il n'a pas du tout les moyens d'être victorieux dans un tel siège, car la ville est trop bien défendue : tout ce qu'il fera en déclenchant une guerre, c'est entraîner Sigynna dans une défaite sanglante. Mélanion se voit déjà conquérir l'Argolide, le Péloponnèse, la Grèce, voire tout le cosmos... mais pour le moment, il termine d'avancer ses pions.

**Képhalia**, épouse de Mélanion, a d'abord partagé ses rêves de grandeur, mais elle craint les dieux et commence à regretter d'avoir encouragé son mari dans son orgueil croissant. Elle craint avant tout les conséquences de l'impiété de Mélanion pour sa famille et veut sauver sa fille. Elle est moins préoccupée par le sort de la ville.

**Glauké**, fille de Mélanion, est encore sous l'influence de son père, mais elle n'a pas le même tempérament. Énergique sans être encore trop atteinte par l'orgueil, elle vit dans l'illusion d'avoir un excellent père, mais ses certitudes sont en train de se craqueler. En effet, Glauké a des dons de divination qui s'affirment à mesure qu'elle atteint l'âge de femme. Elle sent quelque chose d'inquiétant dans les signes qu'elle reçoit, mais se refuse encore à comprendre ce qu'elle voit. Il lui suffirait de sortir du palais qu'elle ne quitte jamais, d'avoir quelques preuves de l'orgueil de son père et une bonne discussion avec quelqu'un pour achever de comprendre la situation et changer de camp. La signification des signes lui deviendrait alors claire : elle serait à la fois révoltée devant la vérité des actes de son père et terriblement inquiète pour lui, partagée entre la colère, l'amour filial et la compassion.

## Les causes du fléau

Mélanion est trop orgueilleux pour maintenir une apparence de sagesse impeccable. Depuis un an, il délaisse les cérémonies dues aux dieux, à l'exception du seul **Arès**. Et il y a un mois, il a commis une impiété de trop : il s'est approprié un espace sauvage où se trouve normalement le sanctuaire local d'**Artémis** afin d'y faire bâtir des fortifications. Le sanctuaire a été démantelé, ses bornes ôtées, la statue abritée provisoirement en ville dans le temple d'Apollon, et l'autel laissé à l'abandon hors de la ville, à l'orée de la forêt.

Artémis en a bien sûr été irritée. Pour manifester son mécontentement, elle a envoyé un **sanglier géant** qui dévaste les cultures et vient régulièrement réduire à néant les travaux entrepris pour ériger de nouvelles tours et murailles. L'animal est assez gros pour ne pas avoir à craindre grand-chose de simples petits groupes de soldats... dont toute une partie n'a aucune envie de tuer un animal manifestement envoyé par un dieu.

Voilà un bon mois que les choses durent ainsi. Retardé dans ses projets, **Mélanion** enrage. Il décide donc de faire appel à des alliés afin de lancer une chasse contre l'animal et de le tuer. Afin de faire d'une pierre deux coups, il compte en profiter pour se concilier les bonnes grâces et les services d'amis de son frère, dans l'idée de priver peu à peu Mégapenthès de ses soutiens dans la région.

Le but de Mélanion dans l'immédiat, outre qu'il veut absolument se débarrasser du sanglier géant, est de se faire un maximum d'alliés solides dans cette affaire : pour cela, il va user de dissimulation. Il va raconter un énorme mensonge à ses hôtes, user d'une hospitalité irréprochable, de cadeaux généreux, voire d'une offre de mariage entre un héros et sa fille Glauké s'il y a un personnage de roi ou de futur héritier royal dans le groupe. Au besoin, s'il voit que cela ne fonctionne pas ou plus du tout, il recourra au contraire à l'intimidation ou à l'emprisonnement jusqu'à une date indéterminée, voire à l'exécution publique, en répandant des calomnies au sujet des PJ afin de les faire passer pour des espions à la solde de Mégapenthès.

Aux yeux des dieux de l'Olympe, Mélanion n'est qu'un tyranneau qui court à sa perte. Il est surveillé de près par Artémis, mais aussi par son frère Apollon, toujours solidaire de sa sœur dans ce genre d'affaire. Les deux jumeaux sont d'accord sur le fond, mais sont quelque peu divisés sur

la façon dont il convient de régler l'affaire. C'est de là que vont provenir les quelques réelles complications du scénario pour les personnages-joueurs.

**Artémis** n'a pas spécialement envie de mêler des mortels à l'histoire et n'a pas non plus envie de faire dans la dentelle. Elle compte sur son sanglier géant pour faire changer d'avis la population de Sigynna et la désolidariser de Mélanion. Si le sanglier ne fonctionne pas, elle enverra une peste ravager la ville, et, si vraiment personne n'a rien compris après cela, elle interviendra en personne pour tuer de ses flèches Mélanion mais aussi toute sa famille proche (donc sa femme et sa fille). Il sera alors impossible à quiconque de les sauver, même à d'autres dieux.

**Apollon**, lui, veut faire intervenir des mortels pour lutter contre Mélanion et lui retirer le trône. Moins attaché au sanglier géant que sa sœur, il y voit un bon moyen de permettre à des héros mieux intentionnés de se couvrir de gloire en réalisant un exploit qui les rendra populaires à Sigynna. Cela donnera aux nouveaux venus assez de poids pour chasser voire tuer Mélanion. Apollon est aussi plus attentif au sort de Képhalia et de Glauké, laquelle ne le laisse pas indifférent.

Les deux dieux pourraient en venir à avoir des discussions animées au sujet de cette affaire, mais m'en viendront jamais à une opposition durable (et encore moins aux mains), car ils sont trop attachés l'un à l'autre pour se diviser longtemps à cause de simples mortels. En revanche, les mortels qui seront pris entre eux risquent d'y laisser des plumes (voire la vie s'ils sont vraiment maladroits).

**Zeus**, qui surveille les choses du coin de l'œil, n'est pas attaché aux détails, mais veut veiller à ce que la justice soit rendue : Mélanion doit être puni, à la fois pour sa démesure et pour le tort commis envers Artémis. Pour cela, le Cronide a délégué l'affaire à sa fille **Athéna**, qui viendra mettre ses frère et sœur d'accord en cas de besoin et se montrera attachée à ce que personne n'ait à se plaindre de l'issue de l'affaire, ni les dieux ni les mortels. Zeus a aussi ordonné à Athéna de protéger avant tout la prospérité d'Argos et de Mycènes et d'éviter la destruction de Tirynthe, le destin ayant toutes sortes de choses en réserve pour ces villes. La conquête ou la destruction de Sigynna par des voisins quelconques, en revanche, le laisserait assez indifférent.

**Arès**, de son côté, laisse faire, car il n'est pas mécontent du culte privilégié qui lui est rendu par le roi et la ville. Durant l'aventure, il soutiendra Mélanion et profitera du moindre affrontement pour conférer sa furie guerrière à un héros (Mélanion lui-même ou un de ses alliés ou soldats). Mais il n'osera pas s'opposer aux autres dieux si ces derniers interviennent et finira par abandonner le roi et ses alliés à leur sort dès qu'ils deviendront diplomatiquement indéfendables.

**Les autres dieux de l'Olympe** n'interviendront pas dans l'affaire, où ils n'ont pas d'intérêt particulier. Ils peuvent être occupés ailleurs ou simplement indifférents : le prétexte importe peu, il s'agit surtout de limiter le nombre de PNJ divins dont vous aurez à gérer les intérêts et les agissements au cours du scénario. En revanche, ils pourront intervenir ponctuellement pour protéger un PJ qui leur est cher, mais ils n'auront même pas nécessairement à le faire si les PJ parviennent à garder de bonnes relations avec Apollon et/ou Artémis.

## Chronologie des événements si les PJ ne font rien

- **Un mois avant l'arrivée des PJ à Sigynna.** Mélanion fait démanteler le sanctuaire d'Artémis. La déesse, irritée, envoie un sanglier qui ravage régulièrement la région, les cultures et le chantier des nouvelles fortifications.

- **Jour de l'arrivée des PJ à Sigynna.** Mélanion les reçoit et leur confie la mission de tuer le sanglier géant qui ravage la région.

- **7 jours après l'arrivée des PJ.** Las de se retenir, Mélanion lance ses troupes à l'assaut de Tirynthe. Son armée essuie une défaite sanglante au pied de la citadelle et est mise en déroute. Mort de Chrysotès.

- **8 jours après l'arrivée des PJ.** Mélanion, qui a pu s'enfuir, est rentré subrepticement à Sigynna au petit matin. Vers midi, il réunit sur l'agora les vieillards, les quelques nobles de la ville qui ne sont pas morts au combat la veille et une partie de la population et les harangue en accusant son

frère Mégapenthès de vouloir conquérir Sigynna. Tandis que Mélanion tente de galvaniser un peuple déjà meurtri par les pertes de la veille, une lumière vive fait soudain fermer les yeux à tout le monde, et deux divinités, Apollon et Artémis, apparaissent dans toute leur majesté face au roi orgueilleux. Artémis s'adresse à lui d'une voix implacable : « Mélanion, ton orgueil t'a mené trop loin ! Tu méprises le culte des dieux, tu démantèles mon sanctuaire, tu sacrifies ta cité à tes ambitions effrénées. Mais on ne m'insulte pas impunément. Ton règne de démesure est terminé, tyran ! » De leurs flèches de lumière, les deux dieux percent alors Mélanion, mais aussi Képhalia, Glaukè et Arguros. La foule, mortifiée, prépare les funérailles royales. Une vacance du pouvoir s'instaure.

- **10 jours après l'arrivée des PJ.** L'armée de Tirynthe, menée par Mégapenthès, fond sur Sigynna. Sur ordre d'un oracle d'Artémis, Mégapenthès ordonne d'incendier et de raser la ville. Quelques heures plus tard, il ne reste plus rien de Sigynna que des ruines fumantes au milieu d'une campagne sauvage, non loin de la forêt pleine d'ombres, domaine d'Artémis. Bientôt, les chênes et les pins pousseront parmi les pierres et les biches viendront paître dans le palais du tyran.

