

# LA GARDE DE NUIT

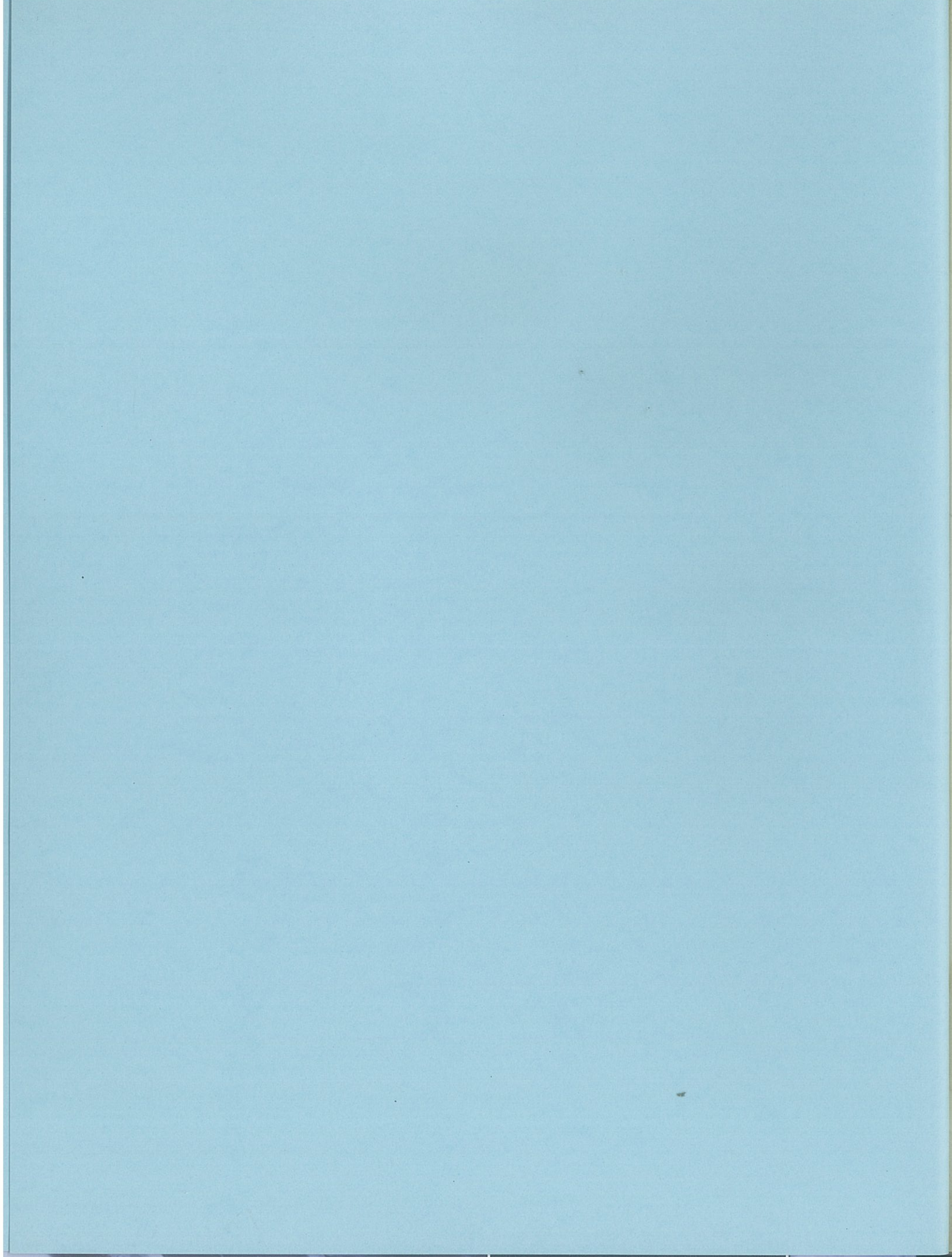


PAR JOSEPH CARRIKER, LEE HAMMOCK,  
BRETT REBISCHKE-SMITH, IAN IRELAND,  
MICHELLE LYONS ET JOHN HAY

UNE EXTENSION POUR  
LE TRÔNE DE FER



- LE JEU DE RÔLE -



# LA GARDE DE NUIT



ÉDITION DES TRÔNES

## UN SUPPLÉMENT POUR LE JEU DE RÔLE DU TRÔNE DE FER

AUTEURS : Joseph Carriker, Lee Hammock, John Hay, Ian Ireland, Michelle Lyons, Brett Rebeschke-Smith,  
Ian Ireland, Michelle Lyons, Brett Rebeschke-Smith

DÉVELOPPEMENT : James Kiley et Joseph Carriker

ÉDITION : Tom Cadorette

RELECTURE : Brian E. Kirby

DIRECTION ARTISTIQUE ET CONCEPTION GRAPHIQUE : Hal Mangold

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : Slawomir Maniak

ILLUSTRATION DE DOS DE COUVERTURE : Víctor Manuel Leza

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : Emile Denis, Shen Fei, Britt Martin, Víctor Manuel Leza, David Nash,  
Jon Neimeister, Mike Perry, Paolo Puggioni, Christophe Swal

CARTES : Keith Curtis

ÉDITEUR : Chris Pramas

ÉQUIPE DE GREEN RONIN : Pauline Benney, Bill Bodden, Joseph D. Carriker, Steve Kenson, Jon Leitheusser,  
Nicole Lindroos, Hal Mangold, Jack Norris, Chris Pramas, Donna Prior, Evan Sass et Marc Schmalz

TRADUCTION : Arthur Francfort, Dominique Lacrouts et Tristan Lathière

RELECTURE : Marius Parazols et Sandy Julien

*Night's Watch* est © 2013 Green Ronin Publishing, LLC. Tous droits réservés. Les Références à d'autres oeuvres sous copyright ne constituent en aucun cas une atteinte aux droits de leurs détenteurs. *A Song of Ice & Fire Roleplaying*, *SIFRP* et les logos associés sont des marques déposées de Green Ronin Publishing, LLC. *Le Trône de Fer* est © 1996-2013 George R. R. Martin. Tous droits réservés. *La Garde de Nuit* est © 2013 Edge Entertainment. Tous droits réservés.

IMPRIMÉ EN ESPAGNE • UBIRTF07 • ISBN : 978-84-15334-70-5



edge

WWW.EDGEENT.COM

# SOMMAIRE

<b>SOMMAIRE</b> . . . . .	<b>2</b>	Étape cinq : points de destinée et avantages. . . . .	32	La Roque . . . . .	57
<b>INTRODUCTION</b> . . . . .	<b>5</b>	Étape six : faiblesses et défauts . . . . .	32	Mont-Frimas . . . . .	58
<b>Au sujet de ce livre</b> . . . . .	<b>5</b>	Étape sept : équipement . . . . .	32	Glacière. . . . .	58
Contenus . . . . .	5	Étape huit : valeurs dérivées . . . . .	32	Noirlac . . . . .	58
Comment utiliser ce livre . . . . .	5	Nouveaux avantages et révisions . . . . .	32	Porte Reine . . . . .	58
Le genre et la Garde de Nuit . . . . .	6	Nouveaux défauts . . . . .	33	Chêne Égide. . . . .	58
<b>CHAPITRE 1 : LA GARDE DE NUIT.</b> . . . .	<b>7</b>	<b>Créer un château de la Garde de Nuit</b> . . . . .	<b>34</b>	Sylve-Étang . . . . .	59
Prendre le noir . . . . .	8	Créer un château sur le Mur . . . . .	34	Sablé. . . . .	59
Entraînement . . . . .	10	Étape un : le royaume . . . . .	35	La Givrée . . . . .	60
Le septuaire de Châteaunoir. . . . .	11	Étape deux : ressources de départ . . . . .	35	Longtertre. . . . .	60
Diriger une campagne de la Garde de Nuit . . . . .	12	Étape trois : histoire du château . . . . .	36	Torchères . . . . .	60
<b>Les frères jurés</b> . . . . .	<b>13</b>	Étape quatre : patrimoine . . . . .	36	Verposte . . . . .	60
Structure de la Garde de Nuit . . . . .	13	Étape cinq : devise et armoiries. . . . .	38	<b>Le Don</b> . . . . .	<b>61</b>
Les patrouilleurs . . . . .	13	Étape six : commandant du château . . . . .	39	Historique . . . . .	61
Le Génie. . . . .	14	Campagnes et améliorations. . . . .	39	Le Don sous le règne du roi Robert . . . . .	61
Les intendants . . . . .	14	Traiter les châteaux comme des maisons vassales . . . . .	39	La vie dans le Don . . . . .	61
Relations sociales au sein de la fraternité noire. . . . .	15	Gérer les châteaux de façon indépendante . . . . .	40	La Mole . . . . .	62
Statut et rang dans la fraternité noire . . . . .	16	Déclin et abandon. . . . .	40	Autres lieux notables. . . . .	62
Jouer dans la Garde de Nuit . . . . .	16	Actions de château . . . . .	41	<b>Patrouilles</b> . . . . .	<b>62</b>
Idées d'aventures . . . . .	17	<b>CHAPITRE 2 : LE MUR ET LE DON</b> . . . . .	<b>42</b>	Procédures de routine . . . . .	63
Les patrouilles et l'union des corps . . . . .	18	Histoire. . . . .	42	Un enfant dans les bois. . . . .	63
Intrigue et politique dans la Garde de Nuit . . . . .	18	Présent . . . . .	43	Pas de fumée sans feu. . . . .	64
<b>La désertion.</b> . . . . .	<b>19</b>	Assaillir le Mur. . . . .	43	La piste sanglante . . . . .	65
La Garde de Nuit et la désertion . . . . .	19	Par-dessus . . . . .	43	Gel Précoce. . . . .	66
Motivations des déserteurs . . . . .	20	Contourner . . . . .	44	Garnir le garde-manger . . . . .	68
Comportement typique du déserteur . . . . .	20	Par-dessous . . . . .	44	Un Remède à l'affliction . . . . .	69
Incorporer la désertion dans vos campagnes . . . . .	21	Au Travers. . . . .	45	Pour l'Honneur . . . . .	70
Histoire de la Garde de Nuit . . . . .	22	La Défense du Mur . . . . .	45	À la Recherche de Fissures . . . . .	71
<b>Légendes de la Garde de Nuit.</b> . . . . .	<b>23</b>	Tactique . . . . .	45	Des Visiteurs Indésirables. . . . .	71
<b>Création des personnages de la Garde de Nuit.</b> . . . . .	<b>24</b>	<b>Châteaux de la Garde de Nuit</b> . . . . .	<b>46</b>	<b>CHAPITRE 3 : AU-DELÀ DU MUR</b> . . . . .	<b>73</b>
Particularités des personnages de la Garde . . . . .	24	Châteaunoir . . . . .	46	<b>Les hommes libres</b> . . . . .	<b>74</b>
Archétypes de la Garde de Nuit . . . . .	24	Frères de Châteaunoir. . . . .	49	Ordre tribal. . . . .	74
Braconnier capturé . . . . .	25	Bowen Marsh . . . . .	49	Conditions de vie du peuple libre . . . . .	74
Corbeau vétéran . . . . .	26	Eddison Tallet dit Edd-la-Douleur . . . . .	49	Égalité des sexes . . . . .	75
Joueur malchanceux . . . . .	27	P'tit Paul . . . . .	50	Autorité . . . . .	75
Mercenaire vaincu. . . . .	28	Fort-Levant . . . . .	50	Survie . . . . .	75
Créer un personnage de la Garde de Nuit . . . . .	29	Frères de Fort-Levant. . . . .	52	Religion et mysticisme . . . . .	76
Étape un : la Garde. . . . .	29	Cotter Pyke. . . . .	52	Ressources et industrie . . . . .	76
Étape deux : concept de personnage . . . . .	29	Tour Ombreuse. . . . .	52	L'art militaire . . . . .	77
Étape trois : affecter les compétences . . . . .	30	Frères de Tour Ombreuse . . . . .	53	Les géants. . . . .	77
Étape quatre : choisir les spécialités . . . . .	32	Ser Denys Mallister . . . . .	53	<b>La horde de Mance Rayder</b> . . . . .	<b>78</b>
		Vipre. . . . .	53	Mance Rayder. . . . .	80
		Les Désertés. . . . .	55	Les lieutenants de Mance Rayder. . . . .	80
		Fort Nox . . . . .	55	Varamyr Sixpeaux . . . . .	80
		Fort Couchant le Pont . . . . .	56	Tormund Fléau-d'Ogres . . . . .	81
		La Vigie . . . . .	57	Alfyn Freux-buteur. . . . .	82
		Griposte . . . . .	57	Harma la Truffe . . . . .	82
				Le Seigneur des Os. . . . .	84
				<b>Les tribus des confins du Nord</b> . . . . .	<b>85</b>

# SOMMAIRE

Les clans cannibales des fleuves gelés . . . . .	85
Les clans troglodytes . . . . .	86
Les Pieds Cornés . . . . .	86
Les Vierges de glace . . . . .	87
Les Court-la-nuit . . . . .	87
Les tribus Thenns . . . . .	88
Les Morsois . . . . .	88
<b>Géographie des confins du Nord . . . . .</b>	<b>89</b>
La forêt hantée . . . . .	89
Le manoir de Craster . . . . .	89
Le bois sacré des corbacs . . . . .	90
L'Arbre blanc . . . . .	90
Le cap Storrold . . . . .	90
Durlieu . . . . .	90
Les Crocgvire . . . . .	91
Le Poing des Premiers Hommes . . . . .	91
Les Gorges . . . . .	92
Les fleuves gelés . . . . .	92
La Laitieuse . . . . .	92
Le col Museux . . . . .	92
Thenn . . . . .	93
Les champs des morts . . . . .	93
La Grève glacée . . . . .	93
Les Contrées de l'éternel hiver . . . . .	93
<b>Création de personnage . . . . .</b>	<b>94</b>
Archétypes sauvages . . . . .	94
Chef de guerre . . . . .	95
Corneille envolée . . . . .	96
Coupe-jarret . . . . .	97
Doyenne de clan . . . . .	98
Éclairé . . . . .	99
Guérisseur . . . . .	100
Piqueuse . . . . .	101
Créer un personnage sauvageon . . . . .	102
Étape un : tribu et territoire . . . . .	102
Étape deux : concept de personnage . . . . .	102
Étape trois : affecter les compétences . . . . .	102
Étape quatre : choisir les spécialités . . . . .	103
Étape cinq : points de destinée et avantages . . . . .	103
Étape six : faiblesses et défauts . . . . .	103
Étape sept : équipement . . . . .	103
Étape huit (inchangée) : valeurs dérivées . . . . .	103
Attributs : nouveautés et révisions . . . . .	104
Équipement des sauvageons . . . . .	106
Qualité des armes . . . . .	106
Biens et services . . . . .	106
<b>Créer une tribu . . . . .</b>	<b>107</b>
Étape un : région de départ . . . . .	107
Étape deux : ressources de départ . . . . .	108
Étape trois : histoire de la tribu . . . . .	109
Étape quatre : patrimoine . . . . .	109
Défense . . . . .	110
Influence . . . . .	110
Terres . . . . .	110
Loi . . . . .	111
Population . . . . .	111
Puissance . . . . .	111
Richesse . . . . .	111
Étape cinq : signes distinctifs . . . . .	111
Étape six : les membres de la tribu . . . . .	111
La tribu en action . . . . .	112
Événement de tribu . . . . .	112
Partir à l'aventure . . . . .	112
Actions de tribu . . . . .	112
<b>L'art de la guerre au-delà du Mur . . . . .</b>	<b>112</b>
Équipement amélioré . . . . .	112
Nouvelles unités . . . . .	112
Terrain . . . . .	113
Glacial . . . . .	113
<b>Amorces de scénario . . . . .</b>	<b>114</b>
Coup de foudre . . . . .	114
Corbacs et orphelins . . . . .	114
Assaillis . . . . .	114
Les feux de l'amour . . . . .	115
Une jeune exaltée . . . . .	115
Intrus et transfuges . . . . .	116
L'intendant déserteur . . . . .	116
<b>CHAPITRE 4 :</b>	
<b>SEIGNEURS DE LA LONGUE NUIT . . . . .</b>	<b>117</b>
<b>D'autres Autres . . . . .</b>	<b>117</b>
Le Roi de l'Hiver . . . . .	118
La Dame Blanche . . . . .	119
Le Barboteur . . . . .	120
Le Veneur Blanc . . . . .	121
<b>Scénarios . . . . .</b>	<b>121</b>
Le gué du Mort . . . . .	121
La Tribu du Crin de Pierre . . . . .	122
La Grotte de l'Araignée . . . . .	123
Le Cor du Veneur Blanc . . . . .	124
Sous la surface . . . . .	125
Le Bûcheron . . . . .	126
<b>TABLES</b>	
Table 1-1 : Âge aléatoire . . . . .	29
Table 1-2 : Le Statut dans la Garde . . . . .	29
Table 1-3 : Origines sociales . . . . .	31
Table 1-4 : Évènements personnels de roturier . . . . .	31
Table 1-5 : Évènements personnels de criminel . . . . .	31
Table 1-6 : Raisons de prendre le Noir (nobles) . . . . .	31
Table 1-7 : Raisons de prendre le Noir (roturier) . . . . .	31
Table 1-8 : Raisons de désertir . . . . .	31
Table 1-9 : Avantages de la Garde de Nuit . . . . .	33
Table 1-10 : Nouveaux défauts du Nord . . . . .	34
Table 1-11 : Ressources des châteaux du Mur . . . . .	36
Table 1-12 : Coûts des traits et terrains dans le Don . . . . .	38
Table 1-13 : Types et coûts des unités de la Garde . . . . .	38
Table 1-14 : Engins de siège . . . . .	39
Table 3-1 : Âge aléatoire . . . . .	102
Table 3-2 : Évènements personnels . . . . .	102
Table 3-3 : Nouveaux attributs . . . . .	105
Table 3-4 : Valeur des biens de consommation des confins du Nord . . . . .	106
Table 3-5 : Biens et services . . . . .	106
Table 3-6 : Région de départ . . . . .	107
Table 3-7 : Ressources de départ . . . . .	108
Table 3-8 : Fondation . . . . .	109
Table 3-9 : Évènements historiques . . . . .	109
Table 3-10 : Influence et statut . . . . .	110
Table 3-11 : Coût des terrains . . . . .	110
Table 3-12 : Coût des traits . . . . .	110
Table 3-13 : Terrains et traits des territoires . . . . .	111
Table 3-14 : Nouveaux types d'unités . . . . .	113
Table 3-15 : Champs de bataille des confins du Nord . . . . .	113
<b>INDEX . . . . .</b>	<b>127</b>



# INTRODUCTION

« *Je voue mon existence et mon honneur à la Garde de Nuit, je les lui voue pour cette nuit-ci comme pour toutes les nuits à venir.* »

— *Serment de la Garde de Nuit*

Une rengaine monotone s'élève au cœur de la cacophonie de grondements, de bavardages et de manigances de Westeros, si faible qu'il faut tendre l'oreille pour en discerner les paroles : « L'hiver vient. » Les Ouestriens qui ont grandi avec cet avertissement l'ont tant entendu qu'il ne leur paraît désormais guère plus qu'un bruit de fond, sans signification véritable. Cet air qui a rythmé leur vie est presque inaudible à présent. Il évoque des choses bien lointaines, que la plupart d'entre eux ne peuvent ni voir ni même approcher : le Nord, où les hommes se rendent pour oublier et disparaître.

Ce qui constituait jadis une responsabilité héréditaire, une source de fierté pour les princes, n'est désormais plus qu'une tradition moribonde, qui subsiste autant par entêtement que par la volonté du roi. Le mur de glace érigé par Bran le Bâtisseur pour garder les monstres à l'écart a survécu à la marche du temps, mais le contingent de soldats qui y veille se réduit d'année en année. La terre, elle, n'a pas si courte mémoire ; le froid, la glace et les habitants de ces lieux échappant au Trône de Fer se rappellent sans cesse au souvenir de Westeros. Le Mur et la Garde aussi se souviennent, et en dépit de leur détresse matérielle et du manque d'égards dont ils souffrent, ces hommes n'ont jamais failli à leur poste et attendent patiemment. Lorsque les tambours de guerre battront, la Garde tiendra bon ou périra au champ d'honneur.

## AU SUJET DE CE LIVRE

Les seigneurs de Westeros sont les principaux acteurs du *Jeu de Rôle du Trône de Fer*, tant et si bien qu'il pourrait être tentant de considérer que l'univers du jeu se limite aux grandes maisons et à leurs vassaux. Il existe néanmoins d'autres forces à Westeros ; certaines se joignent à la partie avec leurs propres règles, dans l'espoir de contrôler le trône de Fer, tandis que d'autres refusent tout simplement de participer à ces jeux. La Garde de Nuit se range dans cette deuxième catégorie.

Ce livre présente la Garde, le Mur, le Don ainsi que les terres et peuples qui se trouvent au-delà de la muraille glacée. Il est donc particulièrement indiqué dans le cas des campagnes qui relèguent la politique au second plan. Si votre groupe préfère explorer des étendues sauvages, voire affronter des menaces surnaturelles, plutôt que de s'occuper de relations entre les maisons, le Mur et les confins du Nord sont susceptibles de vous intéresser.

Comparée au reste de Westeros, la Garde surprend par son égalitarisme. Des hommes issus de tous les horizons peuvent s'élever dans sa hiérarchie et devenir des membres respectés de l'organisation, voire lord Commandant. Bien que les méritocraties authentiques n'aient jamais existé à Westeros, la Garde demeure ce qui s'en rapproche le plus. Ceci permet de faire intervenir des personnages issus de milieux très différents et confère aux groupes une raison d'être nettement plus évidente que dans la plupart des campagnes du *JDR TDF*. Mais entre sa structure militaire, son mélange de classes sociales et de systèmes de valeur, auquel s'ajoutent les aspects doux-amers de l'exil, la Garde de Nuit constitue aussi une excellente source de conflits et d'intrigues pour les personnages. Enfin, elle offre également un cadre plus traditionnel pour les joueurs férus d'*heroic-fantasy*.

## CONTENUS

Le **CHAPITRE 1, LA GARDE**, décrit la vie des frères jurés et aborde l'histoire de la Garde de Nuit. Il examine les motivations des hommes qui choisissent de prendre le noir, l'entraînement qu'ils reçoivent à leur arrivée, ainsi que ce qu'il advient des déserteurs et de ceux qui enfreignent leur serment. Ce chapitre détaille aussi les règles permettant de créer des frères jurés et propose des modifications au système de création des maisons, pour vous permettre de déterminer les ressources des divers châteaux situés le long du Mur, qui sont traités comme des maisons à part entière.

Le **CHAPITRE 2, LE MUR ET LE DON** présente les terres cédées à la Garde, le Mur et les châteaux construits tout au long du rempart glacial. Il comprend aussi la description des personnages de la Garde de Nuit et un aperçu des terres du Don. Enfin, il inclut une série de Patrouilles : des idées d'aventure tenant en une page, allant de simples missions de reconnaissance aux opérations militaires de grande envergure de la Garde de Nuit.

Le **CHAPITRE 3, AU-DELÀ DU MUR**, s'intéresse à la vie des hommes libres qui vivent au nord de la frontière. Vous y trouverez une description des tribus des sauvageons, de leur mode de vie et de la topographie des confins du Nord.

Le chapitre comprend aussi des règles permettant de créer des personnages sauvageons et des modifications aux règles des maisons permettant de représenter les tribus. Enfin, il inclut diverses amorces d'histoires et idées de scénario dont les protagonistes sont originaires des peuples libres.

Le **CHAPITRE 4, LES SEIGNEURS DE LA LONGUE NUIT**, décrit les Autres, les mystérieuses créatures blanches comme la neige et noires comme la mort qui viennent de s'éveiller de leur sommeil ancestral. Ce chapitre réserve une large place à la tradition orale et au folklore, ces créatures étant désormais principalement connues par le biais de contes pour enfants... qui pourraient bien contenir un effroyable fond de vérité. Enfin, ce chapitre inclut diverses idées d'aventure faisant intervenir les Autres et leurs terrifiants serviteurs.

## COMMENT UTILISER CE LIVRE

*La Garde de Nuit* est un supplément détaillant la Garde, le Mur ainsi que les terres et les peuples au-delà de la frontière. Il inclut des informations au sujet des personnages de la fraternité noire et des campagnes centrées sur cet ordre, mais aussi sur son histoire et les défis qui attendent ses membres. Il présente et détaille les peuples libres et les confins du Nord, et permet même de créer des personnages originaires de cette région. Ceci donne notamment aux joueurs l'occasion d'aborder l'univers du *Jeu de Rôle du Trône de Fer* du point de vue des sauvageons.

En plus des aspects humains, ce livre fournit des détails supplémentaires au sujet de la topographie du Mur et des terres qui le jouxtent pour que vous puissiez aisément détailler les lieux et donner du relief à vos chroniques, qu'elles soient centrées sur les frères jurés ou les sauvageons. Cette section inclut des informations et des fiches de PNJ pour diverses créatures indigènes aux terres au-delà du Mur, ainsi que des spécimens d'Autres, dont les légendes ont été transmises de génération en génération.

## CHRONOLOGIE

La Garde de Nuit s'enorgueillit d'une longue et riche histoire, en grande partie oubliée par la plupart des Ouestriens (si tant est qu'ils l'aient jamais connue). Les membres de l'ordre, eux, s'en souviennent et leurs châteaux sont remplis de livres innombrables relatant leur vie pleine de péripéties et les défis qu'ils ont affrontés.

ANNÉE	ÉVÉNEMENTS
IL Y A 8300 ANS	<p>La Longue Nuit. Un hiver long de plusieurs décennies s'abat, accompagné de ténèbres qui ne se lèveront pas pendant plusieurs générations. Le continent tombe en proie à la famine et la peur. C'est alors que les Autres surgissent du nord avec leurs épées fines et leur magie glaciale. Ils luttent contre les Premiers Hommes et les enfants de la forêt, qu'ils repoussent vers le sud.</p> <p>Les Autres sont vaincus par l'alliance des Premiers Hommes – parmi lesquels figurait le héros Azor Ahai – et des enfants de la forêt, et le Mur est érigé. Brandon Stark, dit Bran le Bâtisseur, crée cet imposant rempart de pierre, de glace et de magie pour empêcher les créatures de la nuit de revenir, et il devient le premier roi du Nord.</p> <p>La Garde de Nuit est établie pour garder le Mur et empêcher les Autres de le franchir. Le nom du premier lord Commandant a sombré dans l'abîme du temps.</p>
IL Y A 8200 ANS	<p>Le Roi de la Nuit. Le treizième lord Commandant de la Garde de Nuit est séduit par une femme venue d'au-delà du Mur. Il s'autoproclame roi, fait d'elle sa reine, puis recourt à la sorcellerie pour forcer ses subalternes à lui obéir.</p> <p>Les sauvageons et les Stark s'allient pour le détruire. Une fois leur victoire remportée, ceux-ci découvrent que le roi sacrifiait ses hommes aux Autres. Son nom est à jamais rayé des annales de la Garde.</p>
IL Y A 3000 ANS	La Garde tue les rois d'au-delà du Mur, Gorne et Gendel.
IL Y A 600 ANS	Les hommes de Porte Névé et de Fort Nox se déclarent la guerre. Les Stark sont obligés d'intervenir pour mettre fin aux hostilités.
48 CA	<p>Fort Nox, le plus ancien fort du Mur, est abandonné.</p> <p>La Bonne Reine Alysanne et le roi Jaehaerys offrent le Neufdon à la Garde. Porte Névé est rebaptisée Porte Reine. La reine Alysanne ordonne et finance la construction de Noirlac.</p>
228 CA	Mestre Aemon refuse la couronne et prend le noir.
288 CA	Lord Jeor Mormont devient le 997 <sup>e</sup> lord Commandant de la Garde de Nuit.

## LE GENRE ET LA GARDE DE NUIT

Chaque fois que l'on se penche sur un univers basé sur une œuvre de fiction, il faut se poser la question suivante : « À quel point doit-on rester fidèle à l'original ? » C'est particulièrement vrai quand on parle d'un univers aussi populaire et honnête vis-à-vis des problèmes sociaux abordés que la saga du *Trône de fer*. Les romans présentent des normes de genre très strictes, et bien que quelques personnages parviennent à échapper au destin que leur réserve leur sexe, la société leur fait généralement payer cher leur transgression.

Ceci est particulièrement vrai dans le cas de la Garde de Nuit. Cette organisation militaire féodale, installée dans une contrée reculée, a clairement quelque chose de monastique. L'ordre est intégralement masculin, et il en retire même une certaine fierté. Il n'y a pas de panneau pour dire « Interdit aux filles », mais c'est tout comme. La Garde accueillant des meurtriers, des voleurs et des criminels de toutes sortes, ainsi que des individus inhabituels ayant tous fait vœu de célibat, il n'y a tout simplement pas de place sur le Mur pour l'autre sexe. L'histoire de Danny Flint, une jeune femme qui fut assassinée et violée après s'être travestie pour prendre le noir, demeure une mise en garde sévère adressée à quiconque aurait la même idée.

Cette pratique permet aussi au Trône de Fer de juguler les ambitions de la Garde. Comme ils ne sont pas en mesure d'avoir des enfants ou des héritiers auxquels ils peuvent transmettre le moindre legs, les corbeaux n'ont guère de motif pour se retourner contre leur roi. Si les joueurs désirent suivre les romans de près, la Garde ne peut inclure aucun personnage féminin. Les femmes peuvent vivre dans le Don et se battre aux côtés des peuples libres au-delà du Mur, mais elles ne veilleront jamais sur le Mur. Les romans ayant servi de guide à l'écriture de ce supplément, cette limitation a été respectée.

Cela dit, n'oubliez jamais la règle essentielle du jeu de rôle, qui est de s'amuser. Pour protéger son château, la reine Alysanne peut par exemple financer un ordre de sœurs, séparé de la Garde mais doté d'un statut égal. La fraternité peut sinon se trouver dans une situation si désespérée qu'elle se voie contrainte de recruter des femmes pour combler ses rangs. Plus radicalement encore, vous pouvez décréter que la Garde a toujours accepté les femmes. Quelle que soit la solution que vous et votre groupe retenez, la saga du *Trône de fer* ne dépeindra jamais un monde où règne l'égalité entre les sexes : le concept n'apparaît tout simplement pas dans les récits de George R.R. Martin. Naturellement, toute règle a ses exceptions et les personnages joueurs sont presque par définition exceptionnels. Souvenez-vous-en quand vous ferez vos choix.



# CHAPITRE 1 : LA GARDE DE NUIT



C'étaient jadis des légendes ; des guerriers issus des quatre coins de Westeros, dont les talents de combattants n'avaient d'égal que le dévouement et le courage. Les chants et ballades regorgeaient de personnages de la fraternité noire. La notion romanesque de l'homme « prenant le noir » pour échapper à son passé ou s'assurer un nouvel avenir devint un thème commun des vieilles histoires.

La Garde de Nuit préserve encore farouchement ses traditions et accomplit son devoir avec toujours autant de sérieux, mais elle n'est plus que l'ombre de son ancienne gloire. Alors qu'elle dispose de tout juste assez d'hommes pour remplir Châteaunoir, elle occupe trois châteaux situés le long de la frontière et scrute inlassablement les confins du Nord. Ailleurs, dans les Sept Couronnes, le Mur est considéré comme le dernier refuge des fugitifs de la justice du roi. De moins en moins de nobles envoient leurs fils à la Garde au fil des ans, les maisons étant trop occupées par leurs propres affaires pour songer à ce qui se passe au septentrion.

Pendant ce temps-là, au nord, les sauvageons se montrent de plus en plus audacieux et s'aventurent à proximité des fortifications pour trouver des points faibles dans le rempart, ou découvrir quelles portions du Mur ne sont plus surveillées. Ces hommes et femmes représentent un danger constant pour les frères de la Garde, qu'ils surnomment les « corbacs » pour se moquer de leurs capes noires et de leurs abris surélevés. Des rumeurs se répandent selon lesquelles il existerait un chef, un nouveau roi d'au-delà du Mur, qui serait

capable de mener les peuples libres à la bataille contre la fraternité. Des êtres, dont les noms n'étaient jadis murmurés qu'à voix basse ou dont l'existence était considérée comme seulement légendaire, ont été aperçus dans les étendues sauvages. Les géants, les spectres, les Autres ne semblent désormais que trop réels.

Les récits qui circulent au sujet de la Garde de Nuit ont un fond de vérité. Ses membres sont des hommes issus de tous les horizons, dont le serment et la solidarité en font l'une des forces armées les plus redoutables de Westeros. C'est une bande de frères démunis, qui se consacrent à défendre un royaume qui les ignore contre des ennemis aussi nombreux qu'implacables. Les histoires qui les mettent en scène parlent de courage devant la mort, de pirates réformés devenus lords et de bâtards promus commandants, mais aussi de vieux regrets, de fuite, de vengeance et de désespoir. Ce sont également des échos de ce qui se trame au sud, car même le Mur n'échappe pas au jeu des trônes.

Ce chapitre décrit le fonctionnement interne de la Garde de Nuit, ses traditions et son histoire, et donne une idée des motivations de ceux qui choisissent de prendre le noir. Les vies des frères sont bien différentes et nettement plus dures que celles de leurs homologues au sud. Leurs histoires ne sont pas celles des nobles seigneurs et du petit peuple du sud, et ce chapitre montre donc de quelles façons une campagne de la Garde de Nuit diffèrera d'une partie classique du *Jeu de Rôle du Trône de Fer* en termes de ton et de contenu. Vous trouverez aussi des amorces d'aventures et des idées pour

« Froid, dur, misérable, tel est le Mur, ainsi que les hommes qui le hantent. Rien à voir avec les contes de ta nourrice ? Eh bien, pisse-leur dessus, aux contes, et ta nourrice, pisse-lui dessus. Ici, les choses sont ce qu'elles sont, et, comme nous tous, tu t'y trouves pour la vie. »

— DONAL NOYE, *Le trône de fer*

## LA SEXUALITÉ SUR LE MUR

Les hommes qui vont au Mur ont tous leur motivation propre. Certains y ont été forcés, d'autres n'avaient pas d'autre option, et quelques-uns arrivent pour des raisons mystérieuses connues d'eux seuls. Le jeu des trônes est affaire de loyautés, de lignées et d'héritages. Les legs sont un pouvoir que le mariage et l'enfantement permettent de consolider.

Ce genre de vie n'est pas l'idéal de tout le monde et le serment de la Garde de Nuit affirme « *Je ne prendrai femme, ne tiendrai terre, ni n'engendrerai* », ce qui fait de la fraternité le seul groupe de Westeros, mestres exceptés, où les nobles et les roturiers qui ne désirent pas (ou ne peuvent pas) obtenir d'héritier parviennent à échapper aux pressions sociales et aux suspicions de déviance. Les relations sexuelles avec les femmes sont interdites, car elles créent un lien avec le monde extérieur. La Garde fait néanmoins preuve d'une certaine permissivité tant que ces rencontres ne peuvent pas donner lieu à des complications de ce genre, comme dans le cas des visites des filles de La Mole, des relations avec les ressortissantes du peuple libre ou des rapports homosexuels entre frères.

Il ressort très clairement des romans que l'homosexualité n'est pas du tout vue comme dans notre société. Les relations affectueuses entre membres du même sexe sont courantes et banales dans tous les milieux sociaux, de même que leur expression physique. En Westeros, les rapports sexuels sont des actes plutôt que le fondement d'une identité, et ils existent donc à la fois dans le cadre de relations homosexuelles sentimentales et en dehors de celles-ci. Tant que les liens personnels et les préférences n'influent pas sur les luttes de pouvoir, cela ne regarde personne ; et ce n'est pas sur le Mur que se joue le jeu des trônes.

Pour résumer, les frères peuvent se réchauffer comme bon leur semble sur le rempart glacial, pourvu que ce soit entre adultes consentants. La Longue Nuit arrive et il y a d'autres chats à fouetter.

donner vie à de stoïques défenseurs du Mur. Si le fonctionnement d'une campagne de la Garde de Nuit vous intéresse ou si vous avez hâte de prendre vous-même le noir, vous pouvez directement passer à la section **CRÉER UN PERSONNAGE DE LA GARDE DE NUIT** page 29.

## PRENDRE LE NOIR

La route Royale est sans conteste la voie la plus importante de Westeros. Couvrant la quasi-totalité des Sept Couronnes, elle dessine un axe nord-sud sur lequel hommes et biens transitent, mais rares sont ceux qui parcourent ses milliers de lieues de longueur. Encore moins la suivent jusqu'à son extrémité, Châteaunoir, sans avoir l'intention de se joindre à la Garde de Nuit.

Après Winterfell, le voyageur chemine au milieu de forêts envahissantes et l'air se fait de plus en plus glacial au fur et à mesure que la route Royale progresse vers l'Ultime. Les Crocgvire qui s'élèvent à l'ouest dominent le paysage et les plaines laissent place à des contreforts montagneux de granit. Il n'y a presque aucune trace de vie humaine aux alentours de la route avant de parvenir aux terres cultivables ingrates du Don, qui couvrent les cinquante dernières lieues menant au siège de la fraternité noire.

Le trajet est long, demandant près d'un mois de marche au départ de Winterfell, et il se fait généralement en compagnie d'au moins un frère juré. Le froid est à glacer le sang et emplit le cœur des hommes de doutes quant à l'avenir. Une fois parvenu à Châteaunoir, où le candidat doit commencer son entraînement, une seule certitude demeure : brève ou longue, c'est ici qu'il passera le reste de sa vie.

Quelle situation peut pousser un homme à troquer une vie de famille et sa liberté contre le froid glacial de la frontière quand le sud offre tant de richesses et de chaleur ? Pourquoi renonce-t-il à tout pour mourir dans la solitude, loin de toute civilisation ? Il existe autant de raisons que d'hommes de la Garde, mais tout comme les habitants de Westeros, il est possible de les ranger dans deux catégories : celles des nobles et des roturiers.

Les gens du peuple se rendent rarement sur le Mur par choix. La plupart d'entre eux sont des criminels auxquels on a proposé de prendre le noir pour éviter l'échafaud. Pour eux, la Garde représente une dernière chance. Ils ont échappé à la corde du bourreau et les frères jurés chargés de les escorter les surveillent de très près pour s'assurer qu'ils ne songent pas à reprendre leur parole. Les criminels qui désertent sont tués aussitôt qu'ils sont pris, leur sursis étant révoqué dès qu'ils abandonnent leur poste.

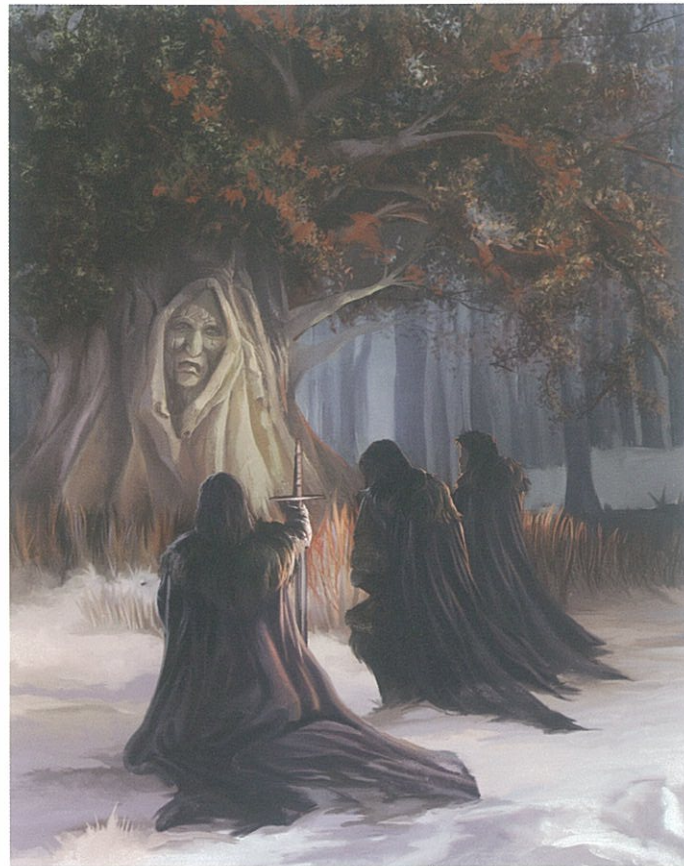
Certaines recrues issues du peuple viennent de leur propre chef ou saisissent l'occasion lorsqu'elle se présente. Dans les légendes, le Mur est un lieu où le succès dépend du mérite, une perspective tentante pour les individus désirent améliorer leur sort. À leurs yeux, il n'est pas bien difficile de se plier aux exigences du serment. Ces hommes n'ayant jamais été riches, ils renoncent aisément à l'or ; quant aux terres et aux titres, ils ne pouvaient de toute façon pas y prétendre. En contrepartie, les roturiers qui rejoignent la Garde jouissent d'avantages qu'ils n'ont jamais connus avant, comme une éducation, un lit chaud et la garantie de trois repas quotidiens. Ils travaillent dur, obéissent aux ordres et reçoivent en échange de l'équipement valant toute une année de salaire.

La réputation du Mur prévient néanmoins l'afflux de roturiers dans les confins du nord. Nul ne se berce d'illusions au sujet de la muraille glacée : c'est une condamnation à mort, l'ultime étape avant des retrouvailles avec l'Étranger. Quand les fils du bas peuple partent pour se joindre à la Garde, certaines familles font comme s'ils étaient déjà morts et observent une période de deuil. C'est une réaction triste, mais raisonnable, étant donné qu'ils ne reverront jamais leur enfant, dont la tombe ne sera guère plus qu'un repère égaré dans le sol rocailleux et glacé des confins du nord.

La vie difficile de la Garde de Nuit réserve un dernier attrait, pour les nobles comme pour les roturiers : prendre le noir dans l'espoir, souvent vain, d'oublier le passé. Les vieilles balades et sagas ont longtemps véhiculé une image idéalisée et romantique du Mur. Ces histoires évoquent souvent des hommes lésés, qui prennent le noir et renaissent après avoir tout perdu. Un individu motivé et sans le moindre sou peut, sous un faux nom, s'assurer une existence relativement agréable dans la Garde de Nuit, même s'il ne pourra jamais la quitter.

Certains nobles prennent le noir pour les mêmes raisons que leurs frères du bas peuple, préférant le service à la mort. Toutes les victimes des luttes d'influence ne finissent pas six pieds sous terre : au terme d'une guerre ou d'une intrigue, on offre souvent la possibilité aux vaincus de rejoindre la Garde de Nuit pour échapper à la potence. Certains seigneurs (ceux du Nord, en particulier) respectent encore le Mur et les hommes qui y veillent. Ils choisissent donc parfois d'exiler leurs ennemis vaincus plutôt que de gâcher les talents de ces derniers en répandant leur sang.

Bien que la fraternité apprécie leur expérience et leurs prouesses, ces formidables chevaliers et seigneurs déçus représentent une part de moins en moins importante de la Garde au fil des ans, tant et si bien qu'il y en a désormais moins d'un pour cinquante hommes. En revanche, ceux qui acceptent de se joindre à l'ordre s'en tirent généralement bien. La Garde a beau fonctionner comme une méritocratie, les individus dotés de talents utiles



progressent toujours plus aisément dans ses rangs. Un noble formé à l'art de la guerre s'en tirera mieux à l'épée qu'un roturier qui ne s'est jamais employé qu'à désherber et à labourer. Ce n'est donc pas un hasard si autant d'officiers de la Garde ont arboré le blason d'une maison noble avant d'endosser le noir.

Certains nobles n'ont plus de famille. Vestiges de maisons détruites, ils prennent le noir par fierté, par honneur ou par pur entêtement, et continuent à se battre en dépit de la disparition de leur lignée. Ces hommes persévèrent et préservent un souvenir affectueux de leur famille, qu'ils ne mentionnent d'ailleurs jamais en compagnie de leurs frères, et ils se reconforment en songeant qu'eux, au moins, sont toujours vivants. D'autres ont rejoint la Garde alors que leur maison et leur famille prospéraient encore, et ont dû demeurer sur le Mur sans rien faire tandis que des mauvaises nouvelles en provenance du sud leur parvenaient par voie de corbeaux ou par la mer. Certains de ces individus développent d'amères rancunes à l'encontre de l'ordre, celui-ci les ayant contraints à rester à l'écart pendant que leurs proches souffraient. La plupart acceptent néanmoins le destin de leurs amis et de leurs parents avec stoïcisme. N'ayant plus rien au monde que la Garde, ils se donnent entièrement à leur famille d'adoption et deviennent profondément loyaux envers la fraternité.

Dans les terres situées au nord du Trident, la noblesse a vraiment à cœur ses obligations envers la Garde de Nuit, et ce sentiment se fait d'autant plus fort que l'on se rapproche du septentrion. Ces familles mettent encore un point d'honneur à envoyer un de leurs cadets aux frères noirs. Il arrive aussi que des deuxièmes ou troisièmes fils nés, lassés par les machinations politiques et les luttes pour le pouvoir, décident de se rendre au Mur d'eux-mêmes ; pour certains d'entre eux, la fraternité devient une famille plus réelle que celle pleine de faux-semblants et d'arrière-pensées qu'ils abandonnent.

Mais le respect pour la Garde de Nuit décroît à mesure que l'on s'éloigne de la frontière. Les fils des maisons nobles au sud du Trident considèrent l'obligation de prendre le noir comme une punition sévère, réservée aux criminels et aux roturiers. À l'abri et au chaud dans leurs cités, ils n'accordent que peu

de crédit aux légendes qui circulent au sujet des sauvageons et des Autres. Celles-ci sont souvent considérées comme des inventions de la paysannerie ou des divagations, issues de trop longues heures passées à surveiller les steppes glacées. Lorsque les frères jurés se rendent dans le sud pour y trouver des recrues, on leur fait visiter les prisons et les abris réservés aux indigents, mais rares sont les chevaliers oints et les seigneurs de la noblesse qui se joignent à eux pour le chemin du retour. Ces dernières années, quelques-uns les ont néanmoins rejoints, même si ce n'était pas nécessairement de leur plein gré. En effet, bien que le roi Robert ait accordé sa grâce à de nombreuses familles qui se sont opposées à sa rébellion, les individus qui se sont battus directement contre lui ont dû partir sur le Mur afin d'obtenir sa clémence pour leur maison.

Certaines recrues, enfin, sont à cheval entre ces deux mondes, tout en n'appartenant vraiment à aucun des deux. De nombreux bâtards sont envoyés en service au Mur. Leur serment les forçant à renoncer à leurs liens familiaux, il devient moins aisé de les utiliser pour causer de l'embarras à leur maison. La Garde de Nuit sert ainsi souvent à faire disparaître les enfants nés hors mariage des nobles volages. Pour les bâtards las du traitement qu'on leur réserve, la Garde peut devenir une maison accueillante, où leur filiation n'importe pas et tombe rapidement dans l'oubli.

Quand elles sont abandonnées par leur homme, certaines femmes des confins du Nord se retrouvent dans l'incapacité de subvenir aux besoins de leurs enfants. Elles préfèrent généralement dans ce cas les déposer au pied du Mur pour qu'ils soient recueillis par la Garde de Nuit. Les patrouilleurs ramènent parfois ces jeunes orphelins découverts lors de leurs rondes, et ceux-ci sont ensuite élevés comme des membres de la fraternité noire. N'ayant jamais connu d'autre vie que celle-ci, ces enfants servent fidèlement les « corbacs », même quand cela les met en conflit avec les peuples libres. Ils sont traités comme n'importe quel frère et jugés en fonction de leur conduite plutôt que de leur ethnicité.



En dépit de la diversité de leurs origines et des motivations qui les ont poussés à rejoindre la Garde, les corbeaux découvrent rapidement qu'il importe peu de savoir ce qu'un homme a fait avant de prendre le noir, pourvu qu'on puisse lui faire confiance lors des missions. La plupart des frères ne s'intéressent guère à la vie de leurs camarades avant la Garde : le passé d'un homme, sa naissance et le pouvoir d'une famille oubliée depuis longtemps n'ont guère d'importance quand les nuits sont glaciales et que pèse la menace de raids des sauvages. Ceux qui tentent de mettre en avant leurs origines pour en tirer un avantage sont un peu comme des clous : ce sont ceux qui dépassent qui se font aplatis. Pour leur inculquer la leçon, les frères infligent souvent des raclées aux recrues qui font preuve d'arrogance, de fierté ou de sottise. Ces démonstrations ne sont jamais bien difficiles à organiser, car la Garde compte peu de membres et les endroits à l'abri des regards indiscrets ne manquent pas.

Au-delà du Mur, un frère auquel on ne peut pas se fier est aussi dangereux qu'un sauvage. Bien que ce soit un crime d'attaquer un membre de la Garde de Nuit, en particulier s'il s'agit d'un officier, des incidents de ce genre

se produisent parfois. Par ailleurs, les forêts des confins du Nord sont vastes et la vie sur le Mur peut-être dangereuse. On n'est jamais à l'abri d'un accident. Les mauvaises habitudes ne survivent généralement pas aux rigueurs de l'entraînement dispensé par la Garde et disparaissent avant de poser problème ; les fraticides sont donc rares entre frères jurés.

## ENTRAÎNEMENT

Avant de rejoindre les rangs de la Garde de Nuit, les recrues doivent survivre à l'entraînement dispensé à Châteaunoir. Les candidats à la fraternité y subissent une formation accélérée et brutale, aussi exigeante mentalement que physiquement. Tous les nouveaux venus font partie de la même classe et on ne fait aucun effort pour égaliser les chances. Des hommes dont les familles n'auraient jamais pu acheter une épée s'entraînent aux côtés de nobles qui ont étudié le maniement des armes depuis leur plus tendre enfance. Cette expérience partagée forge entre les frères de la Garde un lien qui permet de transcender leurs diverses origines sociales.

En vertu de leur expérience, on n'exige pas des chevaliers oints qu'ils suivent cette formation, mais on attend d'eux qu'ils transmettent leurs connaissances. Malheureusement, ils sont de moins en moins nombreux ces derniers temps et on en compte désormais moins d'un pour cent frères.

La formation aux armes constitue la base de l'éducation des frères. Tous les hommes de la Garde apprennent à manier l'épée longue ainsi que le bouclier lourd. On attend d'eux qu'ils soient en mesure de les employer correctement, même s'ils n'ont pas été retenus pour se joindre aux patrouilleurs, car la défense du Mur est l'affaire de tous. Les frères sont aussi formés à l'emploi de l'arbalète, qu'on juge plus facile à utiliser efficacement que l'arc long. Cet entraînement est relativement rudimentaire par rapport à la formation à l'épée et au bouclier. Le plus souvent, il s'agit de s'assurer que les frères sachent au moins se servir de cette arme plutôt que de faire d'eux des tireurs experts.

