

CHRONIQUES DE WESTEROS

PAR JOHN HAY, LEE HAMMOCK,
JAMES KILEY, MICHELLE LYONS, JOHN
NEWMAN, BRETT REBISCHKE-SMITH ET
MARK SIMMONS

UN SUPPLÉMENT POUR LE JEU DE RÔLE DU TRÔNE DE FER

DÉVELOPPEMENT : JIM KILEY

RELECTURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRE : BRIAN E. KIRBY

DIRECTION ARTISTIQUE ET CONCEPTION GRAPHIQUE : HAL MANGOLD

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : SLAWOMIR MANIAK

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : NOAH BRADLEY, CHRISTOPHER REACH,

BRITT MARTIN ET DAVID NASH

CARTES : KEITH CURTIS

PRÉSIDENT DE GREEN RONIN : CHRIS PRAMAS

Équipe de Green Ronin : Bill Bodden, Steve Kenson, Jon Leitheusser, Nicole Lindroos,
Hal Mangold, Chris Pramas, Evan Sass et Marc Schmalz.

A Song of Ice & Fire Chronicle Starter est ©2012 Green Ronin Publishing, LLC. Tous droits réservés.

Traduction : Arthur Francfort, Sandy Julien, Dominique Lacrouts et Jérôme Larré pour Edge Entertainment

Relecture : Marius Parazols et Sandy Julien.

L'évocation d'autres éléments sous copyright ne constitue en aucun cas une atteinte aux droits de leurs détenteurs.

A Song of Ice & Fire Chronicle Starter, Green Ronin, *Song of Ice and Fire Roleplaying*, *SIFRP* et les logos associés sont des marques déposées de Green Ronin Publishing, LLC.

A Song of Ice and Fire est © 1996-2012 George R. R. Martin. Tous droits réservés.

ISBN: 978-84-15334-38-5

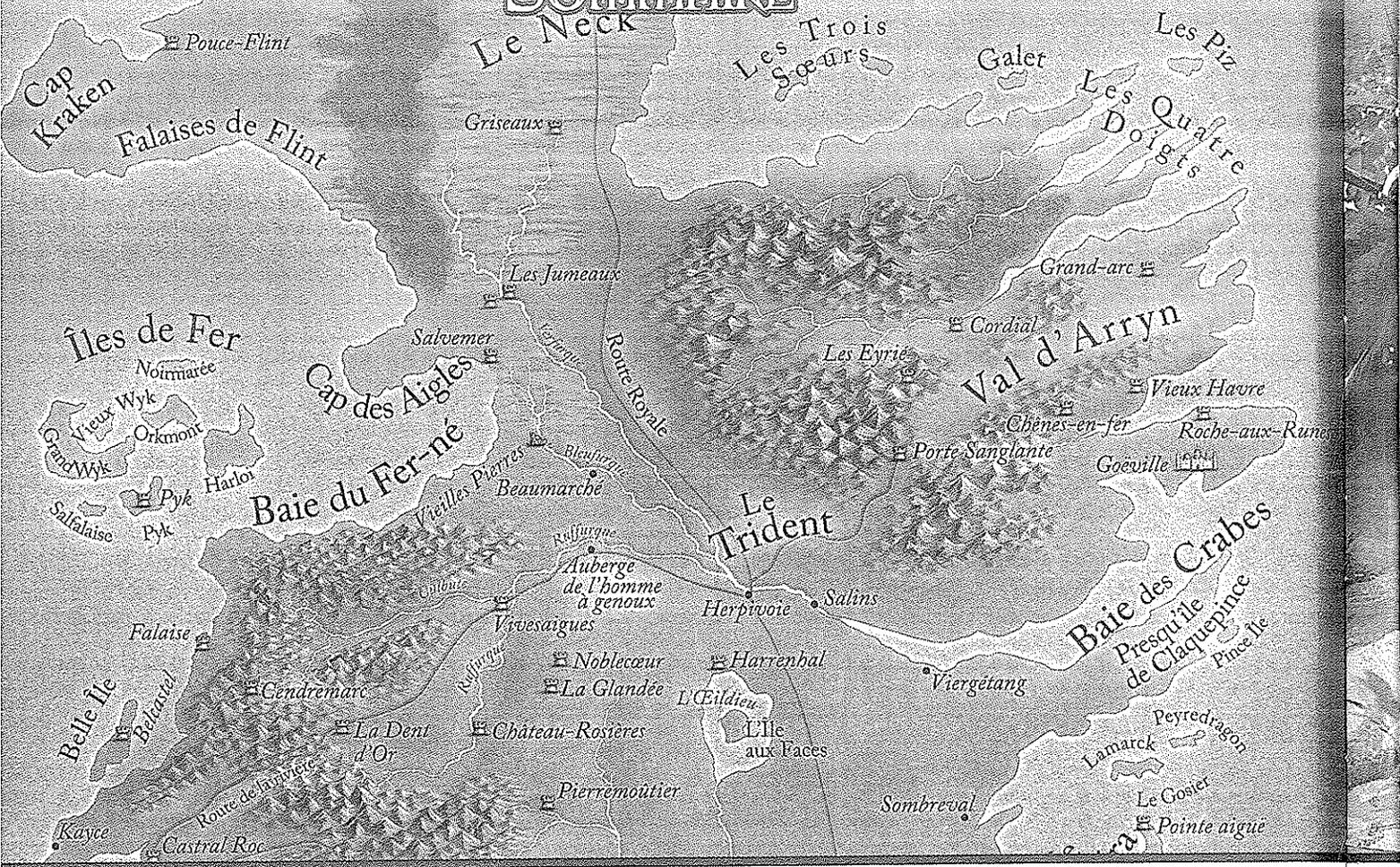
Imprimé en Espagne



edge

WWW.EDGEENT.COM

SOMMAIRE



INTRODUCTION	3	siège de la maison Kytley.....	41	Le tournoi des Frères.....	88
Chroniques de Westeros	3	Personnages.....	42	La fête des brasiers.....	89
LES MAISONS NOBLES	5	Assombrir le tableau	48	La joute des pitres.....	90
MAISON BARNELL	6	MAISON MARSTEN	48	SITES INTÉRESSANTS	92
Histoire.....	6	Histoire.....	48	Le septistère de Roc Fendu.....	92
Patrimoine.....	7	Patrimoine.....	49	La ferme de l'Étranger.....	92
Personnages.....	10	Landouyer.....	51	Malepoigne.....	93
Assombrir le tableau	15	Personnages.....	52	La Bouche de la Sorcière.....	93
MAISON BARTHELD	16	Assombrir le tableau	56	Laud-aux-cerfs.....	93
Histoire.....	16	MAISON TULLISON	56	Le gué de Maclys.....	94
Patrimoine.....	17	Histoire.....	56	La colline de l'Orphelin.....	94
Grandcerf.....	18	Patrimoine.....	57	La Justice d'Harren.....	94
Personnages.....	19	Montesgourde.....	59	La troupe du	
Assombrir le tableau	26	Personnages.....	60	Baril et du Roitelet.....	95
MAISON DULVER	27	Assombrir le tableau	66	La plaine aux Tertres.....	95
Histoire.....	27	LE CONFLANS	67	Garde-Petit.....	95
Patrimoine.....	28	HALLEBOURG	68	LE COMLOT DE FER	96
Le septuaire de Peyrelande.....	30	Histoire.....	68	SYNOPSIS	96
Personnages.....	30	Lieux importants.....	68	NOTES À L'INTENTION DU NARRATEUR	97
Assombrir le tableau	37	Personnages.....	71	ACTE I	97
MAISON KYTLEY	37	NOUVEAUX SITES POUR LES MAISONS	74	ACTE II	101
Histoire.....	37	Bois-Durain.....	74	ACTE III	109
Patrimoine.....	39	Fleuve-l'épine.....	78	RETOMBÉES	111
Peyremartel,		Port Maril.....	83	RÉCOMPENSES	111
		ÉVÉNEMENTS TRADITIONNELS	88	INDEX	112

INTRODUCTION



Le continent de Westeros est doté d'une histoire riche où se croisent des cultures variées, et les maisons nobles y sont littéralement légion. L'une des mémorables qualités des romans du *Trône de Fer* est la profusion de détails associés à chacune d'entre elles, blasons uniques et devises évocatrices compris. Des géants rugissants de la maison Omble du Nord aux princes de Dorne résidant à Lancehéliou, les familles nobles dominent une bonne partie du continent et des îles voisines. Le *Guide du Monde* contient toutes les informations disponibles sur les maisons à l'époque de la publication de *A Feast for Crows* (publié en France en trois tomes intitulés *Le chaos*, *Les sables de Dorne* et *Un festin pour les corbeaux*). Il est cependant une histoire qu'il ne conte pas, un récit qui reste à écrire : la chronique de votre propre maison.

CHRONIQUES DE WESTEROS

L'ouvrage *Chroniques de Westeros* du *Trône de Fer* est conçu pour fournir aux joueurs ce dont ils ont besoin afin de tracer leur propre voie à Westeros : un panel de maisons nobles réparties dans la région du Conflans, quelques sites supplémentaires prêts à explorer dans les environs de leur forteresse, au sein des terres des Tully, et une aventure pour relier tous ces éléments. *Chroniques de Westeros* est également une excellente ressource pour le narrateur, qui y trouvera des maisons prêtes à jouer, à utiliser en tant qu'alliées ou ennemies de celle des joueurs.

Ce qu'il faut bien comprendre au sujet de *Chroniques de Westeros*, c'est qu'il s'agit en substance d'un exemple dense et minutieux de ce qu'un groupe peut élaborer au moyen du système de création de maisons présenté dans le livre de base. Il ne s'agit pas d'un manuel destiné à vous apprendre à créer des maisons selon un système gravé dans le marbre, mais plutôt à vous montrer comment utiliser les outils mis à disposition par le *JDRTDF* pour démarrer une chronique en vous soulageant d'un poids considérable.

LES MAISONS NOBLES

Chacune des six maisons décrites au premier chapitre peut être investie et gérée par un groupe de quatre joueurs. Elles contiennent toutes un certain nombre de personnages principaux dotés d'attributs bien définis, ainsi que des ébauches de personnages secondaires notables, au cas où les joueurs préféreraient déterminer leurs propres capacités et prendre en main leur prestigieux destin.

Bien que chacune de ces maisons soit alignée avec une grande maison différente, toutes, à l'exception notable des Marsten, sont basées dans le Conflans, afin d'optimiser leur potentiel d'interaction les unes avec les autres. Naturellement, cela suppose que les Tully se montrent extrêmement tolérants vis-à-vis de maisons inféodées à d'autres factions que la leur et vivant cependant sur leurs terres. Comme le *JDRTDF* se déroule à l'époque où le royaume est encore en paix (puisque Robert Baratheon est toujours sur le trône), cette indulgence ne semble pas hors de propos. Bien sûr,

NOTE CONCERNANT LES FICHES

Si vous avez déjà lu d'autres suppléments du *Jeu de Rôle du Trône de Fer*, vous aurez remarqué que la présentation des fiches de personnage a quelque peu changé. La nuance la plus importante concerne la présentation de la Défense de Combat. Dans les précédents ouvrages, la DC est égale à **Agilité + Athlétisme + Vigilance + Bonus Défensif (issu des boucliers ou des armes permettant de parer) – Malus d'Armure**. Les nouvelles fiches n'incluent plus ces deux derniers ajustements dus à l'équipement, afin de montrer que le combat n'est pas la seule raison d'être des personnages, et que même ceux qui sont essentiellement tournés vers cette activité ne sont pas équipés et armés jusqu'aux dents en permanence. Par ailleurs, les valeurs de Vigilance passive, de Déplacement et de Sprint, ainsi que la liste de l'équipement personnel ne sont plus incluses afin de simplifier les fiches au maximum.»

vous êtes libre de modifier les allégeances ou de déplacer géographiquement les maisons pour mieux les intégrer à la chronique de votre groupe.

Par ailleurs, la plupart des maisons et des personnages qui les composent sont plutôt considérés comme étant du côté des « bons », moralement parlant, ou si l'on veut éviter de tout voir en noir et blanc, d'une teinte de gris un peu plus claire que nombre des protagonistes de l'œuvre de Martin. Les joueurs recherchant une famille aussi machiavélique que celle des Lannister, ou qui considère le meurtre avec autant de nonchalance que la Montagne, devront sans doute adapter un peu le matériau de base. *Chroniques de Westeros* s'efforce de rendre la majorité des personnages un tant soit peu sympathiques, mais pas au point d'en faire d'insipides chiffres molles. Nous avons toutefois inclus une section intitulée « Assombrir le tableau » à la fin de chaque section consacrée aux maisons, afin de permettre aux joueurs d'assombrir quelque peu la leur.

LE CONFLANS

Cette partie du livre inclut dans cette région de Westeros un certain nombre de sites différents de ceux présentés auparavant dans *Le Trône de Fer*. Le plus important est Hallebourg, un village qui lutte pour conserver son indépendance vis-à-vis des maisons nobles voisines. Esra Stone, prévôt de Hallebourg, est passé maître dans l'art de les dresser les unes contre les autres pour conserver son propre pouvoir.

Hallebourg et les autres sites de ce chapitre sont présentés avec leur histoire, leurs traits marquants et des personnages importants semblables à ceux de la section consacrée aux maisons. En fait, les joueurs pourraient facilement intégrer un de ces sites à leur domaine, ou les voir comme de nouvelles régions à conquérir s'ils manifestent une certaine tendance à l'avidité.

Cette partie comprend également un choix d'autres lieux intéressants de la région, ainsi que des événements que vous pouvez intégrer à votre chronique pour l'agrémenter ou utiliser comme point de départ d'une nouvelle série d'aventures.

LE COMLOT DE FER

Pour relier les nouvelles familles au décor, vous trouverez une aventure consacrée aux plans conçus par une troupe de pillards fer-nés pour ravager la région... avec l'aide d'un des membres de l'une des maisons. Le récit présente deux options distinctes au cas où les joueurs auraient choisi une des maisons participant à l'intrigue. Les joueurs devraient pouvoir juguler la menace des Fer-nés, mais ensuite ? Ils peuvent décider de combattre le mal à la racine... ou de trouver un moyen d'en tirer profit...

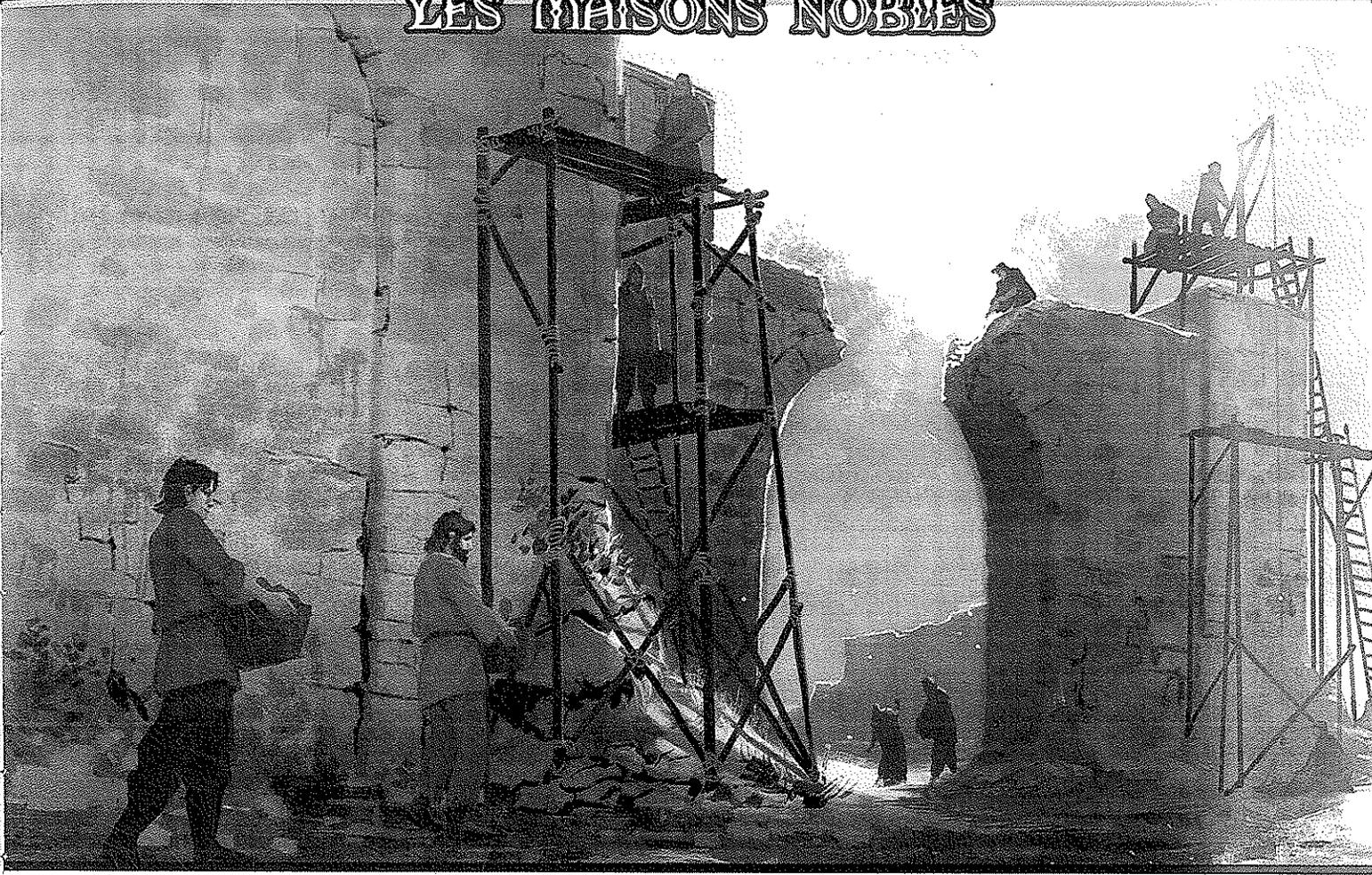
Ce choix leur appartient.

APÉRÇU DES MAISONS

Si vos joueurs ont déjà créé des personnages et n'ont besoin que d'un décor, ce tableau récapitule les caractéristiques importantes de chacune des maisons du premier chapitre. Les nombres indiqués entre parenthèses représentent les points déjà investis pour améliorer les maisons.

NOM	ALLÉGEANCE	DÉFENSE	INFLUENCE	TERRES	LOI	POPULATION	PUISSANCE	RICHESSE
Barnell	Stark	39 (30)	18	34 (34)	29	36	40 (39)	18 (10)
Bartheld	Baratheon	30 (30)	38 (20)	40 (38)	20	18	11 (10)	43 (30)
Dulver	Lannister	42 (40)	38 (35)	34 (34)	24	17	21 (21)	61 (55)
Kytley	Frey	25 (20)	26 (15)	31 (31)	22	35	23 (21)	31 (20)
Marsten	Arryn	42 (40)	46 (10)	40 (40)	24	32	41 (41)	33 (25)
Tullison	Tully	40 (40)	23 (10)	25 (25)	18	24	20 (17)	48 (45)

LES MAISONS NOBLES

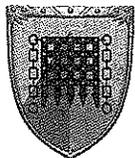


Les joueurs du jeu des trônes sont les maisons nobles de Westeros, et ce chapitre en détaille six : certaines sont encore jeunes et d'autres anciennes, et il en existe de prospères tandis que leurs voisines sont en plein désarroi. Bien qu'elles ne disposent ni de la richesse ni du pouvoir des grandes maisons auxquelles elles ont prêté serment d'allégeance, ces maisons du Conflans possèdent des titres de noblesse, et certains de leurs membres ont de grandes ambitions... ou de terribles secrets.

Les maisons nobles, leurs terres et leurs vassaux ont beau connaître une période de paix relative, rien ne garantit que celle-ci durera éternellement. La vie est rude dans les Sept Couronnes, même durant les années paisibles consécutives à la chute de la dynastie des rois dragons. Les secrets et les conflits sont légion au sein même des maisons, et des dissensions menacent toujours d'éclater entre elles. Le scénario du **Complot de fer** présente une manière dont la trêve peut se rompre et mener à la guerre dans cette partie du Conflans.

Les maisons de ce chapitre ont deux objectifs. En premier lieu, vous et vos joueurs pouvez en choisir une comme maison d'origine pour leurs personnages. Ils peuvent soit interpréter le rôle de ceux présentés dans sa description, soit les remplacer librement par ceux qu'ils auront eux-mêmes élaborés, en la modifiant quelque peu dans ce cas. Les joueurs peuvent aussi utiliser les règles de création de maison du livre de base pour la modifier afin de l'adapter à leur propre style de jeu et à leur chronique.

Ensuite, les maisons qui n'auront pas été adoptées par les joueurs deviendront leurs voisines, et par conséquent leurs alliées ou leurs ennemies. Ces familles et ceux qui les régissent ont leurs propres desseins, dont certains entreront probablement en conflit avec ceux des personnages et de leur maison. Les récits de Westeros se nourrissent de ce genre de frictions : ce sont les alliances, les intrigues, les complots et même la guerre qui attendent les joueurs au fur et à mesure du développement de la chronique. Auront-ils, eux et leur maison, les atouts nécessaires pour jouer au jeu des trônes... et gagner ?



MAISON BARNELL

BLASON

Une herse sur un champ chapé azur et gueules.

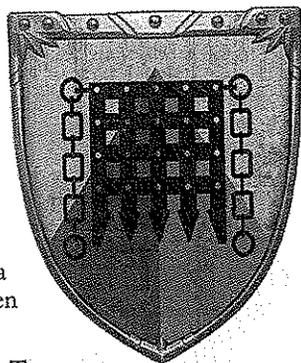
DEVISE

Ne vacille jamais

Situés à proximité de la Verfurque, à l'extrémité nord du Trident, les Barnell exercent leur suzeraineté sur leur fief depuis la forteresse de Château Vercour, que l'on prétend maudite. Fondée lors de la rébellion de Robert Baratheon et loyale aux Stark, la maison Barnell lutte pour s'imposer au sein de la noblesse, mais ne peut guère compter sur quoi que ce soit d'autre que sa force armée.

HISTOIRE

Il y a moins de vingt ans, lors de la guerre de l'Usurpateur, les Barnell ont accédé à la noblesse en s'appropriant des terres qui comptaient parmi les dernières d'une maison agonisante. Pourtant, leur avenir est déjà des plus incertains : aucun des deux frères auxquels pourrait revenir le titre de lord n'est parfaitement légitime, et la question de la succession suscite bien des passions.



Jusqu'à la bataille du Trident, ser Tomas Barnell n'était qu'un chevalier errant quelconque, que rien ne distinguait si ce n'est un talent certain à manier la masse et le bouclier. Son père, ser Garret, lui aussi chevalier errant, lui rappelait sans cesse leur misère et celle de leur rang. Aussi, depuis son plus jeune âge, Tomas était-il résolu à faire de sa famille une opulente maison noble respectée de tous. Malheureusement, son père fut tué alors qu'il pourchassait des brigands pour le compte des Tallhart de Quart-Torren. Tomas ramassa alors ses armes et son armure, puis se mit en quête de ce titre de noblesse qu'il désirait tant.

L'occasion se présenta lors de la bataille du Trident, durant laquelle il combattit du côté des Stark, eux-mêmes ralliés à la cause des Baratheon. Au plus fort des combats, Tomas sauva involontairement la vie de lord Eddard, le sire de Winterfell, en prenant une lance qui était destinée à ce dernier. Après la bataille, sa chance lui valut d'être récompensé et de pouvoir choisir sa prochaine affectation. Il décida alors de se joindre aux autres vassaux des Stark se lançant à l'assaut du château de lord Ollier Darry, un seigneur loyaliste mort durant les affrontements, et dont l'humble domaine, Vercour, était à la fois la position fortifiée la plus proche du champ de bataille et la plus indiquée pour abriter les blessés. Comme lord Darry était parti à la bataille en ne laissant qu'une troupe symbolique pour protéger son fief, l'affaire fut rapidement entendue.

Peu après, Eddard Stark marcha vers le sud en direction de Port-Réal et d'Accalmie, laissant la plupart des blessés à Château Vercour afin qu'ils récupèrent et soient prêts à affronter les dures semaines à venir. Tomas Barnell fut alors chargé de tenir la forteresse avec une poignée de soldats, et de s'occuper de ceux restés sur place. Il y passa la fin de la guerre et les petites gens de la région trouvèrent qu'il veillait bien mieux à leur sécurité et à leur bien-être que feu lord Darry. Comme ce dernier n'avait pas laissé d'héritier, que sa maison s'était

trouvée grandement affaiblie par la rébellion de Robert Baratheon, et que Thomas Barnell se révélait un gestionnaire assez compétent, il fut élevé au rang de lord peu après la fin de la guerre. En fin de compte, il avait atteint son objectif : devenir suzerain sur ses propres terres en tant que lord Barnell, sire de Château Vercour et vassal de la maison Stark.

Malheureusement, cette fortune ne vint pas sans revers. Sonya, la roturière que lord Barnell fréquentait depuis plusieurs années, succomba à une fièvre peu après que ce dernier eut reçu son titre. Ceci n'alla d'ailleurs pas sans créer quelques suspicions chez les gens du peuple. Quatorze ans plus tôt, elle avait donné un fils à lord Barnell, Garret Snow, mais celui-ci avait été conçu en dehors des liens du mariage et Tomas lui-même, toujours par monts et par vaux pour qui voulait bien s'offrir ses services, n'avait jamais entendu parler de l'enfant avant que celui-ci n'atteignît l'âge de trois ans. Lord Barnell subit alors de nombreuses pressions pour se trouver une femme plus digne de son nouveau rang, ce qui l'amena finalement à épouser Alianna Frey, une des nombreuses petites-filles de lord Walder Frey, déjà veuve et mère d'un fils issu de son premier lit. On la prétendait maudite et son grand-père ne lui trouvait donc qu'un maigre intérêt politique : la marier au seigneur d'une maison si jeune était un bien faible sacrifice pour s'en attirer les faveurs. Si les relations entre lord et lady Barnell sont certes cordiales, personne n'y voit autre chose que de l'amitié. Le fils de cette dernière, Daveth, n'a d'ailleurs jamais reçu le même amour ou la même attention de la part de son beau-père que Garret, son demi-frère.

Entre les rumeurs de malédictions et la préférence affichée du seigneur pour son bâtard, la maison Barnell ne cesse de faire jaser dans la région. Si l'on y ajoute les origines modestes de celui qui la dirige, il ne faut guère s'étonner qu'elle soit stigmatisée par la noblesse du Trident.

Pourtant, si les arcanes de la politique restent un mystère pour lord Barnell, ses talents sur le champ de bataille et comme chef de guerre lui valent bien des honneurs. Il a par exemple couvert sa jeune maison de gloire lors de la rébellion des Greyjoy en menant la compagnie de l'Étoile du Matin, sa garde personnelle, à l'assaut du château des Botley et de Pyk, pas moins. De plus, durant son absence, les seigneurs voisins eurent la surprise de découvrir que lady Barnell n'avait rien d'une fleur fanée. Avec l'aide des quelques soldats demeurés à son côté, elle repoussa un groupe de hors-la-loi assez stupides pour l'attaquer, elle et son escorte, lors d'une promenade à cheval. Lorsque lord Barnell revint sur ses terres, sa maison avait déjà fermement acquis la réputation d'être une force militaire avec laquelle il fallait compter, faisant très grand cas des prouesses martiales et de la stratégie, quitte à être un peu moins douée dans les arts de la cour.

Depuis peu, cependant, le trouble s'est emparé de Château Vercour alors que Daveth Barnell célébrait ses dix-huit ans et que la question de savoir lequel des deux fils du seigneur allait lui succéder commençait à se faire plus pressante. Daveth a la préférence d'Alianna et Garret celle de Tomas, mais bien que reconnu, il n'en reste pas moins un bâtard. Comme si cela ne suffisait pas, il n'a aucune envie de succéder à son père et n'a guère de talent pour gérer un domaine ou rendre la justice, alors que Daveth est beaucoup plus compétent en la matière. Ces querelles pourraient aisément prendre fin avec la naissance d'un fils de lord et lady Barnell, mais jusqu'à présent, leurs rares tentatives pour engendrer un héritier ont été vaines. Lord Barnell n'ayant aucun parent mâle pouvant lui servir de successeur, il semble condamné à choisir entre un bâtard inconséquent et un rat de bibliothèque gringalet. Même si la cohésion de la maison Barnell ne repose pas tant sur l'amour familial que sur la loyauté et l'amitié, cela suffira-t-il face à l'orgueil d'un père ?

MAISON BARNELL DE VERCOUR

SUZERAIN : LORD EDDARD STARK DE WINTERFELL

DÉFENSE 39

CHÂTEAU VERCOUR (PETIT CHÂTEAU, 30), POINTS RESTANT À DÉPENSER 9

INFLUENCE 18

POINTS RESTANT À DÉPENSER 18

LOI 29

TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON -2

POPULATION 36

TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +3

COMPAGNIE DE
L'ÉTOILE DU MATIN

(Garde personnelle d'élite ; Puissance 13)

Discipline : ÉLÉMENTAIRE (0) Ⓢ Athlétisme 4, Corps à corps 5, Endurance 4

COMPAGNIE VERCOUR

(Garnison de vétérans ; Puissance 7) Discipline : ÉLÉMENTAIRE (0) chez eux ou SIMPLE (6) en dehors Ⓢ Corps à corps 4, Endurance 3, Vigilance 4

PUISSANCE 40

PATROUILLEURS
DE LA RIVIÈRE

Cavalerie d'élite ; Puissance 12)

Discipline : ÉLÉMENTAIRE (0) Ⓢ Agilité 4, Corps à corps 5, Dressage 4,

LES INGÉNIEURS DE
SIÈGE DE JARION

(Ingénieurs vétérans ; Puissance 7) Ⓢ Discipline SIMPLE (6)
Art militaire 4, Connaissance 3, Endurance 4

POINTS RESTANT À DÉPENSER 1

RICHESSSE 18

MICHAEL GROWNE (ARTISAN, 10, TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +1) - POINTS RESTANT À DÉPENSER 8

TERRES 34

PRAIRIE AVEC UNE RIVIÈRE, UNE ROUTE ET UN HAMEAU (24), PLAINE AVEC BOIS DENSES (10)

MODIFICATEUR FINAL DU TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON : +2

PATRIMOINE

Les possessions de la maison Barnell sont les suivantes :

DÉFENSE 39, POINTS INVESTIS : 30

(CHÂTEAU VERCOUR - PETIT CHÂTEAU : 30)

Château Vercour est situé à quelques lieues du célèbre gué des Rubis où se déroula la bataille du Trident. Le bâtiment est ancien et date d'avant l'arrivée des Targaryen. On pense qu'il a été construit pour protéger les fermes alentour. De facture andale, la légende ne lui donne pas moins de cinq cents ans, bien que nul ne sache qui en était le maître avant la conquête targaryenne et l'essor des Tully dans le Conflans. On sait juste qu'il y a bien longtemps, lord Edmyr Tully le donna aux Ferros, une petite maison vassale.

Celle-ci fut la première à souffrir de ce que les gens du cru appellent depuis la malédiction de Vercour. Pendant la révolte de la Foi Militante, un groupe de fanatiques réussit à s'introduire dans la forteresse et massacra tous les membres de la maison Ferros, mettant un point d'arrêt aussi brutal que définitif à leur lignée. Les Tully ne tardèrent pas à reprendre le château et à le donner à une autre maison vassale, les Wellyn. Quelques générations plus tard, ceux-ci succombèrent tous à une épidémie. Une fois encore, les Tully en firent cadeau à une autre famille vassale, mais celle-ci fut balayée durant la rébellion Feunoyr. Le phénomène se répéta jusqu'à ce que lord Darry prenne possession de Château Vercour juste après la guerre des Rois à Neuf Sous. Aujourd'hui, la maison Darry semble presque condamnée et les gens du commun attribuent sa chute à la malédiction de Vercour. Certains commencent

même à parier sur le temps qu'il reste aux Barnell avant qu'elle ne les décime eux aussi.

Le château en lui-même n'est pas bien étendu, mais il est solide. Le rempart extérieur est grand et épais, et ne s'ouvre que sur une porte unique qui permet d'accéder, non loin de là, à la route Royale. Les larges murs délimitent une vaste enceinte qui permet aux soldats de s'entraîner régulièrement et, le long du rempart extérieur, on a bâti des étables et des baraquements pour accueillir les troupes aux couleurs de la maison Barnell en cas de besoin. Le cœur de la forteresse n'est pas bien grand non plus. Il est construit autour de la tour située au nord-ouest de la cour et permet à tous ceux qui y montent de voir à des kilomètres à la ronde. Le donjon est très simple et composé d'une grande salle de banquet qui tient lieu de salle d'audience, d'une cuisine, et de quelques chambres pour lord et lady Barnell et leurs enfants. Le château ne compte ni septa ni mestre, même si le seigneur espère pouvoir s'attacher les services de l'un d'entre eux lorsqu'il aura réussi à accroître sa fortune.

Château Vercour est approvisionné par une série de puits et lord Barnell s'assure d'avoir toujours plusieurs mois de provisions en réserve, juste au cas extrêmement peu probable où il devrait subir un siège.

Beaucoup des petites gens de la région considèrent toujours que le château est maudit et refusent d'y passer la nuit, ce qui ne facilite en rien la tâche de lord Barnell. On dit ses murs hantés par tous ceux qui ont succombé à la malédiction et même le maître de céans a bien du mal à le nier. En effet, les visiteurs qui passent plus de deux semaines sur place repartent avec des histoires étranges à raconter, mentionnant des apparitions fantomatiques dans les couloirs pourtant déserts, des pleurs venant de recoins où il n'y avait personne, ou des lumières étranges dansant sur la tour ou les créneaux. Même si aucun soldat n'admettra jamais croire à ces histoires, ils ne sont pas nombreux à accepter de monter la garde seuls s'ils peuvent l'éviter.

La vaste enceinte de Château Vercour laisse beaucoup de place pour l'agrandir, ce que souhaite faire lord Barnell depuis des années maintenant. Il espère pouvoir un jour rivaliser avec Castral Roc ou Winterfell.

INFLUENCE 18

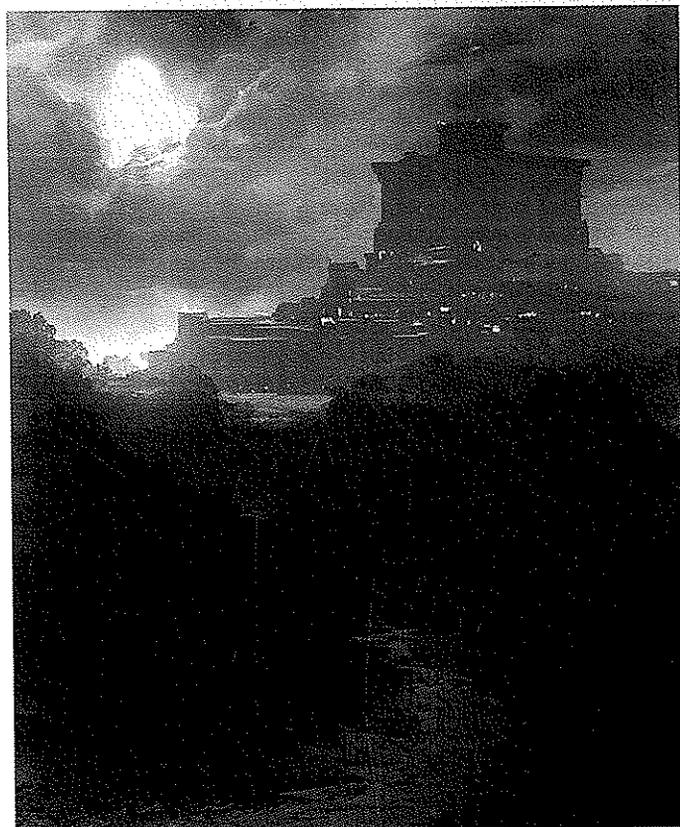
Privilégiant les affaires de la guerre, lord Barnell n'a jamais été adepte des choses de la cour, des intrigues ou des rumeurs. L'influence de sa maison, fort modeste, s'en ressent d'autant plus qu'il n'a passé que très peu de temps à essayer de lui donner une envergure politique. Lady Barnell et son fils, au contraire, travaillent ardemment à rattraper la situation, mais ont fort à pour faire oublier des années d'invitations demeurées sans réponses, de rebuffades des plus rustres, ou d'insultes involontaires.

La question de l'héritier est toujours en suspens et il est très peu probable qu'elle soit résolue avant que la maison ne gagne en importance. Cependant, si lord Barnell venait à mourir sans avoir nommé de successeur, il n'est pas du tout évident qu'elle survive à la transition. La solution la plus simple consisterait pour lord et lady Barnell à mettre au monde un héritier incontestable, mais jusqu'ici, leurs rares tentatives se sont montrées vaines.

TERRES 34, POINTS INVESTIS : 34

(PLAINE AVEC PRAIRIE : 6, PLAINES AVEC BOIS DENSE : 10, HAMEAU : 10, ROUTE : 5, RIVIÈRE : 3)

Les terres entourant Château Vercour sont typiques de celles fertiles du Trident. Elles comptent de nombreuses fermes et comprennent une



grande étendue boisée appelée la forêt de Vercour. Pour la région, il s'agit d'un domaine de taille moyenne, doté d'une importante population de petites gens, principalement composée de fermiers. Ses terres sont quadrillées par nombre de routes bien entretenues, en grande partie parce que lord Barnell y voit un impératif militaire, bien avant toute considération commerciale ou migratoire. Par contre, aucun gué ne permet d'y traverser la Verfurque. Ceci rend les voyages particulièrement difficiles, car passer sur l'autre rive implique de faire un long détour pour gagner les Jumeaux. Aussi, construire un pont permettant de traverser la rivière sans avoir à quitter son territoire est un des prochains objectifs de lord Barnell.

Château Vercour se trouve sur la ligne de démarcation entre les terres agraires et la forêt du même nom, divisant le domaine en deux parties bien distinctes. La forêt a donné lieu à autant de superstitions populaires que le château qui la borde. On dit qu'elle abrite encore les Premiers Hommes qui s'étaient établis ici, et dont les fantômes viendraient de temps à autre en aide à ceux qui s'égarerent. Certains roturiers prétendent même qu'ils protégeraient un ancien bois sacré caché au plus profond de la forêt, mais rares sont ceux qui croient réellement à ces sornettes. D'autres histoires se confondent allègrement avec celles de la malédiction de Vercour, et on dit même parfois que les fantômes tenteraient d'une façon ou d'une autre de soigner le mal qui ronge le château. Ces commérages ont la faveur des enfants et des ivrognes, mais peu de gens du peuple se hasardent à chercher des explications à ces événements qui dépassent de loin leur entendement. De son côté, lord Barnell préfère les encourager à défricher, ce qui lui permet d'utiliser le bois pour les projets de construction qui lui tiennent à cœur, d'augmenter la surface de terres arables et de développer une nouvelle source de revenus.

La Verfurque traverse les terres de la maison Barnell de part en part, irriguant les fermes avoisinantes, mais compliquant d'autant les voyages et autres transports de marchandises. Son lit, trop rocaillieux et peu profond dans cette région, ne permet pas d'utiliser des bateaux classiques. Aussi les voyageurs utilisent-ils parfois de frêles embarcations à fond plat pour traverser la rivière. Ces radeaux rappelant des canoës ne sont généralement pas assez grands pour transporter quoi que ce soit de notable, mais s'avèrent utiles pour convoier des passagers. Au printemps, lorsque la fonte des neiges et la pluie font monter le niveau de la Verfurque, certains marchands aventureux tentent d'acheminer leurs marchandises sur des barges, mais peu prennent un tel risque alors que tant de routes en si bon état permettent de s'en passer. La plupart des enfants des environs passent leur été à nager dans la rivière et il arrive parfois que quelques-uns soient trop téméraires et finissent noyés ou écrasés contre les rochers. Là encore, les superstitions vont bon train et on dit que leurs esprits hanteraient les flots à la recherche de nouvelles victimes pour partager leurs tourments.

Le hameau de Wellyn, fondé par la maison éponyme et depuis longtemps disparue, est la seule communauté notable contrôlée par les Barnell. Il compte un peu moins de cent habitants, même si ce nombre est presque multiplié par dix lors des festivals qui se tiennent au moment de la récolte et des semailles. Wellyn se trouve à bonne distance de Château Vercour et les diverses tentatives des suzerains précédents visant à attirer sa population autour de la forteresse se sont toujours heurtées à la peur de la malédiction. Lord Barnell y a renoncé et se rend simplement à Wellyn aussi souvent que nécessaire, profitant du trajet pour faire faire de l'exercice à ses cavaliers.

Wellyn est le principal carrefour commercial sur les terres des Barnell et, malgré sa petite taille, on y croise toute l'année un flot régulier de négociants et de marchands. Ceux-ci échangent des outils,

des vêtements ou d'autres marchandises contre de la nourriture, qu'ils emportent généralement en direction du Nord. La plupart des gens du cru font toutes les transactions dont ils ont besoin à Wellyn, et on y trouve notamment un forgeron, un tonnelier, un charron, une sage-femme et un charpentier. La ville n'a pas d'autre dirigeant que lord Barnell, mais ces dernières années, le charron Jacob Tubby est devenu une sorte de porte-parole de la communauté du fait de sa nature ouverte et de sa volonté farouche de se mêler de ce qui ne le regarde pas. Son suzerain le consulte souvent lorsqu'il est question de Wellyn, ce qui ne l'aide pas à rester humble.

LOI 29

Bien que lord Barnell punisse sévèrement tous les criminels qu'on lui amène, ses terres ne sont pas sûres pour autant. Il ne s'agit pas là d'un problème de moyens, mais d'une incapacité à s'imposer : Barnell a clairement assez de soldats pour faire appliquer sa volonté, mais n'investit guère d'efforts dans les mesures préventives. Il n'a même pas pris la peine d'affecter des hommes à Wellyn pour veiller sur ce qui s'y passe. Toutefois, lorsqu'un crime est découvert, il met un point d'honneur à le punir avec force et sévérité : tout le monde sait qu'il a tendance à exécuter les voleurs de bétail et à faire trancher des mains même pour les vols les plus insignifiants.

Il y a peu de crime organisé dans la région et lord Barnell ne laisse aucune chance aux brigands qui tentent de pénétrer dans son fief, utilisant alors la force sans aucune retenue. Cependant, du fait de la proximité de la route Royale, les voleurs errants sont beaucoup plus courants, et la plupart s'attaquent aux bêtes. Récemment, il y a également eu une succession de vols de lingots de métal à la forge de Wellyn, mais les coupables courent toujours. Jusqu'à présent, par contre, personne n'a été assez idiot pour essayer de voler directement la maison Barnell.

POPULATION 36

La plupart des sujets de la maison Barnell vivent dans les fermes qui sont éparpillées sur son domaine ou à l'orée de la forêt de Vercour. Les petites gens vivent dans des familles où se côtoient toutes les générations et où la responsabilité du travail des champs se transmet de père en fils. Toutefois, les terres arables viennent à manquer et il n'est désormais plus possible de construire de nouvelles fermes. Aussi, sur les conseils de Daveth, lord Barnell encourage les puînés à défricher la forêt de Vercour et à s'y installer.

PUISSANCE 40, POINTS INVESTIS : 39

(GARDE PERSONNELLE D'ÉLITE : 13, GARNISON DE VÉTÉRANS : 7,
CAVALERIE D'ÉLITE : 12, INGÉNIEURS VÉTÉRANS : 7)

Lord Barnell s'enorgueillit des forces militaires à sa disposition, les voyant comme le seul indicateur valable de la puissance d'une maison noble. Avec plus de trois cents soldats sous ses ordres, il dispose d'une des plus grandes troupes de la région, mais la mise en place de celle-ci a également empêché sa maison de prospérer.

Depuis qu'il a été nommé lord, il s'est constitué une garde personnelle qu'il nomme la compagnie de l'Étoile du Matin. Ses membres l'ont accompagné dans toutes les batailles majeures auxquelles il a participé et la plupart d'entre eux sont ralliés à sa maison depuis au moins dix

ans. La compagnie de l'Étoile du Matin est particulièrement respectée dans les environs et met un point d'honneur à faire la fierté de son suzerain, à la fois sur le champ de bataille et en dehors. Son commandant est Kieran Orell, capitaine des gardes de la maison qui a servi aux côtés du père de lord Barnell, des années auparavant.

La compagnie Vercour est la garnison permanente du château du même nom et elle est chargée plus spécifiquement de protéger lady Barnell. Ses soldats ne sont pas aussi expérimentés ou respectés que la compagnie de l'Étoile du Matin, mais ne manquent ni d'entraînement ni d'équipement.

Les deux troupes entretiennent une certaine forme de rivalité. En effet, la compagnie Vercour n'a pas eu la chance de faire ses preuves depuis qu'elle a protégé lady Barnell contre les bandits qu'avait laissés dans son sillage la rébellion des Greyjoy. Ses membres ne souhaitent qu'une chose : en découdre au plus vite sur un vrai champ de bataille.

Les troupes les plus récentes de la maison Barnell sont les patrouilleurs de la rivière, une unité de cavalerie formée par le seigneur lui-même afin de se doter d'une force capable de réagir très rapidement sur l'ensemble de son domaine. Recrutés parmi les vétérans de l'Étoile du Matin et de diverses troupes ayant combattu aux côtés de lord Barnell par le passé, les patrouilleurs n'ont encore rien accompli de plus périlleux que de harceler quelques brigands. Compte tenu des dépenses réalisées par leur suzerain pour les équiper, ils brûlent de lui prouver leur valeur. Garret Snow chevauche désormais avec eux : à tous égards, c'est lui qui leur tient lieu de commandant.

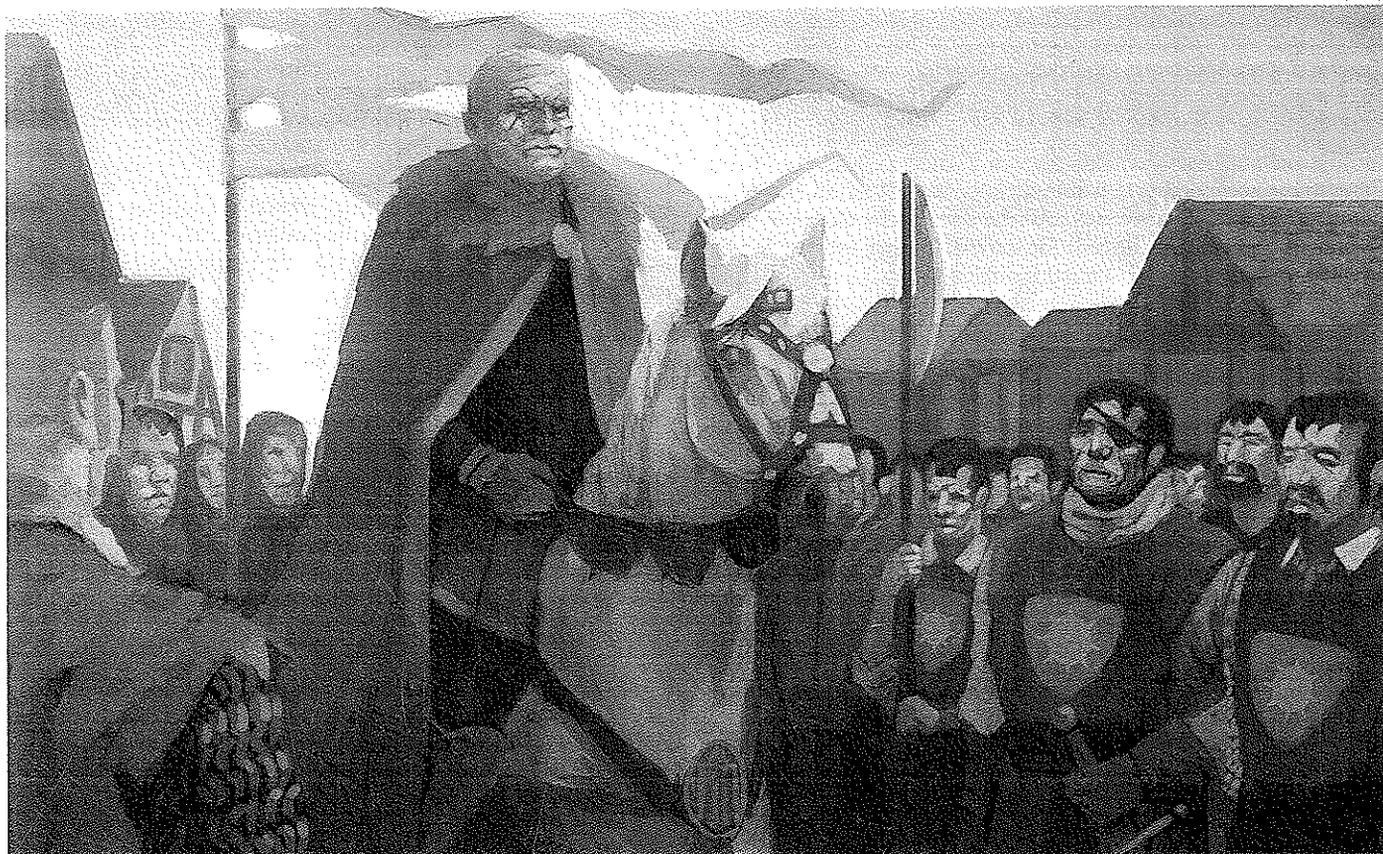
Lorsque lord Barnell fut affecté pour la première fois à Château Vercour, on lui adjoint Jarion Urgont, un ingénieur spécialisé dans les sièges, afin de s'assurer que la forteresse était sûre. Depuis, l'homme n'a jamais quitté le service de la maison Barnell, et est même allé jusqu'à, en son temps, former un corps d'ingénieurs particulièrement compétents chargé de la défense du château et de l'entretien de ses machines de guerre. De toutes les troupes des Barnell, ce sont celles qui ont le moins envie d'en découdre, étant des artisans bien avant d'être des soldats.

RICHESSE 18, POINTS INVESTIS : 10

(ARTISAN : MICHAEL GROWNE)

Une bonne moitié du territoire contrôlé par la maison Barnell est constituée de terres arables qui tirent profit du sol fertile et des eaux abondantes du Trident. Ces fermes produisent généralement bien plus de céréales et de légumes que ne peuvent en consommer les Barnell, et sont donc une manne à l'origine de l'essentiel de leurs finances. Leur seconde source de revenus est le bois de la forêt de Vercour, mais son exploitation est ralentie par toutes les superstitions que suscitent ces bois. Malheureusement pour les coffres des Barnell, le seigneur a l'habitude de donner les excédents de nourriture à ses alliés ou de les entasser à Château Vercour plutôt que de les vendre. Ce n'est qu'une des multiples raisons qui expliquent la pauvreté de cette maison, même s'il faut bien reconnaître qu'elle serait tout à fait capable de tenir un siège si le cas devait se produire. De la même façon, parce que lord Barnell ne cesse de s'employer à faire grossir ses troupes, l'essentiel des ressources de la maison est consacré à en améliorer les défenses.

Lord Barnell a utilisé une partie de ses maigres finances pour s'attacher les services d'un maître forgeron nommé Michael Growne. Il l'a chargé d'équiper ses soldats avec les meilleures armes et armures disponibles. Excédé d'être sans cesse à l'ouvrage, Growne en est venu



COMPAGNIE DE L'ÉTOILE DU MATIN

(GARDE PERSONNELLE D'ÉLITE; PUISSANCE 13)

DISCIPLINE : ÉLÉMENTAIRE (0)

ATHLÉTISME 4, CORPS À CORPS 5, ENDURANCE 4,

COMPAGNIE VERCOUR

(GARNISON VÉTÉRAN ; PUISSANCE 7)

DISCIPLINE : ÉLÉMENTAIRE (0) CHEZ EUX OU SIMPLE (6)
EN DEHORS

CORPS À CORPS 4, ENDURANCE 3, VIGILANCE 4

PÂTROUILLEURS DE LA RIVIÈRE

(CAVALERIE D'ÉLITE; PUISSANCE 12)

DISCIPLINE : ÉLÉMENTAIRE (0)

AGILITÉ 4, CORPS À CORPS 5, DRESSAGE 4

LES INGÉNIEURS DE SIÈGE DE JARION

(INGÉNIEURS VÉTÉRANS; PUISSANCE 7)

DISCIPLINE : SIMPLE (6)

ART MILITAIRE 4, CONNAISSANCE 3, ENDURANCE 4

à se plaindre de cette surcharge de travail permanente auprès de la domesticité. La boisson aidant, il se targue parfois de vouloir chercher un emploi ailleurs, où il serait peut-être traité avec plus de respect. Jusqu'à présent, ces doléances ne sont pas arrivées aux oreilles de lord Barnell.

PERSONNAGES

Les personnages notables de la maison Barnell sont les suivants :

LORD TOMAS BARNELL

La vie de Tomas Barnell n'a pas commencé sous les meilleurs auspices, son premier souffle coïncidant avec le dernier soupir de sa mère. Son père, Garret, un pauvre chevalier errant, ne lui reprocha cependant pas la mort de sa femme. Au contraire, il ne s'en prit qu'à lui-même pour avoir été incapable de lui offrir les soins et la nourriture dont elle avait besoin. La culpabilité de son père poussa Tomas à désirer ardemment la richesse et les honneurs, non pas pour son propre usage, mais pour protéger sa famille et ses amis. Son ambition le fait souvent paraître comme un être cupide en quête de pouvoir personnel, mais il n'a qu'une seule motivation : s'assurer que ceux auxquels il tient ne souffrent jamais de son incapacité à les protéger ou à subvenir à leurs besoins.

Tomas passa l'essentiel de son enfance à voyager avec son père, apprenant à se battre dès qu'il fut en âge de tenir une arme. Pendant des années, ce dernier fut employé par la plupart des maisons majeures du Nord, permettant à Tomas de se familiariser avec elles et de s'y faire des amis. Ainsi, chez les Karstark, les Mormont et quelques autres, on garde un souvenir ému du passage de ce garçon



coriace qui cherchait toujours à en apprendre davantage sur l'art du combat. Aujourd'hui, les anecdotes de son enfance auprès des nobles du Nord ont souvent tendance à l'embarrasser.

Après des années de bons et loyaux services, ser Garret Barnell mourut en combattant des brigands pour le compte des Tallhart. Tomas prit immédiatement la relève. Il entra à son tour au service de plusieurs familles avant de gagner durablement le respect des Karstark en défendant leurs terres contre les sauvageons. Un mot de leur part suffit à lui permettre de rejoindre les troupes de lord Eddard Stark durant la guerre de l'Usurpateur, ce qui lui donna ensuite l'occasion de sauver la vie du suzerain du Nord en se trouvant par hasard sur le chemin d'une lance qui lui était destinée. Pour le récompenser, lord Stark lui demanda de participer à la capture de Château Vercour, ce qui lui permit d'obtenir un titre de noblesse et de réaliser enfin le but qu'il s'était fixé dans la vie. Dans les années qui suivirent, Tomas apprit cependant que la vie des nobles n'était pas vraiment celle qu'il imaginait. En effet, en permanence à court de liquidités, il a le sentiment de toujours manquer de troupes et fait office de paria dans les cercles sociaux des nobles de la région. Il n'en travaille pas moins du mieux qu'il peut pour protéger ses proches, même s'il ne semble jamais trouver qu'ils soient suffisamment en sécurité.

Pendant des années, Tomas aima une roturière de Karhold nommée Sonya qui lui donna un fils, Garret Snow. Il s'occupa de subvenir à leurs besoins, mais ne se maria jamais avec elle, rêvant d'acquérir un jour les terres et l'argent nécessaires pour les mettre réellement à

LORD TOMAS BARNEIL			
COMBATTANT D'ÂGE MÛR			
COMPÉTENCES			
AGILITÉ	3	—	
ART MILITAIRE	3	COMMANDEMENT 2B, STRATÉGIE 1B	
ATHLÉTISME	4	—	
CORPS À CORPS	5	CASSE-TÊTE 3B	
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 2B	
ENDURANCE	4	—	
STATUT	3	RÉPUTATION 1B	
VIGILANCE	4	—	
VOLONTÉ	3	DÉVOUEMENT 1B	
PROFIL DE RENCONTRE			
DÉFENSE DE COMBAT 10 Ⓞ DÉFENSE D'INTRIGUE 9			
SANTÉ 12 Ⓞ SANG-FROID 9			
POINTS DE DESTINÉE : 1			
AVANTAGES : CHEF DE FAMILLE, MAÎTRE DES CASSE-TÊTE			
DÉFAUTS : FAIBLESSE (AGILITÉ)			
ARMES ET ARMURE			
ARMURE À ÉCAILLES : VA 6 Ⓞ MA -3 Ⓞ ENCOMBREMENT 2			
MORGENSTERN	5+2B	4 DÉGÂTS	FRACASSANTE 2, HARGNEUSE
GRAND BOUCLIER	5-1D	2 DÉGÂTS	ENCOMBREMENT 1, DÉFENSIVE +4
DAGUE	5	2 DÉGÂTS	RAPIDE, SECONDAIRE +1

l'abri. Sonya succomba à une fièvre peu après que Tomas ne devienne le sire de Château Vercour, ce qui le plongea dans le désespoir pendant plusieurs mois. Le fils qu'il a eu avec elle, Garret, est désormais tout ce qui compte à ses yeux, souvenir vivant et unique de la femme de sa vie. Le goût un peu trop prononcé du jeune homme pour la bagatelle et les ennuis déçoit son père, mais l'amour qu'il lui voue lui permet de passer outre ces incidents.

Quand Tomas épousa Alianna Frey, il ne s'agissait que d'un mariage politique. Les deux époux ne s'aimeront peut-être jamais, mais ils sont unis par une sorte d'alliance de confort dans laquelle chacun voit la possibilité de protéger son fils, ses sujets et sa personne. Il arrive qu'ils ne soient pas d'accord sur certains points, mais ils réussissent généralement à se répartir les responsabilités et ainsi à éviter tout écueil : Tomas préside aux affaires de la guerre alors qu'Alianna s'occupe des subtilités mondaines. Le seigneur n'a que peu de patience pour Daveth, le voyant comme un geignard qui aurait bien besoin de quelques corrections pour s'endurcir. Ses efforts pour y remédier n'ont toutefois guère été récompensés.



LADY ALIANNA BARNELL

MANIPULATRICE ADULTE

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE	3	—
CORPS À CORPS	3	—
DUPERIE	4	BLUFF 1B
INGÉNOSITÉ	3	LOGIQUE 1B
LANGUE	3	—
PERSUASION	4	CONVAINCRE 1B, MARCHANDER 2B
STATUT	3	BIENSÉANCE 2B
VIGILANCE	4	OBSERVATION 1B
VOLONTÉ	4	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 8 • DÉFENSE D'INTRIGUE 10

SANTÉ 6 • SANG-FROID 12

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : AUTORITÉ, DÉVOUÉ, SENS AIGUISÉS

DÉFAUTS : MAUDIT

ARMES ET ARMURE

DAGUE	3	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1
-------	---	---------	--------------------------------

Tomas perçoit tout au travers du prisme de son expérience martiale. Un bras puissant ou une belle armure attireront à coup sûr son intérêt, bien plus que n'importe quel registre de comptes, ouvrage littéraire ou autre activité tout aussi peu excitante. Il ne s'intéresse guère aux affaires de la cour et se contente de s'y rendre lorsqu'il n'a pas le choix. Il ne connaît donc que très peu les nobles des environs et ses contacts avec ses voisins sont soit inexistants, soit réduits au strict minimum. Il reste persuadé que le secret pour diriger une maison consiste à disposer d'une armée conséquente, d'une forteresse bien défendue et de sujets loyaux, oubliant le plus souvent que quelqu'un doit bien trouver un moyen pour payer les soldats, entretenir le château et nourrir le peuple. Jusqu'à présent, Alianna et l'intendant du château, Farris Leed, ont réussi à maintenir la maison à flot, mais les finances des Barnell sont loin d'aller en s'améliorant. Tomas, de son côté, espère en secret qu'un nouveau conflit va éclater, lui permettant ainsi de montrer que tous ces préparatifs n'ont pas été vains.

Trancher la question de sa succession est le premier souci de Tomas. Il souhaiterait nommer Garret, mais celui-ci est né en dehors des liens du mariage. Il ne pense pas que Daveth ait ce qu'il faut pour mener ses hommes, même si le jeune homme est bien plus capable que son beau-père dans les domaines de l'intendance et des mondanités. Lord et lady Barnell ont bien essayé de mettre au monde un héritier, mais jusqu'à présent, leurs efforts ne se sont soldés que par davantage de gêne. Comme Tomas n'a pas de frère, c'est la survie de la maison au-delà de la prochaine génération qui est en jeu, rien de moins. Il n'a pas non plus le statut ni l'influence nécessaire pour faire en sorte que le roi légitime Garret en tant que successeur, mais quelques batailles remportées aux côtés de lord Stark suffiraient à changer la donne.

Tomas veut également construire un pont sur la Verfurque afin que ses troupes puissent parcourir son fief de long en large sans entrave, mais il se retrouverait du coup en opposition directe avec la maison Frey qui contrôle le seul gué permettant de traverser la rivière. Lord Barnell se soucie comme d'une guigne de leur courroux, ne voyant là qu'une entreprise visant à améliorer la sécurité, et non un objectif commercial. Il est toutefois très probable que cela lui joue des tours. Il souhaite également faire venir un mestre – et peut-être même un septon – à Château Vercour, mais il faudrait tout d'abord remplir ses coffres. Si les avantages de s'attacher les services d'un mestre ou d'un septon sont évidents, il nourrit également l'espoir secret qu'ils pourront l'aider à mettre un terme à la malédiction de Vercour. Tomas a déjà vu quelques fantômes dans le château et il se demande s'ils n'annoncent pas la fin imminente de sa lignée. Il est prêt à tout pour éviter que cela ne se produise.

LADY ALIANNA BARNELL

Depuis qu'elle est née, la famille d'Alianna, une des nombreuses petites-filles de lord Walder Frey, la considère comme un oiseau de mauvais augure. Ses deux parents furent emportés par une crue printanière le jour même de sa naissance et ce ne fut que le premier d'une longue série d'événements étranges qui l'accompagnent depuis toujours : sa nourrice mourut d'une méchante fièvre lorsqu'elle avait deux ans et le mestre qui l'éduqua succomba à une attaque cardiaque quand elle en eut douze. Malgré ses nombreux cousins, nièces et autres neveux, son enfance fut particulièrement solitaire tant chacun prenait grand soin d'éviter cette orpheline à la malchance contagieuse. Aussi, sans grande surprise, les Frey étaient donc tout à fait disposés à la laisser partir lors de son mariage avec ser Silas Oberyne, un chevalier au service de la maison Tully. En effet, sa réputation était déjà faite et aucun homme de meilleur statut n'en aurait voulu.

Malgré une relation qui ne commençait pas sous les meilleurs auspices, Alianna et ser Silas apprirent à s'aimer et il s'écoula moins de deux ans avant qu'elle ne lui donne un fils, Daveth. L'enfant était chétif et ses parents décidèrent de lui donner une éducation essentiellement tournée vers les choses de l'esprit. Ser Silas ne reculait devant aucune dépense pour parfaire son instruction, et n'hésitait pas à y consacrer tout ce qu'il gagnait dans les tournois. Comme Daveth survécut à plusieurs maladies infantiles, Alianna crut même un moment que sa malédiction était levée, mais il n'en était rien. Alors qu'il combattait aux côtés des Tully, ser Silas fut tué à la bataille des Cloches, ne laissant à sa veuve qu'un fils dont il fallait prendre grand soin et une bien maigre fortune pour y parvenir.

Après la mort de son mari, Alianna fut à nouveau mise à l'écart. Les Frey n'avaient aucune envie de faire revenir auprès d'eux une femme qui était de toute évidence maudite. Lord Walter Frey chercha alors une autre solution et en trouva une en la personne de Tomas Barnell, un nouveau lord fraîchement anobli et ayant cruellement besoin de l'aide de quelqu'un de rompu aux usages de la cour. Lord Frey avait entendu les rumeurs sur Château Vercour et se dit qu'il s'agissait finalement d'un endroit particulièrement adapté pour sa petite fille maudite. Les arrangements ne prirent guère de temps et les jeunes époux convolèrent lors de noces modestes à Château Vercour. Les Frey espèrent que puisque lord Barnell n'a d'autre famille que son fils, sa maison sera vite balayée par l'une ou l'autre des malédictions, et qu'ils pourront ainsi réclamer les terres du domaine.

Après avoir été tenue à l'écart toute sa vie, Alianna a acquis la conviction que tout le monde finirait par se retourner contre elle et qu'elle ne pouvait donc compter que sur elle-même. Les seules exceptions étaient Daveth et ser Silas, mais ce dernier, le premier homme à ne pas la considérer comme un porte-poisse, lui a été repris. Ces tribulations ont fait d'elle une femme posée, qui sait garder la tête froide, et très déterminée, capable de supporter quolibets et provocations comme de ne pas prêter trop d'attention au fait d'être ignorée ou mise de côté. Au contraire, elle s'estime au-dessus de tous ces enfantillages et dégage une telle autorité que tous ces petits tracassés s'arrêtent d'eux-mêmes. Pour autant, elle n'en reste pas moins capable de s'ingénier à mettre des bâtons dans les roues aux Frey et à leurs alliés quand elle en a l'occasion.

Alianna est persuadée que la meilleure chance de salut de la maison Barnell est que Daveth en devienne l'héritier. Jusqu'à présent, elle n'a su convaincre son époux, mais continue d'essayer. Elle cherche à faire accomplir de grandes choses à son fils, surtout si elles mettent en valeur ses qualités intellectuelles, espérant ainsi lui permettre de rentrer dans les bonnes grâces de son beau-père. Alianna a accepté depuis bien longtemps que son fils n'a rien d'un guerrier, mais sait qu'il est en revanche très intelligent.

GARRET SNOW

Né de la seule femme que son père ait jamais aimée, Garret Snow est de loin le fils préféré de la maison Barnell. Il a passé sa prime jeunesse auprès de sa mère, qui était cuisinière pour les Karstark et que son père ne souhaitait pas épouser tant qu'il n'était pas en mesure de lui assurer le train de vie qu'elle méritait. La naissance du jeune homme fut donc une heureuse surprise. En fait, Tomas Barnell ne découvrit son existence qu'au bout de trois ans, ses responsabilités l'ayant éloigné jusque-là.



Ces longues périodes de séparation étaient courantes et devinrent rapidement la norme pour le petit Garret Snow.

Garret passait alors le plus clair de son temps avec les autres enfants de Karhold, s'imposant rapidement comme leur chef, même s'il les menait rarement vers autre chose que des ennuis. Depuis son plus jeune âge, il développa un goût certain pour les bonnes choses de la vie, comme les sucreries et autres pâtisseries. Ses parents n'ayant pas les moyens de les lui offrir, il fit donc en sorte de les obtenir par lui-même, quitte à les voler. Garret ne déroba jamais plus qu'un plateau de gibier à plumes, mais cela suffit largement à lui valoir quelques sérieuses corrections et une réputation certaine à Karhold. À tel point que lorsqu'il avait douze ans et que son père lui demanda de le rejoindre à Château Vercour, tout le monde fut bien content de voir disparaître celui qui était considéré comme un fauteur de troubles.

Quelques mois après son arrivée à Vercour, Sonya succomba à la fièvre. Garret n'en voulut à personne, mais après avoir entendu les histoires des petites gens à propos du château, il commença à avoir des doutes. Sonya l'avait élevé pendant les douze premières années de sa vie – durant lesquelles il n'avait que rarement vu son père –, et, bien qu'il respectât ce dernier et lui obéît, il aimait vraiment sa mère. On le trouve encore parfois errant dans les salles de la forteresse, espérant apercevoir un instant son fantôme. Au fond de lui-même, il espère secrètement trouver un moyen de la ramener et de lever la malédiction, mais il ne sait que trop bien qu'il se berce d'illusions.

Garret passa les huit années qui suivirent avec son père et apprit à se battre, à monter à cheval et à faire tout ce que l'on peut attendre d'un chevalier. Il est un peu plus réfléchi et prévoyant que son père, mais il ne sera jamais un aussi bon combattant. Durant sa jeunesse auprès des Karstark, il a maîtrisé les rudiments du maniement de l'épée, sans toutefois hériter de la puissance physique ou de l'endurance de lord Barnell, ce qui n'empêche pas celui-ci d'être ravi par son habileté à croiser le fer. Il l'est toutefois beaucoup moins par les quelques vilaines habitudes que Garret a prises à Karhold. À Château Vercour, Garret a librement accès à presque tout ce qu'il devait voler autrefois, mais il s'intéresse désormais à autre chose : les femmes. Il lui a suffi de quelques mois sur place pour que tout le monde le considère comme un mufler malgré les efforts de son père, qui consistèrent principalement à lui faire faire toujours plus d'exercices et de corvées. Ses besognes ne l'empêchent pas de continuer à faire le joli cœur, mais ont au moins le mérite de le ralentir. Lord Barnell remercie les dieux chaque jour qu'on ne lui ait pas encore présenté de bâtard malgré toutes les conquêtes de son fils.

Depuis peu, Garret est devenu une simple bizarrerie de plus dans une maison qui en compte déjà tellement, un fils illégitime né d'une roturière et accepté comme un membre à part entière de la famille. Bien évidemment, son attitude rustre et libidineuse n'améliorent pas sa réputation, et les seigneurs voisins aiment à s'en moquer, proclamant qu'ils enfermeront leurs filles à double tour si les Barnell leur rendent visite et amènent leur petit bâtard. Il passe le plus clair de son temps à s'entraîner avec les soldats de son père, et plus particulièrement avec les patrouilleurs de la rivière. On les trouve souvent ensemble, chevauchant ou écumant les tavernes de Wellyn, et les cavaliers commencent à le considérer comme leur chef. Leur capitaine, Fenrick Atell, est loin d'apprécier cet état de fait et guette le moindre écart de sa part pour le dénoncer à son père.

Garret Snow est un jeune homme malin et passionné. Comme lord Barnell, il sait ce qu'il veut et met tout son cœur pour l'obtenir, même si tous deux ont des centres d'intérêt bien différents.

Alors que le père ne souhaite rien d'autre que protéger les siens, le fils cherche l'aventure et les plaisirs de la vie. Intelligent et modeste, il reconnaît volontiers qu'il est plus superficiel que son seigneur, ou même que son demi-frère. Il ne sait que trop bien qu'il ne sera jamais à l'image son père, et cherche avant tout à être lui-même. D'une certaine façon, il est le jeune homme romantique que ce dernier n'a jamais su être, aspirant toujours à une vie meilleure, mais uniquement par désir de confort et amusement, et non pour servir une plus noble cause. Il ne sait que trop bien qu'il mènerait rapidement la maison Barnell à la ruine s'il devait en devenir le maître. Il tente donc de convaincre son père de nommer Daveth héritier, ou de faire un nouvel enfant à sa femme. Il est tout aussi conscient qu'il se prive ainsi de la vie qu'il a toujours rêvée, pleine de femmes de plaisirs, mais pense préférer les cueillir par lui-même, et sans dilapider la fortune familiale.

GARRET SNOW

COMBATTANT ADULTE

COMPÉTENCES

AGILITÉ	4	—
ART MILITAIRE	3	STRATÉGIE 1B
ATHLÉTISME	3	—
CORPS À CORPS	4	LAMES LONGUES 2B
DISCRÉTION	3	—
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 1B
ENDURANCE	4	—
LARCIN	3	VOL 1B
PERSUASION	3	INTIMIDER 1B, SÉDUIRE 1B
TIR	3	—
VIGILANCE	3	OBSERVATION 1B
VOLONTÉ	3	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 10 ⊕ DÉFENSE D'INTRIGUE 7

SANTÉ 12 ⊕ SANG-FROID 9

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : CHANCEUX, MAÎTRE DES LAMES LONGUES I, MAÎTRISE DES ARMURES

DÉFAUTS : BÂTARD

ARMES ET ARMURE

ÉCREVISSE : VA 8 ⊕ MA -3 ⊕ ENCOMBREMENT 2

ÉPÉE LONGUE	4+2B	4 DÉGÂTS	
BOUCLIER	4D	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +2
DAGUE	4D	2 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1

Malgré leurs personnalités et leurs ambitions très différentes, Garret et Daveth s'entendent très bien. Le premier tente de sortir le second et de lui montrer à quoi ressemble le monde dès que l'on prend le temps de lever le nez des livres et autres registres, tandis que son frère essaie de l'amener à devenir un peu plus réfléchi et un peu moins impulsif. Garret apprécie également sa belle-mère, bien qu'ils n'aient pas grand-chose en commun. En effet, le plus souvent, elle ne lui adresse la parole que pour le réprimander à propos de ses derniers écarts de comportement.

DAVETH BARNELL

Il est devenu évident très tôt qu'à la différence de ser Silas, son père, Daveth ne deviendrait jamais un grand guerrier. Maigre de corps et faible de bras, il semblait capable de s'envoler au moindre coup de vent. Sa mère et son père en prirent leur parti et l'encouragèrent dans une autre voie, lui achetant toutes sortes de livres et engageant un mestre comme précepteur. Quand il était enfant, Daveth désirait uniquement en devenir un lui aussi et consacrer ses journées aux études, mais la mort de ser Silas lui ouvrit les yeux sur la façon dont tourne le monde. Son professeur partit, ses livres furent vendus et sa propre famille le considéra rapidement comme un fardeau dont il fallait se débarrasser le plus vite possible.



Alors qu'il avait dix ans, la mère de Daveth épousa lord Barnell et le garçon s'installa à Château Vercour, bien content d'avoir la chambre située au sommet de la tour, auparavant occupée par le mestre des Darry. Ce dernier était mort durant la rébellion de Robert Baratheon, mais son matériel et la plupart de ses livres n'avaient jamais quitté la tour. Daveth s'en empara immédiatement et commença à en parcourir les pages et à comprendre comment utiliser ses instruments. Aussi, bien qu'il n'ait jamais reçu de formation de mestre, Daveth connaît bien leurs arts et ne demande qu'à en découvrir davantage.

Toutefois, bien que ses parents l'aient encouragé dans cette direction, son nouveau beau-père n'y voyait guère d'intérêt. Au premier regard, lord Barnell jugea que le garçon n'était qu'un geignard et il n'a jamais changé d'avis depuis. Le seigneur a passé de nombreuses heures à essayer de lui apprendre à manier l'épée, à monter à cheval ou à tirer à l'arc, mais Daveth n'a démontré qu'une inaptitude et un manque de motivation flagrants. Garret a également tenté de lui apprendre les rudiments des arts militaires pour l'aider à trouver grâce auprès de lord Barnell, mais il a fini par se heurter aux mêmes problèmes.

Pourtant, si Daveth n'a que peu de talent pour tout ce qui touche à la guerre, il se montre brillant lorsqu'il s'agit de nombres, de gestion et d'interactions sociales, allant même jusqu'à surpasser sa mère sur ce dernier point. Ces dernières années, il a secondé l'intendant du château, Farris Leed, dans la gestion du domaine et ses efforts en ont considérablement augmenté les revenus. Malheureusement, lord Barnell n'a rien remarqué de tel, si ce n'est qu'il pouvait désormais recruter plus de soldats. Daveth est persuadé qu'il serait capable d'accroître la richesse et l'aura de la maison Barnell si on voulait bien lui en confier la responsabilité.

À l'image de sa mère, Daveth préfère la logique et la ruse à la passion ou aux émotions. Il voit qu'Alianna se donne l'apparence d'une femme austère et tente de l'imiter, mais même s'il tient d'elle, ses années passées au contact de Garret l'ont marqué. En effet, les deux jeunes hommes sont amis et la nature impulsive et ambitieuse de son demi-frère l'a aidé à sortir de sa coquille. Tous deux se complètent, Garret fournissant les muscles et un talent certain pour la filouterie, et Daveth le cerveau et les connaissances académiques. Plus d'une fois, le premier a entraîné le second dans une combine visant à lui faire passer la nuit avec une fille, mais ces manigances ne se sont presque jamais déroulées comme prévu.

Pour Garret et lady Barnell, il est évident que Daveth est celui qui doit prendre la succession de la maison, mais ni le seigneur ni le principal intéressé ne partagent cet avis. Lord Barnell ne voit en lui qu'un gringalet et Daveth, ironiquement, s'accorde avec lui pour penser qu'il n'a pas ce qu'il faut pour être un seigneur digne de ce nom. En effet, fidèle à ce qu'il a pu voir de son père et de son beau-père, il pense que ce sont l'épée et la monture qui font un bon seigneur. Daveth doit se prouver sa valeur autant qu'il doit la prouver à lord Barnell pour avoir une chance, de lui succéder un jour, et ainsi satisfaire Garret et sa mère. Pourtant, même s'il nie vouloir diriger un jour les Barnell, il sait qu'avec un peu plus d'organisation et d'entregent, il pourrait en faire une grande maison. Surtout si son demi-frère reste à ses côtés.

L'objectif principal de Daveth consiste à réparer ce qu'il considère comme des erreurs préjudiciables à la maison de la part de lord Barnell. Ainsi, il espère accroître les richesses de la famille en privilégiant la gestion des excédents agricoles et les opérations de défrichage plutôt que de recruter encore de nouveaux soldats. Il souhaiterait également améliorer l'influence des Barnell en passant plus de temps à la cour des maisons voisines, à l'opposé de son beau-père qui ne quitte guère son foyer. Daveth veut aussi mettre un terme une bonne fois pour toutes aux superstitions entourant Château Vercour et ses prétendus fantômes. Pour lui, ces histoires n'ont plus leur place à l'époque de la raison et de la logique. Il n'a encore été confronté à aucun phénomène surnaturel au château et les attribue à l'excès de boisson. En rejetant ces croyances, son véritable but est de protéger sa mère, car il pense qu'elle associe la malédiction du château à celle dont elle se croit personnellement victime.

FARRIS LEED, INTENDANT

Lorsqu'Eddard Stark, il y a huit ans, lui demanda de se rendre à Château Vercour pour y aider un seigneur fraîchement anobli à y installer sa maison, Farris Leed était encore un homme énergique à la chevelure épaisse. Depuis, il n'est plus que l'ombre qui lui-même, rendu presque chauve par la frustration due à sa position. Il a également perdu l'essentiel de sa bonne humeur, trop occupé à faire des économies de bouts de chandelle pour financer les troupes réclamées par lord Barnell. Il a fini par s'habituer à satisfaire les demandes les plus irréalistes, mais ses derniers échanges avec Daveth Barnell lui redonnent l'espoir de voir enfin arriver aux affaires quelqu'un capable de comprendre comment se gère une maison noble. En espérant que Farris réussisse à éviter la faillite d'ici là...

KIERAN ORELL, CAPITAINE DE LA GARDE

Lord Barnell connaît Kieran Orell depuis qu'il a six ans, soit depuis bien plus longtemps que n'importe qui à Westeros. Le vieil homme a combattu pendant des années aux côtés du père du suzerain alors qu'ils servaient tous deux les maisons du Nord. Quand Tomas fut

DAVETH BARNELL

EXPERT, JEUNE ADULTE

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE	4	—
INGÉNIOSITÉ	4	—
LANGUE	3	—
PERSUASION	4	CHARMER 2B
STATUT	2	INTENDANCE 2B, BIENSÉANCE 2B
VIGILANCE	3	—
VOLONTÉ	4	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 7 • DÉFENSE D'INTRIGUE 9

SANTÉ 6 • SANG-FROID 12

POINTS DE DESTINÉE : 2

AVANTAGES : APPRÉCIÉ PAR LES NOBLES, COURTOIS,
EXPERTISE (INTENDANCE)

ARMES ET ARMURE

DAGUE	2D	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1
-------	----	---------	--------------------------------

anobli, il demanda à Kieran de venir à Château Vercour et en fit le capitaine de sa garde. Ce dernier mit alors en place la troupe de soldats du domaine à partir de rien. Désormais, il est le commandant de la garde personnelle du seigneur, la compagnie de l'Étoile du Matin, et donnerait sa vie pour lui. Toutefois, malgré sa loyauté sans faille, Kieran commence à accuser son âge : il lui arrive désormais de ne pas se réveiller à temps pour le rassemblement et il a de plus en plus de mal à suivre le rythme de ses hommes lors des entraînements. De plus, ses nombreuses anecdotes sur l'enfance de lord Barnell sont souvent embarrassantes. Cependant, ce dernier refuse de voir l'effet du temps qui passe sur son vieil ami, qui n'est de toute façon pas homme à admettre ses faiblesses. Aussi, sans incident sérieux, il y a très peu de chances que l'on voie un nouveau capitaine prendre la relève à Vercour. Petit à petit, Garret a cependant commencé à assumer certaines des responsabilités de Kieran. Toutefois, par respect pour ce dernier, il fait très attention à rester discret et espère avant tout pouvoir éviter au vieux soldat de perdre la face.

MICHAEL GROWNE, FORGERON DU CHÂTEAU

Les coffres de Vercour n'ont jamais été bien remplis, mais il y a quatre ans, la maison a bénéficié de subsides inespérés après que lord Barnell se soit distingué lors d'un tournoi organisé par les Tully. Afin de mieux armer ses troupes, il utilisa sa récompense pour recruter un maître forgeron nommé Michael Growne. Avant de s'installer à Château Vercour, ce dernier avait notamment travaillé à Port-Réal et s'imaginait quitter la cité pour rentrer au service d'un riche et puissant seigneur. Depuis, il est allé de déception en déception, surtout si l'on prend en compte l'ampleur de la tâche que lord Barnell lui a confiée. Growne marmonne à qui veut l'entendre qu'il souhaite quitter Château Vercour et trouver du travail ailleurs, mais il a bien trop peur de son suzerain pour passer à l'acte.

ASSOMBRIR LE TABLEAU

Si vous voulez donner une ambiance plus sombre à la maison Barnell, partez du principe qu'Alianna et Tomas ne s'aiment pas vraiment, chacun étant parfaitement conscient que l'autre a accepté le mariage uniquement parce qu'il n'avait pas le choix. Leur aigreur aura alors amené leurs fils, Garret Snow et Daveth Barnell, à devenir ennemis au lieu de se lier d'amitié. Alianna et Daveth complotent pour s'assurer de l'accession au titre de ce dernier, alors que Garret et Tomas font exactement l'inverse. Des personnages issus d'autres maisons peuvent facilement se retrouver impliqués dans tous ces complots très discrets.