## Impliquer les PJ

Mélanion fait donc appel aux PJ, qui vivent alors dans la même région, à Tirynthe, Argos ou Mycènes ou bien dans une ville ou un village d'Argolide. Si vous créez des PJ pour ce scénario, un bon moyen de les impliquer est d'en faire des parents moyennement proches de Mélanion liés à la famille royale de Tirynthe (mais sans en faire des héritiers potentiels trop évidents, sans quoi cela risque de leur compliquer encore les choses face à un Mélanion de plus en plus paranoïaque). Sinon, les PJ peuvent partager une relation de parenté éloignée avec Mélanion ou simplement une relation d'hospitalité ou d'alliance politico-militaire.

Mélanion reçoit les PJ dans son palais avec beaucoup d'aménité et leur fait partager une hospitalité impeccable : repas de viande et de vin servi par des serviteurs aux riches habits, musique, aède chantant les origines de la famille royale... Il noue ensuite la conversation avec les PJ afin de faire connaissance avec eux ou de leur demander de leurs nouvelles. Puis, avant d'en venir à ce pour quoi il les a conviés, il leur parle de Sigynna. Le roi montre une certaine ostentation dans sa façon d'étaler les richesses de son palais et de sa ville. Sigynna n'est pas si grande, mais, si les PJ y sont passés auparavant ou en ont entendu parler, la vitesse à laquelle la ville s'étend et se développe ne manque pas de les surprendre en bien.

Lorsque tout le monde est rassasié et divertit, Mélanion en vient au fait. Naturellement, il dit à peu près tout sauf la vérité.

Un sanglier monstrueux dévaste les abords de Sigynna, dit-il, et les signes divins lui recommandent de faire appel à des alliés de confiance (il insiste sur ce point) pour terrasser la bête. Il s'agit de trouver le sanglier et de le tuer, ou au moins de le chasser. Mélanion se présentera comme affligé par l'idée de devoir tuer l'animal, qui n'est qu'une bête, « mais face à une telle bête sauvage, vous risquez malheureusement de n'avoir le choix qu'entre la tuer ou périr sous ses coups ».

## Les conditions de vie des PJ à Sigynna

Les PJ peuvent loger au palais aussi longtemps qu'il leur plaira. Accessoirement, ils peuvent même demander à recruter des alliés, surtout dans la perspective d'un affrontement avec la bête : Mélanion, Chrysotès et les autres les féliciteront alors de cet esprit d'initiative. Ces alliés, en revanche, devront loger ailleurs en ville (Chrysotès peut en héberger chez lui, de plus ou moins bon cœur). Et bien sûr, il serait hors de question que le trésor du roi serve à payer quoi que ce soit à des mercenaires : Mélanion ne s'abaisse pas à cela (pas en public, du moins).

Les PJ auront toute liberté pour se rendre partout où ils voudront... mais Mélanion s'arrangera pour qu'ils soient toujours accompagnés par Chrysotès ou l'un de ses hommes. Si Chrysotès ou ses affidés estiment que les PJ ont un comportement douteux (entendre : si les PJ découvrent quoi que ce soit qui pourrait nuire aux intérêts du roi ou donnent l'impression d'être en train de chercher quelque chose qui pourrait nuire aux intérêts du roi), ils feront remarquer aux PJ que le temps presse, que des vies sont en jeu et qu'ils ne peuvent pas se permettre de perdre du temps en conversations inutiles. À ce rythme, les relations entre des PJ un minimum curieux et leurs « accompagnateurs » risquent de se dégrader rapidement.

Mélanion se tiendra attentivement au courant des agissements des PJ. S'il est mécontent de ce qu'il apprend d'eux, il les fera convoquer au palais pour les inciter à agir plus rapidement ou plus efficacement, avec sévérité, voire avec des moqueries à peine voilées qui pourront commencer à trahir son Hubris.

Si les PJ découvrent quelque chose que Mélanion a à se reprocher et ne trouvent rien de mieux à faire que d'aller le lui signaler franchement, le roi entre dans une colère terrible, les accuse d'incompétence et d'aveuglement coupable et les soupçonne de faire partie d'un complot mené contre lui par son frère (on ne saura pas trop s'il y croit lui-même ou si ce n'est qu'un stratagème pour instrumentaliser la présence des PJ et alimenter sa rhétorique obsidionale auprès des gens de Sigynna).

Dans un tel cas, Mélanion commence par faire chasser les PJ du palais, puis, peu après leur départ, se ravise et envoie Chrysotès et quelques soldats avec ordre de les arrêter et de les emprisonner. Les PJ ont une chance de s'en sortir au combat, avec l'aide d'Apollon, et de parvenir à s'enfuir avant l'arrivée de renforts. Mais il reste possible qu'un ou deux soient assommés ou blessés et capturés : dans ce cas, ils sont emprisonnés dans les geôles souterraines du palais. Mélanion ne comptant libérer personne, la seule solution est l'évasion. Les PJ emprisonnés peuvent jouer sur la carte que représente Glauké, nettement plus accessible que son père et qui viendra les voir en prison au moins une fois (à eux de la faire revenir). Les choses seront plus faciles si elle tombe amoureuse d'un PJ.

Si jamais les PJ n'arrivent pas à s'évader, Mélanion les accuse de trahison et d'espionnage au profit de Tirynthe afin d'avoir un prétexte pour dresser son peuple contre la ville de son frère. Bafouant les usages, il organise une exécution publique où les PJ sont censés être décapités. Si les PJ ne réussissent pas à mettre au point un plan avec l'aide de Glauké, mettez en scène une intervention divine discrète : Apollon, aidé par Hermès si les PJ sont nombreux, vient les soustraire à la hache au dernier moment en les noyant dans un brouillard et en les remplaçant par des porcelets. Les PJ se réveillent dans la forêt sacrée d'Artémis à quelque distance de la ville.

Naturellement, dans tous ces cas de figure, les PJ ne sont plus les bienvenus ni au palais ni sur le territoire de Sigynna. Par bonheur, la ville est loin d'être encore aussi bien quadrillée de soldats fanatisés que ce qu'espère Mélanion et il y a moyen de s'y déplacer discrètement, surtout si les PJ trouvent moyen de nouer des relations amicales ou autres sur place pendant leurs recherches.

## Si les PJ traquent le sanglier

Commençons par l'option la moins subtile : si les PJ font entièrement confiance à Mélanion et se mettent directement en tête d'aller tuer le sanglier. Mettez alors en scène une longue traque éprouvante pour les nerfs dans une forêt sauvage épaisse et vaste, où le sanglier peut surgir de n'importe où et repartir aussi vite qu'il est venu, en laissant étonnamment peu de traces.

Les PJ auront besoin de rabatteurs et d'organiser une battue pour espérer débusquer et acculer la bête : ils pourront demander à Mélanion d'envoyer quelques-uns de ses soldats pour leur prêter main forte, ou faire appel à des amis, alliés ou connaissances de leur côté. S'ils s'appuient sur les soldats de Mélanion, il faudra qu'ils pensent malgré tout à cerner eux-mêmes la bête. Si les PJ ne s'en chargent pas eux-mêmes, la bête n'éprouve aucune difficulté à blesser ou à mettre en fuite une partie des soldats le temps de briser l'encerclement et de s'échapper (cela est dû au fait que le destin des PJ est lié à celui du sanglier).

Si la traque dure plusieurs jours, les PJ peuvent observer des signes divins défavorables envoyés par Artémis dès la première occasion qu'ils ont d'accomplir un rite quelconque. Exemples : une boisson offerte en libation émet une odeur nauséabonde inexplicable ; la viande d'un animal chassé dans la forêt, sacrifié et rôti, continue à pousser des cris ou à bouger alors que l'animal est censé être mort ; une prière à Artémis est suivie d'un brusque coup de vent glacial qui fait naître des frissonnements de feuilles inquiétants.

Si les PJ ne parviennent pas à remarquer ou à interpréter ces signes, ou persistent, et qu'ils parviennent à l'hallali face au sanglier acculé, le combat est épique et périlleux, mais victorieux pour eux. Les PJ n'ont plus qu'à se faire aider de serviteurs pour rapporter l'énorme bête au palais et prouver leur exploit. Mélanion est ravi : il les félicite et fait donner un large banquet de célébration. Il les invite à rester se reposer quelque temps à Sigynna, et ils n'ont aucune raison de refuser, d'autant que c'est l'occasion de jouir de la popularité qu'ils viennent d'acquérir auprès de la population.

Après la mort du sanglier, les PJ doivent aussitôt penser à se purifier de la souillure contractée au moment de tuer l'animal. Ils peuvent le faire eux-mêmes en se lavant la tête sous le sang d'une petite victime sacrifiée (cochon, agneau, etc.), ou bien demander à n'importe quel prêtre de le faire (même Arguros en est capable). Dans tous les cas, Artémis sera mécontente d'eux, mais si en plus ils oublient cette précaution élémentaire indispensable à laquelle n'importe qui penserait immédiatement dans la Grèce mythologique, ils vont vraiment se mettre dans un mauvais cas (des signes défavorables se montrent quoi qu'ils entreprennent, aucun oracle ne veut leur parler...). À peu près n'importe quelle personne sensée à Sigynna leur demandera alors s'ils ont bien pensé à se purifier après la chasse : ils finiront donc par se le faire rappeler de toute façon, mais cela peut leur faire perdre du temps.

Une fois le sanglier mort et tout cela réglé, tout semble aller bien alors pendant quelques jours... jusqu'au moment où des messagers hâves et terrifiés arrivent au palais pour apporter la funeste nouvelle : la peste fait des ravages dans la campagne, hommes et femmes ont la peau noircie et gonflée de bubons et meurent en deux ou trois jours, les troupeaux eux-mêmes sont atteints et les femmes meurent en couches.

Les PJ ne devraient plus douter qu'ils n'ont pas fait tout ce qu'il fallait, mais, même s'ils ne se rendent encore compte de rien ou pensent à un simple mouvement d'humeur d'une divinité isolée, l'attitude de Mélanion achèvera de leur mettre la puce à l'oreille : le roi part dans un accès de rage et de démesure et profère des insanités contre Artémis et Apollon. Si les PJ tentent de le raisonner, il les accuse de vouloir profiter de leur récent triomphe pour usurper son trône et, dans un moment de calme apparent qui n'est qu'une rage froide, il les informe que plus rien ne les retient sous son toit.