Le rôle de maître d'armes de Châteaunoir est une position précaire. Parfaitement au fait des défis qui attendent les frères, il doit transformer un groupe bigarré d'hommes qui ne se connaissent pas en une force de combat efficace. S'il fait preuve de laxisme ou de sollicitude à l'égard des recrues, celles-ci ne seront pas prêtes pour le service ; à l'inverse, un zèle excessif peut susciter des rancunes ou taxer trop sévèrement les capacités des candidats. La plupart des maîtres d'armes préfèrent risquer d'être trop sévères et considèrent qu'il vaut mieux disposer d'une poignée de frères bien préparés que d'un trop-plein de guerriers incapables de se débrouiller au combat.

En plus de fortifier leurs corps, l'impitoyable préparation des candidats a pour effet de modifier leur mentalité. Confrontées à des conditions pénibles et à un maître d'armes sans cœur, les recrues se retrouvent forcées de compter sur leurs compagnons pour se secourir mutuellement. Des liens de confiance se forment et les aspirants prennent l'habitude de se fier à leurs futurs frères. En même temps, ils apprennent à faire preuve de solidarité et développent leur dévouement mutuel. Les groupes de recrues

## RÈGLES DE L'ENTRAÎNEMENT

Les recrues de la Garde de Nuit sont formées en Corps à Corps, Tir et Volonté. De nombreux aspirants frères font preuve d'un talent particulier dans l'un ou l'autre de ces domaines et peuvent donc obtenir une spécialité en Lames Longues (Corps à Corps), Rixe (Corps à Corps), Arbalètes (Tir) ou Coordination (Volonté).

L'entraînement des candidats prend fin lorsqu'ils peuvent battre un membre moyen de la Garde (Corps à Corps 3) et se défendre dans un combat contre trois recrues (Corps à Corps 2). D'autres tests sont ensuite nécessaires, suivant le corps auquel ils se destinent. Les patrouilleurs doivent passer au moins trois jours seuls dans la forêt, avec leur arme et leur sac de couchage, ce qui exige au minimum de réussir un test de Survie DÉLICAT (9) et un test d'Endurance SIMPLE (6). Les membres du Génie ont souvent recours à des épreuves mentales pour préparer leurs recrues, et leur imposent de résoudre des énigmes ou de procéder à des réparations délicates, nécessitant dans un cas comme dans l'autre de réussir un test de Logique ou d'Observation DÉLICAT (9).

## MOTIVATIONS POUR PRENDRE LE NOIR

Dans les romans, les membres de la Garde de Nuit arrivent au Mur pour diverses raisons, dont bon nombre sont révélées par la suite. Les individus suivants peuvent vous servir de source d'inspiration si leurs motivations sont similaires à celles de votre personnage.

- ♣ **SER ALLISER THORNE** fut vaincu au combat et on lui proposa de mourir ou de prendre le noir. Il choisit le Mur.
- ♣ **MESTRE AEMON** est le dernier survivant d'une maison vaincue, bien qu'il ait pris le noir longtemps auparavant. Assis sur le Mur, il a vu sa maison se faner et disparaître.
- ♣ **JON SNOW** fut envoyé au Mur en qualité de bâtard, pour ménager la susceptibilité de Catelyn Stark, mais aussi afin de mettre ses talents à profit pour son bien comme pour celui de Westeros.
- ♣ **BENJEN STARK**, le cadet d'Eddard Stark, rejoignit volontairement la Garde pour renoncer à ses prétentions sur Winterfell. Il s'y sentit plus en famille que jamais auparavant.
- ♣ **DONAL NOYE** vint au Mur après avoir perdu un bras, désireux d'employer ses talents.
- ♣ **CHETT** ayant été condamné pour meurtre et pour viol, il choisit de se joindre à la Garde pour échapper à la potence.
- ♣ **SER WAYMAR ROYCE** étant issu d'une maison qui fournit traditionnellement des hommes à la fraternité, il se présenta au Mur sitôt qu'il fut fait chevalier.
- ♣ **SAMWELL TARLY** faisait honte à sa famille à cause de sa couardise. Elle l'envoya au mur pour l'écartier de la succession et le faire disparaître.
- ♣ **MANCE RAYDER** était un sauvageon abandonné, que les hommes de la Garde trouvèrent et élevèrent comme leur propre enfant.

forment ainsi des amitiés qui perdureront bien après qu'ils auront prêté serment et rejoint la Garde.

Si vous avez besoin de créer un personnage générique qui n'a pas fini son entraînement ou encore prêté serment, servez-vous des caractéristiques suivantes de recrue de la Garde de Nuit :

### PROFIL DE RECRUE DE LA GARDE DE NUIT

ATHLÉTISME OU VIGILANCE 3, ENDURANCE 3 (RÉSILIENCE 1B), STATUT 1, VOLONTÉ 3 (UNE SPÉCIALITÉ 1B), UNE AUTRE COMPÉTENCE 3

DÉFENSE DE COMBAT 7 ♣ SANTÉ 9

DÉFENSE D'INTRIGUE 5 OU 6 (SI VIGILANCE 3) ♣ SANG-FROID 9

### ENTRAÎNEMENT SPÉCIALISÉ

On considère que les recrues sont prêtes à rejoindre leurs frères de la Garde de Nuit quand elles parviennent à passer toutes les épreuves que le maître d'armes leur impose, mais leur entraînement ne prend pas fin lorsqu'elles prêtent serment. Les divers corps de la fraternité ont aussi institué une période d'initiation pendant laquelle leurs nouveaux membres développent les compétences qui leur serviront dans le cadre de leurs futures responsabilités.

### PATROUILLEURS

Les *patrouilleurs* apprennent tous les secrets pour survivre en solitaire dans les confins du Nord : quelles plantes sont comestibles, comment suivre une piste et distinguer celle d'un cerf des traces d'un sauvageon, comment détecter ou organiser une embuscade. Presque tous reçoivent une formation supplémentaire en Tir, la fraternité sachant d'expérience qu'il vaut mieux maîtriser son ennemi à distance que le laisser s'approcher.

### INTENDANTS

Les *intendants* maîtrisent probablement la gamme la plus étendue de compétences et sont souvent sélectionnés pour les talents dont ils ont déjà fait preuve. Ils sont formés dans leur spécialité, qu'il s'agisse de l'artisanat, de l'agriculture, de l'élevage des animaux ou de la chasse. Ceux qui excellent dans le domaine des lettres ou du calcul reçoivent des rôles administratifs où

leurs talents leur permettent de gérer les ressources nécessaires à l'existence de la fraternité. D'autres deviennent les assistants personnels de membres âgés de la Garde et développent diverses compétences dans l'exercice de ces fonctions. Étant donné la nature particulièrement sociale du travail effectué par les intendants, Persuasion, Marchandage et Intendance sont des spécialités courantes.

### LE GÉNIE

Si les intendants dispensent l'éducation la plus complète, ce sont en revanche les membres du Génie qui bénéficient de la plus approfondie. Tout leur entraînement tend à les aider à accomplir leur mission principale : l'entretien et la réparation du Mur et des châteaux de la Garde. Bien que le rempart de pierre et de glace de Bran le Bâtisseur soit une construction tout à fait unique, ces hommes finissent néanmoins par développer une expertise des fortifications en général.

### PASSER L'ÉPREUVE

Au bout d'un moment, le maître d'armes déterminera qu'une recrue en a fini avec son entraînement et qu'elle est prête à rejoindre les frères de la Garde de Nuit. Les aspirants se retrouvent dans le septuaire et reçoivent leurs affectations en tant que patrouilleurs, intendants et membres du Génie. C'est à ce moment que le lord Commandant leur confie leur charge et leur donne une ultime chance de quitter le Mur avant de prêter serment. Ceux qui choisissent de rester ont alors jusqu'à la tombée de la nuit pour préparer leurs vœux. Pour les candidats parvenus jusqu'à cette étape, c'est un moment solennel et même les anciens criminels passent leur dernière journée de frères non jurés à prier et à méditer, en attendant de prêter serment au crépuscule.

### LE SEPTUAIRE DE CHÂTEAUNOIR

Châteaunoir étant le siège de la Garde de Nuit, c'est le fort qui dispose du septuaire le mieux entretenu à proximité du Mur et celui-ci est suffisamment spacieux pour accueillir les dirigeants des trois corps de la Garde et leurs assistants. C'est aussi ici que les recrues reçoivent leur affectation au terme de leur entraînement. Enfin, de nombreux corbeaux observent au moins les formes du culte de la Foi.

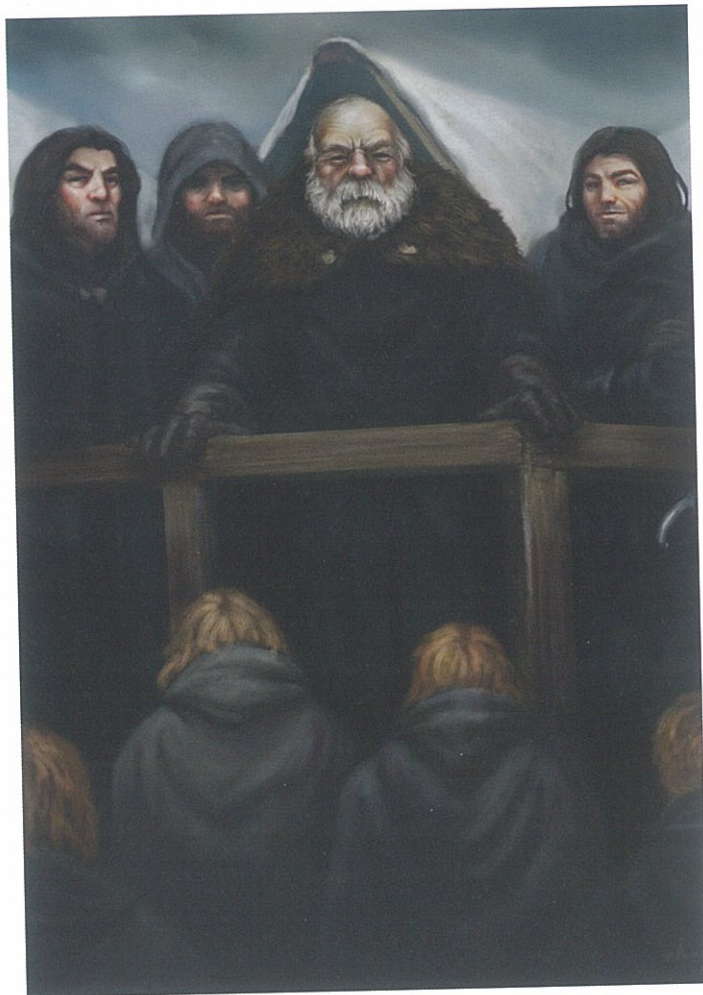
## LE SERMENT DES FRÈRES JURÉS

À l'heure du crépuscule, ceux de la Foi récitent leurs vœux en présence du septon et du maître de l'ordre dans le septuaire de Châteaunoir, tandis que ceux qui vénèrent les anciens dieux prêtent serment au pied d'un arbre-cœur. Le serment ne varie de toute façon pas en fonction des convictions religieuses des recrues, et n'a pas changé depuis sa création :

*« La Nuit se regroupe, et voici que débute ma garde. Jusqu'à ma mort, je la monterai. Je ne prendrai femme, ne tiendrai terre, ni n'engendrerai. Je ne porterai de couronne, n'acquerrai de gloire. Je vivrai et mourrai à mon poste. Je suis l'épée dans les Ténèbres. Je suis le veilleur aux remparts. Je suis le feu qui flambe contre le froid, la lumière qui rallume l'aube, le cor qui secoue les dormeurs, le bouclier protecteur des Royaumes humains. Je voue mon existence et mon honneur à la Garde de Nuit, je les lui voue pour cette nuit-ci comme pour toutes les nuits à venir. »*

Bon nombre de forts bordant le Mur disposaient jadis d'un septuaire, mais pas tous. Le manque de personnel ayant entraîné l'abandon de certaines sections du rempart, ces lieux autrefois saints sont désormais abandonnés et délabrés.

En dépit de la forte influence que les seigneurs du nord exercent sur la Garde de Nuit, Châteaunoir ne compte ni arbre-cœur ni bois sacré. Les serviteurs des anciens dieux doivent donc se rendre à une demi-lieue au nord du Mur, où un bosquet de neuf barrals les attend à l'orée de la forêt hantée. Ces bois n'ont subi aucun dégât et évoquent l'âge de l'arrivée des Premiers Hommes à Westeros, spectacle profondément émouvant aux yeux de ceux qui observent ces traditions antiques.



## DIRIGER UNE CAMPAGNE DE LA GARDE DE NUIT

Au premier abord, les histoires de la fraternité semblent différentes de celles qui se jouent dans le reste des Sept Couronnes, la Garde formant une force unie confrontée à un ennemi dangereux et clairement identifiable. Les complots et manigances des maisons nobles n'ont pas leur place sur le Mur. Au cœur de la nuit, ce n'est pas de ses alliés qu'on se méfie, mais bien des Autres.

Toutefois, en l'observant de plus près, on découvre que la Garde de Nuit dresse le portrait de Westeros en miniature. Les conflits opposant le devoir à la famille, les nobles aux roturiers ou le passé à l'avenir existent aussi sur le Mur. Les hommes sont motivés par leurs rivalités et leur jalousie, tandis que le contexte politique du royaume influence les attitudes et les désirs de chacun. Les histoires de la Garde sont aussi celles de Westeros ; elles ont seulement la particularité de se dérouler sous la menace constante d'un ennemi puissant et implacable, qui n'attend qu'un moment de faiblesse pour fondre sur le Mur et s'engouffrer au cœur des Sept Couronnes.

Le voyage jusqu'à Châteaunoir peut constituer une aventure et il fournit une excellente occasion d'introduire les thèmes que vous désirez explorer dans votre campagne. Vous pouvez ainsi montrer aux joueurs à quoi ils renoncent en donnant leur vie au Mur, ou leur offrir un aperçu de ce qu'ils défendront en veillant sur celui-ci. Ce long trajet permet aussi aux personnages de faire connaissance et à vos camarades de jeu d'en apprendre plus au sujet de leur groupe.

Il est même possible d'intégrer les événements de certaines aventures déjà publiées à ce stade. « *En route vers Port-Réal* » (inclus dans *Le Jeu de Rôle du Trône de Fer, Édition des Trônes*) trouve tout naturellement sa place ici, puisqu'il suffit de changer la destination. Il ne serait sinon pas bien difficile d'intégrer le scénario « *Les Noces de Dupes* » des *Accessoires du narrateur* au voyage vers le nord. Les PJ peuvent être les amis d'une des familles concernées par les noces ou se retrouver impliqués dans ces événements à l'occasion d'une halte pendant leur voyage.

L'entraînement commence une fois que le groupe a atteint le Mur. Il s'avérerait assez lassant de jouer des exercices et manœuvres innombrables, mais il est néanmoins possible d'évoquer la transformation des personnages en frères jurés dans votre partie. La façon la plus simple de procéder consiste à créer un moment clé pour chacun d'entre eux. Consultez chaque joueur imaginez un incident particulièrement important pour l'évolution de son personnage et jouez-le. Si les autres membres du groupe n'ont rien à faire dans cette scène, laissez-les interpréter un PN à cette occasion. En procédant de la sorte, vous donnez son moment de gloire à un joueur tout en faisant participer ses camarades.

## ÂVENTURES SUR LA ROUTE

Le voyage menant au Nord regorge de possibilités d'aventure, et de nombreuses recrues font leurs premières armes avant même d'avoir atteint Châteaunoir. C'est aussi le moment idéal pour présenter les thèmes de votre campagne ou donner une illustration de la morale exigeante de la Garde. Vous trouverez ci-dessous des amorces pour des aventures qui peuvent survenir lors du voyage vers le Mur.

- ❖ Les frères et les recrues interceptent un homme qui a déserté pour s'occuper d'un parent tombé malade. Bien que cet individu ait clairement violé son serment, les personnages vont néanmoins devoir décider de son sort.
- ❖ Un noble, qui a recueilli le groupe pour un soir, propose de verser une forte somme d'argent pour la défense du Mur si les frères acceptent de placer des fausses preuves qui accuseront un de ses rivaux d'avoir comploté contre le roi.
- ❖ Un braconnier a tué un cerf réservé à un seigneur sous les yeux des personnages. En temps normal, un tel crime est puni par l'exil sur le Mur, mais le contrevenant est un veuf qui cherchait simplement à nourrir ses enfants. Si l'homme est poursuivi en justice, ces derniers seront orphelins et condamnés à une vie non moins cruelle que celle de leur père.

Vous pouvez aussi profiter du voyage et de la période de formation pour apprendre les règles du *Jeu de Rôle du Trône de Fer* à votre groupe. Servez-vous des règles de base pour résoudre les complications qui se présentent en chemin, et introduisez les divers mécanismes de jeu et règles avancées à l'occasion de scènes d'entraînement. Ceci permet d'apprendre à jouer de façon progressive, sans interrompre la partie ou la progression de l'histoire.

Vous pouvez aussi employer des flashbacks pour évoquer la période d'entraînement des PJ, en particulier si vous estimez que les sentiments ou les croyances d'un personnage découlent d'un incident survenu lors de sa formation. Cette technique est particulièrement recommandée dans le cas des chroniques qui suivent des frères ayant déjà prêté serment, et c'est par ailleurs une excellente façon d'examiner les relations que les membres du groupe ont pu tisser avant l'ouverture de la campagne.

Indépendamment de la tournure qu'a prise leur période de formation, les personnages doivent à un moment ou à un autre être affectés à l'un des corps de la fraternité et prêter serment. Le lord Commandant de la Garde s'adresse à chaque groupe de recrues au début de cette cérémonie pour bien leur faire comprendre l'importance de leur tâche, et leur rappeler que celle-ci les occupera jusqu'à la fin de leurs jours.

Si vos joueurs sont du style à déclamer, il peut s'avérer judicieux de leur demander de réciter à voix haute le serment de la Garde de Nuit (cf. page 12). En fonction de l'optique de votre campagne, ce moment peut soit faire office de point final, si celle-ci racontait le voyage vers le Mur, soit servir de premier acte, si votre chronique met en scène de nouveaux frères jurés de la Garde.

## LES FRÈRES JURÉS

*« Le membre de la Garde de Nuit voue son existence au royaume. Pas à un roi, ni à un suzerain, ni à l'honneur de telle ou telle maison, ni à l'or, la gloire ou l'amour d'une femme – au royaume, et à ses habitants, tous ses habitants. »*

— LORD COMMANDANT JEOR MORMONT, *Le trône de fer*

Les frères de la Garde de Nuit sont unis par leur serment, mais aussi par leurs expériences communes. Qui peut mieux les comprendre que ceux qui partagent leurs épreuves et leurs peurs ? Leur solidarité n'est pas un vain mot, et quiconque l'ignore le fait à ses risques et périls, frère juré ou non.

N'allez pas vous imaginer cependant que les membres de l'ordre sont tous également animés par ce sens de la fraternité et de la loyauté. Ce sont des hommes qui ont tous été influencés par leurs expériences avant et après leur arrivée au Mur. Comme partout où des individus se retrouvent, des

cliques et des rivalités se forment dans la fraternité noire. En dépit de sa cohésion, la Garde est composée d'hommes, et leurs relations sont influencées par leurs imperfections.

## STRUCTURE DE LA GARDE DE NUIT

Ce n'est pas un secret de l'ordre, mais peu d'habitants du sud se rendent compte que la fraternité noire se compose de trois corps. Chacun d'entre eux répond à son propre chef, le Premier, mais ils sont aussi responsables de leurs actes devant le lord Commandant lui-même. Les patrouilleurs, qui représentent le corps le plus connu de la Garde, sont chargés de parcourir les confins du Nord et de rendre la monnaie de leur pièce aux sauvages. À leurs côtés, on trouve aussi les membres du Génie, qui sont responsables des réparations et de l'entretien du Mur, et les intendants, qui assurent le fonctionnement de l'organisation au jour le jour. La fraternité ressemble à un tabouret à trois pieds : elle s'écroulerait si l'un d'entre eux venait à manquer.

La section suivante présente des personnages génériques qui peuvent faire office de membres communs de chacune des trois branches de la Garde.

## LES PATROUILLEURS

Ce corps est sans doute la division la plus célèbre de la fraternité noire et la plus présente dans l'imaginaire populaire. Quand l'Ouestrien moyen songe à la Garde de Nuit, il pense probablement à un patrouilleur vêtu de noir, arpentant la forêt hantée, triomphant des sauvages au moyen de son intelligence, de sa ruse et de ses prouesses martiales.

Mais la réalité n'a rien à voir, comme dans le cas de nombre d'idées reçues.

Ces hommes servent de garde avancée et, comme leur nom l'indique, patrouillent au-delà de la frontière pour affronter les ennemis de la Garde qui se terrent dans les confins du Nord. Ce sont des randonneurs sans pareils, capables de survivre des semaines durant sans l'aide du Mur, et des combattants de talent, aussi doués à l'épée qu'à l'arc.

Les patrouilleurs sont par ailleurs conscients que personne ne connaît mieux les étendues sauvages que ceux qui y vivent. Nombre d'entre eux ont donc établi des relations avec les sauvages, et ces alliés soigneusement sélectionnés constituent l'une de leurs principales sources d'informations au sujet des événements au nord de la frontière. Les patrouilleurs se rendent bien compte que le Roi-d'au-delà-du-Mur ne représente pas l'ensemble du peuple libre et que tous les sauvages ne lui sont pas inféodés. Négociateurs de talent, ils sont souvent prêts à échanger de la nourriture, de l'alcool, du tissu ou de l'aide contre des informations concernant les activités des serviteurs du roi.

Il est aussi indéniable que la plupart des pertes que subit la Garde sont infligées aux rangs des patrouilleurs, ceux-ci s'aventurant bien loin au-delà du Mur, et abandonnant la sécurité qu'il procure. Ces derniers temps, ils en sont venus à le regretter : beaucoup de patrouilles parties aux confins du Nord n'en sont jamais revenues, ce qui inquiète beaucoup le lord Commandant. Lorsque des expéditions sont dépêchées pour retrouver ces frères disparus, il s'avère généralement impossible de trouver la moindre trace de leur passage. Ces hommes, que la Garde ne peut pourtant pas se permettre de perdre, doivent alors être considérés comme morts.

Même s'ils ne l'avouent pas, les patrouilleurs se considèrent comme le plus important des trois corps. Ses membres jouissent d'un certain prestige et se voient comme l'élite de la Garde. Si on insiste un peu, on parvient à leur faire avouer qu'ils estiment être le fer de lance de la mission de leur ordre, et que les hommes du Génie et de l'Intendance sont avant tout là pour leur permettre d'accomplir leur tâche. Cette attitude influe souvent sur leurs interactions avec les autres membres de la fraternité, et les patrouilleurs prennent facilement ombrage quand ils ont le sentiment qu'on ignore leurs préoccupations.

Lorsqu'il sélectionne ses recrues, ce corps choisit généralement celles dont les talents se complètent : des esprits indépendants, des hommes doués pour le maniement des armes et des individus à l'aise dans les bois.

## PROFIL MOYEN DE PATROUILLEUR

ATHLÉTISME 3, CORPS À CORPS 4 (LAMES LONGUES 1B), ENDURANCE 3, SURVIE 3 (PISTAGE 1B, FOURRAGEUR 1B), TIR (ARCS 1B), VIGILANCE 3, VOLONTÉ 3

DÉFENSE DE COMBAT 8 (6 EN ARMURE) ♣ SANTÉ 9

DÉFENSE D'INTRIGUE 7 ♣ SANG-FROID 9

ARMURE DE MAILLES : VA 4 ♣ MA -2

ENCOMBREMENT 1 (DÉPLACEMENT 4, SPRINT 15)

ÉPÉE LONGUE 4D+1B      3 DÉGÂTS      —

ARC DE CHASSE 4D+1B      2 DÉGÂTS      PORTÉE LONGUE, DEUX MAINS

ÉQUIPEMENT: ROSSE OU PONEY, SAC DE COUCHAGE, NOURRITURE POUR 2D6 JOURS, ASSEZ D'EAU POUR 1D6 JOURS

## LE GÉNIE

Les recrues choisies pour rejoindre le Génie présentent habituellement deux traits : elles sont de forte carrure et prêtes à travailler dur sans attendre de louanges. Le Génie est sélectif et ne retient généralement qu'un ou deux candidats dans un groupe de douze nouveaux venus. Il vaut mieux avoir un travailleur fiable qui réussira du premier coup plutôt qu'une demi-douzaine de tâcherons incapables de faire leur travail sans supervision.

Cet élitisme n'est pas sans raison. Le Génie a une mission cruciale : réparer le Mur et préserver son intégrité. Il y a fort longtemps, ses membres étaient aussi responsables de l'entretien des diverses structures en pierres qui formaient les forts de la Garde, mais ils ne sont désormais même plus assez nombreux pour entretenir convenablement les châteaux frontaliers encore occupés.

Les frères retenus pour rejoindre le Génie apprennent les secrets du Mur, des bâtiments qui le bordent et des tunnels creusés sous ses fondations. Ils pénètrent toujours les premiers dans les forts abandonnés pour vérifier la stabilité des structures qui tiennent encore debout. Ce sont aussi les derniers à partir, car ils doivent attendre le dernier moment pour replacer la glace et la roche qui permettent de bloquer les passages aménagés entre les châteaux et le Mur. Les hommes du Génie sont par ailleurs chargés d'empêcher la forêt de trop empiéter sur la muraille. C'est une tâche ardue dans le meilleur des

cas, mais compte tenu du manque d'effectifs actuel, les ingénieurs doivent désormais se contenter de déboiser les abords des sections occupées du Mur. Le long de celles qui ne sont plus patrouillées, les arbres recouvrent le terrain jusqu'au pied du rempart.

La vie des hommes du Génie est une alternance de longues périodes de solitude tranquille et d'intervalles d'activité effrénée. Ils auscultent le Mur pour détecter la moindre imperfection ou trace de délabrement, et lorsqu'ils en découvrent une, ils forment de grandes équipes qui travaillent sans relâche pour finir les travaux dans les meilleurs délais. Des groupes du Génie arpentent souvent le Mur afin d'inspecter chaque fort tour à tour, étudiant chaque pierre et chaque bloc de glace pour trouver le moindre problème.

À cause du mode de vie paisible et de leurs longues périodes d'absence hors des châteaux, les membres des autres corps de la Garde ne savent pas trop comment les aborder. Pour leur part, les membres du Génie considèrent que leur travail constitue la plus importante des diverses tâches incombant à la fraternité. Dépositaires des traditions léguées par Bran le Bâtitteur, ils se sentent une affinité particulière avec l'histoire de l'ordre, laquelle imprègne les pierres qu'ils manipulent chaque jour dans l'exercice de leurs fonctions. Bien qu'ils constituent la division la plus isolée de la fraternité, ils sont néanmoins les plus disposés à coopérer avec les autres : les membres du Génie ayant une compréhension intuitive de l'architecture, ils sont en mesure de reconnaître la valeur de chaque pierre que les autres corps apportent à l'édifice de la Garde.

## LES INTENDANTS

L'Intendance est la branche la moins séduisante de la Garde de Nuit, mais ses membres sont partout et accomplissent toutes sortes de tâches. Chargés d'assister et de servir les deux autres corps, les intendants sont responsables de tout ce qui ne tombe pas dans le giron de ces derniers. Ce ne sont pas de simples comptables ; tout ce que la Garde mange, manie ou porte passe d'abord entre leurs mains. Naturellement, certains d'entre eux jouent effectivement un rôle d'administrateur, ces postes étant indispensables au fonctionnement ininterrompu de l'ordre, mais ils comptent aussi parmi eux des fermiers, des forgerons, des mestres et des cuisiniers, ainsi que des artisans capables de produire ou de fabriquer tout ce dont les hommes du Mur ont besoin.

Les membres de ce corps négocient des accords commerciaux et des marchés avec les fournisseurs, arrangent le transport des biens transitant par la route Royale ou par Fort-Levant, le seul port dont dispose la Garde. Les produits sont inspectés à leur arrivée avant d'être acceptés, et d'autres intendants s'assurent ensuite qu'ils sont acheminés à destination. Certains membres du corps ont même réussi à nouer des relations commerciales avec les tribus de sauvageons les plus civilisées. Elles leur fournissent des matériaux bruts, comme de la laine, du bois ou des céréales, en échange de produits finis comme du tissu ou des outils.

Il est impossible d'isoler un petit nombre de compétences ou d'aptitudes définissant « l'intendant typique », car il n'existe rien de tel. Les hommes servant d'assistants aux membres haut placés de la Garde n'ont souvent rien en commun avec le maître du chenil, si ce n'est qu'ils portent le noir de la fraternité.

Étant donné la grande diversité de leurs responsabilités, les intendants prennent fréquemment ce qui reste d'une promotion une fois que les patrouilleurs et le Génie ont sélectionné les recrues qui les intéressent. L'Intendance décide néanmoins parfois de recruter un candidat qui pourrait sembler plus adapté aux autres corps, si celui-ci s'avère particulièrement doué ou doté d'une compétence qui fait défaut. L'attitude des frères choisis pour cette division varie souvent autant leurs qualifications : certains se réjouissent d'avoir été sélectionnés pour une tâche qui ne leur demande pas d'aller risquer leur peau sur le Mur, tandis que d'autres succombent à l'amertume et même à la colère, puisque cela leur interdit de rejoindre les corps les plus prestigieux de la Garde. Les recrues les plus



turbulentes, en particulier celles qui ont été condamnées à servir dans la Garde, finissent régulièrement comme intendants, car on espère que le travail pénible et le regard constant de leurs collègues les empêcheront de reprendre leurs mauvaises habitudes.

Les opinions de ces hommes au sujet des autres corps sont aussi variées que leurs propres fonctions. Certains ont beaucoup d'estime pour les patrouilleurs, tandis que d'autres les considèrent presque comme des parasites, qui vivent de leurs efforts sans rien contribuer en retour. Quoi qu'il en soit, la plupart d'entre eux cherchent avant tout à accomplir leurs tâches en se compliquant le moins possible la vie et ne se soucient pas trop des autres corps. Contrairement aux patrouilleurs et membres du Génie, les intendants ne tissent pas vraiment de liens rapprochés, et sont simplement liés en tant que frères jurés. Quand des rivalités ou des querelles mesquines se développent, elles impliquent des individus plutôt que l'Intendance prise dans sa totalité.

### PROFIL MOYEN DE FRÈRE DU GÉNIE

ART MILITAIRE 4 (*STRATÉGIE 2B*), CONNAISSANCE 3, CORPS À CORPS 3 (*LAMES LONGUES 1B*), ENDURANCE 3, INGÉNIOSITÉ 3, PERSUASION 3 (*MARCHANDER 2B*), STATUT 2 (*INTENDANCE 2B*), VIGILANCE 3 (*OBSERVATION 1B*), VOLONTÉ 3 (*COORDINATION 1B*)

DÉFENSE DE COMBAT 8 (5 EN ARMURE) ♣ SANTÉ 9  
DÉFENSE D'INTRIGUE 9 ♣ SANG-FROID 9  
ARMURE DE MAILLES : VA 5 ♣ MA -3  
ENCOMBREMENT 2 (DÉPLACEMENT 3, SPRINT 10)

ÉPÉE LONGUE 3D+1B 3 DÉGÂTS —

ÉQUIPEMENT: COTTE DE MAILLES (LORS DE LA DÉFENSE DU MUR),  
OUTILS DE CONSTRUCTION

### PROFIL MOYEN D'INTENDANT

CONNAISSANCE 4 (*UNE SPÉCIALITÉ 1B*), CORPS À CORPS 3 (*LAMES LONGUES 1B*), ENDURANCE 3, INGÉNIOSITÉ 3, PERSUASION 3 (*MARCHANDER 2B*), STATUT 2 (*INTENDANCE 2B*), VIGILANCE 3 (*OBSERVATION 1B*), VOLONTÉ 4 (*COORDINATION 2B*)

DÉFENSE DE COMBAT 7 (4 EN ARMURE) ♣ SANTÉ 9  
DÉFENSE D'INTRIGUE 8 ♣ SANG-FROID 12  
ARMURE DE MAILLES : VA 5 ♣ MA -3  
ENCOMBREMENT 2 (DÉPLACEMENT 3, SPRINT 10)

ÉPÉE LONGUE 3D+1B

3 DÉGÂTS

—

ÉQUIPEMENT: COTTE DE MAILLES (LORS DE LA DÉFENSE DU MUR)

## RELATIONS SOCIALES AU SEIN DE LA FRATERNITÉ NOIRE

Tout unie qu'elle paraisse, la fraternité voit des conflits et des rivalités se développer en son sein au même titre que n'importe quelle communauté. Si ces dissensions sont parfois causées par les attitudes particulières de chaque corps, comme expliqué précédemment, c'est bien souvent ailleurs qu'il faut en chercher les origines. Cela peut sembler paradoxal, mais les hauts gradés de la Garde considèrent que les rivalités de ce genre contribuent à développer un sentiment d'unité dans les rangs, et ils s'arrangent même pour susciter la compétition entre les nouveaux. À cette fin, ils les abreuvant du récit des exploits de leurs prédécesseurs et leur répètent que le maître d'armes se désespère d'en trouver un parmi eux qui fasse montre d'un peu de talent.



Si les rivalités de ce genre permettent de former entre les recrues des liens qui transcendent les limites de leurs futurs corps, elles suscitent aussi une certaine amertume et le désir de faire ses preuves. Ces situations dégènèrent parfois et aboutissent à des altercations violentes entre frères, ce qui oblige alors leurs responsables à s'en mêler. Ces interventions sont d'ailleurs futiles, sauf quand elles impliquent directement des gradés de la Garde, car les rivaux préfèrent généralement minimiser la gravité de leurs différends plutôt que de perdre la face en s'avouant incapables de régler ces problèmes triviaux.

Il s'avère aussi utile que les hommes de la fraternité aient des camarades de promotion et des frères de tous les corps auxquels ils peuvent faire appel. Les patrouilleurs sont ceux qui manifestent le plus de solidarité dans ces conflits et il est de notoriété publique sur le Mur que se quereller avec l'un d'entre eux, c'est se disputer avec tous les autres.

Bien qu'elles ne paraissent que rarement au grand jour, il existe aussi des rivalités entre les trois châteaux bordant la frontière. Chaque garnison se considère comme le fleuron de la Garde de Nuit et n'en démord sous aucun prétexte. Cette concurrence se fait particulièrement sentir lors de l'élection du lord Commandant, les frères tendant à voter en bloc avec leur fort.

Les lords Commandants organisent parfois des compétitions entre les châteaux, bien que cela ne se soit pas produit depuis quelques années. Chaque garnison envoie dans ce cas ses meilleures équipes de frères pour essayer de l'emporter, et couvrir sa section du Mur de gloire. Bien que ces rassemblements ne s'accompagnent généralement pas de véritables récompenses (l'un d'entre eux avait pour objet de déterminer qui, de Noirlac ou de Porte Reine, aurait juridiction sur un arbre mort), le sentiment de fierté et de triomphe que les châteaux en retirent suffit à en faire des affaires sérieuses pour les participants.

Les différences de rang et de statut sont, au bout du compte, les principales sources de tension entre les membres de la Garde. Bien que les soldats de la Garde de Nuit soient tous frères, bon nombre d'entre eux entrent dans l'ordre avec leurs préjugés, et bien que l'organisation fasse au moins mine de traiter tout le monde équitablement, avec des règles s'appliquant de la même manière en dépit des origines des uns et des autres, les corbeaux fraternisent plus facilement avec des individus aux origines similaires aux leurs qu'avec les autres. Les roturiers se retrouvent autour de leurs expériences communes et considèrent avec suspicion les tentatives des nobles qui cherchent à franchir les frontières de classe.

De leur côté, les anciens membres de la noblesse de la Garde se réunissent également entre eux lorsqu'ils ont un moment de répit, désirant trouver des compagnons capables d'apprécier des divertissements autres que la boisson ou les jeux de société.

Les mêmes préjugés qui amènent les frères à se ranger par classe découragent aussi les tentatives d'ouverture de part et d'autre de la démarcation. Les roturiers qui traitent trop cavalièrement les nobles de leur ordre se voient reprocher de se donner des airs par leurs camarades. De la même façon, les fils de familles notables évitent de se faire la réputation d'être trop amicaux avec leurs camarades d'extraction modeste.

Des camaraderies authentiques peuvent se former entre des hommes d'origines diverses, notamment pendant l'entraînement, mais elles doivent triompher de préjugés profondément ancrés. Il faut généralement des années ou une victoire majeure pour former des amitiés là où n'existaient qu'une allégeance.

Les années de service peuvent créer des divisions supplémentaires entre les frères, les vétérans du Mur considérant habituellement les nouveaux arrivants comme des bleus qui doivent encore faire leurs preuves. Bien qu'ils comprennent l'importance de l'entraînement des candidats, et que certains d'entre eux prennent même parfois une recrue sous leur aile, les soldats endurcis de la Garde n'ont généralement ni besoin de ces jeunes gaillards qui ont tout juste prêté serment, ni temps à leur consacrer.

## STATUT ET RANG DANS LA FRATERNITÉ NOIRE

La Garde de Nuit considère que tous les hommes sont égaux et cet idéal se retrouve dans son schéma organisationnel. Le lord Commandant est élu par les frères eux-mêmes. C'est ensuite lui qui choisit ses Premiers, les dirigeants de chaque branche de la Garde : Premier Intendant, Premier Bâtitteur et Premier Patrouilleur. On considère que ces quatre postes sont détenus à vie, mais leur existence s'avère souvent courte et cruelle, en marge de la civilisation. Il est déjà arrivé qu'un frère soit déchu, pour des raisons internes, comme le mécontentement de ses hommes, ou par les armées des maisons du Nord, dans le cas des rares lords Commandants ayant trahi leurs vœux. Les chefs des châteaux également choisis par le lord Commandant et toute expédition qui viserait à rouvrir l'un des « châteaux fantômes » bordant le Mur déclencherait probablement la nomination préalable d'un commandant avant le départ.

Aux yeux des frères jurés, un haut statut s'obtient par les réussites et les années de service. Cette reconnaissance ne s'accompagne pas de véritables avantages. Les tâches sont assignées en fonction de la disponibilité des frères, leur éventuel statut ne leur valant aucun traitement de faveur. Par conséquent, les rares privilèges qu'ils peuvent acquérir sont particulièrement importants : les vœux des hommes de la Garde les empêchant de prétendre à la moindre richesse, gloire ou possession, ces aménagements sont d'autant plus appréciés.

Le repos et de la solitude sont en fait ce qu'il y a de plus précieux : la Garde manquant d'effectifs, les frères doivent travailler de longues heures d'affilée. Le moindre instant de solitude est du coup considéré comme une récompense exceptionnelle. Les gens vivants au sud du Mur ne peuvent jamais véritablement comprendre ce qui constitue un privilège important aux yeux des hommes de la Garde. En plus de l'intimité, l'accès à l'eau chaude, la possibilité de dormir une heure en sus ou l'obtention d'un simple chiffon de plus pour la toilette sont des avantages appréciés par les membres de l'ordre, et parfois jalousement défendus.

Les Ouestriens ne comprenant pas toujours comment la Garde choisit les hommes qu'elle promet, on considère que le Statut des frères est inférieur de 1 à sa valeur réelle lors des entretiens avec des nobles du sud. Les circonstances, et en particulier l'attitude d'un lord vis-à-vis de la Garde et du Mur, peuvent néanmoins changer la donne. Officiellement, le roi traite le lord Commandant avec le même respect qu'il doit au chef d'une maison noble, même si le Mur est fort loin de Port-Réal et des pensées de Robert Baratheon.

## JOUER DANS LA GARDE DE NUIT

Au premier abord, il peut sembler assez intimidant de jouer une campagne dans la Garde de Nuit. La vie sur le Mur est à la fois terriblement monotone et entrecoupée de moments de terreur indicible. En tant que narrateur, il peut néanmoins s'avérer fort gratifiant de conter une chronique dans les confins du Nord, pourvu que vous soyez prêts à vous investir.

Comme dans le cas de toute histoire, vous allez devoir choisir un genre. S'agira-t-il d'une saga mettant en scène des guerriers braves et désespérés, qui se défendent contre les attaques des sauvageons du roi d'au-delà du Mur ? Une histoire dans laquelle l'horreur s'installe progressivement, au fur et à mesure que les desseins des Autres se font plus clairs et que les personnages découvrent ce qui s'éveille dans les confins du Nord ? Une partie d'intrigue politique dans laquelle les familles du sud tentent d'influencer la Garde de Nuit, jadis incorruptible ?

Ce ne sont que des possibilités et vous pouvez d'ailleurs combiner les styles au sein d'une seule chronique. Une fois que vous aurez choisi vos thèmes, il s'avérera beaucoup plus aisé de structurer les aventures des PJ en vue d'une résolution de l'histoire.

## IDÉES D'AVENTURES

À cause de la spécialisation de chaque corps, il peut s'avérer ardu de proposer une aventure pour tous vos joueurs. Tous espèrent, à bon droit d'ailleurs, une chance d'employer les talents de leur personnage et vous devez par ailleurs éviter de rendre vos histoires répétitives, ou vos camarades de jeu finiront par se lasser. Cette section vous présente diverses idées correspondant à chaque corps de la Garde de Nuit, ainsi que quelques accroches permettant de réunir toutes les divisions de la fraternité au sein de groupes d'une taille légèrement inférieure à celle des grandes patrouilles. Chaque amorce d'aventure reste vague, à dessein, pour que vous puissiez l'insérer plus aisément dans votre campagne et lui ajouter des détails allant dans le sens des thèmes que vous avez retenus.

### LES PATROUILLEURS

Le corps des patrouilleurs est celui qui permet de créer le plus facilement des scénarios, puisqu'ils s'aventurent dans les confins du Nord au-delà du Mur pour défendre Westeros. En même temps, il est important d'éviter les répétitions et de proposer des défis qui obligeront les joueurs à sortir des sentiers battus avec leurs personnages. Après tout, vous ne pouvez pas leur infliger une suite infinie d'embuscades de sauvages.

- ❖ Une sauvageonne blessée originaire d'une tribu assiégée demande l'aide des patrouilleurs. Elle les amène à un petit camp, où l'on s'affaire à enterrer un spectre en toute hâte. Les frères doivent surmonter leurs préjugés et travailler de concert avec les autochtones pour découvrir l'origine du mort-vivant et s'assurer qu'il n'y en aura pas d'autres.
- ❖ Après une série de raids fulgurants ayant perturbé la vie dans le Don, les patrouilleurs voyagent en direction du sud et trouvent une bourgade qui fournit de l'aide aux sauvageons en échange d'une partie de leur récolte, parce qu'elle a connu une mauvaise saison.
- ❖ Les patrouilleurs se rendent dans les confins du Nord après avoir eu vent de rumeurs circulant parmi les autochtones au sujet d'un concurrent du roi d'au-delà du Mur. Sur place, ils essaient de confirmer les bruits selon lesquels un sauvageon a mis la main sur une épée en acier valyrien.
- ❖ Les patrouilleurs ont découvert une passe inconnue dans les montagnes des Crogivre. Ils doivent en dresser une carte et la barricader avant que les sauvageons n'aient une chance de s'en servir pour pénétrer dans les gorges en contournant la Tour Ombreuse, qui se trouve à l'extrémité occidentale du Mur.
- ❖ Les frères se rendent dans la forêt hantée après avoir trouvé des dépouilles de patrouilleurs et de sauvageons. Ils doivent faire tout leur possible pour découvrir ce qui leur est arrivé avant que la chose responsable du massacre ne les retrouve.

### LE GÉNIE

Les hommes qui réparent le Mur sont réservés et dévoués à leur tâche, et il peut donc s'avérer difficile de les faire participer à des aventures. Vous devrez leur rappeler que leurs talents pour la construction et la fortification les rendent extrêmement précieux dans de nombreuses situations, en particulier quand leurs frères s'aventurent dans des lieux inconnus, qui pourraient ne pas s'avérer sûrs.

- ❖ L'écroulement partiel d'une tour de garde révèle la présence de pièces excavées au moyen de techniques rudimentaires. On fait venir les hommes du Génie pour qu'ils s'assurent que ces souterrains tiendront



bon et pour vérifier qu'ils ne sont pas reliés aux fameux tunnels que Gendel et Gorne ont creusés sous le Mur.

- ❖ Une bande de pillards sauvageons s'est abritée dans une tour de garde dans les confins du Nord et l'on fait appel au Génie pour que ses membres trouvent un moyen de passer leurs défenses avant l'arrivée des renforts.
- ❖ Les membres du Génie ont découvert un point faible dans le Mur et doivent désormais se procurer de la roche pour procéder aux réparations, tout en repoussant les attaques d'un Autre, qui cherche à s'engouffrer dans la brèche.
- ❖ Un tunnel sous La Mole s'est écroulé, piégeant un groupe de frères jurés. Le Génie intervient pour les sortir de là sains et saufs, mais des indices révèlent que l'écroulement n'était pas accidentel.
- ❖ On a fait appel au Génie pour reconstruire une des tours du Don et ses membres découvrent une chambre secrète. À l'intérieur, ils trouvent de mauvais présages concernant Westeros et la Garde.

### LES INTENDANTS

Il est presque aussi facile d'impliquer les intendants que les patrouilleurs dans une aventure, à cette différence qu'ils participent plutôt aux intrigues et aux luttes politiques qui les s'accompagnent. Bien que discrets et souvent ignorés, ils sont en effet présents à tous les niveaux de la fraternité pour s'assurer que la Garde de Nuit fonctionne correctement. Les aventures centrées sur ces frères permettent aussi d'introduire aisément des personnages issus des autres corps, et ils sont donc toujours les bienvenus dans les campagnes sur le Mur, à petite ou à grande échelle.

- ❖ Alors qu'ils inspectent une livraison en provenance de Fort-Levant, les intendants remarquent qu'il manque certaines marchandises, des armes

et armures. Ils sont alors chargés de découvrir à quel moment du transit ces biens ont été subtilisés, et pourquoi.

- Un membre haut gradé de la Garde disparaît à La Mole et les intendants qui l'accompagnent découvrent des preuves de l'existence d'une secte secrète venant d'au-delà du Mur.
- Après une récolte particulièrement mauvaise, les intendants sont dépêchés dans le Don pour y négocier avec les fermiers, qui renâclent à l'idée de se séparer de leur unique source de revenus.
- Après une tentative d'assassinat visant le commandant de Tour Ombreuse, on découvre des indices qui semblent accuser une des maisons au sud du Mur. Les intendants doivent alors s'assurer que personne ne parviendra à prendre le contrôle de la fraternité au moyen de manœuvres politiques.
- Les chevaux de la Garde sont frappés par une épidémie fulgurante et une maladie similaire semble se répandre parmi les frères jurés. Les intendants doivent se dépêcher de découvrir l'origine de ces fléaux et trouver un moyen d'endiguer leur progression avant que les sauvageons aient vent des difficultés de leur ordre.

## LES PATROUILLES ET L'UNION DES CORPS

Il y a fort peu de chances que tous vos joueurs décident spontanément de créer des personnages évoluant au sein du même corps de la Garde. Selon toute probabilité, c'est vous, le narrateur, qui devrez imaginer des histoires qui impliqueront et feront travailler de concert toutes ces branches, comme un tout en action. Bien que cela soit rare, il arrive que la Garde de Nuit lance de grandes patrouilles, forte de plusieurs centaines de frères jurés, au-delà du Mur pour affronter une menace spécifique.

Cette situation peut parfaitement convenir aux joueurs, mais il se présente d'autres cas nécessitant l'intervention de membres des trois branches de la Garde au sein de groupes de plus petite envergure. Généralement, il s'agit de remplir un objectif particulier ou de circonstances obligeant les divers corps à travailler de concert.

Il ne s'avère pas trop difficile de modifier une aventure conçue pour une seule branche de manière à impliquer les deux autres, mais il est nettement plus satisfaisant de créer une histoire qui met à contribution tous les talents des membres du groupe. Les amorces de scénario que vous trouverez ci-dessous ne représentent qu'un maigre échantillon des aventures susceptibles d'impliquer des personnages issus des trois corps.

- Les patrouilleurs forment un groupe pour accompagner et protéger le Premier Ingénieur, celui-ci ayant demandé une escorte pour se rendre dans un fort en ruines des confins du Nord. D'autres membres du Génie se joignent à lui pour lui prêter main-forte, de même que ses intendants personnels, qui sont là pour l'assister. Les corps en profitent pour résoudre leurs différends, ce qui fait de ce scénario l'occasion toute trouvée pour mettre en jeu des conflits entre les diverses branches de la Garde, une occasion rare lors des patrouilles qui réunissent de nombreux frères.
- On découvre des preuves qu'un artefact, comme Noire Sœur (une lame valyrienne perdue) ou un grimoire décrivant les sorts employés par Bran pour ériger le rempart glacé, se trouve dans un des châteaux abandonnés du Mur. Afin d'éviter d'attirer l'attention des diverses factions qui surveillent la Garde, un petit groupe de frères jurés est formé pour mettre la main sur le butin. Il faut que les patrouilleurs assurent la défense de l'expédition, que le Génie garantisse la sûreté du fort pendant les fouilles et que des intendants soient présents pour identifier et

recenser chaque trouvaille. Vous pouvez rajouter des complications en donnant à chaque corps un but supplémentaire à l'intérieur du château, ce qui pourrait créer des dilemmes pour les frères, forcés de choisir entre l'objectif de la patrouille et celui de leur ordre.

- Sur le même thème : une tour de garde abandonnée depuis longtemps a été retrouvée dans les Crocgvire. Il faut assembler une Patrouille de grande envergure comprenant des membres des trois corps, qui ira sur place pour enquêter, évaluer et dresser un bilan des fouilles. Le cœur de l'aventure consiste à découvrir qui a érigé ces fortifications et pourquoi celles-ci ont été abandonnées, ce qui devrait donner à chaque branche l'occasion de tenir un rôle de premier plan et de faire la preuve de ses compétences particulières.

## INTRIGUE ET POLITIQUE DANS LA GARDE DE NUIT

En dépit de son unité apparente, les intrigues à petite et grande échelle sont aussi courantes au sein de la Garde de Nuit que dans n'importe quelle autre communauté de Westeros. Ces situations sont généralement d'une moindre gravité que celles qui se présentent dans le reste du monde, car les frères jurés ont renoncé à la richesse ainsi qu'à la gloire, et ils doivent donc se contenter de victoires plus modestes. Dans la plupart des situations, les intrigues servent à punir un rival ou à le berner pour lui attirer des ennuis (un sale coup pour lequel Alliser Thorne de Châteaunoire est assez célèbre). Dans ces cas-là, on utilise généralement Persifler ou Inciter comme moyen principal, mais il est aussi possible de faire appel à Marchander ou Charme.