MAISON BARTHELD

BLASON

Un sanglier brun courant sur un champ sable.

DEVISE

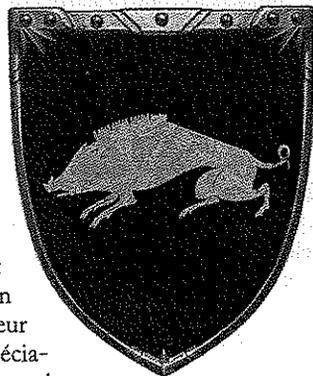
Joie est Devoir

Bien que ce soit leur loyauté à la maison Baratheon qui leur ait initialement valu d'accéder à la noblesse, les Bartheld furent ensuite surtout connus pour organiser chaque année des fêtes particulièrement permissives – voire dépravées selon certains –, où un parterre d'invités, toujours différents, s'abreuve à la santé de ces hôtes si accueillants. Dernièrement, lord Bartheld vient d'abdiquer en faveur de son petit-fils pour partir briguer la main de lady Yvenne de la maison Tullison. Le nouveau sire de Grandcerf, Davain Bartheld, est bien plus conservateur que ses prédécesseurs, ce qui est loin d'être du goût de la plupart des autres membres de la famille.

HISTOIRE

La maison Bartheld n'est qu'une famille mineure fondée trente ans après le débarquement d'Aegon à Port-Réal, quand un page sauva lord Raffin Baratheon d'une tentative d'assassinat. On raconte qu'un des bannerets de ce dernier adouba alors le garçon sur l'instinct. Ser Hamish Bartheld prouva à tous que même un page pouvait accomplir de grandes choses. Bien qu'il ne fût jamais un administrateur ou un soldat brillant, ni même spécialement bon, il se forgea une réputation d'homme d'honneur à la loyauté irréprochable, ce qui lui rendit maints services, à lui comme à ses descendants. Jusqu'à présent, la famille Bartheld a toujours placé les motivations d'un homme avant son talent ou son intelligence.

Ser Hamish était d'une gourmandise insatiable pour les plaisirs qu'une vie de noble pouvait lui offrir. À l'heure de sa mort, il était obèse, le visage couperosé par l'alcool, et souffrait de plusieurs maladies vénériennes. Sa propre dégénérescence ne lui fit toutefois pas perdre le sourire, et selon la rumeur, il mourut sans le moindre regret. Encore aujourd'hui, les Bartheld partagent son goût des bonnes choses, même si la plupart d'entre eux font un peu plus attention à leur santé.



Tous les enfants d'Hamish – légitimes comme bâtards – se distinguèrent à leur façon. Certains devinrent mestres à la Citadelle, d'autres prirent le noir et plusieurs furent également adoués. Mais bien que leur famille commençât à être respectée en tant que telle, ils n'avaient pas de terres. Leur richesse et leur statut dépendaient donc du bon vouloir des Baratheon dont ils avaient été les écuyers, intendants, compagnons, gardes du corps, et dont ils avaient même parfois partagé la couche, prospérant à leur service. Quand leurs maîtres étaient loin, les plus cyniques des membres de la famille n'hésitaient pas à dire qu'ils ne leur donneraient jamais de terre, trop contents de les avoir sous leur coupe et de profiter des fruits de leur labeur.

Malgré leur lien privilégié avec les Baratheon, les Bartheld se faisaient à l'occasion proxénètes ou gardes du corps pour d'autres maisons, mais sans jamais oublier de se faire payer. Des rumeurs persistantes – vigoureusement démenties par les premiers intéressés eux-mêmes – prétendent qu'ils prostituèrent même leurs propres fils et filles lords des lendemains difficiles de la Danse des Dragons. Ces histoires entachent encore aujourd'hui la réputation de la famille.

Brom Bartheld, le premier véritable lord de la maison, commença sa carrière en tant que chevalier auprès du père du roi Robert. Il était également l'ami de lord Jamys Kytley, aussi surnommé « le Sybarite », et un habitué de ses fêtes connues pour leur excentricité. Quand son frère Tobias, essaya de lui faire ouvrir les yeux sur les excès de lord Jamys et la négligence avec laquelle ce dernier traitait ses gens, Brom refusa d'entendre raison. Lord Kytley était son ami et c'était tout ce qui comptait pour lui.

Brom et ses fils, dont l'un fut l'écuyer de Robert, se joignirent à la rébellion de ce dernier et se distinguèrent sur le champ de bataille. Toutefois, bien que Brom survécût à la bataille du Trident, ce ne fut pas le cas de deux de ses quatre fils. Pour récompenser les années de bons et loyaux services des Bartheld et les dédommager de ce terrible sacrifice, le roi Robert leur octroya les terres qu'ils attendaient depuis si longtemps. Ils reçurent le fief de la maison Asrig, qui avait soutenu les Targaryen et perdu tous ses fils lors des combats.

Les Asrig avaient été jusqu'alors des nobles de la pire espèce. Inspirés par la cruauté de leurs suzerains, ils avaient donné libre cours à leur goût du luxe et de la luxure, au grand détriment de leurs gens qu'ils prenaient plaisir à punir de façon sadique et décadente. Lord Leofrick Asrig appréciait particulièrement de châtier des familles ou des villages entiers pour les écarts de quelques-uns. L'un des incidents les plus mémorables eut lieu un jour où un paysan insulta sa femme en soutenant son regard. Il donna alors le choix aux amis et voisins du fautif : soit ils lui rapportaient ses yeux au château, soit il enverrait ses chevaliers au village lui en ramener une dizaine.

Lorsqu'elle apprit la mort de son mari et de ses fils, lady Inez Asrig ordonna de brûler tous les villages et fortifications de son domaine avant de mettre le feu à son château de l'intérieur. À son arrivée, Brom Bartheld découvrit que le nouveau siège de sa maison venait d'être réduit en cendres. Tous les bâtiments majeurs et la plupart des villages avaient été détruits, et les paysans étaient traumatisés et particulièrement méfiants, persuadés que leur nouveau suzerain serait à l'image de l'ancien.

Lorsque la construction de Grandcerf fut terminée, Brom donna un gigantesque festin, ce qui lui valut de nombreux alliés et la sympathie immédiate de tous. Bien inspiré, il apprit à tourner son hospitalité naturelle à son avantage. Depuis lors, les Bartheld accueillent un grand nombre de personnages hauts en couleur, qu'il s'agisse de

MAISON BARTHELD DE GRANDCERF

SUZERAIN : LE ROI ROBERT BARATHEON

DÉFENSE 30

GRANDCERF (DEMEURE FORTIFIÉE, 20), LE MARTEAU DE ROBERT (TOUR, 10)

INFLUENCE 38

FENDREL BARTHELD (HÉRITIER, 20)

LOI 20

TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON -5

POPULATION 18

TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +3

LES GARDIENS
DE GRANDCERF

(Garde personnelle bleue ; Puissance 7) Ⓢ Discipline : FACILE (3) Ⓢ Corps à corps 3

PUISSANCE 11

MARTEAU DE ROBERT

Garnison bleue ; Puissance 3) Discipline :
Simple (6) chez eux ou Corsée (12) en dehors Ⓢ Vigilance 3

POINTS RESTANT À DÉPENSER 1

RICHESSSE 43

ANTON LENOYR (ARTISAN, 10, TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +1), MESTRE BISARRIÈRE (10, TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +3), VIGNOBLES (10, TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +3), POINTS RESTANT À DÉPENSER 13

TERRES 40

COLLINES AVEC BOIS CLAIRSEMÉS ET RUINE (13), PLAINE AVEC DEUX HAMEAUX (25), POINTS RESTANT À DÉPENSER 2

MODIFICATEUR FINAL DU TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON : +2

jeunes gens fuyant pour certains des duels perdus d'avance, de jeunes femmes cherchant à éviter des prétendants dont elles ne parviennent pas à se débarrasser, ou encore de nobles sur le retour se remémorant les jours où ils se sont couverts d'une gloire qu'ils ne connaîtront plus jamais. Brom se targue parfois, sans toutefois donner plus de détails, d'avoir accueilli un septon et sa maîtresse, et aidé un couple d'amants maudits à éviter leurs familles suffisamment longtemps pour se marier dans le plus grand secret.

Le jeune Davain, l'aîné des petits-fils de Brom, est le seigneur actuel des Bartheld. À la surprise générale, son grand-père s'est retiré et a quitté Grandcerf, abandonnant ainsi son écuyer pourtant déjà bien âgé, Dart Rivers, pour quérir la main de lady Yvenne Tullison. Davain est un ascète au milieu des hédonistes, une sorte de mouton noir dans une famille dont il a déjà réussi à s'aliéner quelques-uns des membres les plus noceurs en assagissant la fête annuelle. Son père, par exemple, se sentit particulièrement insulté par sa décision d'engager des serviteurs d'âge mûr et à l'aspect ennuyeux plutôt que de séduisantes jeunes femmes. Son oncle Kent, lui, eut du mal à cacher sa colère lorsqu'il apprit que le nouveau lord interdisait aux parties de chasse de quitter Grandcerf en emportant plus d'une outre de vin. Fendrel, son cousin, s'inquiète des conséquences de cette sobriété excessive sur l'influence de la maison Bartheld. En effet, celle-ci s'est fait un nom et une place grâce à l'hospitalité et la permissivité de Brom. Fendrel craint que la retenue et la bienséance ne lui fassent désormais tout perdre. Actuellement en visite à Grandcerf, c'est sans doute le pire ennemi de Davain. Bien que ce dernier soit l'héritier de plein droit, il lui en veut et pense qu'il n'est pas un « vrai » Bartheld. Il conspire pour lui faire perdre la face et prendre sa place.

Cependant, le nouveau seigneur n'est pas aussi isolé qu'il en a l'air. Son grand-oncle Tobias ne sait que trop bien que les beaux jours auront une fin et qu'avec l'arrivée de l'hiver, la maison Bartheld gagnera à être menée par un suzerain plus tempéré. Cet avis n'est pas partagé par tous les fils de Tobias, mais l'un d'entre eux, ser Alec, est incontestablement l'allié de Davain, même si ses responsabilités envers la Couronne le tiennent éloigné de Grandcerf.

PATRIMOINE

Les possessions de la maison Bartheld sont les suivantes.

DÉFENSE : 30, POINTS INVESTIS : 30

(GRANDCERF — DEMEURE FORTIFIÉE : 20,
MARTEAU DE ROBERT — TOUR : 10)

À vrai dire, la maison Bartheld est davantage installée dans un énorme manoir que dans un vrai château. Brom a fait fabriquer une représentation du blason des Baratheon pour l'installer sur la grand-porte. La demeure est pleine de représentations de cerfs, depuis ceux que l'on voit gambader sur les tapisseries jusqu'aux deux énormes statues de pierre qui ceignent l'entrée du manoir, en passant par les têtes de bêtes ornant le sommet des pilastres.

Un œil exercé remarquera aisément que si Grandcerf n'a pas été construit pour pouvoir subir un siège, la demeure n'est en pas pour autant sans défense. Les murs sont faits de bonnes pierres, bien posées et fixées par un mortier solide, et les portes d'un bois épais renforcé par des barres de métal. De plus, la plupart des décorations ont été placées de façon à ce que les épées d'éventuels assaillants droitiers et gravissant les marches se prennent dans les tapisseries et les statues, les laissant ainsi particulièrement vulnérables face à des défenseurs eux aussi droitiers qui chargeraient en descendant. Des passages secrets dans les caves permettent de se mettre à l'abri et peuvent être aisément effondrés d'un coup de pied bien placé. Plus important encore, Grandcerf est situé sur une falaise surplombant une vallée boisée. Pour atteindre le manoir, les assaillants doivent grimper sur une bonne distance à découvert, bien en vue de ce dernier. En effet, même s'il ne s'agit nullement d'un château, Grandcerf n'en a pas moins été construit par un homme prévoyant et soucieux de la sécurité des siens, notamment pour avoir survécu au règne d'un roi fou et à la guerre sanglante qui a visé à le destituer.



INFLUENCE : 38, POINTS INVESTIS : 20 (FENDREL BARTHELD)

Les Bartheld forment une maison mineure à l'histoire pittoresque. Certains de leurs ancêtres sont admirés encore aujourd'hui au sein des plus illustres familles de la noblesse, comme Hobb Bartheld qui mourut presque cent ans auparavant en protégeant la vertu d'Esme Baratheon lors d'une attaque de brigands sur le chemin des Eyrié, ou ser Kyle, le confident du grand-père du roi Robert. La désormais célèbre hospitalité des Bartheld leur vaut de nombreux amis et une réelle influence, et ce, bien que tout le monde sache que les Baratheon les ont maintenus volontairement sous leur coupe pendant plus de deux cent cinquante ans. Aujourd'hui pas plus qu'hier, ils ne sont en mesure de décider de leur propre destin, et personne à Westeros ne prétend le contraire.

LES GARDIENS DE GRANDCERF

GARDE PERSONNELLE BLEUE * PUISSANCE 7

DISCIPLINE : FACILE (3) ; CORPS À CORPS 3

MARTEAU DE ROBERT

GARNISON BLEUE * PUISSANCE 3

DISCIPLINE : SIMPLE (6) CHEZ EUX OU CORSÉE (12) EN DEHORS

VIGILANCE 3

TERRES : 40, POINTS INVESTIS : 38

(COLLINES AVEC BOIS CLAIRSEMÉ ET CHÂTEAU EN RUINES : 13, PLAINE : 5, CERFVILLE - HAMEAU : 10, LA COUR DU MIDI - HAMEAU : 10)

Le domaine de la maison Bartheld se divise en deux : les collines aux bois clairsemés dominant les hautes terres et la vallée herbeuse située en contrebas. Leurs gens se regroupent essentiellement autour de deux hameaux. Cerfville prend en charge la plupart des besoins de Grandcerf et abrite la majorité des paysans qui travaillent dans les vignes situées derrière le manoir. La Cour du Midi exploite les terres fertiles de la vallée. Dans la forêt, non loin de Grandcerf, on trouve également un château en ruines que l'on dit hanté, ancien siège des Asrig et seul vestige de leur domination.

Pendant les quinze années durant lesquelles il s'est trouvé à la tête de la maison Bartheld, lord Brom a construit Grandcerf et fait d'une vieille tour de guet délabrée un impressionnant poste de garde, le Marteau de Robert. Il a également planté des vignobles derrière sa demeure. Il y a fort à parier qu'il aurait pu faire bien davantage encore s'il n'avait été si occupé à la remplir de jolies filles et de bon vin.

LOI : 20

Les Bartheld s'efforcent de garder leurs paysans heureux, ce qui évite que ces derniers ne se tournent vers le brigandage. Cependant, Brom n'a jamais consacré beaucoup de son énergie à organiser des patrouilles sur ses terres, et des hors-la-loi se sont massés le long de ses frontières. Davain, lui, n'est pas si tolérant et projette de les chasser d'ici peu. Les plus néfastes à proximité des terres des Bartheld se font appeler les Serpents noirs.

POPULATION : 18

La plupart des petites gens des terres des Bartheld sont des individus travailleurs, pragmatiques, et qui ne se mêlent pour ainsi dire pas des affaires des nobles tant qu'ils peuvent vivre sans être inquiétés dans leurs fermes et leurs hameaux.

PUISSANCE : 11, POINTS INVESTIS : 10

(GARDE PERSONNELLE BLEUE : 7, GARNISON BLEUE : 3)

La maison Bartheld ne dispose que d'une petite troupe de soldats inexpérimentés, principalement composée de paysans qui espèrent ainsi se rapprocher des nobles et échapper à leur quotidien. Elle n'a ni vassaux, ni bateaux, ni cavaliers. La maison se doit de répondre à toute demande des Baratheon, mais ne fournira dans ce cas qu'une ou deux unités d'infanterie légère, au mieux.

RICHESSE : 43, POINTS INVESTIS : 30

(ANTON LENOYR - ARTISAN : 10, MESTRE BISARRIÈRE - MESTRE : 10, VIGNOBLES : 10)



Pour une maison mineure, les Barheld sont extrêmement riches. Les années à profiter de l'appui des Baratheon et le succès des vignobles de Brom ont largement contribué à accroître leurs finances, et les membres de la famille savent pouvoir les solliciter en cas de besoin. Plus important encore, si la guerre devait gagner leurs terres, ils auraient de quoi engager d'excellents mercenaires.

GRANDCERF

La somptueuse propriété de Grandcerf est la demeure des Barheld.

LA CAVE À VIN

La cave de Grandcerf est l'une des meilleures de Westeros. Brom Barheld ne connaissait rien au vin, sinon qu'il aimait en boire, mais lorsque fut venu le temps de constituer sa propre réserve, il demanda conseil à de nombreux mestres férus d'œnologie et ne se refusa aucune dépense. Aussi, la cave est conçue pour être naturellement maintenue à une température idéale et à un niveau d'humidité spécialement pensés pour améliorer encore le vieillissement des bons crus. Les recoins sombres et frais sont également parfaits pour tous les rendez-vous galants qui supporteraient mal la lumière du jour. Beaucoup de couples s'y sont retrouvés : homme et femme mariés (mais rarement entre eux), nobles et domestiques, et autres couples plus inhabituels encore. D'ailleurs, avant de quitter Grandcerf pour séduire lady Yvenne, Brom ironisait souvent sur le fait qu'il devrait laisser en permanence des couvertures et des oreillers à proximité de la porte de la cave.

Les vignobles de Grandcerf sont tout aussi impressionnants, même si cela est plus dû à la chance qu'à de savants calculs. Derrière le manoir, le sol des hautes terres est idéal pour faire pousser de nombreuses variétés de raisin et produire des vins qui gagnent en popularité dans tout Westeros. En s'ajoutant aux sommes déjà obtenues en louant certaines terres avoisinantes, les ventes des grands crus de Grandcerf constituent une part importante des revenus de la maison Barheld.

JAMYS LE SYBARITE À GRANDCERF

Lors de sa dernière visite, alors que Jamys n'était là que depuis un peu plus d'une semaine, il fut pris à partie par un des roturiers de Brom qui l'accusait d'avoir séduit sa fille et exigeait une compensation pour avoir ainsi gâché la vie de l'adolescente. Écarlate de fureur, lord Kytley fit parler l'acier en abattant le fermier et en autorisant sa famille à garder l'épée dont il venait de se servir. Jamys laissa une lettre à Brom avec de quoi payer l'impôt dont ne pourrait plus s'acquitter le pauvre diable, et s'en fut.

Personne n'entendit lord Barheld évoquer publiquement cet incident. Pourtant, depuis, Jamys Kytley ne remit jamais les pieds à Grandcerf et Brom n'accepta plus aucune de ses invitations, même s'il se montre aussi chaleureux qu'il l'a toujours été lorsque les deux hommes se rencontrent par hasard en d'autres lieux. Les relations entre les maisons Kytley et Barheld sont indubitablement tendues depuis lors.

NOUVEAU PATRIMOINE DE RICHESSE

VIGNOBLE

LE VIGNOBLE PRODUIT DU VIN QUI GÉNÈRE
DES REVENUS SUPPLÉMENTAIRES.

CONDITION : COLLINES OU PLAINE ;
COURONNE (TOUTES SAUF LE NORD)

INVESTISSEMENT : 10 ; DURÉE : 24 + 216 MOIS

VOUS BÉNÉFICIEZ D'UN BONUS DE +5 AU RÉSULTAT DES
TESTS D'ÉVÉNEMENT DE MAISON.

LA GRANDE SALLE DE BAL

La grande salle de bal est une autre des attractions de Grandcerf, que ce soit à cause de sa taille – elle est gigantesque et occupe presque une aile entière de la demeure –, de son sol en marbre, de son lustre impressionnant ou des nombreux miroirs qui ornent son plafond. Comme le reste du manoir, elle est recouverte de décorations figurant des cerfs. Des motifs représentant l'animal sont notamment très présents sur les tapisseries et le sol, chauffé en hiver par des fourneaux au sous-sol. Avec son plafond réfléchissant, son sol tiède et son chandelier, la salle de bal permet de reproduire l'atmosphère d'une douce nuit d'été au cœur même de l'hiver.

LE SEPTUAIRE

Grandcerf n'a rien d'un sanctuaire. Le manoir n'a pas de bois sacré et le septuaire n'en est finalement qu'une petite dépendance. Bien conçu, il est sans prétention et rarement utilisé, comme le montre la poussière accumulée sur le prisme cristallin et les bas-reliefs. Cependant, il reste un lieu de quiétude et de paix dans une maison souvent pleine d'une activité hystérique. Brom n'a jamais ressenti le besoin de faire appel aux services d'un septon et Davain ne semble pas tendre dans cette direction non plus.

LES TERRAINS

Les terrains qui entourent Grandcerf – les jardins et le bois situé dans la vallée en contrebas – sont parfaitement entretenus. La forêt ne semble exister que pour que l'on y chasse et s'y promène à cheval. Comme le reste de la demeure, les jardins et la forêt sont le cadre de bien des appariements que la morale réprovoque. Seul un lieu y fait exception : un petit monument de pierre dressé en souvenir des fils de Brom et de tous les autres hommes et femmes tués durant la rébellion de Robert. Brom exigeait que cette stèle reste un havre de solennité et de recueillement et se montrait inflexible sur ce point. Lord Davain continue de faire respecter sa volonté.

LA FORGE DE DAVAIN

La forge de Davain est très récente. Elle a été commandée par le jeune homme lorsqu'il est devenu le sire de Grandcerf. Semblable à ces forges que l'on trouve dans n'importe quelle cité, elle est cependant équipée des meilleurs outils et produit un acier de qualité exceptionnelle. Le seigneur ne passe pas son temps libre à ferrer les chevaux, mais forge des dagues et épées de splendide facture.



Située aussi près que possible de la demeure, la forge est cependant suffisamment éloignée pour épargner le bruit et l'odeur aux invités.

Même si tout le monde appelle l'endroit « la forge de Davain », il n'est pas le seul à y travailler. Anton Lenoyr est devenu son ami et mentor lorsque Davain résidait chez les Swann de Bois-la-Pluie, à qui on avait confié la charge de son éducation. Lorsque Davain reçut le titre le sire de Grandcerf, Anton l'y suivit.

LE POSTE DE GARDE : LE MARTEAU DE ROBERT

Même si tout le monde le désigne par le terme de poste de garde, le Marteau de Robert tient plus du petit château que de la vulgaire caserne. Il est constitué d'une tour unique entourée d'un grand rempart crénelé et c'est l'endroit où les habitants de Grandcerf se replieront s'ils sont attaqués un jour. De nombreux passages secrets permettent de passer de la cave aux environs, ce qui en fait le refuge idéal. Derrière ses murs, on trouve un entrepôt, une petite forge et une caserne.

De toute évidence, le Marteau de Robert n'est pas une place forte et n'a pas vocation à l'être. En effet, loin d'être conçu pour tenir un siège, son rôle consiste surtout à sauver les vies de ceux qui s'y abritent. Ainsi, il doit être juste assez difficile à prendre pour que des assaillants potentiels préfèrent mener l'assaut ailleurs, et ainsi donner le temps à ses habitants de fuir. De plus, il est également situé de façon à pouvoir servir de tour de guet et avertir les petites gens de la région et les invités de Grandcerf de l'arrivée d'un ennemi.

PERSONNAGES

Ci-dessous se trouvent les principales personnes qui composent la maison Bartheld, ainsi que leurs serviteurs notables.

LORD DAVAIN BARTHELD

Lord Davain Bartheld est le fils de Jérôme Bartheld, lui-même fils aîné de Brom tombé lors de la rébellion de Robert, et de Thea Bartheld, de la maison Dondarrion. Devenu le seigneur et maître de Grandcerf lorsque son grand-père a abdicqué, le nouveau lord est un homme de dix-neuf ans, grand et bien fait. Son visage est empreint de fermeté : beau sans l'être outrageusement, avec une dentition régulière et des traits forts et symétriques. Sa ressemblance avec son grand-père est frappante, même s'il n'a pas grand-chose de ses parents. Sa carrure est imposante et ses larges épaules sont complétées par des bras puissants. Bien que sa famille se soit mêlée aux Baratheon plus souvent qu'à son tour, il est blond aux yeux bleus clairs et au teint bronzé, et correspond donc davantage à l'image que l'on se fait d'un descendant des Andals.

Élevé au château du cousin de sa mère, Terrowin Swann, au château de Bois-la-Pluie, un peu au sud d'Accalmie, Davain est devenu un jeune lord travailleur et discipliné, conscient de ses responsabilités à la fois envers sa famille et les petites gens.

Les membres de la maison Bartheld furent choqués quand Brom abandonna sa charge et laissa Grandcerf et la direction de la maison à Davain. Brom aime énormément ce petit-fils un peu trop sérieux et ce dernier éprouve les mêmes sentiments pour ce grand-père excentrique et décadent. Le roi Robert fut outré par le comportement de Brom, qu'il considéra comme une insulte – abandonner son titre et son fief alors qu'il les lui avait donnés en personne, et pour une femme par-dessus le marché ! Depuis, la famille royale ne s'est plus rendue sur les terres des Bartheld, et Robert jure à qui veut l'entendre qu'on ne l'y verra plus tant qu'il sera encore en vie.

Lord Davain a épousé lady Ayleth de la maison Swann. Le mariage fut arrangé par Renly Baratheon alors qu'ils n'étaient que des enfants et le couple se découvrit pour la première fois le jour des noces, mais les deux jeunes gens trouvèrent le bonheur ensemble. Ayleth est une femme passionnée et espiègle qui illumine les journées de son dévoué mari.

Ce dernier n'est pas intéressé par la plupart des passe-temps les plus populaires de Grandcerf : pour lui, quand on peut faire appel à des spécialistes entraînés qui ramèneront toute la nourriture nécessaire, la chasse est une lubie dangereuse et frivole ; le métier des armes une affaire sérieuse et non un simple prétexte justifiant toutes les plaisanteries et tous les paris ; l'art et la poésie bien plus beaux lorsqu'on les savoure seul, en laissant libre cours à ses pensées. De même, la bagatelle et les beuveries qui se terminent en couchant avec les femmes des autres sont des pertes de temps dont il ne peut découler que des duels, des cœurs brisés et des bâtards. Davain, lui, préfère passer du temps à la forge, et quand l'envie lui en prend, il conçoit des objets à la fois beaux et pratiques, comme des épées ou des couteaux. Il lui arrive également de faire des casse-têtes pour amuser ses amis ou les enfants. Pour faire un cadeau à sa femme, il a même confectionné une rose en assemblant avec grand soin des pétales forgés dans de l'acier fin.

Davain n'est le seigneur et maître de Grandcerf que depuis un an et demi. Durant cette période, il a pris des dispositions pour renforcer les défenses et accroître la garnison du Marteau de Robert,

LORD DAVAIN BARTHELD

DIRIGEANT, JEUNE ADULTE

COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
ART MILITAIRE	3	COMMANDEMENT 1B
ATHLÉTISME	3	FORCE 1B
CORPS À CORPS	4	LAMES LONGUES 1B
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 1B
ENDURANCE	3	—
INGÉNOSITÉ	3	LOGIQUE 2B
PERSUASION	3	—
STATUT	5	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 8 ⊕ DÉFENSE D'INTRIGUE 10

SANTÉ 9 ⊕ SANG-FROID 6

POINTS DE DESTINÉE : 2

AVANTAGES : CHEF DE FAMILIE, MAÎTRES DES LAMES LONGUES I, SANG DES ANDALS (PERSUASION)

DÉFAUTS : HONORABLE

ARMES ET ARMURE

HARNOIS : VA 9 ⊕ MA -5 ⊕ ENCOMBREMENT 3

ESPADON	4+1B	6 DÉGÂTS	DEUX MAINS, HERGNEUSE, INCOMMODE, LENTE, PUISSANCE
---------	------	----------	---

traquant également les hors-la-loi qui rôdent aux frontières. Malgré ce qu'ont d'abord craint la plupart des membres de sa famille, il n'a toutefois pas mis un terme à l'hospitalité proverbiale des Bartheld, qui attire de nombreux nobles à Grandcerf et à laquelle ils doivent leur influence. Il n'en a pas moins limité certains des excès, prévenant les habitués les plus dépravés, à commencer par le tristement célèbre Hoster Petitbois, qu'ils ne seraient plus les bienvenus s'ils ne calmaient pas leurs ardeurs.

LADY AYLETH BARTHELD

L'épouse de Davain est grande et svelte. Ses longs cheveux sont si blonds qu'ils semblent blancs lorsqu'ils sont aurolés de lumière. Sa peau pâle et délicate vire au rouge vif au moindre effort ou à la moindre gêne, tandis que ses yeux taquins sont d'un vert éclatant. Ayleth fait très attention à tirer le meilleur parti de son aspect et choisit avec grand soin ses atours, en portant des robes pâles qui lui donnent une apparence encore plus irréaliste, ou au contraire des couleurs plus sombres ou plus chatoyantes compensant son teint. Comme nombre de femmes issues de la noblesse décadente méridionale, elle est passée maîtresse dans l'art de toujours paraître à son avantage.

LADY AYLETH BARATHEON

MANIPULATRICE ADULTE

COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
CONNAISSANCE	3	ÉDUCATION 1B
DISCRÉTION	2	FURTIVITÉ 2B
DUPERIE	3	—
INGÉNOSITÉ	4	—
LANGUE	3	—
LARCIN	3	CROCHETAGE 1B
PERSUASION	4	CHARME 2B
STATUT	5	—
VIGILANCE	3	EMPATHIE 2B
VOLONTÉ	3	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 8 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 12

SANTÉ 6 ● SANG-FROID 9

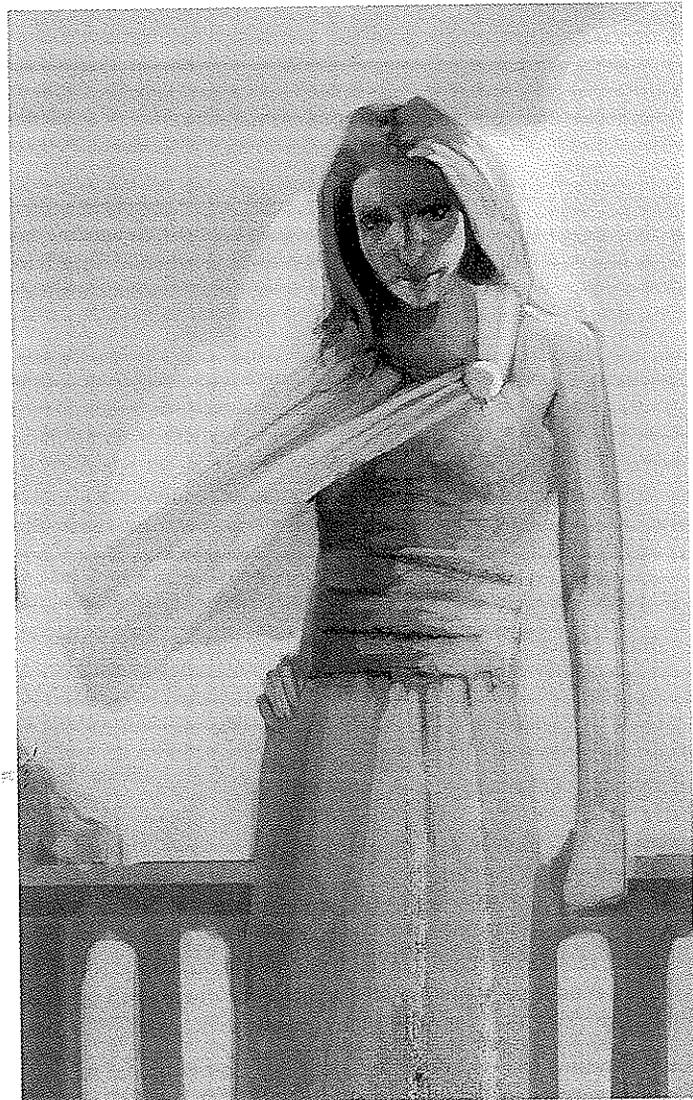
POINTS DE DESTINÉE : 2

AVANTAGES : CHARISMATIQUE, FASCINANT, SÉDUISANT

DÉFAUTS : HAUTAIN

ARMES ET ARMURE

DAGUE	2	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1
-------	---	---------	--------------------------------



Pour autant, elle est bien plus qu'une décoration. Intelligente, Ayleth sait lire le cœur des gens pour leur dire ce qu'ils veulent entendre. Elle sait comment sous-entendre ce qu'elle souhaite sans jamais promettre quoi que ce soit, et s'avère aussi difficile à berner qu'habile lorsqu'il s'agit de tromper autrui. Plus important encore, elle aime la vie de cour et est dans son élément dès lors qu'il s'agit d'évoluer au milieu de la bonne société de Westeros et de son tourbillon d'intrigues, d'ententes de boudoir, de danse et de séduction. Quand elle entre dans une pièce, elle attire tous les regards.

Ayleth est née dans la maison Swann, une lignée fidèle à Robert Baratheon, et a été élevée à la cour de Port-Réal. Son père, Dominic Swann, était aussi protecteur qu'autoritaire, et déterminé à faire d'elle une arme dont il pourrait se servir pour le plus grand bien de sa maison. Afin de pouvoir se reposer et se retrouver seule de temps à autre, la jeune femme apprit à se mouvoir sans bruit dans les profondeurs du château familial et à ouvrir les verrous des vieilles salles désertes à l'aide d'une épingle à cheveux.

Au début, elle n'était guère heureuse de devoir épouser Davain Baratheon. Elle avait toujours espéré attirer le regard d'un meilleur parti, issu de l'une des plus prestigieuses maisons de Westeros. Cependant,

le jeune lord sincère gagna son cœur à force de gentillesse et de respect, et elle tomba amoureuse de lui malgré ses réticences avant même que Brom ne quitte Grandcerf. Depuis, elle a tendance à materner légèrement son époux. En effet, s'il est loin d'être sans talent, il est aussi ignorant qu'un enfant quant aux manigances des grands de ce monde. Ainsi, il a invité son cousin Fendrel chez lui, en a fait son héritier, et ne prend aucune mesure afin de se protéger contre lui et les complots qu'il pourrait ourdir à son encontre. Ayleth veut le prémunir de la duplicité réelle des nobles afin qu'il puisse se consacrer à ses points forts et préserver ce qu'elle voit comme une innocence des plus charmantes.

Elle a fini par comprendre que Grandcerf, avec son va-et-vient constant de nobles, est l'endroit idéal pour elle. Elle peut jouer les hôtes, en gagner les faveurs et utiliser ces dernières pour accroître son statut et celui de son mari. Malheureusement, elle aime trop ce petit jeu et risque d'aller trop loin. Elle danse, séduit, et pour certains observateurs, prend plaisir à faire tourner la tête des hommes. Davain semble comprendre que tout ceci n'est qu'un jeu, mais d'autres, comme ser Corbin Celtigar, pourraient ne pas être aussi perspicaces. Si elle n'y prend garde, elle pourrait bien les précipiter, son époux et elle, dans un piège mortel.

SER CORBIN CELTIGAR

COMBATTANT ADULTE

COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
ATHLÉTISME	3	—
CORPS À CORPS	5	LAMES LONGUES 3B
DRESSAGE	4	ÉQUITATION 3B
DUPERIE	3	—
ENDURANCE	3	—
INGÉNIOSITÉ	3	—
PERSUASION	3	SÉDUCTION 2B
STATUT	4	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 8 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 9

SANTÉ 9 ● SANG-FROID 6

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : MAÎTRES DES LAMES LONGUES I, MÉCÈNE, OINT

DÉFAUTS : LUBRIQUE

ARMES ET ARMURE

CUIRASSE : VA 5 ● MA -2 ● ENCOMBREMENT 3

ÉPÉE BÂTARDE 5+2B 4 DÉGÂTS POLYVALENTE

SER CORBIN CELTIGAR

Ceux qui ne connaissent ser Corbin Celtigar que par sa réputation de bourreau des cœurs sont généralement surpris de son apparence. À l'exception de ses yeux bleus, son visage n'a rien de séduisant : ses traits sont écrasés, légèrement asymétriques, et il a une cicatrice hideuse en plein milieu du front. Il n'est pas bien grand, même s'il est puissamment bâti, et a des cheveux blonds et sales. Pourtant, le charme de Corbin devient évident dès qu'il se met à parler. Sa vivacité d'esprit est désarmante et s'accompagne d'un sourire spontané et d'un rire facile, mis en valeur par une douce autodérision qu'aucune fausse dignité ne vient gâcher. Plus important, Corbin aime vraiment les gens (surtout les femmes), quelle que soit leur condition, et ne souhaite que leur bonheur.

Malheureusement, Corbin a tendance à perdre son calme très rapidement et n'a absolument aucun sens de la bienséance. Il semble obsédé à l'idée de coucher avec toutes les femmes qu'il croise et n'est pas venu à Grandcerf par hasard. Il a été surpris au lit avec



Bonnie Epeyre, la femme de Tyvin Epeyre, un duelliste de sinistre réputation proche de la famille Lannister. Plutôt que de laisser le fils d'un de ses vassaux se faire tuer, mais ne souhaitant pas intervenir personnellement, le roi Robert envoya Corbin auprès des Bartheld le temps que les esprits s'apaisent. Mais alors que la situation se tasse enfin à Port-Réal, Corbin rongé son frein à Grandcerf, harcelant les servantes et les lavandières.

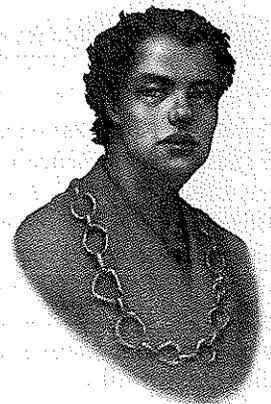
Même s'il est reconnaissant d'avoir été ainsi accueilli, le jeune homme n'apprécie guère son hôte. Davain évite de faire le moindre commentaire, mais Corbin ressent sa désapprobation dans chacun de ses mots ou de ses gestes. En effet, bien qu'il ne lui ait jamais fait la moindre réprimande en face, Davain s'assure d'éloigner les servantes les plus séduisantes. De plus, sans réelle raison, Corbin a toujours éprouvé une aversion pour les hommes plus grands que lui. Pis encore, il s'est mis avec concupiscence à convoiter sa femme, lady Ayleth, prenant ses minauderies pour une attirance réelle.

Corbin Celtigar est un invité typique de Grandcerf. Bien qu'il ne fasse pas partie de la famille Bartheld, il est condamné à rester sur place jusqu'à ce qu'il puisse rentrer sans danger à Port-Réal. D'ici là, il risque de jouer les fauteurs de troubles, ne serait-ce que pour tromper son ennui. Il n'attend qu'une l'occasion de surpasser Davain ou d'attirer Ayleth dans son lit – et si possible de faire les deux en même temps –, ce qui risque bien de le mêler à nombre d'intrigues. Dans tous les cas, il reste loyal au roi Robert, mais ce n'est que très rarement sa principale motivation.

MESTRE BISARRIÈRE

Le mestre de Grandcerf n'est pas bien imposant. Bisarrière est un homme entre deux âges à la carrure quelconque, au teint hâlé et aux cheveux bruns frisés. Ses muscles ne sont guère dessinés et il est sans doute un peu trop gras, avec ses doigts boudinés, ce qui lui donne une apparence un peu molle, encore renforcée par le regard tranquille de ses yeux gris foncé. Son visage rond est plutôt séduisant, avec ses lèvres charnues et son nez bosselé, et ce, malgré ses quarante-trois ans. Bien qu'il préfère porter des tuniques simples ou des pantalons que ses robes grises, il n'en est pas moins particulièrement fier, et à juste titre, de sa chaîne de mestre qu'il ne quitte jamais. Comme beaucoup de ses homologues, il élève un corbeau, Malveillant, une créature de la pire espèce qui semble mépriser tout le monde sauf son maître. Bisarrière marche lentement et s'aide d'une canne dont le pommeau reprend la forme de son animal de compagnie. En effet, il est né avec un pied-bot : son pied droit est tordu vers l'intérieur, ce qui l'oblige à le poser sur le côté et non sur le plat lorsqu'il marche.

Bisarrière ne fait pas de mystère sur ses origines et considère son accession au statut de mestre comme une réussite dont il est très fier. Là où ses compagnons à la Citadelle sont souvent les puînés de familles nobles, éduqués à grand renfort de précepteurs hors de prix et de bibliothèques, il n'est qu'un fils de paysan difforme né dans une petite bourgade proche de Winterfell, où même durant le long été, les enfants handicapés ne survivent presque jamais. Cependant, lui ne s'est pas contenté de survivre. Mieux, il a réussi.



MESTRE BISARRIÈRE

EXPERT D'ÂGE MÛR

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE	5	ÉDUCATION 2B
DRESSAGE	3	EXERCICES 2B
INGÉNIOSITÉ	4	—
LANGUE	4	—
PERSUASION	3	—
SOINS	3	BLESSURES 1B, DIAGNOSTIC 2B, INFECTIONS 1B
STATUT	4	INTENDANCE 2B
VIGILANCE	3	—
VOLONTÉ	3	ENDURANCE

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 7 • DÉFENSE D'INTRIGUE 11

SANTÉ 9 • SANG-FROID 12

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : CONNAISSANCES PRÉCISES (ASTRONOMIE),
CONNAISSANCES PRÉCISES (NATURE), MESTRE

DÉFAUTS : ESTROPIÉ, FAIBLESSE (AGILITÉ)

ANTON LENOYR

Anton Lenoyr remplit deux rôles principaux à Grandcerf. C'est avant tout un maître artisan qui s'assure que toutes les lames du manoir restent suffisamment acérées, et donc une source de revenus et de prestige, mais c'est aussi le mentor et le confident de lord Davain.

Anton est né à proximité du Bois-la-Pluie, sur le domaine de la maison Swann. Son père était un valet d'écurie et sa mère une des assistantes du mestre. Lorsqu'il était enfant, Anton était une boule de nerfs débordant d'énergie et de créativité inexprimée. Ses parents pensaient qu'il était condamné soit à se faire tuer dans un accident ou une rixe, soit à s'attirer de très sérieux ennuis avant même d'atteindre l'âge adulte. Heureusement, le forgeron du château, Robin, se rendit compte que le garçon avait du potentiel et le prit sous son aile. Il lui apprit un métier, mais surtout, il lui enseigna la discipline. À sa mort, Anton prit sa succession et s'occupa de la forge pendant plusieurs décennies.

Lorsque le futur lord Bartheld arriva sur le domaine des Swann, Anton eut l'impression de se voir lorsqu'il avait son âge. Comme lui auparavant, il était plein d'énergie et dépourvu de discipline. Aussi, Anton se sentit obligé de lui porter secours comme lui-même avait été aidé. Il attrira l'enfant en lui faisant croire qu'apprendre à forger des épées ferait de lui un meilleur combattant. À cinq reprises durant son séjour au château, ce dernier déclara que « c'était fini » entre lui et le vieux forgeron. Chaque fois, celui-ci réussit à le ramener auprès de lui. Il faut bien avouer que Davain cherchait le réconfort d'une figure paternelle, même s'il n'en avait bien sûr pas conscience à l'époque. Toujours est-il qu'aujourd'hui, le sire de Grandcerf sait ce qu'il doit à Anton et a insisté pour que l'artisan vienne sur ses terres.

Anton est un homme vigoureux à la peau burinée et à la chevelure aussi brune que rêche. Ses manières sont rapides et énergiques. On le voit rarement en dehors de la forge et il porte généralement un tablier de cuir et des vêtements résistants adaptés à sa profession. Sa voix est étouffée et la plupart de ses dents de droite ont disparu suite à une bagarre datant de ses quatorze ans. Davain a l'habitude et le comprend parfaitement, mais la plupart des habitants de Grandcerf n'ont pas cette facilité. Aussi, bien qu'Anton écoute toujours avec attention, il ne parle que rarement.

BEVAN SAND

Le cuisinier en chef de Grandcerf est un Dornien grand et mince, à la peau et aux yeux sombres, et à la chevelure brune et bouclée. Ses traits sont trop anguleux et ses petits yeux trop brillants et trop rapprochés pour qu'on le considère comme séduisant, mais il a au moins un certain côté exotique. Son visage ressemble étrangement à celui du mestre, Bisarrière, et cette ressemblance fait d'autant plus sourire lorsque l'on compare la silhouette longiligne de Bevan à l'embonpoint de son sosie. Comme tout bon chef, Bevan goûte en permanence ce qu'il cuisine et prétend qu'il serait aussi gras-souillet que le mestre s'il pouvait prendre le temps de se reposer. En effet, le Dornien est constamment en train de courir partout en cuisine afin de s'assurer que tout se passe comme prévu.

Bevan est très bon dans ce qu'il fait et ne supporte aucune interruption ou irruption dans sa cuisine. Il se considère comme le seigneur et maître des lieux et s'y estime donc digne du même respect que le roi Robert sur son trône.

Il a quitté le Nord alors qu'il n'était qu'adolescent, excédé de tenter de s'adapter à un monde taillé pour les hommes sains de corps, mais à l'esprit moindre. Il se rendit jusqu'à Villevieille, parfois en marchant, parfois en profitant de la bonté des fermiers ou des marchands de passage qui voulaient bien l'emmenner avec eux. Ceci lui prit presque un an, mais les mestres furent impressionnés par sa motivation, et plus encore par son intelligence et les connaissances qu'il avait accumulées en autodidacte. Il fut aussitôt accepté au sein de la Citadelle.

Bisarrière se réjouit d'avoir été envoyé auprès des Bartheld. Il apprécie la vie à Grandcerf au milieu des invités, de leurs nombreuses envies et de leurs manigances, de leurs passions plus démentes les unes que les autres. Il se voit comme une sorte d'observateur qui ne serait là que pour servir les maîtres des lieux, contempler le passage des saisons et scruter les cieux, en tenir informée la Citadelle, et profiter des plats raffinés que l'on sert au manoir. En effet, son péché mignon est la nourriture, qu'il apprécie en connaisseur. Bien qu'il ne soit pas cuisinier lui-même, il a étudié l'œnologie et c'est un brillant sommelier, comme en témoigne un chaînon en cuivre rouge qui pend à son cou.

Bisarrière est un homme au contact facile, estimant sincèrement la plupart des habitants de Grandcerf. Il apprécie que lord Davain respecte son enseignement, aime minauder sans arrière-pensées avec lady Ayleth et proposer des recettes au cuisinier, Bevan Sand. Le mestre était proche de lord Brom, et en dehors de Davain, c'est probablement à lui qu'il manque le plus.

LORD BROM BARTHELD

Bien qu'il soit membre de la lignée des Bartheld, lord Brom, l'ancien seigneur de la maison et sire de Grandcerf, réside actuellement en tant qu'invité plus ou moins permanent auprès des Tullison, chez qui il courtise la belle lady Yvenne. Depuis qu'il a abdicé en faveur de son petit-fils Davain, alors même qu'il est toujours le doyen de sa famille, on le prétend légèrement dérangé. De plus, Brom est particulièrement fier de Grandcerf et adore son petit-fils. Bien qu'il aime tous ses petits enfants, qui lui rappellent à quel point c'est un miracle que deux de ses fils aient survécu à la bataille du Trident, Davain est nettement son préféré.

Si le nouveau lord avait besoin de son aide, ou si son domaine était troublé d'une quelconque façon, Brom reviendrait immédiatement à Grandcerf. Toutefois, il n'y serait peut-être plus le bienvenu. En effet, élevé au statut de lord par le roi Robert après que sa famille eut passé des siècles à servir les Baratheon, il a fui ses responsabilités quelques années plus tard seulement. S'il n'est pas aussi fou que certains le prétendent, il doit comprendre que s'impliquer davantage dans les intrigues politiques des Baratheon pourrait s'avérer particulièrement dangereux pour son petit-fils.

Plus d'informations sur cette personnalité excentrique sont disponibles à la page 65.

CECILY LE TONNELIER

Davain Bartheld serait surpris de découvrir que la bande des Serpents noirs, le plus grand groupe de brigands à errer sur son fief, est menée par une femme. Cecily avait quinze ans quand sa maison fut détruite dans l'une des toutes dernières batailles de la rébellion de Robert. Sa famille a été tuée et les nobles qu'elle servait entièrement éradiqués. N'ayant nulle part où aller, Cecily rejoignit alors une bande itinérante d'anciens paysans devenus réfugiés comme elle. Ceux-ci s'étaient finalement tournés vers le brigandage pour survivre, et Cecily les imita. À la surprise générale, elle se découvrit une propension très marquée à la violence et un talent pour le commandement. Il ne lui fallut donc pas longtemps pour s'imposer comme chef de bande.

Cecily est pragmatique et a fini par s'habituer à sa vie de femme à poigne dans une société sexiste. Pendant environ quinze ans, elle a attaqué des villages et perturbé le commerce dans tout Westeros, ne restant au même endroit que pour accumuler les richesses et prenant bien garde à ne pas s'éterniser pour éviter d'être prise. Ces cinq dernières années, le territoire autour de Grandcerf constituait un terrain de chasse idéal. Tant que les Serpents noirs n'étaient pas trop gourmands, les suzerains du fief préféraient s'occuper de leurs petites fêtes, bien au chaud dans leur manoir, et laissaient les campagnes à Cecily et à sa bande.

Cecily ne sait pas trop quoi faire à propos de Davain Bartheld. Il est différent de tous les nobles dont elle a l'habitude : les petites gens disent qu'ils s'occupent de leurs besoins plutôt que des siens et qu'il

passé du temps et investit des ressources à améliorer l'état de son domaine. Cela fait longtemps qu'elle aurait dû partir, mais ce nouveau lord la fait s'interroger. Après toutes ces années, ne serait-il pas temps de se ranger ?

Cecily est une dure à cuire basanée de trente ans aux grands yeux noirs, aussi musclée et arborant autant de cicatrices que n'importe quel chevalier. Ses cheveux sont coupés très court et elle porte des vêtements d'homme, mais ne cherche en rien à se faire passer pour l'un d'eux. D'ailleurs, certains des membres de sa bande ne sont guère satisfaits d'obéir à une femme et seraient ravis de la tuer et de prendre sa place s'ils le pouvaient. Aussi, Cecily se déplace toujours avec armes et armure.

SER EDMUND BARTHELD

Edmund, le petit frère de Davain, aurait été la honte de n'importe quelle autre famille. S'il sait se battre correctement à l'épée, il ne fait preuve d'aucune envie de progresser dans ce domaine, ni dans aucun autre de ceux que devraient maîtriser les hommes bien nés. Il ne semble pas plus intéressé par le fait de rejoindre le service d'un seigneur puissant. Edmund préfère passer ses journées à Grandcerf avec son valet, Reginald, à lire et à écrire de la poésie, à compiler des traités historiques sur Westeros et à étudier les propriétés des herbes et des minéraux comme le ferait une femme de paysan. Edmund ne cherche même pas à faire un bon mariage avec la fille d'un seigneur particulièrement riche ou puissant. S'il était né chez les Lannister, cela ferait longtemps qu'il aurait dû rejoindre les ordres, la Citadelle ou prendre le noir.

Cependant, personne ne peut contester qu'Edmund possède la qualité que les Bartheld chérissent le plus, la loyauté. Plusieurs seigneurs influents le considèrent comme un ami et un confident et il a tu leurs secrets même face aux tentatives de corruption, aux menaces ou au chantage. Bien que médiocre épéiste, il n'a pas hésité à participer à plus d'un duel pour protéger leur honneur. Il fut même blessé pour avoir défendu le talent de général de lord Gyles Rosby et faillit être tué suite à une insulte concernant l'épouse de ser Addam Marpheux.

Même s'il va souvent rendre visite à ses amis à Port-Réal, Port-Lannis ou dans d'autres cités ou châteaux de Westeros, Grandcerf est devenu le foyer d'Edmund.

Edmund est un jeune homme mince aux traits délicats et au teint passe-partout. Il coupe régulièrement sa chevelure auburn et lui et son frère ont les mêmes yeux d'un bleu intense, hérités de Brom. Edmund prend soin de ses atours et arbore les couleurs des Bartheld, même s'il ne prend que rarement la peine de porter une épée. En plus d'être notoirement honorable, Edmund est très timide. Il préfère la compagnie de Reginald et de ses quelques amis proches, dont fait partie lord Davain.

LES FILS DE BROM BARTHELD

Bien qu'il se soit retiré, Brom est le doyen des Bartheld. L'aîné de ses fils encore en vie est ser Walder, proche de Renly Baratheon, suivi de ser Kent, un commandant dans l'armée du roi Robert. Walder a trois enfants : Osmund, qui est devenu mestre à la Citadelle et sert maintenant la maison de lord Erik Fell ; ser Edmund, résidant en permanence à Grandcerf ; et ser Raffin qui a pris le noir. Kent a deux enfants : ser Fendrel, un intrigant qui veut prendre le titre de Davain, et Ysme, qui réside également à Grandcerf.

SER FENDREL BARTHELD

Fendrel craint les conséquences que pourrait avoir l'ascension de son cousin Davain. En effet, même s'il reste un intrigant et un hédoniste invétéré, il n'en est pas moins profondément dévoué à la famille Bartheld et s'inquiète pour son avenir. À la différence de Davain, il est persuadé qu'elle a tout intérêt à continuer à s'attirer les faveurs des nobles influents des grandes maisons de Westeros, et notamment des Baratheon, en satisfaisant tous ces besoins qui seraient inavouables ailleurs. Aussi, il est impliqué dans nombre de complots qui tirent parti des désirs des nobles des environs, mais il n'en reste pas moins très concentré sur son principal objectif : remplacer Davain à la tête de Grandcerf et de la maison Bartheld.

Fendrel est un homme raisonnable. Il n'a aucune volonté de nuire aux intérêts de sa famille et croit que tout ce qu'il fait est pour le bien de la maison. De plus, il est réticent à l'idée de tuer son cousin, car tout manipulateur qu'il est, il n'en reste pas moins un Bartheld. Il sait que tout serait beaucoup plus facile pour lui s'il engageait quelqu'un pour assassiner le lord, mais il pense pouvoir arriver à ses fins sans avoir à se résoudre au meurtre d'un parent proche.

Du haut de ses vingt-trois ans, Fendrel Bartheld est grand et mince, avec les cheveux jaune pâle, la peau claire et les yeux gris. Comme son grand-père Brom, il aime tout particulièrement s'offrir les attentions de prostituées compétentes dès que l'occasion s'en présente. Sinon, Fendrel a tendance à un peu trop réfléchir et à se perdre dans ses pensées, même s'il n'en garde pas moins un esprit vif et aiguïé lorsqu'il s'agit d'arriver à ses fins.

ROSE BOURBE

Rose Bourbe, l'épouse de ser Rowan Bourbe, responsable des troupes de la maison Bartheld, supervise le travail des bonnes de Grandcerf. De taille moyenne pour une femme, Rose est agréablement girondé, avec un teint clair et une chevelure pâle. Bien qu'elle soit assez jolie, on remarque surtout son regard vert, intense, et qui ne laisse aucun doute quant à son intelligence. En effet, si elle n'a que vingt-huit ans, elle n'en dégage pas moins une assurance et une présence rares à son âge tant elle rayonne de talent, de bon sens et de grâce. Elle affectionne un humour pince-sans-rire et la plupart de ses victimes ne remarquent même pas quand elle se moque d'elles. Elle s'est fait une spécialité de rire gentiment des nobles qu'elle aime bien mater et dont elle est persuadée que la richesse et le pouvoir les ont privés du pragmatisme des gens du commun.

Rose est la maîtresse des domestiques de Grandcerf et a une influence certaine sur l'intendant et tous ceux placés sous ses ordres. Elle a su se servir de sa position pour devenir le carrefour de tous les ragots du manoir et elle est informée, à un moment ou un autre, de tout ce que les serviteurs voient ou entendent. Cela lui a permis plus d'une fois d'être un atout de premier plan pour les Bartheld auxquels elle ne remonte certes pas tout ce qu'elle entend, mais qu'elle n'hésite pas à avertir de ce qui pourrait leur être utile. Autrefois, elle en référait directement à lord Brom, mais Davain ne semble pas aussi rusé ou prêt à se compromettre que son prédécesseur. Aussi, elle se rapproche davantage de sa femme, lady Ayleth.

Rose est bien plus intelligente, énergique et ambitieuse que la plupart de ses homologues dans les autres châteaux. Elle se divertit en évoluant au milieu de la toile des petits secrets et autres rumeurs de Grandcerf. Si c'est avec son épée que son époux protège les Bartheld, Rose s'efforce d'assurer leur sécurité en tendant l'oreille.

SER ROWAN BOURBE

Ser Rowan Bourbe, aujourd'hui à la tête des forces de la maison Bartheld, était un homme du peuple né et élevé sur le territoire de la maison Asrig. Ces derniers étaient tout sauf de bons suzerains, mais ils étaient rentrés dans les bonnes grâces des Targaryen et leurs méfaits n'étaient jamais punis. Tant et si bien qu'à quinze ans, Rowan avait déjà vu des hommes tués et mutilés pour des crimes imaginaires et des femmes violées pour les fautes de leurs pères et de leurs frères. Lors de la rébellion de Robert, son jeune âge lui permit d'éviter la conscription, mais il se retrouva ainsi l'homme valide le plus âgé de son village, tous les autres ayant été mobilisés par les Asrig, tués ou estropiés dans les combats, ou s'étant enfuis pour refaire leur vie ailleurs.

Brom aime raconter l'histoire de leur première conversation. Rowan était venu au campement qui allait bientôt devenir Grandcerf pour demander son aide au nouveau lord. Celui-ci, impressionné par son courage, lui avait offert de le prendre à son service. Rowan réfléchit pendant un assez long moment, puis finit par lui demander : « Serez-vous un bon suzerain, ou juste un gros baiseur de porcs de plus, comme Leofrick Asrig? ».

Brom se mit à rire si fort qu'il faillit en tomber de sa chaise. Il prit Rowan Bourbe à son service sur-le-champ et un de ses hommes l'adouba quelques mois plus tard quand il aida à la capture d'un sinistre vassal des Asrig.

Cela, fait quinze ans que cette rencontre a eu lieu. Depuis, Rowan Bourbe est devenu un homme impressionnant, grand, large d'épaules, à la peau tannée en permanence par le soleil, et la musculature forgée par des années passées à croiser le fer. Ses cheveux, que sa femme Rose aime tant, lui arriveraient aux épaules s'ils n'étaient noués en arrière au niveau de la nuque. C'est bien là son seul orgueil. Les yeux de Rowan sont marron foncé, avec des éclats dorés lorsqu'il est en pleine lumière. Il porte généralement une épée à deux mains forgée spécialement pour lui par lord Davain, et vit avec sa femme et leurs deux enfants dans la seconde plus grande maison de Grandcerf.

Pourtant, Rowan entretient une réputation d'homme d'armes simple. Sa voix est traînante, presque paresseuse, et il cultive un côté provincial qu'il exagère à dessein. Même si son accent est authentique, il n'en est pas moins un stratège compétent et capable de lire le cœur des hommes avec une acuité redoutable. Loin d'être aussi mal dégrossi qu'il le prétend, il a également voyagé dans une grande partie de Westeros pour le compte de Brom Bartheld, mais trouve juste plus commode d'être sous-estimé par les nobles.

Il sait bien que quoi qu'il fasse, la plupart des seigneurs et des dames – et même de ses frères chevaliers – ne verront en lui qu'un paysan parvenu, et il s'en moque. Rowan apprécie énormément lord Brom, mais se réjouit que Davain ait pris la tête de la famille. Avec son aval, il espère faire de la maison Bartheld un lieu plus sûr militairement et éliminer les brigands qui se massent aux frontières une bonne fois pour toutes.

LADY YSME BARTHELD

Grandcerf est aussi la résidence de lady Ysme Bartheld, une des jeunes nobles les plus surprenantes de tout Westeros. Elle n'avait que deux ans lorsque Brom est arrivé sur les terres qu'occupe désormais la maison Bartheld. Un de ses premiers souvenirs est celui de son grand-père Brom tentant de lui expliquer pourquoi faire partie de la noblesse terrienne était tellement avantageux. Il ne trouva cependant pas mieux à dire que : « maintenant que nous avons des terres, personne n'a à nous dire ce que l'on doit faire ». Et effectivement, aujourd'hui encore, Ysme se comporte exactement comme si sa famille n'avait à

rendre de compte à personne par la vertu des terres qu'elle possède. Ceci dit, ce n'est pas parce qu'elle a perdu contact avec la réalité. Elle sait simplement qu'à la différence de ses ancêtres, qui dépendaient de leurs maîtres, elle dispose d'un endroit qu'elle pourra toujours appeler son foyer. Et tant qu'à ne dépendre de personne d'autre que sa famille, dont elle sait très bien qu'elle ne l'abandonnera jamais, elle ne voit aucune raison particulière de subir les lois qui contraignent les autres femmes de Westeros depuis des siècles.

Aussi, Ysme est devenue une jeune femme incontrôlable que rien ne semble capable d'arrêter, que ce soit dans les couloirs de Grandcerf ou dans les collines et les forêts qui entourent la demeure. Brom était persuadé qu'elle ne s'installerait jamais nulle part et l'autorisa à faire ce qu'elle souhaitait à Grandcerf. Lord Davain perpétue cette tradition d'autant plus que leur maison n'étant plus en bons termes avec le roi, Ysme ne peut plus embarrasser qui que ce soit à Port-Réal. Mais pour elle, cet exil à Grandcerf est une bénédiction, et non une punition.

Ysme a la peau claire, les cheveux noirs et ses yeux noisette sont empreints de fougue. Son côté sauvage et sa jeunesse la rendent particulièrement belle et plus d'un noble s'essayant à la poésie l'a comparée aux enfants de la forêt. Par contre, si son hygiène est irréprochable, elle n'est vraiment pas à l'aise dans les vêtements un peu trop formels et ne fait aucun effort pour le cacher.

Bien qu'elle ait affirmé ne jamais vouloir se marier, Ysme souffre parfois quelques prétendants à Grandcerf, et ne joue avec eux que pour mieux les humilier. Il arrive cependant qu'un nobliau espérant représenter un assez bon parti pour cette maison en disgrâce y voie une raison d'espérer davantage. Davain n'a aucune idée de ce qu'il pourra bien faire de sa cousine délurée et se contente donc de l'ignorer. Sa femme, Ayleth a essayé de la reprendre en main, mais a fini par se ranger à l'avis de son mari après que son aide a été refusée. Seul Edmund, un autre cousin de Davain, fréquente Ysme régulièrement. Tous deux semblent partager une sorte de lien

ASSOMBRIR LE TABLEAU

Brom n'a pas abandonné son fief par amour pour lady Yvenne Tuillison. En fait, une nuit, alors qu'il était ivre, il a défié Robert Baratheon et ne se souvient même pas exactement ce qu'il a dit. En conséquence, celui-ci l'a déchu de son titre et l'a condamné à mort, et depuis, Brom fuit ses bourreaux. Pour l'instant, Davain tient fermement les rênes de la maison Bartheld et a lancé des hommes à la poursuite de son grand-père. Il espère vraiment le retrouver en premier et le livrer au roi afin de conserver ses terres et son indépendance.

MAISON DULVER

BLASON Une pioche noire sur un champ cuivre.

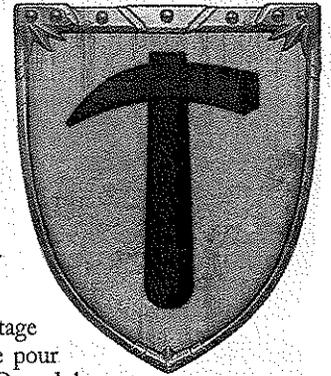
DEVISE *Les fruits de la terre*

Surplombant le fertile et verdoyant Conflans comme un vautour planant au-dessus d'un troupeau de veaux bien gras, Le Puits est perché dans les montagnes qui s'étendent entre Vivesaigues et Fléaufort, au milieu des strates rocheuses et autres défilés rocaillieux. La maison Dulver, qui a fait de cet ancien refuge de montagne le cœur de son domaine, ne fait rien pour atténuer cette apparence menaçante. Avars, cruels et retors, ses membres rôdent

aux abords de terres bien plus riches que les leurs et jettent des regards envieux à leurs voisins, prêts à dévorer le premier d'entre eux qui montrera un instant de faiblesse. Bien qu'il soit officiellement un vassal de la maison Lannister, lord Dulver n'est loyal qu'à ses propres ambitions

HISTOIRE

D'après les Dulver, Mudge l'Airain fut le premier des Premiers Hommes à creuser la terre de Westeros, et c'est à lui que remontent leur lignée et leur nom. C'est avec des lances et des épées sorties de sa forge que ses semblables s'armèrent pour chasser les enfants de la forêt. Ce sont des haches de sa confection qui abattirent les barrals.



Toutefois, les Dulver sont davantage connus pour leur sens pratique que pour leur loyauté et leur dévouement. Quand la paix fut proclamée, ils plantèrent des bois sacrés dans l'enceinte du Puits et prononcèrent des vœux aux anciens dieux. Quand les Andals arrivèrent, les Dulver érigèrent un septuaire et leur seigneur épousa la fille d'un des nouveaux venus. Quand ce fut le tour d'Aegon, ils apprirent à aimer les dragons. Quoique l'on puisse dire d'eux, les seigneurs de la maison Dulver ont toujours su dans quel sens tournait le vent et, à chaque génération, comment faire en sorte d'orienter leurs allégeances dans la même direction.

Malgré toute leur habileté, les Dulver n'ont cependant que rarement réussi à accroître directement la richesse ou le pouvoir de leur maison. Il faut bien avouer qu'ils ne règnent pas sur grand monde et que leurs possessions sont à la fois peu étendues, isolées, pauvres et composées essentiellement de quelques collines pierreuses et de rares pâtures. Dans les faits, leur capacité exceptionnelle à bien choisir leurs alliés leur a bien plus servi à assurer leur survie qu'à s'enrichir. Tout du moins, tel était le cas jusqu'à ce que lord Harald Dulver ne prenne leur tête.

Le père de ce dernier, lord Hemmel Dulver, surnommé à juste titre « Doigts crochus », était un pingre notoire. On murmure même dans les tavernes que l'ancien lord était si radin que son épouse n'eut d'autre choix que de s'enfermer à double tour dans ses appartements pendant un mois avant qu'il n'accepte de servir autre chose que du gruau de navet et du cidre aux noces de leur fille unique. Mais malgré cette réticence à dépenser la moindre pièce pour quoi que ce soit qui ne fût pas indispensable, lord Hemmel avait un vrai don pour dénicher les bonnes affaires. Ainsi, il employait une véritable légion de commis qui battaient la campagne à la recherche de marchandises pouvant être acquises à vil prix, voire pour rien. Il récupérait les armes abandonnées par les armées en déroute et rachetait le peu qu'il restait aux maisons ruinées : charnières en laiton, urnes en bronze, livres, chandeliers, outils en fer, etc. Loin de s'arrêter, quand il arrivait à entasser tellement de bric-à-brac que les caves de son château étaient pleines, il demandait simplement à ses mineurs d'en creuser d'autres...

Lorsque, dans sa quarante-troisième année, lord Hemmel périt d'un coup de froid en faisant l'inventaire de fûts remplis de clous en fer, il laissa son nom, ses terres, et une centaine de caves bourrées à craquer de tout ce que les Sept Couronnées ne voulaient plus. Certains auraient pu considérer cela comme un fardeau, mais lord Harald avait pour lui deux qualités qui avaient toujours fait défaut à son père : de l'ambition et la volonté de vendre tout ce fatras.



Il n'y avait que peu de bons grains au milieu de toute l'ivraie accumulée par lord Hemmel, mais son fils les trouva tous. À force de patience, de volonté, et grâce à une sérieuse prédisposition au marchandage, la nouvelle maison Dulver trouva des acquéreurs pour tout ce qu'elle avait à vendre, même si certaines de ses marchandises les plus étranges ne pouvaient parfois être écoulées que dans des lieux qui l'étaient tout autant. Chaque sou gagné était réinvesti pour rapporter davantage, et si le jeune Harald avait conservé le nez de son père pour dénicher les bonnes affaires, il avait un bien meilleur jugement quant à leur valeur réelle.

Lors de la rébellion de Robert, lord Harald avait déjà mis en place un florissant commerce, utilisant le plomb, l'étain et le cuivre que produisaient les mines situées sur ses terres pour se procurer de l'or, de l'acier, et bien plus encore. Par l'intermédiaire de Port-Lannis, il s'était également trouvé une femme issue de la prestigieuse maison Lannister, cousine à la fois de lord Tywin et des Lannister de Castral Roc. Et quand ceux-ci se gardèrent de répondre aux demandes d'aide des Targaryen et conservèrent leur troupe auprès d'eux, lord Harald Dulver en fit de même.

Chaque fois qu'un messager se présentait à ses portes, le lord les ouvrait en grand et l'accueillait très chaleureusement, fût-il un homme de Robert ou d'Aerys. Mais si l'émissaire lui demandait des troupes, il lui faisait faire un tour du château et lui montrait ses murs, de toute évidence en sous-effectif, prétendant n'avoir à son service que des vieillards à moitié aveugles et de jeunes garçons inexpérimentés. Puis, prétextant ne pouvoir le laisser repartir les mains vides, il lui laissait systématiquement des fûts de porc salé ou des chariots chargés de bottes neuves, mais jamais le moindre soldat.

Quand lord Tywin se décida enfin à sortir de Castral Roc, Harald l'attendit sur la route avec trois cents cavaliers à ses côtés. Alors qu'ils

se joignaient aux troupes des Lannister et marchaient ensemble sur Port-Réal, son suzerain demanda à lord Dulver d'où il sortait tous ces hommes. Ce dernier lui répondit : « De mes caves. Je les avais rangés par erreur derrière des navets. J'espère que messire comprendra ». Et c'est ainsi que les Navets des Dulver et les lions de Castral Roc firent route ensemble, avant d'écrire l'histoire en mettant à sac une cité et en s'agenouillant devant un nouveau roi.

Les années ont passé depuis la rébellion de Robert et les finances de la maison Dulver se sont accrues lentement, mais à un rythme régulier. Les mines qui parsèment leurs terres ne sont pas aussi prospères que celles de leurs cousins, ne produisant certes ni or ni argent, mais du plomb, de l'étain et du cuivre. Après tout, même les rois ont besoin de pots de chambre et de cuillères. Quoiqu'il manque à ses voisins, lord Harald est capable de le leur fournir : des flèches, des épées, du grain, du sel, des graines, ou même les soldats que l'on nomme les Navets des Dulver. La rumeur dit que l'on trouve de tout dans ses caves, et toujours en double. Ainsi, hectare après hectare, lord Dulver augmente la taille de son domaine. Car quoi qu'on lui demande, il y a toujours un prix à payer.

PATRIMOINE

Le domaine de la maison Dulver est connu sous le nom de Peyre-lande. De taille assez moyenne, il est perché dans les collines et les montagnes situées au nord de la Culbute, entre Fléaufort et Beaumarché. Une route étroite, mais exceptionnellement bien construite s'écarte de la route de la rivière et monte en lacets jusqu'aux portes du Puits, d'où la maison Dulver exerce la suzeraineté sur les terres avoisinantes.

MAISON DULVER DU Puits

SUZERAIN : LORD TYWIN LANNISTER DE CASTRAL ROC

DÉFENSE 42 LE Puits (PETIT CHÂTEAU, 30), TOUR 10, POINTS RESTANT À DÉPENSER 2

INFLUENCE 38 SER WALTON DULVER (HÉRITIER, 20), HORAS DULVER (DEUXIÈME FILS, 10), HELEN DULVER (5),
POINTS RESTANT À DÉPENSER 3

LOI 24 TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON -2

POPULATION 17 TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON 0

GARNISON DE VÉTÉRANS Puissance 7 ⊕ Discipline : ÉLÉMENTAIRE (0) chez eux ou SIMPLE (6)
en dehors Vigilance 3, Endurance 4, Corps à corps 4

PUISSANCE 21 ARCHERS ENTRAÎNÉS (Garnison de vétérans ; Puissance 7) Discipline : ÉLÉMENTAIRE (0) chez eux ou SIMPLE
(6) en dehors ⊕ Corps à corps 4, Endurance 3, Vigilance 4

INGÉNIEURS ENTRAÎNÉS Puissance 5 ⊕ Discipline : Délicat (9) ⊕ Art Militaire 3, Corps à corps 3, Endurance 3

SOUTIEN BLEU PUISSANCE 3 B DISCIPLINE : CORSÉ (12) B ENDURANCE 3

POINTS RESTANT À DÉPENSER 6

RICHESSE 61 MICHAEL GROWNE (ARTISAN, 10, TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +1) - POINTS RESTANT À DÉPENSER 8

TERRES 34 MONTAGNES (9), COLLINES AVEC UNE RIVIÈRE, UN HAMEAU ET UNE ROUTE (25)

MODIFICATEUR FINAL DU TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON : +11

DÉFENSE : 42, POINTS INVESTIS : 40

(LE Puits - PETIT CHÂTEAU : 30, TOUR : 10)

Le Puits est plutôt petit pour un château. Situé sur le replat du Mont-Creux, une montagne relativement basse au sommet arrondi, il a été construit il y a environ dix mille ans de cela par les Premiers Hommes grâce à des techniques depuis longtemps disparues. Ses murs, ses tours et son donjon sont taillés à même la roche. En des temps sombres et reculés, ses bâtisseurs ont creusé les bas des versants du Mont-Creux, laissant des falaises abruptes que n'ouvre qu'une chaussée étroite qui monte en serpentant jusqu'à la grande porte de bronze.

Deux tours ceignent la porte sud alors qu'une autre, plus grande, se dresse à l'extrémité opposée, permettant de surveiller par-delà les collines jusqu'aux eaux éloignées de la baie du Fer-né. Entre ces trois promontoires se dresse fièrement le donjon, comme un poing jailli du corps même de la montagne dont le sommet arrondi forme une butte naturelle. À l'intérieur des murs, que des écuries et autres dépendances aident à délimiter, une demi-douzaine de puits assurent l'approvisionnement en eau du château.

Sous le donjon se trouvent les fameuses caves qui ont donné son nom au Puits. On raconte que la montagne elle-même est creuse comme une vieille gourde et même si ce n'est pas entièrement vrai, il faut bien reconnaître que les excavations sont particulièrement profondes. En fait, Le Puits est au moins aussi étendu sous terre qu'il l'est à la surface. C'est là notamment que se cachent les Navets des Dulver, et on dit qu'au fil des ans, bien des rivaux ou des cousins éloignés dont la présence n'enchantait personne y ont disparu. À chaque fois que les caves semblent sur le point d'être remplies, on applique la devise de lord Hemmel Dulver : « il est toujours

possible de creuser davantage ». Et jusqu'à présent, il n'a jamais eu tort.

Ces dernières années, lord Harald a acquis une parcelle de terre au nord-est de Peyrelande, et avec elle une petite tour habitable faite de bois et de pierres. Son dernier fils, ser Horas Dulver, la dirige en son nom et y vit avec sa jeune épouse et un petit contingent d'hommes issus de la garnison du château.

INFLUENCE : 38, POINTS INVESTIS : 35

(SER WALTON DULVER - HÉRITIER : 20, HORAS DULVER -
DEUXIÈME FILS : 10, HELEN DULVER - FILLE : 5)

Lord Harald Dulver et lady Falyse ont trois enfants : leur aîné et l'héritier de la maison, ser Walton Dulver, son jeune frère Horas, et la petite dernière, une fille nommée Helen. Leur description complète se trouve dans les pages suivantes.

TERRES : 34, POINTS INVESTIS : 34

(MONTAGNES : 9, COLLINES : 7, LITTORAL : 3,
HAMEAU : 10, ROUTE : 5)

Comme son nom l'indique, Peyrelande est surtout constitué de montagnes basses et rocailleuses et de collines sablonneuses battues par le vent. Les terres y sont peu fertiles et la culture principalement réduite aux oignons, patates, carottes et autres navets. Ceci est d'autant plus pénible pour ceux qui y habitent que le Conflans, juste un peu à l'est, fait quasiment office de corne d'abondance.

L'acquisition d'une petite étendue de terrain appartenant autrefois à un voisin situé plus au nord a donné l'espoir aux Dulver de pouvoir diversifier un peu leurs récoltes. Lord Harald a chargé son fils de superviser le développement et la mise en culture de ces terres, mais pour l'instant, les efforts du jeune homme n'ont eu aucun effet notable. En effet, certains commencent à lui donner le sobriquet de « la main noire » après l'échec de trois récoltes en une année. D'autres ironisent même sur le fait que la devise de la famille ne semble s'appliquer ni aux moissons ni aux cultures.

Des petits troupeaux de moutons et de chèvres parcourent également les collines, tirant leur subsistance des touffes de carex et d'ajoncs si courantes sur ces terres. De plus, grâce à la mince étendue de côte que le seigneur peut revendiquer sur la baie du Fer-né, quelques pêcheurs exercent leur talent à ramener du saumon, des fruits de mer et de délicieux petits crabes rouges.

La seule fantaisie de Peyrelande est le chemin étroit baptisé la route du Mineur. Datant d'avant la venue des Andals, elle serpente au travers des vallées et des collines menant au Puits, pavée de pierres sur toute sa longueur. Autrefois y circulait un flot ininterrompu d'armes en bronze en provenance du Puits : épées, lances et cottes de mailles. L'arrivée de l'acier y mit fin, mais la route a perduré jusqu'à aujourd'hui.

LOI : 24

À part l'étroite route commerciale descendant du Puits à la route de la rivière, Peyrelande est surtout constitué de terres désolées, presque vierges de sentiers et d'autres voies de communication, et ponctuées de petites fermes isolées, de cabanons et de camps de mineurs. Du point de vue d'un brigand, il y a bien peu de choses à voler, ce qui suffit à préserver le domaine de la plupart des problèmes de brigandage.

La garnison effectue des patrouilles régulières sur la route et aux environs de la tour de ser Walton, mais elle inspecte beaucoup moins régulièrement les collines et les montagnes. De temps en temps, il arrive qu'un groupe d'hommes désespérés cherche refuge dans l'une ou l'autre des vallées du domaine, mais lorsque cela se produit, lord Harald n'hésite pas à envoyer son fils et la garnison pour les en chasser par la force.

POPULATION : 17

À Peyrelande, si la végétation est rachitique, les gens le sont encore davantage. Les vallées ne comptent que des cabanes de bergers alors que les petites fermes misérables sont courantes sur les collines. Des campements de mineurs sont installés tant bien que mal autour des puits de mine, extirpant tout le plomb, l'étain et le cuivre que le sous-sol du domaine veut bien produire.

La principale communauté villageoise se trouve à Cuivre-bourg, un petit hameau blotti au pied du Mont-Creux et toujours prêt à servir son suzerain et le château. Par exemple, ses habitants abattent les moutons du fief et enlèvent la tourbe des marais situés sur les collines les plus proches du littoral. Dans la mesure de leurs faibles moyens, ils subviennent également aux besoins des équipages des chariots de passage. Mais surtout, ils creusent.

PUISSANCE : 21, POINTS INVESTIS : 21

(GARNISON DE VÉTÉRANS : 7, ARCHERS ENTRAÎNÉS : 6, INGÉNIEURS ENTRAÎNÉS : 5, SOUTIENS BLEUS : 3)

Aucune famille noble ne peut maintenir son fief pendant dix mille ans en laissant rouiller ses épées. Lord Dulver, bien que n'étant pas lui-même un habitué des champs de bataille, sait à quel point il est important de s'entourer d'hommes forts suffisamment équipés. Sa garnison est nombreuse, bien entraînée et régulièrement mise à l'épreuve par Gambol Hill, oncle bâtard et maître d'armes d'Harald. Une troupe d'arbalétriers particulièrement bien armés veille également sur ses murs, prête à faire pleuvoir des carreaux meurtriers sur les rares forces qui oseraient prendre Le Puits d'assaut.

Aux côtés de ses forces armées, lord Dulver entretient un détachement de sapeurs et d'ingénieurs expérimentés. Lorsqu'on lui demande de rejoindre son suzerain et de porter haut sa bannière, c'est souvent parce que l'on souhaite l'assistance de ces hommes. Et si la situation l'exige, les collines et vallées de Peyrelande peuvent également permettre de lever une véritable troupe de travailleurs très capables, sinon aguerris.

RICHESSSE : 61, POINTS INVESTIS : 55

(SEPTUAIRE : 15, MINES : 10, MESTRE FALSTAN : 10, KARYL KAYS - ARTISAN : 10, PERSAL PETITPIED - ARTISAN : 10)

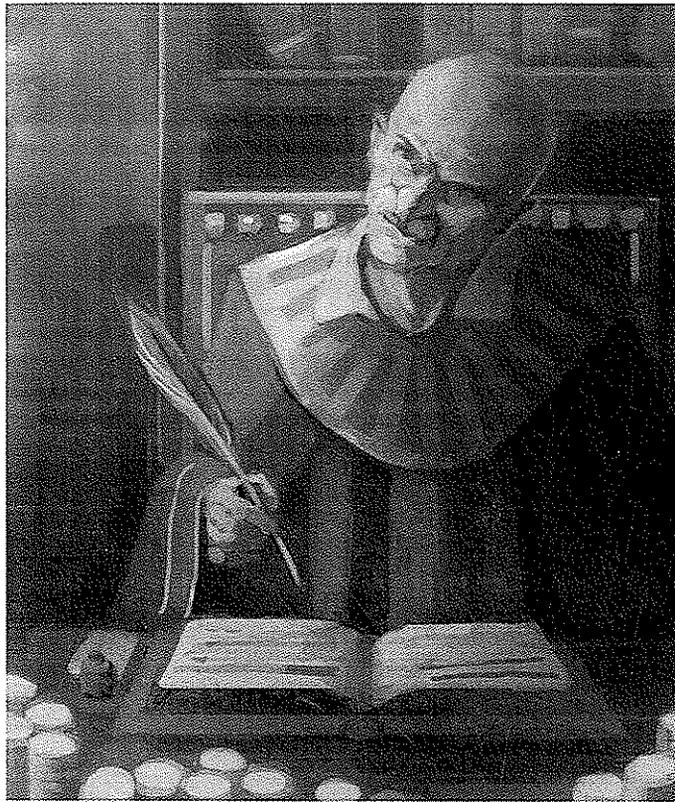
On qualifie souvent les seigneurs de l'Ouest de riches, mais là où son suzerain et les autres vassaux de même niveau comptent leur fortune en dragons, la richesse de lord Dulver se compose essentiellement de ce qu'il peut stocker dans ses caves et de son talent à les aménager au mieux. Tel n'a pourtant pas toujours été le cas.