Les PJ n'ont plus alors qu'à tenter de mener l'enquête en tâchant d'éviter les gardes de Mélanion. Du point de vue des mortels, leurs conditions d'action sont à peu près les mêmes que s'ils tiennent tête ouvertement à Mélanion après enquête, sauf que la victoire sur le sanglier les rend extrêmement populaires à Sigynna, où ils sont beaucoup plus écoutés. En revanche, du côté des dieux, les PJ ont contrarié Artémis, tandis qu'Apollon, sans renoncer à les aider, va avoir du mal à convaincre sa sœur de ne pas les mettre dans le même sac que Mélanion et ses sbires.

Si après une nouvelle journée écoulée, les PJ n'ont toujours pas compris qu'ils avaient courroucé Artémis et ne lui ont pas adressé au moins un petit sacrifice d'excuse, la déesse frappe Képhalia et Glauké de la peste. Mélanion change complètement d'humeur, fait rattraper (pacifiquement cette fois) les PJ et les supplie d'aider sa famille (il est sincère, mais songera à se débarrasser d'eux dès qu'elles seront guéries, s'il est encore vivant lui-même à ce moment-là). Consulter un médecin (ou recourir aux compétences d'une magicienne ou d'un mage) permet de se rendre compte que les malades en ont encore pour deux jours à vivre au maximum.

Si vous êtes vache envers le PJ qui a porté le coup fatal au sanglier, ou qu'un des PJ a particulièrement fait preuve de démesure jusqu'à présent, ledit PJ attrape lui aussi la peste.

On peut espérer qu'à ce moment-là, les PJ penseront à se tourner vers les dieux pour tenter de savoir ce qui se passe au juste (voyez « Si les PJ consultent les dieux »).

## Si les PJ mènent l'enquête

Si les PJ cherchent des informations à propos du sanglier avant d'envisager de le traquer pour le tuer, Mélanion les enverra consulter son devin **Arguros**, qui sait exactement quoi leur dire et ne pas leur dire.

Arguros servira d'abord aux PJ des informations factuelles à peu près vraies : le sanglier a été vu pour la première fois il y a un mois, aux limites des dernières maisons qui s'avancent près de l'orée de la forêt. C'est un sanglier d'une taille largement supérieure à celle des plus gros animaux habituels dans la région, bref, un sanglier géant. Il s'en est pris à des soldats et à divers habitants de Sigynna et de ses environs, que ce soit en les rencontrant dans la forêt ou en venant les attaquer jusqu'au chantier des nouveaux remparts et aux maisons elles-mêmes. Il piétine les champs et les jardins, endommage ou détruit les instruments agricoles, effraie tout le monde.

À cela, Arguros ajoute des signes divins : entrailles de victimes à la conformation inquiétante et naissance d'animaux malformés, signes qu'il a effectivement reçus, mais dont il tait la signification réelle et qu'il interprète dans le sens de ses intérêts : selon lui, le sanglier est un rejeton monstrueux de Nyx ou d'Echidna (chimère femelle monstrueuse) qui est né aux débuts du monde, et il se cachait dans la forêt depuis toujours, mais il a été dérangé par l'afflux croissant de nouveaux venus en ville et à présent il croit pouvoir trouver des victimes faciles parmi les hommes. En réalité, ces signes indiquent le courroux d'Artémis envers le roi.

Si les PJ prennent le temps de recouper ces informations avec d'autres témoignages, ils pourront apporter plusieurs nuances notables à cette version des choses.

**Interroger des gens versés dans les traditions locales** (PNJ possibles : **Pamphila**, **Philomomos** et **Catarrheus** les vieillards de Sigynna, **Méliphèmos** l'aède du palais) permet d'apprendre que jusqu'à il y a un mois, il n'y avait aucune anecdote, aucune rumeur ni aucun mythe autour d'un sanglier géant rôdant dans la forêt voisine. Il y a tout de même de quoi fragiliser l'hypothèse d'Arguros selon laquelle l'animal se cachait là depuis la nuit des temps.

**Recueillir quelques témoignages d'habitants du lieu** (PNJ possibles : **Hylos** le bûcheron, **Bapheus** le teinturier, **Euterpe**, **Tettix** et **Makhaira** les marchandes de primeurs de l'agora...) permet aussi de se rendre compte que les attaques du sanglier se sont produites uniquement à l'extérieur de la forêt. Il a été vu dans la forêt par des bûcherons, des chasseurs, des cueilleurs, etc. qui ont évidemment été terrifiés, mais les PJ pourront s'aviser qu'aucun n'a réellement été attaqué par l'animal.

**Les attaques réelles, elles, se sont produites dans une zone qui correspond aux travaux récents de fortification autour de la ville.** En étant encore plus attentif, on peut se rendre compte que les dévastations les plus violentes se concentrent sur l'emplacement du sanctuaire d'Artémis, où l'on trouve actuellement le dessin des fondations d'un pan de mur et d'une future tour de garde, avec un campement de soldats à proximité. Les PJ peuvent tenter d'interroger les gardes pour obtenir quelques témoignages (PNJ possibles : **Rhigos** le fantassin, plutôt méfiant au début mais bon bougre ; **Timios**, autre garde et bon archer, courtois, d'ordinaire courageux mais encore apeuré au souvenir de l'attaque du sanglier qui lui a coûté une fracture à la jambe gauche ; **Hilaros** le frondeur léger, très volubile mais qui ne sait pas grand-chose en réalité et, si on le lui fait remarquer, renverra humblement les PJ à de meilleurs contacts).

Si les PJ examinent eux-mêmes le site, ils observent que toute trace du sanctuaire a disparu : la statue et l'autel de la déesse ont été déplacés à une bonne dizaine de minutes de marche plus loin de la ville et les bornes qui le délimitent ont été ôtées et déplacées de la même façon. Mais les PJ pourront se rendre compte que le chantier a été entrepris sur l'emplacement d'un ancien site sacré, de deux façons possibles : soit en recueillant les témoignages d'habitants du lieu, soit par une observation attentive du terrain, qui révèle alors les traces de l'emplacement de l'autel et de la base de la statue.

## Si les PJ consultent les dieux

À un moment ou à un autre, les PJ voudront sans doute recourir à un devin, une prophétesse ou un oracle pour comprendre quelle divinité est à l'œuvre et pourquoi.

**Plusieurs moyens** s'offrent à eux pour obtenir une parole des dieux plus précise que de simples signes défavorables :

- **Si un devin ou une prophétesse se trouve parmi les PJ**, ses talents suffisent à obtenir une parole des dieux.

- **Consulter un devin ou une prophétesse sur place ou dans la région.**

=> À Sigynna même, Arguros ne leur donnera que de faux oracles allant dans le sens des intérêts de Mélanion, du type : « La bête qui entrave la marche des Sigynniens vers la gloire doit être écartée. »

=> Le seul autre devin de la ville, le vieux **Chéréas**, qui vit non loin de l'orée de la forêt dans l'ombre d'un pan de rempart fraîchement érigé, est l'un des derniers à s'opposer farouchement à la politique de Mélanion et de ses alliés. Méfiant, il refuse d'abord de prophétiser pour les PJ en arguant qu'il redoute le peu de respect dans lequel on tient les choses sacrées dans la ville depuis quelque temps (allusion au déplacement du sanctuaire d'Artémis). Si les PJ prennent le temps et gardent patience, il finit par leur relater le déplacement du sanctuaire et par accepter de consulter Artémis pour eux.

=> Les PJ peuvent entendre parler des dons de prophétie de **Glauké** s'ils laissent traîner l'oreille au palais parmi les conversations de servantes et de nourrices ou parmi les bavardages des femmes sur l'agora ou au lavoir (ce dernier moyen implique de pouvoir s'y rendre discrètement, sans détoner dans ces lieux que les rois ou les plus nobles ne fréquentent habituellement pas). Ils peuvent alors s'entretenir avec elle au palais. Elle est toute disposée à les aider, mais n'a pas confiance en ses talents. La première fois qu'elle tente de consulter les dieux, ils restent silencieux. Si les PJ ne se découragent pas et la pressent de réessayer, le même jour ou plus tard, Glauké est saisie de tremblements, ses yeux se révulsent et elle est possédée par Apollon, qui leur rend un oracle de soutien.

- **Aller consulter l'oracle d'Apollon à Delphes.** C'est un moyen efficace mais coûteux en temps. En char, un trajet entre Sigynna et Delphes prend trois jours (en faisant une pause les nuits). Il faut rester au moins une journée complète sur place pour obtenir de consulter la Pythie. Il faut prévoir une offrande par personne et une victime animale à donner aux prêtres pour le sacrifice (un porcelet suffit, mais des PJ de famille royale seront tenus par leur prestige de donner un peu mieux, par exemple une génisse ; tous ces animaux peuvent être achetés sur place si les PJ n'ont pas pensé à en emporter en prévision).

Si tous les PJ s'absentent de cette façon, Mélanion sera furieux contre eux à leur retour et considèrera qu'ils ont fui plutôt que d'affronter le sanglier : il les chassera de son palais et ils ne seront plus les bienvenus à Sigynna. Souvenez-vous en outre qu'il lance son attaque contre Tirynthe une semaine après l'arrivée des PJ à Sigynna : les PJ auront certes une réponse plus fiable, mais seront pressés par l'urgence de la situation à leur retour.

**La teneur de ces messages des dieux** varie selon la divinité consultée et la situation au moment où les PJ obtiennent l'oracle :

- Si les PJ consultent spécifiquement Apollon (par eux-mêmes ou via un devin ou un oracle, Glauké incluse) avant d'entreprendre de traquer le sanglier géant, ils reçoivent la réponse suivante : « Va sans crainte, car le seigneur à l'arc d'argent sourit à ta démarche. Si tu braves la bête, il guidera tes flèches. »

Il s'agit d'un soutien d'Apollon, qui veut aider les PJ à se couvrir de gloire en tuant le sanglier, mais aussi contre Mélanion que le mot « bête » désigne aussi. Apollon, naturellement, ne prend pas la peine de leur expliquer que le geste va un peu fâcher sa sœur Artémis, mais qu'il a des plans pour eux et Mélanion.