Ces deux dernières spécialités sont régulièrement employées par les frères qui cherchent à s'assurer des missions ou des postes plus intéressants sur le Mur (soit pour avoir moins de responsabilités, soit pour obtenir du travail moins difficile). La spécialité Convaincre est plus directe, mais souvent moins efficace. Les intendants se servent aussi régulièrement de Marchander lorsqu'ils tentent de négocier l'accord le plus favorable possible pour la Garde.

Quand un poste ou une promotion s'ouvre, les candidats ne reculent devant rien pour recueillir les votes nécessaires à son obtention. Bien que les manœuvres ouvertement politiques soient mal vues, de nombreux frères feront appel aux faveurs qu'ils ont accumulées ou iront jusqu'à intimider leurs camarades pour obtenir les soutiens dont ils ont besoin. Les spécialités Charme et Convaincre sont les plus indiquées ici, mais Persifler donne aussi la possibilité de retourner les gens contre un rival. Sinon, Intimider et Marchander peuvent permettre de promettre des récompenses aux alliés potentiels du frère qui a déclenché l'intrigue.

Même Séduire peut faire son apparition parmi les spécialités employées sur le Mur, même si c'est moins fréquent qu'au sud. En échange d'une nuit passée en leur compagnie, les sauvageonnes réussissent parfois à convaincre des frères jurés de les protéger ou de leur révéler certains secrets de l'ordre. Les femmes qui travaillent dans les bordels de La Mole ont aussi leurs objectifs, et il n'est pas rare qu'elles se servent de Séduire pour fidéliser la clientèle, obtenir un traitement de faveur, ou pour que les autorités ferment l'œil sur leur commerce mal vu.

Il vaut la peine de remarquer que l'utilisation de cette spécialité ne mène pas nécessairement à des rapports sexuels entre les individus concernés ; il s'agit simplement d'une technique permettant d'employer les sous-entendus ou de faire des allusions salaces pour gagner la faveur d'autrui. Par exemple, les frères qui se font des amis en racontant des histoires grivoises tirées de leur vie avant le Noir s'en servent avec beaucoup d'efficacité.

## LA DÉSEPTION

« Tu n'as pas déserté – pas encore. Tu es là, devant moi. Si nous décapitions tous les gars qui vont à La Mole la nuit, le Mur n'aurait que des spectres pour le garder. »

— LORD COMMANDANT JEOR MORMONT, *Le donjon rouge*

La désertion est rarement évoquée parmi les rangs des frères, mais elle est aussi dangereuse pour la Garde que n'importe quelle menace se terrant au-delà du Mur. Le froid constant du nord inhospitalier peut se frayer un chemin dans l'âme des hommes et les conduire à des actes qu'ils auraient jadis jugés méprisables. Le stress inimaginable des attaques incessantes et la sauvagerie dont sont capables des individus manquant de sommeil et passant leur temps à attendre peuvent parfois se révéler plus durs encore que le climat, en particulier pour ceux qui subissent les foudres d'un frère bien placé.

Cette section sert à vous montrer de quelle façon la Garde aborde la question de la désertion, ainsi que les actions qu'elle prend contre ceux qui tentent d'abandonner leur serment et leur poste. Vous y découvrirez les règles officielles dictant la conduite que doivent adopter ses membres lorsqu'ils retrouvent un déserteur, et les dérogations qui s'appliquent en pratique. Enfin, vous y trouverez certaines des raisons qui poussent les frères à fuir le Mur ainsi que des indications pour vous permettre d'introduire le thème de la désertion dans votre campagne de la Garde de Nuit.

## LA GARDE DE NUIT ET LA DÉSEPTION

Officiellement, la fraternité noire réagit de façon très simple vis-à-vis des déserteurs : ils sont condamnés à mort. Le coupable est généralement pendu sur le Mur si ce sont ses frères qui le retrouvent, ou décapité s'il est pris par un seigneur du Nord.

Comme ils n'ont pas d'amis et redoutent de se faire capturer, les déserteurs s'en remettent souvent au vol pour assurer leur subsistance, et nombre d'entre eux font leur possible pour remplacer leurs habits en laine noirs, qui les désignent comme fugitifs de la Garde. À cause des soucis que cela entraîne pour la population, ces hommes ne sont donc pas mieux accueillis au sud que sur le Mur.

L'exécution doit immédiatement suivre l'arrestation du coupable, et être menée par le représentant local de la justice du roi (généralement, le suzerain des terres où le condamné s'est fait prendre) ou par les frères jurés qui ont capturé le déserteur. Dans un cas comme dans l'autre, la tête du fugitif est expédiée au Mur, à la fois pour servir de preuve de sa capture et pour rappeler aux autres que leur devoir ne prend fin qu'à leur mort, où qu'ils puissent tenter de fuir. Ce rappel suffira généralement à ramener dans le droit chemin les hommes qui songeaient à déguerpir, mais l'ordre compte toujours au moins un membre chez qui la terreur l'emporte sur le bon sens, ou qui se croit trop malin pour se faire prendre.

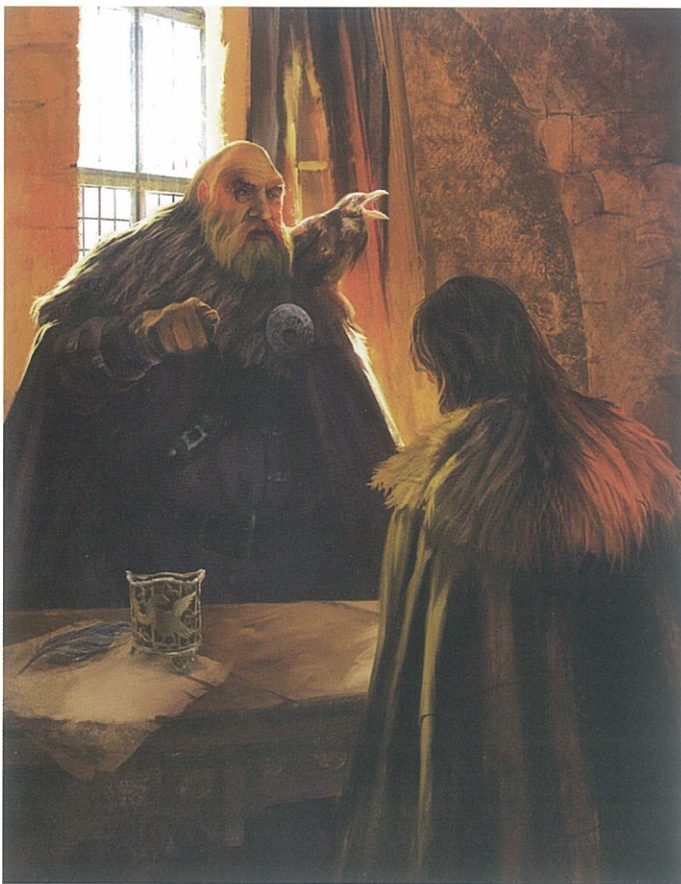
S'il peut paraître évident d'établir la culpabilité dans ces situations, ce qui constitue une désertion varie en fait au cas par cas. Comme tout ce qui touche à la Garde et au Mur, les choses ne se passent pas exactement comme le reste de Westeros se l'imagine. Les frères mettent un point d'honneur à régler ces problèmes eux-mêmes et on peut souvent déceler les signes avant-coureurs d'une désertion avant qu'un membre ne se décide à prendre les rênes d'un cheval et la direction du sud. Les gradés de la Garde ont passé suffisamment de temps sur le Mur pour reconnaître ces indices lorsqu'ils

apparaissent et ils affectent généralement un surveillant à l'individu soupçonné pour le décourager d'abandonner ses obligations.

On fait habituellement appel aux camarades du contrevenant dans ces situations. Ces hommes tissent des liens particulièrement forts lors de leur entraînement et ils ressentent une profonde honte lorsque l'un des leurs manque à sa parole. Les admonestations sévères d'un frère suffisent le plus souvent à convaincre le déserteur potentiel que son plan est au mieux idiot, et probablement suicidaire dans le pire des cas. Ces techniques s'avèrent si efficaces et on a tellement besoin d'hommes sur le mur que ceux qui se repentent de leurs intentions ne subissent généralement pas d'autres conséquences. Leur moment de faiblesse est habituellement oublié ou passé sous silence, pour peu qu'ils n'aient pas manqué trop longtemps à l'appel. En revanche, les frères qui commettent des larcins pendant leur fuite ou qui assassinent un témoin de leur désertion sont toujours punis avec une sévérité extrême.

La période de grâce évoquée précédemment est aussi limitée dans le temps. La grande majorité des déserteurs sont retrouvés durant la première nuit de leur fuite, et ramenés au Mur à l'aube. C'est le cas de figure optimal pour les frères, car si l'on peut faire mine de croire qu'un fugitif s'est limité à chevaucher quelques heures dans l'obscurité, il n'a pas encore commis un péché trop grave aux yeux de la fraternité. Un retour rapide permet de dissimuler sa fuite aux yeux de l'ordre, ce qui veut dire que les commandants n'auront pas besoin d'en faire un exemple devant tout le monde. Ces incidents donnent donc lieu à une sorte de course, ses camarades faisant tout leur possible pour ramener le fugitif dans le giron de la fraternité avant qu'il ne commette un acte forçant les commandants à réagir.

Si un déserteur réussit à prendre le large pendant plus d'une nuit avant d'être rapatrié, il peut tout de même revenir sans problème à condition que ses frères trouvent le moyen de passer sa fuite sous silence et qu'il n'ait pas dépassé les frontières du Don.



Les hommes qui parviennent contre toute attente à quitter le Don en moins d'un jour (un exploit remarquable mais pas impossible, pour peu qu'on soit prêt à pousser son cheval à mort, cependant) sont perdus. Une fois qu'ils atteignent une autre région de Westeros, la Garde de Nuit doit traiter leur désertion comme un crime sérieux.

Aucune de ces règles ne s'applique aux repris de justice qui ont été envoyés au Mur en guise de punition. Les criminels qui tentent de fuir leurs obligations sont capturés et exécutés aussi promptement que possible. Ils ne bénéficient d'aucune période de grâce et n'ont aucun espoir d'être pardonnés, car on ne leur accorde pas la moindre chance d'infecter les autres repris de justice avec l'idée qu'ils pourraient goûter à la liberté loin du Mur.

## MOTIVATIONS DES DÉSERTEURS

Puisque les frères ont toutes les raisons de rester à leur poste et encourent une terrible punition même s'ils réussissent à s'enfuir, comment se fait-il que certains individus décident tout de même de rompre leur serment et d'abandonner leurs frères sur le Mur ? La plupart des gens qui n'ont jamais servi dans les confins du Nord s'imaginent que les hommes qui renient leur engagement sont des lâches. Même si certains fuyards leur donnent raison, on s'assure normalement d'éliminer ce genre de faiblesse chez les recrues bien avant qu'elles ne prêtent serment. Les histoires et les ballades populaires renforcent néanmoins ce stéréotype, car nombre d'entre elles dépeignent les déserteurs comme des bons à rien incapables de tenir parole qui refusent de défendre leurs frères.

Le plus souvent, ces individus désertent en fait parce qu'ils ne supportent plus leurs conditions de vie effroyables, les plus dures et éprouvantes de



tout Westeros. Ceux qui s'aventurent dans les confins du Nord courent toujours le risque de ne pas revenir vivant. À l'inverse, ceux qui restent en sécurité sur le Mur vivent constamment sous la menace d'une attaque des sauvageons de la région.

L'épuisement constitue un autre facteur, bien qu'il intervienne plutôt pendant la période de formation des recrues que pendant les nombreuses années qui suivent. Le Mur en demande beaucoup à ses serveurs, et l'entraînement s'étale sur de longues heures, au cours desquelles les frères forment et établissent leurs relations les plus importantes. La cruauté indifférente avec laquelle le Mur sape les forces de ses défenseurs peut entamer la résolution des gaillards les plus volontaires, et certains fuient la Garde dans l'espoir de trouver simplement un peu de solitude ou de gentillesse.

Même si les frères sont censés les abjurer, les loyautés familiales contribuent naturellement à la décision de certains déserteurs, ce que certains frères peuvent fort bien comprendre. Bien que les nouvelles n'aillent pas vite, il en parvient néanmoins régulièrement en provenance du sud au sujet des dernières luttes et querelles qui s'y trament. Les hommes qui ont vent d'une dispute ou d'une guerre mettant en cause leur famille ont souvent envie de prendre la route du sud pour leur prêter assistance. Cette même fidélité qui lie le frère à la Garde en d'autres circonstances peut alors le pousser à fuir, paradoxalement. Si les commandants de l'ordre sont en mesure de comprendre ces sentiments, ils ne peuvent néanmoins pas permettre que ceux-ci se propagent et punissent ceux dont les loyautés sont partagées, au même titre que n'importe quel déserteur. Ils demandent en revanche souvent à un frère de confiance d'intervenir de façon préventive pour faire entendre raison à l'individu en question, sa réaction étant prévisible.

## COMPORTEMENT TYPIQUE DU DÉSERTEUR

Les membres de la Garde de Nuit, et en particulier les vétérans qui ont survécu assez longtemps pour prendre du galon, sont trop souvent amenés à s'occuper de frères qui renient leurs engagements et abandonnent le Mur pour échapper à un destin incertain ou à la mort. Cette expérience leur permet de mieux gérer les hommes qui prennent la fuite, ou qui y songent. Aussi ingénieux qu'ils puissent se croire, la plupart des déserteurs suivent un même schéma lorsqu'ils quittent le Mur, et leur comportement est donc souvent prévisible.

Bien que la Garde promette de sévères punitions, elle ne désire pas particulièrement orner son rempart de guirlandes de têtes décapitées. Les commandants, qui connaissent parfaitement les itinéraires que les fugitifs sont susceptibles d'emprunter, sont rarement pris au dépourvu. À Fort-Levant, par exemple, aucun bateau n'a le droit de lever l'ancre tant qu'un groupe de frères n'est pas monté à bord pour une inspection. Ces fouilles ne sont pas exhaustives, mais leur simple existence suffit à décourager les hommes d'essayer de fuir par voie maritime. Cela arrange les affaires du commandant du château, car il est obligé d'exécuter tout individu qu'il découvre tentant de gagner le large.

Comme il est pratiquement impossible de fuir par la mer, les fugitifs sont contraints d'emprunter la voie terrestre. Écœurés par le froid cruel et désespérés par les horreurs qu'ils ont entrevues dans les confins du Nord, la plupart des fuyards choisissent de gagner le sud, dans l'espoir de se cacher parmi les hommes civilisés des Sept Couronnes. Certains fugitifs font ce qu'ils peuvent pour éviter les routes et les habitations, mais les gros arbres et la végétation dense découragent la plupart d'entre eux ; au bout du compte, la facilité du voyage en terrain dégagé finit tôt ou tard par s'avérer trop tentante.

## RÈGLES DE LA DÉSERTION

Une course-poursuite avec un déserteur peut constituer une aventure excitante pour vos joueurs, en particulier si le fugitif faisait partie de leur promotion, car ils doivent alors le rattraper avant qu'il n'aille trop loin et ne soit condamné à la peine de mort. Diverses spécialités peuvent jouer un rôle et il est possible de justifier l'utilisation de bon nombre d'entre elles, mais voici les tests qui interviennent le plus souvent lors d'une fuite du Mur.

- ❖ **COURSE D'ENDURANCE** : la plupart des fugitifs voyagent sans interruption. Ils sacrifient leur sommeil et s'épuisent, ou poussent à bout leur monture pour continuer leur route. Cette situation correspond à celle que décrit la section **EXPLORER WESTEROS** du **CHAPITRE 11** du livre de base. Les règles concernant la température qui se trouvent dans cette même section peuvent également s'appliquer, étant donné que même en été, les nuits sont glaciales dans le Nord. Comme il y a peu de chance qu'une monture épuisée soit aussi motivée que le déserteur pour poursuivre la cavale, il faut que celui-ci réussisse un test de Dressage (Charme ou Équitation) pour l'obliger à continuer. La difficulté du test est **DÉLICATE (9)** après une première journée de voyage sans repos, puis augmente d'un cran toutes les 6 heures au-delà de cette limite.
- ❖ **LA TRAQUE** : pister le fugitif exige un test de Survie (Pistage) dont la difficulté peut aller de **SIMPLE (6)** à **DÉLICAT (9)**, suivant le terrain. Si le déserteur fait délibérément l'effort de couvrir ses traces (ce qui réduit de moitié les distances qu'il parcourt), la difficulté devient le résultat qu'il a obtenu lors de son test de Survie (Pistage).
- ❖ **COURSE-POURSUITE** : lorsqu'ils sont retrouvés par leurs poursuivants, la plupart des fugitifs tentent un dernier sprint désespéré pour rester en liberté. Cette situation est résolue au moyen d'un test de compétition avec la compétence Dressage (Équitation), dans le cas des poursuites à cheval, ou avec Athlétisme si c'est une course à pied. Lors de chaque tour (représentant environ une minute), chaque camp effectue son jet. On calcule combien de degrés de réussite le gagnant a obtenus par rapport à son adversaire, puis on les ajoute à son total. Le personnage pris en chasse commence avec une réserve de degrés de réussite égale à sa caractéristique de Vigilance. Le fugitif parvient à semer ses frères si son cumul de succès est supérieur à la somme de leur Vigilance, de leur Survie et d'un modificateur de terrain (2 si la visibilité est très mauvaise, 6 dans une plaine complètement dégagée). À l'inverse, si le total de degrés de réussite des poursuivants est supérieur ou égal à celui du déserteur, celui-ci est proche. À tout moment de la poursuite, il est possible d'employer des armes de tirs dotées de la qualité Portée Longue ; en revanche, celles qui ne tirent qu'à Portée Courte ne peuvent être utilisées que si le poursuivant se trouve à 5 degrés de réussite ou moins du fugitif.
- ❖ **UNE DEUXIÈME CHANCE** : si un frère juré parvient à se rapprocher suffisamment, il est envisageable de recourir à une intrigue pour convaincre le déserteur de revenir.
- ❖ **DERNIERS RECOURS** : si rien d'autre ne marche, il est toujours possible d'employer le Corps à Corps pour ramener le fugitif, mort ou vif.

Les hommes qui fuient en direction du sud ne peuvent guère escompter un accueil chaleureux, même parmi les leurs. La Garde de Nuit offre une récompense à quiconque capture un déserteur et l'appât du gain permet souvent d'acheter la loyauté d'amis jadis loyaux. Les individus vêtus de l'habit noir de la Garde attirent rapidement l'attention sur eux, en particulier dans les terres du Nord, où finissent la plupart des fugitifs.

Étant donné le peu de répit dont ils jouissent, de nombreux déserteurs se retrouvent vite obligés de recourir au crime pour survivre. Ils commettent souvent leur premier larcin aux alentours de La Mole, où ils se procurent de nouveaux vêtements en laine pour remplacer leur habit noir. Vivre du vol ne s'avère pas chose aisée pour les frères déchus, même quand ils ont un passé criminel. Ils ne peuvent faire confiance à personne, car même les autres voleurs et les brigands les dénonceront pour toucher la récompense.

Pour quelques-uns, la désertion n'est pas une conséquence du stress ou de la peur, mais de la piété filiale. Contrairement à ce que l'on en croit, les gens du petit peuple sont tout aussi susceptibles que les seigneurs de succomber à cette tentation. Toutefois, au lieu d'aller aider leur maison en temps de guerre, c'est la mort d'un chef de famille qui les pousse à revenir. Dans certains cas, ces déserteurs sont chaleureusement accueillis par leurs proches. Le reste du temps, ils ne sont généralement pas particulièrement les bienvenus, en particulier s'ils sont originaires d'une maison noble qui honore encore le service sur le Mur. Les fugitifs doivent dans ce cas aider leurs proches de façon plus ou moins clandestine pour éviter de révéler leur participation. Quand un déserteur apporte son aide à des roturiers, cela peut représenter un dilemme pour les hommes chargés de le retrouver : le renégat doit être puni, mais cela revient souvent à priver une famille peu fortunée de revenus.

Dans certains cas rarement évoqués, et parfois même activement passés sous silence, il arrive que des frères fuient dans les confins du Nord. Il s'agit souvent de patrouilleurs qui connaissent bien la région. Certains ont succombé aux charmes d'une sauvageonne, tandis que d'autres finissent par trouver

étouffant le peu de civilisation qui subsiste sur le Mur. Ils se fauflent par les portes ou abandonnent leur patrouille pour rejoindre les étendues sauvages et glacées, et la plupart d'entre eux intègrent au bout du compte une tribu des confins du Nord. Leurs prouesses martiales sont appréciées par les indigènes, tandis que leur connaissance de la Garde fait d'eux des adversaires redoutables. Les hommes qui choisissent cette vie entretenaient souvent à l'encontre de l'ordre une rancune particulièrement tenace, qui a fini par se muer en haine. Ils cherchent à se venger de la fraternité qui les a jadis accueillis et vêtus, et tendent des embuscades aux patrouilles qui s'aventurent trop loin au-delà du Mur. La plupart des frères considèrent ce genre de trahison comme beaucoup plus grave qu'une simple fuite et ils mettent un soin tout particulier à ramener la tête des fugitifs qui désirent totalement abandonner le monde civilisé.

## INCORPORER LA DÉSERTION DANS VOS CAMPAGNES

Dans la saga du *Trône de fer*, la désertion et les serments rompus sont des thèmes importants dans la Garde et dans Westeros, comme le montrent l'exécution de Gared, le passé de Mance Rayder (le roi d'au-delà du Mur), ou la fuite vers le sud de Jon et ses manigances pour se joindre aux sauvages. Ce crime confère aux histoires une tristesse et une gravité qui peuvent renforcer les autres aspects dramatiques de votre campagne, si vous vous y prenez correctement.

En plus d'évoquer des thèmes évidents tels que la loyauté, l'honneur et la confiance, la désertion vous permet aussi d'illustrer le déclin du moral dans la Garde, ses conditions de vie inhumaines, le stress brutal et constant dont souffrent ses hommes, ou même d'évoquer la folie, certains tentant de fuir la réalité. Avec un peu d'habileté, elle peut devenir un leitmotiv donnant davantage de profondeur à vos histoires. Cette section examine quelques

possibilités permettant d'incorporer ces thèmes dans vos chroniques, qu'elles se situent dans un cadre traditionnel ou qu'elles s'intéressent plus particulièrement à la Garde.

Dans le cadre d'une partie centrée sur les maisons nobles, la désertion peut fonctionner comme un tremplin pour d'autres thèmes. Dans ce cas, elle permet de préfigurer des trahisons ou des duperies de plus grande envergure et manifeste le délitement de la société, mais elle peut aussi servir à rappeler les horreurs qui se terrent dans le Nord. Pour une maison noble de Westeros, un déserteur risque plus d'être un brigand agressant les roturiers placés sous sa protection qu'un membre de la famille qui serait de retour dans son foyer. Les maisons du Nord peuvent accueillir des groupes de frères jurés pourchassant un renégat, ou leurs sujets peuvent capturer le fugitif eux-mêmes et contacter directement la maison des PJ, celle-ci représentant la justice du roi.

Dans le cas d'une partie entièrement focalisée sur la Garde de Nuit, le thème de la désertion prend une qualité tout autre. Bien que vous puissiez proposer un scénario dans lequel les PJ sont des frères jurés chargés de retrouver un renégat inconnu au sud du Mur, vous avez aussi la possibilité de rendre la situation plus dramatique et d'impliquer les personnages de façon plus personnelle. Par exemple, le fugitif peut faire partie de l'entourage des PJ, qui doivent prendre de vitesse des PNJ et intercepter leur ami avant qu'il n'aille trop loin et ne soit reconnu coupable de désertion. Les histoires de ce genre conviennent particulièrement bien à l'ouverture d'une campagne centrée sur la Garde de Nuit, car elles permettent d'évoquer l'entraînement des PJ au moyen de flashbacks, et donnent aux joueurs une chance de définir les relations qu'ils entretiennent entre eux et avec le déserteur.

Vous pouvez aussi aborder le sujet en demandant à chaque joueur de réfléchir à l'attitude qu'aura son personnage vis-à-vis de la désertion et aux motivations qui pourraient l'y pousser. En définissant un « point de non-retour », c'est-à-dire des circonstances dans lesquelles un frère préférera fuir plutôt que de rester sur le Mur, les joueurs vous fournissent des indications qui vous permettront de choisir vos thèmes, ainsi que des renseignements sur les motivations de leurs personnages. En tant que narrateur, vous aurez donc intérêt à mettre les PJ en difficulté, mais prenez garde cependant à ne pas donner l'impression que vous vous acharnez à les pousser à la désertion. Au lieu de ça, utilisez les points de non-retour des frères comme thèmes récurrents dans vos histoires. Si un joueur estime que la liberté est ce qui importe le plus à son personnage, et que ce dernier supporte mal les abus et les brimades, mettez cet individu dans une situation où il doit emprisonner un de ses camarades. Si celui-ci considère plutôt la famille comme particulièrement importante, préparez une histoire dans laquelle les attaches familiales mènent un frère à sa perte.

Même si les romans ne l'évoquent guère qu'en passant, il est aussi envisageable qu'un commandant ou une garnison entière commette une forme de désertion. Par exemple, Fort Nox entra jadis en guerre contre Porte Névé, le château rebaptisé Porte Reine par la suite. Bien qu'il s'agisse plutôt d'une trahison du serment que d'une désertion à proprement parler, ces thèmes entretiennent une certaine similitude. Une histoire comme celle de Fort Nox et Porte Névé met naturellement en jeu beaucoup de personnages du narrateur, mais il demeure possible d'adapter cette idée. Vous pouvez ainsi inclure les PJ dans un groupe lancé à la poursuite d'un patrouilleur renégat qui a convaincu ses compagnons de trahir la Garde.

Sur le même thème, on peut demander aux personnages de mettre la main sur des informations détenues par un fugitif plutôt que sur sa personne. C'est une tâche délicate, car les PJ doivent alors convaincre le déserteur de les aider, et lui faire des promesses en retour.

## HISTOIRE DE LA GARDE DE NUIT

« *Le fort porte une couronne d'or, voyez ? Lorsque la reine Alysanne vint à coucher là, on dora les merlons en son honneur.* »

— BRAN STARK, *L'épée de feu*

La fraternité noire est définie par ses traditions et son histoire. Les nouvelles recrues de la Garde découvrent ce passé en même temps que le maniement de l'épée et de l'arc, mais certains de ces récits (comme le massacre des frères jurés de Hache-en-Folie ou l'horrible incident du Rat Coq) sont racontés à tous les enfants au nord du Trident pour leur édification morale et pour qu'ils restent sages.

Chaque pierre, chaque rocher et chaque fort du Mur reflète l'histoire de la fraternité depuis sa fondation. Les premiers frères prêtèrent serment à la fin de la Longue Nuit, au cours de laquelle les Autres envahirent Westeros. Lorsque les marcheurs blancs furent enfin vaincus et repoussés au-delà de la frontière, Bran le Bâtitseur, le premier roi du Nord, érigea le Mur et fonda la fraternité pour y monter la garde et assurer la sécurité de Westeros.

Fort Nox, qui a depuis été abandonné, fut le premier et plus grand château construit le long du formidable rempart, ainsi que la première demeure des frères jurés. Lors de la construction du fort, un antique barral fut intégré directement au Mur pour permettre les sorties dans les confins du nord ; surnommé « la porte noire », ce passage ne s'ouvrait que si un frère juré récitait son serment au pied de l'arbre.

Pour l'aider et l'entretenir, le roi Brandon (le Bâtitseur lui-même selon la légende, mais il est possible qu'il se soit agi d'un de ses successeurs sur le trône du Nord) offrit à la Garde les terres qui s'étendaient sur vingt-cinq lieues au sud à partir du Mur. Ce domaine, qu'on baptisa le Don, fut employé pour l'agriculture. On y érigea des tours de garde, mais celles-ci ont été abandonnées au fur et à mesure que les rangs des frères se clairsemaient.

D'après les légendes, le treizième lord Commandant de la Garde de Nuit succomba à la tentation et se couronna Roi de la Nuit. Aidé par une sauvageonne et des sortilèges maléfiques, il asservit les frères jurés pour en faire son armée personnelle. Le roi du Nord et Joramun, le roi d'au-delà du Mur, formèrent alors la première grande alliance entre Ouestriens et sauvages pour vaincre cet ennemi commun et restaurer l'honneur de la fraternité noire.

Une fois le Roi de la Nuit éliminé, ses appartements furent fouillés et l'on découvrit qu'il avait pactisé avec les Autres, auxquels il adressait des sacrifices humains. Pour ce péché gravissime, cette faute impardonnable, son nom fut rayé de toutes les archives ; seul le surnom qu'il reçut au sud du Mur a survécu.

La première incursion majeure des sauvages dans les Sept Couronnes intervint à l'époque où Gendel et Gorne, des frères qui s'étaient hissés au rang de rois d'au-delà du Mur, empruntèrent le labyrinthique réseau de tunnels sous le rempart glacé. Les hommes de la Garde et les forces du roi du Nord parvinrent à arrêter les envahisseurs et à les repousser, mais on ne retrouva que le corps de Gorne. Selon les légendes des sauvages, Gendel se perdit dans les tunnels lors de sa fuite et n'en trouva jamais l'issue. Il aurait voyagé de plus en plus profondément dans le sol et ses descendants seraient encore aujourd'hui à la recherche d'une voie permettant de regagner la surface.



Les Stark de Winterfell ont dû protéger la Garde contre ses propres forces, six-cents ans environ avant la rébellion du roi Robert. Les commandants de Fort Nox et de Porte Névé s'étaient déclarés la guerre pour une raison désormais oubliée. Les deux châteaux ennemis se livrèrent des batailles sanglantes et les frères s'entretinrent tout au long du Mur. Lorsque le lord Commandant leur rendit visite dans l'espoir de leur faire entendre raison, les deux rivaux conspirèrent pour l'assassiner. Le roi du Nord fut finalement contraint de prendre la tête d'une armée pour écraser la rébellion et ramener la paix sur le Mur.

C'est au cours du règne du Conciliateur, le roi Jaehaerys I, que la Garde connut sa plus grande expansion. La Bonne Reine Alysanne, qui s'était rendue sur le Mur au moyen de son dragon Vif-argent, se prit d'affection pour les hommes du Mur. Elle convainquit son mari d'agrandir le Don de vingt-cinq lieues supplémentaires, puis décréta que les villes et châteaux du Neufdon paieraient directement leurs impôts à la Garde de Nuit sous forme de biens et de corvées.

C'est aussi sous l'influence d'Alysanne que Fort Nox fut finalement délaissé, et ses fantômes et malédictions mis sous clé. La reine ordonna ensuite la construction du château de Noirlac pour remplacer le fort abandonné. En plus de transformer le Don, elle laissa aussi sa marque sur le Mur. Pour honorer sa visite et lui rendre hommage, la Garde de Nuit renomma Porte Névé en Porte Reine et repeignit en or les créneaux du fort où elle avait logé, afin d'évoquer sa couronne.

C'était une époque d'abondance pour la fraternité, qui disposait d'assez de frères jurés pour occuper les dix-sept châteaux du Mur qui n'avaient pas été abandonnés et de suffisamment de ressources pour entretenir ses puissantes armées. La gloire de la Garde était à son apogée. Par la suite, les gens cessèrent d'affluer dans le Neufdon pour s'y installer, tandis que de plus en plus d'habitants partaient vers le sud, emportant leurs ressources avec eux.

Les raids de plus en plus audacieux des sauvageons constituaient un des facteurs majeurs de migration. Ces attaques culminèrent au temps du lord Commandant Jack l'Endormi, dont le laxisme permit à Raymun Barberouge, un roi d'au-delà du Mur, de passer la frontière et d'envahir le Nord avec son armée venue des confins. Les forces combinées de Winterfell (alors sous l'égide de lord William Stark) et des Omble d'Âtre-lès-Confins parvinrent à défaire la horde sauvage et à la forcer enfin à battre en retraite. Ce fut la dernière fois que les sauvageons réussirent à passer la frontière, mais une nouvelle invasion semble de plus en plus probable au fur et à mesure que les armées de Mance Rayder grossissent et que les frères jurés voient leurs effectifs diminuer.

Le règne d'Aegon V, dit l'Invraisemblable, introduisit deux changements majeurs dans la Garde. Il vit tout d'abord l'arrivée du mestre actuel de Châteaunoir, Aemon, qui se rendit sur le Mur pour renoncer à ses prétentions au trône. En second lieu, il marqua la venue du Grand Bâtard Brynden Rivers et son ascension au rang de lord Commandant. Freuxsanglant, comme on l'appelait, fut le dernier Targaryen en possession de Noire Sœur, une épée valyrienne. D'après certaines rumeurs, cette arme et l'arc en bois de barral qu'il aimait tant ont été cachés dans les parages du Mur, où ils attendent encore d'être redécouverts.

Bien que de nombreux frères eussent de la famille d'un côté ou de l'autre du conflit, la Garde de Nuit adopta la même conduite qu'à l'occasion de la conquête d'Aegon, et demeura parfaitement neutre lors de la rébellion de Robert Baratheon. Suite à l'accession de l'Usurpateur au trône, nombre de chevaliers et de nobles vinrent grossir les rangs de l'ordre. Malgré tout, ses effectifs n'atteignirent pas le tiers de ce qu'ils avaient été à l'âge d'or de la Garde.

Aucune histoire de la fraternité ne saurait être complète sans la mention de ses moments les plus honteux. L'ordre a connu neuf-cent-quatre-vingt-dix-sept lords Commandants, dont lord Jeor Mormont, l'actuel détenteur du titre, mais six d'entre eux se sont tant couverts de honte qu'ils furent déposés. En plus du Roi de la Nuit, il y eut Rodrik Flint : mécontent de son poste de lord Commandant, il étendit son influence au nord sur les sauvageons et tenta de se faire couronner roi d'au-delà du Mur. Le lord Commandant Runcel Hightower, pour sa part, est le seul qui ait jamais tenté de rendre le poste héréditaire. Il annonça que son fils bâtard hériterait de son titre, mais les frères déposèrent l'un comme l'autre. Enfin, Robin Hill, Marq Rankenfell le Fol et Tristan d'Alluve eurent tous l'idée de réclamer des terres au sud du Don en guise de récompense pour leurs efforts, et furent déclarés traîtres à Westeros et à la Garde.

## LÉGENDES DE LA GARDE DE NUIT

Certaines histoires de la fraternité noire survivent sous la forme de légendes ou de contes pour enfants. Elles ont été transmises de génération en génération, tant et si bien qu'il est devenu impossible de dire où commencent les embellissements et où l'on a affaire à un fond de vérité. La plupart de ces récits portent sur Fort Nox, qui a joué un rôle central dans les cauchemars des peuples du Nord depuis l'apparition du Roi de la Nuit. Nous les avons regroupés dans cette section pour ne pas perturber la présentation des faits historiques.

### LE RAT COQ

L'histoire du Rat Coq est la plus connue. La légende veut qu'un frère, dont on a depuis oublié le nom, accueillit jadis un roi andal qui lui avait fait du tort. Au cours de la visite, les fils de ce seigneur furent assassinés et découpés en morceaux, puis servis à leur père sous forme de tourte. Les dieux maudirent le frère pour n'avoir pas respecté les droits de l'hôte et le transformèrent en rat pour qu'il se repaisse à son tour de ses propres enfants.

### HACHE-EN-FOLIE

Le meurtrier baptisé Hache-en-Folie est un autre frère dont le nom s'est perdu au fil du temps. Rendu fou par son service sur le Mur, il se serait faulilé dans Fort Nox pieds nus et aurait tué ses camarades dans leur sommeil.

### LES SOIXANTE-DIX-NEUF SENTINELLES

La légende des soixante-dix-neuf sentinelles, ou soixante-dix-neuf déserteurs, se déroule aussi à Fort Nox. Un groupe de frères jurés abandonna son poste et s'enfuit vers le sud. L'un d'entre eux étant membre de la famille de lord Ryswell, ils décidèrent de se réfugier chez lui. Au lieu d'accueillir les déserteurs, lord Ryswell les ramena à la Garde. Ils furent escortés à Fort Nox et emmurés vivants dans le rempart glacial pour s'assurer qu'ils ne quitteraient plus jamais leur poste. À ce qu'il paraît, lord Ryswell lui-même décida de se joindre à la Garde de Nuit vers la fin de ses jours pour pouvoir partager leur veille éternelle, et certains croient désormais que leurs fantômes hantent encore aujourd'hui les couloirs abandonnés de Fort Nox.



## CRÉATION DES PERSONNAGES DE LA GARDE DE NUIT

Donald Noye, Alliser Thorne, Cotter Pyke, le Vieil Ours : les hommes de la Garde qui protègent à tout prix le Mur sont des personnages mémorables. Mais ce sont avant tout des êtres humains, avec leurs défauts et leurs manies. Appartenir à la Garde, c'est se défaire de toutes les attaches qu'on avait avant de prendre le Noir. Sur le Mur, chaque homme voit ses faiblesses exposées au grand jour, et purifiées par la glace et le vent.

Avant d'entamer vos histoires au sujet des ténèbres qui s'approchent, vous allez devoir créer des personnages qui prendront le Noir et prêteront leur serment au crépuscule. Bien que le troisième chapitre du *JDRTDF* inclue les principales règles de création de PJ, ceux de la Garde de Nuit sont suffisamment différents pour qu'un certain nombre de modifications y soient apportées.

### PARTICULARITÉS DES PERSONNAGES DE LA GARDE

Les personnages de la Garde de Nuit sont différents de ceux que vous créez à l'occasion d'une partie ordinaire du *Jeu de Rôle du Trône de fer*. Ils n'ont ni maison, ni famille, ni amis, exception faite de leurs frères. Au premier abord, ceci semble éliminer les concepts de lignée et de succession, qui occupent habituellement une place de première importance dans les campagnes du *JDRTDF*. Vous retrouverez cependant cet aspect du jeu en remplaçant la notion de lignée de sang par la longue chaîne que forment les hommes ayant porté le noir depuis l'époque de Bran le Bâtisseur. La fraternité sert à la fois de maison et de lignée pour les personnages de l'ordre. Leurs actions

rejaillissent, en bien ou mal, sur la Garde et influent sur l'opinion que Westeros se fait d'elle, mais surtout, les objectifs de la fraternité (repousser les ténèbres et contenir les forces menaçant Westeros au nord du Mur) sont aussi les principaux buts des PJ de l'ordre.

Ceci ne fait pas de chaque frère un citoyen modèle du Mur, et il est peu probable qu'une telle chose existe ; même le Vieil Ours a ses défauts. Chaque homme de la Garde est influencé par la vie qu'il a connue avant de prendre le noir et vos PJ n'y font pas exception. Votre personnage était-il un criminel, envoyé au Mur pour racheter ses fautes ? Un noble naïf et idéaliste, le jeune fils d'une grande famille, qui découvre que la réalité de la Garde de Nuit est bien différente de l'image que lui en présentaient les contes héroïques de son enfance ? Un vétéran grisonnant et couvert de cicatrices obtenues au fil des ans, déterminé à accomplir encore quelque chose dans ce monde avant de retrouver l'Étranger ?

Le narrateur peut aussi décider de s'appuyer sur l'histoire de Westeros pour trouver matière à sa chronique. Il peut s'agir de récits de l'âge d'or de la fraternité, à l'époque de la Bonne Reine Alysanne, quand l'ordre ne manquait pas de volontaires pour répondre à l'appel et prendre le noir, ou d'une chronique prenant place dans les années ayant suivi la rébellion de Feunoyr, au temps où le Grand Bâtard Brynden Rivers commandait la Garde avec son épée valyrienne dans une main et son arc en bois de barral dans l'autre. S'il a le goût de l'horreur, votre narrateur vous proposera peut-être de vivre les événements du règne du Roi de la Nuit, qui valut à Fort Nox sa sinistre réputation et vit les abominations d'au-delà du Mur manquer de peu de détruire totalement la fraternité.

### ARCHÉTYPES DE LA GARDE DE NUIT

Vous trouverez ci-dessous des archétypes tout faits, qui peuvent soit servir aux joueurs qui n'aiment pas créer un personnage de toutes pièces, soit être utilisés par le narrateur pour décrire des hommes de la Garde de Nuit.

# BRACONNIER CAPTURÉ

## COQUIN JEUNE ADULTE

Vous êtes le fils d'un charbonnier des terres de l'Orage et vous avez vécu paisiblement dans un village au milieu des bois. Alors que vous aviez neuf ans, des cavaliers se sont présentés dans votre hameau, armés de fer et de feu. Ils ont incendié les maisons au prétexte que ces terres appartenaient à un seigneur de Dorne, dont ils venaient rétablir les droits. Votre mère mourut d'un coup de lance des Dorniens et votre père fut incinéré dans les puits de mine où il avait travaillé toute sa vie. Vous avez pris la fuite pour sauver votre peau, comme l'aurait fait tout enfant sensé.

Vous avez vécu tant bien que mal dans les forêts jusqu'à ce qu'une bande d'hommes endurcis vous recueille. À proprement parler, c'étaient plutôt des bandits, et ils vous apprirent à chasser des proies plus imposantes et plus intéressantes. Votre nouvelle famille fut cependant rapidement assaillie par d'autres cavaliers armés. Les brigands périrent, mais vous réussîtes une fois de plus à vous échapper pour retrouver les forêts, où vous avez appris à vous procurer le nécessaire. Vous y êtes demeuré jusqu'au jour funeste où vous avez tué un cerf dans les mauvais bois.

Vous ne vous faisiez aucune illusion : un beau et noble seigneur n'allait pas écouter un individu de votre espèce ni lui accorder la moindre pitié. Alors, quand on vous a fait vous lever dans sa salle d'audience, vous vous attendiez à être condamné à mort. Cependant, Sa Seigneurie vous surprit en vous donnant le choix : pendre à une potence ou partir vers le nord en compagnie de Gueren, un vieil homme en haillons, et prendre le Noir. Un lit dans un château au pied du Mur ou une fosse commune et un cou tordu ? Le choix allait de soi. Le lendemain, vous faisiez route sur la route Royale avec Gueren et trois autres jeunes hommes qui croupissaient dans les donjons de Sa Majesté. Deux d'entre eux survécurent au voyage, et Gueren vous confia à la Garde pour que vous entamiez votre deuxième vie en tant que frères noirs.

Bien que pratiquement incompetent à l'épée, vous êtes un as à l'arc, et votre nouvelle famille a rapidement reconnu votre talent. Vous traquez désormais élans, ours et sauvageons dans la forêt hantée. Jusqu'ici, vos talents d'archer vous ont permis de rapporter quantité de gibier, mais le moment viendra bientôt où ce sera un homme qu'il vous faudra abattre, et vous devrez alors véritablement prouver votre loyauté.

### COMPÉTENCES

AGILITÉ	4	—
ATHLÉTISME	3	—
DISCRÉTION	3	—
SURVIE	4	CHASSE 3B
TIR	5	ARCS 2B
VIGILANCE	3	OBSERVATION 1B

### ATTRIBUTS

AVANTAGES : FRÈRE DE LA GARDE DE NUIT (PATROUILLEUR), GRAND CHASSEUR, NYCTALOPE

DÉFAUTS : AUCUN

### PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT	10*	DÉFENSE D'INTRIGUE	7
SANTÉ	6	SANG-FROID	6
POINTS DE DESTINÉE	2		
DÉPLACEMENT 4/SPRINT 12 (EN ARMURE : DÉPLACEMENT 4/ SPRINT 11)	VIGILANCE 3 12 BASE, OBSERVATION 13		

\*8 EN ARMURE

### ARMES ET ARMURE

COTTE DE MAILLES : VA 4 ; MA -2 ; ENCOMBREMENT 1			
ARC DE CHASSE	5D+2B	4 DÉGÂTS	PORTÉE LONGUE, DEUX MAINS
ÉPÉE COURTE	2D	3 DÉGÂTS	RAPIDE
ÉQUIPEMENT	CAPE EN PEAU D'OURS, HABITS EN LAINE NOIRS.		



# CORBEAU VÉTÉRAN

VIEIL EXPERT

Vous avez raconté l'histoire de votre arrivée à la Garde de tant de façons différentes que, bien souvent, vous ne vous rappelez même plus quelle version est la vraie. Mais de temps à autre, quand la bière est particulièrement bonne ou la nuit véritablement glaciale, vous évoquez un hiver, il y a fort longtemps de cela, au cours duquel un frère errant vous découvrit presque mort de froid dans les rues de Beaumarché. Le vieux corbeau vous offrit de la nourriture, des vêtements et un lit. Vous n'aviez, en échange, qu'à donner votre vie à la Garde.

Vous avez reçu tout ce que les frères vous avaient promis. Vous n'aviez qu'à faire ce qu'ils vous disaient et quand ça vous chantait, vous pouviez même profiter de la compagnie d'une fille de La Mole. Du moment que vous étiez à votre poste à l'heure où débutait votre garde, vous étiez nourri et disposiez d'un bon lit pour vous reposer.

Vous avez vu des étés et des hivers passer, les lords Commandants se succéder, des amis mourir ou franchir le Mur, des rois accéder au trône et déchoir. Vous avez découvert le maniement de l'épée et l'équitation, appris à connaître les forêts et le sommet du rempart. Le temps vous a pris son dû. Malgré tout, votre regard demeure plus aiguisé que celui d'un homme moitié moins vieux que vous et vous demeurez un adversaire de taille au combat, pourvu que vous n'ayez pas à poursuivre qui que ce soit.

Vos genoux vous font mal lorsqu'il fait froid et votre mémoire est aussi pleine de trous qu'une veille cape rongée aux mites, mais la Garde de Nuit est votre famille et le Mur votre maison.



## COMPÉTENCES

ART MILITAIRE	3	—
CONNAISSANCES	3	—
CORPS À CORPS	3	—
DISCRÉTION	3	FURTIVITÉ 1B
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 1B
DUPERIE	3	—
ENDURANCE	4	RÉSILIENCE 2B
INGÉNIOSITÉ	3	—
SOINS	4	BLESSURES 3B
SURVIE	4	FOURRAGEUR 2B, ORIENTATION 1B
TIR	4	ARBALÈTES 2B
VIGILANCE	4	EMPATHIE 2B, OBSERVATION 2B

## ATTRIBUTS

AVANTAGES : FRÈRES DE LA GARDE DE NUIT (INTENDANT), CHANCEUX

DÉFAUTS : FAIBLESSE (DUPERIE)

## PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT	8*	DÉFENSE D'INTRIGUE	9
SANTÉ	12	SANG-FROID	6
POINTS DE DESTINÉE	0		
DÉPLACEMENT 4/SPRINT 16	VIGILANCE 4 16 BASE		

\* 6 EN ARMURE

## ARMES ET ARMURE

ARMURE DE CUIR RIGIDE : VA 3 ; MA -2 ; ENCOMBREMENT 0

ÉPÉE LONGUE	3D	2 DÉGÂTS	—
ARBALÈTE LOURDE	4D+2B	4 DÉGÂTS	PORTÉE LONGUE, PERFORANTE 2, RECHARGEMENT (MAJEURE), LENTE, DEUX MAINS, HARGNEUSE

ÉQUIPEMENT : ARMURE DE CUIR RIGIDE, ARBALÈTE LOURDE, ÉPÉE LONGUE, DAGUE, HABITS EN LAINE NOIRE, ROSSE

# JOUEUR MALCHANCEUX

## DIRIGEANT ADULTE

Vous aviez jadis la vie facile. Vous êtes né au sein d'une famille de maçons et vos talents d'artisan vous ont valu une place dans la maisonnée d'un lord. Sa Seigneurie vous payait suffisamment bien pour que vous puissiez vous accorder certains luxes... comme les jeux d'argent. Mais vous avez commencé à perdre. Assez rapidement, vos créanciers se sont mis à exiger leur paiement sous la forme de services ; ils désiraient des renseignements au sujet de votre suzerain. Vous n'étiez, hélas, guère plus doué pour l'espionnage que pour le jeu, et vous fûtes rapidement pris. Par bonheur, un corbeau en vadrouille assistait à votre procès et il implora les autorités de lui permettre de vous emmener au nord.

Vous portez désormais le noir et parcourez le Mur en compagnie de vieillards, de handicapés, de voleurs et de violeurs pour repérer les brèches, combler les trous et déplorer l'état dans lequel se trouve à présent la plus grande réalisation architecturale du monde. La glace n'est peut-être pas exactement comme de la pierre, mais vous avez appris à adapter vos compétences à vos besoins actuels.

La loyauté n'est pas votre fort et vous méprisez la plupart de vos soi-disant frères. Ce sont des criminels, des imbéciles, des traîtres et des misérables ; aucune méprise possible, puisque vous êtes l'un d'entre eux. Vous regrettez cependant sincèrement les erreurs que vous avez commises dans votre première vie et vous considérez votre service dans la Garde comme une chance de vous racheter. Vous seriez ravi de commencer par remettre en état les châteaux et forts qui bordent le Mur, mais le lord Commandant vous a toujours refusé son autorisation. Le jour viendra peut-être.

### COMPÉTENCES

ART MILITAIRE	4	COMMANDEMENT	1B
ATHLÉTISME	4	FORCE	2B
CONNAISSANCES	4	ÉDUCATION	3B
CORPS À CORPS	4		—
DRESSAGE	3	CONDUITE	1B
ENDURANCE	3	VIGUEUR	1B
INGÉNIOSITÉ	3		—
SURVIE	3		—
VIGILANCE	3		—

### ATTRIBUTS

AVANTAGES : CONNAISSANCES PRÉCISES (ARCHITECTURE), FRÈRE DE LA GARDE DE NUIT (INGÉNIEUR), MENEUR D'HOMMES, MÉTIER (MAÇON)

DÉFAUTS : HAUTAIN

### PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT	9*	DÉFENSE D'INTRIGUE	8
SANTÉ	9	SANG-FROID	6
POINTS DE DESTINÉE			1

DÉPLACEMENT 4/SPRINT 12

VIGILANCE 3  
12 BASE

\* 7 EN ARMURE

### ARMES ET ARMURE

ARMURE DE MAILLES : VA 4 ; MA -2 ; ENCOMBREMENT 1			
MAILLET	3D	2 DÉGÂTS	—
ÉQUIPEMENT	COTTE DE MAILLES, MAILLET, DAGUE, HABITS ÉPAIS EN LAINE NOIRE, ROSSE, SAC D'OUTILS DE MAÇON		



# MERCENAIRE VAINCU

## COMBATTANT D'ÂGE MÛR

Votre père, un chevalier errant, périt au cours d'une rixe entre ivrognes. Pour tout héritage, vous avez reçu une épée usée, de bons bras et le chic pour ignorer des blessures qui en laisseraient plus d'un sur le carreau.