Il n'y a pas si longtemps, la maison Dulver était aussi pauvre que ses terres. Ancienne et riche d'une longue histoire, certes, mais néanmoins pauvre. En effet, depuis l'instant même où les Andals ont apporté l'acier sur Westeros et condamné les bronziers de Dulver à la confection de bougeoirs et de pots de chambre, la maison a toujours eu du mal à subvenir à ses propres besoins.

La lubie de lord Hemmel peut avoir pour un temps fait de sa maison une mendicante, mais l'arrivée opportune de son fils a permis de changer cette obsession en innovation, et le déclin des Dulver en essor. Grâce à une intendance des plus sages, une volonté de commercer et une bonne dose de chance, lord Harald a grandement amélioré les finances de sa famille et semble tout prêt à continuer.

Parmi ses atouts, lord Harald peut compter sur les services de son maître tailleur de pierre, Karyl Kays. Qu'il s'agisse de construire ou de détruire, maître Kays en sait bien plus que quiconque dans l'Ouest sur tout ce qui touche à la pierre. Et lorsqu'on parle de mineurs, Persal Petitpied n'a pour ainsi dire pas d'égal. On dit qu'il peut sentir la présence de cuivre dans une botte de foin coupée trois ans plus tôt.

Bien que lord Harald ne soit pas du genre à apprécier le luxe, le renouveau de sa maison lui a toutefois permis de s'en offrir un. Cela fait désormais sept ans qu'il s'est adressé à la Citadelle à Villevieille, et six ans que mestre Falstan a rejoint les Dulver.



LE SEPTUAIRE DE PEYRELANDE

Lord Wyland, dit Will le Pieux, était le troisième lord Dulver suzerain de Peyrelannde depuis la conquête des Andals. C'était le second à régner sur Le Puits avec une partie de leur sang dans les veines et le dernier à pénétrer dans le bois sacré qui faisait autrefois la fierté de sa famille. Lors de la treizième année de son règne, il y mit le feu et fit construire une étable par-dessus. Au pied du Mont-Creux, il fit ériger un septuaire avec de la pierre taillée dans les entrailles mêmes de la montagne. On dit que lorsque celui-ci fut terminé, il y enterra ses sept enfants, un sous chaque autel, et plaça son épouse sous le seuil. Enfin, il se pendit et mit ainsi un terme à sa lignée. Mais un neveu vint alors de Château Tarbeck pour reprendre le titre et le nom des Dulver, qui perdure depuis lors.

PERSONNAGES

La maison comprend les membres suivants de la famille Dulver, ainsi que quelques nouveaux venus.

LORD HARALD DULVER

Surnommé le Vautour de Dulver par ses voisins, aussi bien pour son aspect que pour ses manières, Harald, le fils d'Hemmel, n'a jamais été ni séduisant ni heureux. Et l'âge n'a eu aucun effet positif sur son apparence ou son caractère.

Petit, chauve et décharné, avec un double menton pendouillant au moindre mouvement de mâchoire, Harald Dulver est le plus souvent comparé à une dinde par ceux qui ne l'ont guère côtoyé, mais il suffit de rester un peu de temps en sa compagnie pour le considérer tout autrement. Les plaisanteries du lord tendent vers l'humour noir et quand il rit, son bec tressaute de haut en bas tandis que la chair de son cou remue d'avant en arrière. Ses yeux sombres semblent

LORD HARALD DULVER

MANIPULATEUR D'ÂGE MÛR

COMPÉTENCES

ART MILITAIRE	3	—
CONNAISSANCE	3	—
CORPS À CORPS	3	LAMES LONGUES 1B
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 1B
DUPERIE	3	BLUFF 1B
ENDURANCE	3	—
INGÉNIOSITÉ	3	MÉMOIRE 1B
LANGUE	3	—
PERSUASION	5	INTIMIDER 1B, MARCHANDER 2B
STATUT	4	INTENDANCE 1B
VIGILANCE	4	EMPATHIE 2B
VOLONTÉ	3	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 7 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 11

SANTÉ 9 ● SANG-FROID 9

POINTS DE DESTINÉE : 0

AVANTAGES : CHEF DE FAMILLE, ÉVALUATION, FIN GESTIONNAIRE

DÉFAUTS : FAIBLESSE (ATHLÉTISME)

ARMES ET ARMURE

COTTE DE MAILLES : VA 5 ● MA -3 ● ENCOMBREMENT 2

ÉPÉE LONGUE	3+1B	3 DÉGÂTS	
BOULIER	3	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +2
DAGUE	3	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1

insatiables, comme animés par l'appétit patient et contenu de celui qui sait que tôt ou tard, vous figurerez à sa table.

Lord Dulver n'avait pas la moindre inclination martiale, mais un noble se doit d'apprendre à manier la hache et l'épée. Il fut un combattant compétent sinon brillant dans sa jeunesse. Maintenant entre deux âges, il garde un esprit aussi aiguisé qu'une lame, mais s'en sert beaucoup plus souvent. Il aime à répéter que les batailles sont pour les jeunes et qu'il gagne ses guerres avec des moutons et des chariots. En effet, tous ceux qui ont déjà eu affaire à lui savent qu'il peut être un véritable démon une fois assis à la table des négociations.

Lord Harald a toujours eu un talent certain pour les affaires et pour tirer le meilleur de ce que les autres considèrent comme inutile ou sans valeur. Comme ses cousins les Lannister, il prend tout ce qu'on lui offre. Les petites gens aiment à répéter qu'on trouve tout en double dans les sous-sols du Puits et en effet, lord Dulver ne refuse

jamais son aide à personne. Cependant, il réclame toujours quelque chose en échange et ne fait jamais rien gratuitement.

Auprès de son épouse et de leurs fils, c'est un mari et un père dévoué même s'il ne se montre guère chaleureux, et il serait effectivement bien difficile de nommer une seule personne qui reçoive de l'affection de la part d'Harald Dulver. Toutefois, si peu aimé et aimant qu'il soit, il n'en est pas moins respecté. Il sait prendre soin des siens, que ceux-ci soient les membres de sa famille, ses chevaliers, ceux qui lui ont prêté serment ou encore les roturiers qui vivent sur ses terres. En retour, il exige une loyauté inébranlable : sur son fief, personne ne criera famine, mais chacun doit donner son dû.

Lord Harald n'accorde pas grande valeur à l'amitié et n'a ni ami proche ni intime. Celui qui s'en rapprocherait le plus est Tom le Bref. Le lord a trouvé le vieil homme errant dans les collines et l'a sauvé d'une mort certaine en le ramenant avec lui au Puits, alors qu'un blizzard précoce se levait. Depuis, le vieil homme est son agent dévoué et son confident. Plus encore que lady Dulver, Tom est au courant des méandres des plans et autres machinations d'Harald, qui lui fait bien plus confiance qu'à quiconque.

Le principal souci de ce dernier est de faire prospérer sa maison. Il désire accroître son pouvoir et son influence avec la même obsession que son père accumulait les choses sans valeur. La guerre n'a cependant jamais été sa façon d'y parvenir. Il préfère arriver à ses fins en engrangeant les richesses, les faveurs et les terres, même s'il n'a rien contre le fait d'envoyer la troupe s'il est en position de force.

Les terres de l'Ouest sont connues pour leurs mines d'or et d'argent, mais celles des Dulver n'ont jamais produit que les plus métaux les plus vils et lord Harald en est parfaitement conscient. Il se gargarise de connaître l'emplacement, la qualité et le rendement annuel de chacun des filons entre le Neck et les Marches de Dorne. Il passe une bonne partie de son temps à réfléchir aux meilleures façons d'arracher la moindre veine de fer, aussi médiocre soit-elle, à un autre seigneur, et a récemment trouvé un moyen d'arriver à ses fins. Une étendue de terrain à la limite du Val et laissée au bâtard d'un Tully est désormais l'objet de ses convoitises. Pour l'instant, il n'a que rencontré le jeune Dunstan Tullison, mais sa première impression s'est avérée des plus encourageantes. Le lord s'est montré aussi crédule que courageux et lord Dulver est déjà en train de mettre au point un plan qui devrait mener à sa perte le naïf et toute sa petite famille de bâtards. Mais Harald ne s'est pas encore aperçu qu'il n'est pas le seul à comploter parmi les siens, et que ces manigances pourraient le pousser à jouer un coup plus sanglant et bien moins subtil que prévu pour s'emparer des terres convoitées.

Lord Dulver voit ses gens comme toutes les autres ressources à sa disposition, même s'il estime qu'ils méritent bien plus de considération que les wagons de minerais produits par ses mines. Sa Seigneurie considère sa famille comme le plus précieux de ses biens, et c'est cette estime pour ses fils et sa fille qui se trouve à l'origine des futurs troubles menaçant sa maison. Harald soupçonne le septon du septuaire de Peyrelande de vouloir coopter son fils et héritier Walton, et de lui bourrer le crâne de radotages inutiles à propos des dieux et de la chevalerie.

Jusqu'à présent, l'idée ne fait guère que traverser l'esprit de lord Dulver. Walton est un fils dévoué et même si son père est loin d'avoir été ravi de le voir prononcer ses vœux de chevalier, le garçon semble au moins faire mine d'écouter ses leçons sur les principes de l'intendance. Mais si le jeune homme montre le moindre signe de rébellion, septon Arlyn sera sans doute rendu responsable du schisme entre le seigneur et son fils, que cette accusation soit fondée ou non. Comme toujours avec lord Dulver, il y aura un prix à payer. Et celui-ci risque d'être très élevé.

SER WALTON DULVER

COMBATTANT JEUNE ADULTE

COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
ART MILITAIRE	3	TACTIQUE 2B
ATHLÉTISME	3	COURSE 1B
CORPS À CORPS	5	CASSE-TÊTE 2B, LANCES 1B
DRESSAGE	3	—
ENDURANCE	4	—
LANGUE	3	—
STATUT	3	—
VIGILANCE	4	—
VOLONTÉ	3	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 8 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 7

SANTÉ 12 ● SANG-FROID 9

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : HÉRITIER, MAÎTRISE DES ARMURES, OINT

ARMES ET ARMURE

HARNOIS : VA 10 ● MA -5 ● ENCOMBREMENT 2

MORGENSTERN	5+2B	3 DÉGÂTS	FRACASSANTE 1, HARGNEUSE
LANCE DE GUERRE	5	7 DÉGÂTS	EMPALEMENT, ENCOMBRANTE 2, HARGNEUSE, LENTE, MONTÉE, PUISSANTE
GRAND BOUCLIER	5+1D	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +4, ENCOMBRANTE 1

SER WALTON DULVER

Walton Dulver est l'aîné de lord Harald et de lady Falyse. Bien qu'il porte le nom de son père, il suffit d'un regard pour savoir qu'il tient surtout de sa mère. Là où le lord est chétif, son fils est vigoureux et sa carrure impressionnante. Alors qu'Harald est petit, Walton mesure plus de deux mètres de haut. Le bon Walt, comme l'appellent les vassaux de son père et les petites gens, a la chevelure dorée et le sourire facile. Sa mine et sa taille suffisent à certains pour en déduire à voix basse que lady Falyse, alors qu'elle était encore jeune et jolie comme seules savent l'être les filles des



Lannister, s'est fait un malin plaisir de tromper lord Harald. Le seul problème, c'est qu'on a du mal à savoir quel pauvre sot pourrait vouloir coucher avec elle assez longtemps pour lui faire un enfant.

Walton n'a jamais été bien doué pour tout ce qui touche à l'intendance. Malgré les efforts incessants de son père, il est au mieux un gestionnaire médiocre. Responsable et dévoué comme se doit de l'être tout héritier, il a fait de son mieux pour apprendre tout ce que son père mettait tant de détermination à lui enseigner, mais Walton est davantage fait pour la vie au grand air que pour rester cloîtré à compulser des registres.

Mais s'il n'était que peu sensible aux leçons de gestion, ce n'était plus du tout le cas dès lors qu'il s'agissait d'apprendre à manier les armes ou à faire la guerre. Sous la tutelle de son grand-oncle, Gambol Hill le bâtard, Walton excella rapidement au maniement de l'épée et du bouclier et ne tarda pas à se montrer un adversaire de taille pour tous ceux qui vivaient au château.

Lors de sa douzième année, Walton fut fait écuyer du jeune frère de ser Harald, ser Horas Dulver. Pendant quatre ans, il le servit, jusqu'à ce que, dans sa seizième année, un groupe de Fer-nés lance une attaque sur les plages où les terres des Dulver rencontraient celles de leur voisin du nord, lord Faltyse. Ser Horas et un contingent d'hommes de la garnison vinrent à la rencontre des razzieurs, mais il fut touché par une flèche qui lui ôta la vie. Alors que son oncle gisait, agonisant, Walton rejoignit les soldats. Trop peu nombreux pour chasser les Fer-nés, ils tinrent suffisamment longtemps pour que lord Faltyse se porte à leur secours.

Ensemble, leurs hommes repoussèrent les razzieurs à la mer et c'est sur le champ de bataille que lord Faltyse, lui-même chevalier oint, adouba Walton avant d'ajouter : « Peut-être pourrais-je obtenir une bonne rançon de vous, mon garçon, mais la tête de votre père quand je lui renverrai son fils adoube de ma main vaut bien mieux que tout ce que pourrait m'offrir Le Puits. ».

Lord Harald n'avait jamais été très démonstratif. Le lord saluait rarement le travail bien fait, même s'il mettait un point d'honneur à châtier le mauvais. Or, un garçon recherche toujours la chaleur et le regard bienveillant de son père, quitte à aller le chercher ailleurs lorsqu'il ne peut les obtenir auprès de celui qui devrait les lui donner. Walton les trouva auprès de son grand-oncle Gambol et du septon de Peyrelande, Arlyn de Viergétang. Septon Arlyn était tout l'opposé de lord Dulver. Aimé par les gens du peuple, jovial, encourageant, pieux et prodigieusement obèse. Alors que Walton se rapprochait de l'âge adulte, le septon était l'homme le plus éduqué des environs et prit donc naturellement en charge l'éducation du jeune héritier. Ce fut Arlyn qui instilla en lui le respect des dieux, et qui lui apprit comment se comporter avec les petites gens. Lorsqu'il fut adoube, ce fut encore le septon qui oignit Walton avec les sept huiles et fit de lui un chevalier à part entière.

Ser Walton souhaite encore obtenir l'approbation de son père, mais il cherche à se trouver et à tracer sa propre voie. Il s'efforce d'apprendre tout ce que le seigneur son père peut lui enseigner, car il sait qu'un jour il le remplacera, et il souhaite de tout cœur lui faire honneur, à lui et à son nom. Walton est homme bon, dévoué à sa famille et respectant ses vœux, un chevalier authentiquement pieux. Il n'a rien d'un fanatique pour autant et apprécie les plaisirs de la chair. Un verre avec ses hommes, un festin dans une salle où il fait bon et la couche d'une jeune femme bien disposée de temps à autre (même s'il se sent souvent coupable au petit matin) lui permettent d'oublier une partie de ses responsabilités d'héritier et le rendent sympathique auprès de tous ceux qui, un jour, le serviront comme ils servent son père.

TOM LE BREF (HILL)

Le rétameur que tout le monde appelle Tom le Bref est né sous le sobriquet de Tom Hill. Comme il aime à le répéter en souriant, c'était il y a tellement longtemps que même sa mère a oublié que cela se soit jamais produit. Lui-même semble ne pas s'en souvenir, à moins qu'il n'ait oublié volontairement. Chaque fois qu'il raconte



TOM LE BREF

VIEIL EXPERT

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE	3	CONNAISSANCE DE LA RUE 2B
CORPS À CORPS	2	LAMES COURTES 1B
DISCRÉTION	3	CAMÉLÉON 2B
DRESSAGE	3	—
DUPERIE	4	COMÉDIE 2B, BLUFF 2B
INGÉNIOSITÉ	3	MÉMOIRE 2B
LANGUE	3	LANGUE COMMUNE
LANGUE	2	MYRIEN
LARCIN	3	CROCHETAGE 1B
PERSUASION	4	CHARME 1B
SURVIE	3	—
VIGILANCE	5	EMPATHIE 1B, OBSERVATION 2B
VOLONTÉ	3	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 9 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 10

SANTÉ 9 ● SANG-FROID 9

POINTS DE DESTINÉE : 0

AVANTAGES : MÉTIER (RÉTAMEUR), RÉSEAU (TERRES DE L'OUEST)

DÉFAUTS : ESTROPIE, FAIBLESSE (ENDURANCE)

ARMES ET ARMURE

JAQUE: VA 1 ● MA 0 ● ENCOMBREMENT 0

ARBALÈTE LOURDE	2	4 DÉGÂTS	DEUX MAINS, HARGNEUSE, LENTE, PORTÉE LONGUE, PERFORANTE 2, RECHARGEMENT (MAJEURE)
STYLET	2-1D	2 DÉGÂTS	PERFORANTE 2

cette histoire, le nom de la ville et de la rue où il est né change. Un jour c'est une allée derrière un bordel de La Dent d'Or, et la fois d'après le porche d'un boucher à Cendremarc. Si on lui demande une troisième fois, il répondra être né dans un chariot de radis sur la route de Port-Lannis. Quelle que soit la vérité, Tom Hill est devenu l'apprenti du vieux Hollis Soldetaïn il y a bien cinquante ans et erre dans les terres de l'Ouest depuis lors.

Cela fait bien trente ans qu'Hollis est mort, mais il a laissé au jeune Tom sa mule, son fourbi, et les noms de tous les villages, bourgs et fermes entre Vieilles-Pierres et Crakehall. Depuis, il a fait et défait ses affaires des centaines de fois et les noms qu'il connaissait ont disparu et sont réapparus presque aussi souvent. Sa vieille mule continue de braire quand il pleut et de porter les outils et les marchandises de Tom sur toutes les pistes et tous les sentiers de l'Ouest.

Tom est un vieillard voûté par le poids des ans. Pas bien grand à l'origine, les années passées à traîner son fatras de village en village l'ont encore tassé un peu plus. Il y a également sacrifié la plupart de ses cheveux, et ceux qui restent lui font une couronne grise et hérissée. Il a des yeux d'oiseau, noirs et perçants, et un gros nez bulbeux qui a dû

virer au rouge à force de boire du vin pour se protéger des nuits froides passées sur le bord des routes. Il n'a plus guère que la peau sur les os et porte toujours un chaud manteau matelassé pour se protéger du froid et, dit-il, pour « ne pas gaspiller toute la chaleur du vin ».

10.5 Lorsque Tom rencontra Harald, l'hiver était bien plus mordant et difficile. À l'époque, ce dernier n'était que l'héritier de sa maison. L'année avait été particulièrement mauvaise pour le rétameur, sinon il ne serait jamais resté aussi tardivement sur la route, à la recherche de quelque monnaie et d'un endroit où passer l'hiver. Harald était également de sortie et parcourait Peyrelande ce jour-là, si bien que les deux hommes furent surpris lorsqu'un blizzard aussi précoce que soudain se mit à souffler depuis la baie du Fer-né. Le futur lord était à cheval, bien nourri et chaudement couvert, mais les tribulations de Tom l'avaient laissé affamé, miséreux, mais guidant toujours sa mule, refusant d'abandonner ses produits.

Lorsque le vent se mit à redoubler et la neige à tomber, Tom passa à deux doigts de mourir gelé. C'est ainsi qu'Harald le découvrit sur le bord de la route. Le noble sangla le rétameur à demi mort sur son cheval et prit la mule par la bride avant de les ramener tous deux au Puits dans le vent, les congères et les aveuglantes rafales de neige.

Tom le Bref passa l'hiver avec les Dulver et nombre de ses soirées furent occupées à échanger des histoires avec le jeune Harald, désinhibé par le vin et la bière. Quand le printemps vint, lord Hemmel disparut pour toujours dans les caves et on ne le revit jamais. Harald avait pris sa suite et Tom le Bref était rentré à son service.

Bien des hivers ont passé depuis et tout au long de ceux-ci comme de toutes les autres saisons, Tom le Bref a été les yeux et les oreilles d'Harald Dulver, le renseignant sur ce qui se passait au-delà de ses terres, inestimable atout pour un seigneur qui ne cesse de convoiter les domaines de ses voisins. Inlassablement, Tom parcourt les routes, que ce soit pendant un mois, une année ou une saison, puis retourne raconter à lord Harald ce qu'il a vu.

Mais Tom le Bref ne cesse de vieillir et il est loin d'être aussi alerte que par le passé. Il y a quelques années, il a même acheté un cheval – une rosse à poils longs du Nord – pour soulager ses vieux pieds. Malgré tout ce temps passé à voyager, Tom le Bref n'a jamais porté le moindre épée et se dit trop vieux pour commencer à s'y mettre. Sa ruse et son bagou lui sont aussi utiles, voire davantage. Toutefois, pour ne pas être totalement pris au dépourvu le jour où ça ne suffira pas, il garde une arbalète dans son paquetage et une longue dague effilée dans sa botte. « C'est plus pour faire peur qu'autre chose », dit-il, « mais si je dois vraiment taillader le lard à quelqu'un, j'aime autant que ce soit à un cochon de lait, et avec un verre d'hypocras de La Treille à la main ».

SEPTON ARLYN

Au pied du Mont-Creux, niché dans la dernière circonvolution de la chaussée qui monte jusqu'aux portes du Puits, se trouve le septuaire de Peyrelande. Perché dans sa forteresse, le Vautour de Dulver règne sur ses terres, mais, au niveau du sol, à Cuivre-bourg, c'est le « coq joyeux » (c'est ainsi que les villageois surnomment septon Arlyn) qui règne sur les habitants, armé d'un sourire spontané et d'un rire communicatif.



SEPTON ARLYN			
EXPERT ADULTE			
COMPÉTENCES			
CONNAISSANCE	4	ÉDUCATION 2B	
CORPS À CORPS	3	CASSE-TÊTE 1B	
DRESSAGE	3	—	
DUPERIE	3	—	
ENDURANCE	3	—	
INGÉNOSITÉ	3	DÉCRYPTAGE 2B	
LANGUE	4	—	
PERSUASION	3	—	
SOINS	3	BLESSURES 1B	
STATUT	3	—	
VIGILANCE	3	—	
VOLONTÉ	4	DÉVOUEMENT 2B	
PROFIL DE RENCONTRE			
DÉFENSE DE COMBAT 7 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 9			
SANTÉ 9 ● SANG-FROID 12			
POINTS DE DESTINÉE : 1			
AVANTAGES : APPRÉCIÉ PAR LE PEUPLE, AUTORITÉ, PIEUX			
DÉFAUTS : DISTRAIT			
ARMES ET ARMURE			
CHASUBLE : VA 1 ● MA 0 ● ENCOMBREMENT 1			
MASSE	3+1B	2 DÉGÂTS	
BOUCLIER	3	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +2

De son nom de naissance Arlyn Qargyle, il est le troisième fils d'un chevalier fieffé au service du sire de Viergétang. Les possessions de son père étaient bien maigres et avec la paix fermement établie par Robert Baratheon dans le Conflans, quoi que ce dernier pût transmettre à ses enfants, Arlyn ne pouvait espérer en recevoir que les quelques miettes que lui auraient laissées les deux jeunes hommes vigoureux situés avant lui dans la ligne de succession. Peu porté sur le fratricide et les complots, il fut envoyé à Port-Réal pour étudier auprès de Leurs Saintetés.

Lors de sa dix-neuvième fête, il prononça ses vœux dans le Grand Septuaire de Baelor et abandonna le nom de Qargyle. Durant toute une année, il servit sur place avant de se séparer de ses atours et de prendre l'habit brun des frères mendiants. Il commença alors un long pèlerinage qui ne prit fin qu'une fois à Peyrelande.

Durant trois années, Arlyn parcourut l'ensemble des routes du Conflans et des terres de l'Ouest. Il y apprit de nombreuses choses : la pauvreté, la faim, et comment soulager et soigner non seulement les blessures, mais également tous les maux qui s'accumulent dans la vie des petites gens qui travaillent la terre et nourrissent le royaume. Et tandis qu'il s'éveillait à toutes ces nouveautés, ses ouailles apprirent également à le connaître.

Il y a six ans, septon Arlyn vint sur les terres des Dulver pour porter des messages à lord Harald et à septon Quayle du septuaire de Peyrelande. À son arrivée, il découvrit un frère bien vieux et en mauvaise santé. En effet, la veille du jour où il s'appretait à reprendre la route, ce dernier fut terrassé par une attaque et ne quitta plus jamais le lit.

Ce qui ne devait être au départ qu'une simple visite se transforma en veillée. Sans mestre sur les lieux, la charge de s'occuper du vieil homme revint à septon Arlyn. Il le fit consciencieusement, et sans l'aide de personne. Austère et dénué d'humour, septon Quayle n'avait que peu d'amis parmi ses frères et le septuaire de Peyrelande, malgré son histoire, était tout sauf une destination populaire parmi les membres de l'ordre. Aussi, durant toute l'année que dura le déclin du vieux septon, Arlyn fut le seul homme de foi à son chevet. À la mort de Quayle, alors qu'il avait appris à apprécier les villageois et la cuisine des environs, il lui donna les derniers sacrements, confia son corps aux sœurs du Silence et prit sa suite.

Lord Harald, bien que respectant ses gens et leur étant même dévoué, n'a jamais fait grand-chose pour s'attirer leur sympathie. Aussi, les habitants de Peyrelande donnèrent à septon Arlyn toute cette affection que leur suzerain ne pouvait ni ne cherchait à gagner.

Avec son sourire facile et sa nature ouverte, il fut rapidement difficile de trouver quelqu'un qui, l'ayant déjà rencontré, ne l'aimât pas. Il passa autant de temps à s'occuper des fidèles, au hameau ou en parcourant les collines, qu'à prêcher au septuaire. Il prenait soin d'apaiser leurs malheurs, assistait la naissance de leurs enfants, les bénissait, les baptisait, les mariait et les enterrait. Il les accompagnait dans la vie comme dans la mort. Il se montrait généreux avec les deniers du culte, vivant de peu et redistribuant charitablement tout ce qui n'était pas absolument nécessaire à l'entretien du septuaire.

Il ne fallut pas longtemps pour qu'Arlyn et l'héritier des Dulver, Walton, deviennent très bons amis. Tout comme les petites gens de Peyrelande, le jeune homme en vint naturellement à aimer le septon. Faute de mestre, ce fut ce dernier qui se chargea de son éducation et, alors que Walton avait du mal à épouser la vision que son père avait de sa charge, il trouva en Arlyn une alternative, une autre façon d'exercer le pouvoir.

L'affection de ser Walton pour le septon en a fait à son insu un rival bien involontaire de lord Harald. Arlyn ne cherchait en rien à gagner la sympathie du jeune homme, c'était juste sa façon d'être. Pour tout dire, il serait consterné d'apprendre qu'en lui enseignant les préceptes de la Foi, il a d'une certaine façon supplanté le père de l'héritier, s'attirant du coup l'hostilité de lord Harald. Jusqu'à présent, il n'y a eu aucune confrontation entre les deux hommes, mais il est évident que si ser Walton montrait un peu trop ouvertement à son père sa préférence pour les méthodes du septon, le face-à-face ne saurait tarder.

La chevelure couleur sable, le teint rougeaud et les yeux brillants de bonne humeur quand il se moque gentiment de lui-même ou de ceux qui l'entourent, Arlyn est un homme corpulent dont le principal vice est une affection pour la bonne chère. Étant donné son statut de septon aimé de toute la communauté et de responsable du seul septuaire de la région, il ne manque jamais d'invitations à se joindre à la table de ses paroissiens, eux-mêmes bien trop heureux de dresser devant lui les repas les plus savoureux possible. De ses années de pèlerinage, il a appris de quel côté du bâton il valait mieux se trouver, et même s'il n'est pas un combattant, il sait se défendre en cas de besoin. Le plus souvent, il préfère toutefois s'en remettre à son large sourire et à l'aura que lui confère sa robe de bure pour éviter qu'on s'en prenne à lui.

Le plus souvent, septon Arlyn n'aspire à rien d'autre qu'à aider les bonnes gens au nom des Sept. Il n'en reste pas moins charismatique et plutôt malin lorsqu'il s'agit d'arriver à ses fins. En bonne compagnie, il ne serait pas le premier homme à être promu malgré son propre manque d'ambition.

LADY FALYSE DULVER

Lady Falyse est née Lannister dans un manoir situé sur une colline de la ville de Port-Lannis. Son union avec Harald Dulver n'a jamais été autre chose que consentie du bout des lèvres, mais si on la compare à nombre d'autres mariages de raison, elle aurait pu avoir beaucoup moins de chance. Son époux n'était certes pas beau, ni sa maison spécialement puissante ou opulente en comparaison avec celles que l'on trouve généralement dans les terres de l'Ouest, mais elle n'en est pas moins ancienne et empreinte d'une réelle tradition. Lord Harald est intelligent, habile, ambitieux et ne se montre jamais cruel ou volontairement blessant. Compte tenu du fait que la jeune Falyse n'était pas une Lannister de Castral Roc, mais la troisième fille d'un lointain cousin de lord Tywin, on peut même considérer que lord Dulver était un bon parti.

Même vingt ans après, Falyse, désormais lady Dulver, n'a pas changé d'avis au sujet de son mariage. Son mari gère ses possessions avec un certain talent et l'assise de sa maison progresse chaque jour. Elle n'a pas de souci à se faire pour ses fils, dont elle sait qu'ils hériteront d'un domaine plus important que celui que son mari a lui-même reçu, ni pour sa fille, dont tout laisse à penser qu'elle épousera un très bon parti. Si ses propres noces se sont faites sans passion, ce n'était finalement qu'un bien maigre prix à payer.

Lady Falyse ne se mêle que rarement des affaires de son époux. Les variations des rendements des mines ou du cours de la laine ne l'intéressent guère, mais elle administre sa maisonnée comme son mari gère son fief : avec talent, sagesse et la volonté de tirer le maximum de la moindre bricole à sa disposition. Elle n'est cependant pas aussi froide que son époux : elle connaît les noms de tous ceux qui servent sous son toit, leurs familles et de nombreux détails sur leurs vies. Elle les félicite pour la naissance d'un enfant ou d'un petit enfant, et les console quand ils perdent un être cher.

S'il y a un sujet qui sépare lord et lady Dulver, c'est bien celui de la foi. Lors de son enfance, Falyse assistait scrupuleusement aux offices du septuaire de Port-Lannis, et lorsqu'elle quitta le giron de sa mère, elle fut confiée à une septa qui veilla à son éducation religieuse et à sa formation en tant que femme. Forte de ces principes, elle se rendit à son propre mariage avec une très grande estime des Sept et de ceux qui les servent.

Pendant la majorité de sa vie d'épouse, la foi de lady Falyse ne provoqua aucune polémique et personne n'y prêta la moindre attention. Elle descendait la chaussée qui la séparait de Cuivre-bourg avec ses enfants pour participer aux offices réguliers du septuaire de Peyrelannde, alors que lord Harald avait pris l'habitude de ne pas y assister. Cela se faisait simplement et il n'y avait rien à dire. Mais dès lors que leur aîné fut oint, les époux évoquèrent le sujet, et comme lorsqu'on ouvre un fût de poissons pourris au beau milieu d'un banquet, ce qui avait été autrefois une union paisible et bénéfique pour tous commença soudainement à se craqueler sous l'effet d'un malaise persistant.

La tension est généralement contenue et rarement perceptible autrement qu'au travers des quelques brefs commentaires que s'adressent parfois lord et lady Dulver à ce sujet. Chacun d'entre eux rend la situation toujours un peu plus explosive. La moindre étincelle pourrait mettre le feu aux poudres, qu'il s'agisse d'une attitude de Walton que son père percevait comme rebelle ou d'une confrontation directe entre ce dernier et septon Arlyn.

HORAS DULVER

Le jeune Horas, qui n'avait que dix-sept ans lors de sa dernière fête, est le portrait craché de son père pour ce qui est de l'attitude et de l'apparence. Malheureusement, il n'a pas hérité de sa perspicacité. Piètre gestionnaire, la moindre addition le contrarie à l'extrême et il n'a jamais montré de qualité exceptionnelle au combat non plus. La seule chose qui le distingue est une sorte de sournoiserie un peu mesquine, idéale pour qui veut s'adonner aux complots, aux tricheries ou à l'exercice de la tyrannie.

Lorsque lord Dulver acquit une bande de bonne terre arable bien verdoyante et la confia à son fils, celui-ci fit de son mieux pour ne pas céder à ses instincts les plus vils. Mais alors que les récoltes catastrophiques se succédaient, sa détermination finit par céder. Jusqu'ici, il a limité ses cruautés et autres perversions sadiques aux voyageurs pauvres et à d'autres individus qui ne manqueraient à personne s'ils ne se montraient pas assez résistants. Mais il finira bien assez tôt par avoir vent du surnom que les petites gens placés sous sa prétendue protection lui ont donné : « le pouce noir ». Quand le barrage qui retient le courroux d'Horas finira par céder, il y aura plus d'une mère en larmes sur cette nouvelle terre des Dulver.

HELEN DULVER

La petite Helen n'a que six ans, un âge trop tendre pour commencer à ourdir ses propres complots. Elle a hérité de la belle chevelure de sa mère, de l'esprit acéré de son père, et fait preuve d'une intrépide curiosité bien à elle. Elle est ce qu'il y a de plus précieux aux yeux de lady Falyse, qui ne va nulle part sans elle. La mère vêt sa fille de façon à ce que ses atours soient en harmonie avec les siens et assume à elle seule la responsabilité de son éducation.

Son père la chérit tout autant, mais pour des raisons bien différentes. Même si sa puberté est encore bien loin, lord Harald a déjà chargé mestre Falstan d'élaborer une liste d'époux potentiels. Quand elle sera en âge de se marier, personne ne pourra dire qu'elle aura trouvé un mauvais parti.

SER GAMBOL HILL

Gambol Hill est le fils bâtard du grand-père de lord Harald, lord Willas Dulver, aussi connu sous le surnom de « père à ses filles » pour en avoir eu huit avec sa femme avant qu'elle n'enfante finalement un héritier mâle. Une fois qu'elle eut donné naissance au garçon qu'il avait tant souhaité, elle considéra qu'elle avait rempli son devoir d'épouse et le congédia définitivement de sa chambre. Une douzaine d'années plus tard, quand lord Willos eut un garçon avec une bergère troussée quelque part sur Peyrelannde, elle n'eut pas son mot à dire.

Gambol était un garçon robuste et devint un jeune homme vigoureux. Et il était loin d'être idiot. Partout sur le domaine, on murmurait que lord Willas préférerait son bâtard à l'enfant un peu étrange qui était son héritier de plein droit. À cette époque, demander à la Couronne de légitimer un fils naturel ne pouvait se faire qu'à grands frais et aurait constitué une insulte intolérable envers la famille de son épouse.

Aussi Gambol Hill resta-t-il un bâtard toute sa vie et, lorsque le temps fut venu, il rentra au service de son demi-frère. Il avait su se montrer un apprenti plus que convenable dans le maniement des armes, et après cela, un professeur tout aussi capable. Cela fait maintenant vingt ans qu'il est le maître d'armes du Puits et peu connaissent les recoins du domaine aussi bien que lui. Il y a longtemps, quand son père régnait encore sur ces terres, Gambol décida volontairement d'ignorer les intrigues familiales. Mais dans son cas, la neutralité ne signifie en rien l'ignorance. Il vit la folie gagner son demi-frère, l'espoir porté par son neveu, et il est parfaitement conscient de l'orage qui se prépare désormais à gronder au sein de la maison Dulver.

Peut-être est-ce l'âge qui émousse sa détermination, ou le souvenir de la maison telle qu'il l'a connue autrefois, mais ser Gambol Hill envisage de plus en plus sérieusement d'en parler directement aux hommes de la famille Dulver. Voire de les forcer à en discuter entre eux. Le jeune Walton l'apprécie et voit en lui un second père, et lord Harald le respecte et l'écouterait probablement s'il a quelque chose à dire. Mais encore une fois, le nom de Gambol est Hill, pas Dulver, et un bâtard apprend très tôt à faire attention à ce genre de choses. Non sans raison. Peut-être arrivera-t-il à empêcher une catastrophe familiale, mais il est tout aussi probable que sa seule récompense soit de se faire mettre à la porte du château.

Pour l'instant, il se contente d'attendre et d'observer, espérant ne pas avoir besoin d'agir.

KARYL KAYS

Karyl Kays est un homme puissamment bâti, pas nécessairement pesant, mais aux doigts usés et aux épaules de taureau. Il est issu d'une lignée de tailleurs de pierre presque aussi longue que celle des Dulver pour lesquels ils ont travaillé. Ce sont les Kays qui ont excavé presque toutes les roches du Mont-Creux, et ils sont les seuls à savoir jusqu'à quelle profondeur s'étendent les caves du Puits. Les Dulver ont toujours pris soin d'eux, et les Kays les ont toujours servis avec loyauté et du mieux qu'ils pouvaient. Dans les terres de l'Ouest, peu s'y connaissent autant qu'eux sur tout ce qui touche à la taille et la ciselure de la pierre, une des rares matières premières disponibles en abondance autour du Puits. On y vient de l'ensemble des Sept Couronnes pour voir la pierre des Dulver et les Kays qui la travaillent.

Lord Harald est réputé pour ne rien céder facilement de tout ce qu'il possède. Pourtant, il se montre exceptionnellement généreux lorsqu'on veut faire appel aux services de son maître tailleur de pierre. La raison en est simple : Karyl Kays est un espion.

Sa connaissance de la pierre et de l'architecture lui donne un œil unique pour évaluer la qualité des fortifications d'un château. Il en repère instantanément tous les points faibles. Les informations qu'il récolte ainsi sur les voisins de lord Dulver ne lui rapporteront probablement rien à court terme, mais Harald voit loin. Avec l'aide de Kays, il a reconstitué des plans lui permettant d'assiéger la moitié des châteaux du Conflans ainsi qu'un nombre non négligeable de ceux qui entourent Port-Réal.

Cependant, Karyl Kays se fait vieux et n'a pas de fils pour reprendre ses outils. Sa femme est morte il y a déjà plusieurs années sans lui avoir donné d'enfant et il ne s'est jamais remarié. Avec le temps, la solitude lui pèse de plus en plus. Si la future femme de sa vie se présentait à lui, il ferait n'importe quoi par amour.

PERSAL PETITPIED

On a coutume de dire que Persal Petitpied a oublié plus de choses sur la mine que quiconque dans l'Ouest n'en a jamais apprises. On affirme aussi qu'il peut trouver du cuivre à l'odeur et qu'il chie du plomb. Mais il prétend être maudit par les dieux pour sa cupidité. Chaque fois qu'il s'est mis en tête de trouver un filon d'un métal noble, des catastrophes se sont produites. La toute dernière lui a coûté un fils, mort au contact de pierres toxiques dans une mine d'argent qu'il voulait exploiter. Avant cela, il a perdu une jambe en cherchant de l'or dans les collines autour de Cendremarc. Encore avant, c'est sa mule qui périt dans la crue d'un petit affluent de la Mander où il cherchait des pierres précieuses. Après la perte de son fils, le vieux Persal décida qu'il valait mieux vivre pauvre que mourir riche.

Persal a passé les vingt-cinq dernières années à extraire du cuivre et du plomb des collines de Peyrelande et, lorsque le besoin s'en faisait sentir, à diriger les sapeurs de lord Dulver. Personne ne s'y entend mieux que lui pour creuser des tunnels.

Jusqu'à présent, Petitpied n'a pas pu vérifier si sa malédiction s'appliquait aux mines de fer. À Peyrelande, il n'a jamais eu l'occasion d'en exploiter et la question ne se posait donc pas, mais lord Harald lui pose depuis quelque temps des questions sur les meilleures terres pour trouver le précieux minerai et les moyens les plus efficaces de l'extraire. Persal a toujours été privilégié par son suzerain, mais si lord Dulver en vient à s'approprier des terres riches en fer, il sera contraint de faire un choix.

MESTRE FALSTAN

Mestre Falstan est arrivé depuis peu au Puits, mais il ne lui a pas fallu longtemps pour comprendre les raisons de sa venue. Avant celle-ci, septon Arlyn était à la fois l'homme le plus instruit et le plus populaire des environs. Lord Dulver, bien incapable de rivaliser avec lui quant à ses relations avec les petites gens, a fait appel à Falstan pour le remplacer en tant que guérisseur et érudit de la communauté et ainsi saper son influence.

Toutefois, Falstan n'est pas homme à se contenter de soigner les plaies et de compulsurer des vieux livres poussiéreux. Il a déjà jaugé lord Dulver et décidé que si la maison devait gagner en statut, il ferait le nécessaire pour s'en assurer. À cette fin, il a commencé à isoler les autres conseillers du lord de façon à être le seul vers qui il se tourne lorsqu'il a besoin de conseils. Et les siens ne pointeront que dans une seule direction : le champ de la bataille.

ASSOMBRIR LE TABLEAU

La maison Dulver n'a pas besoin de grand-chose pour s'en prendre à ses voisins. Donnez une troupe un peu plus fournie à Harald Dulver ou un peu plus d'audace à mestre Falstan. Modifiez également la relation entre Walton et le septon Arlyn de façon à ce que ce dernier n'ait plus une influence positive sur le jeune homme, mais soit au contraire aussi ambitieux que lord Dulver. Peut-être que cela provoquera des conflits internes à la maison, à moins qu'au contraire, ces modifications amènent les Dulver à passer leurs frustrations sur leurs voisins.

MAISON KYTLEY

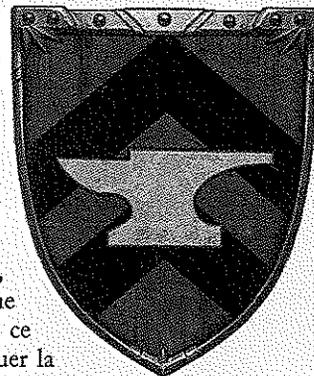
BLASON Enclume d'argent sur champ de gueules à trois chevrons de sable.

DEVISE *Les flammes endurent. Le marteau façonne.*

Le feu fortifie le fer et les coups de marteau le façonnent en instrument. Telle est depuis longtemps la devise de la maison Kytley. Elle a vu les flammes ravager la terre et sa réputation subir les pires coups, si bien qu'elle reste convaincue que le Ferrant lui réserve de grands desseins. Comme le métal à blanc sur l'enclume, ses membres n'ont plus à démontrer leur ardeur et leur fermeté ; ils attendent juste la « trempe » de la renaissance.

HISTOIRE

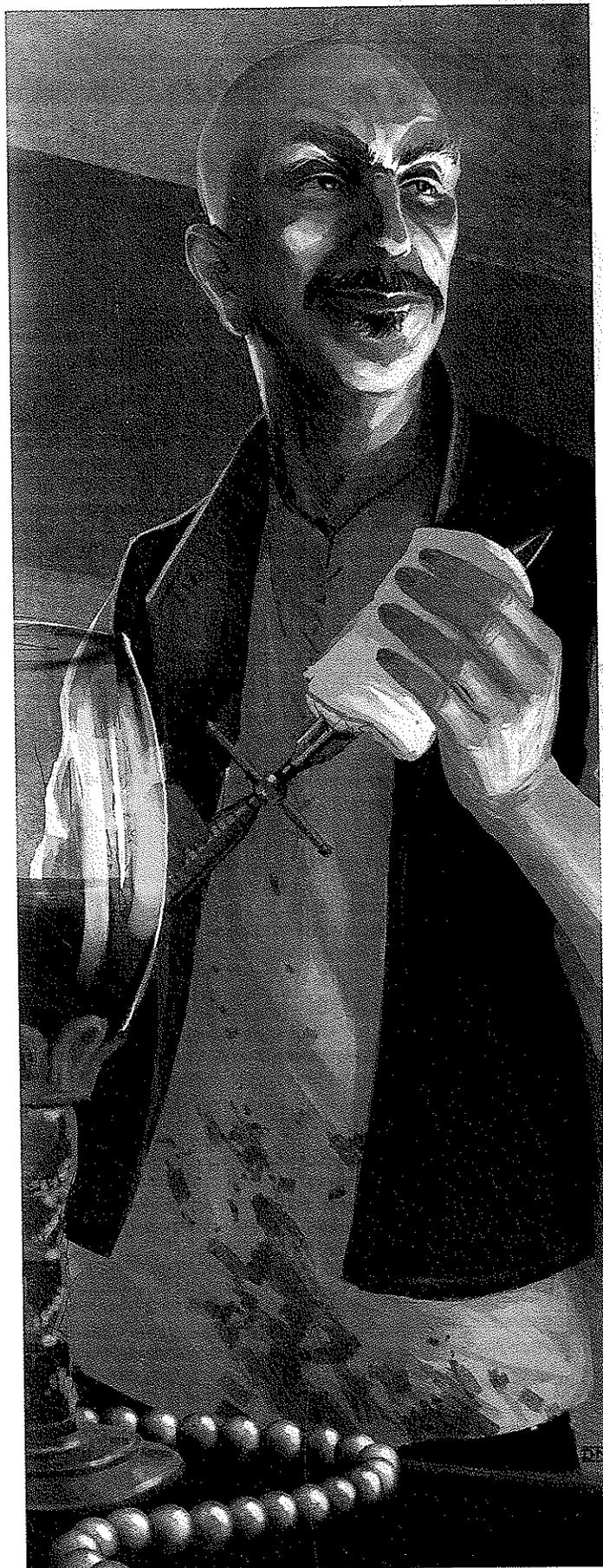
L'ère d'Aegon le Conquérant à l'égard du roi Harren des Îles était grande, et l'incendie d'Harrenhall créa un vide dans l'administration du Conflans. Soucieux de veiller sur les petites gens, Aegon établit plusieurs maisons nouvelles issues des familles qui l'avaient fidèlement servi. Théobald Kytley, également appelé Théobald le Forgeron, avait façonné les armes de toute une compagnie de soldats d'Aegon, et ce dernier ne manqua pas de remarquer la qualité du travail de l'artisan.



Une fois la guerre passée, Aegon éleva la lignée Kytley à la noblesse, afin qu'elle veille sur les terres royales du nord marécageux du Conflans. Le nouveau roi estima que la qualité de ces armes constituerait un obstacle sanglant pour les bandes de brigands qui compteraient traverser la contrée. La maison Kytley a toujours tiré une grande fierté du contrôle de ces marais et accomplit son devoir royal avec honneur et savoir-faire.

LA GLOIRE DE LA MAISON KYTLEY

Depuis sa fondation, la maison Kytley a vu ses fortunes intimement liées à la limonite et au bien-être de ses petites gens. La terre fertile du Conflans a bien servi la jeune maison, si bien que les Kytley ont acquis puissance et influence, sans jamais oublier de s'incliner devant le Trône de Fer, les sires de Vivesaigues et le Ferrant plus que les autres aspects des Sept.



Peyremartel, siège de la maison, fut achevé vers le début de son ascension glorieuse. La construction en fut entamée par Théobald le Forgeron, avant d'être améliorée par son fils lord Osmer Kytley, qui devait voir l'aboutissement du projet.

Forgebourg, joyau du domaine des Kytley, est devenu de plus en plus central avec le développement de la richesse de la maison. Les fourneaux crachaient leur fumée à toute heure pour transformer la limonite en lingots prêts pour la fonte. Le métal récolté sous forme de pépites dans les marais contenait beaucoup d'impuretés, ce qui le rendait trop peu fiable pour la forge. Mais lorsque la limonite était coulée dans des moules, ce même défaut produisait des outils et ustensiles plus durs que le fer ordinaire et moins enclins à la rouille. Les marchands affluaient sur les voies navigables et en provenance de la route Royale pour commercer sur la place de Forgebourg. Des générations de petites gens aux fortunes diverses se sont succédé, reconnaissantes de l'attention de la maison Kytley qui les gardait des incendies, de la famine et de la guerre. Cette gratitude se perpétua du moins jusqu'au règne de Jamys Kytley, dont on devait plus tard se souvenir sous le sobriquet de Jamys le Sybarite.

JAMYS LE SYBARITE ET LA GUERRE DE L'USURPATEUR

Après de longues années infécondes, Edric Kytley, vingt-et unième sire de Peyremartel, se retrouva veuf. Le scandale éclata lorsque, deux semaines seulement après la mort tragique de sa femme, lord Edric prit l'une de ses suivantes comme seconde épouse. L'indignation cessa rapidement quand cette nouvelle compagne, Johanna, lui donna un fils et héritier dans l'année. Elle devait en outre mettre au monde cinq autres enfants dans les sept années qui suivirent, même si Edric s'attacha avant tout à son aîné, pour le bonheur duquel il ne renonça à aucune dépense. La crainte d'un avenir incertain poussa lord Edric à rejoindre la bannière du roi Aerys. La loyauté de la famille envers la lignée des Targaryen concernait tous les descendants, et non un seul homme.

Lord Edric tomba au cours de la bataille du Trident, une flèche en travers de la gorge. Le roi Robert, miséricordieux dans la victoire, considéra que l'offense de la famille Kytley avait été acquittée par la mort de lord Edric, et la maison put perdurer. La mort d'Edric épargna à celui-ci le constat de ce que devait devenir son fils adoré et de la disgrâce qu'il précipita sur sa maison.

Jamys Kytley, plus connu sous le nom du Sybarite, ne devait rien se rappeler de la bienveillance et de la distinction de son père, si ce n'était que nul plaisir, envie ou caprice n'aurait su lui être refusé. Véritable dégénéré, il laissa les fourneaux de Forgebourg à l'abandon et les terres en friche, sans pour autant oublier de dilapider les richesses de la maison pour tenir des fêtes de plus en plus fastueuses. Les excès de ses soirées alimentèrent les rumeurs quant à sa dépravation : il ne connaissait plus aucune limite.

Le Sybarite trouva une sorte de confident en la personne de l'hédoniste Brom Bartheld, et le début du règne de lord Jamys vit la formation d'un lien entre Peyremartel et Grandcerf. Comme tout ce qui lui fut confié, toutefois, ce lien finit par être galvaudé et détruit. Lorsqu'un homme modeste associé à la maison Bartheld se présenta devant lord Jamys pour exiger une dot en réparation de la défloration de sa fille, le sire de Peyremartel la lui accorda... à sa manière. Il exigea un jugement par les armes, et s'assura que le premier sang soit versé par le fermier... accompagné par son dernier soupir. Il informa ensuite la famille du pauvre homme qu'elle pouvait garder l'épée en

MAISON KYTLEY DE PEYREMARTEL

SUZERAIN : LORD WALDER FREY DES JUMEAUX

DÉFENSE 25	PEYREMARTEL (DEMEURE FORTIFIÉE, 20), POINTS RESTANT À DÉPENSER 5
INFLUENCE 26	WALDER KYTLEY (DEUXIÈME FILS, 10), MÉRILD KYTLEY (5), POINTS RESTANT À DÉPENSER 11
LOI 22	TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON -2
POPULATION 35	TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +3
PUISSANCE 23	INFANTERIE DE PEYREMARTEL (Infanterie entraînée ; Puissance : 7) ⊕ Discipline : SIMPLE (6) Athlétisme 3, Corps à corps 3, Endurance 3
	ARCHERS DE PEYREMARTEL (Archers bleus ; Puissance : 4) ⊕ Discipline : Corsée (12) ⊕ Tir 3
	GUET DE FORGEBOURG (Garnison entraînée ; Puissance : 5) ⊕ Discipline : FACILE (3) chez eux ou DÉLICATE (9) en dehors ⊕ Corps à corps 3, Endurance 3, Vigilance 3
	LES TOURBEUX (Guérilléros entraînés ; Puissance : 5) Discipline : DÉLICATE (9) ⊕ Discrétion 4, Tir 3
	POINTS RESTANT À DÉPENSER 2
RICHESSE 31	MESTRE THOMNAS (10, TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +3), JULYAN LA FORGE (ARTISAN 10, TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +1), POINTS RESTANT À DÉPENSER 11
TERRES 31	MARÉCAGE AVEC RUISSEAU ET PETITE VILLE (24), MARÉCAGE AVEC RUISSEAU ET RUINE (7)
MODIFICATEUR FINAL DU TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON : +5	

guise de dot... et qu'il en avait d'autres en réserve si elle estimait la réparation insuffisante. Bien que Jamys essuyât financièrement la perte de revenu subie par Brom, les relations entre Grandcerf et Peyremartel en pâtirent de manière irréversible.

LA RÉBELLION DES GREYJOY, LES INCURSIONS DE FER ET LA MORT DE JAMYS

Six années d'excès de Jamys pesèrent telle une décennie sur les petites gens comme sur la noblesse. Ces dépenses inconsidérées laissaient peu de fonds pour restaurer les défenses ou payer les soldats, si bien que les terres Kytley s'avèrent particulièrement tentantes lorsque Balon se proclama roi des îles de Fer. Ses razzieurs mirent Forgebourg à feu et à sang, détruisant fermes et forges sans se soucier d'une éventuelle riposte organisée depuis Peyremartel. Les Fer-nés allèrent jusqu'à prendre le siège des Kytley d'assaut. La grande bâtisse ne résista pas aux coups de bélier et aux flammes, et laissa place aux ruines qui témoignent aujourd'hui de cette bataille.

Lorsque survint l'appel aux armes en faveur du roi Robert, lord Jamys accompagna ses petites gens. Les historiens voient peut-être là son unique acte de noblesse, mais il est fort probable que Jamys fût davantage poussé par la découverte d'un nouveau frisson (celui de la guerre) que par son sens des responsabilités. Il se montra d'ailleurs incapable de suivre les tactiques les plus simples et l'on sait qu'il a donné une fête dévergondée la veille de l'assaut sur la forteresse de lord Balon. Quels que fussent ses motivations pour participer au conflit, lord Jamys fut terrassé par la hache d'un Fer-né avant d'être jeté à la mer, et ainsi prit fin son emprise sur Peyremartel.

LORD AMBROSE, L'ALLIANCE AVEC LA MAISON FREY ET SES CONSÉQUENCES

Plusieurs jeunes bâtards eurent beau être présentés à Peyremartel, beaucoup affichant une ressemblance avec Jamys, le Sybarite avait disparu sans laisser d'héritier légitime. La mort de Jamys plaça à la tête de la maison Kytley son jeune frère Ambrose, sixième enfant d'Edric. Lord Ambrose était un érudit en puissance qui avait étudié à la Citadelle en vue d'endosser la robe et la chaîne. Il dut abandonner ses études pour servir comme gouverneur de Jamys avant d'avoir pu forger ses maillons, ce dont la maison Kytley devait se féliciter à l'avenir. En acceptant de gouverner les terres Kytley, lord Ambrose prit pour épouse une fille de la maison Frey, à laquelle il prêta serment d'allégeance en tant que banneret.

Les neuf dernières années ont vu une lente amélioration de la situation de la maison Kytley : Forgebourg a été reconstruit, les petites gens travaillent de nouveau la terre, et lord Ambrose a commencé à réparer les dégâts infligés par le règne cauchemardesque de Jamys.

PATRIMOINE

La maison Kytley évolue sur le fil qui sépare la mort et l'anonymat du prestige et de la fortune. Ses possessions sont resserrées et ses ressources exploitées jusqu'au point de rupture. Il suffirait d'un nouveau désastre pour détruire tout le travail de lord Ambrose, mais le moindre gain permet de nourrir ses rêves.

DÉFENSE : 25, POINTS INVESTIS : 20

(PEYREMARTEL - DEMEURE FORTIFIÉE : 20)

Peyremartel, siège de la maison Kytley, s'est bien dégradé depuis son heure de gloire. C'était autrefois un véritable château, mais la bâtisse est essentiellement en ruines et seuls son donjon et le manoir attenant sont désormais susceptibles d'être défendus.

INFLUENCE : 26, POINTS INVESTIS : 20

(WALDER KYTLEY - DEUXIÈME FILS : 10, MÉRILD - FILLE : 5)

Robert Kytley, héritier actuel de Peyremartel, a quitté la maison pour être confié comme pupille à la maison Mallister. Si la maison Kytley devait accumuler assez d'influence, c'est probablement dans le retour de Robert qu'elle investirait en priorité. En attendant, lord Ambrose a deux autres enfants : MÉRILD, la sœur jumelle de Robert, et Walder, le benjamin. Ils ne sont certes pas encore très affirmés, mais assez âgés cependant pour que leurs faits et gestes aient quelque importance d'ordre politique.

TERRES : 31, POINTS INVESTIS : 31

(MARÉCAGE AVEC RUISSEAU ET FORGEBOURG - PETITE VILLE : 24, MARÉCAGE AVEC RUISSEAU ET MALEPOIGNE - RUINE : 7)

La maison Kytley est toujours à la tête de vastes terres. Toutefois, pour l'essentiel, il ne s'agit que de bourniers et de zones humides

INFANTRIE DE PEYREMARTEL

INFANTRIE ENTRAÎNÉE * PUISSANCE : 7

DISCIPLINE : SIMPLE (6)

ATHLÉTISME 3, CORPS À CORPS 3, ENDURANCE 3

ARCHERS DE PEYREMARTEL

ARCHERS BLEUS * PUISSANCE : 4

DISCIPLINE : CORSEE (12), TIR 3

GUET DE FORGEBOURG

GARNISON ENTRAÎNÉE * PUISSANCE : 5

DISCIPLINE : FACILE (3) CHEZ EUX OU DÉLICATE (9) EN DEHORS

CORPS À CORPS 3, ENDURANCE 3, VIGILANCE 3

LES TOURBEUX

GUERRILLÉROS ENTRAÎNÉS * PUISSANCE : 5

DISCIPLINE : DÉLICATE (9)

DISCRÉTION 4, TIR 3

impropres au fermage et aux activités qui assurent la subsistance d'autres maisons. C'est ainsi que de nouvelles industries, comme l'exploitation de la limonite et du lin, constituent le cœur des revenus de la maison. Les cochons, qui demandent peu d'espace et adorent la boue, sont bien plus courants que le bétail et les chevaux.

Si l'étroite voie navigable qui traverse les terres des Kytley a porté un autre nom que la Fourche du Forgeron, il a depuis longtemps disparu de la mémoire des petites gens. Bien qu'elle soit toujours restée de taille modeste, la Fourche est une source précieuse d'eau propre pour Forgebourg et les environs.

FORGEBOURG

Le domaine principal de la maison Kytley comprend la petite ville de Forgebourg, qui commence tout juste à se relever des dommages infligés par les incursions de la maison Greyjoy. Les fourneaux transforment à nouveau la limonite en minerai exploitable, tandis que les maisons de la guilde des Fileurs de lin extraient une nouvelle espèce végétale du sol marécageux et assoient d'autant l'influence de la maison Kytley.

L'industrie de la ville sert essentiellement à subvenir à Peyremartel et à la maison Kytley qui surveille Forgebourg depuis sa colline artificielle. La population et l'influence du bourg ne font que grandir, si bien que ses activités commerciales ne tarderont pas à porter jusqu'à Hallebourg.

MALEPOIGNE

À plusieurs kilomètres de Peyremartel, au cœur des marais, subsistent les vestiges d'un échec retentissant : le manoir en ruines connu sous le nom de Malepoigne. Construit à la demande de Harwyn La Poigne, à une époque où les Fer-nés contrôlaient l'essentiel du Conflans, l'endroit était déjà désaffecté lorsqu'Aegon le Dragon vainquit le roi Harren le Noir. On ne sait pas ce qu'il advint de ses occupants et les petites gens considèrent le site comme maudit. Les feux follets du marécage environnant et le sol traître n'ont rien fait pour infirmer cette réputation.

LOI : 22

L'autorité de la maison Kytley sur Forgebourg est bien réelle, mais les marais et la grande surface de terres à gérer ne facilitent pas l'application de la loi de lord Ambrose en tout lieu. Les bandes de hors-la-loi sévissent parfois dans les contrées inaccessibles du domaine, pouvant dans certains cas s'imposer dans un secteur tant qu'elles respectent certaines limites et n'obligent pas le sire de Peyremartel à prendre des mesures. Parmi les brigands les plus prospères, Jerrold Arc-noir terrorisa la région pendant plus d'une décennie. Les poètes et conteurs n'hésitent pas à puiser dans la légende de Jerrold, même si leurs versions tendent à occulter la brutalité du coupe-jarret pour en faire un héros populaire.

Forgebourg ne fait pas figure de havre parmi ces terres frappées par le crime. La ville est largement surpeuplée, sa population n'ayant fait que gonfler au moment des incursions des Fer-nés, il y a une décennie. C'est ainsi que la garnison locale applique sans tarder les sentences, avec une relative indépendance. Les capes rouge et noir de ses membres sont omniprésentes et nombreux sont les enfants qui rêvent de rejoindre ses rangs.

POPULATION : 35

C'est à Forgebourg que l'on retrouve la part la plus importante de la population des terres de la maison Kytley, ce qui se traduit par un surpeuplement de nombreux secteurs de la ville. Les réfugiés des incursions des Fer-nés se sont accumulés ici et, neuf ans plus tard, ils n'ont pas reconstruit leurs fermes et sont toujours là. Quand on quitte la protection du bourg, la population s'amenuise grandement. De petits regroupements de maisons apparaissent çà et là dans les secteurs arables, souvent espacés par de vastes marais. La communication entre ces communautés est donc lente et n'est rendue possible que par le passage des septons et de quelques voyageurs suspects.

PUISSANCE : 23, POINTS INVESTIS : 21

(INFANTRIE ENTRAÎNÉE : 7, ARCHERS BLEUS : 4,
GARNISON ENTRAÎNÉE : 5, GUÉRILLEROS ENTRAÎNÉS : 5)

Peyremartel est sous la protection de fantassins aguerris menés par ser Morys, unité épaulée par des archers recrutés parmi les chasseurs de la roture qui montrent un talent pour l'arc long. Deux unités spéciales viennent en outre étendre la puissance armée de lord Ambrose aux confins de ses terres.

Les forces les plus visibles de la maison Kytley dans la région sont représentées par la garnison de Forgebourg. Celle-ci assure non seulement la défense de la ville en cas d'assaut, mais gère également les questions civiles comme le crime, les inondations et les incendies. Lord Ambrose équipe personnellement le guet et met un point d'honneur à ce que le commandant de cette unité soit élu parmi ses rangs. L'actuel commandant, le capitaine Harald Craquedhast, est à ce poste depuis cinq ans et fait son rapport mensuel au sire de Peyremartel concernant les affaires de Forgebourg.

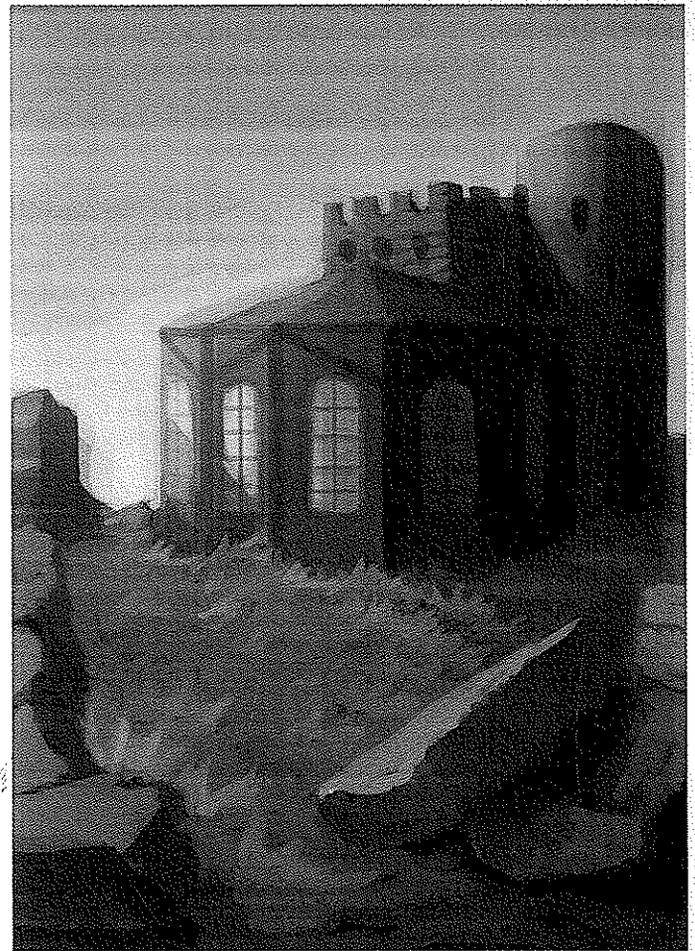
Triés sur le volet parmi les éclaireurs et traqueurs aguerris qui connaissent le mieux les marécages, les fameux Tourbeux de lord Kytley ont été formés pour exploiter le terrain contre les envahisseurs potentiels. Ils sont traditionnellement sous le commandement de l'un d'entre eux et non d'un chevalier oint. C'est le cas de Boyden Withars, qui était au départ un simple membre des Tourbeux.

Vêtus de tons bruns, gris et verts assortis à leur environnement, les Tourbeux tirent une grande fierté de leurs aptitudes et organisent souvent des épreuves où ils se mesurent, entre eux ou contre les patrouilleurs de ser Morys. De nombreux récits font état de leur capacité à se fondre dans le décor, d'autant qu'ils ne font rien pour empêcher la légende de grandir.

RICHESSSE : 21, POINTS INVESTIS : 20

(MESTRE, ARTISAN)

L'essentiel des finances de la maison Kytley est lié à la limonite et au lin, deux productions perçues comme vitales pour l'avenir. Jusqu'ici, les deux piliers de l'industrie des Kytley ont bien rempli les coffres de Peyremartel. Lord Ambrose a su en tirer profit en employant un mestre de la Citadelle et en restaurant le poste de forgeron attitré de Peyremartel (que lord Jamys avait dissout). En plus de fournir des armes de qualité supérieure aux troupes des Kytley, le fait de disposer de nouveau de cet artisan a ravivé les liens de la famille avec son passé.

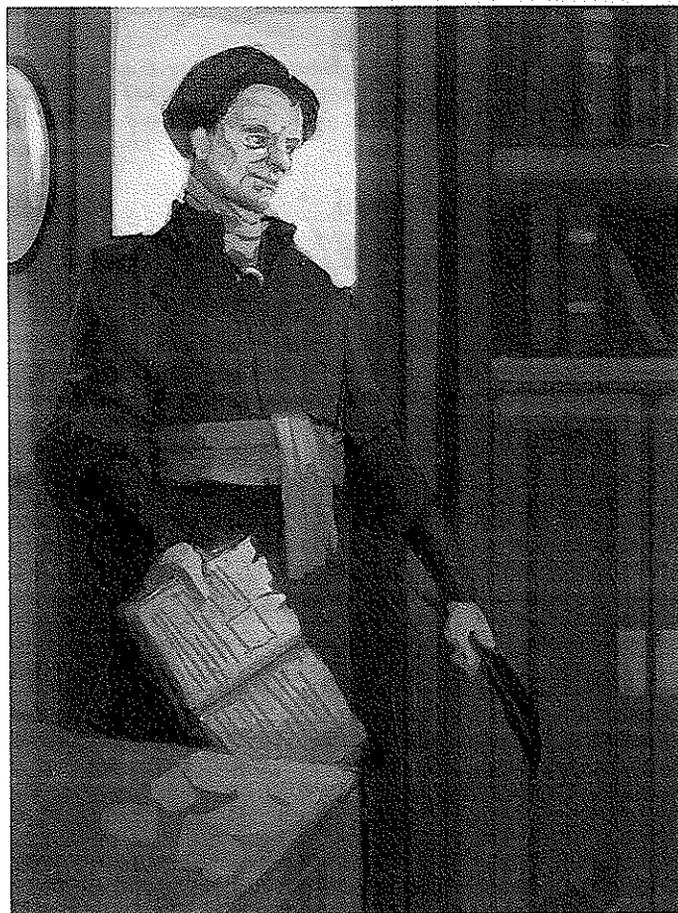


PEYREMARTEL, SIÈGE DE LA MAISON KYTLEY

Érigé par Théobald le Forgeron comme simple motte de terre avec un mur d'enceinte pour veiller sur la ville de Forgebourg, Peyremartel s'est vite transformé en véritable petit château. Sous la direction consciencieuse de lord Osmer Kytley, la pierre a remplacé la palissade de bois et une grande salle a été façonnée entre ces remparts pour accueillir les nobles en visite de tout le Conflans. L'Enclume Blanche des Kytley rutilait sur les fières flammes flottant au gré de la brise pour rappeler à tous qui résidait ici.

Toutefois, Peyremartel n'est désormais plus que l'ombre de ce qu'il fut. Halvgrim le Borgne mena une bande de razzieurs fer-nés jusqu'au cœur du fief des Kytley. Lord Jamys étant bien incapable de leur opposer la moindre résistance, ils mirent le château à feu et à sang. La magnifique muraille en pierre de carrière n'est aujourd'hui plus qu'un tas de pierres noircies.

Lord Ambrose s'est attelé durant les neuf années qui ont suivi les incursions à redonner à sa famille le statut qu'elle avait perdu parmi les maisons du Conflans. Il sait qu'il ne peut espérer grand-chose sans disposer d'un siège digne de ce nom, mais ses ressources limitées l'empêchent de restaurer Peyremartel dans toute sa grandeur. Il s'est donc contenté de faire rebâtir la structure centrale, qui tient plus du fort que d'un vrai château, même si le nombre de chambres suffit à loger la famille et tous ses invités éventuels. La grande salle des Kytley a su préserver ses airs d'antan, mais il suffit de jeter un coup



d'œil par les fenêtres à petits carreaux pour que la vue des ruines vous rappelle la dure réalité du présent.

GRANDE SALLE

La grande salle est un monument à la gloire de la maison Kytley. Large et assez vaste pour accueillir une suite royale, elle semble immense pour les groupes bien plus modestes qu'on y reçoit régulièrement. Les portraits des sires de Peyremartel, de Théobald à lord Ambrose, décorent les longues galeries et deux tapisseries illustrant la fondation de la maison flanquent la grande table qui domine l'endroit.

À une extrémité de la salle, la lourde charpente porte les marques calcinées laissées par l'incursion du Borgne, celles de l'autre bout ayant été récemment remplacées. Des fenêtres à petits carreaux sont disposées à intervalles réguliers pour laisser filtrer la lumière et reflètent la mosaïque simple du sol. On recouvre tout cela de paille fraîche quand l'heure est à la fête et aux réjouissances, pour limiter les dégâts de la liesse, mais la plupart du temps, les pas bottés des visiteurs résonnent dans cet espace trop grand.

CUISINES

Les cuisines bourdonnaient d'activité et la cave de la maison Kytley regorgeait de bons crus du temps de l'hédoniste lord Jamys. Au grand dam de Hewrey Le Pas, chargé de cet aspect de la maison, l'actuel sire de Peyremartel ne partage pas les penchants de son frère. L'âtre est toujours animé, mais la parade de mets exotique a laissé la place à des plats plus simples : viande, pain et tubercules. La cave renferme encore un bel assortiment de vins de tout Westeros (et même certaines bouteilles des cités libres),

mais lord Ambrose s'y intéresse peu quand il ne reçoit personne d'important. Et même dans ces circonstances, il s'en remet au jugement de maître Le Pas.

FORGE

La maison Kytley consacre depuis longtemps ses efforts et ses prières au Ferrant plus qu'aux autres aspects des Sept. De leur ancêtre Théobald le Forgeron à la limonite qui assure leur économie en passant par la devise de la famille, les Kytley se croient façonnés par les flammes et le marteau du Ferrant. Alors que d'autres maisons se dotent d'un septuaire complet, les Kytley se contentent d'une forge et d'un forgeron à demeure.

La forge de la maison Kytley est ornée de représentations de son patron. On ne l'y vénère pas par l'intermédiaire des psaumes des septons, mais par le carillon du marteau sur le fer. Julyan, l'actuelle forgeronne à demeure, est convaincue de la nature sacrée de son devoir auprès de la maison Kytley et se consacre à son travail avec une piété animée par un perfectionnisme inné.

LES REMPARTS

On ne peut aborder le sujet de Peyremartel sans consacrer une partie de la discussion à ses défenses autrefois exemplaires. La redoute de pierre blanche est désormais noircie et fissurée, tandis que les tours crénelées se sont effondrées. En certains endroits, l'état de la structure permet encore d'imaginer ce qu'elle fut, mais même ces portions sont trop précaires pour assurer une réelle protection. Cette muraille en ruines et le pied des tours présentent aujourd'hui un tel dédale de niches que des personnes peuvent s'y retrouver à l'insu de tous, et l'expression « dans les remparts » est employée par les petites gens comme euphémisme pour désigner une liaison intime.

PERSONNAGES

Cette section présente les personnages notables de la maison Kytley ou à son service.

LORD AMBROSE KYTLEY

Enfant, Ambrose Kytley avait deux convictions profondes : les images que renfermaient ses livres étaient plus intéressantes que sa famille et il n'aurait jamais à s'inquiéter pour l'avenir de sa maison. Il devait découvrir plus tard qu'il se trompait sur les deux fronts.

Lord Eddric ne jugea pas nécessaire d'inculquer l'art de gouverner à Ambrose, qui était de sept ans le cadet de Jamys. Une maladie infantile le garda à l'écart des jeux martiaux et des épreuves physiques qui animaient les autres garçons de son âge, si bien qu'Ambrose s'adapta rapidement à l'univers des livres et de l'étude, délaissant l'épée et l'acier. Ambrose fut ainsi envoyé à la Citadelle de Villevieille, ce qu'il perçoit aujourd'hui comme la seule marque d'affection jamais témoignée par son père.

Novice, sa passion pour les livres et l'histoire le servit bien, puisqu'il reçut le maillon de cuivre remarquablement jeune. Ce chaînon devait à l'époque être le premier d'une longue série d'après ses professeurs.

Ce fut alors que son père mourut au combat durant la rébellion de Robert.

Les rumeurs concernant la déchéance de Jamys se propagèrent jusqu'à Villevieille. Le nouveau sire de Peyremartel arracha son

LORD AMBROSE KYTLEY

MANIPULATEUR ADULTE

COMPÉTENCES

ART MILITAIRE	3	TACTIQUE 1B
CONNAISSANCE	4	ÉDUCATION 2B
ENDURANCE	3	—
INGÉNIOSITÉ	4	—
LANGUE	3	—
PERSUASION	4	CHARME 1B, CONVAINCRE 2B, INCITER 1B
STATUT	4	—
VIGILANCE	3	—
VOLONTÉ	3	COORDINATION 1B

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 6 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 11

SANTÉ 9 ● SANG-FROID 9

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : CHARISMATIQUE (CHARMER), CHEF DE FAMILLE,
CONNAISSANCES PRÉCISES (HISTOIRE ET LÉGENDES)

DÉFAUTS : FAIBLESSE (ATHLÉTISME)

ARMES ET ARMURE

COTTE DE MAILLES : VA 5 ● MA -3 ● ENCOMBREMENT 2

ÉPÉE LONGUE 2 3 DÉGÂTS

DAGUE 2 1 DÉGÂT DÉFENSIVE +1,
SECONDAIRE +1

frère de la Citadelle pour le nommer intendant de la maison afin de mieux pouvoir lui-même s'adonner à sa quête insatiable de plaisir. Ambrose, jusqu'ici peu concerné par les faits et gestes de sa maison, ne pouvait qu'observer son frère plonger chaque jour un peu plus le nom de Kytley dans l'opprobre. Quand débuta la rébellion des Greyjoy, Ambrose soutint la décision de son frère de prendre part au conflit. Il y eut des rumeurs après la mort de Jamys, certes : une caisse de vin aurait été envoyée sur la côte depuis la cave des Kytley, Jamys aurait paru particulièrement gauche et désorienté sur le champ de bataille alors qu'il passait jusque-là pour un grand bretteur... mais personne n'y prêta plus attention quand le gouvernail de la maison s'avéra tenu par une main bien plus avisée.

Le nouveau lord Kytley entreprit de redonner au nom de la maison toute sa grandeur d'autrefois. Il avait vite compris que sa famille était politiquement diminuée et agit sans tarder, acquérant du même coup un nouveau savoir-faire en la matière. Des mariages opportunistes furent arrangés pour ses trois sœurs aînées, à des maisons mineures qu'Ambrose percevait comme en plein essor dans le Conflans. Sa quatrième sœur, Hawys, resta célibataire au cas où l'avenir exigerait un nouveau pacte ou arrangement. En quête de protection contre les maisons prédatrices des abords des terres de

sa famille, Ambrose renonça à l'allégeance traditionnelle des siens envers Harrenhal pour s'incliner devant la maison Frey. Il prit lui-même l'une des filles de lord Walder pour épouse. Hisser les couleurs des Tours des Frey sur les remparts paraissait un prix acceptable pour s'assurer que le blanc de l'Enclume des Kytley claquait aussi fièrement au vent à Peyremartel.

L'ambition de lord Ambrose est de rétablir le blason de sa famille ; une entreprise qui sera, il le sait, aussi lente que la chute fut brutale. Il est certes un chef enthousiasmant et éloquent, mais il repense souvent avec émoi à son passage à la Citadelle. Il ne se passe d'ailleurs pas un jour sans qu'il se demande si la chaîne de mestre n'eût pas été moins pesante que la chevalière qu'il porte désormais.

Il reste contrarié par la position délicate de son héritier, pupille de la maison Mallister après une accusation malencontreuse proférée par son épouse Braya. Il a donc fait venir mestre Thomnas pour veiller sur Walder, son deuxième fils, et lui inculquer les principes du pouvoir. Ambrose est déterminé à ne pas répéter l'erreur commise par son père. Il hérite en outre sa fille Mérid, mais s'efforce de rester distant, car il sait qu'elle devra un jour s'unir selon les seuls intérêts de la maison Kytley.

Lord Ambrose apparaît pour beaucoup comme un mestre. Il ne porte les couleurs de la famille que pour les grandes occasions, préférant arborer au quotidien les tons gris et sombres de la Citadelle. Sa frêle silhouette et sa nature austère le font paraître plus vieux que son âge. Il a toujours un livre à portée de main, que ce soit pour le consulter ou pour y retranscrire ses pensées. Bien que peu de gens l'aient jamais vu, son maillon de cuivre, jadis destiné à devenir chaîne, est toujours sous sa chemise, suspendu à une lanière de cuir.

Dans l'année qui vient, Ambrose projette de prendre des risques afin de ramener son fils Robert, confié à la maison Mallister. Il a certes condamné publiquement les déclarations de sa femme, mais il tient le sire de Salvemer pour responsable (du moins en partie) du manque de résistance opposé aux pillards fer-nés avant d'atteindre la côte. Il sait qu'il doit faire preuve de prudence, sans quoi le jeune Robert le paiera de sa vie. Le poids de cette affaire l'opprime énormément, mais le sire de Peyremartel est convaincu que, quelle qu'en soit l'issue, l'avenir de sa famille sera assuré. Dans l'immédiat, il doit protéger la maison coûte que coûte et la préserver pour son héritier, indépendamment de l'identité de celui-ci.

LADY BRAYA FREY KYTLEY

Si les Frey ont quelque chose de la belette, lady Braya tient plutôt de l'hermine : pâle, agile dans ses mouvements et si différente des autres membres de sa maison d'origine qu'on fait difficilement le rapprochement. Elle ne cache rien de ses sentiments et son désir de se distinguer de la foule de la maison Frey l'a poussée à embrasser son rôle au sein de la maison Kytley. Elle assume pleinement et de bon gré les responsabilités associées à la pompe et les réjouissances d'une maison noble, et se présente toujours la première pour danser, qu'il s'agisse d'une pavane majestueuse ou d'un simple quadrille.

Il serait pourtant fort mal avisé de percevoir un manque de finesse dans cette indépendance. Son autorité sur les petites gens de la maison est absolue et elle n'a rien à envier à son époux pour ce qui est de la gestion : si les registres des Kytley ne laissent pas passer un liard, c'est souvent grâce à elle. Son sens de l'économie donne lieu à bien des astuces et des rires parmi les petites gens : on raconte par exemple qu'elle serait capable de financer une fête de mariage avec deux cerfs d'argent et une corbeille de foin. On se garde bien de répéter ces plaisanteries trop près d'elle, car sa fureur est aussi légendaire que sa pingrerie.

Elle sait bien que lord Ambrose l'a épousée pour bénéficier de la protection de son père et avait au début craint que son époux ne montre les mêmes symptômes que lord Jamys. Mais en neuf années de mariage, elle a trouvé un homme patient et affectueux, quoiqu'un brin trop studieux.

Lady Braya supporte mal l'emprise de sa famille d'origine sur son époux et n'aimerait rien tant que de voir la maison Kytley éclips-er la maison Frey dans le Conflans. Elle sait également que cela a peu de chances de se produire, étant donné l'existence honorable que mène son mari : c'est pourquoi elle préfère partager ses pensées avec mestre Thomnas dans l'espoir qu'il découvre quelque élément exploitable dans les souvenirs d'enfance qu'elle a du fonctionnement interne des Frey.

Elle est finalement moins dérangée qu'elle ne l'aurait cru par l'éloi-gnement de son fils aîné Robert, confié à la « protection » de la maison Mallister. Ce qui importe davantage, c'est que la « menace malheureuse » qu'elle a proférée à l'encontre de Salvemer ait donné à son époux les raisons et la motivation que même le comporte-ment déshonorant de Jamys n'avait su éveiller. C'est avec le jeune Walder qu'elle passe le plus de temps, car elle est plus à l'aise avec son côté imprévisible qu'avec la tranquille et candide Mériild. Elle laisse à son époux le soin de projeter l'avenir de la maison Kytley, pour mieux s'atteler elle-même à miner son ancienne famille. Elle

est bien consciente du penchant de son neveu Ryman pour la bois-son et les femmes, et lui réserve une de ses dames d'honneur pour le compromettre. Pour que son intrigue fonctionne, il faut que lord Frey le Tardif vive plus longtemps que son frère Stevron. Alors, elle projette d'avoir suffisamment attiré Ryman dans ses filets quand il sera fait héritier.