- Si les PJ ont tué le sanglier sans avoir obtenu un soutien d'Apollon, ils reçoivent en revanche la parole suivante : « L'Archère a subi un tort. Rétablissez-la dans ses droits ou redoutez ses flèches. »

Si les joueurs ne comprennent pas qui est l'Archère, un simple jet réussi en Mythes permet à un PJ de comprendre qu'il s'agit d'Artémis. Il reste à comprendre quelle offense a subie la déesse : les PJ doivent alors non pas seulement penser à la mort du sanglier mais remonter aussi au déplacement du sanctuaire d'Artémis.

- Si les PJ (re)consultent Apollon après avoir tué le sanglier sur ses encouragements, ou bien après s'être brouillés avec Mélanion quelle que soit la situation par ailleurs, ils reçoivent alors l'oracle suivant :

« Profondes sont les pensées de Loxias, mais toujours concordants les desseins des jumeaux de Létô. Une bête est tombée, une autre reste debout. »

Loxias (« le Courbe ») est un autre nom d'Apollon qui insiste sur le caractère retors et énigmatique de ses oracles. Les jumeaux de Létô sont, bien sûr, Apollon et Artémis. Quant à la bête qui reste debout, elle n'est autre que Mélanion. Apollon ne fait rien de moins qu'encourager les PJ à aller tuer Mélanion... mais ce sera déjà bien s'ils l'affaiblissent ou le font chasser ou vaincre par des voisins.

## Si les PJ veulent replacer le sanctuaire d'Artémis à son premier emplacement

Si les PJ vont exiger auprès de Mélanion le retour du sanctuaire d'Artémis à son emplacement premier et la modification du tracé de la muraille (voire son abandon pur et simple), Mélanion entre naturellement en colère contre eux et les chasse, puis tente de les rattraper pour les emprisonner.

Les PJ peuvent aussi entreprendre, tout seuls, de replacer le sanctuaire à son emplacement d'origine. Pour cela, il faut replacer des bornes (des pieux en bois ou de grosses pierres peuvent suffire) pour marquer les limites du sanctuaire, puis replacer l'autel de la déesse là où le sol porte encore sa trace. Mais il restera le plus difficile : aller récupérer la statue d'Artémis dans le petit temple d'Apollon où elle a été abritée provisoirement après avoir été déplacée. Cet acte est surtout un sacrilège, car, dans la religion grecque, on n'entre pas dans les temples en dehors de quelques cérémonies exceptionnelles où leurs portes sont ouvertes. Penser à prier Artémis aidera en revanche les PJ car la déesse souscrirait à un tel plan. La statue, un peu plus petite que la taille d'un humain, reste volumineuse et demandera de l'ingéniosité aux PJ pour la dérober sans se faire voir puis la transporter vers les limites de la ville jusqu'à l'ancien sanctuaire !

Distraire le prêtre en le retenant à discuter ailleurs, accomplir un jet de FORcex4% (au besoin en accomplissant un Exploit) pour porter la statue (à une ou deux personnes), éventuellement la placer sur un char en improvisant un moyen de la dissimuler, sont des moyens possibles pour ce faire.

Même ainsi, l'œuvre des PJ ne durera qu'un jour (ou plutôt une nuit), car, dès que les soldats fidèles à Mélanion découvrent ce qui a été fait, le sanctuaire, bornes, autel et statue sont redéplacés. Si les PJ se font prendre la main dans le sac ou laissent des traces évidentes, ils se font aussitôt arrêter et conduire devant Mélanion, qui entre dans une rage irraisonnée contre eux et les fait chasser avant de tenter de les faire rattraper et emprisonner.

Mais dans ces deux cas, les PJ, même s'ils ont tué le sanglier d'Artémis, se concilient aussitôt les bonnes grâces de l'Archère.

Ces démarches des PJ sont ébruitées dans tous les cas, et elles éveillent des craintes et des doutes parmi la population. Les voix qui n'avaient pas osé s'élever contre cet acte imprudent de

démanteler le sanctuaire s'élèvent enfin. La population est divisée, mais l'effet des discours galvanisateurs de Mélanion et de ses affidés se fragilise nettement. Mélanion, pour la première fois à Sigynna, est ouvertement critiqué par une partie de son peuple. Les PJ n'ont plus la moindre chance de lui faire entendre raison, mais ils sont en meilleure position pour faire comprendre aux Sigynniens que Mélanion a attiré sur eux le courroux des dieux.

## Provoquer la chute de Mélanion

Tôt ou tard, les PJ comprennent que Mélanion est mû par la démesure et que le sanglier envoyé par Artémis n'était qu'un avertissement bien mérité qu'il n'a pas du tout pris en compte. Bref, Mélanion court à sa perte et risque d'entraîner avec lui sa famille voire, plus grave encore, toute sa cité... Qu'ils soient déjà ou non en opposition ouverte avec Mélanion, les PJ vont devoir tenter de mettre fin à son règne à Sigynna d'une façon ou d'une autre. Plusieurs possibilités s'offrent à eux.

**Tenter malgré tout de raisonner Mélanion une dernière fois.** C'est faisable si les PJ ont réussi à ne pas entrer en conflit avec lui jusque là, mais cela ne les mènera à rien. Après tout, ils peuvent penser que le roi est simplement aveugle ou manipulé par une autre personnalité de la cour, par exemple le devin Arguros s'ils se sont rendus compte qu'il leur avait menti sur les signes divins, ou même Képhalia ou Glauké. Dans ce dernier cas, toute enquête sur l'épouse et la fille de Mélanion ou toute discussion avec elles leur permettent vite de comprendre que l'orgueil effréné du roi ne provient pas de leur influence, mais bien de son propre caractère à lui.

Si les PJ tentent de discréditer Arguros auprès de Mélanion, ce dernier ne les croit pas et réagit en paranoïaque : il les accuse de comploter contre lui, voire de tenter de lui faire accroire à de faux oracles (il sait parfaitement que ceux d'Arguros sont faux, mais il tend à confondre sa volonté avec la vérité).

Si les PJ approchent plutôt Chrysotès et se montrent persuasifs, ce dernier finit par reconnaître que son roi a fait souvent preuve d'orgueil ces dernières années et reconnaît être inquiet. Mais il refuse de le trahir, par principe. Il ne dénoncera pas les PJ et ne les fera pas arrêter pour leurs paroles, mais ne les aidera pas et ne tentera pas non plus de fléchir Mélanion.

Si les PJ s'adressent à Glauké, celle-ci commence par se montrer réservée et leur demande une nuit de réflexion, pendant laquelle elle entre enfin en communication avec Apollon. Le lendemain, elle semble extrêmement anxieuse et confie aux PJ qu'Apollon lui a confirmé la véracité de leurs dires, en prédisant la chute prochaine de son père. Elle est alors disposée à les aider mais sans vraiment savoir comment. Elle doute que son père l'écoute si elle lui révèle l'oracle et elle a raison. Si les PJ l'y poussent malgré tout, Mélanion se met en colère et emprisonne à la fois sa propre fille, son épouse Képhalia et les PJ : retour à la case « tenter de s'évader ». Sinon, Glauké n'a pas d'idée particulière à leur proposer, mais tiendra à les aider comme elle le pourra.

Si les PJ approchent Képhalia, elle leur demande sèchement des preuves de ce qu'ils avancent. Ils devront alors lui communiquer un oracle (autre que celui d'Arguros). Si un devin se trouve parmi les PJ, cela ne suffit pas à convaincre Képhalia qui leur demandera d'autres preuves. Mais si les PJ lui parlent des prédictions du vieux Chéréas, de l'oracle de Delphes ou de Glauké elle-même, elle change radicalement de ton. Elle leur confie ses inquiétudes envers son mari et est dès lors obsédée par l'idée de s'enfuir avec sa fille jusqu'à Tirynthe, pour se réfugier auprès de son beau-frère Mégapenthès. L'avantage, c'est que Képhalia et Glauké échappent dorénavant au courroux d'Atémis, qui comprend qu'elles se désolidarisent de Mélanion. L'inconvénient, c'est que Mélanion tient alors un prétexte rêvé contre Mégapenthès : il accuse son frère d'avoir séduit sa femme (en toute mauvaise foi, bien sûr) et déclare la guerre à Tirynthe.

**Tuer brutalement Mélanion ou l'assassiner discrètement.** Les PJ sont soutenus activement par Apollon et tacitement par Artémis, mais Apollon se fera réprimander par les autres dieux (à commencer par Athéna). Les PJ ont beau avoir tué un roi à l'orgueil démesuré, ils sont des

meurtriers et le ou les PJ à avoir porté le coup fatal se retrouvent avec les Erinyes aux trousses. Ils n'ont d'autre choix que de fuir très loin, comme le fera Oreste après le meurtre de Clytemnestre quelques générations après eux...

Par bonheur pour eux, Athéna déguisée en jeune prêtresse leur apparaît après quelques jours et les incite à revenir à Sigynna pour y trouver Mégapenthès, qui a repris les rênes de la ville. Ils se retrouvent alors les accusés d'un véritable procès avant l'heure, auquel prennent part Mégapenthès, Képhalia et Glauké du côté des accusateurs, tandis qu'Apollon en personne prend leur défense et qu'Athéna est chargée de trancher<sup>1</sup>. Mégapenthès, qui ignore au début le comportement de Mélanion, passe bientôt du côté des PJ, tout en réprochant leurs méthodes. Athéna finit par les acquitter, tout en leur conseillant froidement de ne plus se mêler de la politique en Argolide et de faire preuve de davantage de pondération à l'avenir. Les PJ doivent alors se rendre compte qu'ils se sont retrouvés pris entre plusieurs divinités partagées sur la meilleure façon de régler l'affaire Mélanion... En fin de compte, les choses pourraient être pires : ils sont vivants et libres, Sigynna et la famille de Mélanion sont sauvées, et les PJ ont les faveurs d'Apollon et d'Artémis. En revanche, ils auront intérêt à redoubler de sagesse et d'offrandes à Athéna au cours de leurs prochaines aventures...