Vous avez décidé de devenir mercenaire et arpenté les terres de l'Ouest, vendant vos talents de combattant aux seigneurs qui pouvaient s'offrir vos services. Il en alla ainsi jusqu'au jour où vous vous êtes retrouvé du côté des vaincus, ce qui vous conduisit dans les geôles d'un château du Conflans. Comme vous n'aviez ni famille pour payer votre rançon ni argent pour acheter votre liberté, on vous donna le choix : la corde ou le noir. C'est ainsi qu'à l'âge de vingt-deux ans, vous avez pris la route en compagnie d'un corbeau qui s'appelait Harlyn, et juré de consacrer le reste de vos jours au Mur.

Cela fait maintenant des années que Harlyn est mort et vos souvenirs des étendues vertes et chaudes du sud se font de plus en plus évanescents. Les hommes de la Garde sont vos frères et le Mur est votre maison, même si vous ne passez personnellement pas beaucoup de temps à l'arpenter.

Vous ne sauriez dire combien de fois vous avez franchi la frontière. Vous avez affronté des loups-garous et des températures glaciales, des sauvages et des déserteurs, mais vous en êtes toujours sorti à peu près indemne. Les bois et les montagnes sont cependant devenus de plus en plus étranges au cours de l'année passée, et nombre de vos frères partis en patrouille ne sont jamais revenus, alors que c'étaient tous des combattants compétents... Il se prépare quelque chose au-delà du Mur.



### COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
ART MILITAIRE	3	—
ATHLÉTISME	4	—
CORPS À CORPS	5	LAMES LONGUES 3B
DISCRÉTION	3	—
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 2B
ENDURANCE	3	RÉSILIENCE 1B, VIGUEUR 1B
INGÉNOSITÉ	3	—
SURVIE	3	ORIENTATION 1B, PISTAGE 2B
TIR	3	—
VIGILANCE	4	—
VOLONTÉ	3	—

### ATTRIBUTS

AVANTAGES : FRÈRE DE LA GARDE DE NUIT (PATROUILLEUR), ROBUSTE

DÉFAUTS : FAIBLESSE (AGILITÉ)

### PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT	11*	DÉFENSE D'INTRIGUE	9
SANTÉ	9	SANG-FROID	9
POINTS DE DESTINÉE	1		
DÉPLACEMENT 4/SPRINT 12 (EN ARMURE : DÉPLACEMENT 3/ SPRINT 9)	VIGILANCE 4 16 BASE		

\* 8 EN ARMURE, +1 AVEC DAGUE

### ARMES ET ARMURE

COTTE DE MAILLES : VA 5 ; MA -3 ; ENCOMBREMENT 2			
ÉPÉE LONGUE	5D+3B <sup>m</sup>	5 DÉGÂTS	—
DAGUE	5D	1 DÉGÂT	DÉFENSIF +1, SECONDAIRE +1
ÉQUIPEMENT	ÉPÉE LONGUE, COTTE DE MAILLES, DAGUE, HABITS EN LAINE NOIRE, ROSSE, GANTELETS RENFORCÉS		

## CRÉER UN PERSONNAGE DE LA GARDE DE NUIT

Tout comme dans le *JDRTDF*, vous trouverez des archétypes de personnage pages 25-28 si vous ne désirez pas créer le vôtre à partir de rien. Étant donné la multitude de raisons de venir au Mur, ces exemples ne représentent qu'une fraction infime des possibilités qui s'offrent à vous. Ils permettent cependant de commencer à jouer rapidement et peuvent sinon servir au narrateur, si celui-ci désire peupler une scène de personnages un peu détaillés.

Si vous choisissez de créer votre PJ de toutes pièces, ne vous inquiétez pas. Comme vous le verrez, cette procédure fonctionne en tandem avec celle du *JDRTDF* et permet de construire des personnages complexes, dotés de leurs propres motivations, ambitions et défauts. Cette section vous renvoie au livre de base lorsque c'est pertinent et vous aurez donc tout ce qu'il vous faut pour donner naissance à votre alter ego avec ces deux livres.

### ÉTAPE UN : LA GARDE

Par rapport à une partie standard, l'absence de maison noble et de terres constitue la différence la plus évidente quand vous créez un personnage pour la Garde de Nuit. L'ordre et le château où les histoires se déroulent remplacent ces éléments d'une campagne traditionnelle. Au cas où vous ne l'auriez pas déjà fait, vous pouvez lire la section **Frères jurés**, qui commence page 16, si vous avez besoin d'en savoir plus sur la fraternité noire et ses hommes. Le deuxième chapitre, **LE MUR ET LE DON**, vous donnera davantage d'informations au sujet des châteaux actuellement occupés de la Garde ainsi que sur leur zone d'influence, le long du rempart et dans les confins du Nord.

### ÉTAPE DEUX :

#### CONCEPT DU PERSONNAGE

Dans une partie centrée sur la Garde de Nuit, comme dans le cadre d'une campagne du *JDRTDF* normale, déterminer le passé de votre personnage est l'étape la plus cruciale du processus de création. Il s'agit des expériences, des buts et des motivations qui le distinguent de ses frères. Qu'est-ce qui l'a amené au Mur ? Fuit-il un problème ? Est-il lancé à la poursuite de quelque chose ? Vous n'avez pas besoin de retracer chaque minute du passé de votre corbeau, mais dans le cas d'une campagne sur le Mur, il est encore plus important que d'habitude de connaître ses motivations, et vous devriez donc en avoir au moins une bonne idée.

#### DÉTERMINER L'ÂGE

Les hommes de la Garde sont généralement plus vieux que ceux de Westeros. À l'exception des rares orphelins sauvages adoptés par la fraternité, il n'y a ni enfants ni adolescents sur le Mur. Officiellement, un garçon ne peut pas prendre le noir avant sa majorité, à l'âge de seize ans, car le serment n'a sinon aucun caractère contraignant.

Vous pouvez soit choisir votre âge, soit employer la **TABLE 1-1 : ÂGE ALÉATOIRE (GARDE DE NUIT)** si vous préférez vous en remettre au hasard.

#### DÉTERMINER LE STATUT

Le statut des membres de la fraternité est une notion un peu floue, en particulier quand on songe au rôle qu'il joue dans le contexte politique de Westeros en général. À l'exception d'une poignée de frères, comme le lord Commandant ou les commandants de Tour Ombreuse et de Fort-Levant, les corbeaux comptent comme ayant un Statut de 1 lorsqu'ils interagissent avec la société ouestrienne, la plupart des personnes partant du principe que les hommes de la Garde ont tous une disgrâce, une défaite ou un crime à se reprocher. Si un joueur décide de commencer la campagne avec ce score de

TABLE 1-1 : ÂGE ALÉATOIRE

3d6	ÂGE DE DÉPART
3-5	Jeune adulte (16-18 ans)
6-10	Adulte (18-30 ans)
11-13	Âge mûr (30-50 ans)
14-16	Vieux (50-60 ans)
17	Très vieux (70-80 ans)
18	Vénéral (80 ans ou plus)

TABLE 1-2 : LE STATUT DANS LA GARDE

STATUT	POSTES DISPONIBLES	EXEMPLES
6	1	Lord Commandant de la Garde de Nuit
5	5	Commandant de château, Premier patrouilleur, Premier Ingénieur, lord Intendant
4	25	Autres officiers vétérans de la Garde
3	100	Vétérans de la Garde, maître d'armes, mestres
2	250	Membres confirmés de la Garde
1	∞	Frère juré ordinaire de la Garde

Statut, son personnage dispose du nombre habituel de points d'Expérience supplémentaires pour acheter des compétences.

Quoi qu'il en soit, la fraternité est caractérisée par une forme de hiérarchie sociale pouvant être représentée au moyen du Statut (cf. la **TABLE 1-2 : LE STATUT DANS LA GARDE**) et les membres importants de la Garde voient leur temps libre amputé à cause de leurs responsabilités. Le Statut varie plus que dans une campagne normale et n'est pas le simple produit de la naissance : sur le Mur, il n'y a que par les actes qu'on acquiert le respect de ses pairs.

Si vous décidez de créer un personnage dont le score de Statut dans la Garde est supérieur à 2, parlez-en au narrateur. Les hommes dans cette situation sont déjà des individus remarquables dans l'organisation de la Garde et il est donc peut-être préférable que votre personnage atteigne ce rang en cours de partie. Si la chronique à laquelle vous participez se cantonne aux alentours du Mur, le plus simple consiste à employer le score de Statut de base pour désigner celui dont vous jouissez dans le contexte de la fraternité, en ajoutant un 2 entre parenthèses pour représenter celui qui s'applique dans le reste des Sept Couronnes.

#### DÉTERMINER LE RÔLE

Tout comme dans une campagne traditionnelle, le rôle de votre personnage permet de définir ce qu'il fait au cours de la partie. Il décrit la place qu'il occupe parmi les autres acteurs de l'histoire et vous aide, en tant que joueur, à déterminer comment il va évoluer.

Dans le cas d'une partie basée sur la Garde de Nuit, il permet aussi de définir le genre d'individu qu'était votre personnage avant son arrivée au Mur.

Un Manipulateur, par exemple, aura probablement pris le noir parce qu'une de ses manigances a échoué, tandis qu'un Meneur est généralement animé par de plus nobles intentions, même s'il s'agit d'un roturier. Un Combattant peut s'être mis en route pour le Mur après la destruction de sa maison, ou dans l'espoir d'échapper à la potence.

## SŒURS DE LA GARDE DE NUIT

Tout ce livre est écrit au masculin, en référence aux hommes qui servent la Garde de Nuit. La charte de l'ordre n'a jamais autorisé les individus de sexe féminin à rejoindre la fraternité ni à prêter serment. Des femmes ont pourtant bel et bien pris le noir par le passé et l'utilisation des déguisements n'est certainement pas une idée absurde. On trouve par exemple dans les romans le cas du corbeau nommé Yoren. Il s'agit en fait d'Arya Stark, déguisée en garçon, qui se dissimule parmi des recrues en route pour le Mur. La fraternité noire ne compte pas beaucoup de membres et une femme travestie peut parvenir à cacher son identité sans trop de difficultés. Elle fera cependant bien de ne pas acquérir trop d'autorité, car cela peut attirer l'attention sur elle. Naturellement, l'histoire de Danny Flint sert encore d'illustration de ce qui peut arriver sur le Mur aux femmes dont la ruse est découverte.

Reportez-vous aux rôles qui se trouvent page 46 dans le livre de règles du *JDRTDF* et choisissez celui de votre personnage.

## ÉCRIRE L'HISTOIRE DU PERSONNAGE

L'histoire représente probablement l'élément le plus fondamental dans le concept d'un personnage de la Garde de Nuit : en plus de définir certains moments importants de sa première vie, elle explique pourquoi, au juste, il s'est retrouvé sur le Mur. Elle met en lumière les rapports que cet individu entretient avec les autres et influe sur la perspective qu'il adopte vis-à-vis de ses devoirs.

Les origines sociales du personnage constituent probablement l'aspect le plus important de son histoire : était-ce un noble ? Un roturier ? Un criminel, peut-être ? Elles donnent un sens particulier aux événements de la vie du personnage et influent sur ses opinions au sujet de ses camarades, ainsi que sur la façon dont ces derniers le traitent. Les chroniques basées sur la Garde prennent le contrepied des campagnes traditionnelles, puisque la plupart des PJ qui y prennent part ne sont pas nobles. En l'état actuel, le Mur est en effet une sorte de dépotoir pour les indésirables de Westeros, et près de la moitié des hommes qui y sont stationnés ont un passé criminel plus ou moins sérieux. Ne l'oubliez pas quand vous choisirez l'origine sociale de votre personnage. Vous pouvez sinon la tirer au hasard à l'aide de la **TABLE 1-3**.

Les événements qui sont survenus dans la vie de votre personnage avant qu'il ne prenne la direction du Nord ont aussi un impact sur sa façon de voir le monde. Tout comme dans une partie standard du *JDRTDF*, vous devriez



imaginer au moins un incident déterminant qui a façonné sa personnalité, et vous pouvez même en rajouter un par tranche d'âge après l'enfance. Dans le cas des membres de la noblesse, la **TABLE 3-3 : ÉVÉNEMENTS PERSONNELS** de la page 47 du livre de base du *JDRTDF* permet d'obtenir ces informations de façon aléatoire. Les **TABLES 1-4 et 1-5** de ce livre remplissent la même fonction pour les personnages de la roture et les criminels, et peuvent sinon servir de sources d'inspiration.

Les hommes qui gardent la frontière poursuivent généralement des buts assez différents par rapport aux nobles des chroniques standards de *JDRTDF*. Les frères ne peuvent pas quitter la Garde, mais nombre d'entre eux ont néanmoins leurs propres objectifs, qu'ils peuvent atteindre dans la fraternité noire. Il est important d'en donner à votre personnage, car le narrateur pourra s'en servir pour améliorer les histoires que vous racontez ensemble. Assurez-vous donc que l'objectif retenu représente un véritable défi et qu'il ne s'avèrera pas lassant à la longue pour vous.

Songez aussi aux motivations qui guident votre personnage vers son but : pourquoi désire-t-il ceci plutôt que cela ? Dans l'idéal, vous devriez chercher à relier cet aspect à un événement personnel de sa vie, ce qui vous permettra de proposer un portrait plus complet et homogène de sa personnalité. Si vous avez besoin d'idées, ou si vous préférez vous en remettre au hasard pour déterminer ses buts, n'hésitez pas à employer la **TABLE 3-5 : MOTIVATIONS**, qui se trouve page 47 dans le livre de base du *JDRTDF*.

Au même titre que n'importe quel Ouestrien, votre personnage est fait de vertus et de vices qui se manifestent dans ses moments de grandeur et d'infamie. Ces traits sont généralement aussi liés à son passé, puisque ces événements ont contribué à la construction de sa personnalité. Enfin, de nombreux hommes stationnés sur le Mur finissent justement là parce que leur moralité a influencé le cours de leur vie. S'il vous faut de l'inspiration, ou si vous préférez déterminer aléatoirement les traits de personnalité de votre personnage, reportez-vous aux **TABLES 3-5 et 3-6** du livre de base du *JDRTDF*.

Le narrateur peut éventuellement vous demander de fournir un dernier élément au sujet de votre personnage : une raison qui le pousserait à désertier. Si prendre le noir est un engagement à vie, la désertion représente non seulement une possibilité, mais aussi une réalité de la Garde, et c'est un thème important dans les romans. En tant que joueur, cela vous donnera une meilleure idée des limites de votre personnage et de la limite qu'il lui faudra franchir avant de craquer ; cela aide aussi le narrateur à préparer des aventures qui incorporent ses valeurs et mettent sa résolution à l'épreuve. Choisissez au moins un élément qui pourrait décider votre personnage à rompre son engagement, ou lancez 2d6 et consultez la **TABLE 1-8 : RAISONS DE DÉSERTER**.

## ÉTAPE TROIS :

## AFFECTER LES COMPÉTENCES

Les compétences de votre personnage sont déterminées au moyen de la procédure habituelle, qui se trouve page 48 dans le livre de règles du *JDRTDF*. Bien que les membres de la Garde disposent de plus d'expérience au combat que les nobles des campagnes traditionnelles, vous avez intérêt à vous demander quelles sont la place et la fonction que votre personnage occupe dans la fraternité noire.



TABLE 1-3 : ORIGINES SOCIALES

2d6	RÉSULTAT
2-6	Criminel
7-9	Roturier
10-12	Noble

TABLE 1-4 : ÉVÈNEMENTS PERSONNELS DE ROTURIER

2d6	RÉSULTAT
2	Les taxes de votre suzerain ont ruiné votre famille.
3	Votre village a été rasé après une bataille.
4	Une épidémie a décimé votre village.
5	Un noble a tué un membre de votre famille.
6	Vous serviez une maison noble.
7	Vous étiez célèbre dans votre village (pour avoir chassé des brigands, sauvé une famille d'un feu, etc.)
8	Vous avez accueilli votre seigneur lige pour un soir.
9	Vous avez été enrôlé dans une milice.
10	On vous a fait porter le chapeau pour un crime.
11	Vous avez eu une relation avec un(e) noble.
12	Vous étiez réputé en raison de vos aptitudes professionnelles.

TABLE 1-5 : ÉVÈNEMENTS PERSONNELS DE CRIMINEL

2d6	RÉSULTAT
2	Votre tête a été mise à prix.
3	Un de vos proches vous a trahi.
4	Vous êtes orphelin depuis votre prime jeunesse.
5	Une blessure ou une maladie vous a défiguré.
6	On vous a accusé à tort d'un crime.
7	Vous n'avez pas commencé comme criminel : faites un jet sur la TABLE 1-4.
8	Vous avez voyagé dans les Sept Couronnes avec des compères.
9	Vous avez traversé le détroit et vu les cités libres.
10	Un noble vous a engagé pour attaquer son rival.
11	Vos actes vous ont valu une réputation, bonne ou mauvaise, auprès des nobles.
12	Vous serviez jadis dans la maisonnée d'un noble : faites un jet sur la TABLE 3-3 du livre de base.

TABLE 1-6 : RAISONS DE PRENDRE LE NOIR (NOBLES)

2d6	RÉSULTAT
2	Votre maison a été détruite et votre famille dissoute.
3	Vous embarrassez votre famille.
4	Vous fuyez un scandale.
5	Vous êtes sorti perdant de manœuvres politiques.
6-8	Votre frère ayant enfanté un héritier, vous êtes de trop dans votre maison.
9	Vous êtes sorti perdant d'une bataille.
10	Votre famille a toujours envoyé un fils à la Garde de Nuit.
11	Vous adhérez aux idéaux de la fraternité et vous vous êtes porté volontaire.
12	Les ennemis de votre famille ont tenté de se servir de vous pour lui nuire.

TABLE 1-7 : RAISONS DE PRENDRE LE NOIR (ROTURIER)

2d6	RÉSULTAT
2	Votre village a été rasé.
3	Vous ne vouliez pas être un fardeau pour votre famille pauvre.
4	Vous fuyez un scandale.
5	Vous espérez faire quelque chose de votre vie.
6-8	Un corbeau de passage vous a recruté.
9	Vous croyez aux idéaux/à la mission de la Garde.
10	Vous apparteniez à un régiment vaincu.
11	Votre village vous a envoyé pour exprimer sa gratitude envers l'ordre.
12	La maison de votre seigneur lige a été détruite.

TABLE 1-8 : RAISONS DE DÉSERTER

2d6	RÉSULTAT
2	Vous refusez de tuer quelqu'un si vous le croyez innocent.
3-5	Vous ne pouvez pas vous empêcher d'aider votre famille.
6-8	Vous ne pouvez pas accepter les actes de cruauté gratuite.
9-11	Vous exigez qu'on reconnaisse votre mérite et vos exploits.
12	Vous refusez de plier servilement le genou.

## AVANTAGES PERTINENTS DU JDRTDF

Les avantages suivants proviennent du livre de base, mais ils conviennent particulièrement aux campagnes basées sur la Garde de Nuit.

- ▣ ATTRIBUT DE COMPÉTENCE : Ami des bêtes
- ▣ ATTRIBUT DU DESTIN : Compagnon animal, Métier, Nyctalope, Robuste, Spécialiste de terrain
- ▣ ATTRIBUT HÉRITÉ : Sang des Premiers Hommes, Sang des sauvages

### ÉTAPE QUATRE : CHOISIR LES SPÉCIALITÉS

Comme c'était le cas pour les scores de compétences, votre personnage de la Garde peut acheter des spécialités au moyen des règles standards, qui se trouvent dans le livre de base, page 49.

### ÉTAPE CINQ : POINTS DE DESTINÉE ET AVANTAGES

Les corbeaux partent avec un point de destinée de moins qu'un personnage normal de leur catégorie d'âge (cf. la TABLE 3-10 : ÂGE ET POINTS DE DESTINÉE du livre de règles du JDRTDF). Les membres de l'ordre commencent en revanche la partie avec l'avantage Frère de la Garde de Nuit, qui se trouve dans le livre de base. (Par souci de clarté, nous avons reproduit une version mise à jour de cet attribut page 33.) Notez que ceci veut dire que les personnages vieux et vénérables bénéficient gratuitement de cet avantage.



Certains des avantages présentés dans ce livre page 33 sont particulièrement appropriés dans le cadre d'une campagne basée sur la Garde de Nuit. Nombre d'entre eux n'ont vraiment de sens que pour les corbeaux, mais vous pouvez néanmoins considérer qu'ils sont accessibles à n'importe quel personnage au moment de sa création.

### ÉTAPE SIX : FAIBLESSES ET DÉFAUTS

Les personnages de la Garde de Nuit peuvent prendre des défauts, exactement comme indiqué au CHAPITRE 5 : DESTINÉE ET ATTRIBUTS du livre de base du JDRTDF, et ce recueil en introduit quelques nouveaux, à partir de la page 34. Ces derniers sont particulièrement pertinents dans le cas des frères jurés, mais vous pouvez autoriser n'importe qui à les employer.

### ÉTAPE SEPT : ÉQUIPEMENT

En tant que membre de la Garde de Nuit, votre personnage a renoncé à tout héritage, argent ou gloire qui lui serait sinon revenu. En plus de l'équipement auquel ses avantages lui donnent éventuellement droit (comme une lame valyrienne), il commence la partie avec une épée, une tenue chaude, une cape en laine noire, un bouclier en bois et les petits outils dont il peut avoir besoin pour accomplir sa tâche sur le Mur. Si le narrateur l'autorise, il peut aussi disposer d'un arc ou d'une arbalète. Les personnages nobles peuvent comme à l'accoutumée acquérir de l'équipement supplémentaire en faisant des tests de Statut au début de la partie.

### ÉTAPE HUIT : VALEURS DÉRIVÉES

La Santé, le Sang-froid et autres valeurs dérivées sont calculées selon la méthode normale, qui est détaillée à la page 51 du livre de règles du JDRTDF. Une fois que vous aurez rajouté toutes les informations manquantes sur la fiche de votre personnage, celui-ci sera prêt à prendre sa place sur le Mur et à défendre la civilisation contre les forces sauvages des confins du Nord.

## NOUVEAUX AVANTAGES ET RÉVISIONS

#### AMANT(E) SAUVAGEON(NE)

SOCIAL

Vous avez fait fi des conséquences et entamé une liaison avec un(e) amant(e) du peuple libre.

Vous êtes tombé amoureux d'une personne issue du peuple libre, et celle-ci plaide votre cause dans sa tribu. Vous bénéficiez des effets de l'avantage Apprécié chez les sauvages au sein de cette dernière et vous pouvez vous réfugier auprès des compagnons de votre bien-aimé(e) pendant de courtes périodes.

Si vos relations venaient à être découvertes par la Garde, vous seriez sans nul doute suspecté de trahison et l'on vous accuserait très certainement d'avoir rompu votre serment. Si cela se produit, ou si votre amant(e) est tué(e), vous perdez cet avantage ainsi que le point de destinée que vous avez dépensé pour l'acquérir.

#### APPRECIÉ CHEZ LES SAUVAGEONS

SOCIAL

Le peuple libre a appris à vous respecter et à vous faire confiance.

Pour une raison ou une autre (discutez-en avec votre narrateur), vous avez acquis une bonne réputation chez le peuple libre vivant au-delà du Mur. Vous bénéficiez d'un bonus de +1B à tous vos tests de Persuasion lorsque vous interagissez avec des personnages sauvages.

TABLE 1-9 : AVANTAGES DE LA GARDE DE NUIT

ATTRIBUT	CATÉGORIE	CONDITIONS	EFFETS
AMANT SAUVAGEON	<i>Social</i>	—	Vous avez un(e) amant(e) parmi le peuple libre.
APPRECIÉ CHEZ LES SAUVAGEONS	<i>Social</i>	—	+1B aux tests de Persuasion visant les sauvageons.
ATTACHES FAMILIALES	<i>Destin</i>	—	Une fois par jour, +1B à n'importe quel jet si quelque chose vous rappelle votre maison.
FRÈRE DE LA GARDE DE NUIT	<i>Destin</i>	—	Vous êtes membre de la Garde de Nuit.
SPECIALISTE DES FORTIFICATIONS	<i>Compétence</i>	<i>Connaissances 3, Art Militaire 4</i>	Vous pouvez concevoir et renforcer les fortifications.

**ATTACHES FAMILIALES****DESTIN**

En dépit de votre serment, vous avez gardé le contact avec votre famille.

Votre famille ne vous a pas oublié, malgré votre départ sur le Mur, et elle trouve le moyen de vous faire parvenir de petits paquets si jamais vous avez besoin de quelque chose. Il peut s'agir de quelques pièces, de fournitures mineures ou simplement de lettres et de nouvelles en provenance de Westeros. Une fois par jour, votre personnage peut bénéficier de +1B à l'occasion de n'importe quel test si quelque chose évoque le souvenir de sa maison. C'est à vous, le joueur, de justifier pourquoi telle ou telle situation lui rappelle ses origines.

**FRÈRE DE LA GARDE DE NUIT****DESTIN**

Vous avez renoncé à votre famille et à vos terres pour servir comme frère de la Garde de Nuit.

Vous êtes un frère juré de la Garde de Nuit, et votre destin n'est donc plus lié à celui de votre maison. Votre valeur de Statut passe à 2 et vous perdez les avantages Héritier et Chef de famille, mais vous récupérez les points de destinée que vous avez dépensés pour obtenir l'un ou l'autre de ces attributs. Lorsque vous gagnez de l'argent ou de la gloire, vous ne pouvez pas l'investir dans votre maison, seulement dans votre division (Châteaunois, Tour Ombreuse ou Fort-Levant). En fonction de vos capacités, vous êtes affecté aux patrouilles, au Génie ou à l'Intendance, et recevez un avantage supplémentaire en fonction du corps en question.

**PATROUILLEUR** : vous pouvez ajouter votre rang d'Ingéniosité comme bonus à tous vos jets de Survie.

**INGÉNIEUR** : vous acquérez gratuitement l'avantage Métier. Il doit correspondre à une profession utile sur le Mur, comme bûcheron, maçon, charpentier ou mineur. Vous pouvez sinon prendre gratuitement l'avantage Spécialiste des fortifications, mais vous devez remplir ses conditions.

**INTENDANT** : vous pouvez ajouter les dés de bonus dont vous bénéficiez en Intendance au résultat de vos tests de Persuasion. Vous pouvez sinon acquérir gratuitement l'avantage Métier. Il doit dans ce cas correspondre à une profession utile à la Garde, comme la chasse, l'agriculture, la couture ou l'élevage des animaux.

Vous devez obtenir l'autorisation du narrateur pour prendre cet avantage. Il entraîne la perte de tous vos attributs du destin liés à votre maison de naissance, mais vous récupérez tous les points de destinée que vous avez investis pour les acquérir.

**SPECIALISTE DES FORTIFICATIONS****COMPÉTENCE**

Vos connaissances en matière de défenses sont sans pareilles.

CONDITIONS : CONNAISSANCES 3, ART MILITAIRE 4

Vous avez appris à ériger des fortifications et à optimiser la protection que fournissent les constructions. Votre maison réduit de 20% le temps qu'il lui

faut pour construire des patrimoines de défense. Vous savez non seulement concevoir des châteaux, murs et autres structures de ce genre, mais vous pouvez aussi employer vos connaissances pour accroître la protection que fournit une habitation ou structure défensive.

Pour renforcer un édifice, vous devez disposer d'une équipe de 10 ouvriers et de 1 heure par point de Défense que cette installation confère, comme l'explique le CHAPITRE 10 : L'ART DE LA GUERRE du livre de règles du JDRTDF (cf. « Fortifications » p.183). Une fois ce délai écoulé, faites un TEST D'ART MILITAIRE DÉLICAT (9).

Améliorer les défenses d'une demeure est plus facile, mais nécessite plus de temps et d'efforts. Il faut une équipe de 10 ouvriers pour chaque point de Défense que confère l'édifice, comme indiqué par les règles d'art de la guerre (cf. le CHAPITRE 10 : L'ART DE LA GUERRE, TABLE 10-3), ainsi que 1 jour de travail supplémentaire par point de bonus. Une fois ce délai écoulé, faites un test d'Art Militaire SIMPLE (6).

Pour chaque degré de réussite obtenu à l'occasion de ces jets, le bonus de Défense conféré par la structure défensive ou l'habitation augmente de 1. Au maximum, il est possible de doubler la valeur défensive d'une structure.

**NOUVEAUX DÉFAUTS****AGENOUILLÉ**

Le sentiment de supériorité et le patriotisme virulent que vous inspire votre appartenance aux Sept Couronnes vous valent une haine toute particulière de la part des sauvageons.

Vous subissez un malus de -2D lors de tous vos tests de Persuasion et de Statut lorsque vous interagissez avec des sauvageons. Leur Valeur d'Humeur est de plus diminuée de 1 par rapport à la normale.

**CONDAMNÉ**

Criminel notoire, vous avez du mal à trouver des gens qui acceptent de vous faire confiance.

Vous subissez un malus de -1D à l'occasion de tous vos tests de Persuasion. Vous serez par ailleurs exécuté sur-le-champ si jamais on vous suspecte de désertir le Mur.

**DÉSERTEUR**

Vous avez fui le Mur.

Si vous êtes en fin de compte revenu, vous subissez un malus de -1D à l'occasion de tous vos jets de Volonté (Courage), car la fuite vous semble toujours possible. De plus, tout autre membre de la Garde ayant eu vent de votre désertion voit sa Valeur d'Humeur diminuée de 1 dans les intrigues.

TABLE 1-10 : NOUVEAUX DÉFAUTS DU NORD

ATTRIBUT	CONDITIONS	EFFETS
AGENOUILLE	—	-2D à tous vos tests de Persuasion et de Statut lorsque vous interagissez avec des sauvageons
CONDAMNÉ	—	-1D lors de tous les tests de Persuasion, sera exécuté pour trahison
DÉSERTEUR	—	-1D aux tests de Volonté (Courage) et -1 à la VH des frères jurés lors des intrigues ; ou recherché par la Garde
ENGELURES	—	Vous avez subi les effets de la gelure
NÉ LIBRE	—	-1D lors des tests de Statut avec des frères jurés, -2D avec les citoyens des Sept Couronnes
NOSTALGIE ESTIVALE	—	-1D à tous vos tests d'Endurance pour résister au froid

Si vous n'êtes jamais revenu au Mur, vous êtes désormais recherché. Quiconque découvre la vérité à votre sujet est susceptible de vous dénoncer au seigneur local, et la Garde de Nuit mettra sans doute fin à vos jours si elle vous rattrape.

**ENGELURES**

Le froid impitoyable du Nord ne vous a pas laissé indemne.

Votre personnage a subi les ravages du froid extrême et survécu. Chaque fois que vous prenez ce défaut, il encaisse un niveau de dégâts de gelure, dont les effets sont indiqués page 208 du *JDRTDF*, dans le **CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR**. Ces niveaux comptent si jamais le personnage se retrouve à nouveau dans une situation de froid extrême.

Ce défaut peut être pris 3 fois.

**NÉ LIBRE**

Vous avez été découvert au nord du Mur alors que vous n'étiez qu'un enfant et la Garde de Nuit vous a recueilli.

Vous subissez un malus de -1D à l'occasion de vos tests de Statut lorsque vous avez affaire à des hommes de la Garde et de -2D quand vous interagissez avec les gens des Sept Couronnes.

**NOSTALGIE ESTIVALE**

Vous ne supportez pas le froid et rêvez de retrouver la chaleur et les contrées verdoyantes du sud.

Vous subissez un malus de -1D à l'occasion de vos tests d'Endurance pour résister aux effets du froid ou des autres conditions atmosphériques difficiles du Nord.

**CRÉER UN CHÂTEAU DE LA GARDE DE NUIT**

« Sur le Mur, nous formons tous une seule maison. »

— LORD COMMANDANT JEOR MORMONT, *Le trône de fer*

Les frères jurés sont unis par leurs vœux et par la veille qu'ils assurent aux frontières du monde civilisé. Ils ont abandonné tout ce à quoi ils pouvaient prétendre : amour, or, gloire, terres et titres. En échange, ils sont accueillis à bras ouverts au sein d'une nouvelle lignée, fondée sur l'honneur et la

tradition plutôt que l'hérédité. Comme l'exprime avec concision le Vieil Ours, ils sont « tous une seule maison ».

En dépit de cette unité, la Garde dispose néanmoins de nombreuses possessions, qui incluent toutes des personnes à charge ainsi que du personnel, et correspondent à des sections du Mur bien précises. Les hommes de ces garnisons ne sont pas toujours en bons termes ; c'est même plutôt l'exception. Les rivalités amicales peuvent s'envenimer, et le destin des forts du Mur est directement lié à celui des hommes qui les habitent.

Dans certaines campagnes de la Garde de Nuit, le sort des divers châteaux importe peu. Si votre groupe de jeu en a décidé ainsi, la chronique peut se focaliser uniquement sur les PJ et leurs actions sur le Mur ou dans les confins du Nord. Il n'y a d'ailleurs aucun mal à ce que les joueurs convoitent un poste influent sur le Mur, comme ils le feraient dans n'importe quelle campagne du *JDRTDF*. Lorsque les frères gagnent de la gloire ou de l'argent, ils peuvent dépenser leurs gains au profit de leur division de la Garde, ce qui leur vaudra la reconnaissance de leurs camarades et la jalousie des hommes stationnés dans les autres forts.

Les règles figurant dans cette section vous laissent gérer les châteaux de la Garde de Nuit en suivant une procédure analogue à celle que le livre de base du *JDRTDF* prévoit pour les maisons nobles. Pour les narrateurs qui désirent jouer sur le contexte politique des Sept Couronnes, cette approche présente notamment l'avantage de permettre aux maisons nobles (celles du Nord en particulier) d'interagir directement avec les forts de la fraternité, sans introduire trop de règles nouvelles.

À l'époque par défaut des parties du *JDRTDF*, seuls trois des dix-neuf châteaux de la Garde sont encore occupés. Les seize restants se tiennent toujours au pied du rempart, plus ou moins délabrés. Si vous désirez, en tant que narrateur, donner plus d'envergure à votre campagne sur le Mur en y incorporant d'autres considérations politiques, n'hésitez pas à modifier le cadre de l'histoire. Vous trouverez un encart intitulé « Changer le décor et l'avenir » qui vous fournira davantage d'informations au sujet des modifications que vous pouvez apporter au tableau, ainsi que de leurs conséquences sur votre partie et les événements de la saga du *Trône de Fer*.

**CRÉER UN CHÂTEAU SUR LE MUR**

Comme dans le cas du processus de création d'une maison noble décrit dans le livre de règles du *JDRTDF*, le narrateur et les joueurs ont intérêt à coopérer pour définir les attributs d'un château, car cela permet de tous les investir dans la définition du décor de la campagne. Étant donné les particularités de la Garde de Nuit comparée à une maison noble plus indépendante, certaines étapes sont abrégées ou réglées d'avance, mais vous pouvez sinon considérer ces règles comme une extension de celles qui figurent au **CHAPITRE 6 : MAISON ET PATRIMOINE** du livre de base.



Vous devez tout d'abord choisir le château que vous désirez représenter. Pour vous faciliter la tâche, vous trouverez ci-dessous un encart, **CHÂTEAUX DE LA GARDE DE NUIT**, énumérant tous les forts situés le long du Mur. Chacun de ces bastions est présenté en détail dans le **CHAPITRE 2 : LE MUR ET LE DON**. Lorsque vous aurez une idée du château auquel vous allez vous intéresser, votre groupe de jeu disposera d'un point de départ sur lequel vous pourrez baser d'autres processus de création.

## ÉTAPE UN : LE ROYAUME

Le royaume d'une maison de Westeros est un élément fondamental qui détermine en grande partie la taille et la population de ses terres, ainsi que les serments de loyauté qui l'unissent aux autres familles nobles. La Garde de Nuit s'éloigne de ce modèle, car elle ne répond de ses actes devant personne, si ce n'est devant le ou les rois. Pour refléter cette particularité, on considère que le Mur est le royaume de départ de votre château au lieu d'utiliser la **TABLE 6-1 : ROYAUME DE DÉPART** du livre de base. Les conséquences que cela entraîne pour le processus création sont détaillées dans les sections correspondantes et résumées dans la **TABLE 1-11 : RESSOURCES DES CHÂTEAUX DU MUR**.

### LE MUR

SUZERAIN : ROBERT BARATHEON, ROI DE WESTEROS ET DES SEPT COURONNES

Les châteaux au long de la frontière ne sont fidèles qu'au roi et à la Garde. La frontière nord de leur royaume est le Mur qui lui a donné son nom et à partir duquel leur influence s'étend vers le sud sur cinquante lieues de terres collectivement appelées le Don. Les domaines de la Garde de Nuit sont notoirement peu peuplés. On ne trouve généralement guère plus qu'un petit village ou de quelques fermes pour chaque château, et bien peu de bras pour travailler le sol froid et rocailleux.

## ÉTAPE DEUX : RESSOURCES DE DÉPART

Chaque fort du Mur est défini par un certain nombre de ressources, qui remplissent la même fonction que celles dont on se sert pour établir l'influence et la puissance d'une maison. Même si cette région inhospitalière et infertile représente de nombreux désavantages, il est important de se rappeler que les attributs d'un château ne peuvent jamais descendre en dessous de 1 et l'on ignore donc tout malus supplémentaire si l'un d'entre eux se voit réduit à ce minimum.

Lancez 5d6 et additionnez les résultats pour chaque ressource de départ ; si cela vous aide à mieux comprendre le processus, faites comme si chaque fort était un banneret à part entière de la Garde de Nuit. Les modificateurs de chaque attribut sont détaillés dans la section suivante et résumés dans la **TABLE 1-11 : PATRIMOINE DES CHÂTEAUX DU MUR**. Ces bonus et malus sont conçus pour refléter l'état de la fraternité sous le règne du roi Robert, qui est l'époque par défaut des campagnes du *JDR TDF*. Si vous décidez de situer votre chronique à une autre période, vous devrez choisir un ensemble de modificateurs qui correspondront plus fidèlement aux circonstances historiques. À son apogée, la Garde de Nuit aurait bénéficié des mêmes conditions que celles des vassaux du roi du Nord (que vous trouverez dans le livre de base).

Notez que la somme des modificateurs de la **TABLE 1-11** fait qu'un château de la Garde est nettement moins puissant qu'une maison de Westeros. C'est tout à fait normal, puisque les bannerets disposent de nombreuses ressources qui font défaut à la fraternité, en particulier en ces temps de déclin.

Une fois que vous avez appliqué les modificateurs aux résultats obtenus, comme vous l'auriez fait pour une maison noble, chaque joueur a le droit de lancer 1d6 et d'ajouter son résultat au patrimoine de son choix.

## DÉFENSE

+0

Dans le cas de la Garde de Nuit, le score de Défense ne représente pas seulement les tours et autres installations le long de la frontière, mais aussi l'état du Mur lui-même. Dès sa fondation, la fraternité a eu l'interdiction d'ériger le moindre rempart pour se protéger des attaques en provenance du sud, ce qui fait que le Mur est le seul édifice de ce genre dont elle dispose. De nombreux châteaux à la frontière incluent des tours et des petites bâtisses qui peuvent être défendues en cas d'urgence, mais c'est à peu près tout ce qu'ils ont pour se protéger. La valeur de défense des forts du Mur n'est pas modifiée, mais ils n'ont en revanche pas le droit de développer certains patrimoines avec leurs ressources. Vous trouverez davantage d'informations dans la description de la quatrième étape, sur cette même page.

## INFLUENCE

-15

L'Influence d'un château de la Garde sera généralement son attribut le plus faible dans le cas d'une partie du *JRDTDF* à l'époque du roi Robert. Les gens de Westeros ne se soucient guère de la Garde de Nuit et les frères noirs ne peuvent guère exercer de pression sur le roi ou les maisons nobles du sud. L'absence d'héritier et le mode de fonctionnement démocratique de la fraternité ne font rien pour arranger les choses.

## TERRES

-5

Le Don s'étend à cinquante lieues en direction du sud en partant du Mur, mais la Garde n'est pas en mesure d'exercer beaucoup d'influence sur son territoire, et la plupart des frères ne peuvent opérer que dans les parages de leur château.

## LOI

-10

En dépit du Mur et des efforts acharnés de la fraternité noire, les sauvageons parviennent à franchir la frontière et à lancer des raids contre les terres au sud. Les rares villages qui demeurent sous la juridiction de la Garde sont pratiquement des parasites qui vivent à ses dépens : l'alcoolisme, la prostitution et l'anarchie sont monnaie courante dans la région.

## POPULATION

-10

Le Don, c'est-à-dire l'ensemble des domaines contrôlés par la Garde de Nuit, est peu peuplé et mal entretenu. Les forêts ont repris du terrain sur les terres qui servaient jadis à l'agriculture et seuls les gens les plus courageux osent encore rester dans la région, depuis que les raids des sauvageons ont recommencé.

## PUISSANCE

+5

Les soldats bien entraînés sont les seules ressources dont le Mur dispose en abondance ; mais après tout, c'est sa raison d'être. En plus de permettre d'obtenir des hommes pour garder le Mur et effectuer des patrouilles dans

les confins du Nord, la Puissance sert à se procurer les catapultes et les mangonneaux qui garnissent le sommet du rempart et assurent sa défense.

## RICHESSSE

+0

La Garde de Nuit n'est pas bien riche, mais la plupart des garnisons du Mur sont néanmoins capables de fonctionner en autarcie. Elle dispose de forgerons en abondance et de nombreux châteaux comptent un septuaire pour les besoins spirituels des frères, ainsi qu'un mestre pour traiter les blessures. Les forts les plus prospères peuvent aussi participer aux échanges par le biais de la route Royale ou du port de Fort-Levant.

## ÉTAPE TROIS : HISTOIRE DU CHÂTEAU

L'histoire de la fraternité noire remonte à l'âge de Brandon le Bâisseur et à la fin de la Longue Nuit. De nombreux châteaux construits le long du Mur ont vu leurs fortunes fluctuer depuis cette époque. Ces événements historiques sont décrits dans la première section de ce chapitre. En raison de la nature presque intemporelle du Mur, les choses évoluent bien plus lentement que dans une partie ordinaire. Tirez 1d6 événements historiques pour votre château au moyen de la **TABLE 6-4 : ÉVÉNEMENTS HISTORIQUES**, qui se trouve page 103 dans le livre de règles du *JRDTDF* et appliquez ces modificateurs de ressource à votre fort.

Au fur et à mesure que vous déterminez les étapes de l'évolution de votre château, travaillez de concert avec le narrateur et les autres joueurs pour faire le lien entre ces événements et l'histoire de la Garde en général. L'ordre retirant énormément de fierté de ses traditions et de son passé, vous approfondirez le niveau de détail et d'authenticité de votre campagne en enracinant votre fort dans cette chronologie.

## ÉTAPE QUATRE : PATRIMOINE

Rien n'est plus important lors de la création d'un fort que de déterminer son patrimoine. Comme dans le cas d'une maison noble, vous allouez les ressources dont votre château dispose pour obtenir des possessions. En raison de la nature de la Garde de Nuit et des édits qui la régissent depuis sa fondation, certains investissements ne sont pas autorisés. Cette section renvoie aux éléments de patrimoine qui figurent dans les pages 106 à 113 du livre de base du *JRDTDF*.

### PATRIMOINE DE DÉFENSE

La Garde n'a accès qu'à un nombre restreint d'éléments de cette catégorie, car elle n'a pas le droit de construire le moindre rempart pour se protéger des attaques en provenance du sud. Si le bien-fondé de cet édit a parfois été remis en cause par les nobles et le lord Commandant, c'est grâce à lui que les familles nobles des Sept Couronnes n'ont jamais considéré la fraternité noire comme une menace.

Les forts situés le long du Mur peuvent dépenser leur ressource de Défense pour acheter des Tours ou des Demeures fortifiées, mais ces dernières sont les structures les plus imposantes que la Garde puisse se procurer. Elles représentent le nombre d'installations qui sont suffisamment sûres pour être défendues ; n'oubliez pas que même à Châteaunoir, bon nombre de tours

TABLE 1-11 : RESSOURCES DES CHÂTEAUX DU MUR

RESSOURCE	MODIFICATEUR
DÉFENSE	+0
INFLUENCE	-15
TERRES	-5
LOI	-10
POPULATION	-10
PUISSANCE	+5
RICHESSSE	+0

## CHÂTEAUX DE LA GARDE DE NUIT

Les châteaux de la Garde de Nuit sont, d'ouest en est : Fort Couchant le Pont, Tour Ombreuse, La Vigie, Griposte, La Roque, Mont-Frimas, Glacière, Fort Nox, Noirlac, Porte Reine (anciennement Porte Névé), Châteaunoir, Chêne Égide, Sylve-Étang, Sablé, La Givrée, Longtertre, Torchères, Verposte et Fort-Levant.

## CHANGER LE DÉCOR ET L'AVENIR

Dans les années qui suivent immédiatement la rébellion de Robert, et qui servent habituellement de cadre aux campagnes du *Jeu de Rôle du Trône de Fer*, la Garde de Nuit se compose d'environ mille frères répartis sur les trois châteaux du Mur. La plupart d'entre eux résident à Châteaunoir, avec près de deux-cents hommes stationnés à Fort-Levant et Tour Ombreuse, qui se situent respectivement à l'est et à l'ouest du rempart. La Garde n'a jamais connu de situation plus désespérée : seize de ses châteaux sont vides et bon nombre d'entre eux sont en ruines.

Si vous avez envie, en tant que narrateur, de faire davantage de recherches ou d'inventer des conditions alternatives, il est certainement possible de créer une campagne se déroulant à l'âge d'or de la fraternité noire. Par le passé, les divers forts étaient emplis de nombreux frères et les règles présentées dans ce livre ont été conçues de façon à fonctionner aussi à ces époques : il suffit de modifier les modificateurs de ressource de départ des châteaux, ceux-ci variant en fonction de la période historique.

Vous pouvez sinon proposer aux joueurs d'imaginer de toutes pièces un fort qui leur servira de base ; il suffit dans ce cas de considérer que la Garde dispose d'une centaine d'hommes supplémentaires pour protéger le Mur. Procéder de la sorte ne modifie pas fondamentalement la chronologie des événements présentée dans les romans : par exemple, Jeor Mormont convoquera toujours la majorité de la Garde au sein d'une grande patrouille pour partir à la recherche de Benjen Stark et de ses compagnons, comme l'indique *A Storm of Swords*.

Il est tout aussi peu probable que les événements menant à l'élection de Jon Snow au poste de lord Commandant changent. La relation qu'entretiennent ser Denys Mallister et Cotter Pyke laisse entendre qu'ils ne sont pas plus disposés à voter pour le commandant d'un quatrième château que l'un pour l'autre. Stannis Baratheon, pour sa part, s'intéresse plus à ses propres objectifs qu'aux affaires internes de la fraternité noire.

Au bout du compte, la campagne vous appartient et vous n'êtes certainement pas obligé de suivre les romans à la lettre si vous n'en avez pas envie. Les personnages joueurs peuvent par exemple sauver Mormont, ou déjouer les intrigues des alliés de Jon Snow et installer l'un des leurs au poste de lord Commandant.

sont sur le point de s'écrouler. Rappelez-vous également que ces éléments de patrimoine n'incluent pas le Mur lui-même et qu'elles sont donc défendues au nord contre les attaques des sauvages par un rempart de glace et de pierre haut de plus de deux-cents mètres.

**VOIE SOUTERRAINE (5 POINTS) :** de nombreux châteaux de la Garde disposent d'un tunnel sécurisé et clos par une grille permettant d'atteindre les confins du Nord en passant sous le Mur. Ces souterrains sont conçus pour être faciles à défendre contre les attaques des sauvages, tout en laissant les troues franchir la frontière pour attaquer directement les pillards.

### PATRIMOINE D'INFLUENCE

La Garde de Nuit ne pèse pas grand-chose dans les Sept Couronnes et n'a guère de moyens de faire entendre ses demandes aux familles nobles. L'influence de votre château peut être utilisée pour effectuer des tests d'évènement de maison, ce qui représente la pression que la Garde applique sur ses possessions dans le Don, et ses plaidoyers désespérés auprès du roi. La fraternité noire étant une organisation dont la direction se transmet démocratiquement plutôt que par hérédité, il n'est jamais possible de dépenser cette ressource sur des héritiers. Sur le Mur, le Statut ne dépend pas de l'Influence, contrairement aux maisons nobles ; au lieu de cela, il est entièrement déterminé par les actes des individus et par leur rôle dans l'ordre. Vous trouverez une présentation complète de cet aspect de la fraternité dans ce chapitre, dans la section consacrée au processus de création des personnages, et plus particulièrement dans la **TABLE 1-2 : LE STATUT DANS LA GARDE**.

### PATRIMOINE DE TERRES

Les possessions terrestres d'un château représentent la région du Don sur laquelle il exerce une influence directe. Le livre de règles emploie une unité, le domaine, mesurant environ une lieue de diamètre (un peu moins de 5 kilomètres), et qui fonctionne aussi dans le cas de la Garde. En effet, bien que la fraternité perçoive de façon globale le tribut des terres du Don, celles-ci sont très peu peuplées et les zones habitées contrôlées par un fort sont relativement petites.

Pour un château de la Garde, la différence se joue surtout au niveau des terrains et Traits qui sont disponibles dans ces contrées dépeuplées du septentrion. Les ruines, par exemple, ne manquent pas dans le Don. À l'inverse, la

région est presque dépourvue de littoral, sauf aux alentours de Fort-Levant. Les forts de la Garde utilisent donc la **TABLE 1-12 : COÛTS DES TRAITS ET TERRAINS DANS LE DON** plutôt que celle du livre de règles, mais les descriptions sont les mêmes. Les traits qui n'y figurent pas ne peuvent pas être sélectionnés pour un château du Mur.

Comme l'expliquent les règles du jeu, quand un fort ne peut pas investir le nécessaire pour obtenir un domaine, il ne peut exercer son influence que sur les zones situées à moins d'une lieue qui lui sont immédiatement contiguës.

### PATRIMOINE DE LOI ET DE POPULATION

Ces attributs représentent le contrôle qu'une forteresse exerce sur ses terres, ainsi que le nombre de gens qui y résident encore et contribuent à entretenir la Garde. Ces éléments du patrimoine ne sont pas gérés comme des investissements, et fournissent plutôt un malus ou un bonus à l'occasion des tests d'évènement de maison.

Vous trouverez les tables résumant ces modificateurs dans le sixième chapitre du livre de règles du *JDR TDF*, page 107.

### PATRIMOINE DE PUISSANCE

Cet élément de patrimoine ne diffère que très légèrement de la version utilisée pour décrire les maisons nobles. Principalement, la différence réside dans le fait que les châteaux du Mur ne peuvent pas avoir de vassal, bien qu'ils soient eux-mêmes considérés comme des bannerets de Châteaunoir. Les troupes qui assurent la défense sont donc le patrimoine de Puissance le plus important pour ces forts. Reportez-vous à la **TABLE 1-13 : TYPES ET COÛTS DES UNITÉS DE LA GARDE** lorsque vous investirez vos ressources. Le nombre de soldats que compte chaque unité dépend généralement de son type : une centaine de fantassins pour de l'infanterie, une vingtaine d'hommes et de chevaux pour de la cavalerie. Les valeurs entre parenthèses représentent les performances d'une unité qui a reçu de l'équipement amélioré (vous trouverez davantage d'informations à ce sujet dans le **CHAPITRE 10 : L'ART DE LA GUERRE** du livre de règles du *JDR TDF*).