MESTRE THOMNAS

Homme au sourire aussi large que la panse, aussi prompt à vous embrasser chaleureusement qu'à boire et manger avec des gens de toute extraction, Thomnas se pré-sente au premier abord comme le contraire de l'image qu'on se fait du mestre famélique. Il faut vrai-ment jouer de sa confiance pour comprendre que derrière cette façade, il sait aussi se conformer à ce qu'on attend de son rang.

Il croit certes en la nécessité pour un mestre de servir tout Westeros, mais pense aussi qu'une lueur cantonnée dans un coin brille moins que si on la place sur un piédestal. C'est ainsi qu'il est la première personne à laquelle lord Ambrose fait part de ses projets et qu'il collabore avec lui pour modeler l'avenir de la maison Kytley.



LADY BRAYA FREY KYTLEY

MANIPULATRICE ADULTE

COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
ATHLÉTISME	3	—
DUPERIE	3	BLUFF 2B
INGÉNIOSITÉ	4	LOGIQUE 1B
LANGUE	3	LANGUE COMMUNE
PERSUASION	3	SÉDUIRE 1B
STATUT	4	BIENSÉANCE 2B, INTENDANCE 1B
VIGILANCE	3	—
VOLONTÉ	5	DÉVOUEMENT 1B

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 9 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 11

SANTÉ 6 ● SANG-FROID 16

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : COURTOIS, OBSTINÉ, SÉDUISANT

DÉFAUTS : FAIBLESSE (TIR)

ARMES ET ARMURE

DAGUE 2 1 DÉGÂT DÉFENSIVE +1,
SECONDAIRE +1



MESTRE THOMNAS

EXPERT ADULTE

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE	5	ÉDUCATION 2B, RECHERCHES 1B
ENDURANCE	3	—
INGÉNIOSITÉ	3	—
LANGUE	2	HAUT VALYRIEN
LANGUE	4	LANGUE COMMUNE
SOINS	3	BLESSURES 2B, DIAGNOSTIC 3B

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 5 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 7

SANTÉ 9 ● SANG-FROID 6

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : CONNAISSANCES SPÉCIFIQUES (ASTRONOMIE),
CONNAISSANCES SPÉCIFIQUES (HÉRALDIQUE), MESTRE

DÉFAUTS : FAIBLESSE (AGILITÉ)

ARMES ET ARMURE

DAGUE	2	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1
-------	---	---------	--------------------------------

SER MORYS DE MOULINIEUX

COMBATTANT D'ÂGE MÛR

COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	ESQUIVE 2B
ART MILITAIRE	4	COMMANDEMENT 1B
ATHLÉTISME	3	—
CORPS À CORPS	5	LAMES COURTES 1B, LAMES LONGUES 3B
DRESSAGE	4	ÉQUITATION 2B
ENDURANCE	4	RÉSILIENCE 1B
SURVIE	3	—
TIR	3	—
VOLONTÉ	3	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 8 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 6

SANTÉ 12 ● SANG-FROID 9

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : MÉCÈNE (LORD AMBROSE), OINT

DÉFAUTS : FAIBLESSE (ENDURANCE)

ARMES ET ARMURE

BRIGANDINE : VA 8 ● MA -4 ● ENCOMBREMENT 3

DAGUE	5+1B	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1
ÉPÉE LONGUE	5+3B	4 DÉGÂTS	

À la Citadelle, Thomnas admirait déjà le talent naturel d'Ambrose comme acolyte. Maintenant qu'il a observé comment le garçon est devenu meneur d'homme, cette admiration s'est muée en respect. Il a accepté sa nomination auprès de la maison Kytley avec plaisir et a découvert que les trois enfants d'Ambrose étaient animés par la même envie d'apprendre que leur père, même s'ils ne disposaient pas forcément des mêmes aptitudes.

Il partage le désir de faire évoluer la maison de lord Ambrose, mais les deux hommes s'accordent rarement sur la méthode. Contrairement au suzerain, Thomnas reconnaît l'utilité et la valeur de la duperie et du bluff dans le grand Jeu. Et quand cette approche ne suffit pas, ses connaissances en matière de soins lui enseignent comment mieux blesser. Il sait qu'il ne pourra jamais amener Ambrose à adopter sa philosophie, mais Thomnas sourit en coin quand le sire de Peyremartel vient vers lui une fois que la voie intégrée a montré ses limites.

Pour Thomnas, le savoir est au-dessus de tout, et il est bien conscient du pouvoir qu'il confère. Même s'il est fort enclin à user de subterfuges, il respecte les vœux prononcés en faveur de la Citadelle et son serment envers lord Ambrose, et ne concevrait pas de les enfreindre. Il tire en outre un grand plaisir à se voir comme le poignard empoisonné de l'arsenal d'Ambrose.

Mestre Thomnas sait que lord Kytley projette de forcer la main de la maison Mallister pour récupérer son fils, mais il n'est pas sûr de l'approche qu'il compte employer. Il a de son côté fait distribuer des outils et des provisions à certains des clans afin d'instaurer un climat

favorable si jamais la maison Kytley devait avoir besoin d'alliés. L'année prochaine, mestre Thomnas a prévu de réduire cet approvisionnement et d'en rejeter la faute sur Mallister, dans l'espoir que les clans se montrent agressifs, ce qui ne fera que diluer l'attention des Mallister et de leurs alliés.

SER MORYS DE MOULINIEUX, MAÎTRE D'ARMES

Avec ses cheveux gris taillés court et son visage couvert de cicatrices, ser Morys a tous les stigmates du chevalier errant en fin de carrière, alors qu'il y a presque une décennie qu'il sert la maison Kytley. Lord Ambrose l'a choisi personnellement lors d'un tournoi et le chevalier lui a retourné la faveur en se consacrant au service du sire de Peyremartel avec le dévouement de celui qui a connu la rédemption. Cela lui a permis de



s'affirmer au sein de la maison au point qu'il en est désormais le maître d'armes, bien qu'il se refuse à embellir son armure ou à repeindre son bouclier pour ne pas oublier ses origines modestes.

Il évoque rarement son passé de chevalier sans maître, si ce n'est pour dire qu'il a traversé le Conflans et s'est rendu au nord, et qu'il a affronté ce qui pouvait menacer les fermes et les hameaux en échange des quelques liards que les petites gens pouvaient rassembler. Son souci de protéger les hommes et femmes de la terre ne s'est jamais émoussé et il a d'ailleurs gardé une grande affinité avec eux depuis l'époque où il était des leurs.

Il est encore moins disert sur l'époque qui précéda sa carrière de chevalier errant, et pour cause. Durant la rébellion de Robert, ser Morys resta fidèle au roi Targaryen, et préféra terrasser son propre seigneur lige et son frère plutôt que de voir sa maison passer dans le camp de l'Usurpateur. Le fait que lord Ambrose le sache et qu'il l'ait malgré tout promu en dit long sur les deux hommes.

Ser Morys est souvent d'humeur maussade et les spectres du passé viennent régulièrement hanter ses nuits. Dès que survient l'aube, il exorcise ses démons en adhérant à une discipline stricte et se dévouant sans concession.

Cette discipline exemplaire ne montre ses limites que lorsque Hawys, la sœur aînée de son suzerain, est concernée. Il sait pertinemment qu'il ne le devrait pas, mais il ne peut s'empêcher de penser à elle. Les encouragements qu'elle lui répète, une rencontre à la sauvette par-ci, un objet transmis via une servante par-là, ne font qu'entretenir ses espoirs et attiser son désir de se montrer digne de ce qu'il ne pourra jamais obtenir : le souhait secret d'acquérir terres, fort et épouse pour associer ses biens à la famille qu'il sert désormais.

HAWYS KYTLEY

MANIPULATRICE D'ÂGE MÛR

COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
CONNAISSANCE	3	—
DUPERIE	4	BLUFF 2B
INGÉNIOSITÉ	4	—
LANGUE	3	—
PERSUASION	4	CHARMER 1B, INCITER 1B
STATUT	3	INTENDANCE 2B
VIGILANCE	4	EMPATHIE 2B, OBSERVATION 2B
VOLONTÉ	4	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 8 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 11

SANTÉ 6 ● SANG-FROID 12

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : DIPLOMATE AVISÉ, PERFIDE

DÉFAUTS : FAIBLESSE (AGILITÉ)

HAWYS KYTLEY

Dernière fille de lord Edric, Hawys a toujours pensé qu'elle servirait de pion politique, qu'on lui imposerait un mariage arrangé pour sceller l'un des contrats de son père. À la mort d'Edric, Jamys l'oublia complètement pour s'adonner à ses propres plaisirs, si bien qu'elle put avoir un avant-goût de la liberté. Puis Jamys mourut à son tour et tous ses projets partirent en fumée. Son jeune frère, désormais chef de famille, maria toutes ses autres sœurs, autant de rappels exécrables de ce qui aurait aussi dû lui revenir.



Frère à la limite du cadavérique, Hawys donne souvent l'impression que la seule chose qui la garde en vie est le ressentiment qu'elle éprouve à l'égard de lord Ambrose. Elle est suffisamment habile pour respecter la bienséance de son rang, dont elle sait d'ailleurs parfaitement jouer. Elle sait que son jeune frère ne peut prendre le risque de lui faire honte ou de la renvoyer avant que la jeune Mériild ne soit en âge de passer un contrat de mariage intéressant, mais elle est décidée à lui faire payer l'union qu'il aurait dû lui accorder quand il a pris le pouvoir.

Hawys sillonne sa suite de chambres telle une silhouette décharnée en étoffes grises, prompte à harceler tous ceux qui l'approchent, petites gens comme nobles. La seule personne qui échappe à son ire est le chevalier ser Morys. Au début, elle ne supportait ses avances que pour contrarier son frère, mais son cœur glacé a fini par se réchauffer au contact du vieux cavalier. Elle insiste depuis peu lourdement auprès de son frère pour qu'il fasse bâtir un fort censé protéger une partie de son domaine, dans l'espoir secret qu'il finisse par confier la tour, mais aussi la main de sa sœur au maître d'armes.

ADAM RIVERS, MAÎTRE DES CHENILS

D'aspect hirsute, voire sauvage, maigre et toujours affamé, il est parfois difficile de distinguer le jeune Adam Rivers des molosses dont il s'occupe. Il faut y regarder de plus près pour remarquer la fierté de son port et la lueur qui anime son œil quand ses chiens terrassent un cerf, un orignal ou un sanglier.

Enfant bâtard, Adam se satisfait de s'occuper des chenils et il est rare qu'il s'adresse à la maison Kytley pour des requêtes qui ne concernent pas sa meute de chiens. Il se souvient de l'époque où ser Morys était encore un chevalier errant, ayant même espéré un temps que le vieux guerrier fût son père véritable. Mais sa mère lui remit les idées en place en lui révélant que son géniteur était mort des années plus tôt. Depuis lors, il préfère se féliciter de ne rien savoir de plus sur ses origines.

Adam s'intéresse depuis peu à la fille du maître des cuisines, attrait qui semble mutuel. Cela ne lui fait pas négliger son devoir, mais il n'est pas rare que l'un ou l'autre traverse la cour de Peyremartel en catimini pour une petite visite. Il estime que le père de Collys ne verrait pas la chose d'un bon œil, mais reste convaincu que la jeune fille acceptera de l'épouser dès qu'il aura les moyens de l'entretenir. En attendant, il dresse consciencieusement ses chiens.

ROBERT KYTLEY

L'héritier de Peyremartel aurait dû à l'âge de neuf ans passer de l'enfance à l'apprentissage de l'adolescence. Malheureusement, cette leçon s'appliqua plus brutalement que quiconque n'aurait pu s'y attendre. Devenu otage pour contraindre son père à bien se tenir, le jeune héritier se trouve entre les griffes de l'ennemi au lieu de grandir au sein de la maison qui l'a élevé.

Paradoxalement, l'absence de Robert en fait un membre bien plus central de la maison qu'il ne l'a jamais été. Il a beau avoir été « confié » à la maison Mallister, on lui réserve une place à chaque repas et son anniversaire est fêté comme s'il était présent.

MÉRILD KYTLEY

Mérild et son frère jumeau Robert ressentent depuis la naissance qu'ils forment les deux parties d'un tout. La moindre découverte – un plat nouveau, une fleur, une pierre – n'en était pas une tant qu'elle n'était pas partagée avec l'autre. Les deux enfants agissaient souvent comme une seule entité et s'éloignaient rarement hors de vue l'un de l'autre. Cette vie prit fin le jour où Robert fut envoyé à Salvermer. Depuis, Mérild n'éprouve qu'un grand vide. Toutes les choses qu'elle découvre sans Robert paraissent irréelles, car elle a besoin qu'il lui confirme leur existence. Brillante et vive, Mérild se rendait jadis impatiente aux leçons de mestre Thomnas. Ces cours ne sont désormais qu'une tâche laborieuse, comme la couture qu'elle est censée accomplir.

Elle en sait assez sur l'histoire de sa famille pour s'inquiéter du vide profond que lui inflige l'absence de son jumeau et y voir un éventuel symptôme héréditaire de la folie de son oncle Jamys, l'écho du mal qui se serait transmis dans la lignée. Elle a bien tenté d'aborder le sujet avec mestre Thomnas, mais celui-ci n'a vu dans ses craintes que des enfantillages. Pour l'heure, Mérild se contente d'espérer que le vieux mestre a raison et surtout que Robert rejoindra les siens avant que la réalité lui prouve le contraire.

WALDER KYTLEY

Brillant et joli garçon, Walder est le portrait craché de sa mère, avec la même approche du monde, teinté de charme et d'émerveillement enfantin. La plupart des habitués de Peyremartel ont appris à se tenir sur leurs gardes quand ils entendent le rire musical de cet enfant de cinq ans, car il est alors souvent en train de leur filer entre les jambes.

On le laisse pour l'heure n'être qu'un jeune garçon avec les passions de son âge : courir, grimper et jouer avec les bêtes sans se soucier de son rang. Bien que lord Ambrose et mestre Thomnas estiment qu'il est temps pour Walder d'entamer son apprentissage, lady Braya ne semble pas aussi pressée et reste évasive sur la question. Le jeune Walder peut donc encore s'adonner à ses lubies du jour tandis que tout Peyremartel prend soin de rester à l'écart.

WENEFRYD ATUS, DAME D'ATOUR

Wenefryd s'est bien adaptée à la vie à Peyremartel, si bien que rares sont ceux qui imaginent que la jeune fille aux yeux noirs est entrée dans cette enceinte pour la première fois il y a quelques années seulement. Les derniers membres de sa famille sont morts lors d'une incursion de Fer-nés. Lady Braya préféra alors accueillir l'enfant au château plutôt que de la livrer à elle-même. Désormais âgée de seize ans, Wenefryd a donné à dame Braya toutes les raisons de se féliciter

de cette décision en huit années passées à Peyremartel. Elle est capable d'anticiper les humeurs de sa maîtresse comme d'autres prévoient le temps qu'il va faire en observant la formation d'un nuage, et elle pourvoit à ses besoins avec une grande sérénité.

Wenefryd est farouchement protectrice envers celle qui l'a sauvée, et qu'elle ne laisse pas approcher par n'importe qui. Il lui est même arrivé de se dresser devant le sire de Peyremartel, quand la mauvaise humeur de celui-ci menaçait d'affecter sa dame. Côtoyer le pouvoir lui a donné l'avant-goût d'une existence qu'elle n'aurait pas cru possible et elle compte bien faire de son mieux pour rester dans les bonnes grâces de sa maîtresse.

HEWREY LE PAS

Le fait qu'un homme qui passe ses journées au beau milieu des victuailles puisse rester aussi maigre que le maître des cuisines de Peyremartel est un mystère qui se résout aisément pour peu que l'on y consacre quelques instants d'observation. Celui que les domestiques appellent le Freux quand ils le croient hors de portée de voix endosse parfaitement ce sobriquet. Grand, vêtu de noir pour mieux cacher les taches et affichant des traits aquilins, Hewrey virevolte d'un point à l'autre des cuisines, de la souillarde à l'abattoir, du fumoir à la cave, selon les besoins de la situation. Même s'il doit demeurer au même endroit quelque temps, il ne reste pas en place. Ses mains tremblent sans cesse, comme animées par un trop-plein d'énergie.

Le nouveau sire de Peyremartel ne fait que contrarier le Freux. Les talents de ce dernier, qui étaient jadis célèbres jusqu'à Harrenhal et Grandcerf, sont galvaudés pour servir un seigneur qui préfère la gelée de lait au foie d'oie braisé. Il n'a pas renoncé à éduquer le palais de lord Ambrose et revit quand se profile un festin ou une fête qui lui laissera exprimer tout son savoir-faire.

La cave est la responsabilité que Hewrey prend le plus à cœur. Il se considère comme un expert lorsqu'il s'agit d'assortir le vin aux mets. Il regrette l'époque bénie de lord Jamys où les cuisines et les caves étaient si fournies qu'elles constituaient quasiment de petits fiefs. Lord Ambrose a fortement réduit ces dépenses et le Freux, autrefois prodigue sur les épices exotiques, a appris à thésauriser et à lésiner.

COLLYS LE PAS

Enfant unique du Freux, la jeune Collys a passé toute sa vie entre les murs de Peyremartel. Sa mère est morte en mettant au monde ce qui aurait dû être son frère, et les responsabilités de son père ne le rendent guère attentionné. C'est ainsi qu'elle a appris à se divertir seule, par la découverte et l'exploration. Elle connaît les pierres de sa demeure comme ses propres os, et sait l'existence d'alcôves et de redoutes que même ser Morys ignore.

Désormais femme faite, elle aspire à fuir la cage formée par les murs qui l'ont vu grandir. Elle travaille consciencieusement aux cuisines de son père, mais tous ses moments de liberté se passent auprès d'Adam Rivers. Elle n'était au départ que fascinée par ses récits d'au-delà des remparts, mais il s'est développé une idylle qu'elle sait partagée. Adam n'a pas encore demandé sa main à son père, ce qui a le don d'exaspérer Collys. Elle a remarqué que certains domestiques des cuisines la reluquaient et a décidé que si l'amour ne suffisait pas à aiguillonner Adam, la jalousie se montrerait peut-être plus convaincante.

MAÎTRE DE GUILDE RAULIN

Egger Raulin n'est pas un résident de Peyremartel, mais il s'y rend si souvent que beaucoup pensent qu'il y a établi ses quartiers. Il trouve pourtant les murs de pierre du château plus froids et exposés au vent que son manoir douillet de Forgebourg, mais le confort est pour lui secondaire quand on peut côtoyer le siège du pouvoir.

Chef de la puissante guilde du lin de Forgebourg, Raulin entretient des rapports privilégiés avec lord Ambrose pour s'assurer que le meilleur traitement possible soit réservé aux petites gens qui font pousser la plante et à ceux qui travaillent dans les maisons à tisser. Il assume parfaitement la fortune qu'il doit à son statut : elle vient selon lui récompenser ses efforts pour la prospérité de sa guilde, de la même manière qu'un seigneur tire profit du travail sur ses terres. Il va sans dire qu'il ne se risque pas à exposer cette comparaison devant le sire de Peyremartel.

Au contraire, son comportement vis-à-vis de lord Ambrose est plutôt celui du flagorneur. Il sait que la maison Kytley cherche à étendre son influence à Hallebourg, et compte bien que le lin Kytley serve de fer de lance sur ce front. Pour l'heure, il sert volontiers Peyremartel, mais si jamais il avait l'impression que lord Ambrose devait le renier, il n'hésiterait pas à passer à des méthodes plus agressives.

JULYAN, LA FORGERONNE

Avec ses larges épaules, ses bras musculeux et son visage couvert de suie, Julyan est souvent prise pour un homme au premier, voire au troisième coup d'œil. Son père n'avait aucun fils à qui transmettre son art : c'est pourquoi il décida de l'enseigner à Julyan. Elle a ainsi passé l'essentiel de son existence entre la chaleur torride de la forge et le métal froid de l'enclume. Comme on pourrait s'y attendre, tout le monde n'était pas prêt à voir une femme manier le marteau et le fer. Cela passait au départ pour une curiosité, mais fut vite perçu comme une menace lorsque son savoir-faire surpassa celui d'artisans plus expérimentés. Sous son tablier de cuir bat un cœur animé par la fierté de son art et il lui est arrivé plus d'une fois de défendre sa forge et son travail à la force des poings.

Elle est actuellement la forgeronne à demeure de Peyremartel, poste qui équivaut à ses yeux à celui de septa, car la famille qu'elle sert vénère avant tout le Ferrant. Julyan se consacre pleinement à son travail et à produire des articles de qualité supérieure, dénotant un talent artistique certain.

ASSOMBRIR LE TABLEAU

Vous préférerez peut-être remplacer le bon lord Ambrose par son dément de frère Jamys le Sybarite. Le vieillard n'est peut-être pas encore mort et continue de ravager consciencieusement la maison.

MAISON MARSTEN

BLASON

Éclair d'argent sur champ mantelé de sable et de vert

DEVISE

Place au règne des cieux

Nichée au cœur des contreforts des montagnes de la Lune, la maison Marsten veille sur la frontière occidentale du Val d'Arryn. C'est une maison fière dans les veines de laquelle coule toujours le sang des Andals, même si les dernières années l'ont vu faiblir sous le coup

d'un sort cruel. Les alliances et les intrigues sont désormais tout ce qui reste de la force autrefois proverbiale des Marsten. Mais de telles armes suffisent-elles encore contre les menaces du temps et de l'acier ?

HISTOIRE

Le sang des Andals coule dru dans le Val d'Arryn. Les Sept y existent comme nulle part à Westeros, bien vivants dans l'esprit et le cœur des habitants du Val. Les Andals, peuple sauvage ayant arraché les terres aux mains des Premiers Hommes, ont leurs racines ici, dans le Val et au sein de la maison Marsten. De toutes les maisons encore existantes, il n'y a guère que celle des Arryn qui perpétue un héritage andal plus vénérable, remontant aux rois de la Montagne et du Val.



Comme on peut s'y attendre pour une lignée aussi ancienne, les événements qui ont donné sa stature historique à la maison Marsten sont bien connus dans tout le Val. Elle fut fondée par Petyr Marsten, banneret d'Erreg le Fratricide, au cours de l'une des batailles-clefs de l'invasion andale. Près de l'actuel site de la Porte Sanglante, Erreg et ses hommes affrontèrent les forces des Premiers Hommes, mais ils avaient sous-estimé le pouvoir du désespoir de ceux qui luttèrent ici pour sauver leurs terres. Erreg se retrouva isolé et cerné, et tout semblait indiquer que sa fin était proche. Mais Petyr vit ce qui se profilait malgré le chaos de la bataille et parvint à se rapprocher jusqu'à son suzerain et à renverser le cours du combat pour finalement sauver la vie d'Erreg. En retour de ce superbe service, Erreg offrit à Marsten de choisir ses terres parmi ce qui allait devenir le Val d'Arryn, en ajoutant : « j'aurai toujours besoin qu'on veille ainsi sur moi. » Ces paroles sont devenues le mot d'ordre de la famille, qui est restée au fil des siècles l'une des vassales les plus fidèles de la maison Arryn.

Comme c'est le cas pour toutes les lignées importantes, les zones d'ombre côtoient les aspects plus brillants. L'une des périodes les plus troubles concerne Carnwyn la Foille, épouse de lord Willem Marsten, arrière-petit-fils de Petyr. Carnwyn avait pour oncle le roi Stefen et était issue de la famille Arryn. Elle donna sept fils à lord Willem et gouvernait à ses côtés avec une grâce et une beauté légendaire. On raconte que leur amour était pur et sincère, du genre qui ne s'éteint jamais. Mais la maison fut frappée par le drame lorsqu'il partit chevaucher avec ses hommes le long de la frontière de ses domaines pour enquêter sur une incursion des clans (qui sévissaient déjà). Sa monture posa le sabot sur un serpent en pleine route et se cabra brusquement, renversant lord Willem, dont la tête se brisa contre les rochers.

Lorsque le corps de lord Willem fut rapporté au fort, on dit que la Mère détourna la tête et que l'Étranger se présenta au manoir. Carnwyn vit la dépouille de son mari et accourut vers lui en pleurant, inconsolable. On ne put l'en séparer et elle resta à son chevet jusqu'à la tombée de la nuit sans parler à personne. Toute la maisonnée avait sombré dans le sommeil quand elle se leva enfin. Elle se lava le visage et les mains, saisit une dague, puis tua ses fils avant de se donner elle-même la mort en se laissant choir sur la lame. Un seul fils parvint à échapper au massacre, Diermad, le plus jeune. Il s'était caché dans les écuries à la nouvelle de la mort de son père et fut ainsi épargné.

MAISON MARSTEN DE LANDOUYER

SUZERAIN : LORD JON ARRYN DES EYRIÉ

DÉFENSE 42	LANDOUYER (CHÂTEAU, 40), POINTS RESTANT À DÉPENSER 2
INFLUENCE 46	LADY CORLINE MARSTEN (FILLE AÎNÉE, 10), POINTS RESTANT À DÉPENSER 36
LOI 24	TEST D'ÉVÈNEMENT DE MAISON -2
POPULATION 32	TEST D'ÉVÈNEMENT DE MAISON +3
PUISSANCE 41	GARNISON ENTRAÎNÉE Puissance : 5 ● Discipline : FACILE (3) chez eux ou DÉLICATE (9) en dehors Corps à corps 3, Endurance 3, Vigilance 3
	CAVALERIE BLEUE Puissance : 6 ● Discipline : SIMPLE (6) ● Dressage 3
	MAISON KRIEGAR (20), MAISON LYRAS (10)
RICHESSSE 33	SEPTUAIRE (15, TEST D'ÉVÈNEMENT DE MAISON +3), MARCHÉ (10), POINTS RESTANT À DÉPENSER 8
TERRES 40	MONTAGNE AVEC RUISSEAU (10), COLLINES AVEC RIVIÈRE ET PETITE VILLE (30)
MODIFICATEUR FINAL DU TEST D'ÉVÈNEMENT DE MAISON : +4	

Ce fut donc par l'intermédiaire de Diermad que la maison survécut. Il épousa une dame Arryn nommée Jeyne et le couple put reconstruire la maison terrassée par cette tragédie. Malgré une jeunesse terrible, on le connaît sous le terme de Diermad le Jovial, car il eut avec lady Jeyne dix enfants qui atteignirent l'âge adulte et se marièrent à leur tour pour avoir des enfants. Il mena une longue existence à une époque paisible et rendit une grande part de sa stabilité à la maison Marsten.

Durant la grande époque des Andals, la maison Marsten resta forte et accumula les personnages de légende. Kiergan le Juste obtint la paix avec les clans sauvages des environs, tandis que Stefan le Pieux eut des visions des Sept avant de renoncer à son héritage pour se consacrer à la Foi. Ce fut en son honneur qu'on bâtit à Pont-Chevreuil un septuaire dans lequel il servit comme septon pendant des décennies.

Mais le règne des Andals arriva à son terme. Si la maison Marsten avait juré fidélité à une autre famille, cela aurait pu sonner son glas. À la suite du débarquement d'Aegon, la maison Marsten resta fidèle à son roi jusqu'à ce que les Arryn fussent réduits à se soumettre. Même alors, elle ne s'inclina que lorsque son suzerain lui pria de le faire. Après avoir accepté l'autorité targaryenne, elle resta toutefois dans l'ombre de la maison Arryn et servit loyalement des siècles durant. Ce ne fut que lors de la Danse des Dragons que la maison se distingua de nouveau en œuvrant avec Aegon II pour balayer la branche targaryenne du Val qui soutenait Rhaenyra, ce qui valut à la maison Marsten son actuel siège de Landouyer, jadis fief targaryen, ainsi que les anciennes terres de cette famille.

Plus récemment, la maison Marsten a chevauché aux côtés de lord Jon Arryn contre le prince Rhaegar et le roi Aerys au cœur de la rébellion de Robert, s'alignant sous la bannière Arryn pour mettre fin au règne targaryen une bonne fois pour toutes. Malheureusement, lord Corben, dernier seigneur en date de la maison, a perdu ses deux fils aînés et héritiers sur le champ de bataille. Cela peut apparaître comme le début d'un déclin pour la maison, d'autant que la mauvaise fortune n'a fait que s'acharner depuis lors, notamment lorsque lord Corben est mort brutalement trois ans plus tard, une épidémie l'ayant terrassé ainsi que son dernier fils Willem, âgé de cinq ans seulement. Il laisse derrière lui sa veuve lady Isobel et sa jeune

filie Corline. Mikael, frère de Corben, a disparu après la rébellion de Robert en confiant sa fille unique Gwyneth à son frère. Il est présumé mort, mais certaines rumeurs prétendent qu'il soutenait les Targaryen et qu'il aurait préféré quitter Westeros plutôt que de souffrir l'autorité du Baratheon.

Depuis la mort de lord Corben, lady Isobel Marsten gouverne la maison d'une main délicate, mais ferme. De nombreux prétendants l'ont approchée depuis son veuvage, mais elle les a tous éconduits. Lady Corline étant bientôt femme faite, la maison Marsten revêt toutefois un intérêt renaissant et les contreforts occidentaux subissent le siège de lords et chevaliers jeunes et moins jeunes qui voient dans les terres, le nom et la future mariée des Marsten une aubaine qui n'attend que d'être saisie par le digne candidat. Lady Isobel n'a cependant pas l'intention de laisser le nom de son mari être balayé de la sorte. Reste à voir si elle est capable de supporter ce précieux fardeau.

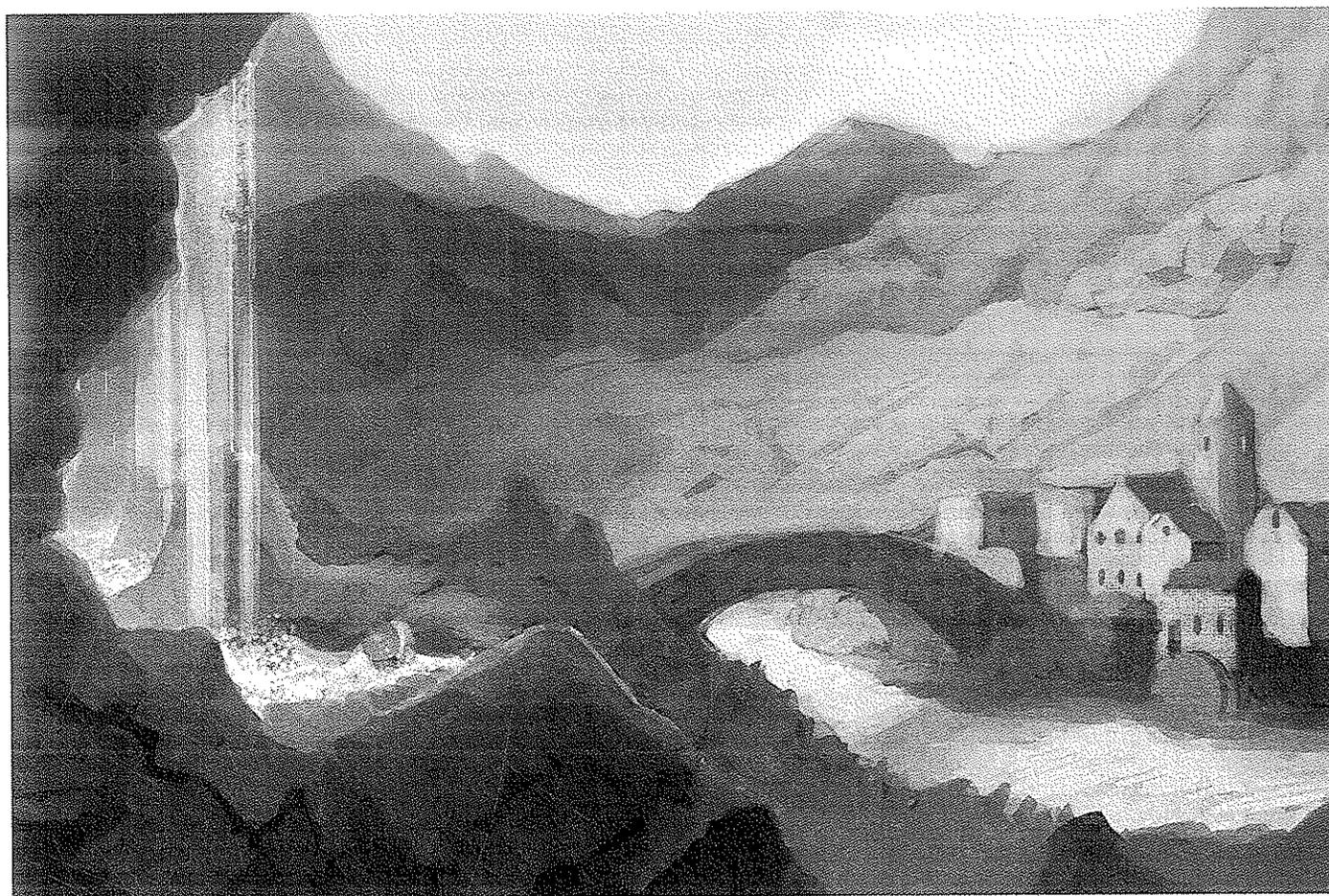
PATRIMOINE

Vous trouverez dans cette section le profil et les éléments narratifs de la maison Marsten. Cet aperçu est plutôt détaillé, mais rien n'empêche les joueurs et narrateurs d'y ajouter leurs idées pour que la maison Marsten s'insère mieux dans leur chronique.

DÉFENSE : 42, POINTS INVESTIS : 40

(LANDOUYER)

La maison Marsten bénéficie de terres idéales pour protéger l'essentiel de son domaine : collines accidentées et étendues rocailleuses. Une rivière navigable de taille moyennée a ses sources sur les terres de la famille, ce qui facilite le transport vers l'est en passant par les terres de la maison Corbray. Le bourg de Pont-Chevreuil compte le seul pont traversant la rivière, et sert de porte d'entrée aux terres des Marsten. Landouyer, siège de la maison, est un château vieillissant, mais de construction saine.



INFLUENCE : 46, POINTS INVESTIS : 10

(LADY CORLINE MARSTEN)

Des enfants de lady Isobel et de lord Corben, seule la plus jeune fille, Corline, a survécu. Elle a désormais treize ans, en âge d'être promise. Sa mère, lady Isobel, gouverne la maison depuis le décès de son époux.

TERRES : 30, POINTS INVESTIS : 30

(COLLINES : 7, RIVIÈRE : 3, PETITE VILLE : 20 ;
MONTAGNES : 9, RUISSEAU : 1)

Les terres de la maison Marsten suscitent la jalousie de beaucoup. Cernées de contreforts escarpés et rocaillieux qui précèdent un massif austère, elles abritent en leur cœur une vallée fertile. La fierté des habitants de la région est le pont de pierre ancestral (on raconte qu'il fut construit à l'époque des Premiers Hommes) qui enjambe la rivière. Pont-Chevreuil, une petite ville, a poussé aux abords de ce pont qui constitue l'un des rares moyens de traverser le cours d'eau. C'est aussi ici que la population des hameaux isolés des environs peut se fournir en services et en marchandises.

Outre le bourg et le pont, ces terres recèlent un autre trésor : le Voile de la Jouvencelle. Cette chute d'eau des montagnes occidentales n'est certes pas comparable aux Larmes d'Alyssa, mais on considère

qu'elle a reçu la bénédiction de la Jouvencelle, ce qui en ferait un site sacré. On dit que les jeunes filles qui se baignent dans ses eaux sont bénies par la Jouvencelle et que la bonne fortune leur est promise pour l'année à venir. Les vierges des montagnes de la Lune s'y rendent au début de chaque année pour y quérir la faveur de la divinité et faire démonstration de leur piété.

Le château et la ville ne manquent pas d'eau fraîche ni de nourriture. Les garde-mangers sont bien garnis de produits de la ferme, de gibier et de poisson, à tel point que les visiteurs issus d'autres régions de Westeros sont souvent surpris par la qualité de l'accueil qu'on reçoit à Pont-Chevreuil. La ville est petite, certes, mais le commerce et les richesses naturelles de la région assurent une fréquentation étonnamment élevée. Sans la présence forte de la famille Marsten, les clans (ou d'autres maisons) se seraient assurément arraché Pont-Chevreuil et les environs.

LOI : 24

Les petites gens qui travaillent et vivent sur les terres Marsten mènent une existence paisible. Les assauts des clans qui accablent le Val ne frappent que rarement par ici. Le commerce amène bien entendu son lot de problèmes, mais rien de bien sérieux. Le bon sens populaire dicte que l'argent et les étrangers promettent les ennuis. La garnison de la maison assure donc des patrouilles régulières, tandis que les accusations les plus graves sont portées devant lady Isobel pour qu'elle rende justice.

POPULATION : 32

De petites gens vivent certes parmi les collines pour s'occuper des troupeaux, mais la majorité de la population réside à Pont-Chevreuil ou autour. La vallée irriguée compte l'essentiel des terres fertiles des Marsten, si bien que la plupart des fermiers et petits agriculteurs habitent à moins de deux kilomètres de la rivière, sur une rive ou l'autre. Des murets de pierre séparent les fermes sous forme de quadrillage irrégulier, le tout donnant l'impression depuis les montagnes que des dalles émeraude bordent une eau étincelante. C'est sur les plus petits coteaux qu'on trouve les vignes, tandis que la terre plus plane et la vallée fluviale à proprement parler sont consacrées aux vergers et aux légumes. L'excellent cidre corsé et le vin de qualité acceptable figurent parmi les produits les plus courants de la région.

Plutôt que de recourir au bois et au fer, matériaux coûteux, la plupart des bâtiments des alentours de Pont-Chevreuil sont en pierre. La ville dispose d'un marché dans les quartiers populaires, d'un petit septuaire et d'une école attenante, ainsi que d'une forge, d'une tonnellerie, d'un moulin et d'une demi-douzaine de petits commerces, sans compter les deux auberges et la taverne.

PUISSANCE : 41, POINTS INVESTIS : 41

(GARNISON ENTRAÎNÉE : 5, CAVALERIE BLEUE : 6, MAISON KRIEGAR : 20, MAISON LYRAS : 10)

La maison Marsten a au fil des années acquis ses propres bannets. Deux maisons plus récentes, Kriegar et Lyras, ont au cours des cent dernières années passé une alliance avec la maison Marsten par l'intermédiaire d'unions entre maisonnées. Ces familles plus jeunes sont techniquement vassales des Arryn, mais leur fidélité va en réalité directement aux Marsten. Si jamais ces derniers devaient prendre leurs distances avec la maison Arryn, ils auraient probablement besoin de toute l'aide que peuvent leur apporter ces deux familles. Mais avec le soutien de tant d'hommes et d'armes, et le site facile à défendre et fortifier que constitue leur vallée, on imagine que l'expulsion des Marsten se paierait le prix fort.

Pour assurer la défense de la vallée, la maison Marsten compte sur la garnison du château, qui protège également la ville. Ces troupes sont sous le commandement de ser Markus Elridge. Ce dernier a passé toute sa vie ou presque dans le Val. C'est aussi lui qui a lancé la formation d'une nouvelle unité de cavalerie, pour remplacer celle

GARNISON DU CHÂTEAU

GARNISON ENTRAÎNÉE * PUISSANCE : 5

DISCIPLINE : FACILE (3) CHEZ EUX
OU DÉLICATE (9) EN DEHORS

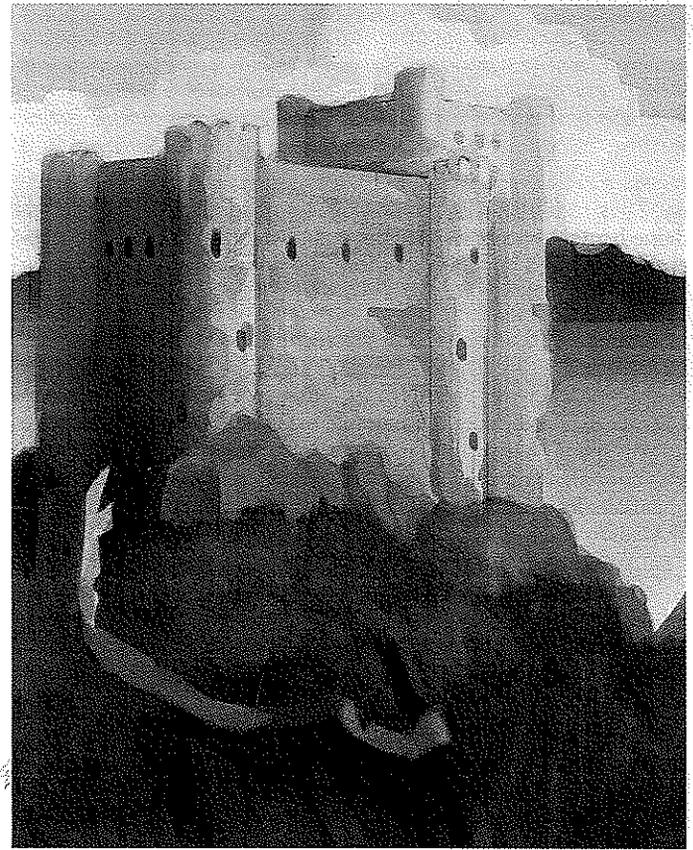
CORPS À CORPS 3, ENDURANCE 3, VIGILANCE 3

CAVALERIE MARSTEN

CAVALERIE BLEUE * PUISSANCE : 6

DISCIPLINE : SIMPLE (3)

DRESSAGE 3



que lord Corben avait menée durant la rébellion de Robert. Cette unité coûte cher et sa formation a demandé du temps et des ressources, mais elle est finalement opérationnelle. Le principal écueil qui l'attend est lié à sa propre jeunesse et à son inexpérience, qui ne pourra s'atténuer qu'avec le temps.

RICHESSE : 33, POINTS INVESTIS : 25

(MARCHÉ : 10, SEPTUAIRE : 5)

Les Sept se sont montrés généreux avec la maison Marsten, non seulement par l'emplacement des terres qui lui sont confiées, mais aussi par la fertilité de leur sol. La famille s'est acquittée de cette dette en construisant un marché au sein duquel la population locale comme les marchands itinérants peuvent vendre leur marchandise, et en bâtissant un septuaire pour que leurs sujets puissent vénérer les Sept. Le marché est géré par Luc Seldon, prévôt de Pont-Chevreuil. Septon Aeryn veille sur le septuaire et ses ouailles.

LANDOUYER

Le château portant le nom de Landouyer appartenait au départ à une branche de la famille Targaryen, qui l'avait pris à la maison Taryk, alliée fidèle de la maison Arryn ayant manqué à sa parole envers les rois de la Montagne et du Val pour combattre les envahisseurs targaryens. La maison Taryk fut balayée de la face de Westeros par les Targaryen et ses terres furent confiées à l'un des chefs militaires d'Aegon, son cousin Rhenyr, pour le remercier de son soutien. Les Targaryen furent les concepteurs de Landouyer, le blason de Rhenyr Targaryen représentant une tête de cerf d'argent, de profil sur champ de sinople.

Durant la Danse des Dragons, le descendant de Rhenyr qui portait le nom d'Aeden soutint Rhaenyra Targaryen. Quand la maison Arryn choisit de combattre aux côtés d'Aegon II, le gouverneur de l'Est appela ses bannerets à lutter contre Aeden Targaryen et Edric Marsten s'exécuta aussitôt en passant Aeden et toute sa famille au fil de l'épée. En remerciement de ses services, la maison Marsten reçut les anciennes terres et le château targaryen, qui sont toujours en sa possession. On dit toutefois que les fantômes d'Aeden et de sa dame hantent encore les couloirs quand vient la nuit. Cela a peut-être contribué à la piété exceptionnelle dont la famille Marsten a fait montre au fil des générations.

Le château de Landouyer est la structure la mieux défendue des terres de la maison. Si une attaque ou une catastrophe naturelle devait survenir, tous les enfants et les femmes de la roture sont censés s'abriter entre ces murs. La muraille extérieure est aussi haute que les plus grands bâtiments, tandis que les remparts internes s'élèvent sur l'équivalent de deux étages. La cour intérieure, la demeure seigneuriale, les écuries et les entrepôts sont dans cette enceinte. Le château est bien plus petit que d'autres, mais il n'en est pas moins beau, certains détails architecturaux témoignant d'une influence valyrienne certaine. Fait peu courant pour une famille de cette stature, les Marsten n'ont pas de mestre à demeure. Le dernier ayant été incapable d'empêcher la mort de lord Corben et du jeune Willem, lady Isobel l'a tout simplement congédié et se refuse à le remplacer.

LA GRANDE SALLE

C'est ici, dans la salle la plus prestigieuse du fort, que lady Isobel mène les débats et les audiences avec les petites gens de son fief. L'endroit est austère, avec un haut plafond aux arches gothiques. De hautes fenêtres vitrées occupent le mur ouest, baignant toute la salle

d'une lueur oblique l'après-midi. Les murs sont blancs, recouverts de plâtre et décorés de fresques représentant le Voile de la Jouvencelle, les Sept et les portraits des seigneurs et dames des diverses générations de la maison Marsten.

LA COUR INTÉRIEURE

C'est dans l'enceinte de la grande muraille interne du château que l'on trouve la cour intérieure. C'est dans cet espace, terrain ouvert le mieux protégé de toutes les terres de la maison Marsten, que se dressent tous les bâtiments du château, bordant une vaste cour, un jardin potager, un petit jardin d'agrément et un pré pour les bêtes, la promenade et tout ce qui nécessite de la place et de l'air. Les bâtiments accessibles depuis la cour intérieure comptent le donjon (les quartiers seigneuriaux), le septuaire familial, les écuries, le grenier et les entrepôts, les cuisines et une petite forge. L'accès aux caves et aux catacombes peut également se faire d'ici.

LE SEPTUAIRE DOMESTIQUE

Ce petit septuaire était autrefois le siège du culte de ce côté des montagnes de la Lune, mais il fut remplacé dans cette fonction par le nouveau septuaire construit à Pont-Chevreuil il y a quelques générations. Ce petit bâtiment fait désormais office d'école pour les enfants et permet aux membres de la famille et de la maisonnée d'y pratiquer diverses dévotions et cérémonies. Septa Héloïse est chargée de la gestion du septuaire. Ses quartiers, constitués de deux petites pièces, dominent la salle principale. On y accède par une volée de marches située au fond du bâtiment.

LES CATACOMBES

Les architectes de Landouyer savaient qu'il ne fallait pas laisser certaines choses à l'air libre, c'est pourquoi ils n'ont pas seulement bâti à ciel ouvert, mais également creusé sous terre. Depuis la cour intérieure, une porte ouvre sur des marches qui s'enfoncent sous la surface. À partir de là, on découvre ce qui fut autrefois un souterrain de pierre, doté de salles dont les murs sont toujours percés de pitons à entraves. Le sol y est légèrement en pente, de manière à évacuer les liquides qui pouvaient s'accumuler dans ces lieux sans fenêtre. Ces galeries sont désaffectées, mais les salles les plus proches des marches ont été converties en caves à vin et à tubercules.

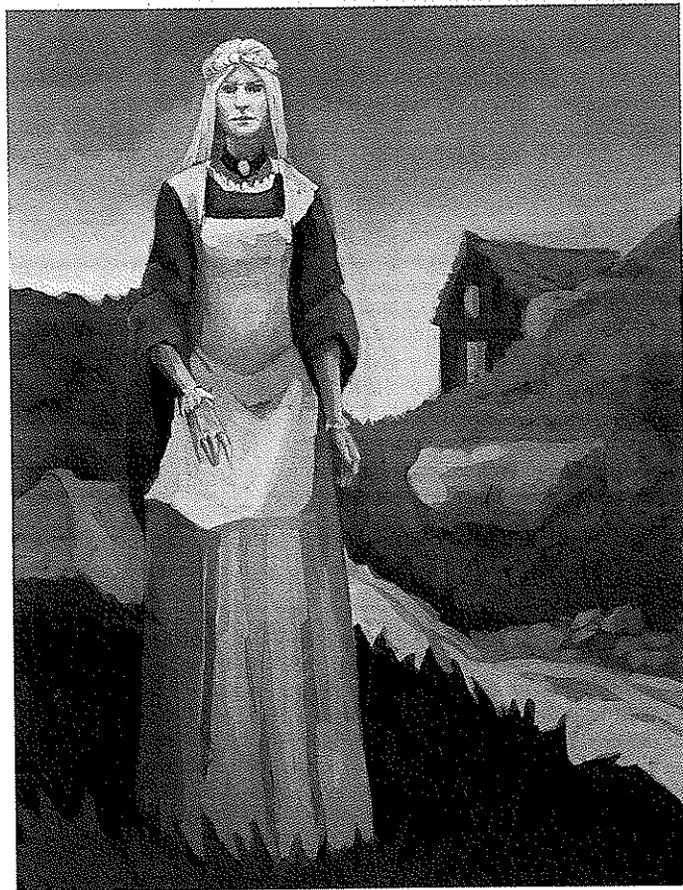
PERSONNAGES

Cette rubrique présente les personnages principaux de la maison Marsten, qu'ils soient issus de la maisonnée ou de Pont-Chevreuil.

LADY ISOBEL MARSTEN

Suzeraine de la maison Marsten par défaut, lady Isobel est désormais connue dans tout le Val comme une femme redoutable. Issue de la maison Darry, famille de bannerets des Tully au fier passé de serviteurs des Targaryen, Isobel fut considérée comme un excellent parti et avait bien des prétendants. Elle eut même plus que son mot à dire sur le choix de son promis, ce qui fut la source de nombreuses critiques essuyées par son père ser Willem. Quand ses fiançailles avec lord Corben Marsten furent annoncées, tout le monde convint que l'union était idéale. Le fait qu'elle parût en outre animée par l'amour ne fit qu'attiser les commérages, et la rébellion des filles opposées aux souhaits de leur père atteignit une intensité qu'on avait presque oubliée.

Mais c'était il y a trente ans maintenant. Isobel a toujours de l'allure, certes, mais elle n'est plus la beauté d'antan. Elle a donné naissance à quatre enfants et en a enterré trois. Seule sa dernière fille Corline



LADY ISOBEL MARSTEN

EXPERTE D'ÂGE MÛR

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE	4	ÉDUCATION 1B
CORPS À CORPS	1	—
ENDURANCE	3	—
INGÉNOSITÉ	4	MÉMOIRE 1B
PERSUASION	4	CHARMER 2B, CONVAINCRE 2B, INTIMIDER 2B
SOINS	3	BLESSURES 1B
STATUT	5	—
VIGILANCE	4	OBSERVATION 1B
VOLONTÉ	4	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 8 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 13

SANTÉ 9 ● SANG-FROID 15

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : CHEF DE FAMILLE, DÉVOUÉ

DÉFAUT : FAIBLESSE (ENDURANCE)

peut espérer perpétuer la maison Marsten. La chevelure blond cendré d'Isobel s'argente peu à peu. Elle a les yeux bleus et le teint clair, une belle silhouette et le goût pour bien la présenter. Quadragénaire, elle paraît plus jeune que son âge.

Isobel est loyale et intelligente. Elle reste fidèle à feu son époux et n'hésite pas à éconduire les prétendants qui se sont présentés depuis cette disparition. Elle se montre juste avec ses gens, charitable envers les indigents et d'une dévotion irréprochable envers les Sept. Elle est aussi déterminée à pérenniser le nom de Marsten et à s'assurer que Corline, dernière héritière, ne manque de rien. Il y a toutefois des choses à ne pas ébruiter concernant sa fille et l'intendant de la maison, des choses qui pourraient compromettre tout son ouvrage. Dans les jours qui ont précédé la rébellion de Robert, ce dernier s'est réfugié chez les Marsten alors qu'il cherchait avec lord Jon Arryn du soutien pour sa cause. Il ne manqua pas de remarquer lady Marsten et au petit matin, alors que son hôte était ivre mort, Robert trouva le chemin des quartiers de la maîtresse de maison et y prit celle qu'il perçut comme une partenaire consentante.

Le Baratheon repartit le lendemain et lady Isobel ne fit part à personne de ce qui s'était passé. Quand elle comprit qu'elle était de nouveau enceinte, personne ne s'en étonna et elle s'efforça elle-même de gérer la chose comme si de rien n'était. Il suffit pourtant de poser le regard sur les boucles noires de Corline, qui contrastent fort avec les cheveux cuivrés des Marsten et notamment de Corben, ainsi qu'avec le blond de sa mère, pour comprendre qu'un incident fâcheux se cache derrière tout cela. Lady Isobel réfute bien entendu tous les soupçons. Elle ne s'est jamais présentée à Port-Réal depuis que le Baratheon est monté sur le trône, pas plus que Corline. Aux yeux du monde, sa fille est l'enfant légitime de lord Corben et Isobel défendra ses droits jusqu'à la mort... la sienne ou une autre.

LADY CORLINE MARSTEN

EXPERTE ADOLESCENTE

COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	VIVACITÉ 1B
ART MILITAIRE	1	—
CONNAISSANCE	2	ÉDUCATION 1B
DISCRÉTION	3	—
LANGUE	3	—
PERSUASION	3	CHARMER 1B
SOINS	3	—
STATUT	4	—
VIGILANCE	3	EMPATHIE 1B
VOLONTÉ	4	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 8 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 9

SANTÉ 6 ● SANG-FROID 12

POINTS DE DESTINÉE : 6

AVANTAGES : HÉRITIER

DÉFAUT : NAÏF

LADY CORLINE MARSTEN

Lady Corline Marsten est l'un des êtres les plus inhabituels de Westeros, du moins au nord de Dorne, car elle est à la fois l'héritier de sa lignée et de sexe féminin. Elle n'était pas censée devenir la légataire de la maison Marsten, loin de là. Ses deux frères aînés sont toutefois morts avant sa naissance et son frère cadet, dernier héritier légitime, est décédé il y a trois ans, terrassé par la même fièvre que celle qui a tué son père lord Corben.

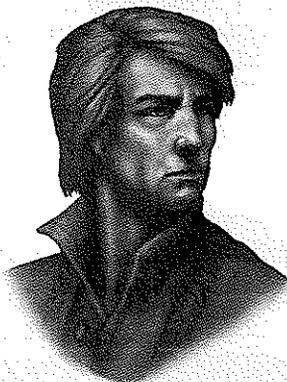
Lady Corline a treize ans. Elle est femme faite depuis peu. Son corps n'a pas fini de se développer, mais tous les signes laissent présager qu'elle sera aussi belle que sa mère. Avec ses boucles noires, ses yeux d'un bleu pâle et son teint clair, on imagine qu'elle ne tardera pas à briser de nombreux cœurs. Elle se rapproche en revanche beaucoup moins de sa mère sur le plan de la personnalité. Alors que lady Isobel s'est toujours montrée déterminée et réfléchie, lady Corline est encore très puérile, douce et franche aussi bien en paroles qu'en gestes. Elle maîtrise certes les rudiments de la bienséance, mais ne perçoit pas les finesses qui se trament derrière toutes les courtoisies et les bonnes manières. Lady Isobel a bien tenté d'éduquer sa fille, mais elle s'efforce également de la préserver des menaces du monde.



Corline préférerait ne pas être l'héritière, mais elle a l'intention d'accomplir son devoir du mieux possible. Elle apprécie beaucoup Gareth, pour qui elle éprouve même des sentiments secrets, ce qui n'échappera toutefois pas à quiconque sait décrypter le comportement des adolescentes. Elle sait bien qu'ils ne pourront jamais s'unir, mais la gentillesse et la belle allure de Gareth sont source de ses lamentations intimes. Il n'a rien fait pour l'encourager, mais on peut facilement remarquer qu'elle préfère nettement sa compagnie à celle des visiteurs et prétendants qui ont commencé à se présenter à Landouyer. Son entourage est prêt à ne voir là qu'une affection infantile, mais lady Isobel s'en inquiète au point de vouloir mettre un terme à ces attentions avant qu'elles ne s'avèrent irréfrenables.

GARETH STONE

Gareth est un enfant trouvé, abandonné sur le seuil du septuaire domestique. Ce fut lady Isobel elle-même qui le découvrit sur le chemin de ses prières matinales. Il avait le même âge que le second fils Marsten et partagea la nourrice d'Erryk (le benjamin) avant d'être confié aux soins des serviteurs. Corben et Isobel décidèrent qu'une fois homme fait, il serait placé au service des Sept pour devenir septon. Il montra toutefois un talent certain pour la gestion domestique, si bien que lord Corben préféra en faire l'apprenti de l'intendant de la maison, contre l'avis de son épouse. Quand on connaît les malheurs qui ont frappé la maison Marsten et Landouyer, on comprend que la famille a eu beaucoup de chance de bénéficier du talent de Gareth quand il s'est agi de gérer le fief. Tout cela ne lève pas les doutes de lady Isobel, qui estime toujours que les Sept attendent leur dû.



En vérité, les inquiétudes d'Isobel sont moins pieuses qu'elle ne l'affiche. Lord Corben n'était pas connu pour son infidélité, mais plus Gareth grandit, plus se révèle une ressemblance entre l'enfant et Mikael, le frère disparu de Corben. Peu importe que le garçon soit le rejeton de Mikael ou de Corben. Ce qu'elle voulait, c'est que l'enfant quitte Landouyer. Maintenant que les fils d'Isobel sont morts, Gareth pourrait prétendre à l'héritage si on pouvait donner la preuve de son ascendance. Heureusement, ces preuves n'existent pas... et Isobel compte bien que les choses en restent là.

Ce qui est plus inquiétant, c'est l'affection qui grandit entre Gareth et Corline. Dernier enfant et héritière de lord Corben, Corline tient l'avenir de la maison Marsten entre ses mains. Si Gareth n'était qu'un roturier, une liaison entre les deux serait déjà bien fâcheuse. S'il est effectivement le fils de Corben ou de Mikael, cela deviendrait inconcevable. Bien entendu, c'est sans compter la véritable parenté de Corline. Isobel sait que Corline n'est peut-être pas la fille de Corben. Si tel est le cas, le sang ne représentera plus une barrière entre les éventuels amants. Mais Isobel ne l'admettra jamais, car nul doute ne peut venir entacher la légitimité du nom de son dernier enfant.

Gareth est conscient de l'attention que lui porte Corline, mais il préfère n'y voir que l'affection qu'elle éprouverait pour un père ou un frère, d'autant qu'il est de dix ans son aîné. Une différence d'âge de cet ordre peut toutefois facilement paraître dérisoire lorsqu'il s'agit de relations amoureuses. Si la situation continue d'évoluer dans ce sens, il devra lui-même voir la vérité en face et s'interroger à son tour sur ses sentiments.

Gareth est grand et mince, avec de beaux cheveux cuivrés. Son regard brun est empreint d'intelligence. Il a l'impression d'avoir une parenté avec les Marsten, mais ne connaissant pas l'identité de sa mère (tout comme celle de son père), il ne peut en avoir le cœur net. Il arrive que ces questions le troublent, mais il lui suffit alors d'observer lady Isobel et lady Corline, et le mode de vie de la noblesse pour se rassurer. Il n'est peut-être pas l'héritier de la maison Marsten, mais il en est le gardien, presque autant que lady Isobel. Pour l'heure, il s'en contente.

SER MARKUS ELRIDGE

Troisième fils de la famille d'un chevalier, Markus comprit très vite qu'il lui faudrait mériter sa place et non pas attendre qu'on lui serve sur un plateau. Il n'était pas fait pour être érudit ni septon, étant bien plus attiré par le cheval et l'épée que par le livre et la chandelle. Un équipement de base et un cheval digne de ce nom furent tout ce que sa famille put lui léguer quand il devint homme fait, mais cela lui suffit. Il prit ces présents, gagna ses éperons, et quitta les siens avec la ferme intention de se faire un nom.



L'occasion se présenta durant la rébellion de Robert. Alors qu'il traversait la contrée montagneuse du Val, en quête d'un suzerain prêt à recevoir ses services, il trouva lord Corben qui rassemblait ses hommes pour accompagner le Baratheon au combat. Soucieux de ne pas renvoyer une épée compétente, surtout quand celle-ci était assortie de son propre équipement et qu'elle connaissait son métier, Corben accepta ser Markus dans ses rangs. Elridge se révéla comme un digne chef de troupes, capable d'inspirer ses hommes et de donner des ordres cohérents. Il accumula vite les responsabilités et les honneurs. Il se dressa aux côtés de Marsten au Trident, et lutta pour protéger lord Corben quand ses fils Stefen et Paul tombèrent. Il rapatria ensuite leurs dépouilles sur sa monture, marchant pendant tout le trajet derrière lord Corben, honorant par là son suzerain. Ce dernier récompensa sa loyauté en le nommant à la tête de la garnison de la maison.

Ser Markus est un guerrier depuis la naissance. Ses déplacements accusent désormais une certaine raideur, résultat de l'âge et de ses blessures, mais épée en main, il se meut comme un jeune homme. Ses cheveux bruns sont semés de gris aux tempes et ses sourcils épais surmontent des yeux noirs et graves. Il sert fidèlement lady Isobel et n'hésitera pas à sacrifier sa vie pour protéger Corline, qu'il voit pratiquement comme sa fille. Il se rend d'ailleurs compte de sentiments qu'il éprouve pour lady Isobel, mais s'est jusqu'ici bien gardé de les exprimer. Il estime qu'il vaut mieux rester à ses côtés comme ami et fidèle serviteur plutôt que d'être rejeté comme amant éconduit, comme tant d'autres prétendants l'ayant précédé.

LORD MIKAEL MARSTEN

Lord Mikael Marsten était le cadet des deux fils de lord Payton Marsten. Corben, l'aîné, hérita de la maison, des terres et du prestige, tandis que lui se consola avec une belle petite fortune... et l'amertume de ne pas être l'héritier.

La loyauté est un trait fort de la lignée des Marsten, et Mikael était à la fois l'ami et le fidèle serviteur du prince Rhaegar Targaryen. Quand survint la guerre de l'Usurpateur, Mikael tenta de convaincre lord Corben de rester loyal envers le roi plutôt que de se liguer avec

GARETH STONE

EXPERT D'ÂGE MÛR

COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	ESQUIVE 1B
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 1B
ATHLÉTISME	3	COURSE 1B
VIGILANCE	3	—
INGÉNIOSITÉ	3	DÉCRYPTAGE 2B
ENDURANCE	3	—
CORPS À CORPS	3	LAMES COURTES 2B
LANGUE	3	—
CONNAISSANCE	4	—
PERSUASION	3	—
STATUT	4	INTENDANCE 2B
VOLONTÉ	5	COORDINATION 1B

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 8 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 10

SANTÉ 9 ● SANG-FROID 15

POINTS DE DESTINÉE : 3

AVANTAGES : FIN GESTIONNAIRE

DÉFAUT : BÂTARD, FAIBLESSE (AGILITÉ)

ARMES ET ARMURE

POIGNARD 3+2B 1 DÉGÂT SECONDAIRE +2

SER MARKOS EIRIDGE

COMBATTANT D'ÂGE MÛR

COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	ESQUIVE 2B
ART MILITAIRE	3	COMMANDEMENT 2B
ATHLÉTISME	4	FORCE 1B
CORPS À CORPS	5	LAMES LONGUES 2B
DRESSAGE	4	ÉQUITATION 1B
ENDURANCE	4	—
PERSUASION	2	INTIMIDATION 1B
STATUT	3	—
TIR	3	—
VIGILANCE	2	OBSERVATION 1B
VOLONTÉ	3	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 8 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 7

SANTÉ 9 ● SANG-FROID 9

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : MAÎTRE DES LAMES LONGUES I,
MAÎTRE DES LAMES LONGUES II

DÉFAUT : FAIBLESSE (AGILITÉ)

ARMES ET ARMURE

COTTE DE MAILLES : VA 5 ● MA -3 ● ENCOMBREMENT 3

ARBALÈTE LÉGÈRE	3	4 DÉGÂTS	LENTE, PORTÉE LONGUE, RECHARGEMENT (MINEURE)
DAGUE	5	1 DÉGÂT	RAPIDE, SECONDAIRE +1
ÉPÉE LONGUE	5+2B	5 DÉGÂTS	

lord Jon Arryn. Il n'y parvint pas et, plutôt que de rejoindre son frère, Mikael prit son épée et quitta la maison pour combattre au nom de son prince. Quand Rhaegar tomba au Trident, il échut à lord Corben de retrouver son frère pour le livrer à la justice du nouveau roi. Mais Mikael n'est jamais rentré à Landouyer. Avec toujours une longueur d'avance sur ses poursuivants, il a été vu pour la dernière fois en train d'embarquer sur un bateau mettant le cap vers l'Orient. Il est depuis présumé mort.

LADY GWYNETH MARSTEN

Belle et élégante avec ses yeux verts et sa chevelure blonde, lady Gwyneth est l'enfant unique de lord Mikael Marsten. Sa mère Lydia (de la maison Tyrell) est morte en couches et lord Mikael ne s'est jamais remarié. Alors que Gwyneth n'avait que sept ans, son père se volatilisa et la fillette fut recueillie par sa tante et son oncle.

Lady Gwyneth est actuellement confiée à la maison Tullison, dans l'espoir d'attirer l'attention de lord Dunstan et de gagner son cœur. Lady Isobel se féliciterait si la jeune fille convolait de la sorte, ce qui limiterait du coup la concurrence pour Corline, mais elle reste

jusqu'ici sans nouvelle de ce projet. Lady Gwyneth est intelligente et obstinée, ayant assisté aux intrigues de sa tante depuis son enfance. Si tout se déroule comme prévu, elle devrait emporter la mise et effectivement devenir une Tullison.

LUC SELDON

Luc Seldon est le prévôt de Pont-Chevreuil, ce qui signifie qu'il est avant tout chargé de la gestion quotidienne de la ville, qu'il fait office de juge quand se présente un litige entre deux commerçants, et qu'il collecte les rentes destinées à la famille Marsten (sans oublier de prélever son petit pourcentage). Luc est le visage même de la

petite corruption. Il se présente comme le gentil oncle, est attaché à Pont-Chevreuil et fait bien son travail, mais après tout, qui se soucie qu'un pot-de-vin lui arrive dans la main ou que certaines réparations traînent en longueur de temps à autre en ville ? Depuis la mort de lord Corben, Seldon a presque perdu sa peur de l'inconnu, la seule chose qui en faisait un homme relativement honnête. Il a commencé à asseoir sa base d'influence, en rejetant discrètement la faute de tous les maux de la ville sur lady Isobel et en regrettant l'absence d'un suzerain qui pourrait mettre de l'ordre dans tout cela.

Seldon est de taille moyenne et très dégarni, avec des yeux d'un gris délavé et une belle bedaine. Il aime relater ses exploits durant la rébellion de Robert, mais il est bien le seul à se souvenir de tels hauts faits.

SEPTON AERYN

Le septuaire de Pont-Chevreuil n'est peut-être pas le plus grand ni le plus beau de Westeros, mais septon Aeryn se félicite d'en être le responsable. Proche d'un site sacré, et au sein d'une ville et d'une famille noble comptant parmi les fidèles locaux, il a le sentiment de bien veiller sur les âmes religieuses qui lui sont confiées.

Septon Aeryn est animé d'ambitions modestes. Issu de petites gens du Conflans, il se retrouva enfant dans le septuaire local, où il apprit à lire et écrire, et fut initié aux mystères des Sept. Proche de la quarantaine, il est grand avec des cheveux bruns clairsemés et un regard pénétrant. S'il n'était pas dans les ordres, bien des parents aimeraient l'avoir comme gendre, mais il n'arrivera rien de tel. Le seul détail qui contrarie septon Aeryn reste que la famille Marsten vient rarement prier au septuaire du bourg, préférant mener ses cérémonies au vieux septuaire domestique, à l'écart des petites gens. Quand lord Corben était encore vivant, les choses étaient différentes, mais lady Isobel est plus distante et septon Aeryn a même du mal à obtenir la moindre audience auprès d'elle.

SEPTA HÉLOÏSE

Septa Héloïse est la septa de la maison, chargée de veiller sur la bonne éducation de Corline. C'est aussi elle qui dirige les offices religieux de la famille au septuaire de Landouyer, qui conseille lady Isobel et qui pourvoit aux besoins spirituels de tout le personnel de la maisonnée. Ces responsabilités peuvent apparaître comme écrasantes, mais septa Héloïse est douée d'une curiosité insatiable et d'une énergie intarissable qui font passer les fournis ouvrières pour paresseuses. Elle a les cheveux bruns et légers, se meut avec vivacité et détermination, et laisse peu de répit à celle dont elle a la charge.

MESTRE LÉOPOLD

Les Marsten ne disposent pas de mestre, mais il n'en a pas toujours été ainsi. Mestre Léopold faisait partie de la maisonnée Marsten il y a encore trois ans et a conservé à Pont-Chevreuil des relations qu'il voit de temps à autre. Il entretient une correspondance avec Gareth, ce dernier ayant d'ailleurs tenté de convaincre lady Isobel de rappeler Léopold. Celle-ci se refuse catégoriquement ne serait-ce qu'à envisager un tel retour.

Mestre Léopold réside actuellement à Goëville, où il est le tuteur de fils de nobliaux. Il est étonnant qu'il n'ait pas encore été nommé au service d'une autre famille noble, mais son logement lui est réservé tant qu'il souhaitera y rester. On ne sait d'ailleurs pas quelles sont les raisons qui le poussent à prolonger cette situation.

LORD AARON LYRAS

Seigneur de la maison Lyras, lord Aaron est l'un des partisans les plus fidèles de lady Isobel. Sa famille fait partie des bannerets de la maison Marsten depuis des générations. Lord Aaron détient un modeste fort en lisière des terres Marsten, où il réside avec son épouse Selma, femme corpulente, mais charmante, et leurs sept enfants. Ils ne roulent pas sur l'or, mais restent l'une des pierres angulaires des terres de la Montagne et du Val.

LORD KELLAN KRIEGAR

Lord Kellan est le seigneur de la maison Kriegar. Grand et maussade, il n'est pas d'un abord très facile. Ses terres, situées dans les montagnes au nord du domaine des Marsten, subissent sans cesse les assauts des clans. Il pouvait jadis compter sur la maison Marsten pour lui fournir des hommes afin de repousser les incursions, mais depuis le décès de lord Corben, lady Isobel a ordonné aux troupes de ne pas se disperser. Le fils de lord Kellan est mort l'an dernier en tentant de défendre le fort contre les clans, tragédie qui a bien ébranlé sa loyauté envers lady Isobel. Il est rare qu'une maison change d'allégeance, mais cela arrive. De tous les bannerets du Val, la maison Kriegar est celle dont la fidélité est la plus friable. Si quelqu'un d'autre venait à offrir de quoi protéger les petites gens et la demeure de lord Kellan, il y a fort à parier que la maison Marsten perdrait un vassal puissant.

GORTON LIÈVRE

Lièvre est le forgeron de la ville. C'est lui qui ferre les chevaux, affûte les charrues et répare les lames. Il n'est pas armurier de formation, mais ser Markus ne veut pas se passer de quelqu'un qui peut soigner les chevaux et la sellerie. Lièvre est bien apprécié par la population locale et il est souvent choisi pour représenter les commerçants du marché devant Luc Seldon, à tel point que ce dernier l'affectionne beaucoup moins.

LYNDAN FLOWERS

De tous les commerçants et petites gens qui se rendent au marché, Lyndan Flowers est le roi incontesté. Colporteur de produits exotiques et glorieux de tout Westeros, voire de tout l'Orient, Flowers est un bonimenteur de premier ordre, qui sait divertir son public tout en vendant ses babioles. Il détient toutes sortes de renseignements qu'il est prêt à livrer moyennant la somme adéquate. Il aimerait bien obtenir une audience auprès de lady Isobel ou de son intendant Gareth, afin de pouvoir monnayer ses informations, mais ses efforts sont jusqu'ici restés vains.

RHAEMON ANSEL

Habitant le plus ancien de la ville, Rhaemon est respecté d'un bout à l'autre de Pont-Chevreuil. On dit qu'il serait bientôt octogénaire, ce dont témoigneraient ses cheveux blancs et épars, ainsi que ses yeux mauves voilés dont l'acuité a bien baissé. Il est censé descendre de la branche de la famille Targaryen qui vivait autrefois ici, mais il est désormais sans parent et compte sur la pension que lui verse la maison Marsten et les attentions de ses voisins. Il a chez lui une roukerie qui n'est plus occupée que par un couple de corbeaux et l'on dit qu'il sait s'en servir comme un mestre, bien qu'aucun villageois n'ait jamais vu la moindre chaîne autour de son cou.

ASSOMBRIR LE TABLEAU

Ce que Jon Arryn est pour l'heure le seul à avoir élucidé a également soulevé de sérieux doutes chez lady Isobel. Elle voit bien les traits qui caractérisent sa fille Corline et les autres enfants naturels de Robert, et pense connaître le véritable héritage des enfants royaux. Elle pourrait bien vouloir mêler les joueurs à ses soupçons, ce qui s'avérerait bien sûr particulièrement intéressant avec un groupe n'ayant pas lu les premiers tomes de la saga.

MAISON TULLISON

BLASON Montagnes rouges sur champ d'azur.

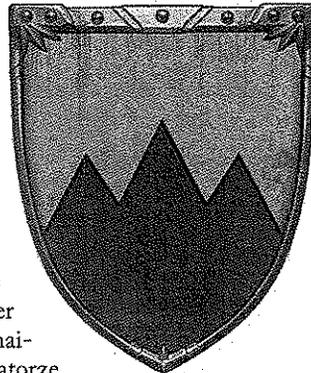
DEVISE *La pierre endure*

Située en lisière du Conflans parmi la rocaille de la façade la plus occidentale des montagnes de la Lune, la maison Tullison s'est hissée depuis les modestes origines de son fondateur jusqu'à devenir l'une des maisons mineures les plus importantes des Sept Couronnes. Alliée loyale de la maison Tully, elle se tourne vers le cœur du Conflans quand elle requiert de l'assistance et alimente avec le fer de ses mines les défenses de la maison à qui elle doit son nom.

HISTOIRE

Selon les archives de la maison, Joston Rivers, fondateur de la maison Tullison et fils naturel du sire de Vivesaigues, naquit aux alentours de l'an 115. Ce dernier reconnut Joston comme son fils, mais il le confia aux Eyrié pour mettre le bâtard à l'abri des machinations de son épouse contrariée. Joston montra très tôt des dispositions pour les arts martiaux et fut nommé écuyer de l'un des chevaliers liges de la maison Arryn. Alors qu'il avait quatorze ans, Joston accompagna son maître au sein des armées d'Aegon II, et servit fidèlement jusqu'au bout du conflit qu'on connaît aujourd'hui sous le terme de Danse des Dragons. À la fin de cette guerre, Joston avait atteint sa majorité et fut adoubé par son maître reconnaissant.

La guerre arrivée à son terme, ser Joston se retrouva soldat sans bataille à mener, si bien qu'il devint chevalier errant. Il sillonna Westeros pendant cinq à dix ans, avant de parvenir aux mines de la bordure occidentale des montagnes de la Lune. Ce fut en ce lieu inattendu qu'il trouva sa destinée. Joston se présenta aux camps miniers quelques minutes avant un raid des clans des montagnes. Ce fut un torrent de cris de guerre barbares, poussés par des hommes déterminés à massacrer les mineurs, et à repartir avec les femmes du camp et tout ce qu'ils pourraient emporter. Joston improvisa sans tarder la défense des lieux et, bien que plusieurs mineurs mourussent et que le chevalier fût grièvement blessé, les pillards repartirent vaincus.



Tandis que les mineurs pansaient leurs blessures, ils expliquèrent à Joston qu'ils devaient quasiment chaque jour faire face à des incursions meurtrières. Estimant qu'il était de son devoir de chevalier d'assurer leur protection, Joston leur enseigna comment se défendre. Suivant ses instructions à la lettre, ils cernèrent les camps de fossés hérissés de pieux affûtés et se confectionnèrent des pavois recouverts de cuir bouilli pour se protéger contre les flèches, même enflammées. Joston apprit aux hommes comme aux femmes à manier le pic, la hache et la pelle comme des armes, et aux enfants à faire circuler les seaux d'eau et de terre pour étouffer les flammes. Au bout de quelques mois, les petites gens furent en mesure de résister aux clans. Les assauts de ceux-ci ne cessèrent jamais complètement, mais ils commencèrent à s'intéresser à d'autres cibles moins coriaces.

Reconnaissants, les mineurs et leurs familles commencèrent à parler de Joston sous le titre de « Messire Chevalier », même s'il ne cessait de leur répéter qu'il n'était qu'un bâtard et nullement un lord. Joston s'arrangea pour que le minerai de fer extrait par les mineurs soit transporté à Vivesaigues, où les petites gens pressèrent le suzerain du Conflans de faire de Joston leur seigneur et maître, de titre comme de fait. Impressionné par le noble comportement de son fils naturel, le sire de Vivesaigues envoya un corbeau à Aegon III, rappelant les faits et gestes de son bâtard pour qu'il soit anobli. En l'an 145, le roi accéda à la requête de lord Tully et octroya à Joston les terres encerclant les camps miniers. Désormais véritable suzerain d'une maison nouvelle, Joston abandonna le nom Rivers réservé aux bâtards et prit celui de Tullison, en hommage à son père.

Peu après son mariage avec lady Casserdre de la maison Piper, lord Joston entama la construction du siège de sa famille sur un petit éperon des montagnes de la Lune, profitant de la pierre extraite lors des opérations minières. Ce petit château vit le jour en l'an 150 et Joston le baptisa Montegourde. Le bâtiment fut conçu pour intégrer directement l'environnement rocheux à ses défenses, c'est pourquoi le Roc de Joston (comme il fut rapidement appelé) apparaît comme une excroissance naturelle de la montagne.

Lady Casserdre donna neuf enfants en bonne santé à Joston. Cinq d'entre eux survécurent à l'enfance pour assurer la continuité de la lignée. Joston mourut à l'âge de quarante-huit ans, des suites d'une plaie infectée causée par une flèche lors d'un combat contre les clans.

Lors de la rébellion de Robert, lord Sterl de la maison Tullison répondit à l'appel de lord Hoster Tully pour partir en guerre contre le roi fou Aerys II. Lord Sterl tomba à la bataille du Trident, laissant à son épouse lady Moraine la charge de Dunstan, leur fils de deux ans, et d'Yvenne, leur fille qui venait de naître. La maison Tullison se conforme encore aujourd'hui à l'exemple de lord Joston. Ses soldats protègent les villageois et les mineurs contre les ravages des clans, tandis que les Tullison entretiennent des liens étroits avec Vivesaigues, comme bannerets, mais aussi par le commerce du minerai de fer. Le fer de la maison est réputé pour sa qualité, ce qui fait que les coffres de la famille sont pleins à craquer. Grâce à l'extraction soutenue de la pierre des mines de fer, le Roc de Joston a toujours connu des améliorations, au point d'être devenu l'un des châteaux les plus sûrs du Conflans.

PATRIMOINE

Cette section est un aperçu du patrimoine de la maison Tullison, aussi bien sur le plan mécanique que narratif.

MAISON TULLISON DE MONTESGOURDE

SUZERAIN : LORD HOSTER TULLY DE VIVESAIGUES

DÉFENSE 40	MONTESGOURDE (CHÂTEAU, 40)	
INFLUENCE 23	LADY YVETTE TULLISON (RÉGENTE, 10), POINTS RESTANT À DÉPENSER 13	
LOI 18	TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON -5	
POPULATION 24	TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +1	
PUISSANCE 20	CHASSEURS MONTAGNARDS	Guérilléros vétérans ; Puissance : 7 ⊕ Discipline : SIMPLE (6) Athlétisme 3, Discrétion 4, Tir 4
	GARNISON DU CHÂTEAU	Puissance : 5 ⊕ Discipline : FACILE (3) chez eux ou DÉLICATE (9) en dehors Corps à corps 3, Endurance 3, Vigilance 3
	SOUTIEN BLEU	Puissance : 3 ⊕ Discipline : CORSÉE (12) ⊕ Endurance 3
POINTS RESTANT À DÉPENSER : 3		
RICHESSE 48	MINE (10, TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +5), SEPTUAIRE (15, TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +3), REN ALYARD (ARTISAN 10, TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +1), MESTRE HAELIS (10, TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON +3)	
TERRES 25	MONTAGNE AVEC ROUTE, RUISSEAU ET HAMEAU (25)	
MODIFICATEUR FINAL DU TEST D'ÉVÉNEMENT DE MAISON : +8		

DÉFENSE : 40, POINTS INVESTIS : 40

(MONTESGOURDE)

Le château que lord Joston a appelé Montesgourde (et que presque tout le monde préfère nommer le Roc de Joston) reste la principale structure défensive du domaine des Tullison. C'est ici et dans les environs immédiats que la majorité de la population réside.

INFLUENCE : 23, POINTS INVESTIS : 10

(LADY YVETTE TULLISON)

À la mort de lord Sterl au Trident, le jeune Dunstan s'est retrouvé seigneur de la maison, et lady Yvette est donc devenue héritière présomptive en attendant que son frère se marie et ait son propre héritier.

TERRES : 25, POINTS INVESTIS : 25

(MONTAGNES : 9, MIREFIEF - HAMEAU : 10,
ROUTE : 5, RUISSEAU : 1)

Le domaine rocaillieux de la maison Tullison est centré sur un petit éperon des montagnes de la Lune. Rares sont les plantes qui peuvent fleurir ici, même si certains animaux (comme les chèvres) en dénichent assez pour qu'il soit intéressant d'en élever des troupeaux. Les champs verdoyants du Conflans fournissent l'essentiel de la nourriture consommée sur les terres des Tullison. Si quelque désastre venait à réduire la quantité de vivres importée du Conflans

ou si le Roc de Joston se retrouvait assiégé, le château disposerait d'une réserve alimentaire de deux ans, majoritairement à base de nourriture séchée. Le ruisseau qui porte le nom ironique de Torrent coule à Montesgourde et apporte de l'eau fraîche au château et ses habitants. D'autres cours d'eau plus petits (certains n'étant que de simples filets) existent aussi, mais le Torrent et quelques puits bien gardés constituent les principales sources d'eau fraîche du secteur.

Si l'on excepte les quelques barrals et bosquets d'arbres plus communs, le domaine Tullison est pauvre en bois. Juchées entre le Conflans et les pentes enneigées, les terres environnant le Roc de Joston se montrent plus fraîches que celles qui dominent le Trident et ses « fourches ». Outre le Roc même, la seule communauté notable est Mirefief, un hameau abrité dans l'ombre des murs de Montesgourde (voir la rubrique sur la population pour plus de détails).