**Convaincre les Sigynniens de se soulever contre leur roi.** Les PJ peuvent faire usage de leur éloquence en public (au risque de se faire arrêter et de devoir fuir) ou, plus subtilement, rendre quelques visites confidentielles aux nobles et aux vieillards de la ville. Néanmoins, les PJ jouent avec le feu, car ils risquent de provoquer une guerre civile à Sigynna entre ceux qui soutiennent Mélanion et ceux qui ne reconnaissent plus son autorité.

Un moyen d'éviter une guerre civile sanglante est de réussir à mettre de leur côté à la fois Képhalia, Glauké et Chrysotès avant de tenter de renverser le pouvoir. Si les PJ y parviennent, Képhalia, encouragée par Glauké, prend les choses en main et ordonne à Chrysotès d'arrêter Mélanion. Le tyran furieux est emprisonné. La population est en partie soulagée et en partie apeurée. Même dans ce cas de figure, une ou deux familles nobles locales encore attachées à Mélanion prennent les armes et attaquent le palais dans le but de libérer leur roi. Mettez alors en scène le combat, sachant que les PJ ont Apollon et Artémis avec eux tandis que l'un des chefs nobles est soutenu par Arès. Les PJ sont de toute façon victorieux : ce qui comptait était l'intelligence de leur plan de départ.

Si les PJ ne manœuvrent pas assez subtilement avant de tenter une confrontation ouverte, Mélanion parvient à s'échapper au moment de sa destitution et se réfugie dans la demeure d'un noble de la ville qui lui est fidèle. Il y rassemble aussitôt ses partisans en vue de prendre d'assaut son propre palais et de reconquérir son trône. Mettez alors en scène des combats sanglants entre Sigynniens dans les rues et les maisons autour du palais, sachant que les deux camps sont de forces à peu près égales. Le rôle des PJ pour capturer ou tuer Mélanion et/ou ses principaux soutiens est alors déterminant. Ils ont Apollon avec eux, tandis que Mélanion est soutenu par Arès. Le camp des rebelles finit par l'emporter de toute façon, mais la victoire est amère : la guerre civile a causé bien des morts et Sigynna va mettre du temps à panser ses blessures ; un climat de suspicion durable s'installe entre les membres des deux factions. Les PJ se seront sûrement fait des ennemis féroces dans la cité.

Il reste alors aux PJ à remettre en place le sanctuaire d'Artémis pour apaiser la déesse, et le sanglier cessera d'apparaître.

**Déclarer eux-mêmes la guerre à Sigynna.** Si les PJ sont à la tête de leur propre cité ou village, ils peuvent aussi bien décider de dénoncer publiquement les agissements de Mélanion et lui déclarer la guerre afin de « libérer » la ville. Mélanion refusera toute négociation et entraînera sa cité dans la guerre, en faisant taire dans le sang toute opposition. Ce n'est pas vraiment la façon la plus légitime de régler le problème, mais ils peuvent remporter la victoire, même s'ils ont nettement

---

<sup>1</sup> Cette scène s'inspire du procès d'Oreste dans la tragédie d'Eschyle *Les Euménides*.

moins de moyens militaires que Mélanion, car Apollon et Artémis seront de leur côté et les autres dieux laisseront faire. Cependant, Mélanion a Arès avec lui, de sorte que ses guerriers (et lui-même) sont en mesure d'infliger de lourdes pertes aux PJ, qui risquent même de ne pas tous survivre à la bataille. Arès finira cependant par être chassé du champ de bataille par Athéna sur ordre de Zeus, car Mélanion est indéfendable et ne doit pas gagner la guerre. À l'issue d'une bataille incertaine et sanglante, le camp des PJ est victorieux.

Si les PJ sont habiles, ils peuvent éviter un tel bain de sang en réclamant un combat singulier entre Mélanion et le plus doué d'entre eux. Que le face à face ait lieu pendant la bataille ou en combat singulier, Mélanion est soutenu par Arès tandis que le ou la PJ est soutenu par Apollon. Pour plus de suspense, il est bon que le PJ soit blessé, voire sérieusement blessé, mais il ou elle parvient finalement à porter un coup fatal au roi orgueilleux.

Si Mélanion n'est pas tué et que les PJ veulent simplement l'emprisonner ou l'exiler, tout le monde détourne soudain les yeux devant une apparition auréolée d'une vive lumière : une théophanie d'Apollon et d'Artémis en gloire, leurs deux arcs bandés. Les jumeaux divins s'adressent au roi déchu d'une voix implacable : « Ton règne de démesure est terminé, tyran ! » Deux flèches jumelles frappent Mélanion, qui s'effondre comme foudroyé. Un instant plus tard, l'apparition a disparu et il ne reste plus que le cadavre de Mélanion, sans aucune trace de flèches ; mais son cœur s'est brutalement arrêté de battre.

**Aller trouver Mégapenthès à Tirynthe.** Les PJ peuvent décider d'aller demander de l'aide à Mégapenthès, qui est après tout le frère de Mélanion. Ils doivent se montrer diplomates, car les accusations qu'ils formulent envers le frère du roi ne sont pas anodines.

Si les PJ manquent de tact, Mégapenthès refuse de les croire et les congédie froidement : ils ne pourront pas compter sur lui, sauf si Mélanion se lance dans une guerre (auquel cas Mégapenthès, s'ils le rencontrent à nouveau, reconnaîtra de bonne grâce que les PJ avaient raison, mais qu'ils auraient pu y mettre les formes).

Si les PJ se montrent plus subtils, Mégapenthès les remercie et, fidèle à sa personnalité beaucoup plus calme et conciliante que celle de son frère, commence par tenter de raisonner Mélanion en l'invitant à festoyer quelques jours dans son palais à Tirynthe, dans l'espoir de lui parler et de le fléchir pendant les festivités. Cette tentative est naturellement vouée à l'échec. Pire : Mélanion y saisit une occasion pour ruser et tenter de s'emparer de Tirynthe par surprise. Son plan est double : d'un côté, il ordonne à Képhalia d'administrer un poison violent à Mégapenthès pendant le banquet le premier soir et charge trois soldats d'aller assassiner les gardes pour ouvrir les portes de la ville au milieu de la nuit ; de l'autre, il laisse Chrysotès à Sigynna avec ordre de prendre la tête de l'armée et de faire route jusqu'à Tirynthe à marche forcée peu après son propre départ. De cette façon, Tirynthe risque de se retrouver privée de son roi et livrée par surprise à l'armée de Mélanion.

Les PJ peuvent éventer ce complot s'ils ont de bonnes relations avec Képhalia et/ou Glaukè : Képhalia est affolée que son mari nourrisse de tels projets et Glaukè l'est encore plus. Aux PJ de s'organiser pour faire échouer la tentative d'assassinat et la ruse de guerre. S'ils n'y parviennent pas, Mégapenthès est assassiné, mais Tirynthe, aidée par les dieux, ne tombe pas aux mains de l'armée sigynnienne, qui est repoussée après une bataille sanglante. Mélanion, Képhalia et Glauké sont tuées par Apollon et Artémis apparus en gloire armés de leurs arcs. Le trône de Sigynna et celui de Tirynthe étant vacants, c'est Acrisios, alors roi d'Argos, qui y gouverne à distance (il périt quelques mois après, tué accidentellement par Persée de retour de ses aventures contre les Gorgones ; Persée accède alors au trône et règne quelque temps sur les trois villes avant de confier Sigynna et Tirynthe à des parents ou alliés).

# Le cadre de jeu : Sigynna

Outre les informations déjà données sur Sigynna, voici quelques précisions supplémentaires sur sa géographie, ses quartiers, ses hauts lieux et quelques personnages non joueurs d'habitants représentatifs.

## Les environs

Sigynna est une petite cité lovée à l'orée d'une des nombreuses forêts qui couvrent alors la région au début de l'âge héroïque. Il s'agit de bois rarement très grands, mais très nombreux et denses, qui rendent difficile l'aménagement des larges espaces nécessaires aux cultures ou à l'édification de villes. En dehors des quelques grandes cités anciennes comme Tirythe ou Mycènes, la région se compose de petits villages et de familles ou d'habitants isolés vivant en autarcie, souvent sur le qui-vive par crainte des brigands, des monstres ou de phénomènes naturels divers.

## La citadelle et la vieille ville

Sigynna elle-même n'est longtemps restée qu'un gros village. Sa **citadelle** est une large colline aux pentes assez raides, sans être non plus un plateau inaccessible. On y trouve principalement la **source Leukokrène** (« la source blanche » ou « claire ») qui donne naissance à une rivière, **l'Euryton**, qui arrose l'est et le sud de la ville. Le cœur de la citadelle est formé par le palais dynastique, qui a été bâti au nord-ouest de la colline et qui est aujourd'hui jouté par plusieurs tombeaux appartenant à des ancêtres fondateurs et aux grandes familles aristocratiques locales. Sur le reste de la colline s'étend **la vieille ville**, à l'architecture assez anarchique : de nombreuses petites ruelles charmantes, mais peu commodes pour s'orienter. Il n'y a pas vraiment de quartiers précis, mais c'est au nord-est qu'on trouve la plupart des temples, sanctuaires, autels et statues de divinités, tandis qu'au sud-est s'ouvre le large espace dégagé de l'agora, qui sert toujours de marché. On y croise beaucoup de citoyens et de marchands locaux, contrairement à la nouvelle agora au sud qui est davantage fréquentée par les commerçants de passage.

La citadelle n'était protégée que par un rempart de bois et de pierre jusqu'à l'arrivée de Mélanion. La première chose qu'a faite le nouveau roi a consisté à rebâtir ce mur entièrement en pierre et à le renforcer. Il fait désormais la hauteur de trois hommes de bonne taille. L'autre grand apport de Mélanion à la vieille ville est le grand temple d'Arès flambant neuf qui s'étale orgueilleusement au nord-est, témoin du culte privilégié que consacre le souverain à ce dieu sanguinaire.