En plus de fournir des troupes pour la défense du Mur, les châteaux de la Garde peuvent aussi investir leur ressource de Puissance afin de se procurer des engins de siège ; ils sont installés au sommet du rempart et permettent de repousser les raids en provenance des confins du Nord. Ces éléments de

patrimoine sont résumés dans la **TABLE 1-14 : ENGIN DE SIÈGE**. La description de ces machines de guerre se trouve au **CHAPITRE 10 : L'ART DE LA GUERRE** du livre de règles du *JDRTDF*, dans la section Étape cinq : armes de siège.

## INGÉNIEURS DE LA GARDE DE NUIT

Les unités du Génie sont composées d'ingénieurs de talent auxquels on fait appel pour entretenir et défendre les engins de siège installés en haut des remparts. Ces troupes peuvent aussi assurer la défense du Mur en général, mais elles s'avèrent vulnérables quand elles sont attaquées directement.

## INTENDANTS DE LA GARDE DE NUIT

Tout comme leurs frères, les intendants reçoivent une formation aux armes. Ils forment des régiments ayant généralement pour tâche de défendre le Mur, qu'ils ne quittent normalement pas, et ils sont presque exclusivement utilisés pour la défense.

**TABLE 1-12 : COÛTS DES TRAITS ET TERRAINS DANS LE DON**

TERRAIN/TRAIT	COÛT	
BOIS	<i>Clairsemés</i>	+2
	<i>Denses</i>	+5
COLLINES		+6
COURS D'EAU	<i>Ruisseau</i>	+3
	<i>Étang</i>	+5
LITTORAL		+3 pour Fort-Levant ; impossible ailleurs
LOCALITÉ	<i>Hameau</i>	+10
	<i>Petite ville</i>	+20
MONTAGNES		+8
PLAINES		+5
PRAIRIE		+1
ROUTE		+10
RUINE		+2

## PATROUILLEURS DE LA GARDE DE NUIT

Les unités de patrouilleurs constituent l'élément essentiel de la défense des châteaux. Elles regroupent des soldats aguerris qui remplissent alternativement le rôle de fantassins au sol et d'archers sur le Mur. Les vétérans de la fraternité servent souvent de gardes du corps au commandant de leur château. Leur discipline et leur dévouement sont légendaires et ils ne perdent que rarement, voire jamais, leur cohésion au cours des batailles.

## PATROUILLEURS MONTÉS DE LA GARDE DE NUIT

En de rares occasions, les chevaliers de la fraternité noire forment des patrouilleurs expérimentés pour constituer de petites unités de cavalerie. Comme elles n'emploient pas d'arcs, elles doivent effectuer leurs sorties au moyen d'une voie souterraine passant sous le Mur pour être efficaces. Ces troupes sont par ailleurs rarement aussi bien protégées que les régiments de cavalerie de Westeros.

## PATRIMOINE DE RICHESSE

La richesse d'un château correspond aux petits aménagements dont il bénéficie et aux ressources directement placées sous son contrôle. L'investissement de la Richesse est traité de la même manière que dans le cas d'une maison noble, comme l'explique le **CHAPITRE 6 : MAISON ET PATRIMOINE** du livre de règles du *JDRTDF*.

### MESTRE

Même à la Garde, on peut avoir besoin de la sagesse d'un mestre.

CONDITION : SPÉCIAL

INVESTISSEMENT : 10

DURÉE : 1D6 MOIS

Grâce à un antique accord passé avec Villevieille, un mestre est dépêché aussi rapidement que possible auprès de la Garde chaque fois qu'un de ses châteaux en a besoin. En termes de jeu, cela veut dire que contrairement à une maison noble, le fort peut recruter l'un d'eux même si son Influence est inférieure à 20.

## ÉTAPE CINQ : DEVISE ET ARMOIRIES

Ni la Garde ni ses forts n'ont d'armoiries ou de devise. En dépit du sentiment de fierté que les frères tirent de leur château, tout est fait pour renforcer l'idée que la fraternité est une force unie, travaillant dans un but commun.

**TABLE 1-13 : TYPES ET COÛTS DES UNITÉS DE LA GARDE**

TYPE	COÛT EN PUISSANCE	MODIFICATEUR DE DISCIPLINE	COMPÉTENCES CLÉS	ARMURES	DÉGÂTS DE CORPS À CORPS	DÉGÂTS DE TIR
INGÉNIEURS	+2	DÉLICAT (9)	Corps à Corps, Connaissances, Art Militaire	VA 2 (3), MA -1 (-2), Encombrement 0	Athlétisme (Athlétisme +1)	Agilité +1 ; Portée Courte (Agilité +1 ; Portée Longue)
INTENDANTS	+2	DÉLICAT (9)	Vigilance, Corps à Corps, Tir	VA 2 (3), MA -1 (-2), Encombrement 0	Athlétisme +1 (Athlétisme +2)	Agilité ; Portée Courte (Agilité +1 ; Portée Longue)
PATROUILLEURS MONTÉS	+4	FACILE (3)	Agilité, Dressage, Corps à Corps	VA 4 (5), MA -3, Encombrement 2	Athlétisme +3 (Athlétisme +4)	Agilité ; Portée Courte (Agilité +1 ; Portée Courte)
PATROUILLEURS	+3	SIMPLE (6)	Vigilance, Corps à Corps, Tir	VA 3 (4), MA -2, Encombrement 1 (0)	Athlétisme +1	Agilité ; Portée Longue



TABLE 1-14 : ENGIN DE SIÈGE

TYPE		COÛT EN PUISSANCE
CATAPULTE	<i>Petite</i>	1
	<i>Moyenne</i>	2
	<i>Grande</i>	4
MANGONNEAU		2
SCORPION		1
TRÉBUCHET		3

## ÉTAPE SIX : COMMANDANT DU CHÂTEAU

Si ce poste n'est pas occupé par un des PJ, il faut inventer un personnage à cette fin, ainsi que d'éventuels PN pour l'accompagner. Servez-vous des règles de création de personnages qui se trouvent page 29 pour vous aider à créer un commandant, un mestre ainsi qu'un intendant, patrouilleur et ingénieur en chef.

## CAMPAGNES ET AMÉLIORATIONS

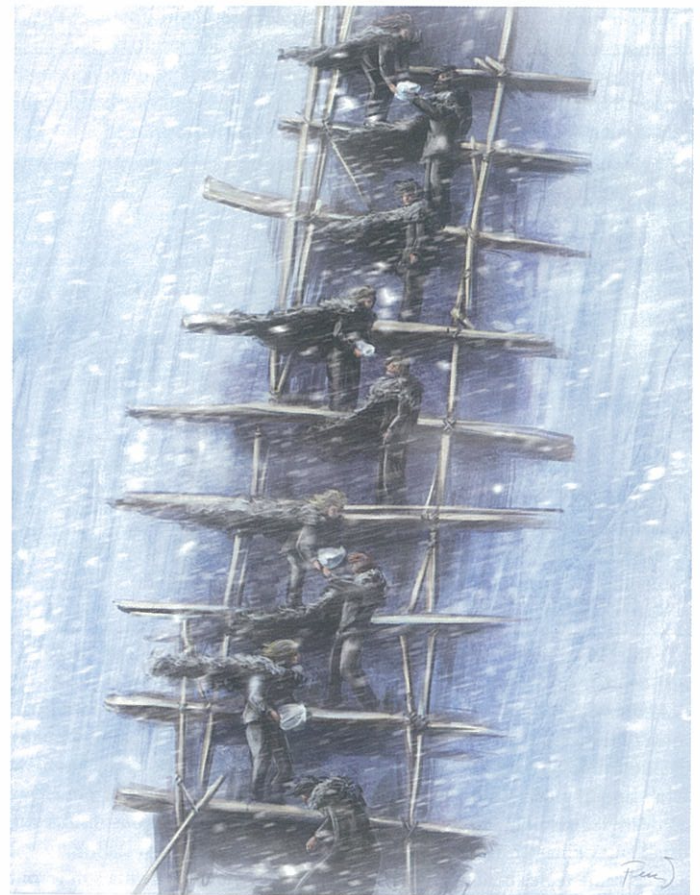
La Garde de Nuit, en dépit de son attachement à l'histoire, n'est pas figée dans le temps. Sa popularité auprès des maisons du sud fluctue au fil des époques, et l'importance de chaque fort du Mur varie avec elle, un peu comme la fortune d'un vassal dépend de celle de son seigneur lige. Pour les joueurs qui interprètent des frères jurés, il peut se révéler frustrant de voir tout leur dur labeur réduit à néant parce que les fournitures qu'ils attendaient avec impatience ont été détournées au profit d'un autre château. Il s'avère encore plus douloureux de devoir dire adieu à des hommes qu'ils ont aidés et entraînés, quand ceux-ci sont réaffectés à des sections différentes du Mur pour compenser des pertes ou le manque de bras.

Vous pouvez représenter l'interdépendance des composantes de la Garde de Nuit dans vos campagnes de deux façons. La première option, la plus simple, consiste à ignorer totalement cet aspect. Laissez le commandant du château (ou l'intendant en chef) effectuer un jet d'évènement de maison, comme s'il représentait une maison normale, et appliquez simplement le résultat.

Vous pouvez sinon traiter chaque garnison du Mur comme un vassal de Châteaunoir, ce qui correspond plus à la réalité. En qualité d'intendant suprême de la Garde de Nuit, le lord Intendant fait un jet d'évènement de maison dont les résultats s'appliquent à la fraternité dans son ensemble. Il distribue ensuite les bonus et les malus aux châteaux comme bon lui semble. Dans un cas comme dans l'autre, ceci permet aux forts de la Garde de Nuit d'interagir avec les maisons nobles au moyen de règles à peu près analogues ; les particularités de chacune de ces deux options sont détaillées au fur et à mesure de cette section.

### LE TOUR DU CHÂTEAU

Dans le cas d'un fort, on emploie les mêmes règles pour l'écoulement du temps que pour les maisons du *JDR TDF*. Quelle que soit la méthode que vous comptez employer pour gérer les rapports entre le château et la fraternité, servez-vous du mois à quatre semaines si jamais vous avez besoin de mettre ses actions en parallèle avec celles d'une maison noble.



## TRAITER LES CHÂTEAUX COMME DES MAISONS VASSALES

Vous devez vous souvenir de quelques petits détails quand vous retenez cette option. Les joueurs exerceront dans l'ensemble beaucoup moins de contrôle sur leur château, car dans ce cas c'est vous, le narrateur, qui effectuez les jets d'évènement de maison à la fin de chaque mois. En deuxième lieu, le lord Intendant doit distribuer les ressources de façon équitable entre les forts. Il ne peut pas avoir de favoris, ce qui veut dire que les PJ retireront moins d'avantages de chaque jet d'évènement de maison, à moins de disposer d'une aide extérieure.

Vous aurez aussi besoin d'une fiche de personnage pour le lord Intendant, car il joue un rôle de tout premier ordre si vous retenez cette méthode, et les joueurs auront souvent affaire à lui. Les groupes dont la partie se déroule à l'époque standard du *JDR TDF* trouveront les caractéristiques du lord Intendant Bowen Marsh page 49.

### LE JET D'ÉVÈNEMENT DE MAISON

Quand vous traitez les châteaux comme des maisons vassales de Châteaunoir, c'est le lord Intendant, probablement un PN, qui fait le jet d'évènement de maison intervenant à la fin de chaque mois. Faites un jet avec son Statut de 5 et ses dés de bonus d'Intendance, puis comparez votre résultat à la TABLE 6-18 : ÉVÈNEMENTS DE MAISON qui se trouve page 122 du livre de base du *JDR TDF*.

Le résultat de votre jet peut s'appliquer à Châteaunoir ou à l'un des autres forts de l'ordre, si vous en décidez ainsi, en tant que lord Intendant. La Garde s'efforce néanmoins de se montrer équitable et les bénéfices du jet devraient être répartis de façon à peu près égale parmi les châteaux occupés, l'excédent allant à Châteaunoir.

Tout comme les maisons nobles dans le livre de base, le lord Intendant peut dépenser un point de destinée pour conférer tous les résultats d'un jet à l'un des forts occupés du Mur. Cette possibilité prend toute son importance lorsque les châteaux tentent d'entrer dans les bonnes grâces du lord Intendant pour obtenir une part supérieure des ressources.

**EXEMPLE**

*Le lord Intendant a obtenu un mauvais résultat sur son jet d'évènement de maison : 17. D'après la table, cela indique un Déclin. Ce cas de figure entraînant un changement de 1 point dans une ressource, Châteaunoir voit sa Puissance diminuer de 1 (il a perdu un nombre inhabituellement élevé de patrouilleurs au-delà du Mur). Si le lord Intendant l'avait voulu, il aurait pu dépenser un point de destinée pour appliquer les effets du Déclin à un autre château de la Garde.*

*Le mois suivant, le jet produit un Bienfait, ce qui permet d'ajouter entre 1 et 3 points à une ressource. Châteaunoir prend l'un d'entre eux pour compenser sa perte de Puissance et les deux qui restent sont distribués à Fort-Levant et Tour Ombreuse.*

**INFLUENCER LE LORD INTENDANT**

Comme les personnages joueurs sont entièrement dépendants des aléas que connaît Châteaunoir, et qu'ils ne peuvent guère apporter que de modestes améliorations à leur condition, en menant à bien des projets au moyen des ressources dont ils disposent, il importe qu'ils puissent adresser des demandes de réquisition au lord Intendant. Un frère qui rend visite à Châteaunoir peut tenter d'influencer le lord Intendant pour le pousser à conférer les résultats du jet d'évènement de maison à sa garnison. À cette fin, il faut démarrer une Intrigue contre le lord Intendant : si le PJ parvient à le convaincre, les bénéfices du prochain jet d'évènement de maison seront appliqués à son château.

Il n'est possible de procéder de la sorte qu'une fois par trimestre, car sinon, il existe un risque de s'attirer les foudres des commandants des forts restants, qui voient les manœuvres de ce genre comme une façon de fausser le système méritocratique de la Garde... ce qui ne les empêche pas, d'ailleurs, d'envoyer leurs propres émissaires faire exactement la même chose. En termes de jeu, ces tentatives répétées se traduisent par une diminution de 1 de la Valeur d'Humeur des autres châteaux par rapport à celui des PJ, chaque fois que ses représentants commettent une entorse à la règle.

**GÉRER LES CHÂTEAUX DE FAÇON INDÉPENDANTE**

Il existe une deuxième manière de procéder, moins fidèle à l'organisation unifiée de la Garde, qui consiste à gérer chaque château de façon

*« Des rats et des ruines. Votre propre homme, Yarrowyk, assure qu'il faudra la moitié d'un an avant que le château puisse être habitable... N'importe, ils sont tout ce que nous avons. Il y a dix-neuf forts au long du Mur, et vous n'avez des hommes que dans trois d'entre eux. J'entends les doter chacun d'une nouvelle garnison avant que l'an n'expire. »*

— STANNIS BARATHEON, *Le Bûcher d'un roi*

indépendante. Dans ce cas, c'est l'intendant de chaque fort qui effectue un jet d'évènement de maison, et aucun d'entre eux n'est affecté par le sort des autres garnisons.

Si cette méthode reflète moins fidèlement la nature de la Garde, elle présente l'avantage de reprendre le système qui régit les maisons nobles dans le livre de règles du *JDR TDF*. Elle donne aussi aux joueurs un plus grand sentiment d'autonomie que lorsqu'ils sont considérés comme des vassaux.

Si vous retenez cette méthode, l'intendant en chef ou le commandant de la garnison peut décider de faire un jet d'évènement à la fin de chaque mois, avec un minimum d'un jet par trimestre. Contrairement aux maisons nobles, qui jouissent d'une plus grande marge de manœuvre que la Garde de Nuit, les forts de cette dernière ne peuvent pas choisir d'augmenter automatiquement une de leurs ressources de 1 au lieu de faire un jet : il n'est point de progrès constant sur le Mur, seulement les soubresauts de la fortune.

Les châteaux n'ayant pas de bannerets, il n'est naturellement pas possible d'atténuer les effets d'un jet d'évènement de maison particulièrement défavorable. Ceci contribue à rendre l'évolution des forts plus chaotique que celle des maisons nobles, et aboutit à une alternance entre des époques de croissance et de longues périodes de déclin. Cet aspect reflète assez bien la situation de la Garde, dont le destin dépend largement de l'humeur imprévisible du roi.

**DÉCLIN ET ABANDON**

Les châteaux du Mur n'ont pas été abandonnés de façon soudaine et leur délabrement ne s'est pas produit en une nuit ; il aura fallu de longues années de déclin et de négligence pour en arriver là. Les frères jurés voyant leur rang de Statut diminuer en raison de leur appartenance à la fraternité, ils sont nettement désavantagés quand il s'agit de diriger un château. Même les membres les mieux placés de la Garde ne peuvent pas obtenir plus de 3 dés à l'occasion de leur jet d'évènement de maison, et un rapide coup d'œil à la **TABLE 6-18** permet de constater qu'on ne trouve que deux Bienfaits, deux Croissances et une Aubaine parmi les résultats possibles. Statistiquement parlant, le château des joueurs a deux fois plus de chance de voir ses ressources diminuer qu'augmenter. Le Mur est impitoyable et la Garde de Nuit lutte sans cesse pour se procurer le nécessaire avec de moins en moins de ressources. Les garnisons qui désirent préserver leur score de Puissance et de Défense doivent souvent sacrifier leur patrimoine de Richesse pour atteindre leur objectif (cf. **GESTION DES RESSOURCES** à la page suivante). Quelques mois de conjoncture défavorable peuvent amener un château au bord du gouffre.

Si l'une des ressources d'un château tombe à 0, la Garde décidera peut-être de l'abandonner. Lorsque cela arrive, celles qui lui restent sont réparties aussi équitablement que possible, avec quelques ajustements. En premier lieu, si le fort abandonné dispose encore d'un patrimoine de Puissance, celui-ci est distribué en parts égales aux autres châteaux. Il est possible de convaincre l'équivalent de la moitié de la Population de déménager sur les terres des forts restants, l'autre moitié prenant la route de l'exode en direction du Don et du sud. Un tiers des points de Richesse restants du château abandonné est transféré aux autres forts, mais tous les investissements en patrimoine de Richesse sont gâchés (les installations sont condamnées). Les ressources de Loi et de Terres sont entièrement perdues, de même que tout patrimoine de Défense. Il y a peu de chances que le terrain change à la suite à l'abandon du château, mais certains traits sont néanmoins affectés. Par exemple, les localités tomberont en déshérence et seront abandonnées lorsque la Garde ne sera plus là pour les entretenir.

## PARTIR À L'AVEVENTURE POUR AMÉLIORER UN CHÂTEAU

Tout comme dans le cas d'une maison noble, le moyen le plus facile pour les PJ d'accroître le patrimoine de leur garnison consiste à partir à l'aventure. À cause de leur serment, les frères jurés doivent donner tout l'argent et toute la gloire qu'ils gagnent à la Garde de Nuit, et plus spécifiquement les affecter à l'amélioration de leur fort. Ces dons fonctionnent exactement de la même manière qu'indiqué dans le livre de base du *JDRTDF*, si ce n'est que les hommes de la fraternité ne peuvent jamais utiliser la gloire pour obtenir des dés de bonus ; celle-ci doit être entièrement investie dans le château.

## ACTIONS DE CHÂTEAU

Chaque château peut effectuer une action par mois. Ceci permet d'influer sur sa prospérité à intervalle régulier, dans l'espoir de le faire croître et de préserver ses ressources. Le commandant d'un fort peut décider d'entreprendre une action spécifique lorsqu'il obtient l'évènement de maison correspondant, et il en recueillera les retombées à la fin du mois (si la notion de durée intervient).

La liste ci-dessous n'est certainement pas exhaustive et vous êtes tout à fait libre de proposer d'autres types d'actions de château, que vous soyez un joueur ou le narrateur.

## GÉRER LES RESSOURCES

Il s'agit de l'option la plus importante qui s'offre aux commandants des châteaux, et c'est peut-être aussi celle qu'ils redoutent le plus. Elle permet en effet de convertir les ressources entre elles, mais souvent à perte. Sur le Mur, cette voie est généralement retenue parce qu'il faut trouver le moyen de préserver certaines installations en dépit d'une mauvaise conjoncture, et des ressources moins vitales sont donc sacrifiées à cette fin. Un château peut convertir un point de ressource au taux normal chaque mois, mais il peut aussi procéder à un échange « précipité » et effectuer deux fois l'opération. Les divers taux de change sont indiqués à la **TABLE 6-19 : GESTION DES RESSOURCES**, qui se trouve page 122 du livre de base du *JDRTDF*.

## ENTREPRENDRE DES PROJETS

Un fort peut lancer la construction d'un élément de patrimoine en investissant au début du mois son coût, ou une partie de celui-ci. Dans le second cas de figure, au moins une fraction du prix en ressource doit être dépensée mensuellement pour que les travaux continuent, et le château retrouve la possibilité d'entreprendre d'autres actions pendant que le projet avance. Ce dernier est considéré comme achevé à la fin du mois au cours duquel le dernier paiement est effectué.

En cas de défaut de paiement, le projet cesse d'avancer pendant un mois et il tombe à l'eau si cela se reproduit le mois suivant : les travailleurs se dispersent, car ils sont mécontents de ne pas avoir été rémunérés. Lorsqu'un projet échoue, le château perd la moitié des ressources investies jusque-là.

### EXEMPLE

*Le commandant de Porte Reine décide d'ériger un septuaire en l'honneur d'Alysanne. Le livre de base indique que cet élément de patrimoine nécessite un investissement de 15 points de Richesse, mais Porte Reine n'en a pour l'instant que 6 qui ne sont pas alloués à autre chose. Le commandant décide d'en dépenser 5 pour lancer les travaux. Dans les mois qui suivent, il devra s'assurer d'investir au moins 1 point de Richesse supplémentaire dans le projet pour que celui-ci continue à avancer. Le commandant du château va probablement devoir se pencher sur ses livres de comptes et gérer ses ressources.*

## GRANDES PATROUILLES

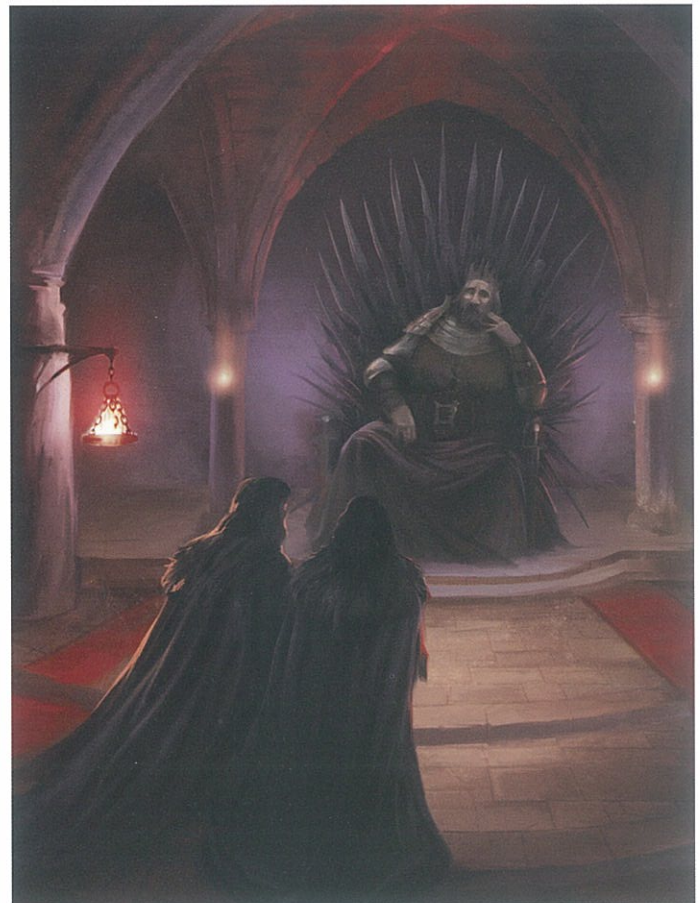
Les missions d'exploration dans les confins du Nord constituent le pain quotidien des patrouilleurs. Les grandes patrouilles, en revanche, visent à reprendre le contrôle d'une zone ou à attaquer un ennemi bien précis, et représentent de sérieux investissements en hommes et en ressources. Suivez la procédure indiquée dans le **CHAPITRE 10 : ART MILITAIRE** du livre de règles du *JDRTDF* pour simuler ces batailles et déterminer leur impact sur les ressources d'un château.

## DEMANDER DE L'AIDE AU SUD

Les châteaux de la Garde peuvent dépêcher des corbeaux errants qui se rendront dans les Sept Couronnes, pour obtenir des ressources sous la forme de recrues ou de contributions financières, voire à Port-Réal, pour demander audience au roi. Ces expéditions ne sont pas décidées à la légère, car elles sont assez coûteuses, mais elles peuvent néanmoins rapporter gros.

Lorsqu'il envoie un groupe de corbeaux errants, un château doit dépenser au moins 2 points de Richesse pour financer leur voyage, leur permettre de marchander, et éventuellement soudoyer les maisons nobles qu'ils visitent. Pour chaque tranche de 2 points de Richesse investie, le fort peut ajouter 1d6 points à sa Puissance ou à sa Richesse à la fin du mois.

Dépêcher des émissaires auprès du roi exige des dépenses nettement supérieures, mais les retombées peuvent en valoir la peine. Cette action nécessite deux mois et 5 points de Richesse ; il faut rendre les frères présents et graisser la patte des fonctionnaires qui permettent d'obtenir une audience. À la fin de cette période de deux mois, le château peut ajouter 1d6+6 points à sa Richesse ou à sa Puissance. Contrairement au cas de figure précédent, le commandant est libre de répartir ces gains entre les deux ressources.



# CHAPITRE 2 : LE MUR ET LE DON



Plus de sept cents pieds de hauteur, trois cents milles de long et suffisamment large à son sommet pour qu'y chevauche une douzaine d'hommes de front... le Mur est la plus grande structure bâtie par l'homme à Westeros. Il se dresse depuis huit mille ans à la lisière du monde pour préserver la civilisation des sauvageons sans foi ni loi et des monstres cauchemardesques qui animent les légendes.

## HISTOIRE

Il y a huit mille ans, durant l'Âge des Héros, époque où l'histoire se mêlait à la légende, survint un terrible hiver qui persista une génération entière. Ce fut alors qu'émergea des confins du Nord une race d'abominations seulement connues sous le nom des « Autres ».

Engendrés par cet hiver infernal, ces êtres n'étaient pas des créatures vivantes, mais bien des démons de glace et de ténèbres. Ils balayèrent les Premiers Hommes en les massacrant sans pitié, avant de relever leurs cadavres pour gonfler leurs propres rangs de nouveaux spectres.

Des milliers de victimes tombèrent sous les assauts des Autres jusqu'à ce que se présente un grand héros que l'Orient appela Azor Ahai, porteur d'une épée de feu nommée Illumination. Armés de flammes et de verredragon, et épaulés par Azor Ahai, les Premiers Hommes purent repousser les Autres

vers le nord, jusqu'aux Contrées de l'éternel hiver. Ce fut alors le retour de l'été et la fin de la Longue Nuit.

Peu de temps après ce terrible conflit, un autre héros apparut en la personne de Brandon Stark, plus connu sous le nom de Bran le Bâtitteur, premier roi du Nord et fondateur de la maison Stark. Bran construisit Winterfell avec le concours des géants et érigea également le Mur à l'issue de la Longue Nuit. On ne sait rien d'une éventuelle assistance apportée par les géants à cette deuxième entreprise.

On peut d'ailleurs imaginer que si les géants avaient été présents, la construction du Mur leur serait apparue comme une profonde trahison. Parmi les mestres de la Citadelle qui étudient ces questions, certains estiment que les géants s'étaient peut-être plongés en hibernation à l'instar de certains animaux pour faire face à un hiver aussi rigoureux. Ils se réfèrent aux récits qui évoquent Joramun, Roi-d'au-delà-du-Mur, soufflant dans le Cor de l'Hiver pour réveiller les géants susceptibles de le soutenir. Pourquoi, alors que les géants foulaient ces terres avant les Autres, aurait-il été nécessaire de les sortir de leur torpeur par le biais d'un cor magique ? Par ailleurs, quel phénomène avait pu plonger une race entière dans un sommeil aussi profond ? On n'aura peut-être jamais la réponse à ces questions.

À cette époque, c'est-à-dire deux mille ans avant que les Andals n'apportent l'acier et le secret de l'écriture à Westeros, les Premiers Hommes ne tenaient pas de registres, n'ayant d'autre alphabet que des runes rudimentaires gravées. Les seuls récits existants furent rédigés des milliers d'années plus tard

*Il se voyait à des lieues et des lieues, pâle ligne bleue barrant tout le nord, courant vers l'est et l'ouest jusqu'à l'infini puis s'y évanouissant sans la moindre solution de continuité. Semblant proclamer : Je marque le terme du monde.*

— Le Trône de Fer

par des érudits andals, qui se contentèrent de retranscrire les contes et légendes héroïques. Le meilleur témoignage de cette époque reste encore le Mur, mais il reste aussi muet que l'histoire ancienne concernant la manière dont Bran le Bâtisseur érigea le plus grand édifice de tout Westeros.

Les légendes affirment également que le Mur n'est pas qu'une barrière de glace, mais que Brandon imprégna les pierres angulaires de puissants sortilèges pour repousser les horreurs de la Longue Nuit. La magie qui conférerait une telle résistance au Mur était oubliée depuis longtemps lorsque survint l'invasion andale. L'histoire des origines de la Garde de Nuit s'est brouillée au fil des millénaires, y compris pour les principaux intéressés. Certains racontèrent que les enfants de la forêt inculquèrent à Brandon les sorts capables de bloquer les Autres, que les dieux des Premiers Hommes s'adressèrent à lui par l'entremise des barrals, ou qu'il avait redécouvert les antiques secrets que maîtrisaient les siens lorsqu'ils avaient traversé le pont terrestre pour s'établir à Westeros.

On se perd en conjectures sur les effets de ces enchantements autant que sur leurs origines. Parmi les registres conservés dans les sous-sols de Châteaunoir, on peut lire que les Autres étaient engloutis par le Mur, que leur chair glaciale était avalée par ses grands blocs. D'autres récits avancent que les Autres se dissipaient en flammes bleues et froides lorsqu'ils tentaient de le traverser ou qu'ils étaient pulvérisés, transformés en neige scintillante. Sans oublier l'histoire du Roi de la Nuit, autrefois lord Commandant de la Garde de Nuit, qui prit pour épouse une femme des Autres et régna avec cette reine depuis Fort Nox pendant treize ans, avant que le roi du Nord et Joramun, roi-d'au-delà-du-Mur, n'unissent leurs forces pour le faire tomber. Mais peu importe les moyens ou les mécanismes employés : le Mur se dresse depuis huit millénaires et aucun Autre ne s'est aventuré au sud du Don durant tout ce temps.

## PRÉSENT

Pour beaucoup aujourd'hui, tout cela ne prouve rien. Selon les gens du sud, pour qui l'hiver n'est qu'un mot, synonyme de nuits plus longues et de feux plus intenses, les Autres ne sont que des créatures fabuleuses qui, si elles ont jamais existé, ont quitté ce monde depuis longtemps à l'instar des dragons. Le Mur n'est qu'une mascarade qui agite ces ignares du nord, et la Garde de Nuit un goguenot dont la fonction principale est de rassembler la lie de la société quand l'exil paraît préférable à l'exécution.

Tout au long de l'histoire de la Garde de Nuit ou presque, ses lords Commandants ont mis un point d'honneur à laisser le Mur plus grand qu'ils ne l'avaient trouvé. Le dernier siècle a malheureusement vu s'étioler cette tradition. Le prestige de la Garde a décliné, et son pouvoir avec. De moins en moins nombreux, les frères ont commencé à délaissé les pans du Mur trop compliqués à gérer. À son apogée, la Garde assurait le fonctionnement de dix-neuf châteaux. Châteaunoir comptait alors quelque cinq mille frères jurés. Désormais, l'ensemble du corps ne réunit que le cinquième de cet effectif, qui doit se répartir entre les trois châteaux encore en activité.

Le développement du bâtiment n'est certes pas à l'ordre du jour : il faudrait bien plus d'hommes pour espérer construire. Le Génie s'en trouve réduit à colmater les brèches et à combler les fissures. Les équipes chevauchent de château en château pour réparer le Mur comme elles le peuvent, tandis que les tours et fortins secondaires s'effondrent peu à peu. Chaque année, des failles de plus en plus profondes se multiplient tandis que les hommes capables de les boucher sont de moins en moins nombreux. Nul besoin d'être mestre pour comprendre ce qui se passera si la situation ne change pas. Il y aura un trou béant, le Mur tombera et la validité des légendes sera mise à l'épreuve.

Les Autres ne constituent-ils qu'une fable ? Un conte censé donner un sens à la Garde ? Ou bien les marcheurs blancs attendent-ils le jour où ils pourront enjamber le Mur et déchaîner un hiver éternel ? Les hommes, pieux comme impies, prient pour ne jamais voir ce jour.

## ASSAILLIR LE MUR

Comment assiéger une muraille de plus de deux cents mètres de hauteur ?

Les rois-d'au-delà-du-Mur ont tenté en vain de résoudre cette question durant des millénaires. Mais aujourd'hui que les effectifs de la Garde sont si faibles, il n'est plus besoin d'ouvrir une brèche dans le Mur. Les bandes n'ont plus qu'à trouver un moyen de passer par-dessus, par-dessous ou au travers, en espérant éviter les quelques patrouilles de frères jurés. Heureusement pour la Garde de Nuit, passer outre une barrière de glace de ces dimensions n'est pas une tâche aisée.

## PAR-DESSUS

La manière la plus évidente de traverser une muraille consiste à passer par-dessus. Quand l'obstacle n'a que cinq ou six mètres de hauteur, on se contente d'y adosser une échelle qu'on gravit aussitôt. Lorsque l'ascension dépasse les deux cents mètres, l'affaire se corse sensiblement.

Brandon le Bâtisseur se montra avisé dans le placement du Mur. D'un bout à l'autre, la muraille se dresse sur les reliefs les plus élevés. Ainsi, les grimpeurs ne peuvent espérer profiter des pentes environnantes. Pas la peine non plus de compter sur les arbres : jusqu'à une période récente, les intendants prenaient soin de tous les faire abattre dans un rayon de huit cents mètres autour du Mur. C'est toujours le cas en ce qui concerne les châteaux occupés. Mais même lorsque la végétation a pu se rapprocher, les arbres les plus hauts ne dépassent pas le tiers inférieur de la muraille, ce qui laisse plus d'une centaine de mètres de glace brute et traîtresse à gravir avant d'atteindre le sommet.

En termes de jeu, la résolution d'une telle ascension peut paraître simple. Pour ce qui est de déterminer la difficulté d'Escalade, on considère que le Mur est une surface accidentée avec peu de prises, correspondant à un jet **DIFFICILE (15)**. Selon les règles conventionnelles d'Athlétisme, un personnage qui réussit ce jet peut progresser de 1 mètre par degré de réussite, à concurrence de son Déplacement normal. En cas d'échec, il ne progresse pas. À partir de 2 degrés d'échec, il perd prise et tombe de toute la hauteur atteinte jusque-là.

À ce rythme, l'ascension du Mur peut tout à fait demander plus de deux cents jets de dés. Nous vous conseillons donc de n'associer qu'un jet par tranche de 25 mètres d'ascension, afin qu'il soit possible d'atteindre le sommet en réussissant 8 jets.

Pour illustrer l'épreuve physique que représente l'escalade d'une paroi de glace, il convient en revanche d'exiger de réussir un test d'Endurance **CORSÉ (12)** après le test d'Escalade, une fois sur deux (tous les deux tests d'Escalade, donc).

Les échecs à ces tests d'Escalade ajustés ont les mêmes conséquences que d'ordinaire. Un simple degré de réussite se traduit par une progression nulle. Tout échec plus grave entraîne une chute. Toutefois, le narrateur peut permettre aux grimpeurs de subir un point de Fatigue pour convertir un échec critique en échec ordinaire.

Rater un test d'Endurance dans ce cadre inflige également un point de Fatigue. Les règles habituelles de Fatigue s'appliquent dans tous les cas : les personnages ne peuvent pas accumuler plus de points de Fatigue que leur rang en Endurance. Si ce rang est dépassé, le personnage chute de la hauteur atteinte et subit les dégâts correspondants (souvent suffisants pour causer la mort).

Les règles détaillées ci-dessus s'appliquent dans des conditions quasi-idéales : température supportable, vent négligeable, pas de contraintes de temps ni de distractions. On part également du principe que le personnage grimpe à mains nues.

## GRAVIR LE MUR

L'ascension du Mur est dans le meilleur des cas une entreprise périlleuse, sachant par ailleurs que les conditions au nord de cette barrière sont rarement idéales. La vie des personnages qui la tentent ne tient qu'à la force de leurs bras. Cette escalade ne s'adresse pas aux débutants.

Cela dit, il faut garder à l'esprit que le *JDRTDF* est un jeu d'aventures héroïques au service du plaisir de chacun ; la mort arbitraire d'un personnage est rarement source de satisfaction pour qui que ce soit.

Une chute de plusieurs dizaines de mètres depuis cette paroi glacée et la mort qui s'ensuivrait sans doute resteraient assurément dans le ton des romans qui ont inspiré ce jeu, mais cela ne les rendrait pas toujours acceptables pour autant. Évitez d'accabler injustement vos joueurs de la sorte, sans quoi vous vous retrouverez vite seul à la table !

Si l'on recourt à du matériel d'escalade, on bénéficie au test d'Athlétisme d'un nombre de dés de bonus dépendant de la qualité de ces outils. Les pitons en corne ou en os ajoutent +1B à la réserve de dés lancés. Les pitons de fer ajoutent +2B. Les personnages portant des bottes munies de pointes reçoivent un bonus de +1B supplémentaire.

Si dans un groupe de grimpeurs, l'un des membres parvient jusqu'au sommet et dispose d'une corde assez longue pour atteindre le pied du Mur, il peut l'attacher pour assister ses compagnons dans leur ascension. Les sauvages ont l'habitude de confectionner des échelles de corde de chanvre. Si un tel équipement est employé, réduisez la difficulté du test d'Athlétisme (Escalade), sachant que les grimpeurs restent soumis aux tests d'Endurance tous les deux tests d'Athlétisme.

## CONTOURNER

La solution la plus évidente après l'ascension d'un mur consiste à le contourner. Quand ce mur s'étend sur cinq cents kilomètres, l'option ne concerne que ceux qui se trouvent près de l'une de ses extrémités. Même dans ce cas, l'opération reste compliquée.



À l'ouest, les sauvages des Crocgvire se fauflent dans le dédale encaissé et tranchant des Gorges sous couvert de la nuit pour passer Tour Ombreuse et assaillir le littoral qui s'étend au-delà. Le simple fait de s'engouffrer dans les Gorges est très périlleux. Beaucoup sont morts en tombant depuis les hauteurs vertigineuses et les étroits sentiers qui y mènent. Une fois sur place, les pillards doivent s'extirper d'un labyrinthe de ravines, de gorges et de crevasses où ils doivent éviter les chutes et les avalanches, le tout de nuit s'ils veulent éviter d'être repérés par les sentinelles de la Garde postées sur des corniches camouflées des parois orientales des Gorges. Ceux qui parviennent à sortir du dédale et à passer outre la Garde doivent encore grimper de l'autre côté.

À l'est, les sauvages confectionnent des embarcations de peau tendue sur une structure en bois ou des pirogues pour contourner Fort-Levant et s'en prendre aux communautés installées au sud du Mur. Ils ont le choix entre naviguer de nuit en courant le risque de s'écraser sur les récifs des plages de la baie des Phoques, et voguer de jour en s'exposant aux navires noirs de Cotter Pyke qui rôdent dans la baie comme autant de loups à l'affût des sauvages. De nuit comme de jour, les pillards doivent braver les eaux froides et sombres qui séparent Skagos du continent. Beaucoup ont fini comme repas pour les poissons pour avoir sous-estimé la difficulté du passage.

Les narrateurs qui comptent mener une histoire faisant intervenir le contournement du Mur par l'est ou l'ouest peuvent en adapter la complexité aux besoins de leur scénario. Le passage par les Gorges s'accompagne de tests d'Athlétisme, de Discrétion et de Survie. Il faut aussi se souvenir que la Garde de Nuit veille sur les Gorges et la baie des Phoques depuis des milliers d'années. Ses hommes connaissent presque aussi bien ces itinéraires que les sauvages. Moins la voie choisie sera ardue, plus il faudra se montrer furtif pour échapper à la vigilance des sentinelles. Celui qui souhaite éviter complètement le guet devra s'exposer à des ascensions bien plus dangereuses, avec des flots et des rochers plus meurtriers. À vous d'ajuster la difficulté.

## PAR-DESSOUS

Si vous ne pouvez pas gravir ni contourner le Mur, il ne vous reste que deux options. Dans le sud, on sait que les armées comptent sur des ingénieurs d'expérience pour creuser des tunnels sous les murailles des châteaux ennemis, mais il s'agit moins pour eux de créer des passages souterrains que d'affaiblir les défenses adverses. Les tunnels s'effondrent, et avec eux les murs qui les surmontent. Une telle tactique est tout bonnement vaine contre le Mur, dont la profondeur des fondations et l'épaisseur proscrivent la plupart du temps les excavations. Même si des sapeurs parvenaient à creuser un boyau, son effondrement ferait bien peu de dégâts. Dans le meilleur des cas, un fragment du Mur laisserait alors place à un tas de glace aussi infranchissable, sinon plus, que précédemment.

Il existe toutefois une légende que tout membre de la Garde connaît concernant deux frères ayant porté le titre de roi-d'au-delà-du-Mur : Gorne et Gendel. Ces deux chefs se frayèrent un chemin à travers un réseau souterrain entre les tours de Griposte et de la Roque. Ils passèrent ainsi avec les leurs sous le Mur pour émerger bien plus au sud. Le roi du Nord les accueillit avec son ost, mais il fut tué par Gorne, à son tour terrassé par le fils du

sire de Winterfell. Les sauvageons racontent que Gendel et les siens fuirent le massacre en se retranchant dans les grottes, que l'on dit encore hantées par leur descendants, errant dans les ténèbres, avides de la chair des vivants. Si quelqu'un a retrouvé le fameux Passage à Gorne, il ne s'en est pas vanté.

## AU TRAVERS

Quand on ne peut pas passer par-dessus ni par-dessous une muraille et qu'il n'est pas question de la contourner, on n'a plus qu'à la traverser. Le Mur n'est cependant pas simplement haut et long : Brandon l'a également voulu très épais.

En son sommet, le Mur est assez large pour y permettre le passage de front de douze montures. Il est encore plus épais à sa base. Creuser au travers paraît parfaitement irréaliste. Même en prenant une centaine d'hommes équipés de pics et de haches, parvenant de surcroît à se soustraire à la vigilance de la Garde de Nuit, il faudrait une année de labeur. Cela n'empêche toutefois pas les sauvageons de tenter l'opération.

Une légende, souvent associée à l'histoire de Gorne et de son passage souterrain, raconte comment Arson Briseglacé parvint à creuser jusqu'à la moitié du Mur avant d'être découvert par les hommes de Fort Nox. Les frères de la Garde ne dérangèrent pas le sauvageon : ils se contentèrent de condamner le tunnel derrière lui pour laisser ses os geler sous le Mur.

Si vous n'avez pas l'ambition de percer un nouveau boyau, vous pouvez profiter du tunnel que l'on retrouve dans chacun des châteaux de la Garde, creusé par les hommes qui l'ont occupé. Quand elles étaient en service, ces galeries étaient bien défendues et barrées par des herses de fer, des battants en chêne et des meurtrières. Quand les frères ont abandonné ces édifices, ils ont verrouillé les accès et condamné les tunnels à l'aide de blocs de glace et de pierre.

Trois de ces tunnels sont encore en service : un à Fort-Levant, un à Châteaunoir et un dernier à Tour Ombreuse. Ils sont étroits et bas de plafond. Les patrouilleurs qui les empruntent doivent avancer en file indienne et guider leur poney à chaque barrière métallique. Une lourde porte en chêne ferme le passage au nord de chaque tunnel. Une poignée d'hommes armés d'arbalètes et de piques suffit à défendre ces accès presque indéfiniment.

Au fil des millénaires, le Mur a vu des milliers d'hommes tenter d'y ouvrir une brèche. Armés d'acier, de pierre et de feu, ils se sont présentés pour être systématiquement repoussés. Les flammes s'éteignent sous la glace, les hommes multiplient les chutes mortelles et leurs dépouilles se perdent au pied du Mur. Malgré tous ses assaillants, le Mur tient toujours, dur et froid comme les hommes qui ont juré de le défendre.

## LA DÉFENSE DU MUR

Comme le dit l'adage, le Mur se défend tout seul. Mais ce n'est qu'un dicton : avec le temps, les hommes finissent toujours par surmonter les obstacles. C'est pourquoi ceux qui prennent le noir montent la garde pour éviter une nouvelle Longue Nuit en contrant les sauvageons, voire en affrontant des créatures moins humaines.

## TACTIQUE

La Garde de Nuit dispose d'un certain nombre d'atouts dans la défense du Mur, à commencer par l'édifice lui-même. Cette fortification est pratiquement impossible à franchir. Par ailleurs, ces hommes s'astreignent à une discipline drastique. La Garde est une force militaire dévouée dont chaque membre est formé au combat et à l'obéissance. Enfin, elle est approvisionnée par les Sept Couronnes. Il suffit de survoler l'histoire et de se rappeler l'arrivée des Andals pour comprendre l'avantage constitué par les armes et armures d'acier contre des adversaires équipés de bronze, de bois et de pierre.

À l'inverse, la Garde est sérieusement désavantagée par le nombre. En cette époque avancée, les frères ne comptent guère plus d'un millier d'hommes. Au nord du Mur, ce sont des dizaines de milliers de sauvageons avides du sang des « agenouillés » qui hurlent en attendant de percer le Mur pour s'arroger les terres qui leur échappent depuis si longtemps.

Sans parler des autres ennemis que les désolations enneigées de la lisière du monde peuvent cacher.

Leur nombre diminuant, les hommes de la Garde de Nuit ont progressivement abandonné les places fortes qu'ils occupaient autrefois. Les trois châteaux encore habités défendent également les trois seuls accès du Mur qui n'ont pas été condamnés.

Ces portails constituent le seul moyen efficace de faire traverser des troupes en masse vers les terres du sud. C'est pourquoi ils sont au cœur de tous les assauts et mobilisent toute l'attention des défenseurs. Tout est déployé en fonction de ces points vulnérables.

À l'aplomb de chaque portail et sur quatre cents mètres de chaque côté, le Mur est surmonté d'un parapet de glace offrant un abri contre les projectiles ennemis et évitant les chutes malheureuses. À une époque plus prospère, des engins de siège étaient placés à intervalles réguliers, de manière à ce que toutes les zones en contrebas soient couvertes par leur portée.

Les derniers siècles de paix relative et la diminution des effectifs ont vu la disparition progressive des catapultes, scorpions et trébuchets qui équipaient jadis le Mur. Personne ne se souvient aujourd'hui d'un événement ayant justifié leur emploi. Il ne reste désormais que deux catapultes fonctionnelles, juchées sur Châteaunoir et pointées vers le nord. Elles n'ont pas ciblé les champs au nord de la muraille depuis des années.

En général, ceux qui sont postés au sommet du Mur sont armés d'arc longs, mais tout ce qu'on peut jeter ou lancer de cette hauteur peut faire office d'arme. Toucher une cible à cette distance n'est pas chose aisée et il convient de ne pas viser d'ennemi isolé. Les hommes de la Garde ont une formule à ce sujet : « Dix ennemis, ça ne se refuse pas ; cinq, ça se tente ; un seul, c'est une flèche de perdue. »

En contrebas, les tunnels qui offrent le seul moyen de traverser le Mur sont barrés par d'épaisses portes en chêne bardées de fer. Au-delà de ces portails, deux herses enfouies sous la glace viennent bloquer les envahisseurs potentiels. Il ne s'agit pas de défenses passives, puisque ces portes sont protégées par des frères armés de lances et d'arbalètes, sans compter les marmites d'huile bouillante qu'ils ont à portée de main. Une douzaine d'hommes bien approvisionnés suffit à assurer la défense de ces tunnels.

## GUERROYER SUR LE MUR

Les attaques visant les hommes postés sur le Mur et celles que portent ces derniers sont bien entendu essentiellement effectuées à distance. La muraille a toujours au moins cent quatre-vingts mètres de hauteur. Selon les règles de l'art de la guerre, les unités ne peuvent effectuer d'attaques de Tir à une distance excédant 200 mètres.

Le narrateur peut exceptionnellement lever cette restriction dans ce cas et se contenter d'appliquer le malus associé au dépassement de la portée effective. De même les défenseurs abrités par le parapet sont censés recevoir un bonus de +5 en Défense. Un frère qui s'accroupit spécifiquement derrière un merlon voit ce bonus passer à +10.

## CHÂTEAUX DE LA GARDE DE NUIT

Seize châteaux de la muraille sont laissés à l'abandon. Ils tombent progressivement en ruines et ne sont occupés que par des fantômes. Les trois autres abritent les vestiges de la Garde, quelques centaines d'hommes répartis dans des quartiers conçus pour des milliers de frères.

### CHÂTEAUNOIR

Niché au pied du Mur dans l'ombre même de l'Hiver, Châteaunoir se dresse à l'extrémité de la route Royale, tel un amas instable de tours vieillissantes et de fortins boisés. Il n'est ni le plus ancien ni le plus grand des châteaux, mais se distingue par sa position centrale. Ainsi, quand la Garde a commencé à désertir le reste du Mur, Châteaunoir est devenu un point de convergence naturel.

À ses débuts, le château servait essentiellement de réserve pour l'approvisionnement. Sa situation, au cœur du Mur et au bout de la route Royale, en faisait le foyer idéal pour acheminer les marchandises en provenance des Sept Couronnes. Épées et lances, bougies, fûts de bœuf et ballots de laine affluent des terres prospères du sud et sont accueillis par le lord Intendant et ses hommes qui les stockent avant de les distribuer à chacun des postes du Mur, selon les besoins.