Peu de temps après que lord Joston eut terminé Montesgourde dans sa version initiale, il entama la construction d'une route reliant son château à la route Royale. Achevée par son fils, la route des Rives est la seule voie de communication importante des terres Tullison et constitue un lien crucial vers le Conflans. C'est par ce chemin pavé et bordé d'un fossé que le minerai de fer descend de la montagne pour rejoindre la Verfurque et atteindre Vivesaigues ou d'autres acheteurs. En contrepartie, des vivres, du bois et d'autres produits nécessaires à la survie de la maison remontent la route par chariots et charrettes, jusqu'au Roc de Joston ou Mirefief. Rarement rendue impraticable par la pluie, grâce aux fossés bordés de pierre qui la longent, la route des Rives est suffisamment large pour permettre à deux chariots de bonne taille de la parcourir de front. Ce sont les véhicules les plus encombrants qui s'imposent et obligent les plus modestes à se soumettre à l'exercice laborieux qui consiste à se ranger dans le fossé.



Loi : 18

Les clans qui avaient harcelé Joston Rivers importunent encore la maison Tullison. Bien que les descendants de Joston aient perpétué la tradition consistant à enseigner aux petites gens à se défendre, les clans restent une menace constante, notamment pour les petits camps miniers isolés du Roc de Joston. Les deux clans les plus actifs et nombreux de la région sont les Biques Noires et les Mange-Rocs. Depuis l'époque de lord Joston, la maison Tullison forme des patrouilleurs spécialisés dans le combat en montagne. Ser Mather Garennes est actuellement à la tête de ces hommes, appelés Chasseurs montagnards.

Les Biques Noires tirent leur nom des capes en peau de chèvre teinte en noir qu'ils portent sur le dos. Leur chef répond au nom de Horag. Ce clan préfère attaquer la nuit, quand le noir des capes dissimule ses hommes. Les Biques Noires sont le clan le plus hardi de la région, allant jusqu'à assaillir la route des Rives pour intercepter des marchands à destination du Roc de Joston. Les Mange-Rocs mélangent de la poudre de roche à leurs repas, convaincus que cela confère à leur corps toute la force de la montagne. Moins audacieux que les Biques Noires, ils s'en prennent aux voyageurs isolés et aux petits campements. C'est un certain Kashal qui orchestre leurs déprédations. Les deux clans ont adopté un étrange rite d'initiation depuis l'époque de Joston et prétendent d'ailleurs chacun en être l'inventeur. Avant qu'un garçon ou une fille ne soit autorisé à prendre part à une incursion, il ou elle doit prouver sa bravoure en se faulant jusqu'au Roc de Joston et en y laissant sa marque sous la forme de l'empreinte sanglante de sa main sur les murs.

POPULATION : 24

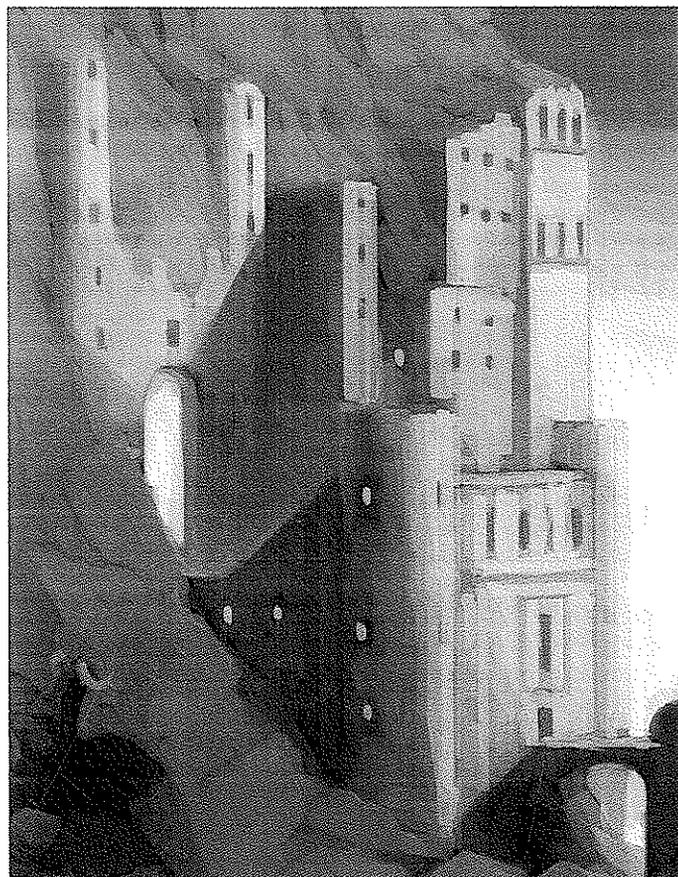
La majorité de la population des terres Tullison est concentrée dans le secteur du Roc de Joston. Au lieu des petites fermes et des maisons qui parsèment le reste du Conflans, le voyageur a ici plus de chance de trouver des camps de mineurs ou de petits groupes de huttes occupées par les chevriers. Chaque camp ou communauté minuscule peut disposer de quelques pousses dont la culture est partagée, mais cela suffit tout juste à nourrir ceux qui s'en occupent. Aussi réduit soit-il, chaque lieu de rassemblement est fortifié de poteaux de fer (le bois étant ici plus onéreux) et d'autres éléments défensifs censés dissuader les pillards potentiels.

Blotti contre la paroi sud du Roc de Joston se trouve le hameau de Mirefief. La légende locale raconte que le village a poussé sur le camp d'où Joston veillait sur la construction de Montsgourde. Mirefief ne compte pas plus d'une demi-douzaine de bâtiments et accueille les petites gens qui n'ont pas trouvé de place au Roc de Joston. On y trouve aussi une auberge, un bordel et un petit comptoir de commerce.

PUISSANCE : 20, POINTS INVESTIS : 17

(PETITES GENS ENRÔLÉS x2 : 2*, GARNISON DE CHÂTEAU
ENTRAÎNÉE : 5, GUÉRILLÉROS VÉTÉRANS : 7,
SOUTIEN - MINEURS ET OUVRIERS : 3)

Les Chasseurs montagnards sont les yeux et les oreilles de la maison Tullison en milieu montagneux. Menés par ser Mather, ces



PETITES GENS ENRÔLÉS

PAYSANS CONSCRITS BLEUS * PUISSANCE : 1 POPULATION -2†

DISCIPLINE : DIFFICILE (15)

SURVIE 3

GARDE DU CHÂTEAU

GARNISON DE CHÂTEAU ENTRAÎNÉE * PUISSANCE : 5

DISCIPLINE : FACILE (3) CHEZ EUX OU DÉLICATE (9) EN DEHORS

CORPS À CORPS 3, ENDURANCE 3, VIGILANCE 3

CHASSEURS MONTAGNARDS

GUÉRILLÉROS VÉTÉRANS * PUISSANCE : 7

DISCIPLINE : SIMPLE (6)

ATHLÉTISME 3, DISCRÉTION 4, TIR 4

MINEURS ET OUVRIERS

SOUTIEN BLEU * PUISSANCE : 3

DISCIPLINE : CORSÉ (12) ENDURANCE 3

† La plupart des petites gens ont été formés pour se défendre ; enrôlés, ils ne réduisent la population que lorsqu'une guerre les appelle.

patrouilleurs observent les activités des clans, surveillent la route des Rives jusqu'à ce qu'elle atteigne les vertes étendues du Conflans et sont globalement chargés de faire respecter l'ordre et la loi aux alentours du Roc de Joston. Bien payés, ces hommes n'ont pas non plus à se plaindre en termes d'équipement et de formation ; ils sont le fleuron des forces armées de la maison. Tous les enfants qui grandissent sous leur regard protecteur rêvent de rejoindre un jour leurs rangs. Les ouvriers et mineurs, qui sont généralement accaparés par le développement continu du château, peuvent constituer un soutien militaire improvisé en temps de guerre. Quand une situation rarissime pousse la maison Tullison à faire appel aux troupes enrôlées de la roture, c'est le maître d'armes (actuellement ser Cranston) qui se retrouve à leur tête.

RICHESSE : 48, POINTS INVESTIS : 45

(REN ALYARD - ARTISAN : 10, MESTRE HAELIS : 10,
MINE : 10, SEPTUAIRE : 15)

Les mines de fer qui s'enfoncent dans le flanc des montagnes de la Lune représentent le fluide vital de la maison Tullison. La richesse qui en découle a permis à la maison de s'attirer les services du maître forgeron Ren Alyard, qui produit les armes et armures de Montesgourde. Cette fortune justifie également les conseils de mestre Haelis, mais aussi la construction d'un septuaire sous la responsabilité de septon Weyls (tous ces personnages sont détaillés plus loin). L'influence politique de la maison Tullison se fait surtout sentir par l'intermédiaire des prêts qu'elle accorde aux maisons moins riches (mais non moins nobles), avec lesquelles les Tullison choisissent de pratiquer le commerce de leur minerai de fer. Les marchands d'Hallebourg (cf. page 68) ont aussi largement contribué à faire gémir de surcharge les coffres de la maison Tullison. La maison pourrait techniquement revendiquer le site sur lequel Hallebourg est construite, mais la plupart des seigneurs Tullison ont été assez avisés pour ne pas tuer la poule aux œufs d'or en cherchant à s'emparer de la ville.

MONTESGOURDE

Bâti en pierre extraite des mines de fer, Montesgourde se fond dans son environnement. Bien qu'il ait évolué depuis la conception originale de lord Joston, datant de plus d'un siècle et demi, le château est resté fidèle à la vision qu'en avait son premier suzerain. Trois remparts cernent le donjon, par le nord, l'ouest et le sud, tandis que la montagne constitue elle-même la muraille est, imprenable. De loin, il est facile de prendre le Roc de Joston pour une excroissance du flanc montagneux. La pierre étant le matériau de construction le plus abondant de la région, tout bâtiment qu'on trouve à Montesgourde en est fait.

LES MINES

Où que l'on se trouve sur les terres Tullison, y compris dans l'enceinte du Roc de Joston, on peut distinguer un accès ou un autre aux mines de fer. Les puits qu'on découvre à l'intérieur du château figurent parmi les mines actives les plus anciennes de la région, certains étant même antérieurs à Joston Rivers. En dehors de la production de minerai de fer de haute qualité qui fait la renommée de la maison Tullison, ces mines abritent les petites gens locaux en temps de troubles. Quand s'embrasent les signaux de feu au sommet des tours du Roc de Joston, tout le monde sait qu'un ennemi s'approche de la montagne et se hâte de trouver refuge à l'intérieur du château. Les puits dont les filons sont épuisés servent à entreposer le fer et s'improvisent facilement en abri ou en logements provisoires pour les petites gens dont les foyers ont été ravagés par les clans.

LA FORGE

La maison Tullison est fière de son autonomie en matière d'armes et d'armures. Outre les arcs et arbalètes, tout l'équipement militaire de la maison est fabriqué au château. Le maître forgeron Ren Alyard et ses nombreux compagnons et apprentis sont capables de produire des harnois complets, ainsi que les cottes de mailles et les cuirasses qu'on retrouve sur la majorité des soldats. Épées, dagues, masses et toutes sortes d'armes sont fabriquées et entretenues à la forge. En temps de guerre, les petites gens enrôlés sont équipés de versions martiales des pics et des haches dont ils se servent chaque jour.

LE SEPTUAIRE

Le septuaire de Montesgourde, qui se trouve dans l'enceinte du château, est le seul lieu de culte officiel sur des lieues à la ronde. C'est ainsi que les petites gens pieux de la région s'y rendent pour les cérémonies comme les mariages, les funérailles et autres services religieux. Le bâtiment fut à l'époque construit spécifiquement pour le culte et compte sept côtés, disposant chacun de vitraux représentant l'un des Sept. À l'intérieur, le septuaire est illuminé de cierges se reflétant sur des sols et bancs de pierre méticuleusement polis. C'est septon Weyls qui veille sur le site et guide les fidèles. On ne s'étonnera probablement pas que le Ferrant et le Guerrier soient les deux aspects des Sept les plus vénérés en ces lieux.

LA GRANDE SALLE

C'est dans la grande salle de Montesgourde que lord Dunstan tient sa cour chaque jour pour entendre ses sujets. L'endroit fait double emploi, puisqu'on y dîne quand d'autres nobles sont en visite. Les murs sont décorés de tapisseries illustrant les triomphes de la maison ou représentant d'augustes héros vénérés dans les Sept Couronnes, tels que Baelor le Bienheureux. Le siège seigneurial est en pierre sculptée et dépourvu de toute forme de rembourrage, comme le veut la tradition ; le seigneur de la maison Tullison doit endurer ce manque de confort, à l'image de la pierre, symbole de sa famille. Les hautes fenêtres vitrées baignent la grande salle de lumière dans la journée, tandis que l'endroit est illuminé par des torches quand vient la nuit, ainsi que par des braseros alimentés de charbon et par les grands âtres de ce vaste espace.

PERSONNAGES

Cette rubrique traite des personnalités que l'on peut rencontrer sur le domaine montagneux de la maison Tullison.

LORD DUNSTAN TULLISON

Avec son sourire spontané et son naturel affable, il est difficile de ne pas apprécier lord Dunstan. Ses cheveux bruns perpétuellement au vent et ses grands yeux bleus lui donnent l'air d'un enfant joueur, ceci malgré ses dix-sept ans. Quand son père est décédé, Dunstan a été élevé par sa mère et le vieux mestre Donnen pour pouvoir honorer ses responsabilités envers la maison Tullison, mais aussi envers les petites gens et les terres confiés à sa famille. Dunstan est prévenant, intelligent et parfaitement à l'aise, aussi bien sur le terrain rocailleux que tout Tullison doit apprendre à négocier que dans la cour d'entraînement, où ses coups de masse fracassent les boucliers adverses avant de toucher leur cible. Dunstan n'est toutefois pas parfait et l'une de ses faiblesses inquiète particulièrement les autres membres de sa famille.

Dunstan est tout bonnement trop ouvert et honnête, et surtout trop confiant, à la limite de la crédulité. Il prend ce qu'on lui dit au pied de la lettre sans chercher à lire entre les lignes. Il croit sans hésiter les nobles qui se rendent au Roc de Joston pour négocier le minerai des Tullison quand ils lui disent que leur offre est excellente pour les deux maisons. Il est convaincu par le coquin des rues quand celui-ci s'excuse pour ses méfaits et promet de se racheter une conduite. Il croit aux contes de dragons, de géants, de snarks et de tarasques. Il ne faut pas en conclure que Dunstan est un imbécile. C'est juste qu'il n'est pas du genre à douter. Les récidivistes qu'on lui présente pour que soit appliquée la justice du suzerain le surprennent par leur comportement, mais cela ne l'empêche pas de prononcer des sentences sans appel quand il comprend qu'on s'est joué de lui. Comme bien d'autres personnes naïves, Dunstan se montre féroce avec ceux qui ont indubitablement abusé de sa confiance.

Heureusement pour la maison Tullison, les faux pas de Dunstan sont bien tempérés par le savoir-faire de ceux qui veillent sur son autorité. Cette responsabilité incombait au départ à sa mère et à mestre Donnen, et s'est ensuite transmise à sa sœur et à Haelis, le nouveau mestre. Aristocrate ayant largement atteint sa majorité, Dunstan devrait aujourd'hui être marié ou du moins fiancé. Certaines petites gens murmurent que Dunstan ne s'intéresserait guère aux dames, mais rien ne laisse davantage penser qu'il affectionnerait plus particulièrement les hommes.



LORD DUNSTAN TULLISON

DIRIGEANT JEUNE ADULTE

COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
ART MILITAIRE	3	—
ATHLÉTISME	3	FORCE 1B
CONNAISSANCE	4	—
CORPS À CORPS	4	CASSE-TÊTE 2B
ENDURANCE	3	VIGUEUR 1B
LANGUE	3	—
PERSUASION	3	—
STATUT	5	—
SURVIE	3	ORIENTATION 2B
VOLONTÉ	3	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉPENSE DE COMBAT 8 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 9

SANTÉ 9 ● SANG-FROID 9

POINTS DE DESTINÉE : 4

AVANTAGES : CHEF DE FAMILLE, MAÎTRE DES CASSE-TÊTES I, ROBUSTE

DÉFAUT : NAÏF

ARMES ET ARMURE

CUIRASSE : VA 5 ● MA -2 ● ENCOMBREMENT 3

COUTEAU	4	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE, SECONDAIRE +1
MASSE D'ARMES	4+2B	3 DÉGÂTS	FRACASSANTE 1

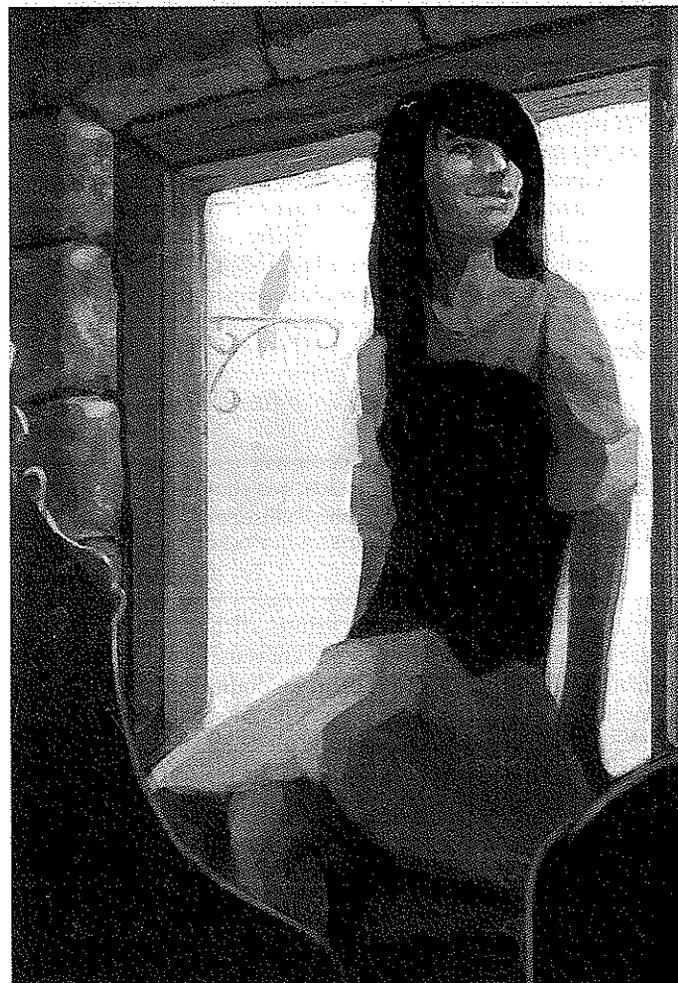
Jusqu'ici, sa sœur et mestre Haelis ont évité qu'il ne tombe dans les filets d'une épouse qui profiterait de la richesse de la maison pour servir ses propres fins au lieu de ce qu'ils perçoivent comme le bien des Tullison. Toutefois, ni sœur ni mestre ne peuvent empêcher les fiancées en puissance et leurs pères de se rendre au Roc de Joston et l'une de ces jolies damoiselles (comme la tenace lady Gywneth) finira bien par susciter l'intérêt de Dunstan. Que celui-ci souhaite s'attirer l'affection des femmes ou non, il sait bien qu'il doit se marier pour que se perpétue la maison Tullison.

La naïveté de Dunstan s'exprime également d'une autre manière, bien plus dangereuse. Le jeune lord est avide d'aventure. Ayant grandi au son des histoires de mestre, il n'aimerait rien tant que d'inscrire son nom dans les annales. Chaque fois que les corbeaux apportent la rumeur d'un conflit, sa sœur et mestre Haelis font de leur mieux pour dissuader Dunstan de s'en mêler. Il harcèle ser Mather pour qu'il le joigne aux patrouilles des Chasseurs montagnards et a plus d'une fois échafaudé des plans pour assaillir les villages des clans, qui

auraient bien pu voir le jour sans les efforts concertés de ser Mather, ser Ulbert et mestre Haelis pour l'en décourager. Chaque fois, il a fallu insister sur la nécessité de mobiliser les petites gens, qu'il ne peut se résoudre à exposer ainsi pour servir son entreprise. Afin de tenter d'apaiser ses élans délirants de gloire, lady Yvenne a récemment demandé à ser Cranston de former Dunstan à la bonne utilisation de la lance. Elle espère qu'en lui enseignant l'art de la joute, il pourra se satisfaire par le biais des simulacres de bataille qu'on livre dans les lices, lors des tournois. Dunstan attend avec impatience le prochain Tournoi des Frères (cf. page 88).

LADY YVENNE TULLISON

Lady Yvenne est la preuve vivante que la beauté peut s'admirer partout, même parmi les hauteurs rocailleuses. Présentée comme la merveille de la maison par plus d'un chanteur itinérant, Yvenne a la silhouette d'une jeune femme de quinze ans en plein épanouissement physique, avec de longues tresses noir de jais. Les mêmes yeux bleus qui confèrent cet air d'innocence à son frère ne font chez elle que souligner sa beauté. Courtisée par les hommes de haute comme de basse extraction depuis qu'elle est femme, Yvenne s'est bien habituée à l'attention qu'elle suscite et montre même une pointe de cynisme. Alliant beauté, charme et richesse financière, Yvenne apparaît comme un excellent parti, même si elle n'est que la fille d'une maison mineure. Le fait que son frère ne soit toujours pas marié ne fait qu'ajouter à l'attrait de la jeune femme, car les prétendants peuvent encore espérer hériter de l'autorité de la maison si jamais lord Dunstan connaissait quelque événement fâcheux. Et c'est là que le bât blesse.



LADY YVETTE TULLISON

MANIPULATRICE JEUNE ADULTE

COMPÉTENCES

VIGILANCE	3	EMPATHIE 2B
INGÉNIOSITÉ	3	—
DUPERIE	4	BLUFF 2B
LANGUE	3	—
CONNAISSANCE	3	—
PERSUASION	4	—
STATUT	4	RÉPUTATION 1B
SURVIE	3	ORIENTATION 1B
VOLONTÉ	3	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 7 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 10

SANTÉ 6 ● SANG-FROID 9

POINTS DE DESTINÉE : 3

AVANTAGES : CHARISMATIQUE, COURTOIS, SÉDUISANT

DÉFAUT : PHOBIE (SERPENTS)

Contrairement à son frère, Yvette est aussi rusée et avisée qu'elle est séduisante. Sa mère lui ayant appris les ficelles des intrigues depuis toute jeune, Yvette est bien plus redoutable que ne le laisse présager son âge. Elle ne sait que trop bien que la plupart de ses prétendants s'imaginent déjà assis sur le siège de pierre de la maison Tullison. Ainsi, elle manie sa grâce comme une arme et son charme comme un bouclier, minaudant et flirtant à loisir pour mieux attiser et contrarier les tentatives des candidats au mariage. Ce jeu de dupes ne l'amuse cependant pas tout le temps. Comme toutes les jeunes filles, Yvette rêve d'amour et d'un mariage épanouissant, mais elle privilégie sciemment son devoir envers la maison et son amour fraternel au détriment de ses propres désirs. Yvette espère trouver une bonne épouse pour Dunstan, une femme qui saura veiller sur lui et le guider affectueusement à travers les brouilleries parfois immorales qu'il semble parfois incapable de reconnaître. Ce n'est qu'alors qu'elle songera à son propre bonheur. Son refus de se marier pour l'heure est facilité par la piètre qualité des soupirants qui se sont jusqu'ici présentés. Si Yvette rencontrait un homme digne de son respect, elle pourrait bien revoir sa position.

Parmi les prétendants actuellement accueillis par la maison Tullison, on compte lord Brom Bartheld (un raseur de première bien trop âgé pour elle), Galbart Glover et le ou les Frey du moment (lord Walder aimerait bien marier l'un de ses rejetons avec le frère ou la sœur). Dans l'intimité, Yvette qualifie de « serpents » tous ces hommes qui viennent quérir sa main et, quand on connaît sa phobie de ces reptiles, on comprend qu'elle n'est pas vraiment prête à en épouser un. Depuis que sa mère lady Moraine est tombée malade, Yvette compte de plus en plus sur les conseils et les suggestions de mestre Haelis, qu'elle considère même comme un confident.

SER MATHER GARENNES

COMBATTANT ADULTE

COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
ATHLÉTISME	3	—
VIGILANCE	3	—
INGÉNIOSITÉ	3	—
ENDURANCE	4	—
CORPS À CORPS	3	—
LANGUE	3	—
TIR	5	ARCS 3B
STATUT	3	—
DISCRÉTION	3	FURTIVITÉ 2B
SURVIE	3	ORIENTATION 1B, PISTAGE 2B
VOLONTÉ	3	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 9 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 9

SANTÉ 12 ● SANG-FROID 9

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : RAPIDE, TIR DOUBLE, TIREUR D'ÉLITE

DÉFAUT : MARQUÉ

ARMES ET ARMURE

ARMURE DE PEAUX : VA 5 ● MA -3 ● ENCOMBREMENT 3

ARC LONG	5+2B	5 DÉGÂTS	DEUX MAINS, HARGNEUSE, INCOMMODE, PERFORANTE 2, PORTÉE LONGUE
2 HACHETTES	3	2 DÉGÂTS	PORTÉE COURTE

SER MATHER GARENNES

La famille Garennes sert la maison Tullison avec distinction depuis des générations. Bien que le titre ne soit pas héréditaire, les trois derniers capitaines des Chasseurs montagnards étaient issus de cette famille. Ser Mather a remplacé son père quand ce dernier fut tué par le même éboulement qui lui laissa la longue balafre qui vient gâter des traits par ailleurs remarquables. Mather savait manier l'arc avant d'apprendre à



marcher. Les clans redoutent ses traits meurtriers et ont pris l'habitude de l'appeler le Faucon balafre. Plutôt que de chercher à minimiser sa blessure, il profite de son aspect stigmatisé pour intimider son adversaire et a même envisagé de reprendre le symbole de la balafre pour son blason.

Mather est grand et mince, avec de courts cheveux noirs et des yeux gris pénétrants. D'ordinaire rasé de près, il lui arrive de revenir d'une longue patrouille avec une barbe naissante, auquel cas les poils bordant sa cicatrice sont d'un blanc argenté. Certains chevaliers sont connus pour avoir raillé la préférence de Mather pour le combat à distance et les armures de peau, qui lui conviennent bien mieux que les affrontements rapprochés, trop brutaux. Mather répond à ces critiques par un sourire entendu, avant de lancer un défi. Il parie volontiers son arc long et cinq dragons d'or contre les armes des fiers chevaliers qui n'ont pour lui que dédain, l'enjeu étant de tenir le rythme pendant un jour de patrouille. Du coup, Mather dispose d'une belle collection d'épées, de masses et autres armes de corps à corps qu'il conserve dans ses quartiers, au grand dam de leurs anciens propriétaires. Il a le pied agile, de l'endurance et la poigne ferme. Sans harnois pour l'encombrer, il se meut avec aisance sur les terrains les plus accidentés. Sans le poids d'une épée longue ou autre arme imposante pour entraver ses jambes, il distance facilement ceux qui l'ont provoqué. Ces derniers auraient d'ailleurs bien fait de se rappeler que Mather adore relater ses victoires de manière très peu flatteuse pour les vaincus. Cette habitude lui a valu des ennemis et plus d'une fois failli déclencher un duel à mort.

Ses responsabilités de capitaine des Chasseurs montagnards l'éloignent régulièrement de Montesgourde pour plusieurs jours, mais lord Dunstan est chaque fois présent pour l'accueillir chaleureusement à son retour. Le capitaine est une sorte de père spirituel et héroïque pour Dunstan, qui n'arrête pas de le harceler pour l'accompagner à la chasse ou lors de missions. Le patrouilleur consent à se joindre aux parties de chasse, mais refuse poliment l'assistance du seigneur lors des opérations militaires en lui rappelant que les Tullison remplaceront plus facilement un soldat qu'un lord. Mather aimerait bien relever le défi de la chasse à Lande-aux-cerfs (cf. page 93) et a même soufflé à lord Dunstan l'idée de l'y accompagner.

MESTRE HAELIS

Mestre Donnen a servi la maison Tullison avec compétence pendant plus de cinquante ans avant de succomber aux ravages de l'âge. À sa mort, lady Moraine demanda un remplaçant auprès de la Citadelle, et mestre Haelis fut alors dépêché. Il y a trois ans qu'il sert au Roc de Joston, et Haelis a appris les rudiments de la survie en montagne, comme on l'attend de tout membre de la maison, noble comme roturier. C'est lui qui assume la responsabilité de l'éducation de lord Dunstan et de lady Yvenne. Lorsque lady Moraine est tombée malade, il a fait de son mieux pour assurer le confort de la dame et a envoyé des corbeaux à la Citadelle en quête d'un remède. Haelis a vite noté la tendance de lord Dunstan à agir avant de réfléchir et s'est empressé de lui proposer ses conseils, assisté et encouragé par lady Yvenne dont il est devenu l'ami.

Haelis est petit, maigre et d'aspect parfaitement ordinaire. Ses cheveux bruns et ses yeux marron n'ont jamais attiré l'attention des jeunes filles, ce qui lui convient tout à fait. Il est le fils naturel de quelque seigneur du Conflans dont sa mère ne lui a jamais révélé le nom, et fut envoyé à la Citadelle alors qu'il était encore très jeune. Les rares personnes de Montesgourde qui savent que Haelis est un bâtard ne s'en formalisent pas, au regard de la qualité de son service. Les maillons de sa chaîne représentant la connaissance de la nature et de l'architecture ont poussé la Citadelle à l'envoyer auprès de la maison Tullison. Haelis est capable d'identifier aisément tout

végétal, insecte ou animal, et peut aussi facilement prédire le temps pourtant capricieux des montagnes de la Lune. Ses notions d'architecture ont été mises à contribution dans la construction perpétuelle du château, ainsi qu'aux mines où ses suggestions concernant l'étagage croisé et autres améliorations structurelles n'ont fait qu'accroître la sécurité des mineurs.

L'attention de mestre Haelis est actuellement concentrée sur trois choses distinctes. Bien qu'il ait sans cesse échoué à trouver un remède à la maladie de lady Moraine, il est constamment en quête de nouveaux traitements, envoyant force corbeaux pour consulter d'autres mestres sur la question. Haelis et lady Yvenne sont du même avis quant au mariage de lord Dunstan ; la loyauté de chaque jeune fille qu'on présente au jeune lord doit être évaluée sans pitié. Haelis est d'ailleurs à l'origine de plus d'un départ anticipé de filles Frey. Au fur et à mesure que lady Yvenne lui a accordé sa confiance, Haelis a également su l'aider à mieux manœuvrer ses soupirants. C'est en suivant ses conseils qu'Yvenne a appris à ne jamais en favoriser un ostensiblement, tout en se gardant d'afficher un refus qui pourrait



MESTRE HAELIS

EXPERT ADULTE

COMPÉTENCES

DRESSAGE	3	—
VIGILANCE	3	—
INGÉNOSITÉ	3	—
SOINS	4	BLESSURES 2B, DIAGNOSTIC 1B, INFECTIONS 1B
LANGUE	3	—
CONNAISSANCE	5	ÉDUCATION 2B, RECHERCHES 2B
PERSUASION	3	—
STATUT	4	—
SURVIE	3	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 7 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 10

SANTÉ 6 ● SANG-FROID 6

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : CONNAISSANCES SPÉCIFIQUES (ARCHITECTURE), CONNAISSANCES SPÉCIFIQUES (NATURE), MESTRE

DÉFAUT : FAIBLESSE (TIR)

s'avérer insultant. Certaines rumeurs avancent que l'aide apportée par Haelis à lady Yvenne dans ses manigances ne serait pas motivée que par le sens du devoir. Ces mêmes racontars prétendent que le mestre serait secrètement épris de la jeune noble et ne supporterait pas l'idée de la voir avec un autre.

LADY MORAINÉ TULLISON

Fille de la maison Dondarrion, lady Moraine fut mariée à lord Sterl Tullison à l'âge de dix-sept ans. Cette union se montra de plus en plus dévouée au fil des années : lord Sterl était un époux attentionné et sa femme lui donna un héritier, Dunstan, et une fille, Yvenne. Quand la maison Tully fit appel à ses bannerets pour soutenir Robert Baratheon, lord Sterl y répondit, laissant Moraine à la tête de la maison, épaulée par les conseils de mestre Donnen. Moraine s'avéra efficace en l'absence de lord Sterl et quand ce dernier tomba à la bataille du Trident, elle continua de mener les affaires au nom de son fils.

Il y a deux ans, Moraine contracta un mal que mestre Haelis ne parvient pas à identifier. Sa fièvre était si forte qu'elle en perdit ses cheveux noirs par touffes, alors qu'elle continuait de frissonner sous les couvertures et les fourrures qu'on empilait sur son lit. Quand la fièvre tomba, le corps de Moraine était devenu squelettique et ses yeux bleus autrefois pleins de vie n'exprimaient plus que souffrance et désarroi. Mestre Haelis lui administra tous les remèdes qu'il connaissait dans l'espoir de raviver ses sens, mais ses tentatives sont restées vaines. La maladie s'est manifestée à trois reprises depuis. Chaque fois, lady Moraine est un peu plus affaiblie. Tandis qu'elle s'accroche à la vie, mestre Haelis refuse d'abandonner tout espoir et consacre tout le temps possible à chercher le remède insaisissable qui lui rendra sa vigueur.

MAÎTRE FORGERON REN ALYARD

Souvent appelé le Taureau du Roc de Joston par les petites gens, maître Ren est un homme imposant et solide comme le laisse supposer son surnom. Lord Dunstan aime à répéter que la véritable raison de cette appellation est l'entêtement notoire de Ren. L'intéressé ne trouve d'ailleurs pas cela amusant du tout, mais personne n'a jamais dit que le forgeron avait de l'humour. Quand il a décidé de faire quelque chose, en revanche, Ren s'y attelle avec une détermination sans faille. Il considère son manque d'humour comme une force qui lui permet d'accomplir son devoir sans risquer de distraction, et il attend le même degré de concentration de la part de ceux qui travaillent dans ses forges. Les résultats lui donnent en outre raison. Grâce à maître Ren, les armes et armures qu'utilise la maison Tullison sont aussi bonnes, voire meilleures, que celles de toute autre maison du Confians.

SEPTON WEYLS

Gaillard chauve, jovial et ventripotent, septon Weyls est un membre apprécié de la communauté de Montesgourde. Il veille sur les prières et les offrandes des fidèles, et se rend toujours disponible pour les indigents. Il se montre vaguement réprobateur quant à la présence de catins à Mirefief, mais ne leur barre aucunement l'accès au septuaire où il entend leurs confessions, dans l'espoir de les ramener sur le chemin de la vertu. De temps à autre, il demande à lord Dunstan de lui fournir une escorte pour se rendre auprès des petites gens qui vivent hors du Roc de Joston et leur transmettre la parole et le pardon des Sept. Le Ferrant et le Guerrier restent les aspects divins les plus vénérés à Montesgourde, mais Weyls fait de son mieux pour rappeler à ses ouailles qu'ils ne représentent que deux des faces du culte.

Assisté par mestre Haelis, septon Weyls reste en contact avec les septuaires d'autres maisons, et partage son savoir avec lord Dunstan

et lady Yvenne. C'est de cette manière que les événements qui animent Westeros peuvent arriver aux oreilles de Montesgourde. Il ne fait aucun doute que les renseignements les plus objectifs que reçoit le septon sont issus de ses camarades du septistère du Roc fendu (cf. page 92). Weyls se rend chaque semaine au chevet de lady Moraine pour prier et assiste discrètement Yvenne contre les assauts de ses prétendants, en leur posant des questions déstabilisantes concernant leur foi.

SER ULBERT HAYTE

Le capitaine de la garde de Montesgourde est un homme très sérieux, considéré comme un petit tyran par ceux qui sont sous ordres. Ser Ulbert ne souffre aucune dissension, ne tolère pas les excuses et ne témoigne aucune pitié aux soldats qui se présentent en retard. Il mène une revue hebdomadaire des armes et armures de ses troupes et n'hésite pas à recourir au fouet pour convaincre les récidivistes de ne plus laisser s'installer la moindre trace de rouille ou d'usure.

Il n'est pas rare que ce comportement se traduise par des « accidents » fatals, mais ser Ulbert n'est pas le genre d'homme à qui on peut chercher des noises. Non seulement il est plus grand et méchant que tous les habitants du Roc de Joston, mais il est aussi connu pour avoir vaincu maître Ren au bras de fer sans même donner l'impression de forcer. En dehors de lord Dunstan et des autres chevaliers du château, le seul homme avec lequel Ulbert entretient des relations cordiales est mestre Haelis. Ulbert et Haelis partagent la passion du jeu de *cyvoisse*, qui fut introduit au château par un mercenaire dornien employé par l'un des soupirants de lady Yvenne. Ser Ulbert a postulé à plusieurs reprises pour être réaffecté aux Chasseurs montagnards, mais ser Mather n'a aucune envie de l'y retrouver. Ulbert fut le premier chevalier à relever le défi de ser Mather, et ce dernier entrepose encore au-dessus de l'âtre de sa chambre l'épée qu'Ulbert avait alors parée.

LORD BROM BARTHELD

Grand, frêle et d'une pâleur cadavérique, lord Brom est ce qu'on pourrait appeler un invité permanent de Montesgourde. À la mort de sa dernière épouse, Brom a commencé à chercher une femme plus jeune pour réchauffer son lit et son choix s'est arrêté sur lady Yvenne. Quand ses tentatives d'arrangement d'union à distance se sont soldées par des échecs, Brom a confié son manoir à son petit-fils aîné et fait le voyage jusqu'ici pour plaider sa cause en personne. S'est présenté avec Brom son écuyer vieillissant, un bâtard répondant au nom de Dart Rivers. Lord Brom et Dart hantent les couloirs du Roc de Joston, assaillant fréquemment les invités ou le personnel pour les régaler de récits relatant les exploits de Brom durant la rébellion de Robert. Survivant du Trident, Brom adore exhiber la bague qu'il a fait serti d'un des rubis arrachés par Robert Baratheon à l'armure de Rhaegar Targaryen à coups de marteau de guerre.

Lady Yvenne trouve lord Brom repoussant et ses attentions lui donnent la chair de poule, mais elle n'est pas prête à faire interdire l'accès du château au vieillard. Brom est idéal comme faire-valoir pour les soupirants un peu trop insistants. Toutes les attentions qu'elle prodigue au Vieux Décharné (comme elle l'appelle avec ses proches) promettent d'être oubliées par l'intéressé quand l'autre soupirant sera finalement reparti, découragé. Brom se console de ce qu'il perçoit comme des « indiscretions » de la part de sa future épouse auprès des putains de Mirefief qui ne cessent de s'émerveiller de sa... vitalité.

LADY GWYNETH MARSTEN

Blonde, menue et jolie, lady Gwyneth est en visite à Montesgourde dans l'espoir d'épouser lord Dunstan. Elle est la nièce de lady Isobel Marsten par le frère de feu son époux Mikael. Il est vrai qu'un mariage entre les maisons Tullison et Marsten aiderait assurément les finances moribondes de cette dernière, mais ce n'est pas la seule raison qui a motivé le départ de Gwyneth pour aller courtoiser lord Dunstan. Lady Isobel voit ce mariage comme un excellent moyen de se débarrasser d'une rivale potentielle de son dernier enfant vivant pour le contrôle de la maison Marsten. C'est d'autant plus important que personne n'est absolument certain que Mikael est vraiment mort. Véritable panier percé, il a été vu pour la dernière fois sur un navire qui faisait cap vers l'Orient, et personne n'a entendu parler de lui depuis.

Peut-être parce qu'elle n'a aucune envie de retrouver ses conditions de vie précédentes, Gwyneth n'a pas été aussi facile à écarter que les autres jeunes filles qui sont venues faire la cour à Montesgourde. Elle endure les silences glaciaux et les remarques lourdes de sous-entendus de lady Yvenne, faisant mine de ne pas comprendre les allusions de mestre Haelis quand il laisse habilement entendre qu'elle n'est pas la bienvenue. Lord Dunstan semble plutôt apprécier sa compagnie, mais pas au point que Gwyneth pense qu'elle est proche de conquérir son cœur. Quoi qu'il en soit, la comédie doit durer, car Gwyneth entend bien épouser ce jeune seigneur ou du moins, éviter de rentrer chez les Marsten. Les rumeurs vont bon train parmi le personnel du Roc de Joston concernant les relations entre lady Gwyneth et celui qui l'escorte : ser Willain Marks. Lady Yvenne n'a jusqu'ici pas été en mesure de confirmer ces bruits, ce qui l'arrangerait pourtant bien.

SER WILLAIN MARKS

Grand, hardi et bel homme, ser Willain est le genre de chevalier à fière allure qui provoque l'admiration des jeunes filles. Resplendissant dans son harnois et monté sur son destrier blanc, Willain offre un tableau saisissant alors qu'il n'est que chevalier errant. Quand lady Isobel a décidé d'expédier lady Gwyneth à la maison Tullison pour qu'elle s'y marie, elle a engagé ser Willain comme protecteur de sa nièce contre les dangers de la route. Willain prétend avoir été adoubé par le roi Aerys en personne, ce qui reste très difficile à prouver étant donné que le souverain a disparu, et presque toute la maison Targaryen avec lui. Toutefois, personne ne peut le contredire non plus, si bien que Willain conserve son titre et les honneurs qui l'accompagnent.

Willain profite de son séjour à Montesgourde en faisant étalage de ses qualités de jouteur devant les yeux ébahis de lord Dunstan et en s'entraînant aux armes avec les Chasseurs montagnards. On raconte qu'il ne jouirait pas que de la simple hospitalité de la maison. Les petites gens murmurent que ser Willain et lady Gwyneth entretiendraient une relation secrète. Le bon ser se faufilet ainsi une nuit sur deux dans la chambre de la damoiselle, avant d'en émerger aux premières lueurs de l'aube. Si ces rumeurs se vérifiaient, elles seraient fort compromettantes pour Willain et lady Gwyneth. Dans le meilleur des cas, Willain serait forcé de prendre le noir et lady Gwyneth serait ramenée chez elle pour y terminer sa vie dans l'opprobre.

HORAG

La légende d'Horag a commencé chez les Biques Noires quand il a laissé les empreintes sanguinolentes de ses mains sur les murs de

Montesgourde alors qu'il n'avait que douze ans, et qu'il en a profité pour ramener une femme de Mirefief. Horag était tout juste un homme qu'il s'était déjà confectionné un collier avec les langues des cinq hommes qu'il avait tués. Il prit bientôt la tête de son clan. Horag prétend que sa force lui vient de sa volumineuse barbe broussailleuse, qu'il n'a jamais taillée ni broyée depuis l'apparition des premiers poils. Sa cape en fourrure de chèvre noire est garnie des pièces d'argent de ses victimes, tandis que l'épée longue qu'il a récupérée sur la dépouille d'un Chasseur montagnard fait la fierté du clan.

Dernièrement, Horag a adopté une stratégie d'assaut qui est perçue comme le summum du génie tactique par les autres membres du clan. Il envoie les femmes et les plus faibles de la communauté attaquer un petit campement de petites gens, juste assez proche du Roc de Joston pour que l'incursion parvienne aux oreilles du château. Alors, tandis que les Chasseurs montagnards sont occupés à poursuivre les incapables du clan, Horag s'en prend à un marchand empruntant la route des Rives. Les attaques sont coordonnées selon la position du soleil, les assauts contre les marchands intervenant généralement juste avant le crépuscule. Ser Mather a toutefois commencé à décrypter son stratagème et réserve une surprise à Horag la prochaine fois que les Chasseurs montagnards entendront la rumeur d'une attaque.

KASHAL

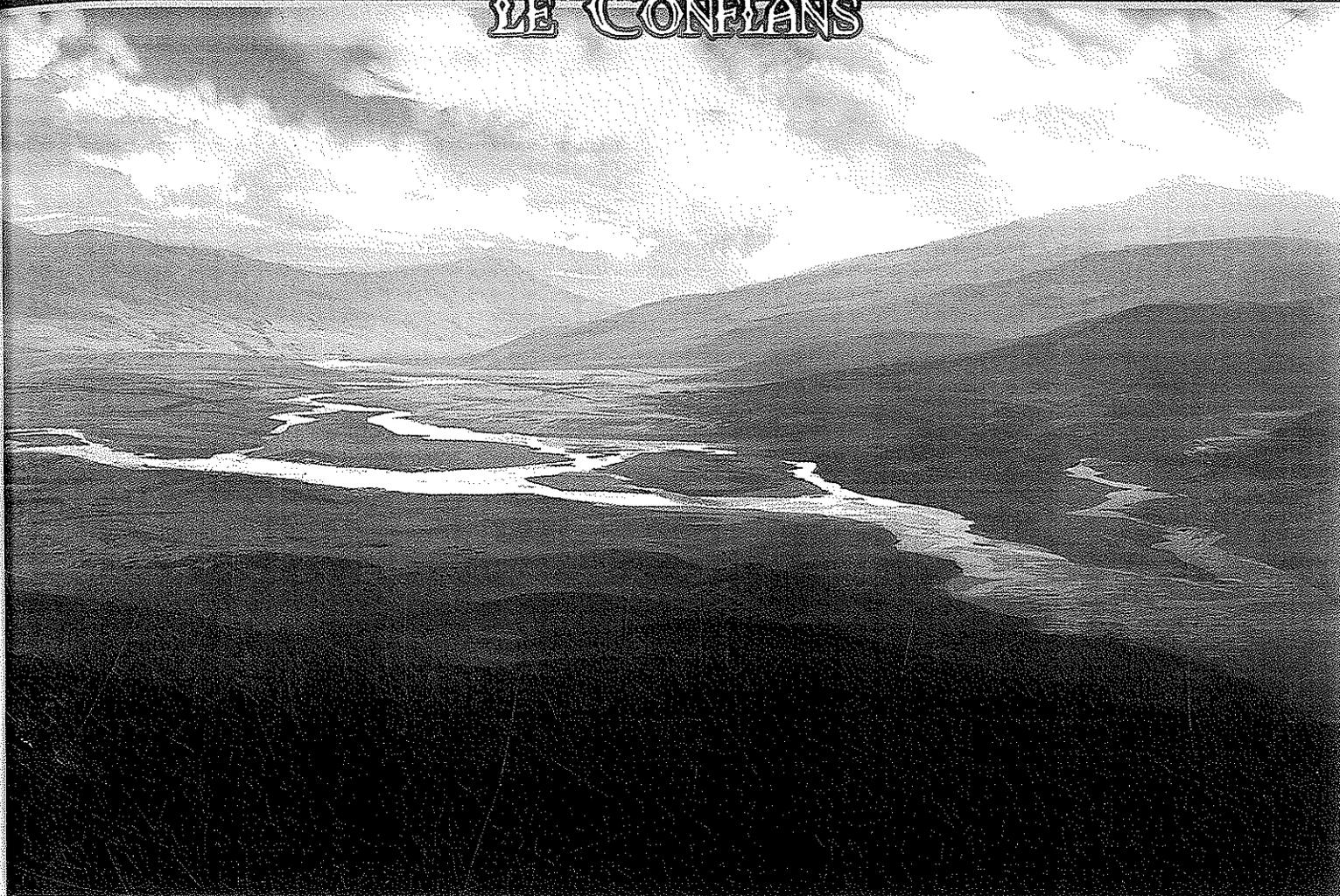
Le chef du clan des Mange-Rocs est animé par un seul désir ardent : boire son vin dans le crâne de ser Mather. Kashal menait une incursion contre un campement lorsque ser Mather et son père ont surgi dans le dos de ses hommes. Même s'il est parvenu à fuir, Kashal a reçu ce faisant une flèche dans les fesses de la part de ser Mather ; blessure humiliante qui l'obligea à prendre ses repas debout et à dormir sur le ventre pendant un mois. Bien que ser Mather l'ignore, Kashal est à l'origine de l'éboulement qui a tué son père. Kashal apprit furibond que le glissement de terrain n'avait pas tué le fils, sa vengeance n'étant ainsi toujours pas assouvie.

Les Mange-Rocs observent avec une certaine jalousie la réussite des opérations que lance Horag contre les convois sillonnant la route des Rives. Kashal a jusqu'ici refusé que son clan se joigne aux expéditions des Biques Noires, ce qui a suscité un certain mécontentement parmi les siens et l'a poussé à tuer un de ses hommes pour éviter une révolte. Il ne cracherait certes pas sur les marchandises et les armes des commerçants itinérants, mais Kashal préfère s'abstenir de les attaquer et se tapir dans le sillage des Biques Noires pour observer. Il sait que ser Mather finira bien par comprendre la tactique de Horag et alors, quand le capitaine tendra une embuscade aux Biques Noires, Kashal prendra à son tour les Chasseurs montagnards à revers et aura sa vengeance.

ASSOMBRIR LE TABLEAU

Dunstan est toujours célibataire, non parce qu'Yvenne et Moraine ne lui trouvent pas d'épouse digne de lui, mais parce que Moraine et lui entretiennent une relation incestueuse des plus infâmes (dans ce scénario, Moraine n'est pas malade, ou du moins, pas moribonde). Yvenne cherche par tous les moyens à quitter cette maisonnée démente, mais aucun prétendant valable ne lui est proposé. Les joueurs pourront peut-être l'aider.

LE CONFLANS



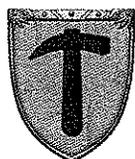
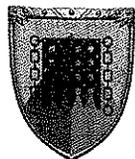
Aussi obnubilées que puissent être les maisons nobles de Westeros par leurs propres affaires, elles ne sont pas déconnectées du reste du pays et du peuple des Sept Couronnes, tant s'en faut. Ce chapitre vous aidera à replacer dans le contexte général les six maisons des chapitres précédents en décrivant la région du Conflans où elles vivent et poursuivent leurs objectifs propres.

Ce chapitre s'intéresse à Hallebourg, une ville franche à cheval sur la frontière ténue qui sépare diverses maisons et suzerains, et où des personnages de différentes factions peuvent se croiser et se rencontrer, voire comploter les uns contre les autres et mettre leurs plans à exécution. Hallebourg dissimule son comptant de secrets et d'intrigues, dont beaucoup de ficelles remontent jusqu'à son « rusé prévôt », Esra Stone.

Ce chapitre esquisse certains recoins du Conflans sur lesquels une nouvelle maison créée de toutes pièces par les joueurs pourrait tout à fait exercer sa suzeraineté, si tant est qu'ils ne désirent pas intégrer leurs personnages aux lignées présentées au précédent chapitre. Bois-Durain est une région sauvage infestée de bandits,

et la place forte de Fort-Rugar une petite forteresse tout à fait adaptée à une maison assez récente. Fleuve-l'épine est une étendue de terre autrefois prospère mais ravagée par une épidémie qui a décimé ses précédents propriétaires, laissant Rosemanoir disponible pour une famille qui ne rechignerait pas à repeupler ses hameaux et ses fermes à l'abandon. Port Maril est une petite ville à la réputation douteuse, mais qui joue également le rôle de carrefour local pour le commerce (et le marché noir). Le nouveau capitaine du port et sire de la tour des Tempêtes devra s'y colleter aux pirates et autres contrebandiers, soit en les éradiquant tout à fait, soit en s'appropriant une partie de leurs gains illicites.

Ce chapitre se termine par un éventail traditionnel d'événements et de sites intéressants que vous pouvez utiliser pour épicer une chronique du *Trône de Fer* se déroulant dans le Conflans, depuis le tournoi annuel des Frères et la joute des pitres jusqu'aux lieux comme Lande-aux-cerfs, la Bouche de la Sorcière ou les champs hantés de la ferme de l'Étranger.



HALLEBOURG

Durant les siècles qui se sont écoulés depuis la colonisation de la Colline de la Halle, le nom d'Hallebourg a été donné à un fort, à un château et à deux villes différentes. Hallebourg a été abandonnée, pillée par les maraudeurs et ravagée par une épidémie, mais les habitants sont toujours revenus rebâtir la ville.

HISTOIRE

C'est dans son implantation idéale qu'il faut chercher le secret de la persistance d'Hallebourg. Un ruisseau baptisé la Fille du Ciel descend des montagnes de la Lune et serpente dans une plaine fertile appelée Course du Lion avant de se jeter dans la Verfurque et de couler ainsi jusqu'à la mer. Au centre de la Course du Lion, la Fille du Ciel effectue presque un cercle complet autour d'une vaste et haute colline en pente douce, dressée sur un robuste soubassement de roc. Toisant les environs, facile à défendre, disposant d'un accès aisé à des terres de premier choix et à l'eau, dotée de fondations solides, la Colline de la Halle est le site idéal pour une ville, ce qui explique pourquoi génération après génération, les habitants de la région sont revenus la bâtir à nouveau.

Lors de sa première incarnation, Hallebourg était un fort baptisé Arros et construit plus de cinq mille ans avant la venue d'Aegon par les envahisseurs andals déferlant sur Westeros en direction du nord et affrontant les Premiers Hommes. Quand le front se déplaça vers le nord, Arros resta en place et se transforma en ville.

Des siècles avant la venue des Targaryen, Arros s'était réduit à un tas de bois pourri et de bâtiments abandonnés. Les légendes locales affirment que c'étaient les enfants de la forêt qui en avaient chassé les habitants, et qu'ils pourraient bien revenir un jour s'occuper de ceux qui y résident actuellement.

La forme suivante d'Arros fut celle d'une cité fortifiée de bois et de pierre, bâtie par le seigneur andal Larson Dally. Cette incarnation de la ville, baptisée Costebourg, survécut à son fondateur et à sa famille, et fut rebâtie à de nombreuses reprises. Costebourg perdura encore toute une génération après la Conquête, quand elle se joignit à la révolte du culte des Sept contre les Targaryen et fut réduite en cendres par le feu-dragon. Selon les mestres de Villevieille, la bataille fut un massacre, mais bien des paysans survécurent en se réfugiant dans les montagnes des alentours. Les dirigeants de la ville, eux, furent pendus, écartelés et donnés en pâture aux dragons pour leur outrecuidance.

Les Targaryen, qui n'étaient pas du genre à gaspiller un tel potentiel, rebâtirent peu après la cité sous le nom de Feu-dragon-la-Coste et la confièrent à la maison Asrig. Le nom fut choisi pour rappeler à la populace, dont bien des membres étaient les descendants des survivants de Costebourg, quel était le prix à payer lorsqu'on défiait les Targaryen. Ce fut peut-être à cause de ces sinistres prémisses que Feu-dragon-la-Coste ne parvint jamais à prospérer. Les habitants affirmaient que leur foyer était maudit, hanté par les spectres calcinés de leurs aïeux. Les funestes prophéties se réalisèrent presque deux siècles plus tard, quand la population de la ville fut décimée par le Fléau de Printemps.

La dernière incarnation d'Hallebourg naquit quelques années plus tard seulement, quand le site fut repeuplé par Tobis Stone, bâtard d'une fille déshéritée de la maison Arryn. Les premiers habitants de la ville furent des survivants du Fléau et d'ambitieux roturiers

des domaines des Arryn. La ville est demeurée indépendante vis-à-vis des maisons nobles locales depuis. Hallebourg est parvenue à rester neutre pendant la rébellion de Robert, du simple fait qu'elle se trouvait à l'écart des principaux théâtres des événements, ce qui fut également le cas lors de la rébellion des Greyjoy.

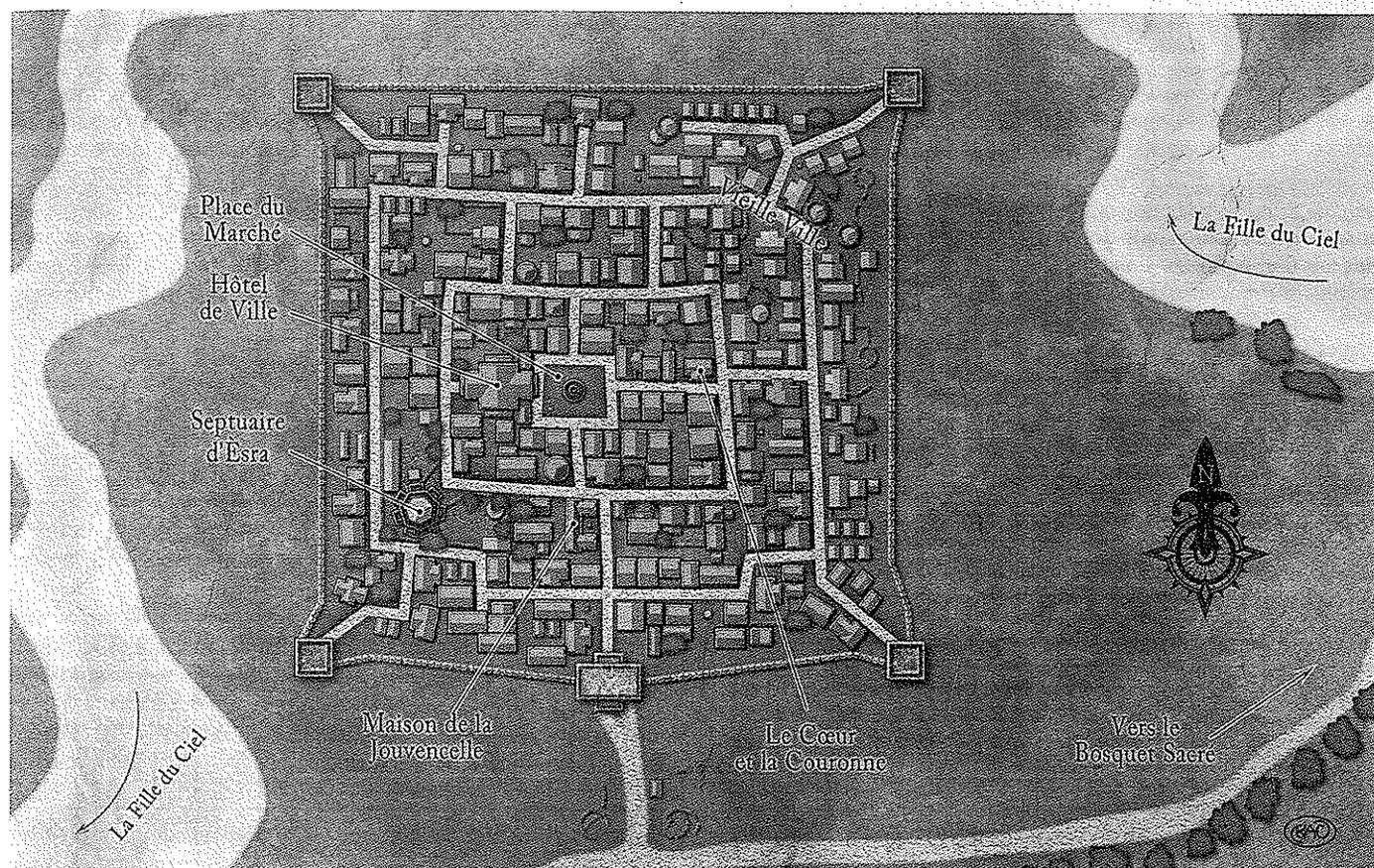
Aujourd'hui, toutes les familles nobles disposant de terres dans la région prétendent être les suzeraines légitimes d'Hallebourg. Chaque maison a ses propres justifications. Les Bartheld affirment que la ville est leur parce qu'elle appartenait à feu la maison Asrig, dont les terres leurs furent confiées par le roi Robert. Beaucoup n'y voient cependant que pure spéculation, car la maison Asrig n'avait jamais exercé d'influence directe sur Hallebourg depuis que le Fléau de Printemps avait ravagé Feu-dragon-la-Coste. Les ambitions des Marsten se basent sur des faits bien plus récents : ils sont prêts à admettre (ou à prétendre) que le père anonyme de Tobis Stone était l'un des leurs si cela leur permet de mettre la main sur Hallebourg. La maison Barnell considère que Hallebourg fait partie des terres qui lui ont été accordées par la maison Tully, tout comme la maison Tullison (lord Tully s'intéressant, lui, à de plus gros poissons). Les ambitions des Kytley sont encore plus anciennes que celles des Bartheld, et leurs preuves plus douteuses : ils pensent que Hallebourg n'a jamais appartenu à la maison Asrig, mais qu'elle était à eux depuis le début. Les prétentions des Asrig étaient selon eux illégitimes et basées sur des documents falsifiés. Les arguments avancés par la maison Dulver sont d'ordre économique : ses membres affirment avoir acheté cette terre à la maison Asrig juste avant que celle-ci ne soit annihilée au cours de la rébellion de Robert, et bien que les copies royales de cette transaction aient été détruites lors du sac de Port-Réal, lord Dulver prétend avoir ses propres exemplaires pour prouver ses dires.

Toute maison locale qui se montrerait capable de s'emparer d'Hallebourg et de la conserver en tirerait d'énormes bénéfices. Non seulement le vainqueur ferait main basse sur les revenus issus des taxes de la ville, mais cette victoire symboliserait également son ascendant sur les autres familles, un événement qu'aucun noble soucieux de son rang ne serait prêt à oublier de sitôt.

Plutôt que d'en venir aux mains, les nobles locaux se satisfont pour le moment du statut franc de la ville, ce qui ne déplaît pas non plus aux habitants de cette dernière. Ceux-ci sont ravis de n'avoir à s'acquitter que de l'impôt dû à la Couronne, et relativement rarement par-dessus le marché. Par ailleurs, en quinze ans, on a largement le temps de s'enraciner dans ses habitudes. Quiconque souhaite s'emparer d'Hallebourg devrait déjouer les plans des autres maisons, mais aussi du rusé prévôt de la ville, Esra Stone.

LIEUX IMPORTANTS

Hallebourg est de forme à peu près carrée, et entourée d'une enceinte renforcée de tours de guet à chaque angle. Les murs de cette palissade sont composés de plusieurs épaisses cloisons de bois ancien et solide fixées par de gros boulons de fer. Certaines sections de l'enceinte remontent à l'époque de Feu-dragon-la-Coste ou au repeuplement opéré par Tobis Stone. Les tours de guet, elles, sont en pierre, et très récentes. Elles datent de la période la plus troublée de la rébellion de Robert, où le prévôt craignit qu'une maison noble locale ne prenne comme excuse l'imminence du conflit pour s'emparer d'Hallebourg. En plus des fortifications traditionnelles, les tours de guet de la ville sont dotées d'un système d'immenses braseros et de miroirs pour communiquer rapidement entre elles en cas d'urgence.



Hallebourg est divisée en deux quartiers. La vieille ville a été bâtie en grande partie à l'aide d'anciennes pierres sur les vestiges de Feu-dragon-la-Coste. À cause de la superstition tenace qui veut que les anciens bâtiments soient insalubres et que l'épidémie qui a décimé Feu-dragon y rôde encore, la misère règne sur la vieille ville. On y croise plus de désespérés et d'ivrognes que de véritables meurtriers, mais les assassinats et les crimes passionnels y surviennent bel et bien de temps à autre. La ville neuve, elle, est la partie rebâtie depuis que Tobis Stone a repeuplé Hallebourg. Elle est propre et prospère, et les habitants y sont fiers, heureux et ambitieux.

LA PLACE DU MARCHÉ ET LE « BAR DES CORNEILLES »

La place du marché, carré de terre battue de vingt mètres de côté, constitue le cœur de la ville. Une statue méconnaissable qui représentait peut-être autrefois Tobis Stone se dresse en son centre. Les années et les couches de fiente d'oiseau ont eu raison des détails de la sculpture. Celle-ci semble curieusement attirer des nuées de corbeaux du coin, ce qui lui a valu le sobriquet de « bar des corneilles ». Quand un habitant d'Hallebourg déclare : « je vous retrouve au bar des corneilles », cela signifie qu'il vous rejoindra sur la place du marché. Les Hallebourgeois ont l'habitude d'évoquer les transactions les plus louches « à la lune et aux corneilles », ce qui signifie au centre de la place du marché, de nuit. Même le plus discret des espions aurait du mal à s'approcher du « bar des corneilles » sans se faire repérer, de nuit, et l'obscurité dissimule les traits des conspirateurs à qui souhaiterait les épier à distance.

Les négociants locaux se sont fendus d'un tiède effort pour améliorer l'aspect de la place du marché. Un modeste parterre de fleurs

surélevé entoure la statue et plusieurs échoppes se sont dotées de devantures attirantes et colorées. La majeure partie de la semaine, la place du marché est un parc. Les jeunes viennent s'y promener en compagnie de leur bien-aimé(e), les vieillards s'asseyent près des fleurs au centre de la place et jettent des miettes de pain et du maïs aux omniprésents corbeaux, et les enfants jouent.

Le premier jour de la semaine, la place subit une stupéfiante transformation. Toutes les boutiques qui la bordent s'ouvrent sur la rue et exposent leurs meilleurs produits. Les habitants du cru qui ne sont pas assez riches pour acheter ou louer une devanture sur place y installent leurs étals, rejoints par les marchands de toute la région. On vend là toutes sortes de biens, des épées d'excellente facture aux courges musquées. Comme Hallebourg ne paie d'impôt qu'à la Couronne, les prix sont extraordinairement bas : en termes de jeu, les marchands d'Hallebourg sont considérés comme Aimables envers la plupart des acquéreurs dans le cadre des tests de spécialité Marchander. D'autres corps de métier interviennent pour nourrir et divertir ceux qui font ici leurs courses, et la place se remplit de vendeurs de tourtes, de buvettes, de jongleurs, de chanteurs et de poètes. La place du marché est un joyeux chaos où se mêlent les couleurs, les bruits et les odeurs.

LE SEPTUAIRE D'ENDRA

Contrairement à la majorité des septuaires, celui d'Endra est un bâtiment relativement récent. Il fut bâti par la septa Endra Le Tonnelier dix ans après le repeuplement du site par Tobis Stone. Les Hallebourgeois évitaient effectivement l'ancien septuaire, alors l'un des plus anciens édifices de la ville, de crainte que le fléau qui avait décimé la population ne se soit installé dans le bois qui le composait. Comme le septuaire le plus proche se trouvait à près d'une journée

de marche, les dirigeants de la Foi craignaient que les habitants d'Hallebourg ne sombrèrent dans l'impiété. Septa Endra fit le long voyage depuis le Septuaire Étoilé de Villevieille pour venir restaurer rituellement le bâtiment.

Le septuaire d'Endra était à l'origine un humble édifice à sept côtés auquel étaient rattachés un dortoir destiné à la septa et à son personnel, un petit hospice et quelques pièces aux usages divers. Au fil des ans, de riches marchands désireux de s'attirer les faveurs des Sept ont fait d'importantes donations, et le septuaire est devenu de plus en plus somptueux. Aujourd'hui, il s'agit d'un des rares bâtiments de pierre de la ville neuve. C'est désormais une construction de deux étages avec un plafond en voûte pour la chapelle et deux niveaux pour les bâtiments administratifs et le dortoir, aux murs de marbre blanc et aux fenêtres ornées de vitraux. Les simples icônes de tissu brodé qu'Endra avait rapportées de Villevieille ont été remplacées par des statues de marbre incrustées de métaux précieux, même si les premières ont encore une place d'honneur dans les archives du septuaire. Septon Harald et son personnel vivent dans un complexe tentaculaire qui dispose de jardins et même de sa propre bibliothèque. Bien que les Hallebourgeois soient fiers de leur septuaire, la plupart des étrangers le trouvent très ostentatoire, et Endra elle-même en aurait sans doute été scandalisée.

LA MAISON DE LA JOUVENCELLE

L'unique bordel d'Hallebourg, *La Maison de la Jouvencelle*, est un bâtiment de deux étages situé dans la ville neuve, non loin du septuaire. Comme la place du marché, *La Maison de la Jouvencelle* passe inaperçue toute la semaine et se transforme lors des jours de marché, où des lanternes rouges illuminent chaque fenêtre et où des femmes se prélassent dans la rue ou se penchent aux balcons pour attirer



le chaland. Les affaires de *La Maison de la Jouvencelle* fleurissent chaque jour de marché, quand les marchands itinérants viennent y trouver le confort dont ils ont été privés sur la route.

Dame Adrienne, la propriétaire, ambitionne de faire de *La Maison de la Jouvencelle* un établissement de bon goût, comme les bordels de Port-Réal et Port-Lannis, mais sans grand succès. Les filles sont plutôt satisfaites de la vie qu'elles mènent et les chambres sont propres, mais le décor et la musique s'avèrent un peu trop criards, et les accents trop provinciaux. La maison reste toutefois de meilleure qualité que la plupart des lupanars qu'on trouve à Westeros, et comme tous les Hallebourgeois, ses locataires et ses propriétaires sont ambitieux et déterminés.

LE BOSQUET SACRÉ

Aux alentours d'Hallebourg, au pied de la colline et dans la plaine de l'est, au-delà des champs et des fermes, une forêt s'étend jusqu'aux piémonts des montagnes de la Lune. Ce bois trace la frontière orientale d'Hallebourg, qui la sépare des maisons nobles. Quand les bâtisseurs de la ville allèrent y chercher du bois de construction, ils revinrent les mains vides. Au lieu d'arbres à abattre, ils trouvèrent un très ancien bosquet sacré envahi par la végétation. Les habitants d'Hallebourg sont généralement des adeptes du culte des Sept, mais ils refusent d'abattre l'ancien barral et les arbres qui l'entourent. Aujourd'hui, les rares Hallebourgeois qui recherchent les faveurs des anciens dieux font le voyage jusqu'au bosquet sacré pour venir se recueillir seuls sous les arbres.

L'ancien culte n'a pas de prêtres, mais un vieillard du nom de Peter Hasting est devenu gardien du bosquet par la force des choses. Malgré l'arthrite qui rongé ses doigts et ses genoux, Peter s'y rend deux fois par semaine pour balayer les feuilles mortes. C'est lui que les gens du cru viennent consulter lorsqu'ils recherchent la bénédiction des anciens dieux, et Peter leur explique quelle attitude adopter dans le bosquet et comment prier.

LE CŒUR ET LA COURONNE

À un pâté de maison de la place du marché, à la limite entre la vieille ville et la nouvelle, se dresse *Le Cœur et la Couronne*, la meilleure taverne d'Hallebourg. On trouve dans la ville neuve des tavernes de meilleure qualité, et des bars bien moins chers dans la vieille, mais tout le monde vient de temps en temps faire un tour dans cet établissement.

Le propriétaire du *Cœur et la Couronne* est Hadrian Tor, un grand rouquin brusque, d'une laideur repoussante, qui approche la soixantaine. Hadrian descend d'une des filles de Tobis Stone, et *Le Cœur et la Couronne* est dans sa famille depuis sa fondation par Stone lui-même, peu après le repeuplement d'Hallebourg. Grâce à ce pedigree, Hadrian et la taverne sont quasiment des institutions locales, et particulièrement appréciés.

Les prévôts d'Hallebourg tiennent officieusement conseil au *Cœur*. C'est là que le prévôt Esra Stone et ses conseillers gèrent des cas qu'ils ne peuvent ou ne veulent pas traiter à l'hôtel de ville, et bien des marchés informels y sont conclus et rompus. Pour finir, la cave du *Cœur* dissimule un passage secret menant aux catacombes du sous-sol d'Hallebourg, formées par les strates des anciennes cités qu'elle recouvre aujourd'hui. Le prévôt Stone et ses plus proches alliés, y compris Hadrian, y complotent pour écarter les mains de la noblesse de la ville. Ils y entreposent par ailleurs les armes et les armures dont ils auront besoin si l'on doit recourir à la violence.

L'HÔTEL DE VILLE

L'hôtel de ville est le deuxième bâtiment le plus ostentatoire de la ville après le septuaire d'Endra (et suivi de près par la maison des guildes et *La Maison de la Jouvenelle*). Il s'agit d'une des autres constructions en pierre de la ville neuve, placée de façon à disposer sur sa façade arrière d'un balcon surplombant la place du marché. L'édifice abrite une salle d'audience où le prévôt reçoit les requêtes, un tribunal et plusieurs bureaux administratifs. Quand le prévôt doit s'adresser au peuple d'Hallebourg, il se rend au balcon tandis que ses administrés se rassemblent sur la place du marché.

En plus d'abriter ses dirigeants, l'hôtel de ville est le centre névralgique du guet municipal. La cime centrale du bâtiment reçoit les messages envoyés par miroir ou par signaux de fumée depuis les quatre tours de guet, dépêchant des sergents pour gérer la crise le cas échéant. Le sous-sol abrite également la prison d'Hallebourg, dont les cellules sont rarement occupées, la justice de la ville étant particulièrement expéditive : les criminels violents sont pendus, les menteurs et les escrocs exilés, et les coupables de délits mineurs fouettés ou mis au pilori avant d'être libérés.

PERSONNAGES

Esra Stone, le septon Harald Finch, Dame Adrienne et Yorik Ralk sont les personnalités de premier plan d'Hallebourg.

LE PRÉVÔT ESRA STONE

Les nouveaux venus en ville sont souvent étonnés du patronyme du prévôt : Stone. À Westeros, les noms de bâtardise ne se transmettent pas sur des générations, d'habitude. Les bâtards se marient dans des familles légitimes, adoptent des noms liés à leur ville ou à leur profession, ou meurent sans héritiers. Les Stone d'Hallebourg ont survécu et prospéré grâce à leur ingéniosité pendant plus d'un siècle. Ce ne sont pas des paysans prêts à adopter le nom de leur terre ou de leur métier. Les Stone sont les bâtards par excellence : impitoyables, fiers et dotés du sens de l'adaptation. Et ils veulent que nul ne l'ignore. Le prévôt Esra Stone est le patriarche actuel de la famille, aussi audacieux que ceux qui l'ont précédé.

Esra Stone est un homme grand, aux larges épaules, conservant toute sa vigueur dans la force de l'âge. Dans le genre mûr et paternel, il est plutôt bel homme, avec des traits bien marqués et des cheveux noirs grisonnant aux tempes. Les yeux sombres d'Esra pétillent d'intelligence, d'humour et de malice, presque incongrus dans son visage sérieux et fiable. Il porte des vêtements de bonne qualité, mais non ostentatoires. Esra marche avec talent sur la corde raide : il doit à la fois faire étalage de son statut, séduire les riches marchands d'Hallebourg, et rester sympathique aux classes modestes de la ville. Il ne porte presque jamais d'arme et ne saurait pas s'en servir de toute façon, mais ne se déplace jamais sans une petite escorte de sergents du guet, généralement ses neveux Kurt et Elias, munis de cuirasses et de solides triques.

Les gens d'Hallebourg ont surnommé Esra le « Rusé Prévôt », un titre qui lui sied à merveille. Esra Stone a permis à Hallebourg d'échapper à l'influence des nobles pendant plus d'une décennie malgré les efforts conjoints des maisons des environs pour s'approprier la ville, et il ne montre pas le moindre signe de laisser-aller jusqu'à présent.

Hallebourg est entrée en conflit avec les nobles à plusieurs reprises au fil des ans, ces derniers mettant à l'épreuve la motivation et l'indépendance de la ville et de son prévôt. Esra a dû user de toute son ingéniosité, voire d'un culot absolu, pour conserver son autonomie. Il a dressé les maisons les unes contre les autres, fait des promesses

ESRA STONE

MANIPULATEUR ADULTE

COMPÉTENCES

VIGILANCE	4	EMPATHIE 2B
INGÉNOSITÉ	4	MÉMOIRE 2B
DUPERIE	5	BLUFF 2B
PERSUASION	3	—
STATUT	3	RÉPUTATION 2B
VOLONTÉ	4	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 8 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 11

SANTÉ 6 ● SANG-FROID 12

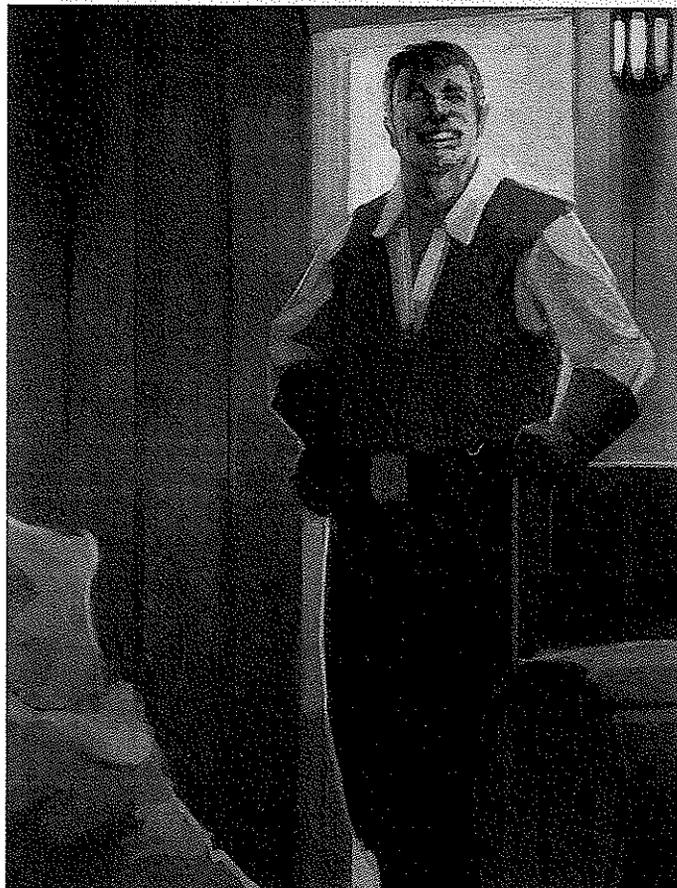
POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : APPRÉCIÉ PAR LE PEUPLE,
CHEF DE FAMILLE, MAÎTRE NÉGOCIATEUR

DÉFAUT : FAIBLESSE (CORPS À CORPS)

ARMES ET ARMURE

JAQUE : VA 1 ● MA 0 ● ENCOMBREMENT 0



LES PÉCHÉS D'ESRA STONE

Esra Stone garde bien ses secrets, mais même les intrigues du Rusé Prévôt ne peuvent pas le protéger éternellement. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de ses méfaits. Tout ce qu'il a fait, il l'a fait pour Hallebourg, mais même cette excuse ne suffira pas à lui éviter d'en subir les conséquences si ces secrets viennent à être exposés au grand jour.

❖ **LES BANDITS DU PIC ÉTINCELANT** : le banditisme fait partie de la vie de tous les jours à Westeros, en particulier dans des villes comme Hallebourg, qui ne bénéficient pas de la protection des nobles. Toutefois, quand Esra a découvert il y a plusieurs années que des bandits recevaient secrètement de l'argent des Kytley pour harceler les caravanes de marchands indépendants qui venaient à Hallebourg ou en partaient, il a su que les méthodes habituelles ne suffiraient pas. À force de pots-de-vin et de menaces, Esra a réussi à découvrir où les malfrats rencontraient leurs nobles clients, et il s'est arrangé pour qu'un de ses hommes se débarrasse du messager des Kytley et le remplace. Il n'a pas été bien difficile pour Esra de diriger les bandits des Kytley vers une caravane des Marsten. Le fils aîné d'un loyal serviteur des Marsten a été tué lors de l'échauffourée, mais tous les bandits aussi. Si les Marsten venaient à apprendre qu'Esra Stone était derrière cette attaque, il subirait sans aucun doute des représailles.

❖ **LE MARIAGE DE BRENDAN VOLAILLES ET NAOMI LE FORRESTIER** : Esra Stone déteste voir les nobles user et abuser des bonnes familles. L'année passée, Brendan Volailles est tombé amoureux de la fille d'un noble mineur, Kaleen Vanbois. Le père de Brendan est Isaac Volailles, un marchand d'Hallebourg renommé pour sa piété, et un des partisans de Stone. Esra a décidé de son côté que pour le bien d'Hallebourg, il valait mieux empêcher cette union. Une nuit, il a emmené Brendan faire un tour en ville, suite à quoi le garçon s'est retrouvé dans le lit de Naomi Le Forrestier, la fille d'une famille travailleuse mais pauvre, qui était de mèche. Le père dévot (et enragé) de Brendan a alors exigé qu'il épouse la fille qu'il venait de mettre enceinte. Même si ça n'avait pas été le cas, Esra savait que le père de Kaleen cherchait un prétexte pour interdire leur union. Les sentiments de Brendan et Kaleen ne sont vraisemblablement jamais entrés en ligne de compte pour Esra, qui ne semble pas s'être ému du suicide de cette dernière par la suite.

❖ **PÈRE ET FILS** : Esra a toujours fait de son mieux pour tenir sa famille à l'écart des compromis peu éthiques qu'il a dû faire pour Hallebourg. Malheureusement, il n'y est pas toujours parvenu. La première affaire fructueuse qu'avait conclue son fils Niall était un contrat exclusif pour le transport du vin des vignobles de la maison Bartheld par le fleuve, à destination de Port-Réal. Mais l'occasion était trop belle pour Esra. Il refila à son fils quelques employés peu doués pour le chargement des marchandises, mais qui faisaient d'excellents informateurs et recruteurs au sein de Grandcerf. Quand Niall le découvrit, il éclata de rage : c'était son gagne-pain et pas un autre moyen pour son père d'ourdir ses complots ! Il mit un terme à l'opération et partit pour Port-Lannis le soir même. En dehors de la famille proche d'Esra, nul n'est au courant de cette brouille, et la majorité des Hallebourgeois supposent simplement que Niall s'en est allé chercher fortune à la grande ville.

KURT ET ELIAS

PERSONNAGES TERTIAIRES

COMPÉTENCES

ATHLÉTISME	4	—
VIGILANCE	4	OBSERVATION 1B
ENDURANCE	3	—
CORPS À CORPS	3	CASSE-TÊTE 1B

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 8 ● SANTÉ 9

ARMES ET ARMURE

ARMURE DE CUIR SOUPLE : VA 2 ● MA -1 ● ENCOMBREMENT 0

TRIQUE 3+1B 3 DÉGÂTS SECONDAIRE +1

qu'il n'avait jamais eu l'intention de tenir et des menaces qu'il n'aurait jamais pu mettre à exécution, menti, volé et commandité des meurtres, tout cela pour qu'Hallebourg reste libre. C'est pour cette raison que les habitants l'apprécient, mais leur admiration serait sans doute moindre s'ils savaient à quels sacrifices il a dû recourir pour leur bien.