## Les faubourgs

Au fil du temps, la ville avait commencé à s'étendre vers l'ouest. Mélanion a baptisé cette partie de la ville « **Sigynna néa** », « la nouvelle Sigynna », de façon assez pompeuse car cela laisse penser pratiquement à une véritable refondation alors qu'il ne s'agit guère que de gros faubourgs... Mais Mélanion a tout fait pour encourager le développement et l'agrandissement de ces quartiers récents, de sorte que la ville a bel et bien plus que doublé de taille en moins d'une génération : de là l'étonnement et l'admiration qu'elle peut provoquer auprès des voyageurs et des marchands qui y reviennent régulièrement. Deux sources de moindre débit sont englobées dans ces nouveaux quartiers qui forment l'ouest de la ville : la **source Lagodès** au nord-ouest, d'où coule la

**rivière Calliplokè**, et la **source Léotès** au sud-ouest, d'où coule la **rivière Droma** (les deux rivières mêlent leurs eaux non loin de la porte ouest).

Les faubourgs de Sigynna forment des quartiers plus distincts. *Grosso modo*, au nord et à l'ouest, ce sont les quartiers aristocratiques et aisés, proches du palais ou lovés parmi les méandres de la rivière Calliplokè. Au sud, ouvert sur la plaine, c'est le quartier marchand qui profite de la proximité de Tirynthe et des autres cités de la région pour prospérer. Une vaste nouvelle agora, où l'on croise beaucoup plus d'étrangers de passage, s'y étale et ne désemplit pas. Le sud-est n'est guère qu'une plaine encore à peine peuplée de quelques maisons ; près de l'Euryton, à quelques pas du bois sacré d'Artémis, se trouve le lavoir où femmes et esclaves vont laver leur linge et celui de leurs maîtres. À l'est, enfin, tout près du bois sacré d'Artémis, ce sont des quartiers plus humbles, voire pauvres, où l'on trouve de nombreux artisans : potiers, peintres, forgerons, menuisiers, tanneurs, cordonniers, etc.

## Sanctuaires et temples

Les sanctuaires, autels et temples voués aux différentes divinités ne sont pas rassemblés dans un endroit en particulier : comme dans la plupart des cités grecques, ils s'éparpillent partout et on peut tomber dessus au détour d'à peu près n'importe quel croisement. Sigynna n'est encore qu'une toute petite ville et sa prospérité est récente, de sorte qu'elle n'a pas encore eu les moyens de faire bâtir des temples tels qu'on se les imagine. La plupart des lieux de culte ne sont que des sanctuaires, des sortes d'enclos dégagés avec quelques arbres et un autel ; ou bien il y a des statues à l'air libre avec un autel devant elles. Avant la construction du temple d'Arès par Mélanion, les deux plus grands temples de Sigynna étaient le temple d'Apollon, au nord, et le temple d'Héra, au nord-ouest. On en trouve plusieurs autres, mais leur taille et leur aspect sont tels qu'on les prendrait facilement pour des maisonnettes, avec simplement plus de colonnes en façade. Toutes les grandes divinités de l'Olympe ont au moins un temple ou un sanctuaire quelque part. Dans la vieille ville, autour de la source Leukokrènè, se trouve un sanctuaire voué à la fois à Artémis et aux nymphes des bois.

## L'action de Mélanion

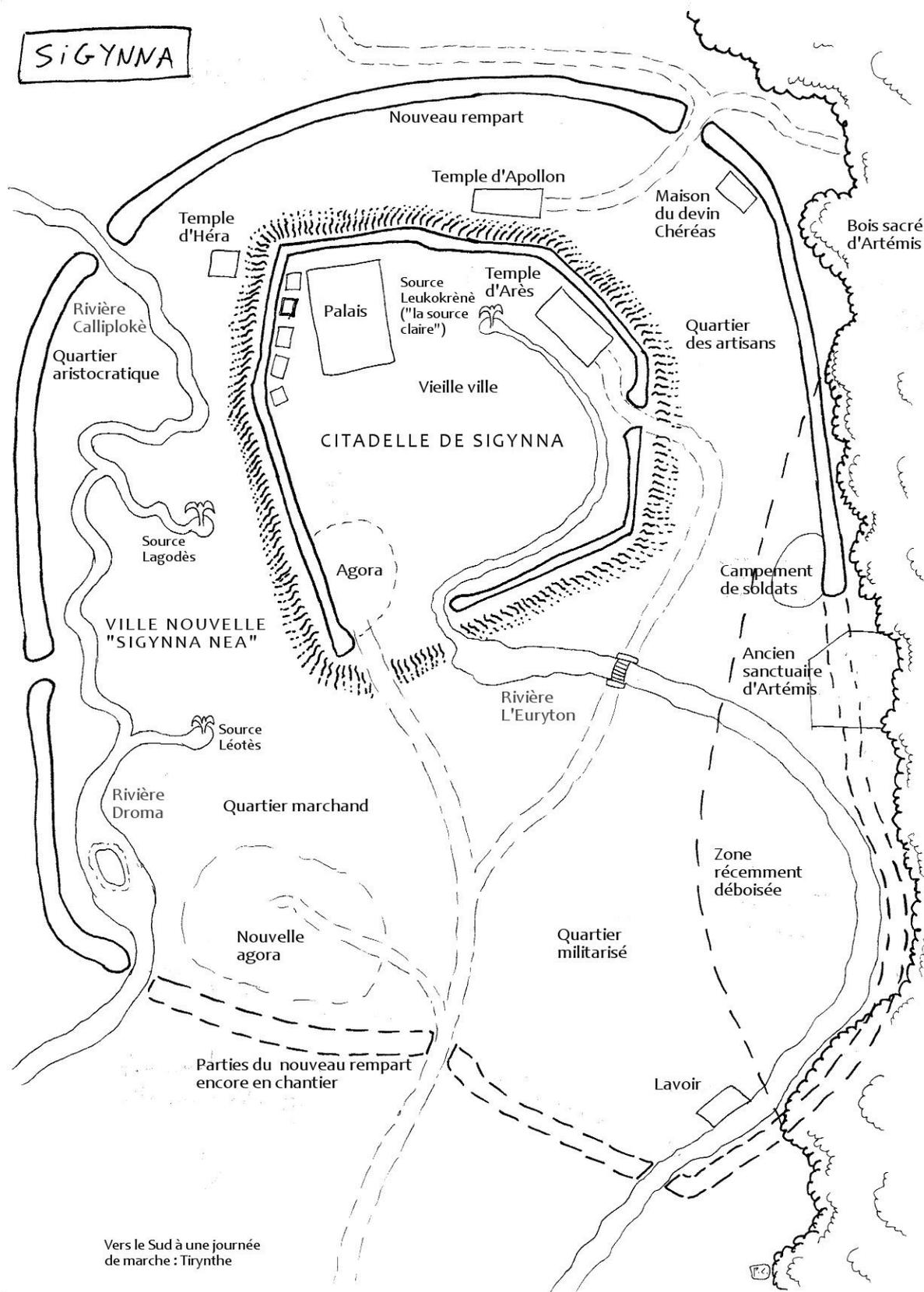
Mélanion a entrepris **de grands travaux d'agrandissement de la ville** qui ont indirectement mené à ses sacrilèges envers Artémis. Au sud-est, dans la plaine ouverte vers le sud et Tirynthe, il multiplie les installations de campements militaires et de maisons réservées à ses officiers, de sorte qu'un quartier militaire est en train de naître, renforcé par des forges et des ateliers destinés à l'armée.

Dans ce même esprit, Mélanion a entrepris de nombreux déboisements à l'est, en rognant toujours plus sur le bois sacré d'Artémis. Son but était de dégager un espace plus large pour le tracé du vaste rempart dont il est en train de faire ceindre la ville. À l'ouest et au nord, la nouvelle muraille, impressionnante et tout en pierre, est déjà terminée. À l'est, c'est là que les chantiers se heurtent à de multiples problèmes, le pire étant le sanglier géant qu'Artémis envoie semer le chaos sur le chantier à intervalles réguliers. C'est aussi à l'est, à l'orée du bois, que se trouvait son sanctuaire jusqu'à ce que Mélanion le fasse démanteler. Comme nous l'avons vu, ses traces sont encore visibles et des PJ attentifs n'auront pas de mal à les trouver.

## Bâtiments notables

**Le palais de Mélanion.** C'est un palais « à la mycénienne » typique à un seul étage avec des toits-terrasses. Utilisez le plan du palais d'Ulysse dans le livre de base. Képhalia et Glaukè ont leur chambre à l'étage. Le palais est flanqué de quelques bâtiments annexes supplémentaires, dont l'un sert de geôle. Chacun de ces bâtiments annexes comprend une seule pièce, éventuellement divisée en plusieurs cellules par des grilles.

**Le temple d'Artémis.** C'est un temple très ancien et tout petit, en pierre, sans fenêtres, avec un toit pentu couvert de briques. Utilisez le plan du « petit temple typique » avec un naos précédé d'une colonnade.



# Personnages non joueurs

## Les principaux protagonistes

### Mélanion, tyranneau de Sigynna

*Apparence* : Mélanion est un homme âgé d'environ 35 ans, de haute stature et de forte carrure. Il a les cheveux noirs, dont il tire son nom (*mélanion* veut dire « le noir ») et des yeux noirs. Sa peau hâlée par le soleil dénote son goût pour l'exercice physique. Il porte des vêtements luxueux : manteau royal pourpre, toge immaculée au tissu artistement plissé et frangée d'or, sandales de première qualité. Il ne quitte jamais le sceptre qui est l'insigne de sa charge. Il ne se déplace pratiquement jamais seul (sauf dans sa chambre au palais) : il est généralement accompagné par au moins deux gardes.