Durant les deux premiers millénaires de son existence, la Garde ne tenait pas de registre concernant les échanges entre les siens. Les Premiers Hommes ne disposaient en guise d'écriture que de runes primitives. Quand les Andals arrivèrent à Westeros, ils y apportèrent deux atouts décisifs : l'art de forger l'acier et la parole écrite. Une fois la paix établie et les nouveaux venus associés à la tradition de la Garde de Nuit, Châteaunoir entra dans une nouvelle ère et assumait une fonction inédite.

Les hommes lettrés qui rejoignaient la Garde étaient aiguillés vers l'Intendance. Leur savoir et leurs compétences étaient précieux pour la gestion des ressources du Mur. Les documents commencèrent alors à s'entasser. On creusa des tunnels et des caves pour les ranger, et quand ils furent pleins, on en excava d'autres. Tout ce qui va des connaissances aux livres d'heures et d'inventaire en passant par les traités sur la nature du Mur, des Autres et des saisons se trouve dans les galeries souterraines du château.

Avec le temps, Châteaunoir ne se contenta pas d'être la principale réserve de la Garde, mais devint également le foyer de l'érudition distillée sur le Mur. Les quelques hommes de savoir qui prenaient le noir à l'époque où la Garde regorgeait de recrues, de ressources et de prestige pouvaient ici s'adonner à des activités intellectuelles. Le Mur est lui-même un élément unique de l'histoire de l'humanité, digne d'études approfondies à bien des égards. Châteaunoir n'est pas le seul endroit où l'érudition fait bon ménage avec la Garde de Nuit, mais il abrite la plus grande somme de connaissances et d'archives historiques du Mur, voire de tout le Nord.

À l'instar de la viande et du beurre qui remontent la route Royale pour nourrir la Garde de Nuit, les hommes affluent des Sept Couronnes pour en gonfler les rangs. Pour la grande majorité, le premier contact avec le Mur se fait à Châteaunoir. Autrefois, alors que les chevaliers et les fils de maison noble voyaient le noir comme une vocation honorable, beaucoup ne s'arrêtaient ici que quelques jours en attendant leur première mission. Ceux qui bénéficiaient d'une éducation noble pouvaient espérer jouir durant plusieurs semaines des « bons soins » des hommes de Châteaunoir.

Tous les membres de la Garde de Nuit sont armés et tenus de combattre. Ceux qui arrivent au Mur déjà compétents en la matière sont évalués pendant quelques jours avant d'intégrer leur ordre (les patrouilles, le Génie ou

l'Intendance) et d'être assignés à un poste. Les autres reçoivent une formation intensive au combat et à la discipline de guerre. À une époque, des quartiers étaient réservés à l'accueil des nouveaux venus. Maintenant qu'ils sont bien moins nombreux, les tours et les fortins qui constituaient le complexe sont pour beaucoup désaffectés, voire en ruine. Aux hommes, donc, de trouver où se loger. Les turnes ne manquent pas pour les nouveaux arrivants qui n'ont plus qu'à grappiller de quoi les meubler.

Les bâtiments occupés commencent eux aussi à montrer des signes de laisser-aller et de négligence. Il n'y a tout bonnement pas assez de frères pour assurer le labeur nécessaire. Les ingénieurs s'efforcent de colmater les pires brèches et de réparer ce qu'on ne peut remplacer. Ils doivent également démolir les bâtiments dont on ne peut plus rien espérer. Les Premiers Hommes ont toutefois bâti avec savoir-faire. Aussi usés et vieillissants soient-ils, les édifices qui tiennent encore debout sont restés robustes.

### TOUR DE LA COMMANDERIE

Bien qu'elle ne se dresse pas au milieu du complexe, la tour de la Commanderie est le cœur de Châteaunoir et de la Garde de Nuit, même si ce statut est relativement récent. Durant l'essentiel de son histoire, ce bâtiment était occupé par le lord Intendant. Ce fut quand la Garde abandonna Fort Nox et que le lord Commandant et ses gens prirent la direction de l'est que la tour changea de locataire.

L'édifice est robuste. Ses parois externes sont constituées d'épaisse pierre grise, tandis que les murs intérieurs, les sols et les plafonds sont en bon chêne du nord. Quand on passe les lourdes portes bardées de fer, on découvre un vestibule avec deux niches de chaque côté où des hommes assurent la garde. Un escalier en bois monte en colimaçon vers les étages supérieurs. Le lord Commandant ne vit peut-être pas dans l'opulence, mais il n'a pas à se plaindre. Ses quartiers comptent un salon, une chambre à coucher, une salle et une étude. Plus bas, l'intendant du commandant dispose d'une chambre jouxtant une petite réserve de lin, de bougies et autres fournitures de la maisonnée.

La tour de la Commanderie est l'une des rares à être en bon état, avec des murs sains et un toit robuste. Seule la tour du Roi est en meilleure condition.

### TOUR DU ROI

Bien qu'aucun roi n'ait jugé bon de se rendre au Mur depuis un siècle, cette tour est toujours prête à recevoir le souverain qui daignerait voyager vers le nord jusqu'à la lisière du monde. Culminant à trente mètres de haut, elle domine tout le château ainsi que la route Royale, et offre une vue plongeante sur la porte et les marches du Mur. Elle n'est toutefois pas la plus haute tour de Châteaunoir, honneur qui revient à la Lance.

La tour du Roi est bien fournie et équipée pour un logement du Mur. On y trouve des quartiers effectivement dignes d'un roi et de la suite associée à un personnage aussi respectable. La tour comprend une petite cuisine, une salle à manger, un cellier, des chambres pour les domestiques : tout ce qu'on attend d'un hôte recevant des invités de marque.

La tour présente une terrasse crénelée et une porte en chêne renforcée de fer. Aucune tour de Châteaunoir ne fut conçue pour la guerre, mais celle du Roi est l'une des mieux défendues. On ne peut atteindre son sommet que par une petite trappe assortie d'une échelle, elle-même uniquement accessible par un long escalier en colimaçon.

### SALLE COMMUNE

La salle commune est une énorme bâtisse conçue pour attabler chacun des cinq mille hommes qui occupaient jadis Châteaunoir. Un grand âtre domine le côté nord, tandis que des tables et des bancs sont alignés sur toute la longueur de cette vaste salle. La voûte vertigineuse et ses lourds chevrons accueillent une nuée de corbeaux perchés ici pour railler les hommes affairés à leur repas.



Derrière la cheminée, on trouve les cuisines avec leurs marmites plus grandes que des baignoires, leurs fours capables d'engouffrer une demi-douzaine d'hommes et leurs broches qui peuvent faire rôtir des aurochs entiers. De larges portes ouvrent également sur le nord et les réserves excavées au pied du Mur.

De mémoire d'homme, la salle commune n'a jamais été pleine, mais elle est rarement déserte. Qu'ils sortent de leur garde ou qu'ils s'apprêtent à l'assurer, les frères s'arrêtent ici à toute heure pour profiter d'un peu de chaleur et de nourriture avant de retrouver le froid glacial.

## TOUR D'HARDIN

Dangereusement penchée comme un soiffard, la tour d'Hardin tient toujours debout même si les merlons qui la protégeaient au sud-est ne sont désormais qu'un tas de gravats à sa base. Elle est pratiquement vide, mais quelques-unes des cellules en amont sont occupées par des frères parmi les plus solitaires.

Il s'agissait au départ de baraquements censés accueillir les nouvelles recrues de la Garde (c'était alors la tour Verte, puis la tour Estivale). Nombreux furent les garçons qui essuyèrent leurs dernières larmes dans les cellules criblant cette tour avant de prononcer leurs vœux de frères jurés.

Sous son regard impassible, pendant deux mille ans, bien des garçons devinrent des hommes. Mais il y a un peu plus de deux siècles, lors d'un été inhabituellement chaud, un énorme bloc de glace se détacha du Mur. Il heurta violemment le sol et secoua de nombreuses tours et bâtiments alentour, sans autre conséquence apparente. Pourtant, une semaine plus tard, la galerie souterraine de la tour Verte s'effondra, inhumant le lord Intendant Hardin qui y avait ses quartiers où il se plongeait dans l'étude des sciences occultes et de l'histoire ancienne, sans toutefois partager ses découvertes. La tour s'affaissa de deux pieds au sud-est, provoquant l'effondrement de ses créneaux.

La galerie n'a jamais été rouverte. Hardin y est donc toujours enterré avec les parchemins et grimoires qu'il consultait. La tour est certes inclinée, mais elle tient bon. Les ingénieurs craignent qu'une tentative d'excavation de ses fondations ne serve qu'à mettre la vie des ouvriers en danger et à compromettre la stabilité de l'édifice. C'est ainsi que les souterrains préservent leurs secrets et que la tour se dresse tel un monument à la gloire de celui qu'elle a enseveli.

## ROUKERIE

La roukerie était jadis un clocher, mais la cloche s'est fendue dès son premier hiver et n'a jamais été remplacée depuis. Des corbeaux y ont spontanément élu résidence l'été suivant, occupation sauvage que la Garde n'a pas tardé à exploiter.

Les premiers maîtres des corbeaux se sont eux-mêmes établis au pied du clocher. Avec le temps, un fortin de bois a été érigé, embrassant la tour pour devenir ce qui reste aujourd'hui la résidence du mestre de Châteaunoir.

La roukerie elle-même n'est qu'une modeste tour carrée dont le sommet forme une coupole ouverte perchée sur quatre piliers en bois. Le fortin en contrebas compte deux étages et de quoi loger le mestre ainsi que deux assistants.

## LA LANCE

À la grande époque de Châteaunoir, ses intendants entretenaient une correspondance très suivie avec certains mestres de la Citadelle. Ils communiquaient sur une grande variété de sujets, dont l'étude des astres et leurs déplacements à travers les cieux. Quelques spécialistes de ces questions intercédèrent auprès de la Citadelle pour qu'elle finance la construction d'une tour facilitant l'observation des constellations septentrionales. La requête fut acceptée et la construction de la Lance débuta l'année suivante. L'un de ces hommes, un certain mestre Galleas, se porta volontaire pour partir au nord et retranscrire ses observations afin de les rapporter à ses compagnons de Villevieille. Il prit le noir et supervisa lui-même la construction de la tour.



Cependant, lorsque la tour fut bâtie et que les premiers rapports de Galleas parvinrent à la Citadelle, ses collègues étaient passés à d'autres questions. Il se retrouva donc esseulé, exilé de facto, et ses recherches furent dédaignées voire raillées par ceux-là mêmes qui les lui avaient confiées. Il vieillit dans la rancœur, mais n'abandonna jamais l'étude des astres. Ses traités se trouvent probablement toujours dans les souterrains de la tour, enfouis dans la poussière d'un tombeau.

La Lance dépasse les soixante mètres de hauteur, deux fois la taille de la deuxième plus grande tour (celle du Roi), ce qui se limite toutefois à moins du tiers du Mur. Les étages supérieurs ne sont pas fiables, si bien qu'on les a condamnés depuis deux siècles, mais les autres niveaux sont encore sains.

Au début, la tour se nommait l'Aiguille des Astres, mais ce terme ne vécut même pas aussi longtemps que celui qui la construisit. On évitait de le crier dans ses oreilles, mais le terme de Folie de Galleas devint vite plus populaire, sans toutefois passer les générations. On ne tarda guère à oublier le vieux mestre et les frères adoptèrent le nom de tour de la Lance en référence à sa forme et à sa hauteur prodigieuse, terme qui est resté depuis.

### QUARTIER FLINT

Le lord Commandant Rodrik Flint voulut être roi-d'au-delà-du-Mur en siégeant à Châteaunoir. Avant que le roi du Nord ne vienne le renverser, il fit construire le Quartier Flint et la tour des Gardes dans l'espoir de renforcer le château. Il eût mieux fait d'assigner ses hommes à la construction d'une muraille. Les fortins qu'il fit bâtir sont toujours bien là, mais Flint fut jeté du haut du Mur qu'il avait trahi.

### ÉCURIES EST

Ces écuries furent construites pour les caravanes et marchands venus réapprovisionner la Garde par la route. La Garde elle-même confiait ses propres montures aux vieilles écuries. Avec la diminution des effectifs, la nécessité de séparer les bêtes a disparu, si bien que les vieilles écuries sont tombées en désuétude.

### TOUR MUETTE

La tour Muette accueillait les scribes de la Garde. Ce sont eux qui recopiaient les récits d'antan, retranscrivaient les archives et les livres de comptes, et redoraient les enluminures des vieux manuscrits.

La Garde n'a plus les moyens d'entretenir ces à-côtés. La tour Muette porte ainsi bien son nom désormais. Il y a des siècles qu'elle est déserte.

### ARMURERIE

Autrefois, l'armurerie comptait une bonne vingtaine de forgerons et ses fourneaux brûlaient jour et nuit pour équiper la Garde en armes et armures. On n'y trouve désormais guère que Donal Noye, à qui il manque un bras. Même estropié, le vieil armurier a du mal à remplir ses journées.

L'armurerie est un bâtiment de pierre et de bois, tout en long. Elle compte une douzaine de cheminées, et pratiquement une vingtaine de réserves d'huile, de minerai, de saumon de fonte et de produits finis. Elle dispose même à une extrémité de son propre puits d'eau croupie, qu'on ne saurait boire, mais qui convient parfaitement pour tremper l'acier.

### LES GALERIES DE VERS

L'enceinte de Châteaunoir est criblée de tunnels qui serpentent d'un bâtiment à l'autre. Le complexe reste ainsi relié tout l'hiver, même quand la neige empêche tout passage extérieur. Des dizaines de ces boyaux sont désormais inusités, certains étant condamnés depuis des décennies, voire des siècles. Ici et là, ils débouchent sur les bibliothèques du château, ses réserves, ses puits. Des portes en chêne et des herses bloquent le passage à l'entrée des bâtiments ainsi qu'à intervalles irréguliers.

Aucun être vivant ne connaît tous les tunnels. Beaucoup n'ont pas vu passer d'humains depuis bien longtemps. Chaque hiver, quelques jeunes frères y disparaissent pour ne jamais en revenir. Les plus avisés prennent soin de s'en tenir aux itinéraires éprouvés.

### L'ESCALIER, LA PORTE ET LA CAGE TREUILLÉE

L'attention des défenseurs du château se porte avant tout sur un étroit tunnel taillé en épingles à cheveux dans la glace du Mur. C'est le seul moyen de traverser la muraille. Ceux qui comptent l'emprunter doivent avancer en file indienne, en guidant leurs montures éventuelles. Trois herses sont encastrées dans la glace, munies de meurtrières. En cas d'attaque, ces accès sont condamnés par le gel. À son extrémité nord, le tunnel est fermé par une porte en chêne de neuf pouces d'épaisseur, bardée de fer.

Sur la face sud, un escalier gravit le Mur. Étayé par de grandes poutres profondément encastrées dans la glace, il grimpe cahin-caha du sol jusqu'au sommet. Ces marches n'inspirent guère confiance, mais elles sont robustes et fiables, et constituent le moyen principal d'atteindre les remparts pour les hommes de la Garde de Nuit.

Non loin de l'escalier, un autre dispositif permet d'accéder en haut du Mur : accrochée à une énorme chaîne, une grande cage capable d'accueillir jusqu'à dix hommes peut être hissée ou abaissée au moyen d'un gigantesque treuil solidement ancré dans la glace, au sommet.

## FRÈRES DE CHÂTEAUNOIR

Voici une liste de quelques-uns des frères de la Garde de Nuit cités dans les romans du *Trône de Fer*.

- PATROUILLEURS** : Aethan, Alan de Rosby, Bannen, Bedwyck (également appelé Géant), Ben la Barbe, Bernarr-le-brun, Bernarr-le-noir, Dick Follard dit Sourd-Dick, Dywen, Elron, Fauvette des Sœurs, Fornio, Gared, Garth de Verpassé, Garth de Villevieille, Garth Plumegrise, Geoff l'Écureuil, Goady, Grubbs, Hal le Velu, Jack Bulwer dit Jack le Noir, Jafer Flowers, Jarman Buckwell, Kedge Ceilblanc, Ketter, Maslyn, Matthar, Maunois, Ollo le Manchot, P'tit Paul, Rolley de Sortonne, Ronnel Harclay, Ryles, ser Aladale Wynch, Ser Arnell Fossovoie, ser Byam, ser Jaremy Rykker, ser Mallador Locke, ser Ottyn Wythers, ser Waymar Royce, ser Wynton Stout, Surin, Tapinois, Thoren Petibois, Tim Stone, Tumberjon, Ulmer du Bois-du-Roi, Watt de Lonlac, Will.
- INTENDANTS** : lord Intendant Bowen Marsh, Aisé, Alyn des Roseaies dit Alyn le Rouge, Bass, Bill Rouscaille, Chett, Clydas, Donnel Hill, Eddison Tallett dit Edd-la-Douleur, Gaucher Lou, Hake, Henly Senior, Hobb Trois-doigts (chef cuisinier), Mully, Oss l'Orphelin, Owen Ballot, Pied-bot Karl, Sacré Dornien, Scie, ser Andrew Torth, Tim le Bébègue, Wick Taillebois.
- INGÉNIEURS** : Othell Yarwyck (Premier Ingénieur), Botte-en-rab, Henly Junior, Muid, Pat le Tavelé de Viergétang.
- CORBEAUX ERRANTS** : Conwy, Gueren, Yoren.
- AUTRES** : septon Cellador

## FRÈRES DE CHÂTEAUNOIR

Châteaunoir est le plus peuplé des châteaux encore actifs du Mur. C'est le quartier général officieux de la Garde de Nuit, le site où sont formées toutes les recrues. Du fait de sa position centrale, c'est de là que partent plus de la moitié des patrouilles. Les deux autres châteaux peuvent également compter sur les renforts de Châteaunoir.

## BOWEN MARSH

LORD INTENDANT DE CHÂTEAUNOIR

« Vous vous étiez agenouillés enfants... à présent, relevez-vous hommes de la Garde de Nuit. »

— BOWEN MARSH, *Le trône de fer*

Lord Intendant de la Garde de Nuit, Bowen est à la tête de l'Intendance et de tous ses membres. Il supervise ses frères depuis ses quartiers de Châteaunoir, où il est également l'intendant en chef du fort et la main droite de lord Mormont.

### BOWEN MARSH COMPÉTENCES

CONNAISSANCE	4	ÉDUCATION 2B
CORPS À CORPS	3	LAMES LONGUES 1B
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 1B
ENDURANCE	4	—
INGÉNOSITÉ	4	—
PERSUASION	3	CONVAINCRE 2B
STATUT	5	INTENDANCE 4B
VIGILANCE	4	OBSERVATION 2B
VOLONTÉ	5	COORDINATION 3B

### ATTRIBUTS

DÉFENSE DE COMBAT 8 (5 EN ARMURE) ● DÉFENSE D'INTRIGUE 13

SANTÉ 12 ● SANG-FROID 15

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : EXPERTISE (COORDINATION), FRÈRE DE LA GARDE DE NUIT (INTENDANT), FIN GESTIONNAIRE

DÉFAUTS : AUCUN

### ARMES ET ARMURE

COTTE DE MAILLES : VA 5 ● MA -3  
ENCOMBREMENT 2 (DÉPLACEMENT 3, SPRINT 10)

ÉPÉE LONGUE 4D+2B 4 DÉGÂTS

ÉQUIPEMENT : ÉPÉE LONGUE, CAPE ET VÊTEMENTS EN LAINE NOIRE, COTTE DE MAILLES NOIRE

## PERSONNALITÉ

Marsh sait qu'il est là pour aider et soutenir, et c'est bien par là qu'il a assis son statut au sein de la Garde de Nuit. Il ne court pas après la gloire ; il se contente de mener correctement sa mission et attend la même efficacité discrète de la part de ses intendants.

## APPARENCE

Rondouillard, Bowen Marsh doit également son sobriquet de « Vieille Pomme grenade » à son teint vermeil. Ses vêtements noirs très sobres ont manifestement servi de longues années et ses mains calleuses montrent qu'il ne rechigne pas à la tâche.

## EDDISON TALLET DIT EDD-LA-DOULEUR

« Rien d'autre que le crottin de deux-cents chevaux. Puis c'te tambouille. Qu'exhale un arôme aussi ragoutant, maintenant que je la renifle. »

— EDD-LA-DOULEUR, *L'ombre maléfique*

Eddison Tallet, que la plupart appellent Edd-la-Douleur, incarne le noir des frères noirs. Il ne se passe pas une joie qui ne soit rabattue par Edd, pas un jour de beau temps sans qu'il n'y décèle les ombres.

## HISTOIRE

Eddison Tallet est le fils d'un berger qui vivait du côté des Doigts. Son père était au service d'un chevalier misérable, trimant à la gestion d'un enclos rocailleux et d'un bois. Il y avait trois moutons dans l'enclos et quatre loups dans la forêt. Quand les loups vinrent dévorer les moutons, comme le voulait leur nature, ils se trouvèrent en surnombre, si bien qu'ils ajoutèrent le berger au repas. Le jeune Edd partit à son tour servir le maître de son père.

À écouter Edd, ser Daggett était pauvre de biens et de gens, et les dieux l'avaient doté de l'esprit d'un oison. Il était en revanche particulièrement nanti sur le plan de la virilité, et bien fourni en voisins dont les femmes étaient enclines à en profiter.

Lorsque ser Daggett fut surpris en pleine « chevauchée » par un époux rentré trop tôt, le chevalier vieillissant fut vite transformé en heurtoir, pendu

## LA FAUTE À PAS D'CHANCE...

Edd-la-Douleur : chanceux ? Foutaises !

La fonction première d'Edd est d'apporter un ressort comique dans un environnement cruellement morose. Il est témoin d'un nombre incroyable de malheurs, mais semble toujours en revenir indemne. C'est généralement la pauvre andouille qui l'accompagne qui se prend la hache dans la tête et tombe à la flotte, Edd étant juste là pour remarquer qu'il a eu beaucoup de chance d'éviter la falaise pendant toute la chute.

La chance a deux visages et Edd les connaît intimement. C'est la malchance qui le plonge dans les ennuis, mais la bonne fortune l'en extirpe chaque fois. Edd est bien vivant, du moins tant qu'il n'est pas mort... et si Edd meurt, où va-t-on ?

## EDD TALLET DIT LA DOULEUR

### COMPÉTENCES

ATHLÉTISME	3	—
CORPS À CORPS	4	LAMES LONGUES 2B
ENDURANCE	3	—
INGÉNIOSITÉ	3	MÉMOIRE 1B
VIGILANCE	4	OBSERVATION 2B, EMPATHIE 2B
VOLONTÉ	4	—

### ATTRIBUTS

DÉFENSE DE COMBAT 9 (6 EN ARMURE) ⊕ DÉFENSE D'INTRIGUE 9

SANTÉ 9 ⊕ SANG-FROID 12

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : CHANCEUX, FRÈRE DE LA GARDE DE NUIT (INTENDANT), ROBUSTE

DÉFAUTS : AUCUN

### ARMES ET ARMURE

COTTE DE MAILLES : VA 5 ⊕ MA -3

ENCOMBREMENT 2 (DÉPLACEMENT 3, SPRINT 10)

ÉPÉE LONGUE 4D+2B 4 DÉGÂTS

ÉQUIPEMENT : ÉPÉE LONGUE, CAPE ET VÊTEMENTS EN LAINE NOIRE, COTTE DE MAILLES NOIRE



par ses attributs au-dessus de la porte de son voisin. Edd écopa du Mur. « Je faisais pourtant que lui tenir le cheval ! »

Edd sert au Mur depuis cette époque et ne devrait pas s'en plaindre. Dans ces conditions, au moins, il n'a pas besoin de mendier pour un peu de bouillon et de pain rassis.

### PERSONNALITÉ

Edd-la-Douleur a le don de toujours percevoir le mauvais côté des choses et ne se gêne pas pour partager son ressenti. Malgré cette tendance à la morosité et au pessimisme, il reste un digne frère de la Garde. Edd est un combattant aguerrri et un ami fidèle, plus vif qu'il ne veut bien le laisser croire.

### APPARENCE

Émacié et grisonnant, Edd paraît aussi lugubre que ses paroles. Il présente un rictus cadavérique et édenté, un regard sombre et abattu, et un long nez à la cloison déviée. Ses bottes sont crottées, ses braies trouées et sa cape trop courte (quand elle n'est pas trop longue).

## P'TIT PAUL

« Des fois qu'j'ai porté un veau qu'était plus lourd qu'ca. À sa mère qu'j'l'am'nais, des fois qu'y s'aye sa pint' de lait. »

— P'TIT PAUL, *Intrigues à Port-Réal*

## P'TIT PAUL

### COMPÉTENCES

ATHLÉTISME	6	FORCE 4B
CORPS À CORPS	4	RIXE 3B
DRESSAGE	3	CHARME 2B
ENDURANCE	6	—
VOLONTÉ	1	—

### ATTRIBUTS

DÉFENSE DE COMBAT 10 (7 EN ARMURE) ⊕ DÉFENSE D'INTRIGUE 6

SANTÉ 18 ⊕ SANG-FROID 3

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : FRÈRE DE LA GARDE DE NUIT (PATROUILLEUR), IMMENSE

DÉFAUTS : NAÏF

### ARMES ET ARMURE

COTTE DE MAILLES : VA 5 ⊕ MA -3

ENCOMBREMENT 2 (DÉPLACEMENT 3, SPRINT 10)

TRIQUE	4D	5 DÉGÂTS	SECONDAIRE +1
POING	4D+3B	3 DÉGÂTS	EMPOIGNE, SECONDAIRE +1
ÉPÉE LONGUE	4D+2B	4 DÉGÂTS	—

ÉQUIPEMENT : GROSSE TRIQUE EN BOIS, CAPE ET VÊTEMENTS EN LAINE NOIRE, COTTE DE MAILLES NOIRE

P'tit Paul n'est pas bien futé, ni petit du reste. Il illustre peut-être l'état de la Garde de Nuit en ces temps difficiles, réduite à accepter n'importe qui en son sein.

## HISTOIRE

Fils du forgeron local, Paul a grandi dans un village de fermiers des terres de l'Orage. Il ne montra aucun talent pour le métier paternel. « Pas besoin d'être mestre pour devenir forgeron, lui disait son père. Mais il faut quand même être plus futé que l'enclume. » Paul garda donc les vaches, assis toute la journée avec son panier de pierres. La puissance de ses jets suffisait à repousser, voire à tuer les loups qui menaçaient de temps à autre les troupeaux.

Certains garçons du cru commencèrent à railler Paul sans ménagement. Bergot Moulins, chef de cette bande, était le fils d'un notable de la région. Paul était une proie facile pour ce gamin pourri comme du seigle moisi, qu'il dépassait de plusieurs têtes. Les moqueries glissaient sur Paul, mais lorsque Bergot se mit à le rudoyer, le grand garçon apprécia moins et les jours de Bergot prirent fin. Un coup de poing suffit à enfoncer la mâchoire du jeune Moulins dans sa cervelle et à envoyer Paul au cachot.

Paul prit peu après la direction du nord. Il semblait avoir compris que le Mur valait mieux que le gibet.

## PERSONNALITÉ

Paul n'est pas d'un naturel violent, sa crétinerie empêchant toute malveillance de sa part. Il est en revanche très influençable et facile à manipuler, sachant que de nos jours les frères noirs peu scrupuleux ne manquent pas au sein de la Garde. Il suffit de savoir par quel bout le prendre pour transformer Paul en arme meurtrière.

Paul aime les animaux : ils ne cherchent jamais à lui embrouiller l'esprit. Il fait ce qu'on lui dit. Sur le Mur, il transporte des gueuses de fonte pour Donal Noye, broie du gravier pour les passages et hisse des pierres pour les ingénieurs. Quand quelqu'un a besoin de déplacer ou de briser un objet encombrant et lourd, il fait souvent appel à Paul.

## APPARENCE

P'tit Paul est gigantesque. Doté d'un cou de taureau, des épaules assorties et de mains qui font passer la plupart des outils pour des jouets, il dépasse la plupart de ses frères. Il porte une barbe hirsute qu'il doit surtout à son incapacité à se raser. Son nez est cassé et ses yeux sont noirs et enfoncés.

## FORT-LEVANT

Tout près de la baie des Phoques, Fort-Levant veille sur l'extrémité orientale du Mur et les eaux grises qui la séparent de l'île de Skagos.

Fort-Levant est un complexe de longues salles, de robustes fortins en bois et de bâtiments ramassés cernant une unique tour centrale en pierre et mortier. Cotter Pyke, maître des lieux, ne plaisante pas avec la discipline. Les cours sont propres et les structures en bon état, ce qui ne fait que souligner le fait que cent-soixante-dix hommes occupent un château censé en accueillir le triple.

## LA REDOUTE

La tour centrale que l'on appelle la Redoute est large et de section carrée, atteignant quelque soixante-dix pieds de haut pour quarante de côté. Elle ne compte qu'une entrée, une large porte de chêne bardée de fer permettant de passer à deux de front. Elle donne sur un petit vestibule bloqué par une herse en fer. Deux grilles sont encastrées au plafond, permettant de déverser de l'huile bouillante sur les intrus coincés entre les deux portes depuis la salle en surplomb.

Le commandant de Fort-Levant loge dans les étages supérieurs de la Redoute. Sous sa suite, on trouve de petits appartements pour les capitaines des galères de guerre de la Garde puis, encore plus bas, les quartiers des intendants qui les servent. La tour compte également une modeste salle à manger, une loggia, une étude, son propre puits et des caves renfermant une petite réserve en cas d'urgence.

## AUTRES BÂTIMENTS

Les autres structures du château rayonnent depuis la Redoute comme les pointes d'une étoile ou, comme préfèrent le dire les hommes de Cotter Pyke : « comme des porcelets autour d'la mère ». Le plus grand de ces bâtiments est la salle commune, tout en longueur avec ses murs bas en pierre et son toit en pointe recouvert de mottes de gazon. Deux âtres sont disposés de chaque côté, tandis qu'un grand feu réchauffe la salle par le centre. Les cuisines se trouvent du côté de la redoute et fonctionnent à longueur de journée. L'atmosphère de cette salle est plus proche de celle d'une taverne avinée que d'un réfectoire militaire. Cotter Pyke a beau être très regardant sur la discipline, il tient à ce que ses hommes disposent d'un lieu où se détendre quand ils ne sont pas de garde. La bière coule à flots et les fourneaux tournent nuit et jour afin de s'assurer que nul n'a faim ou soif, quelle que soit l'heure d'arrivée de son bateau. Malgré toute cette décontraction, nul ne peut déroger à une règle absolue : la violence entre frères est strictement interdite.

L'armurerie est elle aussi un long bâtiment trapu. Elle est composée de bois d'œuvre, avec une réserve en pierre sur deux niveaux au nord. Une seule des forges est actuellement en service, mais les autres sont prêtes à s'embraser si la situation le demande. La réserve ne comporte qu'une entrée, une porte en chêne pourvue d'une grille de fer.

Huit casernes en bois sont censées accueillir les hommes de Fort-Levant. Trois seulement sont occupées, chacune par l'équipage d'une galère. Les hommes sont répartis par chambrées de quatre, cette proximité favorisant théoriquement la solidarité.

Nichée contre le Mur à l'ouest du château, on trouve une petite écurie, au pied d'un large escalier de pierre qui gravit la muraille jusqu'à quatre cents pieds. Au-delà, des marches en bois qui rappellent celles de Châteaunoir permettent de franchir les trois cents derniers pieds qui séparent encore du sommet. Fort-Levant présente le même dispositif de cage treuillée que ses homologues de tout le Mur, ainsi que le tunnel et les portes permettant de le traverser.

## LE BOUT

À son extrémité orientale, le Mur se termine par un éperon rocheux qui se dresse au-dessus de Westeros telle la pointe d'une lance surgissant de la terre pour se jeter dans la mer. À un demi-mille des flots, la glace commence à laisser place à de grands blocs de pierre. Plus on s'éloigne, plus s'accumulent les assises de pierre et plus le Mur s'effile.

Au niveau de ce promontoire, le Mur n'a que quatre cents pieds de haut sur quarante d'épaisseur, et il n'est constitué que de pierre. Il s'affine encore davantage en gravissant l'éperon. Tout au bout, le Mur ne présente plus qu'une distance de trente pieds du nord au sud, et de deux cents pieds de la base au sommet. Il est surmonté par une tour que l'on appelle la Torche : un phare d'une trentaine de pieds supplémentaires, lui-même dominé par une coupole de pierre abritant une flamme alimentée par l'huile qui brûle devant un miroir de bronze de huit pieds de diamètre. Ce dispositif est monté sur une charnière qui permet de faire pivoter l'ensemble afin que la lumière soit visible de n'importe quel angle pour les marins. Personne ne vit à la Torche, mais des hommes de Fort-Levant gèrent le phare nuit et jour.

Une étroite chaussée longe le pied du Mur au sud jusqu'à un long quai de pierre capable d'accueillir une vingtaine de navires. On n'en compte jamais plus d'une poignée amarrés, la plupart appartenant à des marchands du sud ou de Skagos, voire de l'autre côté du détroit. La Garde de Nuit ne dispose

quant à elle que de trois navires et il est rare que le port en accueille plus d'un à la fois.

## FRÈRES DE FORT-LEVANT

Fort-Levant est un château portuaire, c'est pourquoi beaucoup des hommes qui l'occupent sont aptes à la navigation et à la vie de marin.

## COTTER PYKE

« Putain d'enfer ! Ça qui t'y foutrait une pique au cul, au Mallister, pas vrai ? Vaudrait le coup rien que pour ça. »

— COTTER PYKE, *La loi du régicide*

Attraper un pirate est une mission pour un pirate. Qu'il surveille la baie des Phoques depuis ses quartiers de la tour Salée dominant les quais de pierre ou qu'il soit à la barre de l'un des navires à voile noire de la Garde, lancé aux trousses de contrebandiers sur les vagues glaciales, Cotter Pyke est indéniablement l'homme de la situation.

### HISTOIRE

Bâtard d'une servante de taverne, Cotter Pyke a pris la mer avant son dixième anniversaire. À douze ans, il était devenu un pillard aguerri naviguant sur les eaux qui séparent la presqu'île de Merdragon des îles Bouclier. Lorsque son navire fut coulé par une tempête de fin d'automne au large du cap Kraken, avec un mois de butin dans ses cales, Pyke échoua sur le rivage pour finir entre les mains de lord Rickard Flint. Plutôt que de garnir une cage à corbeaux à la croisée des chemins devant le château de Pouce-Flint, Pyke préféra prendre le noir.

Le Razzieur de Fort-Levant a vite pris du galon parmi les frères qui veillent sur les flots entre le Mur et Skagos. Son talent en mer, sa maîtrise martiale et son don pour inspirer la loyauté de son entourage n'ont pas tardé à hisser Pyke au point de se voir nommer commandant de Fort-Levant seulement six ans après y avoir mis les pieds.

Il occupe ce poste depuis, associant une impitoyable passion pour la violence à un sens de la diplomatie qu'on pourrait qualifier de pirate pour préserver la baie des Phoques des contrebandiers et des marins sauvages. Ses hommes l'adorent, une affection que ne partagent pas vraiment le reste des membres de la Garde. Parmi les frères de Châteaunoir, les avis sont partagés, mais on considère souvent comme une bonne chose qu'une partie du continent sépare Fort-Levant de Tour Ombreuse. Ser Denys Mallister n'éprouve que du mépris pour Cotter Pyke, les générations de conflit entre sa maison et les Fer-nés ne faisant qu'envenimer ses rapports (heureusement rares) avec son confrère. La morgue de Pyke à l'égard de Mallister, cet homme dont les victoires sont vieilles de plusieurs décennies et acquises sur le gazon de tournois, n'a rien à envier à cette rancœur.

## FRÈRES DE FORT-LEVANT

Voici une liste de quelques-uns des frères de la Garde de Nuit cités dans les romans du *Trône de Fer*.

- ☛ COMMANDANT : Cotter Pyke
- ☛ PATROUILLEURS : Emmett-en-fer
- ☛ INTENDANT : Borcas
- ☛ AUTRES : mestre Harmune

## COTTER PYKE

### COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	ÉQUILIBRE 2B
ART MILITAIRE	4	COMMANDEMENT 3B
ATHLÉTISME	4	FORCE 1B, NATATION 2B
CONNAISSANCE	3	—
CORPS À CORPS	5	HACHES 2B
DISCRÉTION	3	—
DUPERIE	3	TRICHE 2B
ENDURANCE	4	RÉSILIENCE 2B
INGÉNIOSITÉ	3	—
PERSUASION	4	INTIMIDER 3B
STATUT	5	—
SURVIE	4	ORIENTATION 3B
TIR	3	—
VIGILANCE	3	EMPATHIE 1B
VOLONTÉ	4	COORDINATION 2B

### ATTRIBUTS

DÉFENSE DE COMBAT 10 (8 EN ARMURE, +1 AVEC TARGE)  
DÉFENSE D'INTRIGUE 11

SANTÉ 12 ☛ SANG-FROID 12

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : FRÈRE DE LA GARDE DE NUIT (INTENDANT),  
SANG DES FER-NÉS, SOCIABLE

DÉFAUTS : FAIBLESSE (ENDURANCE)

### ARMES ET ARMURE

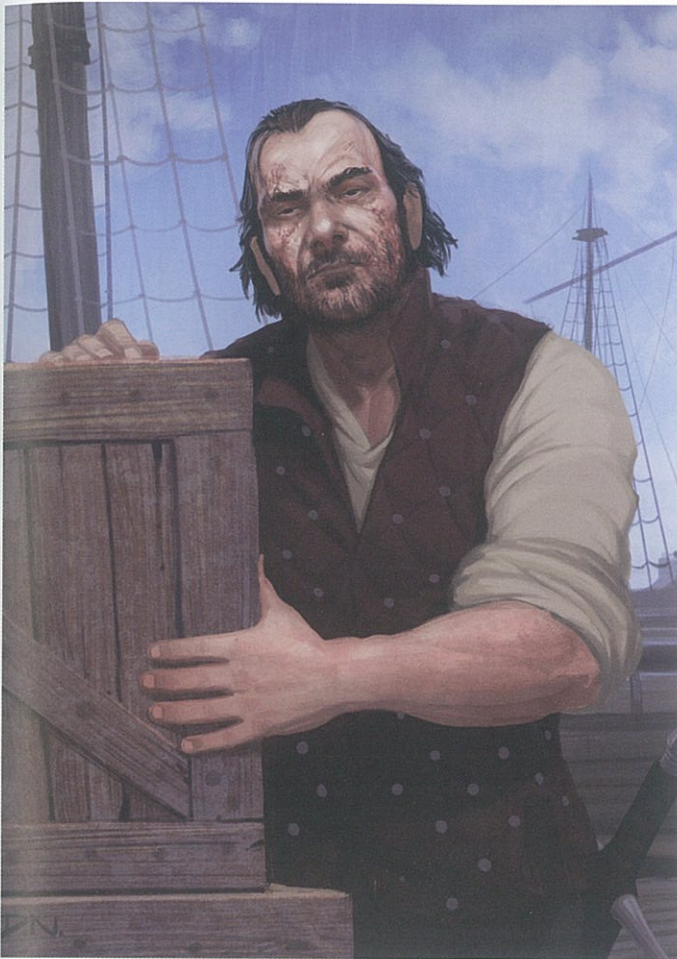
ARMURE DE MAILLES : VA 4 ☛ MA -2  
ENCOMBREMENT 1 (DÉPLACEMENT 4, SPRINT 15)

HACHE DE BATAILLE	5D+2B	4 DÉGÂTS	(5 DÉGÂTS À DEUX MAINS), POLYVALENTE
TARGE	5D	2 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1

ÉQUIPEMENT : HACHE DE BATAILLE, ARMURE DE MAILLES, DÉS, TARGE,  
CORNE À BOIRE

### PERSONNALITÉ

Direct, bourru et parfaitement rustre, le commandant de Fort-Levant tient son savoir-vivre des bouges et des navires des îles de Fer. Le noir n'a rien fait pour affiner ses manières ni pour dessaler sa langue. Les frères de Fort-Levant sont fiers d'être sous les ordres d'un homme capable d'un tel franc-parler. Leur commandant n'est pas l'un de ces nobliaux raffinés montés au Nord pour se prélasser sur le Mur : Cotter Pyke a du sang sur les bottes et du fer dans les os.



La rudesse de Pyke est idéale pour traiter avec les gens de Skagos et les marins de la baie des Phoques. Voilà un homme qu'ils comprennent, un homme qui connaît la mer et ceux qui naviguent sur ses eaux. Parmi ses propres frères, pourtant, ce mépris des bonnes manières a parfois suscité l'indignation. Les vieux chevaliers et les bien-nés le considèrent souvent comme un vulgaire brigand, un pirate et un coupe-jarret honteusement parvenu, parfaitement inapte à exercer l'autorité.

## APPARENCE

Mince comme une pique et aussi rude que les îles qui l'ont engendré, le commandant de Fort-Levant est fait pour les batailles sanglantes qui se livrent dans la baie des Phoques pour lutter contre la contrebande. Si son corps était une pique, ses cheveux noirs en constitueraient la pointe, au-dessus d'un regard sombre et d'un visage marqué par la petite vérole. Sa barbe clairsemée peine à masquer ses joues grêlées et lui confère un air sinistre que son comportement ne fait que confirmer. Il porte d'ordinaire une brigantine cloutée et des vêtements de jute maculés par le sel.

## TOUR OMBREUSE

Cette tour qui se dresse dans l'ombre du Mur, accrochée à la roche au sommet des Gorges séparant la civilisation du monde sauvage, surplombe la lisière du monde. Elle surveille ceux qui auraient la folie d'emprunter la seule voie terrestre contournant le Mur. Jour et nuit, les yeux de Tour Ombreuse surveillent les pillards potentiels qui foulent les rocs et les crevasses, des

centaines de pieds en contrebas. Ils gardent le Pont et, comme tous leurs frères noirs, ils montent la garde sur le Mur.

Tour Ombreuse est en partie taillée dans la paroi de la gorge qu'elle épie et en partie construite au-dessus. La tour à proprement parler affiche une hauteur de quatre-vingt-dix pieds, les quartiers de ser Denys Mallister occupant la partie haute du donjon. Il ne s'agit cependant que de la moitié du bâtiment, car les ingénieurs en ont excavé tout autant sous la crête des Gorges. Plutôt que des caves, les niveaux souterrains de la tour constituent davantage une galerie de tunnels donnant accès à diverses plateformes défensives et postes de surveillance taillés à même la paroi. Les frères de Tour Ombreuse occupent ces niches seuls ou par groupes de deux ou trois, à l'abri des regards des sauvages qui osent emprunter les Gorges. Ils ne lancent pas d'attaque, toutefois, se contentant d'observer et d'avertir. Quand un groupe de pillards passe par là, la Garde se charge de monter une escouade pour l'intercepter à la sortie des Gorges, au sud du Mur. Parfois, les pillards sont bloqués, mais ce n'est pas toujours le cas. De plus en plus de sauvages ont essayé d'emprunter cet itinéraire ces dernières années, et les tentatives se multiplient. Les frères ne sont tout bonnement plus assez nombreux pour tous les arrêter.

Le château fut conçu pour accueillir trois mille hommes, mais ils ne sont désormais que deux-cents. Ser Denys dirige Tour Ombreuse, comme un seigneur en sa demeure, d'une main ferme et attentionnée. Les bâtiments qui ne sont pas utilisés ont été condamnés. Ses hommes se concentrent donc dans une seule des cinq casernes de pierre qui cernent la salle commune et la tour du commandant.

La tour et les baraquements surmontent le reste du complexe sur une saillie de pierre. Plus bas, on trouve une grande armurerie, trois écuries (dont une seule, la plus petite, est encore en service), un septuaire, une brasserie, un clocher et une roukerie. Les portes sont toutes robustes et astucieusement dissimulées.

Ser Denys se comporte tel le seigneur en son manoir. Il attend de ses hommes le plus grand respect de la discipline et du protocole. La hiérarchie est reine : chaque frère de Tour Ombreuse est tenu de traiter ses supérieurs avec humilité et ses subalternes éventuels avec dignité. Tout cela confère une atmosphère inhabituellement courtoise à cet avant-poste de la Garde de Nuit.

Au fil de ses nombreuses années en tant que commandant de Tour Ombreuse, ser Denys Mallister a pris soin de modeler ses hommes selon ses idéaux et ses valeurs. Des trois châteaux encore en service, Tour Ombreuse est de loin celui qui présente le taux le plus élevé de nobles. Certains prétendent même que ser Denys aurait trahi la tradition égalitariste de la Garde. On raconte ainsi qu'il dirige comme un seigneur et non comme un chef militaire. Pendant des années, ces rumeurs ne circulaient qu'au sein des autres châteaux, mais le commandant vieillissant, cette frustration a fini par contaminer la piétaille de Tour Ombreuse. Quand sonnera l'heure du vieillard, les aristocrates qui s'étaient réfugiés sous son aile risquent fort de connaître un sort radicalement différent.

## FRÈRES DE TOUR OMBREUSE

Tour Ombreuse est plutôt dépeuplée et paraît presque déserte tant elle est grande. Les hommes ne sont que deux-cents, mais il n'en faut guère plus grâce à l'ingéniosité des défenses de ce château.

Les frères de Tour Ombreuse se coordonnent en patrouilles pour tirer profit de leurs postes d'observation creusés dans la roche de la Gorge. Ils empêchent ainsi les sauvages de la transformer en avenue d'infiltration vers les Sept Couronnes. Il suffit qu'on sonne le cor pour que les forces de Tour Ombreuse soient mobilisées contre toute tentative de traversée du « peuple libre », dont les membres se retrouvent alors mortellement assaillis depuis les hauteurs, tandis qu'une patrouille de frères noirs attend à la sortie des Gorges pour achever les rescapés.

## FRÈRES DE TOUR OMBREUSE

Voici une liste de quelques-uns des frères de la Garde de Nuit cités dans les romans du *Trône de Fer*.

- ☛ COMMANDANT : ser Denys Mallister
- ☛ PATROUILLEURS : Blane, sieur Dalpont, Ebben et Vipre
- ☛ INTENDANTS : Wallace Massey
- ☛ AUTRES : mestre Mullin

## SER DENYS MALLISTER

« Me permettrai-je de vous offrir une coupe de vin ? Madame votre mère est une Florent, si je ne m'abuse. Il faudra que je vous conte un de ces jours le fameux tournoi qui me vit successivement démonter vos deux grands-pères. »

— SER DENYS MALLISTER, *La loi du régicide*

En cette époque où ceux qui prennent le noir de leur plein gré sont rares, ser Denys Mallister appartient à une espèce en voie de disparition : celle des chevaliers bien-nés qui ont fait le serment de tenir le Mur jusqu'à leur dernier souffle.

### HISTOIRE

Les Mallister sont les maîtres de Salvemer depuis près de trois-cents ans, soit depuis qu'Aegon le Conquérant fit brûler Harren le Noir dans son château et repoussa les Fer-nés hors des frontières du Conflans pour les renvoyer sur leurs îles grises et arides. Aegon confia le Conflans à la maison Tully, ainsi que la gestion des terres environnant le Trident. Aux Mallister, il octroya le cap des Aigles et leur donna la mission de protéger cette côte contre les incursions des Fer-nés.

Ser Denys Mallister est né sous la grande cloche de la tour Retentissante à Salvemer, forgée et suspendue là pour donner l'alerte si jamais les Fer-nés revenaient piller et incendier comme par le passé. Les razzieurs menaçaient toujours, menace tapie dans l'ouest par-delà les flots. Ils furent ses croque-mitaines, l'ennemi ancestral de sa maison.

Son frère aîné étant l'héritier du titre paternel, Denys fut envoyé à Harrenhal pour servir d'écuyer à un modeste Whent. Il prononça ses vœux de chevalier pour son dix-huitième anniversaire et se distingua comme champion de joute à l'âge de vingt-deux ans. Il chevaucha contre les Neuf durant la guerre des Rois à Neuf Sous.

Durant la période de paix qui suivit, ser Denys enchaîna les victoires glorieuses dans la lice, mais ne se distingua guère autrement. Quand, à la mort de leur père, son frère prit les rênes de la famille, Denys choisit de prendre le noir. La vigilance a toujours été une qualité cultivée par les Mallister. Pour ser Denys, porter son regard vers le nord plutôt que vers l'ouest ne faisait guère de différence.

Son sang noble et sa formation de chevalier conférèrent d'emblée un statut d'autorité à ser Denys quand il prononça les vœux de la Garde, et il ne tarda pas à grimper dans la hiérarchie. Il est vite apparu comme un commandant compétent, quoique peu enthousiasmant pour ses hommes. Il y a trente ans qu'il est à la tête de Tour Ombreuse. Durant cette période, il a connu deux nominations de lord Commandant et à deux reprises, on lui a préféré un autre postulant. Il sait fort bien que la prochaine investiture sera probablement sa dernière chance. Il a vieilli sur le Mur et le terme de son service n'est plus très loin.