Étant lui-même un menteur et un manipulateur, Esra n'accorde pas aisément sa confiance. Toutefois, il a été bercé dans sa jeunesse par les récits mettant en scène l'iniquité des nobles, et il a une préférence pour les gens du peuple dont ces derniers ont abusé. Par ailleurs, Esra entretient une certaine rancœur vis-à-vis des membres de la noblesse et adore déjouer leurs plans. Finalement, et c'est le plus important, Esra est poli et conserve son sang-froid, tout sourire et mots suaves quoiqu'il advienne. Il ne se cache pas d'être partisan du népotisme, tout en s'assurant de garder de la place pour les paysans prometteurs n'appartenant pas à sa parenté immédiate.

Esra Stone vit avec son épouse Devra dans le manoir du prévôt d'Hallebourg, non loin de l'hôtel de ville. Ils ont quatre enfants. Lillah et Maryan, douze et quatorze ans, vivent toujours chez eux. Leur fille aînée Daisy a épousé un artisan local et vit à Hallebourg. Quant à leur fils aîné Niall, il s'est installé comme marchand à Port-Lannis et leur écrit de temps à autre. Le frère cadet d'Esra, Hans, le père de Kurt et Elias, vit également en ville.

Esra aurait bien du mal à se défendre en combat singulier et ne prend pas la peine de porter d'arme. Il préfère s'entourer de jeunes hommes fiables, des sergents du guet comme ses neveux Kurt et Elias. La fiche que vous trouverez ci-dessous peut d'ailleurs aussi bien s'appliquer à ces derniers qu'à n'importe quel autre sergent du guet.

SEPTON HARALD

Harald Finch est le septon d'Hallebourg. Il est voué au Père et porte autour du cou une effigie en argent de cet aspect des Sept montée sur une chaîne. Harald Finch est un homme d'une quarantaine d'années, petit et mince, et loin d'être séduisant. Il a les cheveux gris et une barbe taillée de près. Il porte ses robes comme s'il était né dedans, et on a du mal à l'imaginer autrement que comme un septon tatillon d'âge mûr. Ses acolytes ont l'habitude de dire que « septon Harald n'a jamais été jeune ».

Harald est loin d'être un septon parfait. Il est caustique et déplaisant, et refuse tout compromis lorsqu'il s'entretient avec des individus qu'il considère comme inférieurs à lui. C'est un célibataire endurci que les femmes agacent : il les voit toutes comme des créatures frivoles et gênantes, quelques qualités qu'elles puissent avoir en réalité. La plupart des Hallebourgeois évitent autant que possible Finch et préfèrent se tourner vers ses acolytes, qui sont généralement bien plus sociables et désireux d'aider leurs ouailles à résoudre leurs problèmes. Face aux individus puissants, comme les riches marchands, les nobles et les agents de haut rang de la Foi, Harald se transforme instantanément en un flagorneur contrit et obséquieux.



Ce dernier trait de personnalité, sa docilité face à l'autorité, est la raison qui a permis à Harald Finch d'obtenir son poste au septuaire d'Endra. Le précédent septon était un homme plus solide et ambitieux qui empruntait beaucoup aux marchands du cru pour financer ses entreprises charitables. Par conséquent, les guildes et associations d'Hallebourg possèdent quasiment le septuaire, et ont pu s'arranger pour obtenir un septon un peu plus malléable.

Harald Finch est faible de nature, une faiblesse qu'il cherche à se cacher à lui-même. Il se laisse manipuler, par crainte et par ignorance de sa propre force. Sa foi en les Sept et en le Père est bien réelle, et il prie chaque jour pour que celui-ci lui donne la force, la sagesse et le courage, sans savoir qu'il dispose déjà de ces qualités, et qu'il lui suffirait d'avoir le cran de s'en servir. Harald Finch ne s'est jamais trouvé dans une situation où sa vie ou celle d'autrui était en danger, et personne, lui encore moins que tout autre, ne sait comment il réagirait alors. Dans le cas d'Harald Finch, l'habit ne fait peut-être pas le moine... à moins qu'il ne soit exactement ce qu'il paraît.

DAME ADRIENNE

La mère maquerelle de *La Maison de la Jouvencelle* est une femme sculpturale d'une bonne trentaine d'années. Ses cheveux sont relevés en coiffures complexes, et elle se sert de produits cosmétiques qui ne dépareraient pas dans le nécessaire d'un mestre pour se donner un air tout aussi sophistiqué. Adrienne porte les plus beaux vêtements qu'elle peut se procurer, des robes aux broderies baroques taillées et teintées de façon à s'harmoniser avec son maquillage quelque peu outrancier et à flatter sa plantureuse silhouette, auxquelles elle ajoute nombre de bijoux en or et en rubis.



L'attitude de Dame Adrienne peut se résumer en deux mots : vice et classe. En tant que tenancière de l'unique bordel d'Hallebourg, Adrienne est bien consciente que son statut la place hors des cercles bienséants. Elle n'hésite pas à jouer les paillardes, encourageant ses clients à se faire plaisir en se montrant à la fois séduisante et maternelle. En parallèle, Dame Adrienne emploie tous les artifices de la classe et de la bonne éducation, de son titre de « dame » jusqu'à ses

DAME ADRIENNE

PERSONNAGE TERTIAIRE

COMPÉTENCES

VIGILANCE 3 EMPATHIE 1B

INGÉNIOSITÉ 3

DUPERIE 4 DÉGUISEMENT 1B

PROFIL DE RENCONTRE

DÉPENSE D'INTRIGUE 8 ● SANG-FROID 6

atours en passant par une diction parfaitement aristocratique. Dame Adrienne ne vend pas que du sexe à *La Maison de la Jouvencelle*, elle vend à ses clients l'illusion qu'ils sont puissants et importants, comme les nobles qu'ils admirent et craignent, et qu'ils disposent de sérails pleins de splendides femmes qui n'attendent que leur bon plaisir. Dame Adrienne ne prend que très rarement des clients elle-même, et uniquement sur invitation. Un noble de passage ou un riche marchand peut se voir offrir la possibilité de passer la nuit avec la maîtresse de *La Maison de la Jouvencelle*, tout comme ses vieux amis du temps où elle vivait à Dorne.

Naturellement, les apparences sont trompeuses, là encore. Malgré ses manières apparemment distinguées, Dame Adrienne peut se montrer remarquablement brutale envers les prostituées ou les clients qui suscitent son mécontentement. Il lui est arrivé plus d'une fois de faire battre presque à mort un client qui avait blessé une de ses filles, et bien qu'elle ne s'en prenne pas physiquement à ses employées, elle n'éprouve pas la moindre pitié lorsqu'il s'agit d'en jeter une à la rue quand celle-ci commet une bourde trop grave, comme offenser un client important, voler l'établissement ou tomber enceinte. Dame Adrienne est également très dévote : elle assiste régulièrement aux offices, au septuaire d'Endra, et fait de généreuses donations.

Dame Adrienne est également une espionne à la solde des princes de Dorne. Hallebourg est idéalement située pour glaner toutes sortes d'informations au sujet du Conflans. Des rapports arrivent régulièrement à *La Maison de la Jouvencelle*, sous forme de lettres remises par des nobles de passages, des riches marchands et de vieux amis dorniens. Elle les transmet ensuite à ses supérieurs. Adrienne est espionne depuis longtemps : cela remonte à un séjour qu'elle fit à Dorne dans son adolescence. Elle pense sincèrement que Dorne est un endroit meilleur et plus juste que le reste de Westeros. Tenir un bordel était sa vocation, mais accroître l'influence de Dorne à Westeros est un véritable appel du cœur.

LE CAPITAINE YORIK RALK

Le commandant du guet municipal d'Hallebourg est un grand homme à la forte carrure, aux cheveux noirs et rêches, aux yeux sombres et au teint mat. Le capitaine Yorik Ralk est sans conteste l'homme le plus coriace d'Hallebourg. Il forme personnellement tous les hommes du guet, et n'a jamais été battu, même par ses meilleurs apprentis. Ses enseignements ne sont pas pour les



CAPITAINE YORK RALK

PERSONNAGE TERTIAIRE

COMPÉTENCES

ATHLÉTISME	3	FORCE 1B
VIGILANCE	3	OBSERVATION 1B
CORPS À CORPS	4	CASSE-TÊTE 1B

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 9 ⊕ SANTÉ 12

ARMES ET ARMURE

ARMURE DE CUIR SOUPLE : VA 2 ⊕ MA -1 ⊕ ENCOMBREMENT 0

TRIQUE 4+1B 2 DÉGÂTS SECONDAIRE +1

tendres : il préfère avoir moins d'hommes à son service plutôt que des hommes moindres. Certains de ses sergents l'ont vu encaisser des blessures qui auraient eu raison de la plupart des individus ou les auraient estropiés. Ce fut le cas lors du raid des bandits du pic Étincelant, il y a cinq ans. Chaque fois, il s'en tire avec de nouvelles cicatrices à ajouter à une collection déjà bien fournie. Yorik porte une cuirasse de cuir bouilli ordinaire peinte aux couleurs du guet : rouge et blanc.

Yorik Ralk est si laconique qu'il frise le mutisme absolu. Il commande essentiellement en montrant l'exemple et grâce à de discrètes conversations avec ses lieutenants. Pourtant, le travail est fait et les lieutenants en question sont d'une loyauté fanatique envers leur commandant. Le capitaine Ralk agit avec un honneur qu'on ne voit même pas chez la plupart des chevaliers. Il n'a jamais abandonné un sergent du guet en danger et se considère responsable de ceux placés sous ses ordres. Quand un sergent est tué ou blessé, Yorik s'assure personnellement qu'on prenne soin de sa famille.

Ralk parle encore moins de son passé que du reste. Le prévôt Stone en connaît assurément les détails (la plupart des Hallebourgeois ont du mal à imaginer le Rusé Prévôt permettant à Yorik de conserver son poste si tel n'était pas le cas), mais lui non plus ne divulgue rien à ce sujet. Yorik possède une épée en acier-château et on l'a vu s'entraîner avec, mais en tant que capitaine du guet, il manie une solide trique, comme tous ses hommes. Yorik serait-il un chevalier déchu ? Le fils bâtard d'un noble cherchant à transcender ses honteuses origines ? Ou s'agit-il de toute autre chose ?

Malgré cette aura de mystère, les Hallebourgeois aiment beaucoup Yorik. Comme le prévôt Stone, c'est un héros local, un homme bon qui se bat pour que la ville reste libre, sûre et prospère. Yorik vit dans les baraquements du guet et ne possède aucune autre maison. On ne lui connaît ni femme ni enfants, et malgré les efforts conjoints des fouineurs de la ville, nul ne l'a jamais vu entrer ou sortir de *La Maison de la Jouwencelle*. Dame Adrienne, bien sûr, ne pipe mot à ce sujet.

**NOUVEAUX SITES
POUR LES MAISONS**

Les six maisons nobles décrites au chapitre précédent représentent un bon point de départ pour les joueurs qui veulent commencer immédiatement la partie, ou en tant que rivales à utiliser par le narrateur. Destinée aux joueurs et aux narrateurs qui désirent disposer d'une certaine marge créative mais ont du mal à prendre l'élan nécessaire pour créer leur maison, cette section présente trois descriptions de régions où les joueurs ou leurs adversaires peuvent s'établir. Elles sont délibérément vagues afin de pouvoir être adaptées aux désirs des joueurs ou du narrateur. Au lieu de chiffrer exactement les attributs de chaque maison, des fourchettes sont fournies : les joueurs pourront donc déterminer les valeurs exactes sans pour autant bouleverser le contexte, et tout en conservant le contrôle sur le processus de création. Si le narrateur ou les joueurs préfèrent n'utiliser que certaines portions de ces régions et les modifier encore plus, pas de problème. En général, l'Influence, la Puissance et la Richesse sont plus floues, car elles sont moins liées à la géographie, et dépendent plus de l'histoire de la famille correspondante.

Tous ces sites se trouvent près du Trident, mais le narrateur peut ajuster leur position sur la carte comme bon lui semble afin de conserver le contrôle de sa chronique. Ils sont liés aux diverses maisons précédemment décrites afin de fournir au narrateur et aux joueurs un aperçu du genre de conflits qui les attend peut-être.

Si les joueurs préfèrent s'en prendre à l'une des autres maisons décrites dans cet ouvrage, les lieux recensés ici font d'excellentes zones d'expansion et d'aventure, ou des trophées à se disputer. Décider d'étendre les terres d'une maison en direction de Fleuve-l'épine, par exemple, est un excellent moyen d'aller se frotter à la maison Dulver, qui désire s'accaparer Rosemanoir.

BOIS-DURAIN

Dès l'invasion andale, Bois-Durain, une des plus grandes étendues boisées du Trident, a toujours été difficile à dompter en raison de ses nombreux vallons cachés, de ses fourrés denses et de ses sentes sinueuses. Ces caractéristiques ont encouragé les hors-la-loi à s'y réfugier pendant des siècles, mais pendant la majeure partie de cette période, ils ont plus nui aux fermiers qu'aux nobles seigneurs. Récemment, des bandits dirigés par un certain Dugan le Rouge se sont enhardis et ont commencé à s'en prendre à la route Royale elle-même. Du coup, on en est venu à restaurer l'antique forteresse de Fort-Rugar, dans l'espoir que le nouveau suzerain qui en fera son fief saura s'occuper des scélérats.

HISTOIRE

À l'origine, les habitants de Bois-Durain étaient les Premiers Hommes, qui baptisèrent la forêt du nom d'un héros local de l'Âge des Héros. On dit qu'avant que Durain ne vienne dans la région, il n'y avait pas de forêt, mais que ce fut le sang d'une ancienne wyverne qu'il avait terrassée qui lui donna naissance. Ceux qui vivent dans les environs de la forêt connaissent encore cette légende, et beaucoup mettent sa nature labyrinthique sur le compte du courroux de la wyverne envers son assassin. Elle est parfois surnommée la Forêt de la Wyverne, mais on n'utilise généralement cette appellation que lorsqu'on maudit les hors-la-loi qui y ont élu domicile.

Compte tenu de sa densité et de l'absence de sentier pratique, la forêt est devenue un refuge pour tous ceux qui sont pourchassés au fil des siècles. Pendant la conquête andale, ses atouts défensifs en firent un des points stratégiques tenaces des Premiers Hommes pendant des décennies après que les environs furent tombés aux mains de l'ennemi. Il en alla de même pendant l'invasion des Targaryen, durant laquelle elle fit office de havre de sécurité pour les hommes en rupture de ban et les soldats andals bien après la fin de la guerre. Par la suite, chaque conflit majeur a vu Bois-Durain se transformer en refuge pour les déserteurs, les voleurs et les criminels, avant qu'on l'en débarrasse, des années ou des décennies après la fin des hostilités.

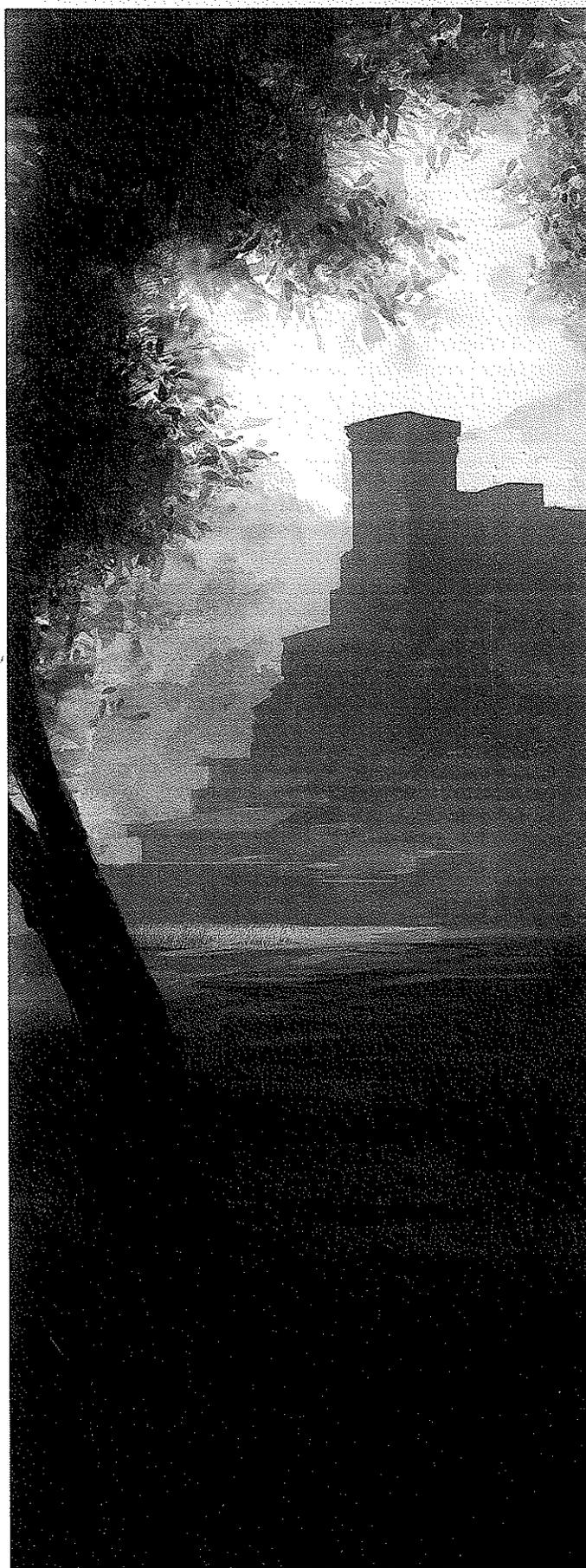
Un siècle après la Conquête, les Targaryen tentèrent d'installer un noble seigneur à Bois-Durain en y bâtissant une forteresse qui servirait de quartier général d'où éradiquer les criminels qui y avaient pris refuge. Cette forteresse, Fort-Rugar, ne constituait pas une protection très efficace, et le premier lord à recevoir ces terres fut assassiné dans son lit trois mois après son arrivée. Pendant un siècle, Fort-Rugar passa aux mains d'une série de nobles mineurs chargés de nettoyer la forêt, mais au bout du compte, tous se rendirent compte qu'il était plus profitable et moins dangereux pour leur santé de fermer les yeux sur les activités les plus louches qui s'y déroulaient. Le dernier suzerain de Bois-Durain mourut il y a cinq décennies après s'être retrouvé impliqué dans les luttes intestines entre factions de hors-la-loi.

Durant la guerre de l'Usurpateur, certains des habitants criminels de Bois-Durain se rangèrent aux côtés des Targaryen en échange de promesses d'amnistie, que ces derniers furent au bout du compte incapables de tenir. Pendant le conflit, les bandits de Bois-Durain harcelèrent les troupes de Robert Baratheon dans tout le Trident, mais à la veille de la défaite des Targaryen, ils se replièrent dans la forêt et firent de leur mieux pour disparaître. La Couronne avait d'autres chats à fouetter, et ce n'est que maintenant qu'elle s'intéresse au maintien de l'ordre à Bois-Durain.

UTILISATION DANS UNE CHRONIQUE

Bois-Durain correspond parfaitement à une jeune maison, en particulier si celle-ci a été créée peu après la guerre de l'Usurpateur. Elle lui donnera l'occasion de prouver sa loyauté et son ingéniosité en pacifiant la forêt, mais risque également de creuser prématurément sa tombe. Toute maison qui s'empare de Bois-Durain se retrouve avec un ennemi difficile à cerner et à acculer dans ses propres frontières, ce qui fera de la restauration de la loi et de l'ordre un processus des plus délicats. Le nouveau suzerain tentera-t-il de marchander avec les bandits ? Ou utilisera-t-il des troupes conséquentes pour arracher de force la coopération des habitants de ses terres ? Une fois que la guerre des Cinq Rois commence, la situation peut changer du tout au tout, car disposer d'un fief bien défendu et abritant des combattants expérimentés qui le connaissent comme leur poche est un avantage non négligeable. Dans ce cas, la maison aurait sans doute intérêt à faire preuve d'un peu de clémence...

Au lieu de faire partie d'une toute nouvelle maison qui reçoit Bois-Durain, les joueurs peuvent appartenir à une branche d'une lignée plus ancienne affectée au nettoyage de la forêt qui jouxte le territoire de cette famille plus importante, ou qui s'y trouve englobée. La situation est semblable à celle présentée précédemment, mais permet aux joueurs de créer une maison plus ancienne.



DÉFENSE : 30 OU PLUS, POINTS INVESTIS : 30 OU MOINS

(FORT-RUGAR)

Situé au cœur de Bois-Durain, Fort-Rugar enjambe la seule route qui le traverse de part en part. Le petit château est composé d'un donjon de pierre sis à l'intérieur d'une enceinte de bois. À l'intérieur de celle-ci, on n'a guère de place pour autre chose que pour cette bâtisse. Les arbres ont jadis été abattus dans un rayon de quinze mètres autour des murs du château, dans toutes les directions, mais on n'a guère fait d'efforts pour préserver cette zone dégagée, et ils ont repoussé presque jusqu'à la limite de l'enceinte. Du coup, il est extraordinairement aisé de s'approcher de l'édifice sans être vu, ce qui explique pourquoi tant de ses habitants ont été assassinés. Les écuries sont situées dans la cour, ainsi qu'un baraquement secondaire en bois, lequel a en grande partie pourri et tombe en ruine.

Le donjon n'a pas été entretenu et certaines parties du mur menacent de s'effondrer. Les dégâts sont importants et il faudra un investissement considérable si l'on veut que le donjon se retrouve au mieux de sa forme. Fort-Rugar n'a ni décoration, ni statue, ni tapisserie, ni autre luxe à proprement parler, car il a été depuis longtemps dépouillé de tous ces éléments. Les animaux ont pris l'habitude de venir nicher dans certaines des pièces les plus isolées, et il faudra les en chasser pour rendre la bâtisse habitable. Le donjon abrite une vaste salle centrale, des cuisines, un arsenal, une forge, des baraquements capables d'accueillir une centaine de soldats, ainsi que plusieurs pièces destinées au suzerain, à la dame, aux autres nobles et aux visiteurs.

Fort-Rugar est la principale forteresse de Bois-Durain, mais il existe d'autres fortifications bâties durant les diverses tentatives visant à pacifier la forêt. La plupart de celles-ci ne sont guère plus que des ruines, même si certaines sont occasionnellement utilisées par les habitants du coin : il serait possible de les récupérer, mais il faudrait disposer de temps et de ressources. Toutes les fortifications

de Bois-Durain ont été bâties depuis la victoire des Targaryen et n'ont donc pas encore eu le temps de tomber en décrépitude. Le plus grand de ces bâtiments est Nordmanoir, situé à la bordure septentrionale de la forêt. Abrisant une garnison du temps des Targaryen, c'est désormais l'un des quartiers généraux des hors-la-loi. Si on parvenait à s'en emparer, il pourrait reprendre du service après quelques mois d'efforts, ce qui serait sans doute plus facile que de rebâtir entièrement une nouvelle forteresse.

Si le narrateur le souhaite, il peut laisser acheter Fort-Rugar pour 25 points de Défense au lieu de 30, mais le château fera simplement office de demeure fortifiée tant qu'on n'aura pas dépensé 5 points de Richesse et passé 6 mois à le réparer.

INFLUENCE : 40 OU MOINS

Aucun niveau d'Influence particulier n'est affecté à la gestion de Bois-Durain. Toutefois, diriger un domaine dont la valeur est si contestable n'est pas le genre de chose que ferait une maison disposant d'une considérable Influence. La région est plus susceptible de revenir à une lignée dont l'Influence est moindre, et qui possède peut-être plus d'atouts d'ordre militaire. Si la forêt peut être pacifiée, la maison qui y parviendra s'attirera probablement respect et Influence, mais jusque-là, on parlera de ses membres comme des nobles qui vivent dans une forêt infestée de gredins, sinon comme des bandits eux-mêmes. Passer des marchés avec les bandits pourrait avoir un impact négatif sur l'Influence de la maison selon les détails du pacte en question.

TERRES : 29 OU PLUS, POINTS INVESTIS : 29

(COLLINES ET BOIS DENSES AVEC RUISSEAUX X2 : 26, RUINE : 3)

Bois-Durain s'étend sur des lieues recouvertes de forêt dense. Une seule et unique route délabrée serpente au travers de la forêt et la relie à la route Royale, mais elle ne voit pas passer beaucoup de trafic. Elle est régulièrement bloquée par les chutes d'arbres, qui ne sont pas toutes dues aux embuscades des bandits. La route n'est plus entretenue depuis plusieurs décennies, et se trouve désormais réduite à deux profondes tranchées boueuses qui sillonnent la forêt. La nature a commencé à y reprendre ses droits, et les jeunes plantes ne sont pas rares dans ces ornières. En dehors de cette voie, il n'existe que quelques sentiers utilisés par les bandits. On y trouve quelques petites rivières, mais leur cours est si tortueux, comme le tracé de la route, qu'il est pour le moins difficile d'y naviguer. Voyager à cheval en dehors de la route s'avère extrêmement difficile en raison de la végétation envahissante et du terrain accidenté. La plupart du temps, on n'y voit pas plus loin qu'à trois ou quatre mètres dans tous les sens, ce que n'arrange pas, bien au contraire, le brouillard qui tapisse nombre des vallons de la forêt.

Plusieurs ruines sont éparpillées dans Bois-Durain, la plupart étant des fortifications entamées mais abandonnées à un moment ou un autre de leur construction. Elles n'ont guère de valeur aujourd'hui, mais les bandits s'en servent pour s'abriter par mauvais temps.

LOI : 20 OU MOINS

L'omniprésence des hors-la-loi limite la valeur de Loi de la région, laquelle devrait être inférieure à 20, voire à 10 si possible. L'améliorer en s'occupant des maraudeurs sera probablement un des objectifs



principaux de toute maison fieffée de Bois-Durain. Des efforts significatifs de la part des joueurs pour réduire l'activité des voleurs pourraient ajouter un bonus aux tests d'Événement de maison, voire directement à la valeur de Loi. Infliger des pertes importantes aux bandits devrait au moins accroître cette valeur à court terme. Éliminer les hors-la-loi de Bois-Durain de façon permanente nécessite de détruire leurs cachettes, de capturer ou de tuer une bonne partie d'entre eux, et plus important, d'occire Dugan le Rouge.

POPULATION : 20 OU PLUS

La population de Bois-Durain est étonnamment nombreuse, mais le suzerain découvrira qu'il ne s'agit pas du genre de sujet qui paie l'impôt ou répond à l'appel pour les corvées. Un petit nombre de paysans respectueux de la loi vivent à l'orée de la forêt. La plupart sont des fermiers ou des bûcherons, mais même eux ont fini par conclure un accord avec les bandits. L'ensemble du territoire pourrait permettre à une importante population de subsister si on essaitait pour installer des fermes, si on dégageait des routes et si on y ramenait l'ordre.

PUISSANCE : AU CHOIX, MAIS PROBABLEMENT 30 OU PLUS

Toute maison qui désire s'approprier Bois-Durain doit disposer de considérables effectifs de soldats. Fort-Rugar doit être défendu, mais cela ne suffira pas à rétablir l'ordre dans la forêt. S'il faut se la réapproprier à la force des armes, des soldats doivent patrouiller, chercher les hors-la-loi et fournir d'autres efforts pour les débusquer. Ces activités nécessitent énormément de personnel. Par ailleurs, mieux vaut que les soldats en question ait un peu de bouteille s'ils doivent affronter des adversaires capables de frapper puis de disparaître aussitôt : des bleus ne survivront pas très longtemps à une guérilla. Les unités de cavalerie sont d'une utilité douteuse à Bois-Durain, car elles ne pourront sillonner que la route et l'orée de la forêt. Les archers, l'infanterie et les guérilleros seront les plus efficaces, et des ingénieurs pourront se montrer utiles pour les réparations de Fort-Rugar.

RICHESSE : AU CHOIX

Bois-Durain pourrait se transformer en excellente source de revenus en raison de tout le bois qu'on peut en extraire, une activité qui nécessite cependant de s'occuper du problème des bandits. Toute maison qui s'empare de Bois-Durain devra survivre sur les réserves de richesse qu'elle amène avec elle, car elle aura bien du mal à tirer des bénéfices de son nouveau domaine au début.

INTERACTIONS AVEC LES AUTRES MAISONS

Voici le point de vue des maisons de la région sur Bois-Durain.

MAISON BARNELL

Du point de vue militariste de la maison Barnell, l'absence d'ordre au sein de Bois-Durain est une honte pour toutes les maisons de la région. Lord Barnell a annoncé sans ambiguïté qu'il pensait que bouter les hors-la-loi hors des bois était une juste cause, mais il n'a rien fait pour y parvenir de son côté. Certaines rumeurs prétendent que si les bandits de Bois-Durain s'enhardissaient encore, la maison Barnell s'en irait les écraser elle-même, mais les chances de succès d'une telle entreprise sont tout à fait discutables.

LES BANDITS DE BOIS-DURAIN

On trouve des détresseurs, des voleurs de bétail, des meurtriers et bien pire encore parmi les rangs des bandits qui ont élu domicile à Bois-Durain. Si certains ont été accusés à tort et n'avaient commis aucun délit avant de pénétrer dans la forêt, la plupart sont des criminels qui n'en sont pas à leur premier méfait. Ils ne s'intéressent qu'à leur survie et à celle de leurs compagnons, et accessoirement, de très loin, à celle de leurs alliés. Ils correspondent au profil des bandits standard du *JDR TDF* page 210. Dans le cadre de l'Art de la guerre, les hors-la-loi de Bois-Durain ont les caractéristiques suivantes :

BANDITS

GUÉRILLEROS ENTRAÎNÉS * PUISSANCE 5

DISCIPLINE SIMPLE (6)

ATHLÉTISME 2, DISCRÉTION 4, TIR 3

FOULE DE BANDITS

CRIMINELS ENTRAÎNÉS * PUISSANCE 4

DISCIPLINE CORSÉ (12)

CORPS À CORPS 3, DISCRÉTION 2, ENDURANCE 4

MAISON BARTHELD

Par tradition, la maison Bartheld n'a pas vraiment été impliquée dans l'histoire de Bois-Durain, mais une récente attaque lancée contre plusieurs nobles se rendant à Grandcerf et l'ascension de lord Davain Bartheld ont changé la donne. Si l'embuscade n'a fait aucune victime, la perte financière a été lourde, et plusieurs objets qui faisaient partie de l'héritage de la maison Connington, également vassale des Baratheon, ont disparu. Ceux qui sont dans le secret des dieux prétendent que le nouveau lord Bartheld est en train de rassembler une troupe de mercenaires pour nettoyer la forêt, mais jusqu'ici, ces rumeurs sont infondées. Étant donné les ressources militaires limitées des Bartheld, il leur faudrait sans doute des alliés pour se lancer dans une telle campagne.

MAISON DULVER

Il est arrivé à lord Harald d'acheter des produits aux bandits de Bois-Durain. Tom le Bref a établi des relations avec les hors-la-loi qui le contactent lorsqu'ils tombent sur des objets particulièrement précieux ou difficiles à revendre. Il les rachète alors en ayant recours à plusieurs intermédiaires pour éviter d'éveiller les soupçons. La maison Dulver n'a aucun intérêt à contrôler Bois-Durain ni à voir pacifier la forêt : les bandits sont plus utiles à lord Harald que ne le serait un seigneur rival qui s'installerait à leur place.

MAISON FREY

Bien que les Frey s'insurgent publiquement contre la présence des bandits à Bois-Durain, la rumeur prétend qu'ils ont pactisé avec eux et qu'ils les paient pour harceler ceux qui veulent nuire au contrôle qu'ils exercent sur le passage de la Verfurque. La maison Frey a lancé

plusieurs expéditions à Bois-Durain pour traquer les bandits, mais certains affirment qu'il ne s'agissait que de poudre aux yeux. D'autres prétendent que les Frey s'apprentent à s'emparer de force de la forêt sous prétexte que ses suzerains actuels sont incapables de la contrôler.

MAISON KYTLEY

Préoccupée par ses affaires internes, la maison Kytley n'a guère de temps à consacrer aux bandits qui sévissent hors de ses frontières. Certaines cargaisons de fer envoyées à Forgebourg ont disparu par la faute de Dugan le Rouge, mais jusqu'ici, lord Kytley n'a jamais disposé des ressources nécessaires pour s'occuper de lui. Les bandits de Bois-Durain ont rencontré à plusieurs reprises Jerrold Arc-noir, le principal hors-la-loi des terres des Kytley, durant sa sanglante carrière. Les deux groupes ont développé une meurtrière rivalité avant que Jerrold ne soit exécuté.

MAISON MARSTEN

Si les hors-la-loi de Bois-Durain n'ont pas grand-chose à voir directement avec la maison Marsten, la loyauté sur le déclin de la maison Kriegar a suscité des rumeurs prétendant qu'elle pourrait bien tenter de pacifier la forêt et d'y installer son nouveau fief. Jusqu'ici, ce ne sont que des on-dit, mais une patrouille de membres de la maison Kriegar s'est récemment lancée aux trousses des bandits à Bois-Durain, ce qui paraît curieux compte tenu des problèmes qu'ils ont déjà à régler chez eux.

MAISON TULLISON

Les bandits de Dugan le Rouge ont dérobé plusieurs cargaisons de fer que la maison Tullison avait expédiées à Vivesaigues, suscitant le courroux de cette dernière, mais sans guère de succès jusqu'ici. La maison a trop d'ennuis avec les clans de montagnards pour envoyer des soldats si loin de ses pénates.

MAISON TULLY

La maison Tully a tenté à plusieurs reprises de nettoyer Bois-Durain au fil des ans, sans jamais obtenir de succès durable. Elle s'intéresse aux réserves de bois que représente la région, et espère mettre la main dessus, ou au moins bénéficier des services de la famille qui s'y installera.

PERSONNAGES IMPORTANTS

Dugan le Rouge et Thalia Pemm sont deux hors-la-loi célèbres qui ont élu domicile à Bois-Durain.

DUGAN LE ROUGE

Dugan le Rouge, un des plus prospères des seigneurs brigands du Conflans, opère à Bois-Durain depuis une bonne vingtaine d'années. Redoutable combattant et chef respecté, on prétend qu'il servit l'une des grandes maisons ou fut un chevalier errant avant de sombrer dans le crime. Il ne parle guère de l'époque où il n'était pas encore hors-la-loi, mais une cicatrice laissée par une corde autour de son cou et l'absence de trois de ses doigts donnent à penser que la vie n'a pas été particulièrement clémente avec lui.

Dugan dirige des dizaines d'hommes, les nourrit, les habille et les occupe à voler pour le bien de tous. Il s'arrange pour que chacun obtienne sa part de butin et de nourriture, passant autant de temps à préserver la paix parmi les siens qu'à se livrer aux pillages. Il éprouve une haine intense pour les nobles et les attaque dès que

DUGAN LE ROUGE			
COMBATTANT D'ÂGE MÛR			
COMPÉTENCES			
AGILITÉ	3	—	
VIGILANCE	3	OBSERVATION 1B	
INGÉNOSITÉ	3	—	
ENDURANCE	3	—	
CORPS À CORPS	4	—	
TIR	4	ARCS 2B	
PERSUASION	3	INTIMIDER 1B	
DISCRÉTION	4	FURTIVITÉ 1B	
SURVIE	4	ORIENTATION 2B, PISTAGE 2B	
ART MILITAIRE	3	TACTIQUE 1B	
VOLONTÉ	3	—	
PROFIL DE RENCONTRE			
DÉFENSE DE COMBAT 8 ⊕ DÉFENSE D'INTRIGUE 8			
SANTÉ 9 ⊕ SANG-FROID 9			
POINTS DE DESTINÉE : 0			
AVANTAGES : CHARISMATIQUE, NYCTALOPE, SINISTRE			
DÉFAUT : FAIBLESSE (AGILITÉ)			
ARMES ET ARMURE			
ARMURE DE MAILLES : VA 4 ⊕ MA -1 ⊕ ENCOMBREMENT 1			
ARC LONG	4+1B	5 DÉGÂTS	DEUX MAINS, INCOMMODE, PERFORANTE 1, PORTÉE LONGUE
DAGUE	4	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1
MASSE D'ARMES	4	3 DÉGÂTS	

possible, mais il ne tue pas qu'eux, de risque de trop attirer l'attention. Dugan sait exactement quand faire profil bas et quand frapper : il ne risque pas, ainsi, d'attirer le courroux d'une faction au point que celle-ci décide de les rayer de la carte, lui et ses guerriers.

S'il fait mine de ne rechercher que la richesse et la sécurité, en secret, Dugan veut s'attirer le respect. Il n'a pour ainsi dire pas de famille, et n'envisage pas d'en fonder une si



c'est pour la faire vivre dans les bois parmi des criminels. Il espère qu'un jour les nobles auront tellement besoin de lui qu'ils seront contraints d'oublier ses méfaits et de lui témoigner le respect qu'il pense mériter, et fait tout pour que cette situation se présente un jour.

THALIA PEMM

Autrefois civile suivant une armée lors de la guerre de l'Usurpateur, Thalia vint échouer au Bois-Durain après avoir poignardé un chevalier qui avait essayé de la violer. Craignant d'être punie, elle s'enfuit dans la forêt où elle rejoignit les hors-la-loi et devint bientôt un de leurs chefs grâce à son astuce et à son caractère impitoyable. C'est désormais la principale rivale de Dugan le Rouge, mais là où lui organise et planifie, elle règne par la terreur et la force. Tous deux opèrent publiquement main dans la main, mais en privé, ils se détestent cordialement et finiront par régler leurs comptes un jour. Un tel affrontement sera sanglant, car énormément de bandits renieraient Dugan en faveur de Thalia, qui leur a promis d'attaquer et de tuer des nobles et d'autres proies que son rival juge préférable d'éviter. La maison qui contrôle Bois-Durain pourrait se servir de ces dissensions pour semer la zizanie parmi les hors-la-loi.



FLEUVE-L'ÉPINE

Pendant des décennies, Fleuve-l'épine était réputé dans le Trident pour être le fief verdoyant de la prospère maison Orell, mais à la fin de la guerre de l'Usurpateur, une épidémie ravagea cette région pastorale. Désormais, les villages de Fleuve-l'épine sont des hameaux déserts hantés par des individus auxquels la maladie a laissé de terribles séquelles, et le manoir de la maison Orell est vide, toute la famille ayant succombé. En temps normal, un domaine aussi désirable et sans suzerain serait la cible de nombre de maisons, mais le spectre de l'épidémie a tendance à étouffer ce genre d'ambitions. Quiconque finira par s'emparer de Fleuve-l'épine devra reconstruire pendant des années et surmonter la menace de la peste pour attirer des paysans afin de cultiver les champs... mais le jeu en vaudra assurément la chandelle.

HISTOIRE

Fleuve-l'épine était un territoire agricole prospère depuis l'installation des Premiers Hommes dans le Trident à l'Âge des Héros. Dès l'arrivée des premiers colons, la région était réputée pour les buissons de roses aux couleurs vives qu'on trouvait partout, et qui inspirèrent le nom que lui donnèrent les Andals. La terre fertile et la proximité du Trident rendaient les cultures de Fleuve-l'épine exceptionnellement productives, bien que la zone ne disposât guère d'autres ressources. Les Premiers Hommes, et les Andals après eux, cultivèrent Fleuve-l'épine de long en large et initièrent la tradition qui consistait à faire pousser et à tailler les rosiers de la région pour en faire des ornements, tradition que les derniers habitants perpétuaient encore.

THALIA PEMM

PERSONNAGE TERTIAIRE

COMPÉTENCES

VIGILANCE	3	—
INGÉNIOSITÉ	3	—
CORPS À CORPS	2	LAMES COURTES 1B
PERSUASION	3	CONVAINCRE 2B, INCITER 2B, INTIMIDER 2B
ART MILITAIRE	3	COMMANDEMENT 1B, STRATÉGIE 1B
VOLONTÉ	3	COORDINATION 1B

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE D'INTRIGUE 8 Ⓞ SANG-FROID 9

À l'arrivée des Targaryen, Fleuve-l'épine fut confié à la maison Orell une fois la région arrachée des mains des Andals. Désireux de contrôler cette source de nourriture majeure, les Targaryen anoblirent Mager Orell, l'un des valets d'Aegon Targaryen, afin que sa famille exerce la suzeraineté sur Fleuve-l'épine. Témoin direct du caractère impitoyable d'Aegon durant ses années de service, le nouveau lord Orell fit de son mieux pour ne pas s'attirer ses foudres. Il ne lui fallut pas longtemps pour organiser la construction de son manoir, le tracé des routes, et l'afflux de grains vers les domaines de son suzerain. L'efficacité était un des traits caractéristiques des Orell, mais l'ostentation aussi.

Jouissant d'un climat clément, de l'absence d'ennemis dans les environs et d'une criminalité réduite, lord Orell chercha bientôt d'autres moyens d'améliorer son fief. Sur les conseils de son épouse Sulla, noble méridionale qui l'avait épousé à l'instigation d'Aegon, lord Orell entreprit de domestiquer les roses sauvages qui poussaient dans tout Fleuve-l'épine. Avec l'aide d'une véritable armée de paysans recrutés de force, les rosiers furent transplantés et taillés pour border les principales routes et former plusieurs jardins autour du manoir, qui fut bientôt baptisé Rosemanoir une fois la tâche accomplie.

Fleuve-l'épine parvint à traverser la rébellion Feunoyr et la guerre des Rois à Neuf Sous sans s'impliquer dans les conflits. Ceci était essentiellement dû au fait que la maison Orell brûlait ses champs et les réserves de nourriture dont elle disposait dès qu'une troupe ennemie s'approchait. Le principal atout stratégique de Fleuve-l'épine s'en trouvait réduit à néant, même si cette tactique coûtait cher. La gestion astucieuse des finances et des fermes de la maison Orell lui permit de se relever bien vite et de redevenir prospère au lendemain des deux guerres, d'autant qu'elle ne rechignait pas à faire quelques profits lors du conflit lorsqu'il s'agissait de vendre ses récoltes.

Bien qu'elle usât de la même stratégie lors de la guerre de l'Usurpateur, la maison Orell ne s'en tira pas aussi bien. Fleuve-l'épine était un centre d'approvisionnement majeur pour les soldats targaryens du Trident, ce qui la plaçait directement sur le front. Malheureusement pour eux, les habitants de Fleuve-l'épine ne survivraient pas assez longtemps pour voir les armées de Robert Baratheon conquérir leurs

terres. Durant les temps qui précédèrent la bataille du gué des Rubis, une épidémie éclata à Rosemanoir. On pense qu'elle y fut introduite par un groupe de mercenaires braaviens au service de la maison Targaryen. En quelques semaines à peine, la totalité des membres de la maison Orell fut victime du fléau, ainsi que nombre des paysans. Craignant que ses hommes ne soient contaminés, Aerys II ordonna que les terres fussent incendiées et mises en quarantaine, une décision qui coûta la vie à des centaines de soldats et de petites gens. Les villages situés à la périphérie de Fleuve-l'épine furent rasés, mais les environs immédiats de Rosemanoir demeurèrent intacts puisque nul n'osait y pénétrer. Au bout du compte, l'épidémie prit fin, mais au prix de la vie de tous les habitants de Fleuve-l'épine.

Après la victoire de Robert, on se désintéressa de Fleuve-l'épine et Rosemanoir pendant quelques années, ce qui leur permit de devenir le refuge de tous les rescapés de la maladie, des charpenteurs, des mécréants et des criminels. Cinq ans après la fin de la guerre, on commença, à Port-Réal, à évoquer la repopulation de Fleuve-l'épine, mais rares étaient les maisons désireuses de s'approprier ce qu'on considérait encore comme une région contaminée. Fleuve-l'épine serait un trophée précieux pour qui saurait lui rendre sa gloire d'antan, mais peu sont prêts à relever le défi.

UTILISATION DANS UNE CHRONIQUE

Fleuve-l'épine convient mieux à une jeune maison, particulièrement si elle a gagné en statut grâce à ses hauts faits lors de la guerre de l'Usurpateur. L'endroit ne serait guère prisé par les grandes maisons, mais c'est un lieu plein de potentiel pour l'expansion d'une nouvelle lignée. Celle-ci aura fort à faire pour attirer des paysans qui travailleront dans les champs, restaurer les bâtiments et se montrer à la hauteur de la

réputation de son nouveau foyer, mais le potentiel est bien là. Elle n'échappera certes pas aux soucis réservés à toutes les maisons nobles, comme les hors-la-loi et les complots, et elle devra qui plus est gérer des situations plus ordinaires et déplaisantes, comme travailler sans relâche afin de ne pas susciter le mécontentement du peuple et créer des fosses communes pour se débarrasser des corps des victimes de l'épidémie qui n'ont pas été inhumées.

Si vous désirez utiliser Fleuve-l'épine en tant que foyer d'une maison plus ancienne, considérez que l'épidémie qui a décimé les Orell est survenue plus tôt, pendant la guerre des Rois à Neuf Sous ou la rébellion Feunoyr. Dans les deux cas, les conséquences de la maladie ont été gérées, mais le spectre de la mort rôde toujours à Fleuve-l'épine. Ce genre de région reste considéré comme maudit même une fois la menace immédiate éradiquée.

Une autre option consiste à effacer la maison Orell de l'histoire. Au lieu de cela, la maison qui s'est établie à Fleuve-l'épine en est fiée depuis la conquête des Targaryen, voire avant. Dans ce cas, elle a survécu de justesse à la maladie, à moins qu'elle ne soit composée désormais de membres de la famille qui étaient élevés comme pupilles ou étudiaient ailleurs lorsque le mal a frappé. Dans ce cas, les survivants pourraient se retrouver catapultés à la tête de la maison une fois décimés tous leurs prédécesseurs dans la ligne de succession. L'épidémie n'en semble que plus menaçante, car c'est elle qui a établi les nouveaux dirigeants de la famille à sa tête en les hissant sur les cadavres de leurs proches.

Un narrateur peut même débiter sa chronique à Fleuve-l'épine pendant la rébellion de Robert, permettant ainsi aux joueurs d'en vivre les événements, ainsi que la période de terreur liée à l'épidémie et la reconstruction qui s'ensuit.



DÉFENSE : 20 OU PLUS, POINTS INVESTIS : 20

(ROSEMANOIR)

Les bâtiments abandonnés de Sulla, le hameau fondé par Mager Orell et baptisé en souvenir de sa femme, se dressent au milieu du domaine de Fleuve-l'épine, et Rosemanoir a été érigé au centre de Sulla. L'édifice fut bâti selon des critères plus esthétiques que défensifs. Il est entouré de statues autrefois magnifiques et de nombreuses gargouilles désormais craquelées bordent son toit. L'intérieur, autrefois somptueusement décoré de tapisseries, de boiseries et de tapis myriens, est décrépit, tous ces ornements ayant disparu ou se trouvant dans un état déplorable, tachés et moisis, après des années d'abandon. Rosemanoir est désormais la vivante incarnation de la négligence.

Le manoir contient une grande salle, une cuisine, une petite caserne, une loggia, quatre chambres pour les visiteurs et une immense chambre à coucher destinée au suzerain des lieux. La maison Orell était réputée pour son hospitalité et on y mettait un point d'honneur à fournir au moins un matelas à chaque visiteur, mais ses soldats étaient souvent forcés de coucher dans la grande salle étant donné la petite taille de leur baraquement. Bien qu'il ne soit pas bien entretenu, Rosemanoir conserve sa valeur défensive. Ses murs sont faits de pierres solides des montagnes de la Lune et leur construction est robuste, comprenant de résistantes portes bardées de fer, des meurtrières astucieusement dissimulées et un certain nombre de passages secrets. Ceux-ci permettent de traverser les pièces principales de la grande salle sans se faire voir, ou de s'enfuir dans les jardins de rosiers attenants.

Comme la majeure partie de Sulla, Rosemanoir est entouré de buissons de roses. Autrefois, ils étaient bien taillés, agencés en rangées qui bordaient les sentiers pour former de splendides jardins autour du bâtiment. Aujourd'hui, ils sont redevenus sauvages et bien des chemins ont disparu sous la végétation. Les années d'abandon semblent avoir permis aux roses de se développer au point qu'on affirme qu'elles sont les plus rouges de tout Westeros. Bien des paysans qui sont restés dans la région croient que ces fleurs se nourrissent du sang des victimes du fléau.

INFLUENCE : AU CHOIX

Compte tenu de son passé douteux, Fleuve-l'épine n'est pas nécessairement une région propice à attirer une des grandes maisons, mais ceux qui voient un peu plus loin que le bout de leur nez ne peuvent manquer d'en percevoir la valeur. Fleuve-l'épine pourrait soit être refourguée à une maison de faible influence pour s'y faire un allié, soit être réclamée par une lignée plus puissante préoccupée par son développement à long terme. Par conséquent, des maisons de tous niveaux d'Influence peuvent chercher à s'approprier la région, même si leurs membres risquent bien d'être traités comme des pestiférés jusqu'à ce que l'on oublie le passé.

Toute maison qui obtient Fleuve-l'épine ferait mieux d'investir de l'Influence dans un héritier aussitôt que possible. Dans une région réputée contaminée, rien de tel pour asseoir la pérennité d'un suzerain et un sentiment de sécurité que de savoir qu'un héritier est disponible au cas où le chef de famille ne survivrait pas. Et si l'héritier en question vit ailleurs, c'est encore mieux.

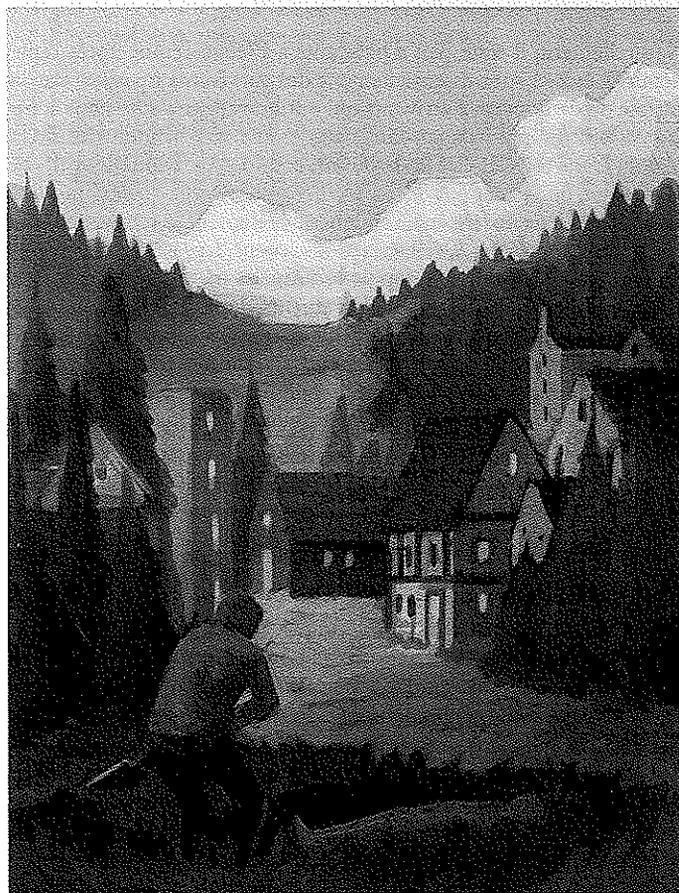
TERRES : 38 OU PLUS, POINTS INVESTIS : 38

(PLAINES ET PRAIRIE, ROUTE ET RIVIÈRE x2 : 28, SULLA-HAMEAU : 10)

Fleuve-l'épine comprend une considérable étendue de terre bien développée, dont la majeure partie dispose d'un accès à l'eau. Grâce aux fourches du Trident, la région possède également un moyen de transport et d'irrigation pratique, mais la maison Orell ne se satisfaisait pas du transport fluvial. Mager Orell débuta une campagne agressive de construction de routes qui dura tout le long de la suzeraineté de sa famille et relia les principales zones de Fleuve-l'épine grâce à des voies bien entretenues. Celles-ci ne se sont que très peu dégradées ces dernières années, même si elles étaient à l'abandon.

La terre de Fleuve-l'épine elle-même est particulièrement fertile et plate. Si la majorité du terrain est occupée par des fermes, la plupart sont restées en jachère depuis l'épidémie, et plusieurs portent encore les marques des bûchers utilisés par les Targaryen pour purifier la région. On n'y trouve aucune forêt, et une seule colline, baptisée la colline du Bûcher en raison des nombreux cadavres qui y furent incinérés pendant l'épidémie. Les gens du peuple affirment que la colline est hantée par les spectres de ceux dont les cendres y reposent, et on peut encore y trouver quelques ossements éparpillés.

Le hameau de Sulla est la seule localité remarquable de Fleuve-l'épine, et se réduit à une vingtaine de bâtiments qui existaient essentiellement pour approvisionner le personnel et les habitants de Rosemanoir. Ses maisons sont remarquablement bien construites



pour des habitats paysans, la maison Orell ayant désiré projeter une image d'opulence pour tous les visiteurs. Toutefois, comme Rosemanoir, ces maisons ne sont plus que l'ombre d'elles-mêmes. Elles sont principalement bâties en bois, avec des fondations de pierre, et comprennent une auberge, deux tavernes, un comptoir de commerce, une forge et un septuaire. Il ne reste que quelques paysans à Sulla, et ceux-ci sont très soupçonneux vis-à-vis des visiteurs. Les gens du peuple travaillent pour la plupart dans les champs autour du hameau et ont tout juste de quoi survivre. Ces fermiers portent les marques de la variole qui a décimé leur hameau.

LOI : 30 OU MOINS

S'il ne reste pas beaucoup d'habitants à Fleuve-l'épine pour y causer des troubles, on n'y trouve pour ainsi dire aucun représentant de l'ordre depuis l'épidémie. Le spectre de la maladie a écarté la plupart des chapeurs et des brigands, mais pas tous. La plupart des objets précieux ont déjà été pris à Fleuve-l'épine, et les pilliers se font rares ces temps-ci, mais un certain nombre de groupes de hors-la-loi ont pris l'habitude de se cacher à la frontière de cette région, puisque nombre d'étrangers hésitent à venir les y chercher.

Heureusement, compte tenu de la faible densité de population, restaurer l'ordre devrait s'avérer assez aisé si la nouvelle maison dispose d'assez de soldats. Protéger Sulla et les principales fermes sera bien plus facile que ramener l'ordre à l'orée de la région en maîtrisant ceux qui se cachent derrière sa réputation pour éviter les poursuites.

POPULATION : 15 OU MOINS

Naturellement, il reste peu d'habitants à Fleuve-l'épine après l'épidémie. Ceux-ci sont essentiellement des survivants marqués par la variole ou de nouveaux arrivants qui ont bravé la maladie pour avoir la possibilité d'emménager dans une des fermes abandonnées de la région. Dans tous les cas, les habitants sont des individus craintifs et suspicieux, qui attendent désespérément de trouver quelqu'un pour les sortir de leur misère, mais craignent également le retour de l'épidémie si les excès des Orell se reproduisaient. Les gens du cru sont devenus très superstitieux depuis le fléau, et mettent leur malheur sur le compte de signes ou d'agissements de la part de la maison Orell. Le peuple continue à percevoir ces mauvais présages et beaucoup pensent que la maladie reviendra terminer le travail qu'elle avait commencé. Ce fatalisme est un handicap à la restauration de la région, car les gens du peuple croient que tout ce qu'ils rebâtissent est destiné à être détruit.

PUISSANCE : AU CHOIX

Les soldats ne sont pas essentiels pour restaurer Fleuve-l'épine, et la maison qui s'en empare n'a donc pas besoin de disposer d'une force de frappe, quelle qu'elle soit. Les troupes permettront de maintenir l'ordre et de garder le peuple dans le droit chemin, mais un suzerain qui aurait la main trop lourde ne ferait pas long feu. Les habitants du cru sont déjà complètement démoralisés et ont perdu leurs familles et leurs amis, et il faudra autre chose que de la force pour les motiver. La puissance militaire sera utile pour rétablir l'ordre dans la région, en particulier en chassant les pilliers et les hors-la-loi qui mettent à profit la réputation de ce fief pour se cacher.

Bien que plusieurs cours d'eau sillonnent Fleuve-l'épine, ils ne sont pas assez profonds pour des navires de taille conséquente. L'infanterie, les archers et la cavalerie sont les troupes les plus utiles, en particulier cette dernière, qui profitera de la grande mobilité que lui offrent les routes et le terrain plat, ce qui la rendra efficace dans quasiment toutes les batailles. Compte tenu de la faible population, la maison suzeraine ne pourra pas vraiment compter sur une conscription en cas d'urgence.

RICHESSE : AU CHOIX

Si Fleuve-l'épine a investi de grosses sommes dans ses infrastructures, y compris un marché, une forge et un septuaire, aucune d'entre elles ne dispose du personnel requis pour fonctionner. Par ailleurs, elles ont été à l'abandon pendant des années, et les rendre de nouveau opérationnelles s'avérera presque aussi coûteux que de les rebâtir. Si la région a la capacité de générer d'immenses profits une fois ses fermes de nouveau productives, la maison qui la dirige devra fournir des années d'efforts pour en arriver là, car les fermes sont actuellement en jachère.

RELATIONS AVEC LES AUTRES MAISONS

Voici ce que pensent les autres maisons de la région de Fleuve-l'épine.

MAISON BARNELL

Considérant Fleuve-l'épine comme un handicap stratégique et ne disposant que de peu de ressources financières pour y rebâtir, la maison Barnell ne s'y intéresse pas. Lord Barnell est l'un des rares seigneurs locaux qui n'hésiteront pas à poursuivre les bandits jusque-là, cependant, car il ne craint pas vraiment la maladie, mais même lui ne s'enfoncera pas très loin dans les frontières du fief. Daveth Barnell reconnaît le potentiel économique de ces terres, mais il n'en a pas encore convaincu lord Barnell. Même s'il y parvenait, sa maison manquerait de l'argent nécessaire pour réhabiliter Fleuve-l'épine.

MAISON BARTHELD

Les nobles de la maison Orell venaient autrefois régulièrement en visite à Grandcerf, et en échange, ils accueilleraient souvent les nobles et invités des Bartheld à Rosemanoir. En fait, on trouve des rosiers de Fleuve-l'épine à Grandcerf. Malgré la menace de l'épidémie, le nouveau lord Bartheld s'efforce de pousser un de ses invités à prendre la région, dans l'espoir de débarrasser sa maison de ses plus pénibles hôtes. Jusqu'ici, malgré ses intenses efforts de réflexion, il n'a guère eu de succès.

MAISON DULVER

Certaines rumeurs prétendent que les premiers charognards à venir piller Rosemanoir étaient en réalité des agents de la maison Dulver, et que jusqu'à ce jour, les membres de celle-ci en envoient de temps à autre voler ce qui reste de précieux à Fleuve-l'épine. Lord Harald nie en bloc, mais les tapisseries aux motifs de rosiers suspendus aux murs du Puits semblent contredire sa version. La maison Dulver s'intéresse à l'acquisition de Fleuve-l'épine, disposant des liquidités nécessaires pour y rebâtir, mais les autres seigneurs locaux ont subtilement montré qu'ils s'opposeraient à ce que lord Harald s'empare du fief.

MAISON KYTLEY

Essentiellement préoccupée par des problèmes internes, la maison Kytley n'a guère de temps à consacrer à Fleuve-l'épine. Certains des hors-la-loi qui rôdent à l'orée du territoire des Kytley se sont réfugiés là-bas une fois pourchassés, et la famille aimerait donc que quelqu'un reprenne le contrôle de la région. Ses membres n'ont simplement pas le temps de se soucier de ce genre de détail.

MAISON MARSTEN

Située à l'écart de Fleuve-l'épine, la maison Marsten n'a guère de rapports avec celle-ci hormis le fait que des soldats des Marsten ont tué plusieurs membres de la maison Orell lors de la rébellion de Robert. Une certaine rancœur séparait donc les deux familles, et avant sa mort, lord Corben a fait clairement savoir qu'il préférerait savoir Fleuve-l'épine livré aux vautours que de voir restaurées les terres ancestrales des Orell.

MAISON TULLISON

Lord Sterl Tullison a abattu lord Orell lors de la bataille du Trident, ce qui légitime selon certains les prétentions des Tullison sur Fleuve-l'épine, par droit de conquête. Lord Sterl n'a pas survécu pour concrétiser cette ambition, et lady Tullison ne semble pas très susceptible de le faire, mais son soutien serait très précieux pour toute autre maison qui souhaiterait s'emparer du fief.

PERSONNAGES IMPORTANTS

Miles Tanry, Douglas Wotlin et Karya Hough ne sont que quelques individus parmi ceux qui habitent à Fleuve-l'épine.

MILES TANRY

Miles, un des fermiers survivants de Fleuve-l'épine, tient lieu de chef au peuple qui subsiste à Sulla et aux environs. Vieillard décharné, ses yeux sont durs et son corps creusé par des années de labeur éreintant. Forcé d'enterrer sa femme et ses deux filles durant l'épidémie, Miles n'a plus vraiment de raison de vivre. Ne craignant plus la mort, il s'opposera volontiers à tout noble qui viendrait bousculer les paysans de Fleuve-l'épine en prenant de grands airs. Un noble qui tenterait de rallier le peuple par la bonté et la sagesse trouverait en lui un solide allié, tandis qu'un suzerain régnant par la peur et la force se ferait là un implacable adversaire.



DOUGLAS WOTLIN

Dernier survivant des gardes de la maison Orell, Douglas Wotlin veille seul sur les vestiges de Rosemanoir. Il a entreteenu son petit coin du baraquement, mais n'y connaît rien en maçonnerie ou en charpenterie, et s'avère donc incapable de réparer le reste du bâtiment. Le fait de survivre à l'épidémie a quelque peu perturbé l'esprit de Douglas, et il persiste à nier ce qui



s'est passé. Il vit dans un monde fantasmé où il sert toujours la maison Orell avec ses compagnons de la garde, depuis longtemps défunts. Les habitants du coin le laissent faire et le nourrissent par pitié, mais il s'est montré utile les rares fois où des brigands sont venus à Sulla. Si Douglas n'accepte pas de réaliser ce qui s'est passé à Fleuve-l'épine, à un niveau subconscient, il aspire au repos et cherche à mourir au combat dès qu'il en a l'occasion. Il lui est arrivé plus d'une fois de repousser des groupes de hors-la-loi en jouant le berserker dément, mais ensuite, il n'a plus aucun souvenir de ces crises de rage désespérée.

KARYA HOUGH

Nouvelle habitante de Fleuve-l'épine après l'épidémie, Karya est arrivée avec plusieurs autres charognards, déterminée à ronger les os de la maison Orell. Elle et ses compagnons ont trouvé un considérable butin à Rosemanoir avant d'en être chassés par un groupe de pilliers plus important. Karya a trouvé une carte dans un vieux livre. Elle pense que celle-ci mène à une cache contenant des richesses, et dissimulée près de Sulla par la maison Orell pour les soustraire aux troupes d'invasion de Robert Baratheon. Si



ses camarades ont quitté Fleuve-l'épine pour aller trouver fortune ailleurs, Karya continue à suivre la carte, en grande partie illisible, pour trouver le trésor. Elle commence cependant à croire qu'il s'agit d'un faux ou d'un leurre, car elle n'a rien trouvé et ne sait pas lire le haut valyrien, langue dans laquelle le document est en partie rédigé.

PORT MARIL

Pendant des décennies, la petite ville de Port Maril a eu l'insigne honneur d'accueillir des marins de haute mer aux mœurs douteuses venus y vendre leurs biens mal acquis loin des questions et du regard des forces de l'ordre. Cette situation cessa durant la guerre des Rois à Neuf Sous, quand les Feunoyr se servirent de la ville pour alimenter leurs soldats du Trident. Les troupes des Targaryen prirent Port-Maril et le sympathisant Feunoyr qui la dirigeait fut destitué. Le nouveau suzerain que les Targaryen installèrent à sa place découvrit bientôt qu'il était beaucoup plus profitable de laisser la ville se gérer comme auparavant, en empochant une part des bénéfices, plutôt que de mettre un terme aux activités louches. Port Maril est devenue un refuge pour les criminels où rien d'illégal ne se produit au grand jour, mais où l'on n'a pas besoin de creuser bien profond pour découvrir de telles activités.

HISTOIRE

Port Maril n'était à l'origine qu'un petit village de pêche à l'abri d'une anse rocheuse naturelle au creux de la baie des Crabes. Il fut fondé par les Andals il y a des siècles, et cette naissance revêtait si peu d'importance qu'on n'en a gardé aucune trace dans les annales. À l'époque, l'événement se limitait à une petite douzaine de pêcheurs construisant quelques taudis voisins. Grâce à l'abondance de poissons et de crabes, et à la protection de la baie où elle était située, Port Maril grandit lentement mais sûrement, en termes de population sinon en matière de richesse et de prestige.

La situation commença à changer à l'arrivée d'une certaine Ester Killian, une femme qui affirmait venir des îles de Fer. Elle vint en ville discrètement, acheta un bateau et l'emmena à la rame hors de la baie lors des nuits brumeuses, quand la plupart des pêcheurs étaient occupés à s'otroter un tord-boyaux artisanal au coin du feu. Elle revenait le lendemain, émergeant du brouillard matinal avec à son bord de mystérieuses caisses. Au bout de plusieurs semaines, les habitants furent pris de curiosité et interrogèrent Ester, qui leur confia volontiers qu'elle rencontrait des navires pirates dans la baie des Crabes et qu'elle emmenait leurs prises à terre pour les vendre à des receleurs de sa connaissance à Vivesaigues, Port-Réal et autres lieux de ce genre. Elle envisageait de déménager au bout de quelques mois, mais il s'avéra que les autochtones n'avaient rien contre la piraterie du moment qu'elle ne s'accompagnait pas de violences.

La nouvelle se mit à circuler chez les pirates et criminels de la région : Port Maril était un lieu sûr où débarquer les produits volés et où s'approvisionner pour les receleurs et investisseurs que ce genre de marchandise intéressait. Quand les navires pirates se mirent à utiliser les docks, d'autres habitants vinrent peupler le village, y compris des aubergistes, des prostituées, des criminels et autres individus appâtés par l'argent des pirates. En l'espace de cinq ans, la petite ville de Port Maril passa du statut de hameau de pêcheurs à celui de carrefour commercial affairé doté d'un secret de polichinelle. Les nobles de la région continuèrent à penser qu'il s'agissait d'un simple village de pêcheurs sans intérêt, ce qui fut facilité par un accord passé avec les pirates fréquentant la ville et leur intimant de ne l'approcher que discrètement. La plupart des pirates locaux se faisaient déjà passer pour d'humbles négociants, et acceptèrent de ne pas s'en prendre à des bateaux dans un rayon de cent lieues autour de Port Maril.

Quant éclata la guerre des Rois à Neuf Sous, Port Maril était une ville de malfrats qui avaient fait cause commune avec les habitants contre un monde qui les avait ignorés ou persécutés, et qui recevaient une juste compensation. La guerre des Rois à Neuf Sous sonna le glas de cette tradition lorsque le capitaine du port, seigneur et maître de Port Maril, permit aux navires des Feunoyr de mouiller aux docks pour y débarquer soldats et provisions. Cette décision, quoique profitable, força brusquement la ville à choisir son camp dans la guerre en cours et attira l'attention des ennemis des Feunoyr, les Targaryen. À la fin de la guerre, la répression s'abattit sur tous ceux qui avaient aidé les Feunoyr, et Port Maril était du lot.

Les Targaryen prirent la ville par la force, mais la plupart de sespires habitants avaient déjà fui depuis longtemps. Les Targaryen nommèrent un suzerain qui devrait s'efforcer de ramener l'ordre en ville, mais malheureusement pour celui-ci, une fois ramené dans le droit chemin, Port Maril voyait son commerce décroître. Goëville et Viergétang offraient déjà leurs services, et l'on n'avait guère besoin d'un autre port dans la baie des Crabes à moins qu'il n'eût des services inédits à proposer.

En dix ans, le sire de Port Maril était ruiné, sa ville déserte et son avenir en péril. Désespérés, les habitants qui étaient restés lui firent une offre : reprendre les anciennes activités de la ville, mais plus discrètement encore, le suzerain recevant les impôts appropriés et endossant le manteau de capitaine du port. Sans autre option viable, le seigneur accepta et la ville reprit vie. Les habitants de ce nouveau Port Maril ne s'efforcèrent pas tant d'éviter d'attirer l'attention que de dissimuler les agissements douteux qui avaient lieu en ville. Au lieu d'essayer d'être ternes et sans intérêt, le suzerain et sa maisonnée firent tout pour que la ville soit visible comme le nez au milieu de la figure, utilisant la bonne vieille technique qui consiste à se cacher en se mettant bien en évidence. En quelques années, Port Maril

devenait célèbre pour ses activités commerciales et ses fêtes, et rares étaient ceux qui remarquaient les actes criminels qui s'y déroulaient sous la surface.

Depuis la guerre de l'Usurpateur, Port Maril continue à prospérer, mais en prenant soin de le faire discrètement. Dissimuler les vraies activités de la ville coûte de plus en plus cher, car les pots-de-vin se multiplient, et le suzerain de la ville cherche donc à effectuer des réformes en profondeur.

UTILISATION DANS UNE CHRONIQUE

Port Maril est une excellente base d'opérations pour une maison désireuse de s'impliquer dans les affaires les plus louches de Westeros, ou dans le domaine naval. Les habitants et leur suzerain sont conjointement compromis dans une entreprise criminelle qui leur coûterait la vie, ou du moins leur causerait de sérieux ennuis si quiconque venait à en prendre connaissance hors de la ville. Compte tenu des événements qui se préparent dans les années à venir, les grandes puissances auront d'autres chats à fouetter qu'une ville travaillant main dans la main avec les pirates. En fait, Port Maril pourrait même y gagner, ayant accès à toutes sortes de produits et des contacts avec nombre de pirates. Toutefois, en dehors des périodes de guerre, vivre dans un repaire de malfrats n'est pas forcément une bonne idée.

La maison qui contrôle Port Maril y a probablement été installée au lendemain de la guerre des Rois à Neuf Sous, quand les activités criminelles de ses habitants ont été découvertes, mais si vous le voulez, elle peut s'en être emparée avant ou après. Le titre de capitaine du port peut être une fonction héréditaire remontant à la fondation de la ville, et les Targaryen ont pu décider qu'élever celui-ci au statut de lord serait une meilleure façon de garder la ville sous contrôle. À moins que Port-Maril n'ait choisi le mauvais camp durant la guerre de l'Usurpateur et n'ait besoin d'un nouveau suzerain ? Se retrouver à la tête de Port Maril pourrait même constituer un événement néfaste de l'histoire de la maison, une punition pour avoir manqué à ses devoirs durant la guerre des Rois à Neuf Sous ou la guerre de l'Usurpateur, par exemple.

Dans la description qui suit, on considère que le sire de Port Maril œuvre de concert avec les habitants pour cacher au reste du monde ce qui se passe réellement en ville, mais ce n'est peut-être pas le cas. Peut-être que le tout nouveau suzerain s'efforce en fait de nettoyer la ville tandis que les habitants lui mettent des bâtons dans les roues. La partie risque d'être corsée, les joueurs devant lutter chaque jour contre leurs propres sujets, essayant de servir la loi et l'ordre alors que tout le monde est contre eux.

DÉFENSE : 10 OU PLUS, POINTS INVESTIS : 10

(TOUR DES TEMPÊTES)

Les systèmes défensifs de Port Maril ne sont pas des plus redoutables, essentiellement parce que la ville n'en a jamais eu besoin. Elle a été considérée comme trop petite et de trop peu d'importance pour que quiconque l'attaque pendant la majeure partie de son histoire, et même les brigands s'en désintéressaient. La Tour des Tempêtes est restée pendant des années sa seule fortification, bâtie sur l'une des péninsules qui forment la baie de Port Maril. Elle fut érigée à l'apogée du commerce illicite de la ville avec les pirates, avant la guerre des Rois à Neuf Sous, dans le but de garder l'œil sur les navires en approche. Dressée sur les roches de la



péninsule et accessible uniquement par une mince route en mauvais état, elle n'a guère d'intérêt défensif si ce n'est pour protéger l'anse de la baie et surveiller les bateaux. La tour dispose de plusieurs engins de siège pour attaquer les vaisseaux, mais aucun n'a jamais fait feu en dehors des exercices de tir. Beaucoup craignent que la tour ne soit abattue dans quelques décennies par les flots qui assaillent la péninsule pendant les tempêtes, mais jusqu'ici, elle tient bon.

Ces derniers temps, la ville a de toute évidence prospéré, et par conséquent commencé à attirer l'attention de la flotte royale et des navires de Peyredragon. Certains membres du conseil du port ont manifesté des inquiétudes quant à la défense de la ville en général. Certains en appellent désormais à la construction d'un château, ou au moins d'une demeure fortifiée à Port Maril, pour mieux protéger la ville. Étant donné les revenus qu'elle dégagne, beaucoup voient là une requête des plus raisonnables, mais il reste à voir si elle se concrétisera.

INFLUENCE : AU CHOIX

En raison de sa réputation louche et de sa valeur marchande douteuse pour le reste du monde, il est peu probable qu'une maison un tant soit peu prestigieuse et respectable soit affectée à la direction de Port Maril, ce qui signifie que la maison a peu de chance d'avoir une Influence élevée. En fait, être suzerain d'un fief tel que celui-ci, au passé en dents de scie, risque même d'entacher la réputation de la famille qui entreprendra cette tâche.

TERRES : 34 OU PLUS, POINTS INVESTIS : 34

(PETITE VILLE : 20, MARÉCAGE x2 : 6, LITTORAL : 3, ROUTE : 5)

Le seigneur et maître de Port Maril contrôle peu de terres en dehors de la ville elle-même, et celles-ci se réduisent à des marais. La terre n'a d'autre utilité que de rendre l'accès à la ville difficile autrement que par l'unique route bâtie lorsque le sire de Port Maril était en fonction. Ceci permet de surveiller facilement les visiteurs venus du continent, et en particulier le collecteur de taxes.

La côte qui borde Port Maril est un marécage formé de massifs d'arbres aux vastes racines retenant le terrain face aux inexorables marées. Les gens du cru naviguent dans ces eaux à l'aide de minces bateaux à fond plat, généralement mus par des perches. Les marais servent souvent à dissimuler des produits que les pirates amènent en ville jusqu'à ce qu'on puisse les envoyer à l'extérieur.

La baie de Port Maril est formée de deux affleurements rocheux qui semblent incongrus dans les marécages, certains pensant d'ailleurs qu'ils sont artificiels. Étant donné l'habitude qu'ont les habitants de Port Maril de raconter des histoires, les versions des origines de la baie sont nombreuses et variées. La plus populaire prétend que les affleurements seraient les vestiges d'une forteresse bâtie en bord de mer par les Andals, et qui s'est effondrée il y a bien longtemps.

Port Maril est actuellement une ville de deux cent cinquante habitants, mais la population peut grimper en fonction des navires qui arrivent au port. La plupart des bâtiments abritent des entreprises

gérant les bateaux et leurs équipages, y compris un bon nombre de tavernes, d'auberges et de bordels. Des forgerons et autres artisans vivent en ville, mais la plupart se spécialisent dans les travaux de construction navale. Actuellement, les seuls caréneurs en ville sont les membres de la famille Raris, très doués et particulièrement demandés. L'absence de cale sèche et autres installations limite leurs activités aux réparations, mais le chef de famille, Harold Raris, tente de rassembler des fonds afin de bâtir une infrastructure destinée à construire des navires. Il espère ainsi que la ville se tournera vers la construction navale et dépendra moins des pirates.

LOI : 20 OU PLUS

Pour une ville de criminels et de pirates, Port Maril sait se tenir. Les habitants savent que leur prospérité dépend du secret qui entoure leurs agissements frauduleux, et ils font donc de leur mieux pour contrôler les activités illégales les plus voyantes. Celles-ci ne sont pas totalement absentes, mais elles restent généralement perpétrées par les visiteurs. Pour limiter les perturbations au minimum et tenir leurs visiteurs les plus turbulents sous contrôle, les habitants ont promulgué un code de conduite que tous, autochtones et étrangers, doivent respecter :

- ☛ Tous les combats se pratiquent à mains nues. Le premier à dégainer une arme meurt.
- ☛ Pas de vol.
- ☛ N'attirez pas vos problèmes ici. Si un agent du roi ou d'une grande maison vient demander après vous, on vous livrera à lui sans hésitation.
- ☛ La parole du capitaine du port a force de loi.
- ☛ Les lois du roi ont généralement cours, mais elles sont encore plus importantes pour les habitants de Port Maril.

Les problèmes légaux sont portés devant le capitaine du port, ou le conseil du port en son absence. Les châtimements sont notoirement durs pour éviter que la ville n'attire plus d'attention que de raison, et pour montrer aux pirates en visite qu'ils ne doivent pas faire de vagues. Pour enfoncer le clou, la ville a fait installer plusieurs gibets le long de la route et près des docks, tous garnis de cadavres relativement frais. Le fait que le sire de Port Maril paie de temps à autre des pilliers de tombes pour maintenir ce spectacle n'est connu que de lui seul.

Si le seigneur et maître de Port Maril exerce la suzeraineté sur la ville et ses environs, et dispose d'un pouvoir absolu dans le fief, il a permis aux habitants de nommer ce qu'ils ont baptisé le conseil du port pour l'épauler. À l'origine, le conseil du port fut créé pour permettre au suzerain de Port Maril de gérer sans heurt les pirates, les receleurs et autres criminels auxquels il n'était pas habitué, mais il est demeuré en tant qu'institution destinée à le conseiller. Il n'a

aucun pouvoir réel, mais donne l'impression aux gens du cru qu'ils ont leur mot à dire, et renforce par conséquent leur moral. Pour le sire de Port Maril, c'est une source d'information qui lui permet de diriger plus facilement ses sujets, puisqu'ils pensent exercer une influence sur ses décisions. Les membres du conseil servent comme bon leur semble, et choisissent ceux qui les remplacent lorsqu'ils abandonnent leur siège. Le chef actuel du conseil du port est un vieux capitaine pirate du nom de Robert Garrys, installé en ville après une longue vie passée sur les mers.

POPULATION : 20 OU MOINS

La population de Port Maril est limitée et les marais environnants sont presque vides à l'exception de quelques braconniers et ermites. Le caractère inhospitalier de la région a toujours freiné sa croissance, et il est fort peu probable que la ville se développe en l'absence de changements majeurs. La ville occupe déjà quasiment tout le terrain stable des marécages et tire presque toute sa nourriture de la mer : si l'on n'étend pas les terres du suzerain de Port Maril au-delà des marais, elle a peu de chances de s'agrandir.

Les habitants de Port Maril organisent traditionnellement des fêtes religieuses particulièrement exubérantes, pendant lesquelles ils tentent de contrebalancer leurs nombreux péchés quotidiens par des manifestations publiques de dévotion. Ces fêtes sont immenses et d'un coût qui confine à l'obscénité. Les habitants de la ville sont presque tous adorateurs des Sept, mais ils n'ont plus de religieux depuis la mort du premier à s'être installé en ville, frère Joshua. Frère Joshua est désormais considéré comme une sorte de saint patron pour la ville, et on invoque son nom pour avoir de la chance dans l'adversité.

PUISSANCE : 19 OU PLUS, POINTS INVESTIS : 19

(NAVIRE DE GUERRE VÉTÉRAN : 12, GARNISON DE VÉTÉRANS : 7)

Pendant des années, Port Maril n'a eu aucune garnison à proprement parler, mais une fois la ville rasée au lendemain de la guerre des Rois à Neuf Sous et le commerce réinstauré avec les pirates, le nouveau suzerain a décidé qu'il serait malvenu de se mettre à la merci du moindre navire de bandits qui accosterait dans ses docks. Par conséquent, il a dépensé ses premiers revenus issus des activités illégales pour acquérir un certain nombre de vaisseaux et de soldats afin d'assurer la sécurité de Port Maril.

Les cinq bateaux qu'il a engagés (*Le Kraken Ivre*, *La Baleine Noire*, *Le Chanteciel*, *Le Vagabond* et *Le Poing de Fer*) étaient tous des navires corsaires ou pirates à la recherche d'un moyen plus tranquille et légal pour gagner leur vie. Ces dernières décennies, les navires ont tenu lieu de marine à Port Maril, l'un d'entre eux restant toujours au port pendant que les quatre autres patrouillaient dans la baie des Crabes

LE CAPITAINE DU PORT

Le seigneur et maître de Port Maril est surnommé le capitaine du port par la plupart des habitants de la ville, qui voient ce titre comme une manifestation de respect encore plus grande que celui de lord. Auparavant, le capitaine du port était choisi par un vote des habitants, mais cette pratique est tombée en désuétude. En raison de la traditionnelle implication des villageois dans le choix de leurs suzerains, si le sire de Port Maril fait défaut à son peuple, il risque de subir un peu plus que leur rage contenue. Obtenir assez d'influence pour nommer un héritier sera probablement un des objectifs majeurs du suzerain de Port Maril. Comme le titre de capitaine du port n'est pas héréditaire, le lord devra sans doute imposer son héritier aux habitants.

L'ORIGINE DE PORT MARIL

L'origine du nom de Port Maril a été oubliée, même s'il existe nombre de légendes à ce sujet. La plupart des habitants mettent un point d'honneur à inventer leur propre version de l'étymologie en question, et certaines familles considèrent comme une tradition la transmission de la leur, dans l'espoir qu'elle finira par survivre à toutes les autres. Il est déjà arrivé qu'on se batte en duel pour savoir quelle histoire était véridique, mais ces événements ne sont que des farces ou des joutes oratoires mises en scène dans le simple but de divertir.

par paire. Ils permettaient ainsi d'intimider les visiteurs pirates et de renforcer l'illusion d'une ville portuaire ordonnée et respectueuse des lois.

Les soldats engagés par le sire de Port Maril sont formés au sein de la Garde des Tempêtes, et chargés de maintenir l'ordre et d'occuper la Tour des Tempêtes. Ils connaissent le secret de la ville et reçoivent de considérables pots-de-vin pour ne rien dire. La Garde des Tempêtes est très active dans son rôle de traque des criminels et de maintien de la paix, sachant que la prospérité de la ville en dépend. Tous les membres obéissent à un code de loyauté commun, et les traîtres sont sévèrement châtiés. Le phénomène ne s'est produit qu'à deux reprises : un des membres a tenté d'aider des pirates à piller la ville et un autre a essayé de la trahir auprès d'un seigneur voisin. Tous deux ont été atrocement torturés et se sont vus arracher la langue avant d'être enfermés dans des gibets hors de la ville pour y mourir lentement.