*Personnalité* : tout a déjà été dit, mais en quelques mots : orgueilleux, imbu de lui-même, assoiffé de pouvoir, haineusement jaloux de son frère Mégapenthès, et surtout calculateur, dissimulateur et retors. Il peut vous accueillir chaleureusement en prévoyant de vous assassiner si nécessaire. La seule limite à sa cautèle est son caractère de plus en plus irascible qui l'amène de plus en plus souvent à trahir ses véritables sentiments au cours de colères violentes. Pendant ces accès impulsifs, il prend des décisions imprévisibles, souvent dangereuses pour son entourage.

*Caractéristiques* : Il a les caractéristiques du Tyran orgueilleux du Livre de base.

FOR 20	INT 14	Bonus aux dommages : +4.
CON 18	POU 17	Points de vie : 19.
TAI 20	DEX 15	Points de démesure : 75.
APP 15		Hubris : 7. Aidôs : 3.

*Armure* : casque en bronze à panache (protection 2), grande cuirasse en bandes de métal à la mycénienne (protection 7), cnémides (protection 2), mitra (protection 2).

*Compétences* : Art de la guerre 55%, Athlétisme 60%, Conduite de char 50%, Connaissance des peuples 35%, Chercher 65%, Commander 75%, Droits et usages 55%, Esquive 55%, Mythes 30%, Orientation 40%, Vigilance 75%.

*Combat* : Bagarre 50% (1d3+Bd), Armes d'hast 70% (lance, 1d6+3), Armes de mêlée 65% (épée, 1d6+2+Bd), Armes de lancer 50% (javelot, 1d6+3), Lutte 40% (1d6+Bd).

### Képhalia, épouse de Mélanion

*Apparence* : Képhalia est une femme de haute taille (presque aussi grande que son mari), aux cheveux d'un châtain sombre et aux yeux noisette, au port altier. Ses gestes lents et calculés entretiennent son élégance et son autorité sur ses sujets. Elle se vêt de robes longues et, pour sortir, d'une coiffure, soit un voile immaculé dont elle se couvre les cheveux, soit des lanières de cuir rehaussé d'or qui maintiennent son chignon en place. D'un goût étonnamment austère, elle privilégie le blanc, le gris ou le crème pour les étoffes de ses robes plutôt que le rouge ou les autres teintures de luxe ; mais c'est pour mieux mettre en valeur ses bijoux d'or et d'ambre, fibules, collier, boucles d'oreilles.

*Personnalité* : Képhalia a tout de la reine fière de son statut. Elle a accédé à une famille royale grâce à un bon mariage et tient à conserver ce qu'elle a acquis. Elle a longtemps été amoureuse de Mélanion et refuse encore de voir à quel point il a changé. Sans s'en rendre compte, elle a glissé de l'amour à la peur, car Mélanion la brutalise parfois dans l'intimité ; mais elle est encore

persuadée qu'il est foncièrement bon et seulement victime d'accès de colère qu'elle peut juguler. Cependant, elle a de plus en plus mauvaise conscience et il suffira de lui ouvrir les yeux pour lui faire changer d'attitude. En effet, plus même que les colères de son mari, elle craint les dieux par-dessus tout.

D'ordinaire, Képhalia est toujours accompagnée par entre deux et quatre servantes (mais aucun garde). Elle peut les congédier à sa guise au besoin.

FOR 19	INT 15	Bonus aux dommages : +4.
CON 20	POU 16	Points de vie : 20.
TAI 20	DEX 17	Points de démesure : 25.
APP 17		Hubris : 3. Aidôs : 7.

*Armure* : aucune.

*Compétences* : Art de la guerre 30%, Artisanat : tissage 55%, Athlétisme 50%, Conduite de char 50%, Connaissance des peuples 45%, Chercher 55%, Commander 65%, Déguisement 35%, Droits et usages 65%, Esquive 45%, Intendance 60%, Mythes 35%, Orientation 40%, Persuasion 55%, Vigilance 65%.

*Combat* : Bagarre 50% (1d3+Bd), Armes de mêlée 40% (dague, 1d3+2+Bd).

### Glaukè, fille de Mélanion et Képhalia

*Apparence* : une jeune femme à peine nubile, de haute taille comme ses parents. Glaukè a les cheveux de jais de son père. Elle a les yeux pers, l'un vert et l'autre bleu. Elle porte des toges et des manteaux longs de la meilleure qualité, mais peu de bijoux par rapport à ce qu'on attendrait d'une personne de son rang.

*Personnalité* : Glaukè a miraculeusement échappé à l'orgueil de son père, grâce à l'excellente éducation reçue auprès de Képhalia et de ses nourrices et précepteurs. C'est une jeune femme intègre, honnête, soucieuse de sagesse et du bien de son peuple. Mais elle n'est pas consciente de la vraie nature de son père et des problèmes de la cité : ses parents l'ont toujours gardée à l'intérieur du palais. Récemment, Glaukè a développé des aptitudes à la divination liées à Apollon et elle a commencé à avoir des visions inquiétantes qui lui donnent des doutes sur son père. Mais à l'arrivée des PJ, elle n'a pas encore tenté d'en avoir le cœur net.

FOR 15	INT 18	Bonus aux dommages : +4.
CON 17	POU 20	Points de vie : 18.
TAI 19	DEX 17	Points de démesure : 5.
APP 18		Hubris : 1. Aidôs : 9.

*Armure* : aucune.

*Compétences* : Conduite de char 65%, Droit et usages 60%, Commander 40%, Connaissance de la nature 40%, Connaissance des peuples 35%, Équitation 55%, Esquive 65%, Persuasion 60%, Sagacité 65%, Vigilance 50%.

*Combat* : Armes d'hast 40% (lance, 1d6+3), Armes de mêlée 30%, Bagarre 55% (1d3+Bd).

### Arguros, devin corrompu

*Apparence* : un homme au seuil de la vieillesse, de taille moyenne mais qui paraît plus grand en raison de sa grande maigreur sous sa longue toge au tombé rectiligne. Les cheveux bruns déjà traversés de mèches grises. Les yeux d'un bleu sombre. Des sourcils épais. Des pommettes taillées au couteau. Un menton saillant. Un air sévère qui semble dénoter un homme incorruptible. Les apparences sont trompeuses.

**Personnalité :** Arguros est un bon vivant dissimulé dans le corps d'un ascète. C'est surtout un homme roué et un parfait hypocrite, comme Mélanion. Il cultive sa mine austère et ses airs de devin attaché scrupuleusement au bon déroulement des rites. En réalité, dès qu'on le connaît un peu ou qu'on le surprend dans un moment de relâchement, on s'aperçoit que son caractère a quelque chose de débonnaire et de secrètement jouisseur. Ce qui l'attire chez Mélanion, c'est la perspective de l'argent et du confort qui l'accompagne. Quant à sa conscience, elle s'arrange avec les dieux au moyen de doses croissantes de mauvaise foi. Il n'y a que le premier pas qui coûte : ensuite, il lui a été facile de falsifier oracle après oracle et signe après signe au profit de son maître.

Par chance pour les PJ, quelques personnes au village qui n'apprécient pas Mélanion savent ou soupçonnent le petit jeu d'Arguros. C'est le cas du devin Chéréas, du vieillard Philomomos et des marchandes de l'agora. Certains détournent même le nom d'Arguros, qui signifie « argent », avec des airs entendus sur son amour des richesses. Encore faudra-t-il ne pas mépriser leurs avis comme ceux de simples mauvaises langues. Pas facile, car aucun n'a de preuve formelle. Comment prouver qu'un devin fait mentir les dieux tant que les dieux laissent faire ?

FOR 14 CON 16 TAI 17 APP 14	INT 16 POU 18 DEX 15	Bonus aux dommages : aucun. Points de vie : 16. Points de démesure : 45. Hubris : 4. Aidôs : 5.
--------------------------------------	----------------------------	--

**Compétences :** Athlétisme 25%, Chercher 35%, Commerce 70%, Connaissance de la nature 60%, Connaissance des religions 60%, Droit et usages 70%, Évocation des esprits 30%, Mantique (examen des entrailles) 45%, Mantique (vol des oiseaux) 55%, Mythes 60%, Persuasion 70%, Potions et herbes 30%, Vigilance 30%.

**Combat :** Armes de mêlée 30%, Bagarre 50% (1d3), Bâton 40% (1d3+1), Lutte 35% (1d3).

## Chryсотès, chef de la garnison de Sigynna

**Apparence :** un homme encore jeune (une trentaine d'années) mais déjà rompu aux épreuves du combat. Assez grand, bien bâti et fort bel homme, Chryсотès tire son nom de sa chevelure et de sa barbe, blonds aux reflets dorés ou roux. Lorsqu'il n'est pas en uniforme, il aime arborer une tenue soignée avec quelques bijoux (anneaux, fibules).

**Personnalité :** Chryсотès est le type du militaire droit et intègre, quoique ne brillant pas particulièrement par son intelligence ou son esprit d'initiative. Il est dit que les soldats sont au service du roi, alors il sert son roi. Certes, il lui est arrivé dernièrement d'avoir des doutes devant certains excès de Mélanion, mais aucun homme n'est parfait, et puis qui est-il pour en juger ?

FOR 19 CON 17 TAI 18 APP 18	INT 13 POU 13 DEX 16	Bonus aux dommages : +4. Points de vie : 17. Points de démesure : 15. Hubris : 2. Aidôs : 8.
--------------------------------------	----------------------------	---

**Armure :** casque à aigrette en métal (protection 2), cuirasse mixte en métal et en cuir protégeant la poitrine, le dos et les épaules (protection 4), cnémides (protection 2).

**Compétences :** Athlétisme 65%, Cascade 35%, Connaissance de la nature 30%, Chercher 60%, Droits et usages 50%, Esquive 40%, Mythes 30%, Orientation 50%, Survie : campagne 45%, Vigilance 65%.

**Combat :**

**Pour un guerrier au corps à corps :** Lutte 70% (1d6+Bd), Bouclier 60%, Armes d'ast 70% (lance, 1d6+3), Armes de mêlée 65% (épée, 1d6+2+Bd), Armes de lancer 45% (javelot, 1d6+3).