## SER DENYS MALLISTER

### COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
ART MILITAIRE	4	COMMANDEMENT 2B, STRATÉGIE 2B
ATHLÉTISME	3	—
CONNAISSANCE	3	ÉDUCATION 2B
CORPS À CORPS	5	LAMES LONGUES 2B, LANCES 2B
DRESSAGE	4	ÉQUITATION 2B
ENDURANCE	4	VIGUEUR 1B
INGÉNIOSITÉ	4	MÉMOIRE 3B
LANGUE	4	LANGUE COMMUNE
PERSUASION	3	CHARMER 2B
STATUT	5	BIENSÉANCE 3B, RÉPUTATION 2B, TOURNOIS 3B
SURVIE	3	—
VIGILANCE	3	EMPATHIE 2B
VOLONTÉ	4	DÉVOUEMENT 3B

### ATTRIBUTS

DÉFENSE DE COMBAT 9 (4 EN ARMURE, +2 AVEC BOUCLIER)  
DÉFENSE D'INTRIGUE 12

SANTÉ 12 ☛ SANG-FROID 12

POINTS DE DESTINÉE : 0

AVANTAGES : COURTOIS, FRÈRE DE LA GARDE DE NUIT (INTENDANT), MAÎTRE DES LAMES LONGUES I, SANG DES ANDALS (STATUT)

DÉFAUTS : FAIBLESSE (ATHLÉTISME), HAUTAIN

### ARMES ET ARMURE

HARNOIS : VA 9 ☛ MA -5  
ENCOMBREMENT 3 (DÉPLACEMENT 3, SPRINT 10)

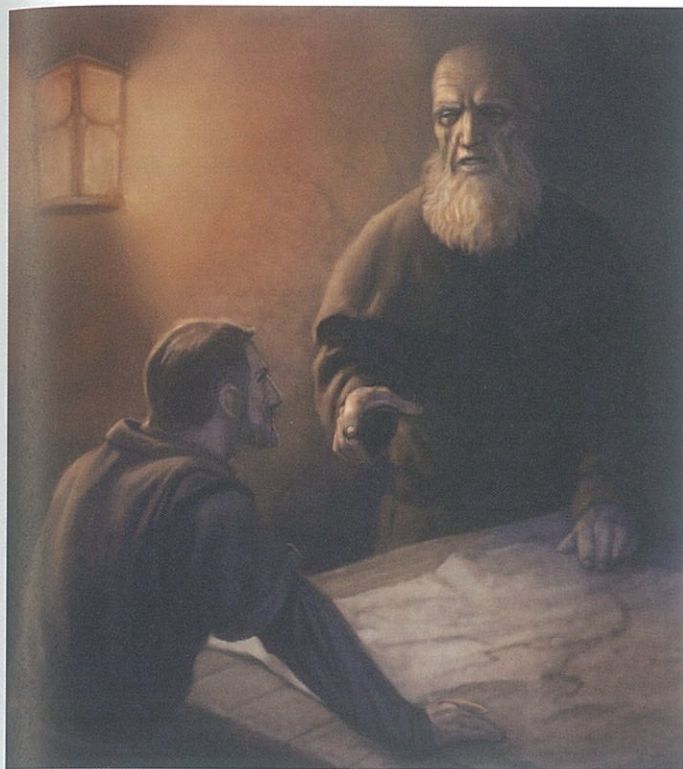
ÉPÉE LONGUE	5D+2B	3 DÉGÂTS	—
BOUCLIER	5D	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +2
LANCE DE GUERRE	5D+1B	8 DÉGÂTS	EMPALEMENT, ENCOMBRANTE 2, HARGNEUSE, LENTE, MONTÉE, PUISSANTE

ÉQUIPEMENT : CAPE DOUBLÉE EN ZIBELINE, VÊTEMENTS RAFFINÉS, ÉPÉE LONGUE, HARNOIS, BOUCLIER, COURSIER, LANCE DE GUERRE

### PERSONNALITÉ

Ser Denys est fier de sa lignée et prise l'esprit chevaleresque et courtois. Il dirige les frères de Tour Ombreuse comme un seigneur le ferait avec le personnel de son château. Il attend d'autrui le respect dû à son rang et son statut. Il s'exprime d'une voix douce et posée, estimant que les officiers de la Garde qui beuglent et vocifèrent manquent singulièrement de bienséance. C'est là, en plus des siècles d'hostilité entre les Mallister et les Fer-nés, que l'inimitié entre Cotter Pyke de Fort-Levant et ser Denys trouve sa source.





Le commandant du fort le plus à l'ouest de la Garde de Nuit dirige d'une main douce mais ferme. Il est très avisé lorsqu'il s'agit d'évaluer les hommes. Il n'en exige pas plus que nécessaire, ce qui est déjà bien difficile à trouver de nos jours. Il ne crie pas, ne houspille pas, ne flatte pas. Il donne les instructions et ses hommes savent que l'honneur les pousse à lui obéir. Pour les frères de Tour Ombreuse, le fardeau du mécontentement de ser Denys est un sort bien pire que la plus cinglante des flagellations.

## APPARENCE

Il y a bien des années que l'on peut qualifier ser Denys Mallister de vieillard, mais il se tient toujours avec la grâce d'un jeune homme, comme si le souvenir de son ère de gloire en tant que chevalier jouteur suffisait à dresser son échine et à rendre la vigueur à ses membres. Les années ont creusé de profonds sillons dans son visage et blanchi sa barbe comme la neige, tandis que le grand dôme de son crâne est chauve depuis une décennie au moins, mais ses yeux bleus brillent avec éclat et il mâche toujours sa viande à pleines dents.

Le respect de ser Denys envers les moindres détails de l'idéal chevaleresque se retrouve jusque dans sa tenue vestimentaire. Son noir est fait de zibeline et de velours, ses armes sont en acier château et parfaitement entretenues. Ses hommes sont peut-être des coupe-jarrets et des voleurs, mais cela n'empêche pas ser Denys de s'accrocher à sa noblesse (c'est peut-être même ce qui l'y pousse) et de se voir comme le seigneur de Tour Ombreuse, un chevalier sur le Mur.

## VIPRE

*« S'il est, dans toute la Garde de Nuit, un homme susceptible de se tirer des Crocgvivre seul et à pied, c'est toi, frère. Tu peux traverser des montagnes qu'un cheval se voit forcé de contourner. »*

— QHORIN MIMAIN S'ADRESSANT À VIPRE,  
L'invincible forteresse

## VIPRE COMPÉTENCES

AGILITÉ	4	ÉQUILIBRE 3B, VIVACITÉ 2B
ART MILITAIRE	3	—
ATHLÉTISME	5	ESCALADE 3B
CORPS À CORPS	4	LAMES COURTES 2B
DISCRÉTION	5	FURTIVITÉ 3B
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 1B
DUPERIE	3	—
ENDURANCE	4	VIGUEUR 3B, RÉSILIENCE 4B
INGÉNIOSITÉ	3	—
SOINS	3	—
STATUT	4	—
SURVIE	6	FOURRAGEUR 3B, ORIENTATION 3B, PISTAGE 1B
TIR	3	ARCS 2B
VIGILANCE	3	OBSERVATION 3B
VOLONTÉ	3	DÉVOUEMENT 2B

## ATTRIBUTS

DÉFENSE DE COMBAT 12 (11 EN ARMURE) ⊕ DÉFENSE D'INTRIGUE 10

SANTÉ 12 ⊕ SANG-FROID 9

POINTS DE DESTINÉE : 0

AVANTAGES : ATHLÈTE-NÉ, FRÈRE DE LA GARDE DE NUIT (PATROUILLEUR), NYCTALOPE, SPÉCIALISTE DE TERRAIN (MONTAGNES)

DÉFAUTS : AUCUN

## ARMES ET ARMURE

ARMURE DE CUIR SOUPLE : VA 2 ⊕ MA -1  
ENCOMBREMENT 0 (DÉPLACEMENT 4, SPRINT 16)

ÉPÉE COURTE	4D+3B	3 DÉGÂTS	RAPIDE
POIGNARD	4D+3B	2 DÉGÂTS	SECONDAIRE +1

ÉQUIPEMENT : ARMURE DE CUIR SOUPLE, ÉPÉE COURTE, POIGNARD, MATÉRIEL D'ESCALADE, PAQUETAGE, GANTS, ÉCHARPE

Si Vipre est moins célèbre que Mimaïn, c'est uniquement parce qu'aucun sauvegeon conscient de son nom n'a vécu assez longtemps pour le prononcer. Froid et impitoyable comme la vipère, il hante les Crocgvivre comme un fantôme noir, déambulant avec la nonchalance de celui qui se rend aux latrines.

## HISTOIRE

Vipre ne parle pas de sa vie avant la Garde. La rumeur raconte qu'il est né dans le Val d'Arryn. Certains prétendent qu'il a grandi au sein des tribus de pillards qui descendent des montagnes de la Lune. D'autres pensent qu'il est né parmi ces clans avant d'être envoyé au Mur pour n'avoir pas accompagné les siens dans le trépas. Quelle que soit ses origines, il y a vingt ans qu'il est patrouilleur à Tour Ombreuse. Qhorin, son supérieur, connaît les sauvegeons ; Vipre, lui, connaît la terre.

## PERSONNALITÉ

Quelles que soient ses origines, Vipre est entièrement dévoué à la Garde de Nuit. Il ne perd pas de temps à s'interroger sur sa fonction. Il agit. Il n'a rien d'un chef, et n'exerce d'ailleurs pas plus d'autorité sur ses frères qu'il n'en désire. Il a juste une confiance absolue dans ses aptitudes et ne se gêne pas pour le dire, mais jamais pour se vanter. Vipre est un frère de la Garde de Nuit, ce qui signifie que les sauvageons sont ses ennemis : une affaire de devoir, pas de haine. Il tue froidement, proprement et promptement.

## APPARENCE

Vipre est un homme menu de près de cinquante ans, qui affiche toutefois la force et la vivacité d'un âge deux fois moindre. Fin et souple comme le serpent, ses années passées à graver les parois et les gorges des Croggivre l'ont empêché de prendre une once de gras. Sa barbe est, comme ses yeux, d'un gris de pierre, et il porte une courte moustache. Il se déplace avec une grande économie de mouvements, sans effort superflu. Tous ses gestes sont directs et décidés.

## LES DÉSSERTÉS

On trouve le long du Mur bien plus de châteaux et forts en ruines que de citadelles occupées par la Garde de Nuit.

## FORT NOX

Fort Nox, qui reste le plus vieux et le plus grand, fut le premier château du Mur construit après la fin de la Longue Nuit. Les légendes racontent que Brandon le Bâtitteur posa les pierres angulaires de ses propres mains. Si l'on écoute les sauvageons, il les aurait placées sur les os des géants qui l'avaient assisté dans la construction du château de Winterfell, scellant ainsi le Mur dans le sang.

Quelle que soit la vérité, il y a longtemps qu'on l'a oubliée et elle a fait place à de très nombreuses légendes. Aucun château du Mur n'est le théâtre d'autant de récits, tous plus terribles les uns que les autres, que Fort Nox.

Paradoxalement, le plus ancien et célèbre de ces récits concerne un homme dont le nom a été supprimé des registres. Le Roi de la Nuit fut le treizième lord Commandant. Selon la légende, il prit pour épouse une femme de l'autre côté du Mur, une Autre. Il s'autoproclama roi et la fit reine, usant ensuite de sorcellerie pour soumettre les frères de la Garde de Nuit à sa volonté. Le roi et sa reine régnèrent durant treize ans, jusqu'à ce que les Stark de Winterfell et Joramun, roi-d'au-delà-du-Mur s'allient pour le renverser. Le nom du Roi de la Nuit fut effacé de la mémoire des hommes, mais l'histoire survit depuis huit mille ans.

Ce fut à Fort Nox que le Rat Coq tua un prince andal par vengeance, avant de le servir dans une tourte au roi son père. Pour avoir tué un invité, les dieux maudirent le cuisinier en le transformant en énorme rat blanc qui ne pouvait se nourrir que de la chair de ses propres petits. Et ce fut à Fort Nox que Hache-en-folie entendit le chant d'un fantôme blanc comme lait avant de saisir son arme au cœur de l'hiver pour massacrer ses frères dans leur lit.

Les soixante-dix-neuf sentinelles qui, renonçant à leur devoir, partirent au sud pour s'essayer au banditisme étaient des frères de Fort Nox. Lord Ryswell, père de l'un de ces hommes, les ramena et ils furent tous emmurés vivants dans la glace, tournés vers le nord pour accomplir dans la mort ce devoir qu'ils avaient trahi de leur vivant. Ils y sont tous encore, soumis à cette veille éternelle.

Fort Nox a connu bien des effusions de sang, des trahisons et des sorcelleries. Danny Flint, qui s'avéra être une jeune fille, y mourut, violée et tuée par un groupe de mutins auquel elle s'opposa. Les récits de malédiction et de rébellion ponctuent l'histoire de Fort Nox, sinistre château aujourd'hui en ruines, demeure des rats, des fantômes et des ombres.

Le château fut abandonné il y a quelque deux-cents ans, jugé d'un entretien trop coûteux et d'une taille excessive. Les hommes de l'époque en condamnèrent la porte, ensevelirent le tunnel sous la glace et la pierre, et fermèrent la herse, sans oublier de démonter les chaînes qui permettaient de l'ouvrir. Ce passage bloqué, les hommes abandonnèrent le château pour déménager vers les quartiers moins onéreux du plus modeste Noirlac.

Pour l'essentiel, Fort Nox n'est plus qu'un tas de ruines. Les tours qui tiennent encore debout s'émiettent peu à peu. Le clocher se dresse encore, mais dépourvu de cloche. De même pour la roukerie, désormais privée de volatiles. Les cuisines sont presque intactes, à l'exception d'un trou laissé par l'affaissement du toit en dôme.

Sous terre, des lieues de tunnels et de galeries relient les tours, les salles et les fortins de Fort Nox, à l'instar des galeries de vers de Châteaunoir. Vides, enténébrés et grouillant de rats, ces boyaux sont restés en bon état. On raconte que le Rat Coq y rôderait encore. Si tel est le cas, il ne doit pas manquer de nourriture ni de compagnie, car tout homme s'étant aventuré dans ces tunnels sait qu'il s'y cache des choses bien plus inquiétantes que des rongeurs.

Tous les éléments de Fort Nox sont semblables à ceux qu'on trouve (ou trouvait) dans les autres châteaux du Mur, à l'exception de deux détails. On découvre ainsi un escalier taillé dans la glace grimpant jusqu'au sommet du Mur. Tous les châteaux bâtis après celui-ci disposaient de marches en pierre ou en bois, voire de passerelles en terre. Fort Nox est le seul dont l'escalier soit taillé à même la glace du Mur. En deux siècles, cette même glace a repris ses droits sur les marches qu'on a désormais bien du mal à identifier comme telles et qui s'avèrent dangereusement glissantes.

Vient ensuite la porte Noire. Dans les cuisines, au centre de cette salle octogonale, s'enfonce un grand puits ténébreux. Des marches en longent la paroi en colimaçon. Après un certain temps de descente, cet escalier débouche sur une porte de barral blanc sculptée à l'image du visage d'un homme aux yeux fermés. Quand un frère de la Garde se tient devant, les yeux s'ouvrent et la porte demande : « Qui êtes-vous ? » Si le frère répète ses vœux, la bouche de la porte s'ouvre de plus en plus grand, jusqu'à devenir béante, permettant de passer. La voie ainsi ouverte part vers le nord, sous le château, puis sous le Mur et au-delà. Le tunnel débouche donc de l'autre côté de la muraille. D'autant qu'on sache, la porte Noire est la seule de ce genre dans tout le Mur, mais son existence n'est connue que depuis peu. Qui peut dire quels autres secrets se cachent parmi les ruines des châteaux abandonnés ?

## FORT COUCHANT LE PONT

Fort Couchant n'est guère plus qu'un corps de garde, quoique particulièrement grand et robuste. C'est le seul château de la Garde de Nuit qui ne se dresse pas contre le Mur. Cet avant-poste se trouve en effet bien plus à l'ouest. Le Mur atteint son terme à l'est des Gorges où se tient Tour Ombreuse pour le protéger. Ancré dans la pierre de la corniche orientale, le Pont est suspendu par deux immenses chaînes tendues au-dessus du gouffre. De l'autre côté, se trouve Fort Couchant, tour esseulée surplombant le précipice, bannière de la civilisation la plus occidentale, plantée sur un sol hostile.

Le château fut construit pour assurer deux fonctions. La première était de supporter la tension exercée par le Pont. La deuxième consistait à préserver la sécurité de ce côté du Pont en le confiant à la Garde de Nuit.

La tour atteint trois cents pieds de hauteur, le Pont y étant amarré à une cinquantaine de pieds du sommet. Du bas de l'édifice jusqu'à ces liens, le tout est en pierre à l'exception de passerelles permettant aux frères et aux montures d'accéder à la partie centrale. Les cinquante derniers pieds de la tour renferment des quartiers pour trente hommes et une roukerie.

Au sol, la tour ne présente qu'un portail juste assez large pour permettre aux cavaliers de passer un par un avec leur monture. Cette porte n'est qu'un bloc de pierre que l'on ouvre et referme au moyen d'un système de poulies et de contrepoids. Quand on l'ouvre, la porte bascule vers le haut et l'intérieur. Quand on la ferme, elle coulisse dans l'autre sens, la pierre étant taillée de manière à s'encaster parfaitement dans l'huissierie et présenter une surface lisse sans la moindre prise extérieure, inattaquable.

Une douzaine de frères de Tour Ombreuse se relaient désormais ici. La porte reste scellée sauf quand une patrouille décide d'aller en repérage à l'ouest de la Gorge, ce qui reste rare. Si quelqu'un est assez fou pour prendre la porte d'assaut, la tour est équipée de mâchicoulis par lesquels on peut faire pleuvoir les pierres, l'huile et les flèches.

## LA VIGIE

La Vigie est un vaste fort construit en bois. À sa grande époque, elle accueillait trois mille hommes répartis en fortins et baraquements, et assurait le fonctionnement de huit tours en bois. Il n'en reste désormais que des pilotis noircis. Il y a soixante-dix ans, une bande de sauvageons gravit le Mur et s'empara du fort. Ils étaient trente et occupèrent le château pendant trois semaines. Puis, lorsque le lord Commandant dépêcha deux cents frères noirs pour mettre les sauvageons en déroute, ces derniers mirent le feu au moindre bâtiment.

Quand la Garde se présenta sur les lieux, elle ne trouva que des ruines fumantes. Les sauvageons étaient repassés de l'autre côté du Mur et s'étaient évanouis dans la nature où on les avait accueillis comme des héros.

## GRIPOSTE

Il ne reste de Griposte qu'une ruine jonchée de gravats et de débris de bois pourri. Ce qui était autrefois un petit fort avec ses tours et ses dépendances est désormais réduit à un cercle de pierres ne dépassant pas la taille d'un homme, sur lesquelles veillent quelques arbres. La vieille forteresse, abandonnée depuis plus d'un siècle, n'est plus qu'un spectre.

Ceux qui savent où regarder pourront trouver la carcasse d'un vieux château. Ici se dressent encore les briques de la forge qui fournissait l'armurerie. Là, le puits qui alimentait les cuisines. Il ne reste ainsi que des vestiges témoignant d'une époque où trois mille hommes de la Garde de Nuit vivaient, mouraient et servaient ici.

Les bâtiments de Griposte se sont certes effondrés, mais l'esprit du château est bien vivace dans les registres de la Garde. Ce furent des frères de Griposte qui partirent affronter les guerriers des frères sauvageons Gorne et Gendel. Certains racontent que ce fut la malédiction de Gendel qui entraîna la chute du fort. Des hommes qui s'y sont rendus la nuit, frères de la Garde assurant des patrouilles entre Châteaunoir et Tour Ombreuse, ont maintes fois rapporté d'effrayants phénomènes. On parle de silhouettes blafardes aperçues dans le noir, émaciées et nues, avec des yeux qu'on prendrait pour des lunes, et des dents de requin. Les enfants de Gendel. Des sauvageons voraces qui seraient sortis de terre pour rassasier leur appétit impie de chair humaine. Les commandants ne prêtent pas attention à ces histoires, mais les patrouilles ne font pas escale nocturne à Griposte, qu'elles foulent le sommet du Mur ou son pied.

L'escalier de Griposte était en pierre. Il s'est récemment effondré, sa partie supérieure ayant été délogée par les mouvements de la glace. Le tunnel qui traversait autrefois le Mur a été condamné de part en part, au point qu'il est pratiquement impossible de trouver à quel endroit il émergeait de la glace si on ne le sait pas déjà.



## LA ROQUE

La Roque et Griposte étaient conçus pour fonctionner de concert. Quand Griposte partit affronter Gorne, Grendel et leurs sauvageons, la Roque fut aussi de l'expédition. Cette dernière garnison partait toutefois de plus loin, si bien qu'elle arriva trop tard. Certains affirment que ce retard préserva la Roque de la malédiction de Gorne. Il n'y aurait cependant pas de quoi se réjouir : le temps a rendu l'endroit aussi désert que Griposte et pratiquement aussi délabré.

Trois étages du donjon du commandant sont encore utilisables, jonchés des gravats issus de l'effondrement des trois suivants. La carcasse de la vieille salle commune est toujours en place, mais elle doit se passer de toit et s'effriter. Des arbres y poussent et le mortier est sec et friable. L'un des murs de l'armurerie est resté intact, soutenu par la cheminée de l'unique forge qui n'a pas été endommagée et par des portions des deux murs adjacents. La rouerie n'est plus qu'un tas de pierres. Le reste a été englouti par la forêt, envahi par la végétation et assimilé au fil des décennies qui ont suivi l'abandon du site par les frères noirs.

Le château fut appelé la Roque en raison de l'énorme bloc de granite qu'on lève et qu'on abaisse au moyen de deux chaînes coulissant par des œillets pratiqués dans la pierre. Ce dispositif remplace les herses de fer et les portails qui bloquent l'accès au tunnel des autres châteaux. Quand la Garde a déserté l'endroit, elle a démonté les chaînes, condamné le tunnel par la pierre et la glace, et laissé la porte de roche en place. Le Mur l'a ensuite absorbée au point qu'on ne la devine désormais que par une nuance plus sombre de la glace, au pied de la muraille. Le même phénomène s'observe pour l'escalier de pierre qui grimpe non loin. On n'en distingue jamais plus de quelques pouces saillants de la paroi et enveloppés de glace.

## MONT-FRIMAS

Mont-Frimas se présente comme une colline au sommet graveleux et aux flancs escarpés et herbeux. Une grande tour carrée criblée de meurtrières se dresse sur son dôme. Elle présente deux portes, une au nord et l'autre au sud. L'accès nord est étroit, juste assez grand pour permettre à une mule de passer. La porte à proprement parler a six pouces d'épaisseur, est renforcée de clous de fer et se barre depuis l'intérieur. La porte sud est assez large pour un chariot et se ferme depuis l'extérieur par trois loquets métalliques.

Il n'y a pas d'escalier à Mont-Frimas. Au lieu de cela, la porte nord de la tour donne sur une longue chaussée de terre tassée. D'un côté comme de l'autre, les bords de cette chaussée sont très inclinés et recouverts de graviers. Le tiers inférieur de ces pentes est jonché de pierres tranchantes. Cette voie de terre part donc de la porte nord et monte jusqu'à une trentaine de pieds du sommet du Mur. Les dix derniers mètres se parcouraient en empruntant un pont de bois, mais les frères noirs ont démonté le pont lorsqu'ils ont fermé le château. Il reste donc un trou béant de quelques centaines de pieds de profondeur, garni de silex tranchants.

Mont-Frimas a son propre tunnel, comme tous les autres châteaux du Mur. Son accès se trouve à l'ouest de la chaussée, niché dans la ride que la muraille forme avec la passerelle de terre. Le tunnel est condamné comme ceux des autres châteaux abandonnés. Les constructions secondaires du complexe sont pour beaucoup en état correct, mais désertes. À l'ouest, près de la porte fermée, se nichent les écuries, une petite forge et trois baraquements ramassés sous la glace. À l'est, on retrouve la vieille salle commune, une roukerie et les cuisines désaffectées. Des tunnels traversent la chaussée en terre pour relier les bâtiments des deux côtés, tandis qu'un long escalier s'enfonce au cœur de la colline pour permettre d'atteindre le reste du complexe depuis la tour.

Mont-Frimas est en bien meilleure condition que la plupart des châteaux de la Garde, mais ses puits sont asséchés depuis plus d'un siècle et la source d'eau la plus proche est distante d'une lieue.

## GLACIÈRE

Glacière garde le Mur, dix lieues à l'ouest de Fort Nox. Ce château est constitué de trois tours, dont deux pratiquement intactes. La troisième tour a été élaguée, ses deux étages supérieurs et son sommet crénelé s'étant effondrés sur le vieux septuaire qui se tenait jadis à côté. Les parquets et les murs en bois de la tour brisée ont depuis longtemps succombé aux effets dévastateurs du soleil, de la neige et de la pluie. Les deux autres sont en revanche remarquablement présentables, bien que les rats les infestent et qu'elles accueillent une impressionnante colonie de corneilles.

Plus loin, à l'est des tours, deux rangées de pilotis témoignent de l'existence passée de ce qui servait autrefois d'écurie, tandis qu'un appentis et un tas de briques prouvent que Glacière disposait bien d'une petite forge.

Il y a cent-cinquante ans, durant le règne du lord Commandant Kevan Flint, la garnison de Glacière (qui comptait près de trois cents hommes et garçons) disparut corps et biens. Elle ne laissa aucune trace derrière elle. Pas un mot, pas une mise en garde. Les quartiers étaient restés tels quels, comme si tous les hommes s'étaient absentés pour aller aux latrines en même temps. On retrouva du linge de rechange dans les coffres, des outils laissés en plan, les chevaux à l'écurie et des marmites bouillonnantes aux cuisines. Le lord Commandant Flint n'estima pas opportun de réoccuper les lieux, craignant de multiplier les désertions. Au lieu de cela, il dépêcha une troupe d'ingénieurs pour condamner le portail, récupérer tout ce qui pouvait servir et fermer le château une bonne fois pour toutes.

## NOIRLAC

Ce fut durant le règne de Jaehaerys I que la Bonne Reine Alysanne se rendit au Mur. Fort Nox était déjà à trois quarts vide, ne disposant pas des fonds demandés par son entretien. À la demande de la reine, le roi légua le Neufdon à la Garde et fit construire Noirlac, château plus modeste, quelque sept milles à l'est de Fort Nox, à l'endroit où le Mur contourne un lac d'eau froide et verdâtre.

Noirlac est le plus récent des châteaux du Mur, puisqu'il fut construit il y a deux-cents ans pour remplacer Fort Nox, le plus ancien d'entre eux. Et seulement deux siècles plus tard, il est aussi désert que la ruine dont il a pris la succession.

Le complexe est relativement intact. Il est simplement scellé et étouffant de poussière. On y trouve une tour principale accueillant les quartiers du commandant local, quatre baraquements assez vastes pour accueillir cinq-cents hommes, des thermes, une armurerie, une salle commune et des cuisines. Le site compte également deux écuries, une à l'est et l'autre à l'ouest, de quoi soigner jusqu'à deux-cents chevaux.

L'escalier en bois qui gravit ici le Mur est dévasté. Une grande plaque de glace s'est décrochée durant l'été particulièrement long, emportant une douzaine d'attaches dans sa chute, si bien que les étais qui sont restés dans la paroi sont vrillés et précaires. Les galeries de vers de Noirlac sont en proie à l'humidité. Beaucoup de ces tunnels sont envahis par les eaux du lac, les plus inondés obligeant celui qui les empruntent à s'immerger jusqu'à la taille.

## PORTE REINE

Lorsque le roi Jaehaerys emmena sa cour au nord pour rendre visite aux Stark de Winterfell et évaluer son gouverneur du Nord, sa reine Alysanne, lasse des affaires du royaume, chevaucha Vif-argent son dragon pour s'envoler voir le Mur. Elle passa une nuit dans un fortin paysan au sein de qu'on appelle désormais le Neufdon. Cette tour fut par la suite nommée Reine-Couronne et les villageois du cru en peignirent le sommet d'or en hommage à Alysanne.

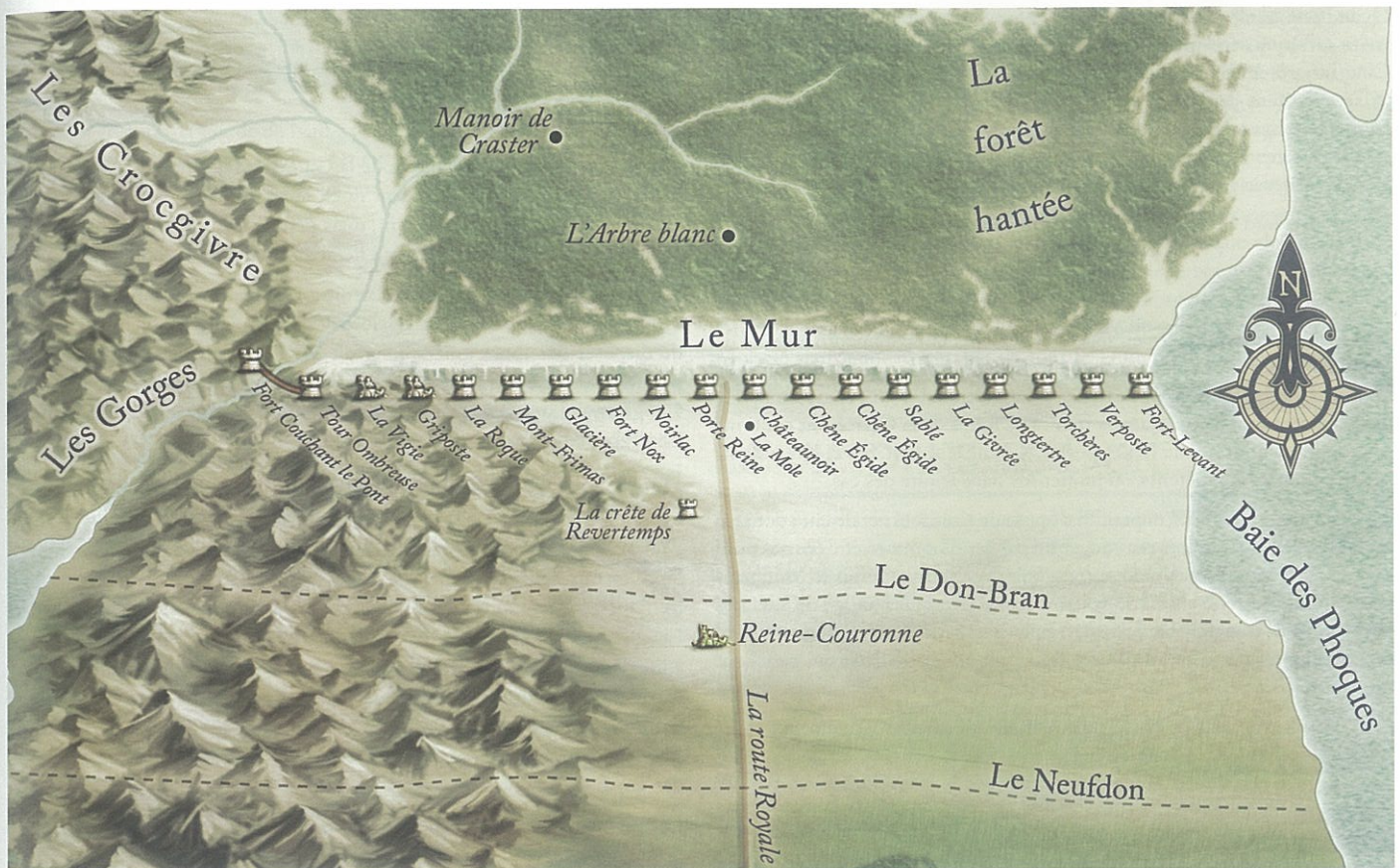
C'est de là que la Bonne Reine s'envola jusqu'au château appelé Porte Névé. Elle put y observer le Mur et les hommes qui y montaient la garde. Elle octroya le Neufdon à la Garde et lui fit présent de ses propres bijoux pour financer la construction de Noirlac afin de remplacer Fort Nox. En son honneur, les frères noirs rebaptisèrent le premier château par lequel elle avait atterri sur le Mur, qui devint alors Porte Reine.

La Garde n'hésita pas un instant à changer le nom de ce château : le terme de Porte Névé s'était avéré de mauvais augure depuis très longtemps. La citadelle n'avait connu que conflits et épreuves pendant des millénaires. Les commandants tués par leurs propres frères y avaient été plus nombreux que partout ailleurs, et le château avait même réussi à guerroyer directement contre Fort Nox plusieurs siècles avant l'arrivée d'Aegon le Conquérant sur les côtes de Westeros.

Non, le nom de Porte Névé n'avait rien de précieux pour la Garde. On ne saura peut-être jamais si la nouvelle appellation a dissipé cette mauvaise fortune. Quelques années seulement après la mort de la reine Alysanne, les frères noirs abandonnèrent le château qu'ils lui avaient dédié. Ils condamnèrent le tunnel, démantelèrent l'escalier et vidèrent les tours, les fortins et les salles de tout ce qui méritait d'être emporté.

## CHÊNE ÉGIDE

Chêne Égide est la première citadelle à l'est de Châteaunoir et la plus récente après Noirlac. En fait, le château d'aujourd'hui n'était pas censé rester, mais simplement servir de redoute de bois temporaire pour abriter les ingénieurs des forteresses de pierre permanentes. Toutefois, les accidents se multiplièrent, retardant la construction, si bien que la Garde, à court de solutions, abandonna la pierre pour se concentrer sur la fortification boisée.



Chêne Égide n'a jamais accueilli plus de cent-cinquante hommes. À sa grande époque, le château comptait une demi-douzaine de longues cabanes jouxtant une tour centrale en chêne massif. Il ne reste désormais que celle-ci, qui a bien résisté aux années.

Aucun tunnel ne traverse le Mur ici. On venait juste d'en entamer l'excavation lorsqu'il fut décidé de quitter le site. La chaussée de terre qui permettait d'atteindre le sommet fut sapée et s'effondra quand la Garde abandonna le complexe. Il ne reste désormais qu'un monticule de trois-cents pieds de hauteur entre la tour et le Mur.

## SYLVE-ÉTANG

Sylve-Étang se dresse sur la berge septentrionale d'un lac aussi étale et lisse que le verre, cerné par une épaisse forêt de chênes, de hêtres et d'érables. Ces bois regorgent de gibier. À son apogée, Sylve-Étang disposait du garde-manger le plus vaste et le mieux garni du Mur. Les chasseurs locaux fournissaient tout le Mur en venaison. Ils permettaient à tous leurs frères noirs de dormir dans des fourrures, et fournissaient le cuir des armures, des poignées d'arme, des bottes et des gants, sans oublier le boyau des cordes d'arc. À cette époque, la majeure partie des matières premières d'origine animale provenaient de Sylve-Étang.

Le château est constitué de trois grandes tours circulaires de plus de trois-cents pieds, dépassant la cime des arbres. À la base de chacune, on trouvait autrefois plus d'une vingtaine de petits bâtiments où étaient conservées les peaux, où l'on nettoyait et équarriissait les bêtes, et où les hommes étaient logés. Il n'en reste qu'une vieille tannerie. Celle-ci était faite de galets, avec une charpente en bois issu de la forêt toute proche. Le toit a perdu le gros de son chaume, mais les poutres sont toujours en place, dominant une vingtaine de cuves à tanin. Ces cuves sont désormais sèches, les tours sont vides et la forêt a bien poussé, mais Sylve-Étang est prêt à recevoir un nouveau contingent de frères.

## SABLÉ

Sablé est une bâtisse unique, blottie dans l'ombre du Mur. À son époque la plus faste, le château accueillait trois-cents frères. Il fut construit lorsque lord Béric Bracken prit le noir et se présenta au Mur dans la disgrâce, sans que son orgueil ne soit toutefois émoussé. Un simple poste d'autorité ne lui suffisait pas, même comme second d'un commandant. Il lui fallait diriger son propre château et lorsqu'il se comprit qu'aucun n'était disponible, il écrivit à son frère le nouveau lord Bracken pour qu'on en fasse bâtir un nouveau.

Cet été s'avéra bref. Le corbeau blanc de Villevieille avait pris son envol bien avant la fin de la construction. Lord Béric prit ses fonctions un mois avant que Sablé ne se retrouve sous des congères de quarante pieds. Avec les cent-vingt hommes que le lord Commandant avait assignés au nouveau château, il referma les portes et se cloitra pour l'hiver.

L'été fut bref, mais l'hiver se montra terriblement long. Un an après les premières neiges, huit hommes se présentèrent au château de la Givrée, affamés et transis de froid. Dans le récit qu'ils firent se mêlaient folie, famine et mort. Sablé avait été enseveli par une tempête de neige qui s'était prolongée pendant six mois. Une douzaine de déserteurs avaient pillé le garde-manger et pris le plus gros des réserves prévues pour l'hiver, avant de disparaître dans la neige. Lord Béric avait défendu à quiconque de partir à leur poursuite, ou de quitter le château pour atteindre les citadelles voisines. Il avait préféré se terrer dans les riches quartiers qu'il s'était fait construire, pendant que les vents hurlaient et que ses hommes dépérissaient.

Les hommes en furent réduits à manger leurs frères morts pour survivre. Le vieillard finit par perdre la tête. Il ouvrit les volets de sa chambre, se proclama roi des Autres et sauta dans le tourbillon blanc.

Quand une accalmie survint enfin, les hommes purent creuser la neige et les treize survivants émergèrent de Sablé pour prendre la direction de la Givrée. Cinq moururent durant le voyage. Les autres furent admis au château où ils se joignirent aux rangs de la garnison. Ils y vécurent jusqu'à la fin de leurs jours. Lorsque le printemps se présenta, le lord Commandant dépêcha deux-cents hommes pour assurer le fonctionnement du château de lord Béric et éviter la gabegie comme le veut la Garde.

Le corps de lord Béric ne fut jamais retrouvé.

## LA GIVRÉE

La Givrée est exempte des étranges événements qui jalonnent l'histoire de la plupart des autres châteaux du Mur. Elle n'a pas connu de déments, de fantômes, de renégats ou de déserteurs. Les cannibales l'ont laissé tranquille et ses commandants n'ont jamais trahi. Les frères de la Givrée ont continué à accomplir leur devoir au fil des siècles, comme il se doit. Ses commandants se sont montrés compétents, ou inoffensifs dans le pire des cas.

Le château n'est ni grand ni petit. Il dispose de trois tours et de cinq donjons de pierre, de lits suffisants pour loger un millier d'hommes et d'écuries pour quatre-cents montures. Un escalier en bois gravissait autrefois le Mur, mais s'est effondré au cours du siècle qui s'est écoulé depuis l'abandon du site. Les bâtiments ont toutefois bien résisté, seules quelques pierres manquant çà et là, les murs restant bien en place à l'exception d'un ou deux qui penchent un peu trop.

C'est paradoxalement ce passé sans histoire qui suscite les rumeurs et les soupçons sur le site. Quels arrangements furent conclus, et avec quelles parties, pour que tant d'années s'écoulaient sans le moindre incident ? Les théories ne manquent pas, mais si quelqu'un a jamais connu la vérité, il ne l'aura pas partagé.

## LONGTERTRE

Longtertre est une zone de collines calcaires sans arbres, cernant un gisement de granite généreux. De tous les châteaux du Mur, seul Fort Nox est plus ancien. La population du site a bien varié au fil des huit millénaires de son existence. Fort Nox fut bâti avec la pierre de ces collines à une époque où Longtertre n'était guère plus qu'une carrière où campait le Génie. Il n'était alors pas question d'en faire une citadelle.

La pierre de Fort Nox était extraite d'une seule colline tout en longueur que l'on appelait alors le Tertre. Comme on bâtissait d'autres châteaux, il fallait davantage de pierre et le campement se transforma en site permanent. Les ingénieurs retournèrent aux collines excavées qu'ils étayèrent de murs de pierre et de voûtes. Les collines criblées devinrent des galeries et le campement se mua en château.

À son apogée, Longtertre accueillait trois mille hommes logés dans une vingtaine de quartiers répartis autour d'une fosse centrale. Trois mille ans après la venue des tailleurs de pierre de Fort Nox, les frères noirs bâtirent l'unique tour de Longtertre, dressée près du tunnel traversant le Mur et de l'escalier qui monte jusqu'à son sommet. La tour n'est haute que de soixante pieds et peut accueillir vingt hommes. Elle dispose d'une petite cuisine, d'une salle principale et d'un modeste puits.

Une fois le château de Noirlac bâti, il y eut moins de raisons d'occuper Longtertre. Les ingénieurs qui logeaient au Tertre même furent réassignés en quelques années, jusqu'à ce que la tour devienne le seul bâtiment véritablement habité. Pendant huit ans, des frères de Sablé se succédèrent pour l'occuper quelques mois durant, mais quand ce dernier château brûla et fut abandonné, Longtertre se trouva tout autant déserté.

La tour se dresse toujours fièrement. Le Génie avait employé la meilleure pierre disponible et la conception du bâtiment est irréprochable. Les collines alentour sont percées de salles souterraines, petites et grandes. Personne ne sait combien il y a de grottes, de trous et de boyaux. Les ingénieurs avaient

bien dressé des cartes, mais elles sont désormais perdues. S'il en reste, elles se trouvent probablement dans les chambres fortes de Châteaunoir.

## TORCHÈRES

L'intégration des Andals au sein de la Garde de Nuit ne s'est pas faite sans heurt. Les conflits ouverts étaient rares, la guerre entre Fort Nox et Porte Névé restant un exemple édifiant, mais pendant un millénaire, la Garde a connu des dissensions internes qui n'étaient pas toujours discrètes.

Le château de Torchères fut construit à une époque où un des Premiers Hommes occupait le poste de lord Commandant. Il fut alors projeté de disposer des tours tout le long du Mur, de manière à donner l'alerte plus vite que des cavaliers. La première de ces tours fut érigée à l'est de Longtertre. La pierre était toute proche, de même que les ingénieurs. L'entreprise fut rapide.

Puis, le lord Commandant mourut après avoir pris froid lors d'une expédition à l'ouest visant à traiter avec l'un de ses frères andals peu accommodant. Son successeur fut justement un Andal qui trouvait stupide l'idée de répartir des bûchers sophistiqués d'un bout à l'autre du Mur. Il ordonna donc la fin de la construction de ces tours de signalisation.

Les Premiers Hommes étaient toutefois restés à la tête du premier de ces édifices et ils passèrent outre les instructions du lord Commandant. Ils parvinrent ainsi à bâtir une deuxième tour... à seulement deux cents mètres de la première, avant que le lord Commandant ne dépêche une force de frères plus loyaux pour mettre un terme à l'insubordination des hommes des Torchères.

Les Premiers Hommes se soumièrent sans résister et furent dispersés à divers postes, loin des leurs. On ne construisit plus d'autre tour-bûcher de ce type, mais la Garde n'est pas du genre à gaspiller les ressources disponibles. Le château est resté en service jusqu'au déclin que la Garde a connu au siècle dernier. Il est désormais désert, comme beaucoup. Son bûcher ne s'est jamais embrasé. Le bois qu'il renfermait en attendant l'alerte a pourri depuis longtemps et le vent l'a emporté.

## VERPOSTE

À seulement quatre lieues à l'ouest de Fort-Levant, Verposte se dresse entre le Mur et la source d'un profond cours d'eau qui se jette dans la baie des Phoques. On y trouve quatre donjons en pierre de section carrée et une demi-douzaine de dépendances plus modestes accompagnant autant de granges et d'appentis délabrés. Verposte était le site de construction des navires de la Garde, lorsque celle-ci regorgeait de vitalité. De grands bers étaient disposés dans les bois environnant la rivière pour supporter les galères noires pendant leur façonnage. Une fois terminé, chaque navire descendait le cours d'eau jusqu'à l'estuaire distant d'une vingtaine de lieues, au sud de Fort-Levant, pour rejoindre la flotte des frères noirs dans la baie.

La Garde ne possède désormais que trois galères et n'en a pas commandé de nouvelle depuis des décennies. Les réparations qui ne peuvent être assurées sur les quais du phare de Fort-Levant sont confiées aux charpentiers de Skagos, ou plus au sud, sur la côte proche d'Âtre-lès-Confins ou de Karhold.

Le château tient son nom de l'étrange couleur que prend le Mur dans les parages. La légende raconte qu'à l'époque où Brandon bâtissait le Mur, un groupe d'hommes verts, de géants et d'enfants de la forêt exprima son désaccord avec violence. Ils s'en prirent aux ingénieurs qui achevaient le Mur et furent battus à plate couture. On termina la construction du Mur, notamment sur les tombes de ceux qui avaient tenté de l'empêcher, mais le sang des vaincus teinta la glace en vert, couleur qui est restée depuis.

## LE DON

Depuis sa création, la Garde de Nuit a toujours compté sur les seigneurs des territoires avoisinants pour nourrir, vêtir et maintenir sur le pied de guerre ses effectifs. Si l'Hiver ne sévit pas encore, il ne tardera guère, et la Garde de Nuit doit se tenir prête quelle que soit la saison. L'Hiver vient, comme les Stark se plaisent à le rappeler, et personne n'en a davantage conscience que les hommes en faction sur le Mur.

### HISTORIQUE

À sa création, la Garde était censée voir ses efforts soutenus par une dîme prélevée par les seigneurs jouissant de sa protection. Cependant, dans un élan de gratitude, voire de clairvoyance, le roi Brandon Stark (que certains prennent pour Brandon le Bâtisseur, qui fit ériger le Mur 8000 ans plus tôt, quand d'autres mestres avancent qu'il s'agirait d'un Brandon ultérieur) décida que la Garde devait devenir autosuffisante. Pour ce faire, il lui fit le Don de Brandon, ce qui revint à la rendre propriétaire de toute la bande de terres s'étendant sur vingt-cinq lieues au sud du Mur : un terrain de pêche et de chasse pour les Frères de la Garde, qu'ils pouvaient également cultiver afin de subvenir à leurs besoins. Pendant des milliers d'années, les intendants de la Garde de Nuit ont concentré leurs efforts à exploiter ces ressources.

Au fil du temps, l'effectif de la Garde ne cessa toutefois de diminuer... Il fallait sans doute d'y attendre : on ne s'inquiète guère d'une menace qu'on ne voit jamais, et les familles nobles ne pouvaient donner sans cesse leurs fils sans raison apparente. Dans le Don de Brandon, il n'y avait pas de villes à proprement parler, excepté le hameau de La Mole, qui n'offre pas que des services agricoles, mais il est presque certain que son édification remonte à une époque plus récente que le Don. Il revint donc aux frères de se prendre eux-mêmes en charge, et à mesure que leur nombre diminuait, les intendants susceptibles d'exploiter la région se firent d'autant plus rares. Jadis terre d'abondances et de cultures, la contrée est devenue aujourd'hui essentiellement sauvage, à peine moins désolée que les vastes étendues de l'autre côté du Mur.

C'était déjà le cas du temps du règne des Targaryen. Jaehaerys I, que l'on appelait le Conciliateur, n'était que le quatrième roi de la dynastie targaryenne. Lorsqu'il voyagea jusqu'à Winterfell afin de rencontrer les seigneurs du Nord, son épouse (et sœur, selon la tradition targaryenne), la Bonne Reine Alysanne, s'envola à dos de dragon pour voir le fameux Mur de ses propres yeux.

Célèbre pour son bon cœur, la reine Alysanne fut à la fois choquée et émue aux larmes par les difficultés auxquelles les courageux hommes de la Garde devaient faire face, ainsi que par la noble tâche dont ils étaient investis. Elle passa une nuit parmi eux, ce qu'aucun autre souverain ne fit jamais. Par la suite, la Garde rebaptisa l'un de ses châteaux, Porte Névé, qui devint Porte Reine en son honneur. Alysanne fut à tel point touchée par le dévouement et la bravoure des hommes de la Garde qu'elle persuada son époux de leur céder le Neufdon, doublant ainsi la superficie du Don de Brandon et leur offrant des métayers dans les cités et les bourgs qui devaient déjà soutenir la Garde de Nuit dans sa tâche sans fin.

### LE DON SOUS LE RÈGNE DU ROI ROBERT

Si les terres que la reine Alysanne céda à la Garde deux-cent-cinquante ans auparavant étaient alors fertiles et densément peuplées, les temps ont bien changé depuis. À présent, même le Neufdon n'est plus ce qu'il

était. La pénurie d'effectifs de la Garde n'influe pas seulement sur le nombre de châteaux qu'elle peut maintenir ouverts et sa capacité à entretenir ses propres terres, mais aussi sur son aptitude à défendre les fermiers et les propriétaires exploitants contre les assauts sauvageons. De plus en plus las de voir leurs provisions et animaux d'élevage – ainsi que leurs filles – ravis par des pillards d'au-delà du Mur, les paysans partent se réfugier dans le Sud ou sur les terres des Omble, désertant peu à peu la région, lente hémorragie impossible à endiguer. Cette migration continue a laissé le Don dans un état de désolation tel que chaque famille abandonnant sa ferme rend un peu plus difficile le réapprovisionnement de la Garde et de la région elle-même. Le nombre de bourgs et d'exploitations agricoles habités est moitié moindre qu'auparavant, faisant de La Mole le seul hameau notable de tout le Don, en dehors des infrastructures du Mur.

### LA VIE DANS LE DON

Les souffrances de la Garde de Nuit n'affectent personne davantage que les gens qui résident à l'intérieur des frontières du Don. La vie y est très dure, bien plus que dans les autres régions. Si les zones voisines des îles de Fer doivent subir de temps à autre des raids de Fer-nés (quoique leurs incursions se fassent moins fréquentes depuis que le roi Robert les a mis à genoux), et si le Val est contraint de braver la menace des tribus, aucune de ces nuisances n'a l'obstination des sauvageons, qui se jettent sur la moindre occasion de razzia dès qu'ils réussissent à tromper la vigilance de la Garde pour faire une percée. Les forces d'au-delà du Mur se manifestent aussi avec plus d'intensité que partout ailleurs, leur cortège de présages étranges et de pouvoirs inconnus dans le Sud les rendant insidieusement présentes. C'est le barral qui tient la région sous son emprise, pas les Sept.



Les sauvageons (ou « peuple libre »), et même les présages troublants, ne sont pas les seuls à mener la vie dure aux habitants du Don. Le climat a déjà de quoi décourager. Même les étés ressemblent ici à ce qu'on considérerait partout ailleurs comme un hiver doux, et quand l'hiver vient, c'est dans la région que sa morsure est la plus vive. Avec cet été qui s'éternise, même ceux qui bénéficient d'un climat plus clément craignent l'hiver à venir – et ceux qui vivent si près du Mur savent mieux que quiconque à quel point les vents peuvent être traîtres.

Comme si cela ne suffisait pas, il faut également compter avec la présence de la Garde elle-même. Personne dans la région ne peut – ni ne devrait – ignorer que, indépendamment de leur statut actuel, les hommes qui ont pris le noir furent jadis des voleurs, des criminels et des violeurs, voire pis encore. Ce n'est pas le cas de tous, mais de nos jours, les exceptions ne représentent plus qu'une infime minorité. Un homme parcourant seul le Don en tenue noire peut tout aussi bien être un déserteur. Tant qu'ils restent fidèles à leur devoir, on considère les frères comme honorables. La tentation de retomber dans leurs vieux travers peut toutefois s'avérer très forte chez certains. La paix entre les habitants du Don et les hommes de la Garde est fragile, malgré les liens d'interdépendance qui les unissent.

## LES ENFANTS DE LA FORÊT

Avant la reine Alysanne, et avant même Brandon le Bâtisseur, des gens vécurent dans la région que l'on appelle aujourd'hui le Don. Ses premiers habitants furent les enfants de la forêt, lesquels peuplaient alors l'essentiel du monde, vivant au cœur des forêts. Il n'y avait à l'époque nulle cité ou bourg pour rendre hommage aux seigneurs humains, seulement des yeux et des visages sur les troncs des arbres, et les enfants qui vivaient de la chasse. À la venue des Premiers Hommes, ceux-ci firent la guerre aux enfants. Ce conflit se fit toutefois moins ressentir dans le Nord que dans le reste de ce qui deviendrait Westeros. Quand les premiers rois apparurent dans le Nord, ils prirent des barrals pour leur propre usage. C'était peut-être dû au climat inhospitalier, ou à la menace des Autres. Quoi qu'il en soit, les enfants ne furent pas autant persécutés dans le Nord que dans les autres régions.