RICHESSSE : 20 OU PLUS, POINTS INVESTIS : 20

(MARCHÉ : 10, PORT : 10)

Port Maril est une ville basée sur l'économie, et l'argent appelle l'argent. Toute maison suzeraine de Port Maril aura besoin de liquidités pour assurer une gestion fluide, mais pourra s'attendre à faire de rapides profits. La ville dispose déjà d'un port et d'un marché, mais plus on améliore une localité commerçante comme celle-ci, plus elle prospère. Le principal souci concernant les revenus de Port Maril, c'est de les faire paraître légitimes. Le sire de Port Maril ne sera probablement jamais à même d'étaler publiquement toute sa fortune devant ses pairs nobles sans susciter de gênantes questions.

RELATIONS AVEC LES AUTRES MAISONS

Vous trouverez ici le détail des relations qu'entretient la ville avec les principales maisons de la région.

MAISON BARNELL

N'échangeant que fort peu avec Port Maril, la maison Barnell ne sait rien des activités illégales qui s'y déroulent. Dans son ignorance, lord Barnell respecte le sire de Port Maril pour son intransigeance vis-à-vis du crime. Il s'est d'ailleurs entretenu avec son sénéchal Farris Leed pour envoyer une partie des réserves de grain des terres de la maison par Port Maril plutôt que par Salins et les autres ports des environs.

MAISON BARTHELD

Si le nouveau lord Bartheld ignore tout du secret de Port Maril, Brom Bartheld était au courant, comme certains invités de Grandcerf. Brom se servait souvent de Port Maril pour mettre la main

sur des produits rares, comme des bons crus, et ne posait guère de questions sur leur origine. Plusieurs des invités actuels de Grandcerf profitent également des pirates : si leurs activités sont découvertes par l'actuel lord Bartheld, ils risquent d'être sévèrement punis, et le secret de Port Maril d'être rendu public.

MAISON DULVER

Pendant bien des années, les biens achetés et vendus par la maison Dulver sont passés par Port Maril, et bien des produits acquis par cette famille venaient du butin des pirates. Si lord Harald ne sait pas exactement ce qui se passe à Port Maril, il n'ignore pas qu'on peut s'y procurer des articles d'origine douteuse et dispose de plusieurs agents à l'affût des bonnes affaires dans cette ville. Tom le Bref a appris les secrets de Port Maril, mais jusqu'ici, il les garde pour lui afin de protéger lord Harald s'ils venaient à être rendus publics, ainsi que le rôle qu'y joue la maison Dulver.

MAISON KYTLEY

Si personne à la maison Kytley ne connaît les secrets de Port Maril, les armes produites à Forgebourg sont régulièrement achetées par des agents des pirates qui accostent là-bas. À l'insu des Kytley, ces armes équipent donc les pirates depuis des décennies, une situation qu'ils ont bien l'intention de voir perdurer. Jusqu'ici, les Kytley n'ont pas posé trop de questions quant à la destination de ces armes ou à la nature de leurs acheteurs, mais s'ils le faisaient, ils seraient assurément à même de découvrir ce qui se trame réellement à Port Maril.

MAISON MARSTEN

La maison Marsten achète de temps à autre des biens qui sont passés par Port Maril, mais ne commerce pas beaucoup avec ce repaire de pirates. Au fil des ans, les Marsten ont entendu parler d'un port pirate situé dans la baie des Crabes, mais sans y prêter réellement attention jusqu'à ce qu'on parle d'un navire pirate où lord Mikael Marsten aurait été aperçu quelques années auparavant. Juste avant sa mort, lord Corben Marsten était sur la piste de cette rumeur, et bien près de découvrir le secret de Port Maril, mais son trépas à coupé court à ses découvertes.

MAISON TULLISON

Mestre Haelis a fait quelques voyages à Port Maril pour y chercher des herbes exotiques et des drogues afin de soigner lady Moraine, mais sans guère de succès jusqu'ici. La maison Tullison dans son ensemble ne s'intéresse pas beaucoup à Port Maril, mais le mestre y voit le meilleur endroit où obtenir des remèdes venus de pays lointains. Mestre Haelis ne sait pas la vérité au sujet de Port Maril, mais le conseil du port craint qu'il ne la découvre. Ses membres ont donc élaboré un complot visant à pousser le mestre à acheter sciemment des biens volés, pour le faire chanter afin qu'il garde le silence.

PERSONNAGES IMPORTANTS

Robert Garrys, Danielle Tayle, Harold Raris et Edwin Manester comptent parmi les personnages de premier plan qui habitent à Port Maril.

ROBERT GARRYS

Robert Garrys est à la tête du conseil du port et mène une vie tranquille passée à boire, après une jeunesse aventureuse en tant que pirate. Il porte les séquelles de cette époque lointaine, sous la forme d'une oreille manquante et d'une mâchoire de travers, mais il pense que ces traits ne rendent son visage que plus redoutable. Robert Garrys voit en Port Maril sa meilleure occasion de vivre vieux, et se montre par conséquent prêt à tout pour protéger son avenir, même s'il faut recourir au meurtre. Robert a commis plus d'un méfait dans sa jeunesse, alors un de plus ou de moins... en particulier s'il s'agit de servir son nouveau foyer.

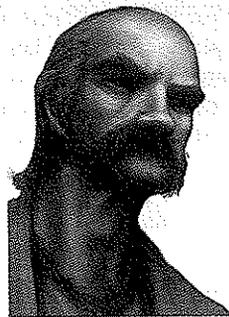
DANIELLE TAYLE

Danielle Tayle dirige le principal bordel de Port Maril, l'auberge de *La Sirène Noire*. Loyale partisane du suzerain et persuadée du bien-fondé du subterfuge de la ville, elle fait de son mieux pour que tout se passe sans accroc. Sachant bien que les hommes sont parfois trop bavards dans l'intimité, Danielle dirige son entreprise autant pour les informations que glanent ses filles que pour l'argent qu'elles lui rapportent. Si elle ne veut pas de problème en ville, elle est en effet prête à vendre à des pirates des informations sur leurs rivaux, ce qui a provoqué plus d'une perfidie en haute mer. Danielle obtient toujours une part des bénéfices réalisés grâce aux renseignements qu'elle donne, et jusqu'ici, personne n'est remonté jusqu'à elle.



HAROLD RARIS

Principal carénéur de Port Maril, Harold est l'un des principaux partisans d'une tentative visant à en faire une ville honnête. Les Raris sont l'une des plus anciennes familles en ville et construisent des bateaux pour les gens du coin depuis toujours. Harold dispose donc d'une grande influence en ville, et s'en sert généralement contre ceux qui y provoquent des troubles ou désirent la tourner vers des activités encore plus louches. Si quelqu'un veut tenter de nettoyer Port Maril, Harold Raris et sa famille seront des alliés tout disposés à lui prêter main-forte. Les habitants ordinaires le prennent pour un petit saint suffisant : sans sa richesse et son talent, il y a longtemps qu'il aurait été balancé d'un embarcadère.



CAPITAINE EDWIN MANESTER

Commandant de la Garde des Tempêtes, le capitaine Manester est le garde malhonnête par excellence. Même pour Port Maril, son

penchant pour les magouilles est impressionnant : il a conçu toutes sortes de taxes, de papiers officiels et de permis pour se remplir les poches. Ces sommes sont essentiellement extorquées aux étrangers, pour ne pas se mettre la populace locale à dos. Sachant flairer les bonnes occasions, le capitaine Manester travaille dur pour assurer la sécurité du peuple de Port Maril, et utilise avec grand plaisir les gibets placés à l'entrée de la ville quand il le faut. Jusqu'ici, il parvient à rester en équilibre sur la corde raide séparant la corruption et la justice, et à demeurer dans les bonnes grâces du capitaine du port... mais un faux-pas est si vite arrivé...



ÉVÉNEMENTS TRADITIONNELS

Dans les pages qui suivent, vous trouverez la description des événements traditionnels organisés dans cette partie de Westeros.

LE TOURNOI DES FRÈRES

Dans le Conflans, on raconte la légende de sept frères qui traversèrent le détroit à bord de sept navires quand les Andals s'en vinrent à Westeros. Chacun disposait de mille hommes et d'une unique graine. Les frères et leurs compagnons s'installèrent à travers le Conflans, repoussant les Premiers Hommes et se frayant une place dans la région. Chacun s'appropriâ un château, en déracina l'arbre-cœur et planta à la place la graine qu'il avait rapportée de par-delà les mers.

Cependant, les Premiers Hommes étaient les amis des enfants de la forêt, et ils vénéraient leurs anciens dieux anonymes. Quand les frères arrachèrent les barrals sacrés, les dieux anciens en prirent ombrage et leur envoyèrent un messenger. Un homme à la peau aussi pâle que l'écorce d'un arbre-cœur et aux yeux rouge sang se présenta à chacun des sept châteaux, un bâton en bois de barral à la main, pour héler les conquérants. « Tout comme vous avez semé le déshonneur dans le sol sacré de cette terre, je sèmerai la discorde entre vous ! À dater de ce jour, vous ne connaîtrez point la paix, mais vous vous dresserez au contraire les uns contre les autres jusqu'au jour où les enfants reviendront et reprendront ce que vous avez arraché de force ! »

Et ensuite, selon la légende, le vieil homme se transforma en grand oiseau blanc et s'envola au loin, mais sa malédiction s'abattit sur les frères. Leur bonne entente se mua en zizanie, qui fit des milliers de victimes tandis que passaient les saisons et que les guerres s'enchaînaient inexorablement.

Puis, un printemps, alors que les frères s'étaient retrouvés dans une grande plaine qu'ils s'approprièrent une fois de plus à arroser du sang de leurs semblables, un homme s'avança, vêtu de robes de septon. « Je suis la Voix des Sept et je vous ordonne de retenir vos bras ! Depuis trop longtemps cette malédiction dresse le frère contre son frère, et sème la mort dans le Conflans. Vous êtes le Sang des Andals ! Et vos dieux sont les Sept qui ne font qu'Un !

Cessez d'écouter les vieux spectres des bois. Ils ont été bannis et n'exercent plus aucun pouvoir sur vous ! » Et le vieillard, qui était le Grand Septon, le premier à occuper cette fonction, traversa les camps et bénit chacun des frères, avant de leur donner à tous une lance de frêne. « Allez maintenant, rentrez dans vos châteaux et déposez ces lances sous les arbres issus de la graine de par-delà des mers. Quand les arbres fleuriront, vous prendrez ces lances et affronterez vos frères à nouveau, non pas en tant qu'ennemis, mais en toute amitié. Et tous mettront leurs talents à l'épreuve, les uns contre les autres, et honoreront les Sept qui vous ont libéré de la malédiction. »

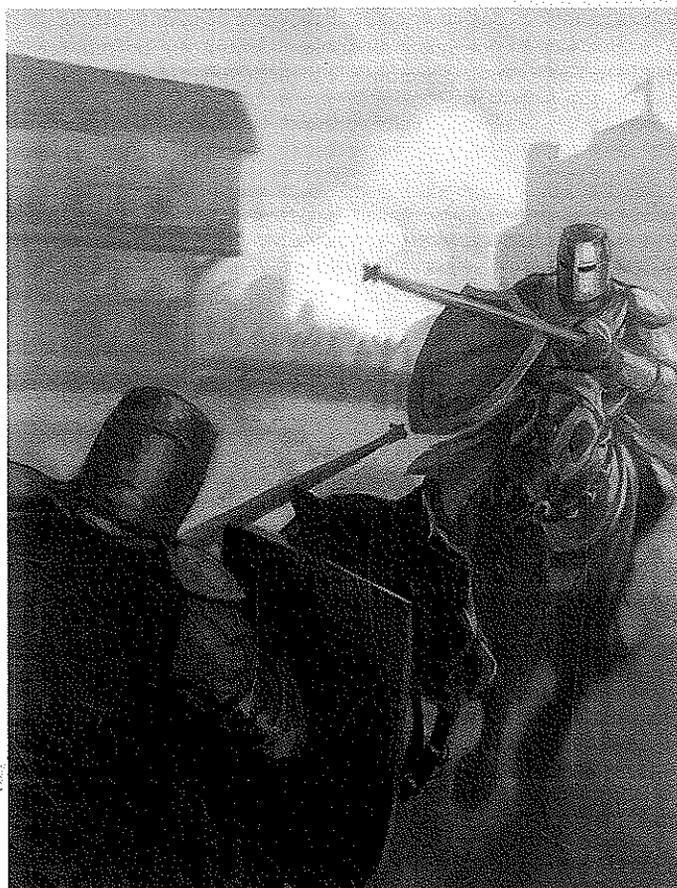
À partir de ce jour, un des arbres des sept frères fleurit chaque année, et le suzerain du château correspondant organisa un tournoi sous ses rameaux en l'honneur des Sept. Depuis lors, on a baptisé « les Frères » les sept châteaux abritant les arbres.

La tradition est respectée depuis six mille ans. Bien que les châteaux aient changé de mains au fil des ans et que les noms des frères aient été oubliés, le cycle se poursuit toujours. Que ce soit pendant l'été, l'hiver, le printemps ou l'automne, chaque année, une des sept maisons organise le tournoi des Frères.

Si la légende des frères est considérée comme l'une des fondations de la Foi en Westeros, et l'éclosion des bourgeons sur les arbres comme un authentique miracle envoyé par les Sept, le cycle n'est pas parfait. L'histoire rapporte que pendant une période, un des arbres fleurit quatre années de suite. Cette série fut interrompue, dit-on, quand l'un des seigneurs de la confrérie écrivit au Grand Septon pour que celui-ci intercède en sa faveur auprès des Sept et dirige la bénédiction de la floraison vers une autre maison. Le nom du seigneur en question n'est pas cité, mais la rumeur prétend qu'il s'agissait de celui dont le château avait reçu plus que son comptant de bénédictions. Le coût de l'organisation d'un grand tournoi quatre années d'affilée avait réduit sa maison à la mendicité, et si sa famille était riche d'honneur et de prestige, elle était désormais pauvre dans tous les autres domaines.

Il est arrivé également que deux des Frères fleurissent la même année. Quand cela se produit, des nuées de corbeaux assombrissent le ciel du Conflans : les seigneurs de la confrérie se livrent à une lutte sans pitié pour obtenir le soutien de leurs pairs afin que leur arbre soit déclaré « floraison légitime », ou au contraire, quand celle-ci survient en hiver ou en période peu faste, pour éviter d'avoir à supporter le poids du tournoi.

Et bien que la fable soit une parabole pacifique, les Frères eux-mêmes se sont parfois retrouvés victimes des malheurs de la guerre. Il est arrivé, lors d'une des guerres entre les terres de l'Orage et les contrées situées plus au nord, que l'un d'entre eux tombe aux mains d'un seigneur de l'Orage. La prise n'a duré qu'un an, mais durant cette période, l'arbre du château en question s'est justement mis à fleurir. Les hommes des terres de l'Orage, peu enclins à commettre la même erreur que les sept frères en offensant les dieux du peuple qu'ils avaient conquis, respectèrent la tradition andale et ouvrirent leurs portes pour le tournoi. Au beau milieu de la guerre, les hommes du Conflans déposèrent leurs armes, sans pour autant renoncer à leurs querelles, et participèrent au tournoi traditionnel. Plusieurs hommes moururent dans les lices cette année, mais la tradition fut respectée.



NOTES POUR LE NARRATEUR

Le tournoi des Frères est un événement qui peut servir divers objectifs. Au niveau le plus élémentaire, c'est un tournoi donnant à tous les participants la possibilité de gagner de l'expérience, de la gloire et de l'argent pour leurs maisons. Toutes les activités liées aux tournois ordinaires y sont pratiquées : joute, épreuve de tir à l'arc et grande mêlée, ainsi que des banquets et des festins, des spectacles d'amuseurs et de ménestrels.

Si vos goûts sont plus tournés vers la politique, les occasions de conspiration ne manquent pas pour une bande de rusés comploteurs. Lorsqu'autant de nobles se rassemblent, les intrigues et les machinations politiques ne manquent pas. Bien des alliances naissent ici, et beaucoup d'autres sont étouffées dans l'œuf dans les tribunes bondées dominant les lices. Les mois précédant le tournoi peuvent s'avérer tout aussi fructueux. L'honneur de la floraison est en soi une source de gloire, mais qu'advient-il si la maison est trop pauvre pour accueillir le tournoi ? On pense que les Frères sont les seuls arbres de ce genre dans tout Westeros, mais que se passerait-il si on en découvrait soudain un autre ? Ou si un seigneur cherchant désespérément à améliorer son statut envoyait une expédition en Orient pour en rapporter un huitième ?

Finalement, les Frères eux-mêmes sont des trophées convoités par certains seigneurs du Conflans, et pas seulement pour la notoriété qu'ils confèrent à la maison qui les détient. L'identité des maisons qui s'approprient les Frères est laissée à la discrétion du narrateur, mais en règle générale, ces arbres se trouvent dans des donjons robustes et bien situés, à l'intérieur de domaines prospères. Ils ont constitué des butins de guerre à plusieurs reprises au fil des siècles, et on a

toutes les raisons de penser qu'ils changeront de mains plusieurs fois à l'avenir. Les PJ pourraient aussi bien se retrouver à défendre l'un des Frères qu'à tenter d'accroître leur fortune par la guerre, en tant que maison ambitieuse.

LA FÊTE DES BRASIERES

Les premiers brasiers furent allumés il y a 10 000 ans par les Premiers Hommes lorsqu'ils arrivèrent à Westeros. Tandis qu'ils repoussaient les enfants de la forêt, ceux-ci découvrirent des dizaines d'arbres blancs où étaient sculptés des visages rouges qui les toisaient de leurs yeux accusateurs. Avec leurs haches de bronze, les Premiers Hommes abattirent des légions de barrals et célébrèrent chaque victoire par un grand feu.

Ces brasiers brûlèrent jusqu'à ce que les Premiers Hommes et les enfants de la forêt parviennent à un accord. Les premiers déposèrent leurs haches et finirent par vénérer ces mêmes arbres qu'ils avaient autrefois incendiés, poussés par la peur. Les barrals revinrent, et pendant 4000 ans, leurs visages veillèrent sur Westeros.

Puis vinrent les Andals et l'histoire se répéta. Armés d'acier, ils repoussèrent les Premiers Hommes vers le nord, et tout comme leurs ennemis lorsqu'ils avaient traversé la mer, ils découvrirent des forêts pleines de faces étranges et effrayantes qui les fixaient, silencieuses et sévères. Et tout comme leurs adversaires avant eux, confrontés aux arbres aux visages sanglants, les Andals répliquèrent par le feu.

Cependant, ils ne se contentèrent pas de brûler les barrals pour célébrer leurs victoires. Ils offrirent ces arbres sacrés à leurs dieux et en firent un sacrement. À l'époque, cet acte était appelé le rite du Feu

Purificateur et les flammes étaient censées vouer ces arbres blancs et malveillants au Ferrant pour qu'il les purifie dans sa sainte forge.

La paix que conclurent les Andals avec les Premiers Hommes était plus un aveu d'impuissance qu'une alliance, et les premiers ramenèrent donc leurs propres divinités de par-delà le détroit. Là où ces nouveaux dieux exerçaient leur influence, les barrals ne pousseront jamais plus. Toutefois, quand les Andals et les Premiers Hommes se marièrent entre eux, le rite du Feu Purificateur changea, s'adoucit et devint la fête des brasiers. Et bien qu'ils fussent passés du statut de choses perverses et maléfiques qu'il convenait de mépriser à celui d'offrandes présentées au Ferrant pour alimenter son travail, les barrals n'en brûlaient pas moins.

Aujourd'hui, il ne reste plus de barral en terre andale. La fête des brasiers a toujours lieu, mais le Ferrant doit se contenter de frênes, de chênes et d'ifs.

La fête elle-même dure plusieurs jours et commence par l'abattage rituel des arbres. Des hectares sont ainsi dégagés, et les troncs sont écorcés, fendus et déposés dans de grands fours de terre. Les septons invoquent ensuite la faveur et les bienfaits du Ferrant sur le bois et l'on allume les brasiers. Pendant sept jours ils brûlent, et le bois se transforme en charbon. Pendant sept jours, les fidèles chantent les louanges du Ferrant et festoient en son honneur. Au huitième jour, on ouvre les fours et on célèbre la munificence du Ferrant. Les grands tas de charbon sont partagés entre les dévots. Ceux qui travaillent de leurs mains les considèrent comme une grande bénédiction, l'assurance de la part des Sept que l'année à venir sera prospère.

NOTES POUR LE NARRATEUR

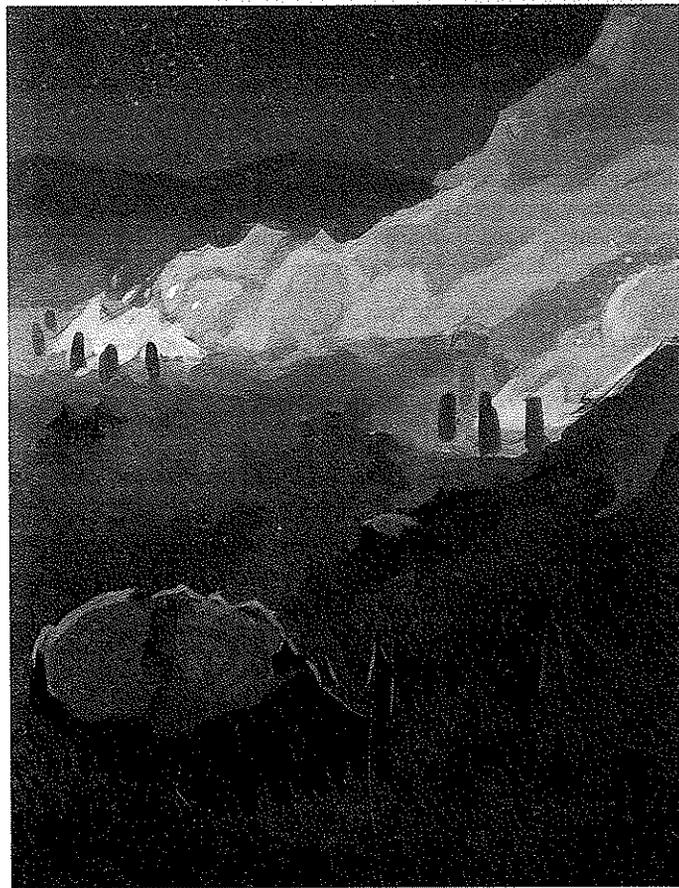
Chaque religion a ses fanatiques, et les faveurs divines sont une monnaie aussi précieuse pour ceux qui disposent du pouvoir – ou qui le recherchent – que l'or ou l'argent. Ce que l'on gagne, on peut aussi en être dépouillé. Quand les temps sont durs, un petit détail comme la bénédiction du Ferrant peut faire la différence entre un peuple loyal qui fait tout pour s'en sortir et une foule en colère qui en a après la peau de son suzerain.

Qu'il s'agisse d'un seigneur méridional offrant un barral déraciné pour les brasiers ou d'un seigneur du nord sabotant la cérémonie offerte par un rival pour semer le doute dans l'esprit de ses gens, la faveur divine et son absence sont des armes puissantes lors des conflits d'intrigue. De plus, tout rassemblement est une occasion de se faire des amis et des ennemis.

Imaginez un seigneur fidèle aux Sept qui organise une grande fête des brasiers dans le but de bénéficier de la bénédiction des dieux pendant son règne. Ses rivaux, tout prêts à le couvrir de honte et à le priver de ces bienfaits, entreprennent une campagne pour saboter la fête. Les PJ peuvent jouer dans n'importe quel camp : celui des fidèles serviteurs protégeant le rituel contre les malfaisants trouble-fêtes, ou celui des astucieux saboteurs désireux de le gâcher.

Parfois, il arrive cependant que les dieux refusent leur faveur et fassent spontanément mal tourner les rites anciens. Rares sont les seigneurs qui se contenteraient d'accepter d'être mis en cause par les Sept sans se rebiffer. Une campagne d'intrigue tout entière pourrait viser à s'assurer que l'interprétation d'un présage s'avère au final favorable.

Les fêtes religieuses représentent également une occasion unique pour les personnages oints de gagner Gloire et expérience. On peut également y placer toutes sortes d'intrigues tandis que les personnages jouent des coudes pour obtenir des rôles de premier plan dans le rituel, afin d'accroître leur influence à l'issue de celui-ci, ou de bénéficier des faveurs de la maison qui l'organise.



LA JOUTE DES PITRES

Quand la princesse Nymeria mena le peuple Rhoynar à Westeros, elle apporta avec elle nombre de nouvelles coutumes, mais aussi une révélation : l'orgueil, si on ne le contrôle pas, peut transformer des hommes honnêtes en brigands et de sages monarques en tyrans.

Le Rhoynar introduisit jadis la tradition de la cour des fous à Westeros, et ce sont eux qui la perpétuent le plus fidèlement. Aussi appelée « joute des pitres », la cour des fous n'a pas de date ni de calendrier précis. Bien qu'elle soit parfois organisée par un noble bienfaiteur, une véritable joute des pitres survient spontanément, et la nouvelle se transmet par le bouche à oreille.

La joute est une sorte de tournoi, mais au lieu de chevaliers et d'écuyers, elle oppose bouffons, ménestrels et mimes, ainsi que quelques autres, et tous s'affrontent par des traits de langage et des bons mots aussi acérés que des lames. La joute peut être organisée de façon explicite, des voyageurs transmettant la nouvelle d'une ville à l'autre et convoquant les amuseurs dans le domaine de quelque seigneur dont on juge que sa fierté et son arrogance finiront par lui nuire. Elle peut également survenir par pur hasard quand une coïncidence fait converger des artistes vers le même lieu.

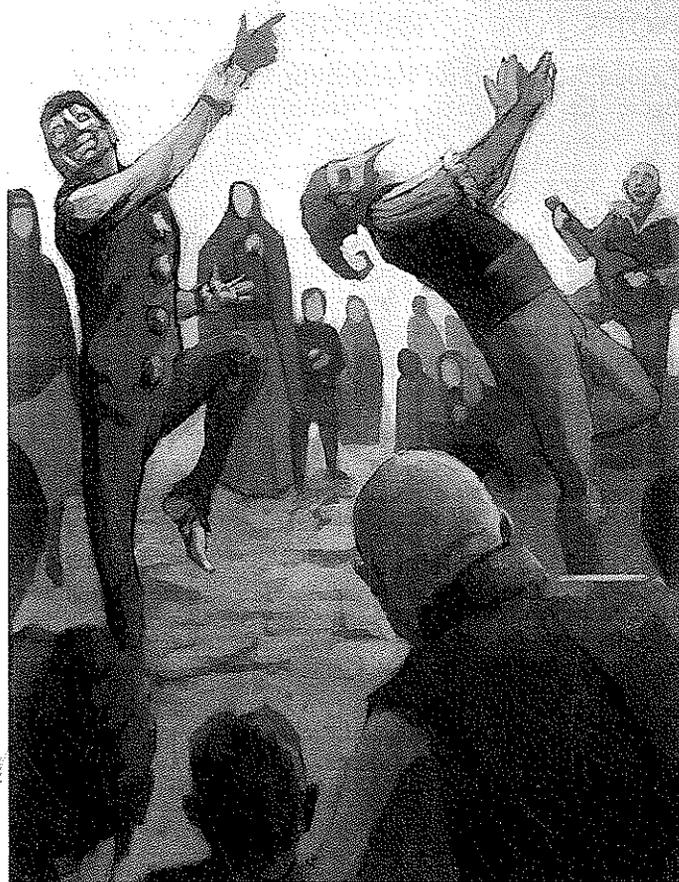
La joute des pitres commence lentement, les ménestrels, amuseurs et bouffons affluant vers une région. Bientôt, cependant, on ne trouve plus une taverne ni une place dépourvue de chanteur... Parfois, deux ou trois d'entre eux y rivalisent de talent pour attirer l'attention de la foule. Les pitres cabriolent dans les rues en se lançant des piques comme autant d'archers décochant des traits au champ de tir. Les troupes de comédiens montent des scènes de bric et de broc à l'aide de chariots et de bâches pour organiser des spectacles improvisés. Les premiers jours, les divertissements sont aléatoires et décousus, mais à mesure que la joute rassemble des participants, un thème se fait jour.

Les chants des ménestrels prennent peu à peu pour cible un certain individu puissant. Les bons mots des bouffons s'adressent au suzerain ou au bailli local autant qu'à leurs confrères de l'autre côté de la place du marché. Les personnages qu'interprètent les pitres se muent en caricatures à peine dissimulées d'un magistrat ou d'un prêtre corrompu. Chacun connaît le fin mot de l'affaire, mais les critiques elles-mêmes sont assez vagues pour que la cible des quolibets elle-même ne puisse aisément punir ceux qui les profèrent.

Un suzerain avisé qu'une joute des pitres le prend pour cible comprendra la leçon, aussi amère soit-elle, et fera au moins mine de prêter attention à cette critique. Moins avisé toutefois serait celui qui tenterait d'écraser le mouvement. Il risquerait en effet d'être la proie d'une bien plus vaste campagne, la rumeur de son injustice contre de pauvres et honnêtes amuseurs se répandant comme une traînée de poudre. Pire encore, s'il s'abaisse à emprisonner, ou, les dieux l'en préservent, à exécuter des chanteurs ou des bouffons, il encourra la colère et l'amertume du peuple, confirmant toutes les sinistres rumeurs et insinuations de ses détracteurs. Toute cour applique son jugement, et celui de la cour des fous est sans appel.

La plupart du temps, la joute des pitres n'est qu'un miroir que l'on brandit au visage des puissants afin qu'ils sachent comment le peuple les perçoit. Il arrive cependant qu'elle se mue en étincelle allumant dans le royaume les flammes d'un changement en profondeur.

La plus célèbre de ces mutations survint à l'époque où le Jeune Dragon, le roi Daeron Ier Targaryen, envoya ses quarante mille hommes mourir pour s'emparer de Dorne. Un millier de saltimbanques descendit jusqu'à Dorne et la joute des pitres se répandit dans tout le pays. En une semaine, les chansons avaient fait le voyage



de Lancehélien aux Météores. En quinze jours, l'intendant de Daeron était mort et les feux de la rébellion embrasaient Dorne. Le Jeune Dragon mourut transpercé par une lance, mais ce furent les amuseurs qui placèrent dans les mains dorniennes... ou du moins s'agit-il de la version qu'ils aiment à raconter.

Peu de joutes des pitres ont une fin définie ou une conclusion claire et nette. Le plus souvent, les saltimbanques qui se sont rassemblés s'en vont tout simplement vers d'autres marchés, dans d'autres villes, pour y vendre leurs chansons, leurs pièces et leurs plaisanteries. De temps à autre, il arrive cependant qu'une représentation particulière mette un terme aux événements et signale la clôture de la joute. Généralement, il s'agit d'un spectacle d'une qualité ou d'une pertinence remarquable, mais pas toujours. Une pièce extraordinairement mauvaise peut tout aussi bien achever une joute et assombrir l'humeur du peuple, poussant les comédiens à plier leurs affaires et à déménager sous des cieux plus cléments.

Finalement, comme les tournois des chevaliers et des écuyers, la joute des pitres a son trophée : le couronnement de Sa Majesté Hilare du Charivari. Parfois, la cour des fous n'atteint pas le niveau d'organisation nécessaire pour l'accorder, et il peut arriver au contraire que le titre soit remis à tant d'individus qu'il n'ait plus aucun sens. Toutefois, de temps à autre, un comédien se distingue assez pour l'obtenir pour lui seul. Qu'il soit remis par ironie ou admiration sincère, il s'agit au mieux d'un honneur douteux. Celui qui se retrouve ainsi couronné est la cible idéale de toutes les plaisanteries et galéjades de ses pairs, sans parler du courroux du personnage important qui vient de passer une semaine, voire plus, dans le rôle de dindon de la farce dans son fief. Il n'est de meilleure cible que celui qu'on met en avant.

NOTES POUR LE NARRATEUR

La joute des pitres n'a pas vraiment d'organisation centrale ni de dirigeant. Ces manifestations ont tendance à survenir spontanément, organisées par le bouche à oreille, et à se dérouler de façon chaotique et sans coordination. Cela dit, un consensus finit par émerger quand l'humeur de la communauté s'affirme.

La cour des fous a de multiples visages. C'est une fête, une source de divertissement pour le peuple dans le besoin. C'est une forme de justice sociale au sein d'un système qui n'en autorise guère. Et finalement, pour ses participants, c'est une entreprise lucrative qui pourrait bien lancer une carrière.

Pour les PJ, la joute des pitres peut s'avérer utile de diverses façons. Elle peut servir de décor à des intrigues bien plus sinistres. Préméditer un meurtre au milieu d'une foule de jongleurs et de ménestrels permet d'exacerber les contrastes de façon amusante. Si la maison des PJ était la cible d'une joute, limiter les dégâts et se livrer aux machinations subtiles requises pour punir les coupables sans allumer les feux d'une révolte de saltimbanques peut donner lieu à un récit plein de tension et de suspense. Des PJ astucieux, courageux ou naïfs peuvent organiser une joute des pitres. S'ils parviennent à essuyer sans mal l'embarras qu'elle suscite, ils pourront même y gagner une forme de Gloire inhabituelle pour avoir veillé si généreusement au bien-être de leurs paysans. Par ailleurs, des personnages ménestrels peuvent facilement partir d'une joute avec de l'argent plein leur bourse, et s'ils s'en tirent avec les honneurs, un peu de Gloire attachée à leur nom.

Imaginez un groupe de PJ auxquels leur suzerain ordonne de mettre un terme à une joute des pitres. Captureront-ils chaque saltimbanque qu'ils trouveront pour le tuer ? S'impliqueront-ils dans des intrigues visant à discréditer les ménestrels les plus influents, ou peut-être les prendre au service de leur suzerain ? Quelles conséquences aura leur approche ?

Les PJ peuvent également être des ménestrels épris de justice qui envisagent de renverser un tyran. Ils pourraient fort bien mettre leur vie en jeu et risquer la violence, l'emprisonnement et la mort pour s'être dressés contre un seigneur puissant et despotique. Les risques sont élevés, mais les récompenses aussi.

À l'inverse, les PJ peuvent être des agents d'une maison désireuse de susciter une joute des pitres contre un rival. Se feront-ils passer pour des amuseurs eux-mêmes ? Paieront-ils des ménestrels et des comédiens pour perpétrer cette vendetta ? Ou saisiront-ils l'occasion d'une joute encore balbutiante pour appuyer les défauts de la cible en assassinant quelques comédiens tout en portant sa livrée ?

Que la joute des pitres soit le centre de l'intrigue ou une simple distraction dissimulant la véritable substance de l'histoire, elle ne manquera pas de fournir maintes occasions d'intrigues, de véritables combats et de quiproquos dramatiques.

SITES INTÉRESSANTS

Vous trouverez ici une série de sites du Conflans qui ne sont associés à aucune maison particulière et ne servent aucun dessein politique spécifique. Ils ne sont pas présentés dans les moindres détails : vous pourrez donc les introduire facilement dans vos chroniques comme décors d'intrigues, de batailles, ou d'autres types de conflit.

Sauf dans les cas où la localisation des sites est explicitement indiquée, le narrateur et les joueurs sont encouragés à les placer à l'endroit le plus approprié pour leur campagne. Même les lieux déjà localisés peuvent être déplacés sans trop d'effort.

LE SEPTISTÈRE DE ROC FENDU

Le Conflans comporte peu d'éléments remarquables en dehors des cours d'eau. Une des exceptions qui confirment la règle est le bien nommé Roc Fendu, régulièrement frappé par la foudre. Doigt de granit fendillé par les éclairs au fil des siècles, ce monolithe a joué un rôle dans chacun des cultes qui se sont répandus à Westeros. La Foi des Sept n'y fait pas exception, et il n'a pas fallu longtemps pour qu'un septistère soit bâti dans les basses plaines qui l'entourent.

Comme nombre de complexes religieux, celui de Roc Fendu est caractérisé par une enceinte à sept côtés protégeant un ensemble de bâtiments. Le plus remarquable d'entre eux, naturellement, est le grand septuaire dont les sept façades imitent celles de la muraille d'enceinte. Des autels ont été érigés dans des alcôves le long des murs, chacun voué à l'un des aspects des Sept. D'autres édifices abritent les frères et leurs récoltes, le troupeau de moutons du septistère, et un petit atelier de copistes où les plus doués des frères reproduisent des copies de l'Étoile à Sept Branches ainsi que diverses chroniques édifiantes, documents pédagogiques et autres textes.

Au portail d'entrée, les frères ont installé un petit tronc à donations et un panier rempli de pains sans levain salés et croustillants. Quiconque entre dans le septistère peut donc prendre le pain et le sel, et ainsi réclamer l'hospitalité à la confrérie. Les moines accueillent toute personne qui mange de ce pain tant qu'elle en a besoin, mais les suppliants doivent se conformer aux règles de vie en vigueur dans l'enceinte : ceux qui ne les respectent pas en sont expulsés. Les frères se considèrent comme détachés de la politique de Westeros, et ont offert l'asile à des réfugiés politiques aussi bien qu'à des gens du peuple. L'hospitalité des moines et leur refus de laisser quiconque être blessé dans leurs murs a fait de Roc Fendu un lieu de rencontre populaire pour les négociations tendues entre maisons rivales.

Septon Ranulph, doyen actuel du septistère, a maintenu sa neutralité de façon agressive pendant la rébellion de Robert et dans tous les conflits mineurs depuis. Il a personnellement renvoyé des armées qui se présentaient à sa porte plutôt que de livrer des victimes pour un massacre. Son intransigeance lui a attiré l'inimitié de la plupart des maisons du Conflans, même si nul ne s'est encore montré assez irrespectueux pour s'en prendre à une forteresse de la Foi. La rumeur tenace prétendant que le septistère abrite en secret les Pauvres Compagnons de la Foi Militante a également retenu la main des seigneurs.

Le septistère est extrêmement autonome : les moines font pousser leur propre nourriture et filent même la laine de leurs moutons pour produire des étoffes qui serviront à fabriquer leurs vêtements bruns et leurs scapulaires. Bien des paysans s'émerveillent de la capacité qu'ont les frères d'obtenir des récoltes dans un climat des plus rudes, et toutes sortes de rumeurs circulent au sujet d'un savoir secret ou d'un sombre pacte qui leur conférerait ce talent.

LA FERME DE L'ÉTRANGER

Les turbulents Fer-nés qui régnaient sur le Conflans avant l'arrivée d'Aegon le Conquérant se battaient souvent entre eux. On peut citer par exemple les frères jumeaux Jobjorn et Ulvadr de la maison Hildir, qui rivalisaient avec férocité pour attirer l'attention de leur père et obtenir le statut d'héritier unique. Quand celui-ci



mourut sans avoir désigné son successeur, les deux frères rassemblèrent leurs hommes et se rencontrèrent sur le champ qui s'étendait devant le manoir du défunt.

La bataille qui s'ensuivit fut aussi violente qu'équitable. Les deux frères moururent ensemble, Jobjorn s'emplant sur la lance d'Ulvadr pour venir lui fendre le crâne de sa hache. Nul ne survécut pour enterrer les nombreux cadavres.

Quelque deux siècles et demi plus tard, le site de cette bataille est surnommé la ferme de l'Étranger par le peuple, et il est resté en l'état : une terre retournée, avec très peu d'herbe, et qu'on ne peut labourer sans tomber sur les ossements de guerriers d'autrefois. Les paysans refusent de s'approcher de cette terre, et aucune promesse ne les convaincra de tenter d'y cultiver la terre. Ils considèrent l'endroit comme la propriété de l'Étranger, et certains ont affirmé avoir vu une silhouette encapuchonnée arpenter les friches pour récolter les os des cadavres abandonnés. Bien que la ferme se trouve assez proche des maisons Barnell et Bartheld pour qu'on ne puisse l'inclure dans les frontières de l'une ou l'autre sans altercation, les familles du Conflans ont accepté le fait que nul ne peut se l'approprier. La rumeur prétend que l'Étranger ne laissera personne cultiver cette terre tant qu'elle n'aura pas été débarrassée de tous ses morts. Il arrive que des sœurs du Silence viennent errer dans le champ, mais seuls les Sept en connaissent la raison.

MALEPOIGNE

Malepoigne est un autre vestige de la conquête du Conflans par les Fer-nés. On ignore si la tour connue sous ce nom fut réellement construite par Harwyn Chenu, dit la Poigne, ou par l'une des

nombreuses maisons mineures qui le suivirent dans la région. La maison Chenu érigea nombre de petites tours de ce type dans le Conflans pour se protéger des envahisseurs, et les rumeurs liées à sa fondation sont plausibles à défaut de pouvoir être confirmées. Si cette redoute portait un autre nom à l'origine, celui-ci s'est perdu dans l'histoire. Tout ce dont on est sûr, c'est qu'elle était déjà abandonnée quand Balerion, la Terreur noire, calcina Harrenhal et tous ses habitants.

Les restes de la tour de pierre se dressent dans un marécage inaccessible, bien que le terrain fût sec à l'époque de sa construction. Une déviation du cours d'un des nombreux affluents du Trident gonfla les nombreux ruisseaux qui irriguent la région et transforma une terre humide mais facile à défendre en un cauchemardesque marigot. Une fois disparus ses habitants, la bâtisse vit ses murs succomber rapidement aux ravages du marais. Des sections de paroi furent englouties à des rythmes différents et la muraille fut déchirée par les forces du temps et de la gravité.

L'histoire nous rapporte que la ruine servit brièvement de quartier général au coupe-jarret Jerrold Arc-noir. Dans ce site difficile à atteindre, il échappa à ses poursuivants pendant deux ans et découvrit une série de chemins sûrs dans les marécages. Le fait qu'il les utilisait pour s'en prendre au peuple comme aux nobles a été oublié par les paysans, et l'on raconte encore aujourd'hui les aventures d'Arc-noir.

Aucun effort n'a jamais été mis en œuvre pour restaurer ces ruines qui font de toute évidence partie du domaine des Kytley, ou pour les utiliser autrement. De nombreuses rumeurs prétendent qu'elles sont hantées, et l'on aperçoit souvent des feux follets surgissant dans les marécages environnants. Les rares braves qui se sont approchés de la bâtisse prétendent avoir entendu des voix qui semblaient provenir des pierres elles-mêmes, mais ces récits n'ont naturellement jamais été confirmés.

LA BOUCHE DE LA SORCIÈRE

Les mares d'eau stagnante sont courantes dans la partie nord marécageuse du Conflans, en particulier quand l'été dure longtemps et que le pays subit les affres de la sécheresse. Contrairement aux oasis couvertes d'algues et d'insectes, la Bouche de la Sorcière est plus vaste que les autres mares, et aussi stérile que les déserts qui s'étendent au-delà des cités libres. Son eau saumâtre, dont l'odeur évoque celle d'œufs laissés trop longtemps au soleil, ne promet ni rafraîchissement ni la moindre présence de vie.

Le rivage de ce véritable lac se limite à un bourbier capable de vous arracher les bottes, et les quelques herbes qui ont le courage de tenter d'y subsister sont difformes. Malgré l'apparence inhospitalière de cet environnement, quelques paysans s'approchent parfois des rives à la chaleur de l'été, pour récolter les cristaux de sel qui se forment lorsque l'eau s'évapore. Ce « sel de la sorcière » est de moindre qualité que celui dont se servent la majorité des maisons nobles, mais il peut rapporter un ou deux liards si on le vend sur le bon marché.

LANDE-AUX-CERFS

Les basses terres marécageuses et traîtres ne sont pas rares dans les plateaux du Conflans et jusqu'au Neck. À cet égard, Lande-aux-cerfs est loin d'être unique. Tirant son nom des troupeaux de cerfs des marais que l'on voit souvent sautiller d'un sentier à sec à l'autre, cette plaine est réputée abriter des lézards-lions et, si l'on en croit la

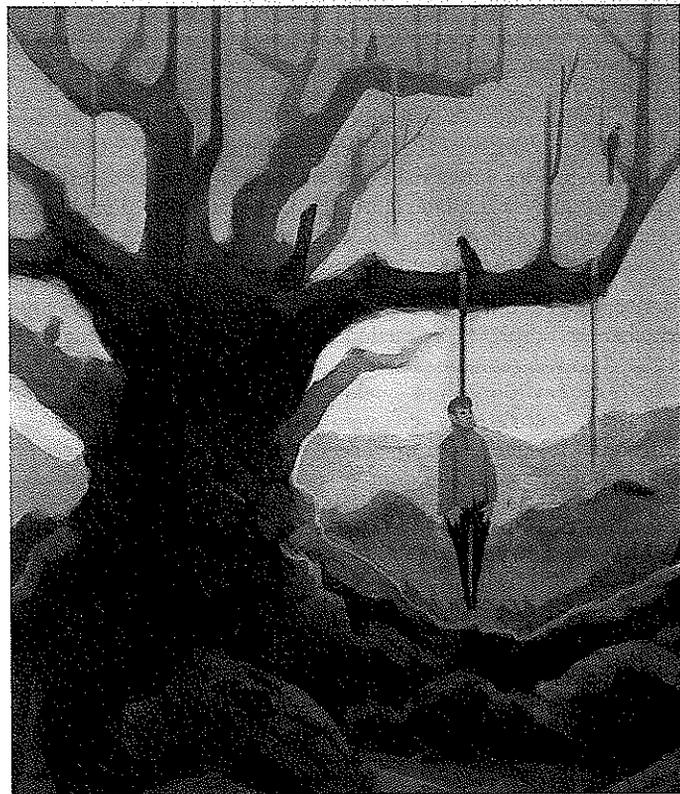
rumeur, des lynx. La végétation spongieuse de Lande-aux-cerfs cède souvent sous les bottes du voyageur, et personne ne reste au sec bien longtemps dans ces fondrières.

Il arrive que des chasseurs parcourent des lieues pour se rendre à Lande-aux-cerfs, où le défi qui consiste à poursuivre les biches au pied léger est considéré comme un sport de haute volée. Les gens du peuple qui vivent non loin de là, et pour qui les animaux constituent une source de nourriture et non de divertissement, n'en ont pas moins tiré profit de cet afflux de visiteurs : la plupart des localités proches des marais s'enorgueillissent d'un certain nombre de guides qui connaissent « le plus sûr chemin à travers les marécages ». Le gîte et le matériel de chasse coûtent souvent plus cher ici que partout ailleurs dans le Conflans, en particulier pendant la Grande Chasse, un événement qui dure deux semaines et attire les nobles de tout Westeros, lesquels rivalisent à qui rapportera le plus grand cerf.

LE GUÉ DE MAELYS

Quatre jours de marche depuis la Verfurque en direction des Jumeaux mènent le voyageur à une série de rochers connus sous le nom de gué de Maelys. S'il est théoriquement possible de traverser l'eau à cet endroit, les pierres moussues et humides sont traîtresses. De plus, les averses font monter l'eau de telle façon qu'elle dissimule toutes les pierres excepté les plus grandes. Traverser le courant à cheval est tout aussi dangereux, car les pierres glissantes et instables ont cassé la patte à plus d'une monture, condamnant son propriétaire à lui donner une mort rapide et charitable.

Le gué est célèbre dans la mesure où il s'agit du site où Maelys le Monstrueux et une poignée de ses gardes personnels repoussèrent l'assaut d'une troupe cinq fois supérieure en nombre durant la guerre des Rois à Neuf Sous. En tenant la pierre centrale du gué,



Maelys força ses adversaires à s'avancer dans un goulet d'étranglement composé d'eau et de roche, et put ainsi les affronter un par un. Quand l'ennemi sortit ses arcs, Maelys profita de la couverture que lui offraient ses compagnons et se retrancha de l'autre côté de la Verfurque, hors de portée de ses assaillants.

De petits groupes de voyageurs à pied viennent toujours au gué plutôt que de payer le droit de passage exorbitant qu'exige la maison Frey aux Jumeaux. Walder Frey peste régulièrement contre son utilisation. Il est allé jusqu'à envoyer des soldats interdire l'accès au gué, mais le coût de leur salaire ne compensait même pas l'argent gagné en droits de passage. Si une maison tentait de développer cet endroit en y installant un bac ou en construisant un pont, lord Frey rassemblerait sans tarder ses troupes pour les en empêcher. Pour l'heure, il se contente de laisser de côté le gué de Maelys et de fermer les yeux sur son utilisation. Par conséquent, l'endroit est devenu un point de passage populaire pour les contrebandiers qui y font traverser la Verfurque à des cargaisons illicites plutôt que de tenter de les passer à la barbe des gardes des Jumeaux.

LA COLLINE DE L'ORPHELIN

Le promontoire rocheux communément appelé colline de l'Orphelin est une des plus hautes à une lieue à la ronde, et une sinistre tradition de l'ancien culte y est liée. Les paysans qui désirent s'attirer les faveurs des anciens dieux, ou ceux qui ont trop de bouches à nourrir, apportent traditionnellement leurs plus jeunes enfants à la colline et les y abandonnent pour qu'ils y meurent de faim et de froid. Bien que cette pratique ait déjà été vue d'un mauvais œil avant même l'arrivée d'Aegon le Conquérant à Port-Réal, elle n'a jamais été officiellement prohibée, et il ne passe pas un hiver sans que les oiseaux charognards ne se rassemblent au moins une fois pour festoyer sur la colline.

La tradition veut que tout enfant « mené à la colline » soit considéré comme n'ayant jamais existé. La famille fait disparaître toutes les traces de sa présence à la maison, et on ne répond que par des regards troublés à ceux qui évoquent son nom. S'il arrive que les frères et sœurs de l'enfant abandonné ne comprennent pas de prime abord, la pression exercée par leurs parents et le reste de la communauté finit par avoir raison d'eux, et au bout du compte, ils oublient qu'il a existé. Les rares fois où un enfant perdu retrouve le chemin d'un village, on le considère comme un bâtard et on le baptise Rivers (ou dans de rares cas, Hill). Sa famille d'origine ne le reconnaît plus et ne le reprend pas.

De temps à autre, des maisons nobles tentent de sévir et d'interdire qu'on « utilise » la colline, en vain. Même les efforts constants des septons itinérants n'ont fait que réduire le nombre des abandons. Quand les Sept n'envoient pas la pluie dont les fermiers ont besoin, il ne faut pas longtemps aux gens du peuple pour se souvenir des légendes des puissances d'antan, prêtes à fournir un climat plus clémente si on les paie en conséquence.

LA JUSTICE D'HARREN

Bien qu'il se soit écoulé près de trois siècles depuis qu'Harren le Noir suspendait ses gibets de fer à ce vénérable chêne, son nom n'a pas changé, et il est toujours utilisé de la même sinistre façon. Plus aucune feuille n'y pousse et beaucoup le croient mort, bien que son tronc noirci n'ait pas pourri et que ses branches basses demeurent solides. Rares sont les maisons du Conflans qui utilisent le chêne

comme autrefois, mais des groupes de paysans prennent parfois la justice en main, et il n'est pas rare de voir au moins un corps agité de faibles soubresauts suspendu sous ses rameaux. Des cordes pourries pendent aux branches de la Justice d'Harren, et des charognards y sont perchés, attendant un repas facile.

Si c'est pour ses pendaisons qu'on se souvient de la Justice d'Harren, l'espace entre ses branches accueille également le billot d'un bourreau pendant plusieurs décennies. Le brigand rebelle Jerrold Arc-noir fut écartelé ici après sa capture, et son torse démembré fut attaché au tronc en guise d'avertissement pour ceux qui voudraient marcher dans ses pas.

Les alchimistes se rendent à la Justice d'Harren pour leurs propres raisons à certaines phases de la lune, car l'endroit est une source renommée de noxombre. Cet ingrédient est communément utilisé dans nombre d'anciennes formules, même s'il fait aujourd'hui plutôt office de curiosité ou de remède de bonne femme. On a tenté de mettre un frein à la récolte de cette plante, car un individu habile peut en faire un dangereux poison, mais il ne faudrait pas moins d'une garde armée permanente pour dissuader les paysans, qui pensent que la racine en forme de silhouette peut repousser les malédictions et guérir la stérilité.

LA TROUPE DU BARIL ET DU ROITELET

S'il ne s'agit pas là d'un site à marquer sur une carte, cette troupe d'amuseurs itinérants voyage d'une localité à l'autre dans le Conflans et a divertie la plupart des maisons importantes. En tant qu'artistes, on octroie à ses membres le droit de circuler dans la plupart des fiefs du Conflans, mais la maison Dulver représente ici l'exception qui confirme la règle. Une plaisanterie sur la pingrerie du précédent lord Dulver a suscité son courroux, et il a fermé à tout jamais les portes du Puits à la compagnie, sous peine de mort. Où qu'elle fasse halte, le campement de la troupe attire des foules de paysans impatients d'oublier leur existence un instant et de se laisser transporter par ses spectacles.

Le maître actuel du Baril et du Roitelet, Cyrol Barleg, s'efforce d'adapter les spectacles au public. Les aventures de Jerrold Arc-noir sont populaires chez les paysans, par exemple, tandis que les pièces et drames historiques classiques plaisent plus aux nobles. La popularité de la troupe permet à Barleg de choisir les meilleurs artistes du Conflans, et nombre de ménestrels mineurs espèrent attirer son attention et obtenir une place au sein du Baril et du Roitelet. Le chef de la troupe tente d'associer le talent à la fiabilité, car durant leurs voyages aux quatre coins du Conflans, les comédiens voient plus de pays que la plupart des individus et tombent parfois sur des événements dont ils n'auraient pas dû être témoins. Cyrol Barleg connaît le pouvoir de l'information et ne peut pas se permettre de garder des artistes qui partagent ce genre de secret sans la discrétion... et les émoluments adéquats.

La troupe tire son nom d'une antique tradition qui voulait qu'on noie un roitelet dans un baril de bon vin pour que l'hiver s'achève plus vite. Il y a longtemps qu'on n'a pas eu d'hiver dans le Conflans, mais la troupe garde un couple de roitelets en cage, au cas où leur sacrifice serait nécessaire.

LA PLAINE AUX TERTRES

Les antiques cairns ne sont pas rares quand on passe du sol fertile du Conflans au terrain plus rocheux des montagnes de la Lune, mais c'est dans la plaine aux Tertres qu'ils sont les plus nombreux dans la région. La pluie et le vent ont eu raison de bien des sépultures, et les pilleurs sans scrupules se sont occupés du reste. Par conséquent, la plupart des tombes sont ouvertes et vides. Nombre des pierres ont été emmenées pour ériger de nouveaux bâtiments, nobles ou modestes.

Comme la plupart des sites associés aux morts, la plaine aux Tertres a suscité son comptant de rumeurs, parfois contradictoires. Les plus populaires évoquent une tombe oubliée dont le contenu varie selon le conteur, du coffre au trésor aux antiques armes valyriennes, en passant par les œufs des derniers dragons et l'épée Feunoyr. Le fait que nul n'ait jamais découvert cette sépulture royale n'a pas émoussé les rumeurs, bien au contraire.

Les paysans évitent la plaine aux Tertres la nuit, mais ce n'est pas par crainte des morts. Les loups rôdent souvent parmi les pierres qui les abritent des rigueurs du climat, et ces bêtes des tertres ne craignent pas les hommes. Certains témoins affirment qu'ils font preuve d'une stupéfiante ingéniosité, tandis que d'autres disent qu'ils ont simplement l'air plus féroce que des loups ordinaires.

GARDE-PETIT

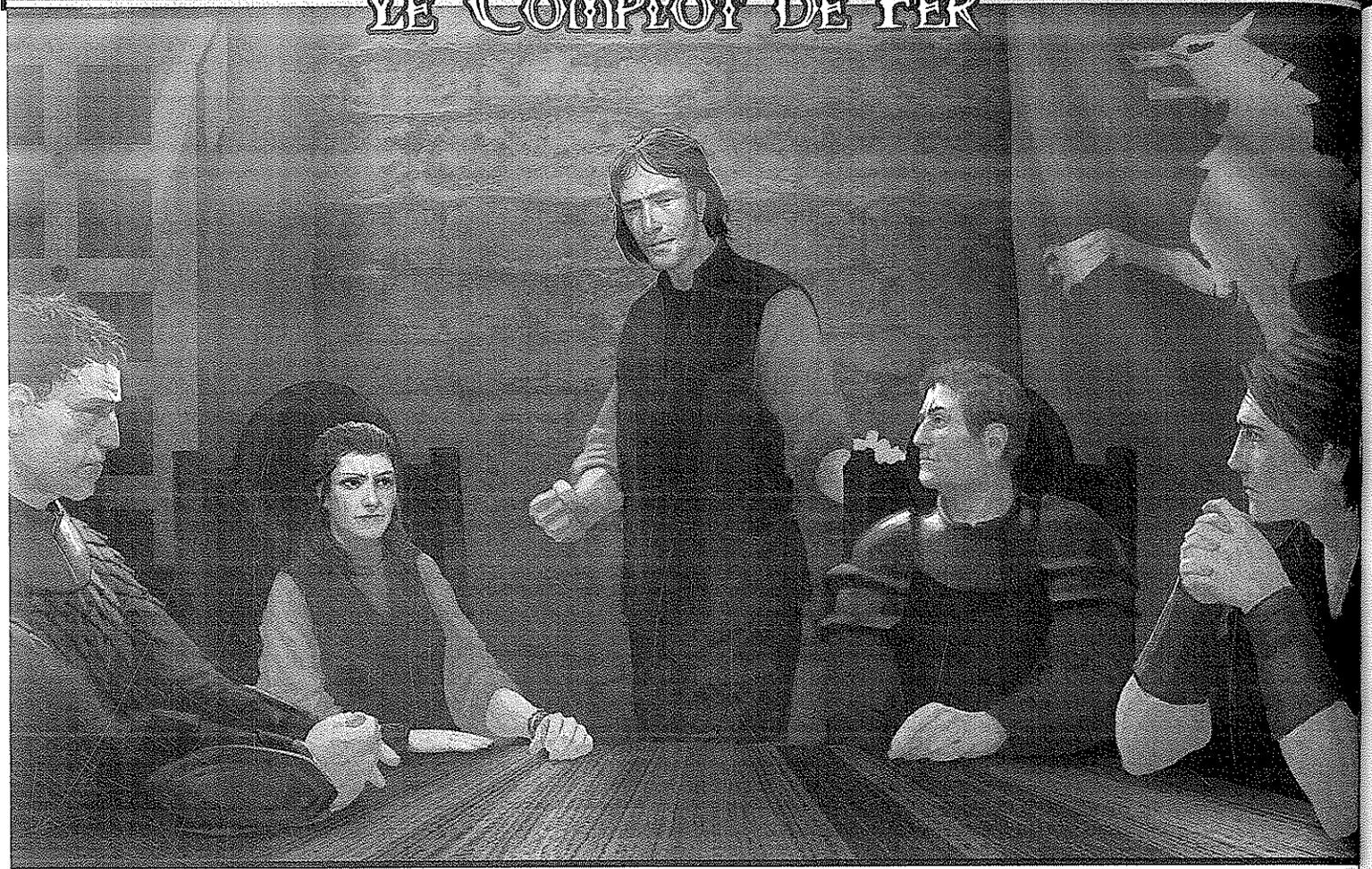
Bèves et brutalement interrompues, les rébellions du peuple sont rarement, voire jamais citées dans les chroniques de Westeros. Les habitants du Conflans, en tout cas ceux qui ont été élevés à un jour de route de la ville en ruine connue sous le nom de Garde-Petit, connaissent mieux les conséquences de ces insurrections.

Poussés à la famine par la venue soudaine de l'hiver, des fermiers et des artisans se rallièrent à la bannière du chevalier errant déchu ser Cyriac le Vert. Pendant trois mois, les rebelles partirent en maraude dans tout le Conflans et pillèrent toutes les réserves qu'ils trouvaient. Les nobles, eux-mêmes préoccupés par les préparatifs précipités pour passer l'hiver, ignorèrent le soulèvement jusqu'à ce que les rebelles enlèvent l'héritier de Vivesaigues et que le lord Tully n'ait d'autre possibilité que d'intervenir. Ses vassaux répondirent bien vite à l'appel compte tenu de l'abominable climat, et avec une armée de près de 6000 hommes, la maison Tully s'en fut reprendre son héritier.

Sachant qu'il s'agirait là de leur baroud d'honneur, les rebelles choisirent de le livrer à Garde-Petit. La bataille qui s'ensuivit fut aussi brève qu'inégale : la bande hétéroclite de fermiers mal armés de Cyriac ne faisait pas le poids face aux chevaliers en armure qui l'écrasèrent sans pitié. Après la bataille, Cyriac le Vert fut décapité, la population de la ville passée au fil de l'épée pour avoir osé porter secours aux rebelles, et les maisons incendiées.

Il ne reste pas grand-chose de la ville : quelques rares fondations de pierre et un ou deux murs encore debout sont les seuls détails qui distinguent le site de Garde-Petit du paysage des environs. Il arrive parfois qu'un ménestrel chante la ballade de Cyriac le Vert, mais on l'en empêche rapidement dans le Conflans, de peur de susciter de nouveau le courroux des Tully.

LE COMPILOT DE FER



A Westeros encore plus que dans le monde moderne, tout a un prix. Chaque faveur devient une dette à rembourser, chaque cadeau s'assortit de contreparties et tous les chevaux sont de Troie. Toutefois, ce n'est pas des Grecs qu'il faut se méfier, mais bien de quiconque apporte des cadeaux. Les liens issus des passions humaines sont rares et précieux, mais ce sont aussi des faiblesses qui doivent être soigneusement protégées et dissimulées aux yeux d'autrui. Pièce ou joueur, le jeu de trônes n'épargne personne.

En ces temps incertains, où un roi que d'aucuns traitent encore d'Usurpateur règne en compagnie de sa reine et de ses enfants blonds comme les blés, les loyautés sont loin d'être assurées. Les choses semblent sereines en surface, mais cette mer de revendications, de contre-revendications et d'ambitions n'est que temporairement calme, et ce qui se trame dans ses troubles profondeurs est loin d'être limpide. Les Fer-nés le savent bien : leur dieu Noyé sait le prix de la vie et de la mort et il le leur fait payer en conséquence. Mais surtout, l'hiver vient, et ce qui somnole paisiblement pendant les périodes estivales d'abondance se fait cruel et colérique dans le cœur glacé de l'hiver. La saison avançant inexorablement vers sa fin, les Greyjoy de Pyk et leurs vassaux vont devoir trouver un moyen de compenser les pertes subies, ou ils devront faire face à de bien plus terribles conséquences le moment venu. S'ils ne s'emparent pas de ce dont ils ont besoin, ils se retrouveront sans rien. Tel est le fer-prix ; telle est l'Antique Voie.

Cette aventure est conçue pour permettre au narrateur et aux PJ d'explorer pour la première fois le monde de Westeros, ses intrigues et ses dangers. Elle commence dans la maison des PJ, mais elle les fait rapidement voyager au-delà de ses murs dans le but de mener

à bien une tâche qui va rapidement se révéler plus compliquée que prévu. Dans cette aventure, on part du principe que le seigneur de la maison à laquelle les PJ sont affiliés est un personnage du narrateur. Si tel n'est pas le cas, de petites modifications devront y être apportées.

Note : le terme « maison d'origine » désigne la maison à laquelle les personnages joueurs sont affiliés.

SYNOPSIS

Lorsque le suzerain d'une maison demande l'hospitalité à l'un de ses vassaux, elle lui est toujours accordée même si la demande est imprévue. C'est en une telle nuit et en de telles circonstances que leur suzerain vient frapper à la porte de la maison des joueurs. Alors que celui-ci faisait route pour Port-Réal, il a décidé de se présenter au fief de la maison d'origine des PJ et d'y faire halte. Au cours de son séjour, il fait appel aux PJ pour qu'ils l'aident à régler une petite affaire qui concerne une autre maison locale.

La tâche se révèle bientôt bien plus sérieuse qu'on l'avait laissé entendre aux PJ. Il existe d'anciennes tensions entre la maison à laquelle ils ont prêté allégeance et celle où on les envoie, mais ce n'est pas tout à fait surprenant. La véritable surprise survient lorsqu'ils découvrent qu'un des autres invités de leur hôte a de plus sombres et insidieuses intentions. En réveillant et attisant d'antiques rivalités, cet agent espère faire de cette région une cible facile pour les raids des Fer-nés... et il n'est pas le seul. Il incombe aux PJ de prouver l'existence de ce complot sans faire le jeu de leurs ennemis.

Bien entendu, tous les hommes des îles de Fer ne sont pas si subtils. La patience est le domaine du dieu Noyé, non celui des hommes, et il y a des dissidences dans ces îles autant qu'ailleurs. Un deuxième groupe, qui refuse de s'en remettre à des manœuvres subtiles dignes de femmelettes, a décidé de se débarrasser de ces influences corruptrices et de ramener les Fer-nés sur le chemin de l'Antique Voie. Les PJ se retrouveront-ils pris en étau entre ces deux forces, ou trouveront-ils un moyen de retourner la situation à leur avantage ?

NOTES À L'INTENTION DU NARRATEUR

Avant de commencer cette aventure, le narrateur a intérêt à prendre le temps de détailler la maison d'origine des PJ et la place que ceux-ci y occupent, s'ils n'ont pas déjà eu l'occasion de le faire. Déterminer de quelle façon les personnages joueurs s'insèrent dans les affaires en cours de leur maison et les relations qu'ils ont tissées entre eux s'avérera utile lorsque les personnages s'élanceront loin de leur maison et se retrouveront hors de leur élément naturel.

Cette aventure fournit aussi une excellente occasion d'introduire un ou plusieurs personnages influents de Westeros et d'en faire les invités d'honneur de votre chronique. Il peut s'agir d'un Arryn, d'un Stark, d'un Baratheon ou d'un Tully, de Tywin Lannister ou de Walder Frey : tous ces personnages interviennent énormément dans les romans, et les joueurs devraient donc être excités à l'idée de les rencontrer, qu'ils en viennent à les aimer ou à les haïr. Les personnages ambitieux se serviront peut-être de ces rencontres comme de tremplins pour accomplir de plus grandes choses, tandis que d'autres pourront découvrir que côtoyer ces grands seigneurs est une expérience qu'ils préféreraient vite oublier.

Enfin, notez que les détails des actions des PN, ainsi que ceux de la situation de la maisonnée et de l'identité du suzerain qui rend visite aux PJ sont entièrement laissés à votre discrétion. Les joueurs ayant soit créé leur propre maison, soit utilisé une de celles qui sont présentées dans ce livre, il incombe au narrateur d'adapter les lignes directrices et événements présentés dans cette aventure en fonction de sa chronique. À cette fin, deux options de maison sont présentées pour la deuxième partie de cette aventure, au cas où les joueurs auraient choisi d'appartenir à l'une des maisons présentées dans ce livre. En tant que narrateur, vous aurez à choisir laquelle de ces deux maisons s'assortira le mieux, lors de la seconde partie de l'aventure, aux choix des PJ et à leur vécu.

Si vous vous sentez particulièrement motivé, vous pouvez tenter d'intégrer les deux intrigues présentées dans ce chapitre dans une histoire plus longue. Dans ce cas, la tentative d'assassinat qui a lieu à Grandcerf peut n'être que le prélude à la campagne de déstabilisation de plus vaste envergure impliquant les maisons Dulver et Tullison.

ACTE I

C'est une période agréable de l'année où la chasse et toutes sortes d'autres divertissements s'offrent aux nobles de Westeros. Il s'agit d'une saison propice aux voyages, car les forces du roi Robert s'assurent que les routes principales sont sûres, ou du moins, aussi sûres qu'elles peuvent l'être. Il n'est donc pas surprenant que des invités se présentent en quête de repos et d'un abri. La plupart des voyageurs prennent leur pain et leur sel, se reposent et repartent le matin

venu : au bout du compte, les hôtes n'y perdent pas grand-chose, et n'y gagnent pas plus. Lorsqu'un voyageur demande l'hospitalité au seigneur de la maison locale, l'événement mérite toutefois d'être remarqué.

Les PJ vaquent à leurs occupations dans les domaines et dépendances de leur maison lorsqu'un messager arborant le blason de leur suzerain franchit leurs portes à cheval. Il informe la maisonnée que son seigneur approche et qu'il ordonne qu'on lui prépare une chambre pour les deux prochaines nuits.

La nouvelle ne devrait pas mettre bien longtemps à se répandre. Des préparatifs doivent être faits, la famille doit être consultée et de la nourriture doit être préparée. Si besoin est, on pourra demander à l'un des PJ d'aller trouver le seigneur et la dame de la maison pour s'enquérir de leurs instructions. La dame prendra alors la direction des préparatifs, à moins qu'elle ne donne carte blanche à l'intendant pour qu'il s'en occupe, si le narrateur estime que cette façon de faire est plus appropriée. Le seigneur devrait dépêcher une petite délégation pour accueillir son suzerain : il ira de préférence en personne, accompagné de son héritier ainsi que de ses plus proches conseillers ou chevaliers. Quelques-uns des PJ (ou même tous) devraient normalement faire partie de ce groupe.

LE COMITÉ D'ACCUEIL

Le seigneur de la maison d'origine et ses hommes retrouvent leur suzerain à environ une demi-heure de chevauchée du château. La composition de la troupe qui accompagne ce dernier en déplacement dépend en large partie de son identité. Vous trouverez des suggestions pour vous aider à composer l'entourage de plusieurs seigneurs importants dans l'encart **Compagnons de route**, mais le narrateur peut sinon composer le groupe qui accompagne le suzerain comme il l'entend.

ARRIVÉE

Une fois arrivés à la demeure des PJ, le suzerain et son vassal se retirent à l'intérieur afin de discuter de leurs affaires tandis que le reste de la maisonnée se prépare pour le dîner. On apprend rapidement que le suzerain n'a prévu de rester que pour deux nuits avant de reprendre la route. Pour une visite de ce genre, il s'agit d'une halte étonnamment courte, quelle que soit la durée totale du voyage.

La première nuit se passe sans incident. Le dîner qu'on a préparé est réussi, et le suzerain dîne en compagnie de la maisonnée de son vassal d'une façon digne de leur rang. Les compagnons du suzerain sont eux aussi hébergés et nourris. Ils ont peut-être bu un peu plus que de raison, et leurs divertissements sont peut-être de nature plus basique, mais ils demeurent des invités, et ils ont donc droit au pain et au sel comme le veut la coutume. Leur sécurité est assurée.

Le lendemain matin, le maître des lieux et son suzerain se lèvent de bonne heure. Ils quittent la demeure à cheval en compagnie d'un tout petit groupe, composé au maximum de deux ou trois individus, pour procéder à une inspection des terres de la maisonnée et procéder à un état des lieux. Si le narrateur estime peu probable que le suzerain en question se charge lui-même de cette inspection (ou si celui-ci préfère être accompagné d'un conseiller ou d'autres compagnons), il peut modifier cet épisode en conséquence. Le vassal désirera peut-être aussi emmener quelques compagnons supplémentaires, notamment un ou plusieurs PJ.

COMPAGNONS DE ROUTE

Le nombre et la qualité des personnes qu'un seigneur décide d'emmener en voyage en disent beaucoup sur sa personnalité et sur les choses auxquelles il accorde de l'importance. L'escorte et les suivants varient d'un seigneur à l'autre, ce qui peut donner une occasion aux personnages observateurs d'obtenir un aperçu de leur personnalité et de ce qu'ils jugent important.

LORD JON ARRYN

Lord Jon Arryn ne s'encombre pas lors de ses déplacements et il est de passage dans la région dans le but de régler une affaire quelconque pour le compte de Sa Majesté. Il a pris 3 à 5 chevaliers et 2 écuyers, et tous disposent d'un cheval et de l'équipement requis. La vitesse importe plus que la majesté, mais la sûreté est plus importante encore. Ses hommes ne portent pas de livrée, mais ils arborent tous quelque part sur leurs habits un insigne évoquant les armoiries de la maison Arryn, et lui-même porte un insigne supplémentaire – qu'il peut aisément dissimuler au besoin – indiquant son statut de Main du Roi. Son équipement et son cheval sont de bonne qualité, et ce dernier est robuste et vigoureux, afin de pouvoir affronter les hautes altitudes (et les clans en maraude) du Val.

LORD STANNIS BARATHEON

Il n'est pas aisé de reconnaître en lord Stannis le frère du roi. Indubitablement, qui ne connaîtrait pas déjà son visage disposerait de bien peu d'indices quant à son identité. Son cheval et son équipement sont fiables et d'excellente qualité, mais ils s'avèrent austères et dépourvus de la moindre enjolivure. Seuls deux hommes l'accompagnent, un chevalier et un écuyer. Ce dernier, le fils de ser Cael, le chevalier en question, a pour tâche de servir les deux autres du mieux qu'il peut. Il n'y a aucun luxe dans les accommodations de Stannis et l'état de son cheval et de ses hommes suggère qu'ils ont choisi de passer au moins une nuit à la belle étoile plutôt que de faire appel à l'hospitalité d'un hôte. Stannis visite quelques bannerets de la maison Baratheon, poussé seulement par le sens du devoir qu'il éprouve pour sa maison et pour son frère, mais il prend conscience qu'il doit bien s'en retourner à Peyredragon un jour ou l'autre.

LORD WALDER FREY

Lord Walder Frey ne voyage jamais. Certains affirment qu'il a entre quatre-vingts et quatre-vingt-dix ans, d'autres qu'il est encore plus vieux. Quoi qu'il en soit, si son esprit demeure aussi aiguisé que jamais, sa personne ne quitte jamais plus son fief des Jumeaux. Plutôt que de voyager, il dépêche donc un de ses fils pour faire appliquer ses décisions et prendre en charge ses affaires. En l'occurrence, il a décidé de dépêcher son héritier, ser Stevron.

Les Frey ont une conscience aiguë de leur statut et voyagent en conséquence. Un assortiment de Frey voyage aux côtés de Stevron, dont ser Hosteen, ser Emmon et ser Danwell, tous fort réputés pour leurs prouesses en tournoi. De plus, les Frey sont accompagnés par une petite troupe de vingt hommes d'armes ainsi que par un petit groupe de cinq jeunes membres de la famille, un assortiment de bâtards et d'enfants légitimes qui font office d'écuyers auprès de leurs aînés. Ils revêtent tous la livrée des Frey et au moins deux d'entre eux s'appellent Walder. Seuls ser Stevron et ses frères disposent d'une monture ; les hommes d'armes et les écuyers les suivent à pied. Leurs chevaux sont de qualité moyenne, mais leurs harnachements sont de bonne facture.

LORD TYWIN LANNISTER

Lord Tywin prise l'efficacité et son rang, et voyage donc en conséquence. Arborant les couleurs de sa maison sur des vêtements aussi pratiques que raffinés et sur son armure légère, il est l'incarnation vivante de Castral Roc et de l'or qu'il contrôle. Il voyage en compagnie d'un unique compagnon, son frère ser Kevan. Le reste de sa troupe se compose de vingt hommes vêtus de sombres habits noirs qui portent l'écusson de la maison Lannister sur le cœur, un lion d'or sur champ rouge. Ce groupe n'inclut pas d'écuyer.

LORD EDDARD STARK

Lord Stark est un homme pragmatique, et les hommes pragmatiques préfèrent la sécurité à la rapidité. Il n'a aucun besoin de compagnons lors de ses voyages, mais il a parfaitement conscience de ce qui est dû à son statut et à ses bannerets. Eddard Stark voyage en compagnie d'une troupe de chevaliers et d'hommes d'armes. Son fils et héritier, Robb Stark, l'accompagne, ainsi que son autre fils, Jon Snow. Il fait un effort tout particulier pour s'assurer que ses maisons vassales connaissent son héritier (et inversement) en préparation du jour où Winterfell lui reviendra.

Les Stark sont aussi accompagnés par des chariots et des gardes pour assurer leur sécurité. Lorsqu'il voyage, Eddard ne demande en revanche l'hospitalité que pour lui, ses fils et un groupe de cinq serviteurs. Le reste de sa troupe demeure à l'extérieur et campe, comme lui et sa famille le font souvent lors de leurs voyages, Eddard désirant demeurer aussi autonome que possible.

EDMURE TULLY

Lord Hoster contrôle fermement le Conflans, domaine on ne peut plus sûr. C'est cependant un homme vieillissant qui n'a plus sa vigueur d'antan et il laisse donc son fils Edmure voyager à sa place. Celui-ci progresse lentement mais sûrement avec des chevaux de trait qui portent l'équipement de leur seigneur et pourvoient à son confort. Le jeune héritier de la maison Tully peut être bravache, mais il demeure cordial en toute circonstance. Il apporte des cadeaux aux bannerets qui l'accueillent et s'intéresse à leur bien-être. Edmure Tully voyage en compagnie de quelques serviteurs ainsi que de sept loyaux chevaliers issus de sa maisonnée.

PRÉSAGES

À Westeros, les événements notables sont souvent précédés de présages, comme quand on a découvert un loup-garou tué par les bois d'un cerf (sans parler des liens entre les louveteaux orphelins et les enfants Stark). Il est donc parfaitement justifié que le narrateur incorpore des incidents de ce genre afin de présager de la suite des événements.

Si le narrateur désire incorporer un épisode de ce genre dans la partie, cette section inclut des suggestions basées sur la maison d'origine des divers seigneurs liges.

ARRYN

Le groupe découvre un oiseau blessé au sol, un aigle à l'aile cassée. Lorsqu'ils s'en approchent, le volatile se débat violemment, comme s'il était pris de convulsions, avant de se figer une bonne fois pour toutes par terre. Un examen de l'animal révèle qu'il s'est cassé l'aile en luttant avec une autre bête, mais que sa mort est surtout due à l'ingestion d'un caillou (principalement composé de fer) qui s'est logé dans sa gorge et a entraîné son asphyxie.

BARATHEON

Un incendie se déclenche dans la forge du maréchal-ferrant du château. La forge s'est écroulée et le feu, qui n'a pas été contenu, a fait rage dans les ruines. Les flammes se sont éteintes lorsqu'elles ont fini par faire fondre le minerai qui se trouvait non loin. Une fois liquéfié, le fer s'est écoulé et a fini par étouffer le foyer du brasier.

FREY

Alors que le comité d'accueil chevauche, un des PJ remarque que le cours d'eau qu'ils devraient normalement longer n'est plus qu'un faible écoulement. En y regardant de plus près, il apparaît qu'un amoncellement de branches (ou un barrage construit par des castors) bloque le cours d'eau, qui menace de déborder. Lorsque les personnages démantèlent l'amoncellement, ils découvrent qu'une épée en fer rouillé a curieusement réussi à se loger entre deux minces arbustes.

LANNISTER

On découvre non loin de la route le cadavre d'un vieux chat sauvage au pelage jaune, une flèche à pointe de fer fichée dans sa poitrine purulente. L'animal a succombé à une infection et bien qu'il semble normal en apparence, il est décomposé et empli de pourriture.

STARK

On trouve un loup dont une des pattes s'est prise dans un piège en fer rouillé. On entend sa meute au loin qui hurle et tourne en rond sans oser s'approcher. Si les personnages désirent s'attaquer au loup, servez-vous des caractéristiques qui se trouvent page 214 du livre *Le Trône de Fer*.

TULLY

Lors du dîner de bienvenue, une imposante truite est servie entière. Elle est présentée sur un plateau à ser Edmure, en reconnaissance de son statut de suzerain et d'invité. Mais alors qu'il la découpe afin d'en prendre un morceau, son couteau bute contre quelque chose de dur. On se rend alors compte qu'un cruel hameçon à trois crochets, qui a échappé d'une façon ou d'une autre à la vigilance des cuisiniers, s'est logé au fond de la gueule de l'animal. En goûtant la truite, on découvre que ses chairs dégagent toutes un déplaisant et piquant goût de fer, contaminées par la présence de l'objet lors de la cuisson. L'animal est jugé impropre à la consommation et renvoyé en cuisine.

Les deux seigneurs discutent longuement de leur vie privée et de leurs affaires. S'ils ont des enfants non mariés et si le banneret entretient des relations cordiales avec son suzerain, il sera peut-être question de prendre un enfant en pension ou de fiançailles (un cas de figure particulièrement probable si le suzerain se trouve être ser Stevron Frey). Si on lui pose la question, le suzerain discutera du chemin qu'il a fait et de sa destination finale (Port-Réal), mais il évitera de donner des détails concernant ses affaires ou son voyage.

Alors qu'il fait le tour des terres, le groupe tombera peut-être nez à nez avec une situation inhabituelle qui peut sembler avoir une signification plus profonde aux yeux de ceux qui croient aux signes et qui tentent d'interpréter le monde qui les entoure. C'est au narrateur de décider s'il désire mettre en scène un tel incident. S'il a besoin

de suggestions, il pourra en trouver quelques-unes dans l'encart **Présages**.

Une fois les seigneurs revenus à la maison, le suzerain prend congé et se retire dans ses quartiers. Il désire apparemment se reposer pendant le reste de la soirée et se remettre de son voyage. Ceci devrait donner aux PJ l'occasion d'échanger des informations, de poser des questions aux membres de la troupe du suzerain, de se reposer ou d'accomplir n'importe quelle autre tâche.

QUELLE MAISON VISITERONS-NOUS ?

Entre autres choses, ce livre sert à présenter des maisons toutes faites qui peuvent être utilisées dans vos parties de *Trône de Fer*. Afin d'éviter de mettre les PJ dans une situation où on leur demande d'enquêter sur leur propre maison, la partie principale de cette aventure inclut deux options. Les deux maisons proposées pour cette aventure, la maison Bartheald et la maison Dulver, sont toutes deux décrites dans ce livre et peuvent tout à fait être utilisées par les joueurs. Si des PJ sont issus de l'une d'entre elles, le narrateur peut donc employer l'autre pour cette aventure. Si aucune des deux maisons n'a été prise, le narrateur peut choisir celle qui convient le mieux aux joueurs et au style de sa chronique.

UNE AUDIENCE

Le suzerain demeure dans sa chambre jusqu'au soir, lorsque le dîner est annoncé. Le repas se passe sans histoires, l'invité ayant exprimé le souhait qu'il soit moins animé que celui de la veille. À la fin du dîner, on demande aux PJ d'aller retrouver leur seigneur dans sa loggia.