## Le sanglier géant envoyé par Artémis

FOR 26	INT 4	Mouvement : 8.
CON 18	POU 10	Points de vie : 23.
TAI 28	DEX 6	Armure naturelle : 4.
APP 2		

Compétences : Athlétisme 45%, Discrétion 45%, Esquive 30%.

Combat : Coup de défense 50% (1d10+2).

## Quelques PNJ pour faire vivre la population de Sigynna

### Chéréas le vieux devin

*Apparence* : Chéréas est un vieillard déjà très affaibli par l'âge, mais il conserve une élégance et une dignité qui confinent au charisme. Couvert de rides, les cheveux et la barbe taillée en pointe entièrement blanchis, il regarde le monde d'un regard bleu rendu trouble par la cataracte. Ses vêtements sont ceux d'un devin davantage soucieux de propreté que d'élégance.

*Personnalité* : Chéréas a un fond de générosité et de bonté qui ressort vite dès qu'il accorde sa confiance à quelqu'un, mais les dernières années du règne de Mélanion l'ont rendu triste et méfiant. L'amertume le gagne devant l'aggravation d'une situation contre laquelle il a le sentiment de ne pouvoir rien faire : il voit s'accumuler les mauvais présages, mais ceux qui l'écoutent à Sigynna sont trop rares. Il oubliera vite sa résignation si les PJ lui font bonne impression et les aidera de son mieux. Si les PJ sont de trop noble famille pour s'abaisser à se mêler à la population, il les y incitera, ou leur recommandera au moins d'envoyer des serviteurs pour bavarder l'air de rien, par exemple sur l'agora ou auprès des soldats.

FOR 14	INT 18	Bonus aux dommages : aucun.
CON 14	POU 20	Points de vie : 15.
TAI 17	DEX 14	Points de démesure : 5.
APP 17		Hubris : 1. Aidôs : 9.

Compétences : Athlétisme 30%, Chercher 40%, Commerce 50%, Connaissance de la nature 65%, Connaissance des religions 70%, Droit et usages 70%, Évocation des esprits 25%, Mantique (examen des entrailles) 65%, Mantique (vol des oiseaux) 50%, Mythes 60%, Persuasion 65%, Potions et herbes 30%, Vigilance 35%.

Combat : Armes de mêlée 35%, Bagarre 50% (1d3), Bâton 40% (1d3+1), Lutte 35% (1d3).

Chéréas ne possède aucune arme.

### Pamphila, Philomomos et Catarrheus, vieillards de Sigynna

Ces trois vieillards courtauds et empâtés sont issus de familles nobles ou aisées de Sigynna et vivent dans le quartier aristocratique. Mais l'âge a émoussé leur mépris aristocratique envers le petit peuple, et ils sont souvent à bavarder sur l'agora, ou bien à se promener, ou assis à se reposer sous un arbre aux abords de la cité.

**Pamphila** est une vieille femme bien en chair encore pleine d'allant et généreuse ; **Philomomos** est chauve et replet, misanthrope mais prêt à tout pour colporter une rumeur auprès de n'importe qui ; **Catarrheus**, enfin, est un petit homme maigre et souffreteux mais très gentil.

Les PJ pourront se renseigner auprès d'eux sur l'histoire de la ville et de la dynastie qui règne dans la région, mais aussi sur l'arrivée au pouvoir de Mélanion et sur son caractère. Les vieillards pourront aussi confirmer qu'il n'y avait aucune trace du sanglier dans la région jusqu'à il y a quelques mois à peine, ce qui aidera les PJ à percer à jour les mensonges d'Arguros.

## **Méliphèmos l'aède du palais**

C'est un homme de taille moyenne, aux longs cheveux bruns maintenus par des lanières de cuir, à moustache et à barbe taillée en pointe. Il porte une petite cicatrice à la tempe gauche, souvenir d'un accès de colère de Mélanion contre un chant consacré à l'histoire de Tirynthe : le roi, pris de vin, lui a lancé violemment sa coupe au visage. Pourtant, comme les PJ pourront le constater eux-mêmes lors du banquet donné à leur arrivée, l'aède a de réels talents.

Méliphèmos a trop peur pour sa vie et sa place au palais pour dire spontanément ses craintes. Il n'en parlera que si les PJ prennent le temps de l'amadouer, voire de lui promettre de l'accueillir chez eux un jour en échange de ses chants. Il pourra en tout cas infirmer tout faux mythe au sujet du sanglier géant : ce n'est pas une créature ancienne, et encore moins venue du fond des âges. Si la guerre éclate (entre Sigynna et Tirynthe, ou bien une guerre civile à Sigynna), Méliphèmos fuira la ville, craignant le courroux des dieux et craignant aussi pour sa vie ; il ira errer ailleurs en Grèce pour offrir ses services, et pourrait recroiser plus tard la route des PJ.

## **Hylos le bûcheron**

Un homme de haute taille et d'une grande force, aux cheveux noirs courts, vêtu d'une *exomide*, tunique de travail sans manches, et d'un bonnet de cuir. Il travaille au déboisement à l'est de la ville, non loin de l'emplacement de l'ancien sanctuaire. Hylos est de la partie de la population de Sigynna qui soutient Mélanion. Il voit en lui un monarque visionnaire, qui a beaucoup fait pour sa cité. Il balaie d'un haussement d'épaules les critiques adressées au roi comme de simples racontars. En revanche, il sait que le sanglier géant existe et est dangereux : il l'a vu ou aperçu pas moins de trois fois au moment de ses attaques, toujours en fin d'après-midi ou bien après le crépuscule, et toujours près des endroits où il travaille. Un monstre horrible, mais c'est bien vous que Mélanion a fait venir pour le tuer, c'est ça ? Que les dieux vous assistent, nobles seigneurs !

## **Bapheus le teinturier**

Un jeune homme bien découpé, aux longs cheveux bruns, qui travaille dans un atelier au sud du quartier des artisans, sur les berges de l'Euryton. Il pourra parler aux personnages des patrouilles de soldats de plus en plus fréquentes et de la nervosité qui règne dans la ville. Il n'a pas d'avis sur Mélanion, ou ne veut pas en avoir pour ne pas s'attirer d'ennuis.

## **Euterpe, Tettix et Makhaira les marchandes de primeurs de l'agora**

Trois marchandes potelées à la langue bien pendue qui comptent parmi les piliers de l'agora sur la citadelle de Sigynna. Dans un premier temps, elles seront réservées avec des étrangers, voire franchement méfiantes devant des nobles ou des gens trop visiblement riches. En revanche, si elles ont affaire à des serviteurs (ou encore mieux, des servantes) ou à des gens d'apparence plus modeste, leurs langues se délieront. Cela peut aussi se faire en prenant le temps de les fréquenter plusieurs jours d'affilée et en se montrant généreux.

Les trois marchandes ont un avis sur tout et tout le monde, et ont des pressentiments sagaces sur le caractère impatient de Mélanion et la dangerosité de ses rêves de guerre, qui ne sont que de la jalousie mauvaise envers son frère. Tettix, la plus pieuse des trois, s'inquiète de la négligence de Mélanion envers les dieux (en dehors d'Arès) et elle pourra mettre les PJ sur la piste du sanctuaire d'Artémis démantelé.

## **Les soldats de Sigynna**

Dans son activité normale, Sigynna ne pourrait guère fournir plus de 150 soldats par mobilisation ponctuelle (c'est-à-dire que ce ne sont pas des guerriers professionnels). Sous le règne de Mélanion, une armée de métier s'est ajoutée au système de mobilisation : elle réside dans le

quartier militarisé au sud-est ou en garnison sur le pourtour du rempart et sur le chantier (notamment dans le campement à l'est à l'orée de la forêt). Ces soldats passent leur temps à s'entraîner et à faire des rondes un peu partout, ce qui installe un climat de guerre dans la cité pourtant supposée être en paix.

Sigylna compte désormais environ 150 soldats professionnels et autant de citoyens mobilisables, soit environ 300 hommes à aligner sur un champ de bataille. Dans des circonstances désespérées, Mélanion pourrait arriver à atteindre les 350 en obligeant les vieillards et les jeunes gens pas encore adultes à se battre. Soyons clairs : même ainsi, la cité n'a aucune chance contre une de ses grandes voisines, Tirynthe, Argos ou Mycènes, qui en alignent aisément le double ou le triple.

#### Quelques PNJ de soldats présents au campement à l'est :

**Rhigos** le fantassin, soldat ventru aux cheveux roux bouclés, plutôt méfiant au début mais bon bougre.

**Timios**, autre garde et bon archer, cheveux noirs lisses et regard bleu ciel, courtois, d'ordinaire courageux mais encore apeuré au souvenir de l'attaque du sanglier qui lui a coûté une fracture à la jambe gauche, heureusement en bonne voie de guérison.

**Hilaros**, frondeur léger, un échelas tout en bras et en jambes, très volubile mais qui ne sait pas grand-chose en réalité.

#### Soldat moyen de Sigylna (rappel du profil type du soldat moyen du Livre de base)

FOR 18	INT 14	Bonus aux dommages : +4.
CON 16	POU 15	Points de vie : 17.
TAI 18	DEX 16	Points de démesure : 20.
APP 15		Hubris : 2. Aidôs : 8.

Armure : casque en défenses de sanglier (protection 1), cuirasse mixte en métal et en cuir protégeant la poitrine, le dos et les épaules (protection 4), cnémides (protection 2).

Compétences : Athlétisme 60%, Cascade 25%, Connaissance de la nature 30%, Chercher 55%, Droits et usages 40%, Esquive 40%, Mythes 30%, Orientation 40%, Survie : campagne 35%, Vigilance 65%.

#### Combat :

Pour un guerrier au corps à corps : Lutte 65% (1d6+Bd), Bouclier 45%, Armes d'hast 65% (lance, 1d6+3), Armes de mêlée 60% (épée, 1d6+2+Bd), Armes de lancer 30% (javelot, 1d6+3).

Pour un archer : Lutte 45% (1d6+Bd), Armes de mêlée 50%, Armes de lancer 55%, Armes de tir 60% (arc, 1d6+2+Bd).

Plan de Sigynna pour les joueurs (sans légende et sans les lieux à découvrir)