En arrivant sur les lieux, le groupe découvre que le seigneur de la maison n'est pas seul, mais que son suzerain est aussi présent. Il s'adresse aux PJ collectivement et leur annonce ce qui suit (n'hésitez pas à paraphraser ce paragraphe en fonction de l'identité du suzerain et de la personnalité qu'il a dans les romans) :

« Je me suis entretenu avec messire votre seigneur et maître et il m'a juré de vous mettre à mon service. Êtes-vous tous loyaux et prêts à servir ? »

Lorsque les PJ répondent à l'affirmative (ce à quoi leur serment les oblige), le suzerain reprend : *« Bien. J'ai donc besoin de vous. C'est une affaire triviale, mais je ne peux la confier qu'à des alliés fidèles. Il m'est impossible d'intervenir directement, ou je n'aurai pas le résultat que j'escompte, mais il faut néanmoins que quelqu'un s'occupe de la situation.*

« J'ai appris que des troubles couvaient dans la région. De vieilles blessures s'ouvrent à nouveau. La paix règne pour le moment, mais seulement parce que les hostilités ouvertes sont actuellement impossibles. Le Roi et sa Main m'ont dit qu'ils réprimeront durement tout affrontement ouvert entre les maisons, et qu'ils récompenseront d'autant quiconque œuvrera pour la cause de la paix. La maison où je vous envoie ne me doit aucune allégeance et je ne peux donc rien faire pour la forcer à mentendre. C'est donc la diplomatie, et non les liens de la loyauté, qui permettra de mener à bien cette tâche.

« Présentez-vous à cette maison, entendez ses doléances et voyez s'il est possible de lui faire entendre raison. Si cela s'avère impossible, retrouvez votre seigneur et faites-lui part de tout ce que vous aurez pu apprendre. »

Le suzerain répond aux questions des PJ avec concision et sans détour. Il considère de toute évidence qu'il ne s'agit guère que d'une petite mission diplomatique ou de collecte d'informations, et que si les choses tournaient mal, les personnages ne risqueraient rien de pire qu'un peu d'embarras diplomatique. Il leur fournit fort peu d'informations supplémentaires et leur indique que leur seigneur pourra répondre à leurs questions le lendemain matin. Pour le moment, il leur dit simplement qu'ils ne doivent parler de leur mission à personne et qu'ils devront se mettre en route le surlendemain. C'est un problème urgent qui doit être réglé dans les plus brefs délais.

LES MAISONS

Vous trouverez ci-dessous la description de deux maisons qui peuvent l'une comme l'autre servir d'antagoniste secondaire pour le reste de l'aventure. Elles sont toutes deux brièvement décrites ici, mais vous trouverez davantage de détails à leur sujet dans le chapitre Les maisons nobles de ce livre, page 5. Servez-vous des informations ci-dessous afin de compléter la discussion avec les PJ décrite au paragraphe *Une audience*.

OPTION 1 : LA MAISON DULVER

La maison Dulver est dirigée par lord Harald Dulver, lequel est déterminé à assurer coûte que coûte la prospérité de sa famille et de ses terres. Bien que techniquement inféodé aux Lannister, nul n'ignore que lord Dulver est aussi prompt à soutenir du bout des lèvres les détenteurs du pouvoir qu'à agir dans l'intérêt de ses propres ambitions.

Ces derniers temps, la rumeur s'est répandue que les Dulver cherchaient à étendre leur domaine vers des terres plus profitables. Les choses semblent particulièrement s'envenimer entre les maisons Dulver et Tullison, des rumeurs circulant selon lesquelles Dulver voudrait bien *« crever la panse de ce bâtard et voir quel prix on pourra tirer de sa traînée de sœur. »*

Lord Dulver n'est pas vraiment réputé pour son amabilité, mais vu l'évolution de la situation, il semble qu'il risque de bientôt passer aux actes. Lord Dunstan Tullison fait preuve d'une certaine naïveté dans les affaires militaires ; il serait aisé de le provoquer et lord Dulver s'en rend bien compte. Une telle guerre pourrait cependant s'avérer ruineuse pour le Conflans. Elle mettrait les Lannister aux prises avec les Tully et peut-être même avec la Foi, en fonction de l'intensité des récriminations de lord Dulver envers les Sept et de la réaction de ser Walton aux actions de son père. Les forces du roi seraient dans ce cas obligées de se ranger aux côtés des Lannister, ce qui accroîtrait encore davantage la puissance et la fortune de leur maison... et remettrait en cause l'équilibre politique, plongeant les autres maisons dans un profond malaise, voire pire.

On demande aux PJ de se rendre chez les Dulver pour déterminer si lord Harald compte effectivement recourir à la force et, le cas échéant, pour découvrir s'il est possible de l'en dissuader.

OPTION 2 : LA MAISON BARTHELD

Le jeune lord Davain Bartheald dirige la maison Bartheald depuis moins de deux ans, mais il semble qu'il ait néanmoins déjà réussi à se faire des ennemis. Un incendie a récemment endommagé sa forge et failli lui coûter la vie. D'après la rumeur, il a été frappé à la tête par derrière et a perdu connaissance. Le toit brûlait à son réveil, mais il est parvenu à s'extraire de là tant bien que mal avant qu'il ne soit trop tard, ne s'en tirant que de justesse.

D'autres incidents semblent confirmer l'hypothèse d'une intervention malveillante. Pris à part, ils semblent relativement anodins (une violente intoxication alimentaire, un cheval d'ordinaire doux qui désarçonne soudainement Davain au cours d'une chevauchée), mais si l'on fait le rapprochement, ils ressemblent fortement à des tentatives systématiques pour mettre fin aux jours de lord Davain. Qui pourrait bien vouloir attenter aux jours du sire de Grandcerf, villégiature tant appréciée des Baratheon ? Les doutes ont jeté un froid dans la maisonnée, mais lord Davain refuse néanmoins qu'on accuse le moindre de ses invités.

On demande aux PJ de se rendre à Grandcerf en qualité d'invités et de déterminer si quelqu'un tente effectivement d'assassiner lord Bartheld. Si c'est bien le cas, on les encourage aussi à démasquer le responsable et à mettre fin à ses tentatives ou, si cela s'avère impossible, à revenir faire part de leurs découvertes.

PRÉPARATIFS EN VUE DU VOYAGE

Quelle que soit la maison que le narrateur choisisse d'utiliser, on attend des PJ qu'ils se mettent en route dans deux jours au plus, à compter du moment où ils ont reçu leurs ordres. S'ils souhaitent s'annoncer, le léger délai qui permet de transmettre la nouvelle de leur arrivée imminente au Puits ou à Grandcerf leur fournit assez de temps pour se procurer les provisions et ressources dont ils auront besoin pour mener à bien leur mission.

Une fois que les PJ ont déterminé la marche à suivre pour accomplir leur mission, l'heure est venue pour eux de se mettre en route. Toutes les maisons présentées dans ce livre étant seulement à quelques jours de cheval, le voyage ne devrait pas présenter de véritable danger. Même par les temps qui courent, les bandits et les membres des clans font parfois preuve de témérité et les routes ne sont donc pas toujours sûres.

Si les PJ représentent des cibles tentantes (s'ils ne sont pas assez protégés et voyagent parés d'habits nobles ou en faisant étalage de bijoux, d'argent ou d'équipement de bonne qualité), il y a de fortes chances pour que des bandits s'en prennent à eux (utilisez les caractéristiques de bandit du *Jeu de Rôle du Trône de Fer*, page 210).

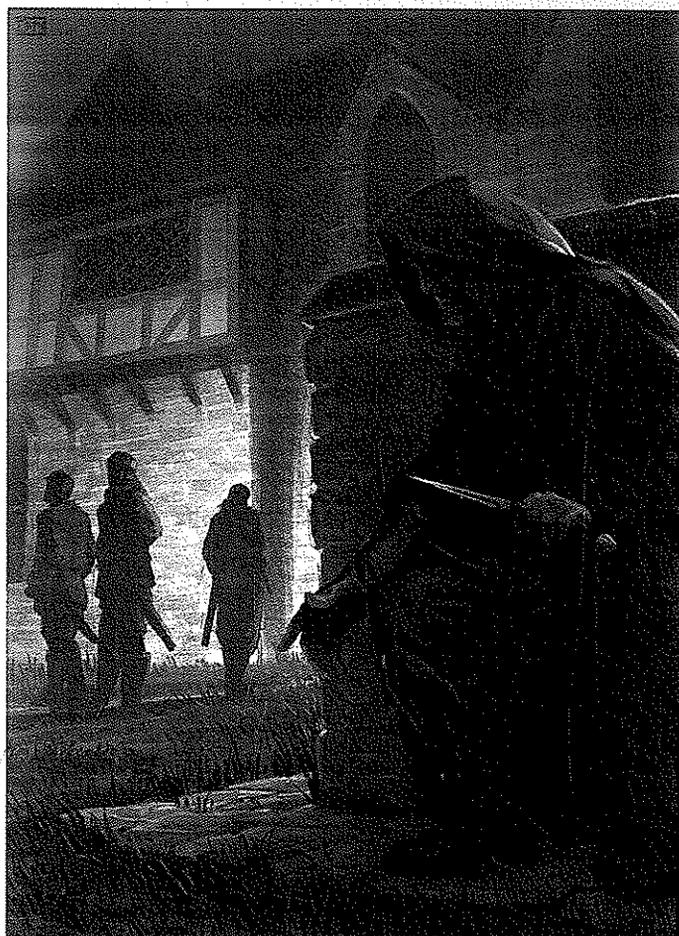
ATTAQUES DE BANDITS

La nature des bandits (chevaliers errants, membres des clans ou criminels de droit commun) va dépendre du lieu où les PJ se trouvent lorsqu'ils sont attaqués et du type de criminel le plus répandu dans la communauté locale. En fonction de la situation, passez en revue les informations dont vous disposez au sujet de la maison d'origine des PJ et de la maison Bartheld ou Dulver. Il y a moitié plus de bandits que de PJ (il y aura par exemple 6 bandits pour un groupe de 4 PJ). Ils n'attaquent que tant qu'ils ont l'avantage du nombre et si leur nombre tombe à égalité avec les effectifs du groupe, ils s'enfuient. Ils sont cupides, mais pas assez pour risquer leurs vies.

Les bandits essaieront tout d'abord de prendre les personnages par surprise. Après avoir bloqué la route, un bandit jaillira de sa cachette et exigera que les PJ lui remettent leur argent et leur équipement sous peine d'être attaqués. Si les PJ refusent, les bandits s'en prennent à eux. Cet épisode permet d'illustrer les dangers du voyage et fournit aux PJ une occasion d'apprendre à travailler de concert pour atteindre un objectif donné avant d'arriver à destination.

ACTE II

Suivant la maison qu'aura retenue le narrateur, les PJ arrivent soit à Grandcerf afin de découvrir s'il s'y trouve un assassin, soit au Puits où ils doivent découvrir un moyen de prévenir une guerre. Si aucune de ces tâches n'est particulièrement aisée, les PJ n'ont néanmoins aucune raison de croire que leur mission est particulièrement ardue. On leur a simplement dit d'observer la situation et de faire part de leurs découvertes, même s'ils sont tout à fait libres (dans la limite du raisonnable) de prendre des mesures supplémentaires pour atteindre leurs objectifs. La ligne de démarcation qui sépare le raisonnable du déraisonnable ne va cependant pas tarder à se brouiller au fur et à mesure que les PJ s'approchent de la vérité.



OPTION 1 : LA MAISON DULVER

Le Puits n'est pas réputé pour son hospitalité. Si l'on offre des navets à tous les nouveaux arrivants dans la région (une blague faisant référence aux célèbres « Navets des Dulver », les troupes de sa garnison), quiconque arrive les mains vides ne peut guère espérer mieux qu'un accueil des plus frustes. En revanche, les visiteurs qui représentent des profits potentiels sont les bienvenus ; l'accueil qu'on leur réserve est plutôt froid, mais au moins on ne les presse pas de reprendre la route le plus vite possible. Lord Dulver n'étant aucunement chaleureux, cela n'étonnera nullement ceux qui ont entendu parler de lui.

Si les PJ s'arrêtent dans le village de Peyrelande et évoquent leur destination, on les considérera avec incrédulité, voire avec dérision, à moins qu'ils n'aient une histoire convaincante à raconter. Étant donné que la grande majorité des visiteurs qui vont au Puits s'y rendent dans le but d'y vendre ou d'y acheter quelque chose, une histoire de commerce de métaux bruts permet d'ouvrir le plus grand nombre de portes. Les nobles visitent rarement la maison Dulver, tandis que les marchands s'y rendent régulièrement. Il est possible d'obtenir cette information en réussissant un test de Connaissance (Éducation) DÉLICAT (9) ou en menant adroitement la conversation avec les habitants ou les gardes du coin.

Les habitants du cru ne sont d'ailleurs pas les seuls que les PJ auront besoin de convaincre de leurs intentions. Lord Harald Dulver n'est du genre à tolérer les ingérences, pas plus qu'il n'apprécie de gâcher ses ressources, sa nourriture et ses logis pour des étrangers quand il n'a pas une excellente raison de le faire. Si les PJ désirent rentrer

LE EN MOT DE L'HISTOIRE

Harald Dulver s'achemine lentement vers la guerre.

N'étant pas un homme de tempérament martial, il prend son temps et progresse avec nonchalance, mais il demeure indubitablement sur le sentier de la guerre et c'est son propre mestre, Falstan, qui l'encourage dans ce sens.

Arrivé au Puits, Falstan a rapidement compris comment la maison fonctionnait, et il a commencé à en tirer parti. De confiance en confiance, le mestre a réussi à semer la dissension entre lord Harald et les conseillers auxquels il se fiait le plus, isolant son suzerain afin de devenir son confident et conseiller suprême.

Falstan est un homme ambitieux et cupide. Il a une haute opinion de lui-même (à juste titre) et se sentit insulté d'être affecté à une maison de second rang dans une contrée reculée. Ce poste était tout à fait indigne de sa personne, ou du moins le pensait-il. Ses demandes auprès de la Citadelle restèrent lettre morte. Incapable de renoncer à ses hautes aspirations, Falstan décida que s'il ne pouvait être dépêché auprès d'une grande maison, ce serait celle à laquelle il était affecté qui deviendrait grande. La nature prudente de lord Harald lui interdisait malheureusement tout espoir d'ascension rapide. Frustré, mestre Falstan continua à faire empirer les dissensions au sein de la maisonnée, en attendant que le moment propice se présente.

Il y a six mois, cette occasion arriva à bord d'un navire venu des îles de Fer.

Quatre Fer-nés se présentèrent à Falstan avec une proposition : s'il pouvait attiser l'ardeur de Dulver contre Tullison, les Fer-nés fourniraient l'étincelle décisive. Ils le payèrent en or et lui promirent qu'ils comptaient simplement briser la coquille des Tullison afin de gober ce qu'ils pourraient. Les Dulver pourraient ensuite conserver leurs terres, leurs mines, leur château, et personne ne saurait jamais rien de cet arrangement.

Falstan accepta leur proposition et il a depuis inlassablement poussé lord Harald à la guerre. Il a détourné une cargaison d'armes au profit de ses complices, et ceux-ci les ont ensuite distribuées aux hommes des clans des montagnes pour qu'ils s'en servent lors de leurs raids contre les terres des Tullison. Il est aisé de faire remonter ces armes à un forgeron de Beaumarché qui les a obligeamment déclarées vendues à lord Dulver du Puits. Le mestre s'est servi de la réputation de lord Dulver à ses dépens, en convainquant discrètement les visiteurs venus faire affaire avec lord Harald de colporter les pires rumeurs et histoires tout en les attribuant à lord Tullison et à son peuple. Il s'y est pris avec tant d'adresse que certains marchands pensent en avoir eu eux-mêmes l'idée. Enfin, le mestre a brûlé tous les messages de lord Tullison qui réaffirment ses intentions pacifiques ou proposent d'ouvrir des pourparlers. Chaque fois que Tullison a exigé des dédommagements, Falstan a en revanche obligeamment fait parvenir le message à son maître.

dans ses bonnes grâces, la meilleure solution qui s'offre à eux consiste à prévenir lord Dulver qu'ils arrivent afin de parler affaires. S'ils n'y pensent pas, un test de Statut (Biaisance) SIMPLE (6) leur suggèrera cette démarche.

ARRIVÉE

Si les PJ ont dépêché un messager pour annoncer leur venue et leur désir de s'entretenir de questions commerciales, ils sont conduits avec brusquerie à l'intérieur du Puits, où ils doivent attendre leur audience avec lord Dulver. S'ils ont des montures, celles-ci sont conduites aux écuries, et leurs bagages sont rassemblés et amenés à leurs chambres.

Les membres du groupe auront en revanche beaucoup plus de mal à accéder au Puits s'ils se présentent à l'improviste ou s'ils ont donné un motif autre que le commerce pour leur venue. Les gardes de faction à la porte rechignent à l'idée de s'attirer les foudres de lord Harald en laissant entrer des invités inattendus, et tout groupe qui se présente sans avertissement essuiera donc tout d'abord un refus. Si les visiteurs persistent, les gardes les questionneront pour savoir ce qu'ils attendent de lord Dulver, quelle est leur allégeance et d'où ils viennent. Après avoir obtenu des réponses à leurs questions, les gardes leur opposeront un deuxième refus impérieux : « vous n'avez qu'à repasser demain ! » (une fois leur tour de garde terminé, les intrus deviendront le problème de quelqu'un d'autre).

Ces hommes savent ce que l'on attend d'eux et résisteront à toute tentative visant à les convaincre de laisser entrer ceux qui se présentent sans invitation. Ce sont néanmoins tous des roturiers, susceptibles

d'être influencés par le statut élevé des personnages. Tout personnage qui réussit un test de Statut ou de Persuasion Simple (6) parvient à convaincre un des gardes d'aller chercher ser Gambol Hill (l'oncle et maître d'armes de lord Harald) ou mestre Falstan pour que l'un d'entre eux entende la requête du groupe. Il est possible de convaincre l'un ou l'autre de ces hommes de laisser entrer le groupe (au moyen d'une intrigue), quelle que soit la raison que donnent les personnages pour leur venue. Leur interlocuteur s'assurera aussi de mettre des chambres à leur disposition.

Une fois à l'intérieur du Puits, la prochaine étape consistera probablement à obtenir une audience avec lord Dulver. Harald est un homme brusque qui n'est guère enclin aux politesses ou aux cérémonies. Une fois qu'il s'est installé dans les quartiers qu'on lui a réservés, le groupe retrouve le sire du Puits dans sa salle d'audience, assis sur l'antique et simple siège de bronze de la famille. Lord Dulver va droit au but.

Les personnages qui arrivent sous prétexte de vouloir acheter quelque chose à lord Dulver peuvent s'attendre à dépenser entre 1 et 5 points de Richesse pour obtenir la marchandise sur laquelle ils ont jeté leur dévolu. Harald peut trouver de tout dans ses caves, qu'il s'agisse de poisson salé, de bougeoirs en argent ou de n'importe quoi d'autre, et il ne devrait donc pas être bien difficile de choisir une marchandise qui pourra faire l'objet d'une transaction. La négociation devra pour sa part être résolue au cours d'une intrigue et au moyen de la spécialité Marchander. Le prix de base des marchandises est fixé à 3 points de Richesse et peut être modifié en fonction des résultats de l'intrigue.

Mestre Falstan est présent lors des négociations et il doit clairement apparaître aux PJ que lord Harald accorde une énorme importance à ses conseils. Si les PJ négocient de manière honnête et sans détour, on leur donne le droit de prolonger leur séjour au Puits pendant une semaine en qualité d'invités, le temps que leurs marchandises soient rassemblées, que les comptes soient réglés et que le transport des biens soit arrangé. Ils seront libres d'aller et venir librement dans tout le château, à l'exception des quartiers privés de Dulver et des caves, mais il est cependant possible de procéder à une visite guidée de celles-ci en en faisant la demande.

Si les PJ décident plutôt d'interroger directement lord Harald au sujet de ses intentions vis-à-vis de la maison Tullison, l'hospitalité dont ils jouissent est immédiatement révoquée. Harald ne les expulsera pas le soir même (à moins qu'on l'ait gravement insulté), mais il les informe en revanche qu'ils devront partir *sans faute* le lendemain matin, et aussi tôt que possible. Les PJ n'auront donc dans ce cas qu'une seule nuit devant eux pour mener à bien la moindre enquête au Puits.

D'ailleurs, même si les PJ concluent effectivement un accord pour acheter quelque chose à lord Harald, la moindre mention de Tullison mettra aussi fin à l'hospitalité de leur hôte. On leur demandera de partir le lendemain matin et lord Dulver ne les recevra plus. S'ils ont fini leur enquête, ils disposent alors encore d'une soirée pour convaincre lord Harald de l'existence du complot qui le menace. Si ce n'est pas le cas, ils auront jusqu'au prochain lever du soleil y parvenir avant d'être escortés jusqu'aux portes et expulsés.

LES ACTEURS

LORD HARALD DULVER

Lord Dulver est intelligent, ambitieux, rusé et têtu. Au cours des deux dernières années, un sentiment d'isolation totale s'est aussi emparé de lui.

Son fils et héritier l'a délaissé au profit d'un septon grassouillet et de sept dieux qui n'ont jamais rien fait pour sa famille. Sa femme lui en fait grief et prend le parti de son fils. Son oncle bâtard ne lui accorde aucun respect. Le peuple le déteste et ses pairs se moquent de lui.

En tout cas, c'est ce qu'il croit.

Harald Dulver a toujours eu le sentiment qu'il était destiné à de plus grandes choses et qu'il méritait beaucoup mieux que son lot. Il est suzerain de terres pratiquement dépourvues de valeur, fait commerce des métaux les moins précieux qu'on puisse tirer de la terre et a hérité d'une famille riche en histoire, mais pauvre dans tous les autres domaines.

Et puis il y a ces fichus Tullison. Des bâtards sortis de nulle part auxquels il a été donné de régner sur des terres riches et des mines prospères en moins de temps qu'il n'en fallait à l'encre de leurs titres pour sécher. Les seigneurs Tullison d'antan étaient des imbéciles de basse extraction et leur chef actuel, le jeune lord Dunstan, est un idiot auquel les dieux n'ont pas daigné accorder l'intelligence qui se rencontre habituellement chez une chèvre. Mais il est noble. Oh, si noble, si chevaleresque et si bon.

La rancœur qu'Harald voue aux Tullison ne date pas d'hier (et n'est jamais que la première d'une longue liste de récriminations). Son animosité date d'avant l'arrivée de mestre Falstan, mais ce n'était encore récemment qu'un petit feu. Attisée par l'ambition de Falstan, son antipathie s'est muée en brasier et les machinations du complot

de fer menacent à présent de mettre le feu aux poudres. Si personne ne parvient à le maîtriser, il se pourrait bien que deux maisons soient consumées de fond en comble.

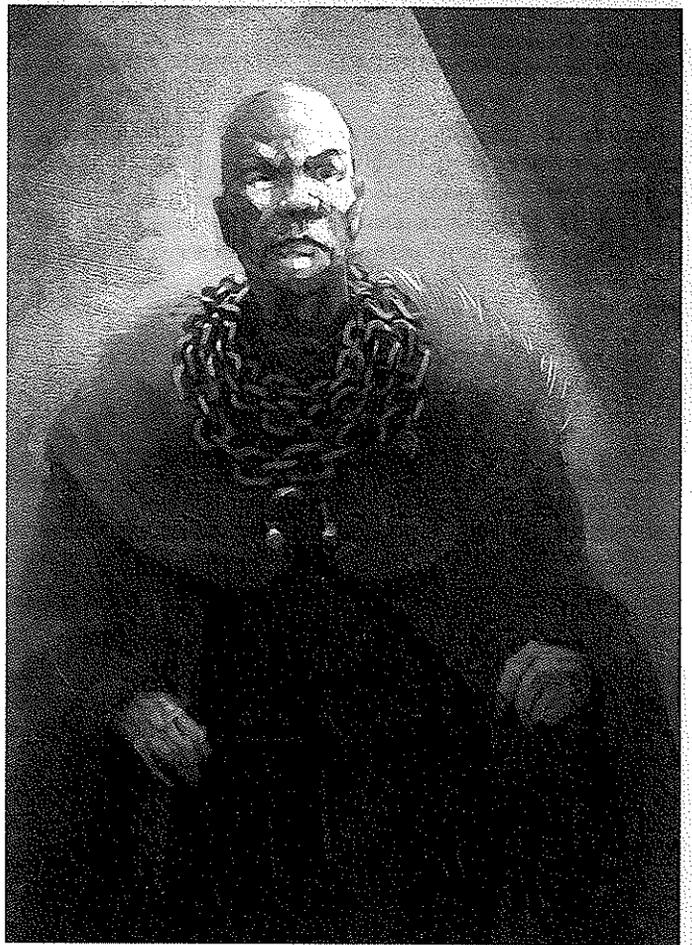
Harald est intelligent et il le sait. Il n'écoute que son propre avis. Il est impétueux, têtu et absolument inflexible lorsqu'il a résolu d'accomplir quelque chose. S'il devient nécessaire de le convaincre de renoncer à la guerre, il faudra lui présenter les preuves convaincantes qu'un tel conflit ferait plus de tort que de bien à sa maison. Établir la complicité de Falstan avec les Fer-nés ferait l'affaire, mais cette issue est improbable, le jeune mestre ayant soigneusement brouillé les pistes. Démontrer que ce sont les Fer-nés qui ont provoqué Dunstan Tullison inciterait suffisamment Harald à réfléchir pour que sa prudence innée reprenne le dessus. Une sincère proposition de paix en provenance de Tullison, adressée en mains propres au seigneur du Puits (c'est-à-dire sans passer par celles de mestre Falstan) serait aussi bien difficile à ignorer.

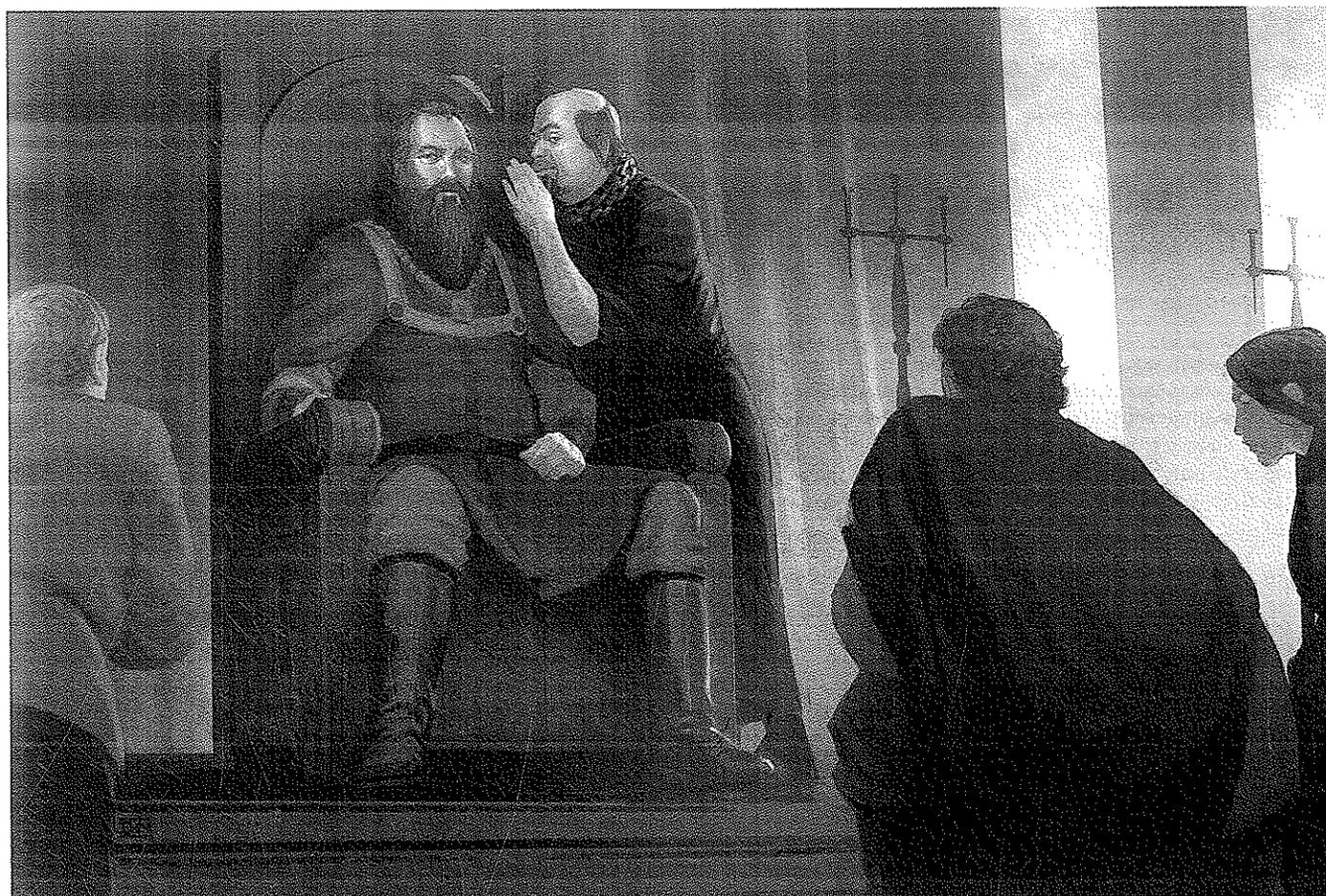
Harald Dulver ne souhaite pas partir en guerre, mais les manigances de mestre Falstan lui ont donné l'impression qu'il n'a pas d'autre choix.

Les caractéristiques de lord Harald se trouvent dans la section de ce livre consacrée à la maison Dulver.

MESTRE FALSTAN

Falstan est calme, rusé et subtil. Il n'est ni impétueux ni imprudent. Il ne compromettra pas non plus sa personne ou ses machinations en détalant vers ses bienfaiteurs secrets au moindre signe de





suspicion. Il sait parfaitement que si quelqu'un commence de toute évidence à suspecter ses machinations, la meilleure façon de procéder consiste à attendre patiemment la suite. Le mestre est tout à fait sûr que personne ne pourra produire la moindre preuve pour l'incriminer. Tout ce qu'il a fait, il l'a fait pour servir son suzerain.

MESTRE FALSTAN

PERSONNAGE SECONDAIRE

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE	5	ÉDUCATION 2B
DISCRÉTION	3	—
DUPERIE	4	BLUFF 2B
INGÉNOSITÉ	3	LOGIQUE 1B
PERSUASION	4	CONVAINCRE 2B
SOINS	3	—
VIGILANCE	3	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 10 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 10
SANTÉ 6 ● SANG-FROID 6

Si les PJ déclarent qu'ils sont venus convaincre lord Dulver de renoncer à la guerre lorsqu'ils arrivent aux portes du Puits, mestre Falstan les conduit avec empressement auprès d'Harald afin qu'ils lui présentent leur point de vue en personne. Il a conscience qu'une telle confrontation ne peut en effet que renforcer la détermination de son seigneur à partir en guerre.

Si des doutes commencent à se porter sur lui par quelque malchance, Falstan plaidera tout d'abord son innocence ou son ignorance en fonction de la nature des preuves apportées. Quoi qu'il en soit, il a correctement couvert ses arrières. Seuls les Fer-nés sont au courant de sa duplicité, et même si l'on pouvait leur mettre la main dessus, ceux-ci préféreraient mourir plutôt que de parler. Aucun des marchands ne peut prétendre avoir reçu le moindre ordre de Falstan. Si l'on apprend que le mestre a approvisionné les Fer-nés en armes, il ne faisait qu'accomplir ses devoirs en tant qu'agent commercial de son seigneur. Il n'est pas responsable de leur distribution aux hommes des clans. Quant aux messages de lord Dunstan, les corbeaux s'égarer sans cesse et les faucons et les aigles ne manquent pas entre Montesgourde et Peyrelande.

LES QUATRE FER-NÉS

Les complices de mestre Falstan n'ont pas besoin de noms dans ce scénario. Ils se cachent actuellement dans une vieille grotte de contrebandiers qui se trouve à quelques kilomètres du Puits, sur la côte de la baie du Fer-né. *La Vierge Infidèle*, leur navire, mouille avec son équipage derrière une petite île de la baie, à l'abri des regards.

OÙ SONT LES AUTRES DULVER ?

Lady Falyse a quitté Le Puits afin de rendre visite à sa mère et à ses cousins qui se trouvent à Port-Lannis, frustrée par la stupidité obstinée de son mari (d'autant plus qu'elle sait qu'il ne manque d'ordinaire pas de jugeote). La jeune Hélène est partie avec sa mère, et Horas Dulver, son plus jeune fils, passe son temps dans une tour près de la mer, à broyer du noir à cause d'une énième récolte gâchée.

Dans le cadre de ce scénario, ces PN ne servent à rien et il y a peu de chances qu'ils fassent progresser la situation dans le sens qu'espèrent les PJ. Falyse met un point d'honneur à ne pas se mêler de politique, Hélène est tout simplement trop jeune pour intervenir et Horas en est empêché par sa propre incompétence.

Vous pouvez également considérer que Tom le Bref est parti faire une de ses excursions et qu'il ne sera pas présent pendant la durée de cette aventure.

Ces hommes ne sont eux-mêmes que des pions. Ils agissent pour le compte d'un individu plus puissant, qui n'a pas besoin d'être nommé dans le cadre de cette aventure.

Les PJ n'auront pas l'occasion de capturer ces hommes. S'ils découvrent l'existence de la grotte des contrebandiers et qu'ils s'y rendent pour enquêter, ils n'y trouvent pas grand-chose à part un peu de vieille vaisselle, quelques os de baleine sculptés et les vestiges d'un feu de camp. La grotte a manifestement servi à quelqu'un récemment, mais il n'y a personne lorsque les PJ s'y présentent.

Après le raid des razzieurs, il sera possible de retrouver les corps de ces quatre hommes sur la plage qui se trouve en contrebas de la grotte, sordide illustration du destin qui attend les Fer-nés qui se détournent de l'honnête pillage pour recourir aux machinations et aux lâches intrigues.

SER GAMBOL HILL

Né bâtard, Gambol a rapidement appris à ne pas se mêler des affaires des membres légitimes de sa famille qui ne le regardent pas, et c'est précisément pour cette raison qu'il est à présent en colère contre lui-même. Il savait à quoi s'en tenir, mais les problèmes entre Harald et le jeune Walton avaient bien assez duré. Espérant réconcilier son neveu et son petit-neveu, Gambol a fini par intervenir, décision qu'il regrette désormais amèrement. Harald en a pris ombrage. Walton s'est retiré, indigné et en colère. Aucun d'entre eux n'a depuis adressé la parole à Gambol.

À cela s'ajoutent maintenant les problèmes avec les Tullison et le désir manifeste qu'éprouve Harald d'affronter le seigneur de Montesgourde sur le champ de bataille. Dulver ne peut tout simplement pas remporter ce combat, et Gambol Hill le sait.

Oh, les hommes des Dulver sont certes vaillants, mais ce sont des troupes de garnison entraînées pour la défense. De plus, si Harald veut mettre sur pied une expédition sérieuse, il va devoir vider le Puits de ses troupes, ce qui laissera son fief pratiquement sans défense. Il s'agit d'une situation potentiellement catastrophique et ser Gambol en a bien conscience, mais Harald ne veut pas en entendre parler ; en tout cas, pas de sa bouche.

KARYL KAYS

Le maître maçon de lord Dulver ne se mêle pas beaucoup des questions militaires, et encore moins de politique. Montesgourde est un des rares châteaux du Conflans dont il ne sait absolument rien. Si un siège se déclenche, il devra travailler sans la moindre information préliminaire.

La place de Karyl dans ce scénario dépend surtout de sa connaissance du Puits. Si les PJ demandent de faire la visite des célèbres caves des Dulver, c'est Karyl qui fera office de guide. Il connaît l'endroit mieux que quiconque.

Au cours de la visite, Karyl découvre qu'un vieux tunnel, qui avait été scellé il y a des années de cela, a été rouvert et a servi récemment. Le passage, explique Karyl, permet d'accéder à une vieille porte fortifiée datant de jours plus sombres. Il descend abruptement jusqu'aux tréfonds du Mont-Creux et aboutit finalement à un ravin dissimulé à l'abri des regards, à quelques kilomètres du château. Ce tunnel avait été creusé en guise d'issue au cas où les Dulver auraient besoin de s'enfuir avec précipitation, mais cela fait des années qu'il n'a pas servi. Les traces dans la poussière qui jonche son sol indiquent clairement que quelqu'un s'en est récemment servi.

Ce que Karyl ignore, comme tout le monde, d'ailleurs, c'est que mestre Falstan se sert de ce tunnel pour quitter le château à l'insu de tous et aller à la rencontre des quatre conspirateurs cachés.

Il n'y a aucune preuve de l'identité de la personne qui utilise le tunnel. Les traces de pas n'ont rien de remarquable et elles sont brouillées. C'est Karyl Kays qui a révélé l'existence du tunnel à Falstan, mais c'était il y a bien longtemps de cela, quand le jeune mestre venait à peine d'arriver pour servir les Dulver. Il n'y a aucune chance pour que le vieux Karyl s'en souvienne.

SER WALTON DULVER

Ser Walton fait de son mieux pour être un fils respectueux et servir lord Harald. Il adore son père, mais se rend bien compte que celui-ci n'a guère d'affection pour lui (ni pour qui que ce soit d'autre du reste, comme Walton en est bien conscient).

Walton est pieux et prend ses vœux de chevalier très au sérieux. Le dédain qu'Harald manifeste à l'encontre de la Foi le blesse profondément, mais il endure les moqueries en silence.

Les troubles qui se préparent entre les Tullison et les Dulver préoccupent grandement Walton. Malheureusement, il n'est pas assez expérimenté pour pouvoir plaider efficacement contre la guerre et ne désire pas non plus contredire son père sans véritable argument. Walton considère qu'il en va de son devoir de chevalier et d'héritier d'obéir, et de prendre les armes au service de son seigneur et père pour se rendre là où lord Dulver jugera bon de l'envoyer. S'il doit en être ainsi, Walton partira en guerre, même si c'est le cœur lourd.

Si quelqu'un peut convaincre lord Dulver, c'est Walton. Au début de ce scénario, lui et lord Harald ne s'adressent plus la parole. Si les PJ parviennent cependant à fournir des preuves au jeune chevalier et à le convaincre de la menace qui pèse sur sa maison, il oubliera volontiers sa querelle et soutiendra le plaidoyer du groupe. Walton est le plus efficace des alliés que peuvent se procurer les PJ, et celui qu'ils ont le plus de chances de rallier à leur cause. Si les efforts des PJ sont couronnés de succès, il se pourrait bien qu'ils parviennent à sauver la maison et la famille Dulver.

Vous trouverez les caractéristiques de Walton Dulver page 32.

SEPTON ARLYN

Le septon est consterné par les querelles qui déchirent la famille Dulver, notamment parce qu'il sait qu'il a involontairement contribué à la situation.

Si l'on demande prématurément aux PJ de s'en aller, septon Arlyn peut leur donner la possibilité de continuer leur enquête, même s'ils seront alors éloignés du Puits. Il n'y a pas d'auberge dans le hameau au pied du Mont-Creux, mais si les PJ font appel à l'aide du septon, il leur sera aisé d'obtenir son aide afin de préserver la paix. Il hébergera volontiers le groupe et permettra aux éventuels compagnons des personnages de camper dans un champ qui se trouve derrière le septuaire.

Parmi les PN qui interviennent dans ce scénario, ser Walton est celui qu'on a le plus de chance de croiser dans le septuaire. Mestre Falstan s'y rendra peut-être par curiosité afin de voir pourquoi les PJ sont encore dans les parages et pour leur soutirer discrètement des informations. Karyl Kays assiste aux offices du septuaire, mais il est peu probable qu'il s'y rende sur un coup de tête.

Il se trouve que septon Arlyn connaît aussi le jeune Dunstan Tullison. Sept ans ont passé depuis leur dernière rencontre, mais Arlyn se rappelle que le jeune lord Tullison était un garçon impétueux mais foncièrement bon. Le septon a bien du mal à croire que Dunstan puisse être aussi déterminé à entrer en conflit que les rumeurs le prétendent.

Vous trouverez les caractéristiques du septon Arlyn page 34.

JOUER LES INTERMÉDIAIRES

Les PJ ont peu de chances de mettre la main sur des preuves tangibles, mais il se passe suffisamment de choses étranges pour leur donner l'impression que quelque chose ne tourne pas rond. Lord Harald est presque complètement isolé. Il ne dispose plus que d'un conseiller, mestre Falstan, depuis qu'il a congédié les autres. Il ne parle pas à ses serviteurs à moins d'avoir des ordres à leur donner. Il rumine sombrement dans son coin et même les moins observateurs peuvent remarquer qu'il n'y a jamais personne à proximité de lui. Même quand il est à table, ceux qui s'assoient le plus près de lui semblent s'incliner pour s'en détourner, comme s'ils hésitaient à pénétrer cette sorte de bulle invisible qui l'isole.

Ceux qui devraient le conseiller en sont empêchés et pestent contre leur impuissance, sans rien pouvoir faire pour empêcher ce qui va inévitablement se produire.

L'incapacité à communiquer est au cœur du problème. Mestre Falstan a habilement manœuvré pour isoler son seigneur de quiconque pourrait le détourner de la voie qu'il lui a choisie. Il a également détruit toutes les propositions de paix envoyées par Tullison, l'empêchant lui aussi de prévenir le désastre. Si les PJ réussissent à rétablir le dialogue entre Harald et sa maisonnée, ou parviennent à faire passer un message de paix en provenance de lord Dunstan, voire les deux à la fois (ce qui serait idéal), la guerre peut être évitée. La partie n'est toutefois pas gagnée d'avance.

Si la situation au Puits dégénère en violence à ce stade de l'aventure, quelque chose a vraisemblablement mal tourné. Selon toute probabilité, les actions entreprises au cours de cet acte consisteront essentiellement en intrigues, les PJ tentant de convaincre le seigneur du Puits que la voie de la guerre mène à l'échec. Il est certainement aussi possible de jouer tout l'acte sans effectuer le moindre jet de dé.

Étant donné la délicatesse du problème aux yeux de lord Harald, le groupe a de grandes chances de se voir obligé de faire le voyage jusqu'à Montsgourde pour s'entretenir avec lord Dunstan Tullison. Si tel est le cas, consultez la section consacrée à la maison Tullison qui se trouve ci-dessous.

Si les PJ parviennent à convaincre lord Dulver de renoncer à ses intentions belliqueuses (au moins pour un temps) sans rendre visite à lord Tullison, rendez-vous directement à l'Acte III.

LA MAISON TULLISON

Lord Dunstan Tullison est furieux. Son peuple a toujours enduré les raids des clans des montagnes, mais ces déprédations se sont multipliées au cours des derniers mois et les assaillants sont bien mieux équipés qu'avant. Suite à l'une de ces incursions, lord Dunstan a ordonné qu'on apporte à Ren Alyard (son maître forgeron) quelques-unes des armes récupérées sur les cadavres des hommes des clans. Alyard a reconnu la marque de fabrique, celle d'un forgeron de Beaumarché. Interrogé à ce sujet, ce dernier a immédiatement reconnu les épées, qui faisaient partie d'un lot vendu à lord Dulver il y a un an de cela.

Tout semblait indiquer qu'Harald Dulver armait les ennemis de Tullison.

Dunstan s'y prit tout d'abord de façon relativement courtoise : il proposa des pourparlers et offrit une trêve. Ses messages restèrent sans réponse. Comme les semaines passaient, et que de plus en plus de ses sujets étaient victimes de pillards portant toujours les mêmes armes, sa colère alla croissant. Il écrivit de nouveau au seigneur du Puits, en demandant cette fois des réparations. La réponse moqueuse qu'il reçut niait les faits. Dunstan Tullison commença dès lors à se préparer pour la guerre.

Telle était la situation il y a trois semaines de cela. Le sire de Montsgourde commença à douter. Reprenant son sang-froid, ses pensées se sont de nouveau tournées vers la paix, mais il ne semble pas avoir le choix. Il n'entrevoit aucune façon d'éviter le conflit qui se prépare. Ses propositions de paix demeurent lettre morte. On lui renvoie à la figure ses menaces et ses demandes. Si Dulver veut la guerre, Tullison va lui en donner une.

Dunstan a songé à envoyer un messenger plutôt qu'un corbeau, mais étant donné les réponses qu'ont reçues ses lettres les plus récentes, il craint que la sécurité d'un émissaire dépêché au Puits ne soit pas assurée. Si un intermédiaire neutre (les PJ par exemple) se présente et propose de lui rendre ce service, il essaiera volontiers une dernière fois d'engager le dialogue afin de négocier la paix.

OPTION 2 : LA MAISON BARTHELD

Accéder à Grandcerf ne présente pas la moindre difficulté. La maison Bartheld est connue pour son hospitalité et elle met un point d'honneur à accueillir quiconque se présente à ses portes avec de bonnes intentions. En l'occurrence, ceci constitue aussi le plus gros problème des Bartheld.

Il y a toujours des étrangers dans la demeure de lord Davain et seul un sot annoncerait ses intentions s'il venait avec de sinistres desseins en tête.

Il y a désormais un assassin dans les parages, qui a bien l'intention de mettre fin aux jours du jeune lord Bartheld, à défaut peut-être d'avoir le talent nécessaire. Il appartient donc au groupe de trouver la dangereuse aiguille qui se cache dans cette botte de foin.

Et pour couronner le tout, ils vont devoir résoudre ce problème d'une façon qui préserve la paix du roi !

ARRIVÉE

Les PJ n'ont pas besoin d'un prétexte pour venir à Grandcerf. Les portes de lord Davain sont ouvertes à tous ceux qui s'y présentent (pourvu qu'ils soient nobles, en tout cas), et c'est un homme ouvert, honnête et cordial. Il trouve aussi franchement absurde l'idée que quelqu'un veuille effectivement l'assassiner.

Une fois que les PJ ont été accueillis, qu'on leur a donné une chambre, qu'on s'est occupé de leurs chevaux et que ces derniers ont été mis à l'écurie, lord Davain leur propose de se joindre à lui dans la loggia de Grandcerf afin de discuter de ce qui les amène. Si le groupe révèle la raison de sa venue au cours de la discussion, Davain exprime sa surprise et même un certain amusement.

« Pourquoi voudrait-on me tuer ? » Pour autant qu'il sache, il n'a aucun ennemi. À ce qu'il lui semble, ses terres sont peut-être prospères, mais certainement pas riches, et sa maison n'est pas assez puissante pour mériter ce genre de sinistre attention. Il balaie la récente série d'incidents d'un revers de main comme si ce n'étaient que de simples incidents ou coïncidences ; au pire, il s'agit tout simplement de ce que sa famille mérite après des années de débauche et de mauvaise vie. « Je n'ai d'autre choix que de mener une existence honnête et d'espérer que les Sept feront preuve de miséricorde à mon égard. »

Si le groupe se fait insistant, Davain mettra poliment, mais fermement fin à leur conversation. Ils sont les bienvenus aussi longtemps qu'ils le veulent à Grandcerf, mais Bartheld n'a aucune envie de discuter davantage d'assassins imaginaires ou de complots malfaisants, merci bien.

LES ACTEURS

LORD DAVAIN BARTHELD

Davain ne croit pas à la théorie de l'assassin et il écartera poliment tout interrogatoire ou tentative pour le convaincre du contraire. C'est un jeune homme tranquille, réservé et sobre. Il n'est porté à aucun genre d'excès si ce n'est peut-être à une certaine naïveté vis-à-vis de tout ce qui a trait aux machinations politiques de ses nobles pairs. Ce n'est cependant pas un sot. Si on lui présente des preuves tangibles d'un complot contre sa personne, il changera d'avis et prendra rapidement les mesures qui s'imposent.

LADY AYLETH BARTHELD

Lady Ayleth aime son mari. Elle admire son honnêteté, son intégrité et, d'une façon vaguement maternelle, la naïve confiance qu'il accorde à ceux qui l'entourent. Mais elle sait aussi que ce sont précisément ces qualités qui le rendent particulièrement vulnérable à ceux qui lui veulent du mal.

Ayleth pense qu'il y a bel et bien un assassin. De plus, elle est tout à fait sûre de savoir de qui il s'agit.

Elle se méfie de ser Fendrel Bartheld, un noble cousin de Davain, depuis leur première rencontre. Le jeune Bartheld est l'exact opposé de Davain : libidineux, décadent, débauché en toute circonstance et ambitieux de surcroît.

Après l'incendie dans la forge, Ayleth a fait part de ses suspicions à son mari, mais Davain n'a rien voulu en savoir et il refuse de considérer la simple possibilité que ser Fendrel puisse vouloir sa mort. « *Il est de mon sang !* » lui a-t-il rétorqué. Ayleth et son mari n'en ont plus jamais parlé.

Lady Ayleth n'a pas abandonné ses soupçons. Bien au contraire, depuis l'incendie, elle surveille le cousin de son mari de très près, mais en vain. Jusqu'ici, Fendrel n'a rien fait qui trahisse sa culpabilité ou qui fournisse à Ayleth la preuve dont elle a besoin pour convaincre Davain de sa culpabilité. Ayleth est convaincue que c'est parce que Fendrel sait qu'elle le suspecte. Ce qu'il lui faut, ce sont des alliés qui soient au moins en apparence objectifs, et les PJ remplissent parfaitement ce rôle.

Après que les PJ se sont entretenus avec lord Davain, qu'ils aient discuté ou non de la raison de leur venue à Grandcerf, lady Ayleth vient à leur rencontre pour leur demander de l'aider à prouver que Fendrel est l'assassin. Elle ne peut guère leur offrir plus que sa gratitude en échange de leur aide, mais elle assure le groupe qu'une fois la vérité révélée, lord Davain ne manquera pas d'être généreux.

LE FIN MOT DE L'HISTOIRE

Un certain Mott essaie de tuer lord Davain Bartheld. Pour l'instant, sans succès.

Mott (qui préfère qu'on l'appelle Mott le Tueur) a été engagé par un homme grand et maigre qui parlait avec l'accent des îles de Fer. Son employeur lui a confié une lettre et lui a ordonné de tuer lord Davain, de laisser la lettre sur place et de s'enfuir d'une façon ou d'une autre pour venir toucher sa paie.

L'employeur de Mott s'appelle Ormand le Lugubre et il se fait passer pour un mystique et un sorcier. Il est récemment devenu le confident, le compagnon et le conseiller principal de lady Isobel Marsten. Au fil des années, Ormand a réussi à convaincre lady Isobel qu'il est en contact avec des puissances surnaturelles et qu'il s'entretient avec des esprits et des démons qui lui confèrent des dons divinatoires et une sagesse hors du commun.

Rien ne saurait être plus éloigné de la vérité. Ormand est un espion, un charlatan et un manipulateur. Son but est de semer le chaos dans le Conflans et de préparer le terrain pour les pillages et les ravages de ses frères razzieurs. À cette fin, Ormand a acquis la confiance d'Isobel : nul individu n'a jamais été aussi proche d'elle, et nulle main des pouvoirs qu'elle détient.

Ormand a ensuite engagé un assassin qu'il savait incompetent et créé une fausse lettre de lady Isobel ordonnant à celui-ci de tuer lord Bartheld. Il a secrètement apposé sur le document le sceau des Marsten.

Ormand ne s'est jamais soucié de savoir si Mott parviendrait effectivement à s'échapper, pas plus qu'il ne lui importe vraiment que Davain soit tué. Tout ce qui compte c'est qu'on attente à sa vie et que la lettre soit découverte. Confronté à une tentative d'assassinat et à une missive de la main de lady Isobel, lord Davain (ou son héritier) n'aura d'autre choix que de répondre par la guerre. Au milieu du chaos qui déferlera ensuite sur les terres des Bartheld et des Marsten, et sur les domaines situés entre elles, les alliés razzieurs d'Ormand le Lugubre pourront frapper et marauder à loisir aux quatre coins du Conflans, comme au bon vieux temps. Tel était le plan, et il a encore de bonnes chances de réussir.



SER FENDREL BARTHELED

Le cousin de Davain n'est pas responsable des tentatives d'assassinat, mais il est vrai qu'il espère en secret que le tueur réussira.

Fendrel admet sans hésiter que Davain et lui ont leurs différends. Il est par ailleurs suffisamment sur ses gardes pour se rendre compte qu'il est suspecté si on l'interroge. De plus, il parviendra rapidement à déduire que c'est lady Ayleth qui l'accuse.

Si le groupe lui demande des explications, il présentera deux arguments forts pour se disculper. Tout d'abord, c'est un invité et tout le monde connaît les graves conséquences qui attendent ceux qui abusent des droits de l'hôte. Deuxièmement, Davain est de sa propre famille. Il reconnaît qu'il prendrait certes bien volontiers sa place à la tête des Bartheled, mais qu'il ne s'y risquera pas si cela lui vaut d'être maudit par les Sept pour fratricide.

Fendrel se montre assuré et nonchalant au cours de toute la conversation sur ce sujet. C'est la confiance du comploteur qui découvre que quelqu'un d'autre s'occupe de faire son travail à sa place. En guise d'adieux, il leur souhaite d'avoir de la chance et de mettre la main sur l'assassin de son cousin, « *mais pas trop tôt.* »

SER CORBIN CELTIGAR

Ser Corbin est un peu vantard et il serait tout à fait disposé à faire de son hôte un cocu, mais ce n'est certainement pas un meurtrier. À vrai dire, il trouve l'hypothèse de l'existence d'un assassin tout aussi peu probable que Davain. Ser Corbin pense plutôt qu'idiote comme il est, Davain est simplement la victime d'accidents imputables à sa stupidité.

Après y avoir songé, il émet une nouvelle théorie. « *Et si c'était lady Ayleth ?* » Peut-être, raisonne-t-il, désire-t-elle se libérer de son mariage

afin de pouvoir le prendre pour amant en toute impunité. Une fois que cette idée lui est venue, ser Corbin s'en convainc immédiatement, aiguillonné par son ego. À n'en pas douter, quiconque a la moindre once de jugeote se rend bien compte que lady Ayleth est amoureuse de lui et qu'elle désire se libérer de son mariage malheureux.

Si les PJ font part du moindre soupçon quant à la culpabilité de ser Corbin, celui-ci en prend immédiatement ombrage. Si l'un d'entre eux est assez sot pour l'accuser directement, ser Corbin le provoquera probablement en duel et prouvera son innocence en taillant son accusateur en pièces. Si les choses en arrivent là, vous trouverez les caractéristiques de ser Corbin dans la section consacrée à la maison Bartheled, page 16.

CECILY LE TONNELIER

Le simple fait de découvrir l'existence Cecily Le Tonnelier présente certaines difficultés. Elle a passé la plus grande partie de sa vie à se cacher aux yeux des autorités et elle connaît les campagnes mieux que lord Davain lui-même, sans parler des PJ.

Cecily n'est pas l'assassin. Elle dispose certes d'un motif, mais il n'y a aucune preuve qu'elle était dans les parages de Grandcerf lorsque les incidents sont survenus. Son groupe rôdait en fait assez loin de là, et s'en prenait alors à une petite caravane marchande qui passait par les terres d'un voisin des Bartheled.

Si les PJ décident de se lancer à sa poursuite et s'acharnent, ils s'arracheront les cheveux à pourchasser cette insaisissable proie et découvriront qu'il est bien plus dangereux pour eux que pour elle de la traquer dans les forêts des environs de Grandcerf.

En effet, tant qu'ils demeurent dans les bois et poursuivent la chef des bandits, les PJ (et leurs éventuels compagnons) sont régulièrement harcelés par des attaquants embusqués, à quelques heures d'intervalle. Les bandits de Cecily ont cependant le bon sens de ne pas se battre à découvert. Ils attaquent à distance, et même dans ce cas, tirent rarement plus d'une seule volée de flèches en direction des poursuivants avant de s'enfuir dans les bois.

Mettre la main sur Cecily Le Tonnelier est une entreprise sans espoir qui ne peut se conclure que de façon frustrante et douloureuse. Même si le groupe parvenait par miracle à la trouver et à la capturer, Cecily n'est de toute façon pas l'assassin.

MOTT LE TUEUR

Mott n'a pas vraiment l'étoffe d'un assassin. Il aimerait bien en être un et il fait de son mieux, mais il n'est tout simplement pas doué. Quand Mott a frappé lord Davain avec une pelle et déclenché un incendie, il n'a apparemment pas cogné assez fort et la forge a brûlé trop lentement. Le jeune sire de Grandcerf s'est réveillé et en est sorti à temps pour échapper aux flammes. Lorsque Mott a tenté d'empoisonner Davain, il a versé la moitié du poison dans la mauvaise casserole ! Trois cochons sont morts cette nuit-là après avoir mangé de la pâtée contaminée. L'autre moitié ne parvint qu'à causer des troubles intestinaux à lord Davain, ce qui l'obligea à faire plus ample connaissance avec ses latrines.

Cette fois, Mott est cependant convaincu d'arriver à ses fins. Il s'est procuré davantage de poison. On va bientôt organiser un festin pour l'anniversaire de lord Bartheled, et Mott a entendu le cuisinier parler d'un plat spécial qu'il préparait pour Davain. Si Mott parvient à introduire le poison dans la marmite, lord Davain mourra et il pourra laisser la lettre qu'on lui a donnée avant de s'enfuir.

Mott a vraiment hâte. Il est à peu près sûr que la maîtresse des femmes de chambre le soupçonne. Il va peut-être devoir la tuer elle aussi, mais il préférerait éviter, car cela ne lui rapporterait pas plus d'argent.

Mott dort dans un vieux garde-manger en ruines non loin de Grandcerf. Son abri sent la betterave moisie et le rat, mais il est isolé.

ROSE BOURBE

Rose est le membre de la maisonnée Bartheld qui a le plus de chance de se rendre compte que le personnel abrite l'assassin en son sein (et à son insu). Elle l'a d'ailleurs aperçu à plusieurs occasions et remarqué qu'il était d'une incompétence navrante, même pour ce qui est d'accomplir les plus simples corvées de nettoyage. Sans compter qu'il empeste comme un tas de fumier.

Pour l'instant, Rose n'a pas décidé de parler de l'étranger à qui que ce soit. Tout le monde semble penser qu'il accompagne l'un des invités et si l'un d'eux a mauvais goût en matière serveurs, cela ne la regarde pas. Mais elle ne va pas tarder à devoir mettre quelqu'un au courant.

UN PLAN SINISTRE

Mott n'a plus qu'une chance.

Quatre jours après l'arrivée des PJ à Grandcerf, un festin est prévu en l'honneur de l'anniversaire de lord Davain Bartheld. Bevan Sand prépare un plat spécial pour son seigneur et Mott a l'intention d'y ajouter assez de pesteloup pour tuer un aurochs. Entre Rose Bourbe qui le suspecte et ces nouveaux venus qui fouinent et posent des questions, il commence à être un peu nerveux.

Pendant que les PJ mènent l'enquête, introduisez une ou deux références anodines aux serveurs. Dans un manoir aussi somptueux que Grandcerf, il y a toujours quelqu'un dans les parages en train d'effectuer une tâche ménagère.

Il est possible de lancer les PJ sur plusieurs fausses pistes. Vous pouvez les laisser les suivre ou les ignorer comme ils l'entendent, mais rappelez-vous qu'ils n'ont que quatre jours avant que l'assassin frappe à nouveau... et n'oubliez pas qu'ils l'ignorent !

Enquêter à Grandcerf peut s'avérer délicat. Lord Davain est accueillant et il reçoit de bon cœur quiconque lui demande l'hospitalité, mais les personnages risquent de voir les limites de sa bienveillance s'ils soumettent les autres invités à des interrogatoires. Par ailleurs, ils courent le risque d'insulter un personnage important et d'en subir les conséquences.

L'objectif des PJ, tel que leur propre suzerain l'a établi, consiste à maintenir la paix. Avant toute chose, ils doivent donc empêcher le meurtre de Davain et amener le responsable de la tentative d'assassinat devant la justice. Cela signifie également que les PJ doivent éviter de troubler la paix. Les personnages qui provoquent des duels d'honneur seront bien mal vus de leur seigneur lorsqu'ils devront rendre compte de leurs actes. Enfin, s'il est prouvé qu'il existe effectivement un complot contre la vie de Davain Bartheld, les PJ doivent trouver un moyen d'empêcher le jeune lord de déclencher des représailles contre le commanditaire de son assassinat.

Si au bout de quatre jours les PJ n'ont pas découvert Mott, celui-ci fait son ultime tentative.

Alors qu'un ou plusieurs membres du groupe passent non loin des cuisines pour se rendre au festin, un véritable vacarme y éclate. Dans la cacophonie des bruits de casseroles et des cris de colère de Bevan Sand (le cuisinier en chef de Grandcerf), un jeune homme au teint cireux sort à toute allure des cuisines, les yeux visiblement emplis de peur, et s'élançe à toute allure dans le couloir. Dans la cuisine, Bevan

se répand en cris et en jurons contre les sots et les gens qui n'ont rien à faire là.

Profitant d'un moment de distraction de Bevan (qui réprimandait sans doute un des cuisiniers), Mott a atteint son objectif et versé tout son pesteloup dans la marmite. En se retournant, Bevan a découvert un inconnu touillant le plat qu'il préparait, et il a explosé de rage. Mott s'est enfui.

C'est aux PJ de décider de la marche à suivre. Vont-ils se lancer à la poursuite de Mott ? Descendre en cuisine pour voir ce qui se passe ? Ignorer complètement cet incident indigne de leur attention, et qui ne semble concerner que quelques roturiers ?

- ❖ Si on le laisse tranquille, Mott ralentit le pas dès qu'il est persuadé de ne pas être poursuivi, et il se contente de marcher rapidement en direction de la sortie la plus proche. Il laisse ensuite la lettre contrefaite qui incrimine lady Isobel dans le garde-manger du château ruiné où il dormait, et quitte la région le soir même.
- ❖ Si les PJ se lancent à sa poursuite, Mott court à toute vitesse en direction de la porte la plus proche et s'efforce de s'enfuir à pied. Il a emporté la lettre avec lui et tente de retarder ses poursuivants en la jetant au sol sur son passage pour qu'ils la trouvent.
- ❖ Si les PJ ignorent complètement l'incident, le plat est servi sans que personne y trouve rien à redire et lord Davain subit les effets normaux d'un empoisonnement au pesteloup (pour une description de ses effets, cf. *Le Trône de Fer* page 137).
- ❖ Si Mott est capturé, il passe immédiatement aux aveux et révèle tout ce qu'il sait au sujet de l'homme qui l'a engagé (autrement dit, pas grand-chose). Il détaille tout ce qu'il sait du plan sans faire la moindre difficulté, espérant qu'il sauvera ainsi sa vie. Malheureusement, tout ce qu'il sait c'est qu'un homme l'a engagé pour tuer lord Davain et laisser une lettre sur place au moment de son départ. Il ne sait pas lire et n'a donc aucune idée de ce que dit la lettre. Il ne connaît pas le nom de l'homme qui l'a engagé, mais il peut en fournir une bonne description. Mott était censé se rendre dans la ville de Pont-Chevreuil et y attendre son paiement final.
- ❖ Si Mott est tué ou s'échappe, la lettre est la seule découverte utile des PJ.

Une fois la tentative d'empoisonnement résolue, les PJ doivent trouver le moyen d'empêcher lord Davain (ou son héritier) de réunir les troupes de la maison Bartheld pour marcher contre la maison Marsten. S'il s'avère possible d'établir que la lettre est un faux, lord Davain sera fortement enclin à se retenir. Détecter la contrefaçon exige un test d'Ingéniosité (Décryptage) **Corsé (12)**.

Quelle que soit la solution retenue, le groupe va probablement devoir rendre visite à lady Marsten pour lui demander des explications ou lui révéler la trahison commise contre et en son nom. Passez à l'**Acte III**.

LES TACTIQUES DES RAZZIEURS

Si vous employez les règles d'art de la guerre, le capitaine Rougemains refuse d'engager des pourparlers et ne propose pas de conditions pour une reddition. Il commence le combat au sein de son unité, mais s'en séparera pour attaquer les PJ lorsqu'ils seront suffisamment proches de lui. Les razzieurs n'effectuent que des actions de combat de base ; ils procéderont à un Repli puis à une Retraite une fois qu'ils sont désorganisés. S'il le faut, Rougemains rejoindra son unité de razzieurs afin de la réorganiser.

THÉOBALD ROUGEMAINS

CAPITAINE DU GIURE NOIR (COMMANDANT)

PERSONNAGE SECONDAIRE

COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
ART MILITAIRE	5	—
ATHLÉTISME	3	COURSE 2B, FORCE 2B
CORPS À CORPS	5	HACHES 2B
ENDURANCE	4	VIGUEUR 2B
VIGILANCE	3	—

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 9 ⊕ DÉFENSE D'INTRIGUE 7

SANTÉ 12 ⊕ SANG-FROID 6

ARMES ET ARMURE

ARMURE DE MAILLES : VA 4 ⊕ MA -2 ⊕ ENCOMBREMENT 1

BOULIER	5D	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +2
HACHE DE BATAILLE	5D+2B	3 DÉGÂTS	POLYVALENTE

RAZZIEURS

AGILITÉ 3, ATHLÉTISME 3 (ESCALADE 1B),
CORPS À CORPS 4 (LAMES LONGUES 1B)

DÉFENSE DE COMBAT 6 ⊕ SANTÉ 9

ARMES ET ARMURE

ARMURE DE CUIR RIGIDE VA 3 ⊕ MA -2 ⊕ ENCOMBREMENT 0

ÉPÉE LONGUE	4D+1B	4+1B	4 DÉGÂTS
-------------	-------	------	----------

UNITÉ : RAZZIEURS FER-NÉS

PILLARDS VÉTÉRANS * PUISSANCE 8

DISCIPLINE : SIMPLE (6) AGILITÉ 3, ENDURANCE 4,
CORPS À CORPS 4

ACTE III

Dans cet acte, les perfides instigateurs du complot de Fer sont vaincus par leurs propres frères, lorsque des razzieurs venus des îles de Fer passent à l'attaque, tuent les conspirateurs et font triompher l'Antique Voie.

Cet acte peut être joué de deux façons.

Il peut tout d'abord être géré comme un combat normal, les PJ s'attaquant à un petit contingent issu d'une force de grande envergure tandis que la bataille fait rage autour d'eux.

Il est sinon possible de traiter cet acte comme une bataille dans laquelle les PJ font office de héros et de commandants rattachés aux unités défensives de la maison Dulver ou de la maison Marsten.

MAISON DULVER

Les événements de cet acte peuvent se produire dès qu'Harald renonce à la guerre (ou lorsqu'il accepte la paix que propose Dunsstan) ou peu après, à la discrétion du narrateur.

C'est au crépuscule, alors que soleil s'enfouit derrière le replat de Mont-Creux, qu'un cri s'élève des tours : de la fumée s'élève à l'horizon !

Le bateau qui avait amené les hommes du complot de Fer sur les côtes de Westeros a été capturé et incendié par une troupe composée de deux autres navires fer-nés. Tandis qu'il brûle, les nouveaux venus atteignent le rivage, jaillissent hors de leurs navires et passent à l'attaque.

Si vous avez décidé de jouer cet acte comme un combat normal, les pillards ont trouvé l'issue de secours dont mestre Falstan se servait pour se faufiler hors du Puits et en direction du rivage afin de rencontrer les conspirateurs. Peu après qu'on a aperçu la fumée et donné l'alerte, des bruits de combat emplissent les corridors du Puits. Des hommes commencent à surgir des caves, des torches et des armes à la main. Les razzieurs sont dans les murs. Les PJ peuvent affronter Théobald Rougemains dans les catacombes qui se trouvent sous le Puits ou dans la cour, sous un ciel qui s'est soudain assombri et empli de pluie et de tonnerre. Dans un cas comme dans l'autre, Théobald est accompagné de moitié plus de razzieurs qu'il n'y a de PJ. Leurs statistiques se trouvent dans l'encart « Razzieurs Fer-nés ».

Si vous avez plutôt choisi de jouer cet acte comme une bataille, un cavalier arrive peu après la découverte de la fumée afin de donner l'alarme. Des pillards fer-nés ont débarqué sur les côtes et encerclent la tour dans laquelle réside la famille d'Horas Dulver, qui implore son père de lui venir en aide. Lord Harald demande aux PJ de lui prêter main-forte (s'ils ne lui ont pas déjà proposé de le faire) et les envoie repousser les envahisseurs en compagnie de sa garnison et de ses arbalétriers.

MAISON MARSTEN

Les événements de cet acte commencent lorsque les PJ arrivent au château de Landouyer, le siège du pouvoir des Marsten.

Lady Marsten reçoit les PJ au coucher du soleil alors qu'une tempête venue de l'est fait rage, striant le ciel qui s'assombrit d'aveuglants éclairs.

Tandis que le complot est dévoilé et que la vérité commence à émerger au grand jour (plus ou moins rapidement), lady Isobel convoque son conseiller Ormand et découvre qu'il ne se trouve plus dans le château. Que l'entrevue ait pris l'allure d'une confrontation (si les PJ ignorent au moment de leur arrivée que la lettre de Mott était un faux et que son employeur lui avait donné l'ordre de la laisser sur place) ou qu'elle ait révélé la trahison commise contre la personne d'Isobel, Ormand le Lugubre a déjà pris la fuite. Ses espions lui ont appris l'identité et la provenance des individus en route pour Landouyer, et il n'a aucune intention de traîner dans les parages pour apprendre de quelle façon au juste son plan a échoué.

Si les PJ arrivent par voie terrestre, Ormand s'enfuit au moyen d'un petit bateau et descend la rivière en direction du navire qui l'attend. S'ils débarquent en bateau, il s'enfuit en direction de l'ouest par voie terrestre dans le but de retrouver un navire dissimulé sur la côte de la baie du Fer-né.

Tandis qu'Ormand s'enfuit, deux navires fer-nés arrivent, devançant de peu la tempête. Profitant de l'obscurité, ils remontent silencieusement la rivière et vont s'échouer hors de vue de Landouyer. Des hommes se déversent des plats-bords comme des fantômes et prennent la direction du château. Un éclair déchire la nuit et le grondement du tonnerre vient se joindre au bruit des cloches qui résonnent lorsque l'alarme est donnée. Des ennemis ! Des pillards ! Les razzieurs sont sur les murs !

Si vous avez choisi de jouer cet acte comme un combat normal, les PJ affrontent Théobald Rougemains dans la cour alors que lui et ses hommes tentent d'ouvrir les portes du château. Théobald est accompagné de moitié plus de razzieurs qu'il n'y a de PJ. Leurs caractéristiques se trouvent dans l'encart « Razzieurs Fer-nés ».

Si vous avez au contraire décidé de jouer cet acte comme une bataille, les PJ peuvent se joindre à des unités de défenseurs Marsten affrontant deux unités de razzieurs menées par Théobald Rougemains. Vous trouverez une fois de plus leurs caractéristiques dans l'encart précédemment mentionné.

RETOMBÉES

Quand revient le calme, l'heure est aux révélations même si certains mystères subsistent, et héros et malfaiteurs reçoivent tous leur dû.

MAISON DULVER

Une fois les pillards repoussés pour de bon et les corps des défunts rassemblés, les hommes de lord Harald reviennent pour raconter une étrange histoire. Ils ont découvert les corps de quatre Fer-nés qui ne sont pas morts au cours de la bataille, mais se sont noyés près d'une grotte qui, aux dires de certains, servait jadis de repaire aux contrebandiers. Lord Dulver et les membres de sa maisonnée n'ont pas la moindre idée de ce que cela peut signifier.

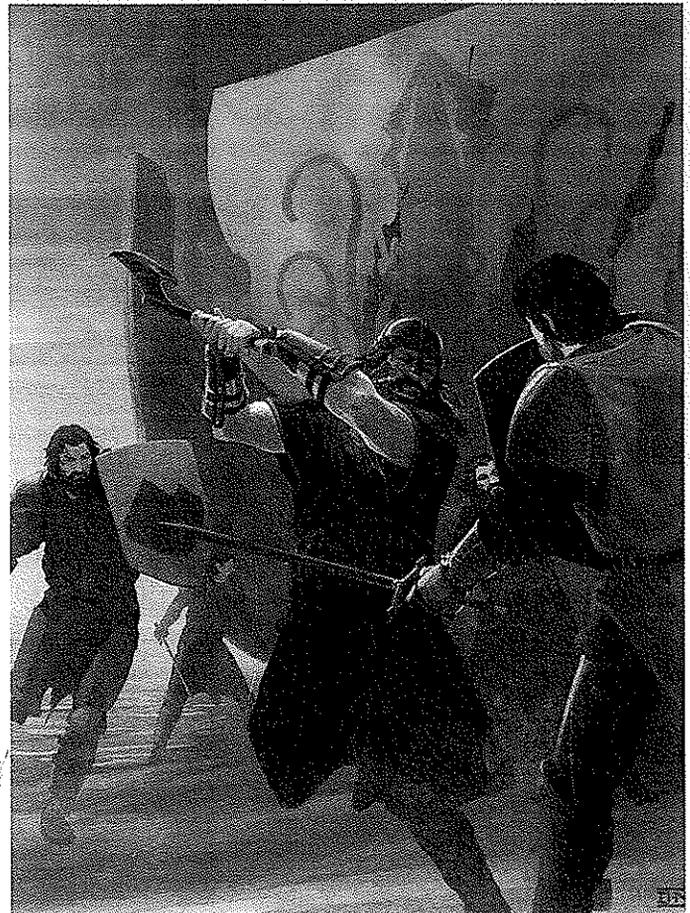
Si vous avez opté pour la voie du combat standard, lord Dulver ordonne à Karyl Kays de s'assurer que la vieille issue de secours soit abattue et scellée pour de bon pour éviter que de futurs envahisseurs pénètrent à nouveau ses murs de la sorte ou, pire encore, que des voleurs pillent les légendaires caves du Puits et les vident de leurs richesses.

Dans un cas comme dans l'autre, on remercie les PJ d'avoir déjoué le Complot de Fer et d'avoir défendu les terres des Dulver, et on leur donne l'assurance que lord Harald leur est redevable.

MAISON MARSTEN

Lorsque les attaquants sont enfin repoussés et mis en fuite, lady Isobel remercie les PJ de l'avoir aidée à défendre ses terres et son peuple. Elle leur accorde par ailleurs sa reconnaissance pour avoir déjoué l'insidieux complot qui visait à dresser les maisons Bartheld et Marsten l'une contre l'autre.

Bien qu'il ne subsiste aucune trace d'Ormand le Lugubre, la nouvelle parvient bientôt qu'on a retrouvé un troisième navire brûlé jusqu'à la ligne de flottaison, abandonné dans le sillage des deux vaisseaux ayant conduit les pillards sur les côtes des terres des Marsten.



RÉCOMPENSES

Chaque personnage reçoit 3 points d'expérience ainsi qu'1 point de Destinée pour être parvenu au terme de l'aventure. Chacun peut aussi recevoir 1 point de Gloire pour sa maison si le groupe a réussi à repousser l'attaque des razzieurs et 1 point supplémentaire s'il est parvenu à empêcher une guerre entre les maisons que cette aventure opposait.

LA FIN ?

Bien que cette aventure touche à sa fin, elle peut aussi servir de point de départ à votre chronique. Bon nombre de questions sont encore sans réponse : quelle maison de Fer-nés est responsable du complot ? Pourquoi a-t-elle choisi cette région du Conflans ? Et pourquoi maintenant ? Qui étaient les quatre Fer-nés qu'on a retrouvés sur le rivage de la baie du Fer-né, et pourquoi les a-t-on noyés ? Pour qui travaillaient-ils ? Où est passé Ormand le Lugubre ? Est-il mort aux mains des pillards ou s'est-il enfui dans de sûres et lointaines contrées où il pourra ourdir de nouveaux plans pour semer le désordre en Westeros ? Travaillait-il seul, ou n'était-il qu'un pion comme Mott ?

C'est à vous, narrateur, de répondre à ces questions. Votre chronique va-t-elle dépendre des coups bas, trahisons et vilénies venus des îles de Fer ? Ou bien s'agissait-il d'un autre adversaire menaçant qui a recruté ces hommes sans scrupules pour servir un maître encore plus mystérieux, de l'autre côté du détroit ? C'est désormais votre histoire, et il vous appartient de la raconter comme bon vous semble.

Bon jeu !

INDEX

A

Aaron Lyras, Lord	56
Adam Rivers, maître des chenils	46
Aeryn, Septon	55
Alianna Barnell, Lady	12
Ambrose Kytley, Lord	42
Anton Lenoyr	18, 20, 23
Arlyn, Septon	34, 105
Attaques de bandits	101
Ayleth Bartheld, Lady	21, 107

B

Bevan Sand	24
Bisarrière, Mestre	22
Bois-Durain	83
Bosquet sacré, Le	79
Bouche de la Sorcière, La	105
Braya Frey Kytley, Lady	48
Brom Bartheld, Lord	26, 73

C

Capitaine du Givre Noir	110
Capitaine Edwin Manester	88
Capitaine Yorik Ralk, Le	73
Catacombes, Les	52
Cave à vin, La	18
Cecily Le Tonnelier	25, 108
Chroniques de Westeros	3
Cœur et la Couronne, Le	70
Colline de l'Orphelin, La	94
Collys Le Pas	47
Comité d'accueil, Le	97
Complot de fer, Le	4, 96
Conflans, Le	4, 67
Corbin Celtigar, Ser	21, 108
Corline Marsten, Lady	49, 53
Cour intérieure, La	52

D

Dame Adrienne	72, 73
Danielle Tayle	88
Davain Bartheld, Lord	19, 107
Daveth Barnell	14, 15
Douglas Wotlin	83
Dugan le Rouge	78, 79
Dunstan Tullison, Lord	61

E

Edmund Bartheld, Ser	25
Endra, Le septuaire d'	69
Esra Stone, Le prévôt	71
Événements traditionnels	88

F

Falstan, Mestre	29, 30, 37, 103, 104
Falyse Dulver, Lady	35
Farris Leed, intendant	15
Fendrel Bartheld, Ser	17, 20, 25, 107
Ferme de l'Étranger, La	92
Fête des brasiers, La	89
Fleuve-l'épine	78
Forge de Davain, La	19
Forgebourg	37, 39, 40

G

Gambol Hill, Ser	36, 105
Garde-Petit	95
Gareth Stone	53, 54
Garret Snow	12, 14
Gloire de la maison Kytley, La	37

Gorton Lièvre	56
Grandcerf	17, 18, 20
Grande salle	45
Grande salle de bal, La	18
Grande salle, La	41, 51, 60
Gué de Maelys, Le	94
Gwyneth Marsten, Lady	55, 65

H

Haelis, Mestre	71
Hallebourg	68
Harald Dulver, Lord	30, 103
Harald, Septon	72
Harold Raris	88
Hawys Kytley	46
Helen Dulver	29, 36
Héloïse, Septa	56
Hewrey Le Pas	47
Horag	66
Horas Dulver	29, 36

I

Interactions avec les autres maisons	77
Isobel Marsten, Lady	52

J

Jamys le Sybarite à Grandcerf	19
Jamys le Sybarite et la guerre de l'Usurpateur	38
Jouer les intermédiaires	106
Joute des pitres, La	90
Julyan, la forgeronne	47
Justice d'Harren, La	94

K

Karya Hough	83
Karyl Kays	30, 36, 05
Kashal	66
Kellan Kriegar, Lord	56
Kieran Orell	15

L

L'hôtel de ville	71
La fin ?	111
La rébellion des Greyjoy, les incursions de Fer et la mort de Jamys	38
Lande-aux-cerfs	93
Landouyer	49, 51
Léopold, Mestre	56
Lieux importants	68
Lord Ambrose, l'alliance avec la maison Frey et ses conséquences	39
Luc Seldon	55
Lyndan Flowers	56

M

Maison Barnell	6, 77, 82, 87
Maison Bartheld	16, 20, 77, 82, 87, 100, 106
Maison de la Jouvencelle, La	70
Maison Dulver	27, 77, 82, 87, 100, 101, 110, 111
Maison Frey	77
Maison Kytley	37, 39, 78, 82, 87
Maison Marsten	48, 49, 78, 83, 87, 110, 111
Maison Tullison	56, 58, 78, 83, 87, 106
Maison Tully	78
Maisons Nobles, Les	3, 5
Maisons, Les	100
Malepoigne	40, 93
Markus Elridge, Ser	54, 55
Mather Garennes, Ser	63
Méridl Kytley	39, 46
Michael Grownne, forgeron du château	15

Mikael Marsten, Lord	55
Miles Tanry	83
Montesgourde	59
Moraine Tullison, Lady	64
Morys de Moulinvieux, Ser	45
Mott le Tueur	108

N

Nouveaux sites pour les maisons	74
---------------------------------	----

P

Persal Petitpied	29, 30, 36
Peyrelande, Le septuaire de	29, 30
Peyremartel, siège de la maison Kytley	41
Place du marché, La	69
Plaine aux Tertres, La	95
Port Maril	83
Poste de garde : le Marteau de Robert, Le	19
Préparatifs en vue du voyage	101

Q

Quatre Fer-nés, Les	104
---------------------	-----

R

Raulin, Maître de guildes	47
Récompenses	111
Relations avec les autres maisons	82, 87
Remparts, Les	42
Ren Alyard, Maître forgeron	64
Retombées	111
Rhaemon Ansel	56
Robert Garrys	87
Robert Kytley	46
Rose Bourbe	25, 108
Rowan Bourbe, Ser	26

S

Septistère de Roc Fendu, Le	92
Septuaire domestique, Le	52
Septuaire, Le	18, 60
Sites intéressants	92
Synopsis	96

T

Thalia Pemm	78, 79
Thomas, Mestre	39, 44
Tom le Bref (Hill)	33
Tomas Barnell, Lord	10, 11
Tournoi des Frères, Le	88
Troupe du Baril et du Roitelet, La	95

U

Ulbert Hayte, Ser	65
Un plan sinistre	109
Une audience	99

V

Vignoble	21
----------	----

W

Waider Kytley	39, 47
Walton Dulver, Ser	29, 31, 32, 105
Wenefryd Atus, dame d'atour	47
Weyls, Septon	65
Willain Marks, Ser	65

Y

Ysme Bartheld, Lady	26
Yvenne Tullison, Lady	57, 58, 62