Même lorsque les Premiers Hommes et leurs descendants édifièrent des villes et des villages, et que les Andals prirent leur suite, les enfants de la forêt demeurèrent dans le Don. On aurait même des preuves attestant qu'ils aidèrent à la construction du Mur, comme semble l'indiquer le visage sculpté de la porte Noire dans les souterrains de Fort Nox. On raconte aussi que pendant l'Âge des Héros, les enfants offraient chaque année à la Garde une centaine de dagues pourvues de lames en verredragon. Cette coutume perdura des siècles après que Brandon le Bâtisseur eut fait ériger le Mur. Même pendant le règne du roi Robert, on pouvait encore trouver des éclats de lame et des pointes de flèche en verredragon dans tout le Don, même si de tels trésors se font aujourd'hui bien plus rares qu'autrefois.

Si les enfants existent encore quelque part, c'est au-delà du Mur qu'il faudrait les chercher, parmi les sauvageons et les Autres. Cependant, avec l'arrivée de l'Hiver, et sans compter que celui-ci charriera vraisemblablement dans son sillage un déluge d'Autres, le temps est peut-être venu de les voir réapparaître. Il se pourrait que le retour d'une menace à ce point sinistre suffise à rappeler leur existence aux peuples de Westeros – à moins qu'ils soient bel et bien partis, ne laissant que les barrals comme traces de leur passage.

## LA MOLE

La Mole représente la plus grande agglomération à l'intérieur du Don (exception faite des châteaux abandonnés). Le hameau est essentiellement souterrain, pour se prémunir à la fois contre le froid et les incursions sauvageones. Initialement bâti à partir d'un amas de grottes naturelles, le village s'est étendu, y compris en profondeur, au fil des décennies. On aperçoit quelques structures au-dessus du niveau du sol, essentiellement une écurie et une forge, mais rien d'important – ni de plus coûteux que nécessaire.

Les magasins, les entrepôts et les demeures des habitants se trouvent tous sous terre. Suite à ces excavations, une tradition minière prit naturellement racine, mais rien de grande valeur ne fut jamais découvert, et la plupart de ces tunnels font à présent figure de ruelles. Aucun des magasins n'est véritablement bien achalandé, mais ils gagnent ce qu'ils peuvent grâce aux voyageurs empruntant la route Royale. La plupart du temps, les transactions se résument à du troc, même s'il y a encore un peu d'argent dans la région et qu'aucun marchand n'irait le refuser.

La Garde de Nuit envoie souvent une délégation à La Mole pour acheter les fournitures qu'elle ne peut produire elle-même : généralement des denrées de base, telles que la farine, mais souvent aussi du fer brut ou du tissu, ou encore de la teinture noire. Le commerce principal à La Mole ne concerne cependant pas l'acquisition de biens, mais de services. Les affaires marchent plutôt bien à la taverne, proposant à la fois la bière locale et un endroit où s'échapper du Mur pour une soirée, et nul homme vêtu de noir n'aura jamais à s'inquiéter d'être refoulé à l'entrée.

L'autre commerce florissant est le bordel d'à côté. Les putains de La Mole (souvent des filles abandonnées ou des veuves dont on ne sait que faire, voire des sauvageones en quête d'un abri) sont là pour subvenir aux besoins essentiels de la Garde. Même si, techniquement parlant, coucher avec une femme revient pour un frère à violer son serment, ce n'est pas pour rien que les prostituées s'amusaient à dire qu'elles « empruntent le noir ». Tant qu'aucun ne renonce à ses devoirs pour une putain, ses frères et le lord Commandant sont tout disposés à fermer les yeux.

## AUTRES LIEUX NOTABLES

Au sud de Châteaunoir, le long de la route Royale, se dresse une tour abandonnée au sommet d'une petite crête. Plus personne n'y réside, ni ne tient garnison en ce lieu. Son seul intérêt réside dans son sommet de pierre en terrasse, encadré de parapets, et dans le grand bûcher qui s'élève au faite, avec un toit rudimentaire en appentis afin de se préserver du gros des chutes de neige. Un œil bien exercé peut l'apercevoir du sommet du Mur. Juché en haut de sa tour, on discerne les deux tiers supérieurs du Mur.

Il s'agit de la crête de Revertemps, laquelle tient lieu d'avant-poste d'aiguillage à la bifurcation entre le Mur, le Don et les terres plus au sud. Certains racontent qu'elle fut édifée en même temps que le Mur, et qu'il était prévu qu'on en bâtit d'autres afin de flécher tout le chemin jusqu'à Port-Réal. D'autres avancent au contraire que sa construction est bien plus récente, contemporaine du Vieux Roi. Quoi qu'il en soit, plus personne n'est aujourd'hui en mesure de savoir avec certitude à quand elle peut bien remonter.

La tour de guet est conçue pour servir de feu d'alarme en cas de catastrophe, soit pour alerter le Mur si le Don est attaqué, soit pour alerter le Don et les terres plus au sud dans l'éventualité où la Longue Nuit finirait par advenir, et ce, plus promptement qu'à l'aide de corbeaux, de chevaux ou de bateaux. Jadis, des hommes de la Garde et du bourg voisin faisaient en sorte de maintenir une garnison dans la tour et de veiller à ce que le bûcher soit toujours prêt à être allumé, remplaçant le combustible en temps voulu. Au fil du temps, la population s'amenuisant, la tour de guet ne reçut plus que quelques



visites hebdomadaires, les habitants du coin ayant cependant pour consigne d'allumer le feu à la moindre alerte.

On recense d'autres tours dans la région, deux supplémentaires à l'intérieur du Don et une en vue de Winterfell, que l'on peut toutes apercevoir depuis la route Royale. Elles ne portent pas davantage de noms et se trouvent dans des états de délabrement variables – ce qui fait d'elles un refuge idéal pour des brigands, des déserteurs ou des amants en fuite.

## PATROUILLES

La Garde de Nuit ne se contente pas de tenir le Mur, mais patrouille des deux côtés de celui-ci, à l'affût du moindre signe de danger. Il est rare, dans *Le Trône de Fer*, qu'une menace se manifeste directement dans toute son ampleur. Même les horreurs les plus étourdissantes sont généralement précédées par des murmures inoffensifs, des événements incongrus ou des coïncidences morbides. Les ébauches d'aventures présentées dans cette section ne sont pas conçues dans le seul but d'offrir aux personnages de la Garde de Nuit des raisons de quitter de temps à autre le Mur : elles peuvent aussi les faire déboucher sur des défis de plus grande ampleur, afin de préserver Westeros des abominations tapies au-delà (voire pis encore).

Dans sa mission de protéger le Mur contre toute invasion, la Garde envoie régulièrement ses hommes dans le Grand Nord pour traquer la moindre menace et interroger les autochtones des territoires d'au-delà du Mur. Jadis, les patrouilles de la Garde pouvaient partir en mission pendant un mois entier, s'enfonçant dans les confins septentrionaux afin de contenir les menaces. De nos jours, toutefois, la plupart des patrouilles évitent de trop s'éloigner, ne disposant pas d'assez d'hommes pour rayonner bien loin. Dans ces conditions, même la sentinelle la plus zélée peut finir par devenir négligente.

C'est à peu près tout ce que la Garde est en mesure de faire pour défendre et entretenir un tant soit peu le Mur. Inutile de songer à étendre son influence au-delà. Les patrouilles peuvent néanmoins permettre de réapprovisionner le Mur en denrées ou en nouvelles recrues, et de prêter assistance aux habitants du Don quand le besoin s'en fait cruellement sentir. Même en ces périodes de vaches maigres, une juste motivation exhorte les frères noirs à quitter leur forteresse pour honorer leur serment.

## PROCÉDURES DE ROUTINE

Le nombre de frères pour une patrouille donnée varie en fonction de la nature de la mission. On compte quatre frères pour inspecter le Mur : deux patrouilleurs et deux ingénieurs. Un groupe d'exploration en partance pour le Nord comprend en général de quatre à huit frères, selon les besoins. Les missions dans le Sud, à l'intérieur des frontières de Westeros, impliquent des effectifs plus modestes. Pour ce genre d'expédition, on envoie généralement entre un et trois patrouilleurs, vu les faibles risques comparativement encourus et le manque de personnel.

Autrefois, le lord Commandant envoyait tous les trois jours des hommes de Châteaunoir à Fort-Levant, et tous les deux jours de Châteaunoir à Tour Ombreuse. Depuis fort longtemps, la Garde n'a plus assez d'effectifs pour se payer le luxe de patrouilles à ce point régulières. À la place, le lord Commandant Mormont jongle du mieux qu'il peut avec les effectifs dont il dispose, en variant la fréquence des patrouilles ainsi que le nombre d'hommes les composant ; l'imprévisibilité peut en effet s'avérer être un atout en soi en matière de protection.

## UN ENFANT DANS LES BOIS

Même les sauvageons peuvent défendre le Mur, à partir du moment où ils sont recrutés suffisamment jeunes. La Garde fut fondée par des hommes de Westeros, mais dès ses prémices, un climat de négligence institutionnelle de la part du Trône de Fer s'installa à son endroit. Les lords Commandants ne tardèrent pas à établir que le serment liant leurs hommes et coupant ceux-ci de leurs anciennes attaches familiales impliquait que la défense du Mur pouvait revenir à n'importe qui, que l'on fût originaire de Westeros ou du peuple libre. Chaque frère est un orphelin quand il s'engage dans la Garde ; le noir est la seule famille dont il ait besoin.

## CONTEXTE

Lors d'une patrouille de routine, les frères font une curieuse découverte : le cadavre d'une sauvageonne, morte de froid, sur lequel veille un garçonnet tout chétif, grelottant et affamé. Livré à lui-même, l'enfant périra. Avec la Garde, en revanche, il est probable qu'il survive pour défendre le Mur contre ceux-là mêmes qui lui donnèrent le jour.

## OBJECTIF

Sauver l'enfant d'une mort certaine dans les bois.

## CE QUE L'ON SAIT

L'enfant a environ six ans. Il porte une hachette trop grande pour lui, mais sa manière de l'empoigner prouve bien qu'il a appris à s'en servir. Il grogne comme un chien à l'approche des hommes de la Garde, accroupi au-dessus du corps de la femme – sa mère, selon toute apparence.

Le tibia droit de la femme est curieusement emmaillotté et semble enflé. Un jet réussi de Pistage indique des traces menant à la clairière, révélant la démarche chancelante d'un adulte traînant la patte. Elle s'aidait vraisemblablement pour marcher du bâton qui gît à présent non loin de son cadavre. D'après l'état de celui-ci, sa mort remonterait à moins de vingt-quatre heures, même si la faim et la fatigue la tenaillaient depuis plus longtemps.

## TERRAIN

La clairière est contiguë au versant d'un escarpement rocheux d'environ six mètres de haut. On peut l'escalader sans trop d'efforts, mais s'il s'agissait là du but que s'était fixé la femme, elle n'a pas eu le temps de s'en rapprocher. À une quinzaine de mètres du corps, en direction du sud-ouest, on discerne l'entrée d'une petite grotte, qui pourrait servir d'abri. La clairière en elle-même mesure une douzaine de mètres de long sur environ neuf mètres de large, le versant du talus la traversant dans le sens de la longueur. Le sol est essentiellement plat, avec quelques gros rochers éparpillés çà et là. La forêt environnante est ancienne, avec très peu de broussailles, un épais tapis d'aiguilles de pin jonchant le sol.

## MÉCANIQUE DE JEU

**ESCALADER L'ESCARPEMENT** : gravir la crête rocheuse représente une difficulté **CORSÉ (12)**. Chaque degré de réussite permet au personnage d'escalader 1 mètre de hauteur, jusqu'à un nombre de mètres égal à son Mouvement par action. Gravir l'escarpement avec succès requiert au total 7 degrés de réussite.

## CE QUE L'ON IGNORE

La sauvageonne s'appelait Yrsa. Son époux est toujours vivant, en quête de sa femme et de son fils. Elle-même le recherchait, s'étant retrouvée séparée du groupe au moment d'esquiver furtivement une patrouille de la Garde.

### ADVERSITÉ

L'équipe de secours se compose du père de l'enfant, Rafe, de la sœur d'Yrsa, Ynirra, et de six autres chasseurs sauvages. Rafe veut ramener son fils sain et sauf, et fera tout son possible pour ce faire. L'enfant, Spar, a un rang de 2 en Corps à Corps et en Athlétisme, et il manie une hachette (voir TABLE 9-3, page 156 du livre de base du *JDRTDF*). Il attaquera quiconque s'approche de lui pour l'écartier de sa mère.

## RÉSOLUTIONS POSSIBLES

Il y a plusieurs façons de résoudre la situation. Les patrouilleurs peuvent désarmer le petit garçon et le ramener avec eux (sans oublier d'ériger éventuellement un cairn pour sa mère). Dans ce cas, l'enfant pourra être élevé à Châteaunoir et prendre un jour le noir ; ce ne serait pas la première fois que la Garde adopte un orphelin sauvageon. Quoi qu'ils fassent, ils devront retourner à Châteaunoir à bride abattue ; le groupe de Rafe n'est à ce moment-là qu'à deux heures de marche derrière et les sauvages gagneront vite du terrain sur eux. Les patrouilleurs pourront conserver leur avance sur Rafe s'ils se décident rapidement et se dépêchent de rentrer à Châteaunoir, mais s'ils prennent la peine d'enterrer la mère de Spar, cela donnera le temps à Rafe de les rattraper avant qu'ils ne quittent la clairière.

Les sauvages se battront bec et ongles pour récupérer le garçonnet. Si Rafe les trouve en train d'enterrer sa femme, il retiendra son attaque le temps d'évaluer la situation. Il n'est pas dans l'habitude des sauvages de laisser des Frères captifs s'échapper, mais ceux-ci sont encore loin d'être leurs prisonniers. Si les Frères proposent de rendre l'enfant à Rafe, celui-ci acceptera le geste et s'en ira. S'ils tentent en revanche de garder le garçon, Rafe et ses hommes passeront à l'attaque, concentrant leurs efforts sur la récupération de Spar et rompant le combat pour s'esquiver dès qu'ils y seront arrivés. Quiconque garde ou détient le garçon deviendra la cible privilégiée des assauts de Rafe.

Les patrouilleurs devront décider s'ils veulent sauver l'enfant d'une mort certaine, tuer ce qui ne représente après tout qu'un sauvageon de plus, l'arracher à sa vie parmi le peuple libre, ou traiter avec les sauvages afin de leur rendre leur rejeton (lequel les attaquera sans doute un jour, s'il survit assez longtemps pour cela). Cruel dilemme s'il en est...

## CARACTÉRISTIQUES

### RAFE

Rafe est un Personnage Secondaire. Utilisez pour lui l'archétype de l'**Éclairneur**, page 99.

### YNIRRA

Ynirra est un Personnage Secondaire. Utilisez pour elle l'archétype de la **Piqueuse**, page 101.

## CHASSEURS SAUVAGEONS

Les sauvages sont aussi déguenillés que faméliques, et se comportent comme des loups affamés. Leur respect de l'autorité de Rafe et Ynirra est manifeste, mais si ces derniers tombent tous les deux au combat, ils prendront probablement la poudre d'escampette. *Omeg*, *Barrin le Chauve* et *Rynn-la-Vigueur* sont armés de lances ; *Tofyr* et *Desigg Griffé-d'Ours* manient des marteaux de guerre. La chasseresse *Dyaa la Blême* porte deux hachettes, prête à se délester de l'une des deux pour la lancer dans la mêlée.

### CHASSEURS SAUVAGEONS

CORPS À CORPS 3 (*DIVERS 1B*), DISCRÉTION 4 (*FURTIVITÉ 1B*), STATUT 1, SURVIE 3

DÉFENSE DE COMBAT 6 (3 EN ARMURE, +1 AVEC HACHETTE)  
SANTÉ 6

DÉFENSE D'INTRIGUE 5 ⚔ SANG-FROID 6  
ARMURE DE BOIS : VA 4 ⚔ MA -3

ENCOMBREMENT 1 (DÉPLACEMENT 4, SPRINT 15)

LANCE 3D+1B	2 DÉGÂTS	RAPIDE, DEUX MAINS
MARTEAU DE GUERRE 3D+1B	2 DÉGÂTS	ENCOMBRANTE 1, FRACASSANTE 2, LENTE, PUISSANTE, DEUX MAINS
HACHETTE 3D+1B	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1
HACHETTE, JET 2D	2 DÉGÂTS	PORTÉE COURTE

## PAS DE FUMÉE SANS FEU...

Une terrible tempête s'est déchaînée une semaine plus tôt. Tout le monde s'est retrouvé bloqué par la neige et même les frères ne se sont guère éloignés de leur Mur, contraints de limiter les patrouilles au strict nécessaire. La tempête de neige a cessé, laissant le monde figé sous un linceul immaculé, d'une beauté inquiétante. La nuit dernière, une sentinelle a repéré ce qui pourrait être un brasier au nord-ouest de Châteaunoir. Il n'y a aucune ferme ou habitation notoire là-bas, mais le feu ne semble pas se répandre comme le ferait un incendie de forêt. Le froid ne fait pas bon ménage avec les flammes, mais même dans la neige, tout reste possible. Le Mur résisterait à un feu de forêt, mais pas sans y laisser quelques plumes.

## CONTEXTE

Le lord Commandant a envoyé une patrouille pour découvrir la cause du feu ainsi que sa position géographique, et découvrir s'il est d'origine naturelle ou a été allumé sciemment.

### OBJECTIF

Tirer au clair la nature de ce curieux brasier et déterminer quelle est la meilleure ligne de conduite à adopter.

## CE QUE L'ON SAIT

Les flammes sont apparues quelques heures avant l'aube. Vu sa taille, le feu semble contenu, peut-être dans une cabane en train de brûler ou un brasier, au contraire des longues traînées ondoyantes d'un incendie qui se

propagerait dans tout le paysage. Les sentinelles matinales de faction au sommet du Mur signalent une colonne de fumée s'élevant sans interruption depuis plusieurs heures, noire au début, mais s'éclaircissant jusqu'au gris à mesure que le jour avance. Le feu semble provenir de la forêt ; aucune habitation n'a été signalée à cet endroit par la dernière patrouille à avoir exploré le périmètre.

## TERRAIN

Toute la zone autour de feu a été grossièrement défrichée, même si de nouvelles plantes ont poussé depuis. Des arbres ont été abattus, et les troncs entassés pour ériger un semblant de tour, auquel on a ensuite mis le feu. L'endroit empesté : un mélange d'alcool, de poix, de pin et de cèdre. L'odeur prégnante étouffe toute autre exhalaison à la ronde.

## MÉCANIQUE DE JEU

- ❖ **PISTAGE** : Réussir un test **DÉLICAT (9)** de Survie (Pistage) révélera des traces indiquant que deux personnes sont récemment entrées dans la clairière et ont déambulé autour du tas de bois, mais les empreintes de pas disparaissent ensuite dans la végétation du sous-bois.
- ❖ **FEU** : Le bûcher continue de brûler pendant un jour ou deux, jusqu'à ce que le combustible ait fini de se consumer. Si un personnage entre en contact avec les flammes et qu'il faut en déterminer les effets, considérez qu'il s'agit d'un **GRAND FEU DE JOIE** en vous reportant à la **TABLE 11-10** du **CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR** du livre de base du **JDR TDF**.

## CE QUE L'ON IGNORE

La colonne de signaux (car c'en est un) a été érigée par des membres du clan des Court-la-nuit (page 87). Leur camp le plus proche se trouvait à un jour et demi de marche vers le nord, et bien qu'ils aient abandonné leurs habitudes régulières, la tour reste située bien à l'intérieur de leurs terres. Une troupe d'éclaireurs du clan est passée dans la région, découvrant si loin dans le sud des traces des Autres. Ils ont donc allumé le brasier afin d'alerter le Roi-au-delà-du-Mur des mouvements de l'ennemi. La troupe compte cinq membres au total, détachant une paire d'éclaireurs en avant pour reconnaître le terrain et revenir faire leur rapport au reste du groupe.

## ADVERSITÉ

Manifestement, les Court-la-nuit ne seraient guère ravis de voir des patrouilleurs rôder près de leur colonne de signaux. Il est toutefois peu probable qu'ils croisent la route des patrouilleurs, à moins que ceux-ci décident de les prendre en chasse. Le vrai danger réside dans la présence d'un spectre lynx-de-fumée qui rôde dans la région. Les Court-la-nuit l'ont repéré, mais n'ont pas été capables de l'abattre.

## RÉSOLUTIONS POSSIBLES

Les patrouilleurs peuvent repérer et tuer le lynx-de-fumée. Si le groupe n'est pas de taille, il peut tomber sur la troupe d'éclaireurs Court-la-nuit en même temps, et soit leur sauver la mise, soit être secourus par eux. Abattre le spectre lynx-de-fumée devrait suffire à inquiéter les patrouilleurs : qui peut bien rôder dans les parages et avoir mis le lynx-de-fumée dans cet état ?

## CARACTÉRISTIQUES

### ÉCLAIREURS DES COURT-LA-NUIT

Les éclaireurs forment une troupe de cinq individus à pied, armés et portant des armures légères.

#### ÉCLAIREURS DES COURT-LA-NUIT

DISCRÉTION 4, STATUT 1, SURVIE 3 (PISTAGE 1B), TIR 3, VIGILANCE 4 (OBSERVATION 1B)

DÉFENSE DE COMBAT 8 (6 EN ARMURE, +1 AVEC DAGUE) ♣ SANTÉ 6  
 DÉFENSE D'INTRIGUE 7 ♣ SANG-FROID 6  
 ARMURE DE CUIR RIGIDE : VA 3 ♣ MA -2  
 ENCOMBREMENT 0 (DÉPLACEMENT 4, SPRINT 16)

ARC DE CHASSE 3D	2 DÉGÂTS	PORTÉE LONGUE, DEUX MAINS
DAGUE 2D	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1

### SPECTRE LYNX-DE-FUMÉE

Cette abomination est un lynx-de-fumée à moitié putréfié, dont le corps semble avoir été lacéré par des griffes. Ses zébrures noires et blanches sont encore maculées d'éclaboussures de sang noir coagulé. Ses yeux brillent au clair de lune d'un éclat bleu électrique pour le moins troublant.

#### SPECTRE LYNX-DE-FUMÉE

AGILITÉ 3, ATHLÉTISME 5, CORPS À CORPS 3, DISCRÉTION 5, ENDURANCE 4, INGÉNUIOSITÉ 1, VIGILANCE 5

DÉFENSE DE COMBAT 13 ♣ SANTÉ 12  
 ARMURE NATURELLE : VA 0 ♣ DÉPLACEMENT 8 MÈTRES

MORSURE 4D	4 DÉGÂTS	HARGNEUSE
GRIFFES 4D	5 DÉGÂTS	PUISSANTE

**CHARGE BONDISSANTE** : Quand un spectre lynx-de-fumée charge, il peut effectuer deux attaques, une avec ses griffes et l'autre avec sa morsure.

**FURTIF DE NUIT** : un spectre lynx-de-fumée bénéficie d'un modificateur de +1D aux tests de Discrétion.

**VULNÉRABILITÉ AU FEU** : Toutes les attaques de feu qui touchent un spectre lynx-de-fumée bénéficient d'un degré de réussite supplémentaire. Un spectre lynx-de-fumée qui subit des dégâts de feu égaux ou supérieurs à sa Santé est tué sur-le-coup.

## LA PISTE SANGLANTE

Les terres qui s'étendent au nord du Mur sont sauvages selon tous les critères ouestriens en vigueur, aussi bien à cause de leurs habitants humains que des créatures rôdant dans les bois. Il reste bien encore des forêts vierges luxuriantes dans Westeros, mais les créatures indigènes les plus dangereuses des Sept Couronnes ont déjà toutes été pourchassées et exterminées. La chasse à l'intérieur des frontières du royaume est à présent autant un loisir qu'un moyen de se nourrir ; les humains représentent bien le prédateur alpha incontesté de Westeros.

Seules les créatures les plus déterminées parviennent à passer le Mur, mais les animaux trouvent plus souvent le moyen de le franchir que les hommes. Le serment que prêtent ses défenseurs concerne en premier lieu le Mur, mais leur vœu de protection s'étend aussi bien au Don. Si la vie des hommes et des femmes qui vivent à l'ombre du Mur se trouve en péril, il est du devoir de la Garde de veiller à leur sécurité.

## CONTEXTE

Un messager provenant d'un hameau des environs arrive au Mur pour réquérir l'aide du mestre de la Garde ou d'un autre guérisseur. Les plaies du chasseur blessé signalent la présence de loups-garous (également appelés loups géants) au sud du Mur. Un autre forestier est porté disparu, et les habitants du hameau évoquent des hurlements dans la nuit.

## OBJECTIF

Une meute de loups-garous (voir **CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR**, section **ADVERSAIRES ET ALLIÉS**, dans le livre de base du *JDR TDF*) a trouvé un moyen de franchir le Mur et sème maintenant la terreur à travers le Don. Les patrouilleurs doivent les abattre – ou du moins les mettre hors d'état de nuire avant qu'ils ne tuent à nouveau – et mener leur enquête pour comprendre d'où ils viennent et comment ils se sont retrouvés au sud du Mur.

## CE QUE L'ON SAIT

L'exploration du site où a eu lieu l'attaque révèle une scène de carnage. Une réussite sur un test de Survie permet de trouver des empreintes et des traces de sang indiquant que deux ou trois loups-garous ont quitté le théâtre du massacre. Leur piste mène à une ferme isolée en lisière de forêt, située à au moins deux milles de toute autre habitation.

On décèle de profondes éraflures sur la porte et les volets de la chaumière, comme si les loups avaient essayé de forcer un passage vers l'intérieur, et des éclaboussures de sang coagulé maculent le linteau et le seuil de la porte d'entrée. Celle-ci a manifestement été défoncée.

Les loups ont fait de la ferme leur tanière, et on trouvera à l'intérieur les restes de deux humains adultes. La meute se compose de quatre loups-garous, mais deux d'entre eux sont partis chasser.

## TERRAIN

Le Don consiste surtout en des terres cultivées et défrichées. Il y a bien quelques bois épars où des loups pourraient se cacher, mais ils ne sont pas très vastes.

**PISTAGE** : Pour pister les loups, on se référera à la description de la Spécialité Pistage dans le **CHAPITRE 4 : COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS** du livre de base du *JDR TDF*. Une pluie fine est tombée dernièrement, et le terrain est considéré comme étant de la terre ferme.

## CE QUE L'ON IGNORE

Les loups-garous ont élu domicile près du Mur, prenant pour tanière une caverne débouchant sur un ancien tunnel. Une coulée de boue a condamné l'entrée, les privant d'échappatoire. Cherchant à regagner la surface, ils ont donc emprunté pendant plusieurs jours le souterrain, lequel les a menés jusqu'à ce côté-ci du Mur. Si les patrouilleurs suivent la piste dans l'autre sens, ils découvriront un tunnel menant vers le Grand Nord, en partie naturel et en partie façonné par la main de l'homme.

## ADVERSITÉ

Les loups-garous sont affamés, déroutés et anxieux. S'ils ne sont pas capturés ou éliminés, ils comptent parmi eux un couple reproducteur qui pourrait restaurer la présence des loups-garous dans le Don. Nul humain ne s'opposera à cette entreprise. Chaque jour suivant, on signalera le meurtre d'un animal ou d'un humain supplémentaire jusqu'à ce que les bêtes soient mises hors d'état de nuire.

## RÉSOLUTIONS POSSIBLES

S'il est plus probable que les loups-garous soient tués, il est toujours possible qu'un membre du groupe désire en capturer, soit pour en faire élevage, soit pour le dressage. La compétence Dressage sera utilisée sur eux avec un malus de -1 vu leur situation. Le scénario le plus probable pour réussir à capturer un loup-garou consistera à prendre de l'avance sur la bête et à l'attirer dans un piège : de la viande droguée, une fosse creusée dans la terre, etc. Quelle que soit la méthode utilisée, les loups-garous doivent toutefois être éradiqués du Don avant qu'ils ne puissent faire davantage de dégâts ou prendre pied dans la région.

## GEL PRÉCOCE

Les sauvageons errent d'un lieu à l'autre sans jamais s'arrêter, afin de ne pas laisser leurs terres désertées en concentrant trop longtemps leurs forces en un seul endroit. Certains clans sont plus sédentarisés que d'autres, disposant d'un camp principal qu'ils déplacent pendant l'année. D'autres préfèrent ne garder aucune attache, ne restant jamais plus d'une quinzaine de jours au même endroit tandis qu'ils parcourent le Grand Nord. Il y a toutefois des exceptions : des ermites ou des familles (voire les deux à la fois) qui choisissent de se fixer dans une petite ferme ou une chaumière, s'implantant dans un lieu unique en dépit des mœurs du peuple libre. Certains d'entre eux sont des Ouestriens désireux d'échapper à l'obligation d'avoir un seigneur et maître ; certains sont juste des sauvageons faisant le choix d'un autre mode de vie. Quoi qu'il en soit, ces gens-là ont quelque chose d'un peu marginal, se tenant même à part des règles de la société du peuple libre. Les patrouilleurs commercent avec eux dès qu'ils le peuvent afin d'obtenir de la nourriture et des biens de consommation, et surtout des renseignements.

## CONTEXTE

Parmi les indigènes vivant au nord du Mur, l'un des plus favorables aux patrouilleurs est un homme du nom de Faldyr. Adopté dans sa prime enfance et élevé par la Garde, il s'est enfui une semaine avant le jour où il aurait dû prêter son serment. Évanoui dans la nature pendant deux ans, on le présuma mort, jusqu'à ce qu'une patrouille tombe sur lui lors d'une mission. Les bras chargés de peaux, il refusait toujours de prêter serment, mais proposa d'échanger avec les patrouilleurs, sur une base aussi régulière qu'ils le souhaiteraient, des fourrures et des renseignements contre des biens de consommation. Ne refusant jamais une source appréciable d'informations, le lord Commandant donna son aval. Ainsi, une fois par trimestre, une patrouille passe voir Faldyr dans sa petite mais douillette demeure afin de se livrer au troc habituel.

Cette fois-ci, cependant, quelque chose semble clocher. Faldyr vient habituellement à la rencontre des patrouilleurs à un demi-mille de son foyer, ne les ramenant chez lui que si la voie est libre. Il n'était pourtant pas au point de rendez-vous, et sa demeure est déserte. Il y a de la nourriture sur la table et les cendres dans l'âtre sont encore chaudes. Quoi qu'il lui soit arrivé, cela s'est passé tout récemment et il doit encore se trouver dans le coin.

## OBJECTIF

Découvrir ce qui est arrivé à Faldyr et, au besoin, veiller à sa sécurité.

## CE QUE L'ON SAIT

Le seul parent connu de Faldyr est Thom, un frère qui sert sur le Mur. Faldyr et lui furent trouvés en même temps, souffrants et fiévreux. Ils furent ramenés tous deux par une patrouille grâce aux soins de laquelle ils purent guérir. Thom prêta serment bien que Faldyr se fût échappé. Les deux frères demeurent toutefois en bons termes, et Thom s'assure de faire partie du groupe traitant avec Faldyr dès qu'il en a l'occasion. Faldyr ne commerce pas seulement avec les patrouilleurs, mais aussi avec quelques-uns des clans du peuple libre des environs. Ceux-ci pourraient bien le suspecter de traiter également avec les patrouilleurs, mais jusque-là, il s'est tenu au-delà de tout soupçon. De toute façon, aucune des deux cultures ne lui fait entièrement confiance. Il cumule des compétences de trappeur et de patrouilleur, et passe des semaines d'affilée loin de chez lui pour récupérer des fourrures et saluer ses « voisins » du peuple libre. Il mène cette vie depuis cinq ans, sept années au total s'étant écoulées depuis qu'il a déserté le Mur. Ces cinq dernières années, il n'a jamais manqué un rendez-vous, pas même dans les pires conditions climatiques. Dans le contexte actuel, se livrer à son commerce lui cause de vives inquiétudes, à cause du nouveau roi-au-delà-du-Mur et du rassemblement des clans.

La demeure de Faldyr ne peut accueillir plus de trois personnes sans que celles-ci aient l'impression d'être entassées les unes sur les autres. Son mobilier consiste en un banc, un tabouret et un tas de fourrures jeté à même le sol en guise de lit. Il y a un atelier de tannage à l'extérieur, derrière une remise rudimentaire remplie de peaux de bêtes dont l'état illustre les divers stades du traitement. Un examen approfondi de la pièce pourra révéler des taches de sang à moitié séchées parmi les fourrures. Un test réussi de Survie permettra de déceler des traces de sang menant en direction des

bois. Il neige, aussi les personnages devront-ils se dépêcher s'ils ne veulent pas perdre la piste.

## TERRAIN

En suivant la piste, une fois les patrouilleurs arrivés à moins de soixante mètres de la scène, ils entendent les cris et les grognements de quelqu'un souffrant le martyre. Faldyr est détenu un peu plus loin, dans un petit campement sauvageon provisoire, enchaîné entre deux arbres et torturé par trois hommes du peuple libre. Le groupe a dressé le camp au milieu d'un bois clairsemé. Faldyr est torse nu, avec des marques de brûlure sur le buste. Il a une blessure en travers de l'omoplate et son dos couturé est sillonné de filets de sang séché. Ses tortionnaires marquent ses chairs à l'aide de lames chauffées au rouge tout en l'interrogeant dans leur langue. Il secoue la tête et répond d'une brève dénégation en claquant des dents, avant qu'ils ne recommencent à le brûler.

🛡️ **PISTAGE** : Suivre la piste du sang s'opère conformément aux règles de la Spécialité Pistage, **CHAPITRE 4 : COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS** du livre de base du *JDR TDF*. Une neige légère est fraîchement tombée, et le terrain est considéré comme de la terre ferme – sans compter qu'il neige à nouveau.

## CE QUE L'ON IGNORE

Quell, le chef des Court-la-nuit, soupçonne Faldyr d'être un espion à la solde de la Garde infiltré parmi le peuple libre. Il le surveille depuis un moment déjà. Ses armes en métal, les biens qu'il possède, sa manière de s'exprimer : tout cela a attisé les soupçons de Quell. Celui-ci a envoyé un groupe de trois bandits pour capturer Faldyr et le faire parler afin de découvrir s'il est en train de trahir le peuple libre ou pas. Quell rechigne



à faire exécuter le jeune homme sur-le-champ – ses fourrures et ses peaux de bêtes tannées ont de la valeur et personne ne connaît mieux la forêt que lui – mais il veut s'assurer que Faldyr comprenne ce qui risque de lui arriver s'il se moque de lui.

## ADVERSITÉ

Il y a au total trois éclaireurs du peuple libre (page 99). Utilisez également l'archétype de l'éclaireur pour Faldyr. Les sauvageons laisseront ce dernier ligoté pendant le combat – les patrouilleurs peuvent le libérer, mais ils prouveront alors leur connivence... Faldyr servira d'otage aux hommes de Quell si l'affrontement tourne en leur défaveur et qu'ils en ont l'occasion. Il n'était pas prévu de le tuer, mais une patrouille de la Garde n'était pas non plus censée faire irruption.

## RÉSOLUTIONS POSSIBLES

L'apparition des patrouilleurs est exactement le genre de preuve dont Quell et ses hommes ont besoin pour démontrer la trahison de Faldyr. Les patrouilleurs devront tuer les Court-la-nuit et faire disparaître leurs corps, ou trouver un moyen de les induire suffisamment en erreur pour qu'ils ne puissent rapporter ce qui s'est passé. Si la nouvelle du sauvetage arrive aux oreilles de Quell, Faldyr continuera à être inquiet. Autrement, Faldyr pourrait prêter main-forte aux sauvageons contre les patrouilleurs, du moins en apparence, afin de s'innocenter à leurs yeux.

Si jamais les sauvageons finissent par l'emporter, ils forceront Faldyr à affronter en combat singulier un patrouilleur survivant afin de prouver sa loyauté. Si Faldyr ne tue pas le personnage, c'est lui qui sera exécuté. Quoi qu'il en soit, il y a fort à parier que, dans cette configuration, Faldyr ne pourra plus constituer une source de renseignements pour la Garde, du moins pour le moment.

## GARNIR LE GARDE-MANGER

Les importations de denrées alimentaires par la Garde vont bon train – tout ce qui peut être conservé (qu'il s'agisse de nourriture salée, fumée ou compactée) est acheté dans le Sud, ou acheminé à titre de provisions par les Maisons qui se souviennent encore de leurs devoirs envers la garnison du Mur. Cela dit, la viande fraîche constitue une de ces denrées qu'il vaut mieux trouver le plus près de chez soi. La Garde dispose de ses propres installations pour l'abattage des animaux et la conservation de la viande. Les frères achètent leurs bêtes aux fermes du Don, en particulier pour les occasions exceptionnelles où un festin de viande fraîche n'aura pas son pareil pour remonter le moral des hommes.

Ceci dit, malgré le déclin des effectifs sur le Mur, la demande en viande fraîche dépasse largement ce que le Don peut régulièrement fournir. À titre de complément, le Lord Commandant organise une fois par mois des parties de chasse. En plus de leurs missions de routine, les patrouilles partent donc avec des chevaux harnachés de sacs en tout genre pour ramener des peaux de bêtes et de la viande. Les élans, les ours et les sangliers sont les proies privilégiées, mais on n'est guère regardant en la matière, et même les lièvres ou les écureuils sont bienvenus s'ils sont en quantité suffisante.

## CONTEXTE

Une patrouille revient au bout de deux semaines d'excursion avec un Frère éclopé : après une chute de cheval, il a été attaqué par un énorme sanglier des bois qui lui a labouré la cuisse de ses défenses. Une nouvelle troupe

composée d'intendants et de patrouilleurs est envoyée afin d'abattre le sanglier et de ramener de quoi garnir le garde-manger.

## OBJECTIF

L'objectif de la mission consiste à prendre en chasse et à tuer le sanglier, tout en limitant au maximum les pertes dans l'opération.

## CE QUE L'ON SAIT

Le sanglier a pris la patrouille précédente par surprise ; le frère qui a été encorné retrouvera probablement l'usage de ses jambes, mais en l'occurrence, il ne le devra qu'aux faveurs des Sept. L'animal doit être très vieux pour avoir des défenses si imposantes. Il a été vu pour la dernière fois à environ un jour de cheval au nord-est du Mur.

## TERRAIN

Le terrain est boisé, sans ligne de visée bien nette entre les arbres. La forêt est clairsemée, jonchée de fougères et de massifs de ronces.

## CE QUE L'ON IGNORE

La bête n'est pas simplement un vieux sanglier, mais un sanglier géant. Plus gros, plus malins, plus puissants et plus rapides que les sangliers classiques, les sangliers géants sont rares même au nord du Mur. Ils sont capables de faire beaucoup de chemin en un seul jour, et vivent en solitaire, en particulier les mâles. Les femelles restent avec leur progéniture les deux premières années, ou jusqu'à ce que celle-ci atteigne l'âge adulte, avant de s'en séparer. Ils sont étonnamment agiles pour leur taille, et leurs défenses légendaires hautement prisées – la dernière paire que la Garde avait en sa possession fut produite devant la Reine Alysanne.

## ADVERSITÉ

Cela fait longtemps que le sanglier géant ne s'était pas attardé dans cette partie de son territoire, mais maintenant qu'il s'y trouve, il n'a pas spécialement l'intention d'en partir. Naturellement, il se défendra s'il craint d'être attaqué. Les sangliers géants ne sont pas très sociables et se replient rarement une fois le combat engagé. Celui-ci reculera devant des flammes, mais c'est à peu près tout ce qui peut le faire battre en retraite.

## RÉSOLUTIONS POSSIBLES

Il n'y a vraiment que deux issues possibles : soit la patrouille abat le sanglier et les Frères pourront se régaler de saucisses pendant un bon mois, soit les patrouilleurs se font encorner et piétiner, réussissant avec un peu de chance à ramper jusqu'à leurs montures et à retourner sans encombre jusqu'au Mur.

## CARACTÉRISTIQUES

### SANGLIER GÉANT

Un mâle adulte tel que celui-ci fait facilement ses cinq cents livres, les femelles pesant légèrement moins. Les sangliers géants sont agressifs et coléreux. Ils évitent habituellement tout contact humain, mais attaquent dès qu'ils se sentent menacés ou provoqués. On ne sait rien de leur existence au sud du Mur, où on les considère comme des créatures chimériques.

## SANGLIER GÉANT

AGILITÉ 4 (ESQUIVE 1B, VIVACITÉ 2B), ATHLÉTISME 4 (COURSE 2B, FORCE 2B), CORPS À CORPS 4 (DÉFENSES 2B), DISCRÉTION 4, ENDURANCE 4 (RÉSILIENCE 2B, VIGUEUR 2B), INGÉNUIOSITÉ 1, SURVIE 5, VIGILANCE 4 (OBSERVATION 3B), VOLONTÉ 2

DÉFENSE DE COMBAT 12 ◉ SANTÉ 12  
ARMURE NATURELLE : VA 2 ◉ DÉPLACEMENT 8 MÈTRES

DÉFENSES 4D+2B	4 DÉGÂTS	PUISSANTE, ASSOMMANTE, HARGNEUSE
PIÉTINEMENT 4D	5 DÉGÂTS	PUISSANTE

FÉROCE : Un sanglier géant peut subir des lésions pour réduire les dégâts infligés à sa Santé.

## UN REMÈDE À L’AFFLICTION

Le mestre tient une place inestimable au sein de la Garde de Nuit. À la fois historien, guérisseur, conseiller et professeur, c’est lui qui communique avec le monde extérieur, conserve les archives pour la postérité et soigne les mal-portants et les blessés. Mais lorsque c’est le mestre qui tombe malade, qui donc prend soin de lui ? Quelle que soit sa formation, un apprenti ou un assistant n’est pas un mestre.

Mestre Aemon est souffrant. Peut-être a-t-il attrapé une maladie, à moins qu’il ne s’agisse seulement des ravages du grand âge ou de quelque chose de complètement autre. Personne au sein de la Garde n’a réussi à le soigner. Des corbeaux ont été envoyés à Winterfell et lord Eddard a répondu, dépêchant mestre Luwin au Mur pour prêter assistance. La Garde doit toutefois fournir une escorte au mestre pour traverser le Don, les gens de Winterfell n’ayant pas l’intention de pousser plus au nord.

## CONTEXTE

Le lord Commandant a convenu d’envoyer une petite patrouille à la rencontre de mestre Luwin au niveau de l’Ultime, afin de l’escorter jusqu’au Mur, puis de le raccompagner chez lui une fois mestre Aemon rétabli.

## OBJECTIF

Trouver mestre Luwin et veiller à sa sécurité tout au long de son voyage jusqu’au Mur.

## CE QUE L’ON SAIT

Mestre Luwin est accompagné d’une escorte de cinq gardes pendant la première partie du voyage depuis Winterfell. Le trajet entre l’Ultime et le Mur prendra trois jours au trot. Mestre Aemon semble pouvoir tenir jusque-là, mais il serait malavisé de prendre davantage de retard. Luwin et son escorte s’attendent à être rejoints par une troupe de taille équivalente, de manière à assurer la sécurité du mestre. Bien que le trajet sur la route Royale ne présente a priori pas de danger, aucun voyage n’est jamais à l’abri de mauvaises surprises. Cela dit, il ne s’agit pas là, à proprement parler, d’une mission particulièrement pénible.

## TERRAIN

La route Royale est déceimment pavée, même si n’importe quelle route devient plus raboteuse vers le nord que celles qui parcourent des zones plus tempérées. La maison Stark veille toutefois efficacement à son entretien, et chevaucher au trot ne devrait pas poser de problème. À partir de l’Ultime,

la route serpente entre les contreforts du sud-est et traverse la bordure est du Bois-aux-Loups.

## CE QUE L’ON IGNORE

Une bande de brigands s’est rassemblée dans le Bois-aux-Loups, s’attaquant continuellement depuis des mois aux fermes isolées et aux voyageurs qui dévient de la Route Royale. Leur chef est un homme nommé Kohl, anciennement chevalier de la maison Karstark, aujourd’hui dévoyé.

Épousant le rythme lent de la petite troupe de mestre Luwin, les brigands la suivent à la trace depuis maintenant un jour ou deux, en restant dissimulés sous le couvert des bois. Ils ne sont pas disposés à s’attaquer à des hommes de Winterfell – ils n’ont aucune envie de s’attirer inutilement les foudres de lord Eddard –, mais le mestre de Winterfell représenterait un otage de prix, ses chaînes seules pouvant leur rapporter une belle rançon. Lorsque la Garde récupère Luwin, les brigands voient là l’occasion qu’ils attendaient, sachant pertinemment qu’il faudra des jours avant que les gens de Winterfell ou du Mur ne commencent à les prendre en chasse.

## ADVERSITÉ

Il y a dix brigands (voir CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR, section ENNEMIS ET ALLIÉS, dans le livre de base du *JDR TDF*). Leur objectif consiste à enlever mestre Luwin et à tuer ou blesser les personnages, de manière à couper court à toute velléité de poursuite. Connaissant lord Stark, Kohl préférerait les neutraliser plutôt que les abattre, mais les autres brigands n’ont pas forcément les mêmes scrupules.

Kohl a une opinion biaisée des frères noirs. Se basant sur leurs origines et leur statut actuel, il les prend pour moins compétents qu’ils ne sont. Le brigand croit que le nombre donnera l’avantage aux siens. Il est arrogant, mais une démonstration de force pourrait décourager ses projets. Si les brigands sont réduits au même nombre que les frères, ils abandonneront leur plan et s’enfuiront.

## RÉSOLUTIONS POSSIBLES

Si les frères réussissent à vaincre Kohl et à le faire prisonnier, ils seront assez vite à même d’apprendre son histoire. Mestre Luwin, tout du moins, reconnaît l’homme pour l’avoir croisé du temps où celui-ci servait la maison Karstark. Lord Karstark sera heureux d’offrir une récompense en échange du captif : soit une coquette somme en pièces sonnantes et trébuchantes, soit une douzaine d’hommes pour s’engager dans la Garde, à la discrétion du lord Commandant. Il a l’intention de pendre le rebelle en tant que parjure. Ironiquement, dans une situation aussi désespérée, Kohl pourrait être tenté de prendre lui-même le noir.

## CARACTÉRISTIQUES

### KOHL, CHEVALIER BRIGAND (PERSONNAGE SECONDAIRE)

Le chevalier dévoyé Kohl avait trouvé un moyen d’entrer au service de la maison Karstark. Jaloux et cupide par nature, il se lassa vite de regarder ses soi-disant supérieurs vivre dans le faste (du moins, à ses yeux) quand lui se débattait comme il pouvait à un échelon socialement inférieur. Aussi s’en alla-t-il rompre son serment d’allégeance dans le Bois-aux-Loups, rassemblant autour de lui une bande de fripouilles. Au combat, Kohl demeure à cheval aussi longtemps que possible, avec lance et bouclier ; il se battra ensuite avec l’immense espadon qu’il porte en bandoulière, délaissant son bouclier pour profiter de sa puissance de frappe.

**KOHL, CHEVALIER BRIGAND**

ART MILITAIRE 3, ATHLÉTISME 4 (FORCE 2B), CORPS À CORPS 5 (LAMES LONGUES 2B, LANCES 2B), DISCRÉTION 4, DRESSAGE 3 (ÉQUITATION 1B), ENDURANCE 4, STATUT 1, TIR 3, VIGILANCE 3

DÉFENSE DE COMBAT 9 (5 EN ARMURE, +4 AVEC BOUCLIER) ♣ SANTÉ 12  
 DÉFENSE D'INTRIGUE 7 ♣ SANG-FROID 6  
 ARMURE BRIGANDINE : VA 8 ♣ MA -4  
 ENCOMBREMENT 3 (DÉPLACEMENT 3, SPRINT 10)

ARBALÈTE 3D	3 DÉGÂTS	RECHARGEMENT (MINEUR), LENTE, DEUX MAINS
ESPADON 5D+2B	9 DÉGÂTS	PUISSANTE, LENTE, DEUX MAINS, INCOMMODE, HARGNEUSE
GRAND BOUCLIER 4D	2 DÉGÂTS	ENCOMBRANTE 1, DÉFENSIVE +4
LANCE DE GUERRE 5D+1B	9 DÉGÂTS	ENCOMBRANTE 2, EMPALEMENT, MONTÉE, PUISSANTE, LENTE, HARGNEUSE

ÉQUIPEMENT : COURSIER EN BARDE DE MAILLES, GRAND BOUCLIER, LANCE DE GUERRE, ESPADON, ARBALÈTE ET CARREAUX

**POUR L'HONNEUR**

Les nouvelles tardent à atteindre le Mur, en partie à cause de sa situation géographique, mais aussi parce que les officiers de la Garde préfèrent qu'il



en soit ainsi. Le serment de la Garde est censé couper les attaches des frères avec leur vie d'autrefois, mais l'emprise qu'il exerce sur eux n'est pas absolue. Quoi qu'il ait fait de sa vie d'adulte, un homme a forcément connu l'amour et la haine, prêté d'autres serments, conçu d'autres liens. Il aura moins de mal à tenir son serment si son ancienne existence ne refait pas surface pour le tourmenter.

À un moment ou à un autre, chaque frère se voit tenté d'abandonner le Mur, que ce soit par crainte, par amour, à cause d'une souffrance, du froid, ou d'une perte douloureuse. Le Mur devrait suffire à congeler le cœur d'un homme, ne laissant de lui qu'une coquille vide tenant imperturbablement son poste. Il n'y aura cependant jamais assez de glace pour refroidir les ardeurs de certains.

**CONTEXTE**

Josef Melwen, un ingénieur de la Garde, a déserté son poste et rompu son serment. Il a assommé un de ses frères et s'est enfui sur sa monture.

**OBJECTIF**

Il faut retrouver Josef Melwen et le ramener mort ou vif.

**CE QUE L'ON SAIT**

Ce matin, au petit-déjeuner, deux Frères manquaient à l'appel – Eldon le Cadet et Josef Melwen. Josef, ingénieur de son état, constituait une exception dans la Garde actuelle : un second fils de noble qui vint prêter serment de son propre chef. Eldon le Cadet est un des doyens parmi les frères, officiant dans l'Intendance. Il a la charge de l'inventaire du garde-manger et doit s'assurer qu'on ne manque jamais de vivres. Josef aidait Eldon à réparer une chambre froide souterraine, creusée sous le Mur afin de conserver la nourriture.

Après le petit-déjeuner, on entreprit des recherches. Eldon fut retrouvé, gisant inconscient dans la chambre froide. Josef a manifestement quitté le château et un cheval manque également à l'appel.

**TERRAIN**

Josef dispose d'une monture, mais à moins qu'il ne veuille s'afficher délibérément comme déserteur et se voir aussitôt dénoncé par les paysans, il est bien obligé de progresser lentement à travers le Don. Les déserteurs qui tiennent à la vie s'en vont souvent au nord du Mur, se débarrassant de leur tenue noire pour se mêler au peuple libre. Ceux qui disposent d'argent et de relations préfèrent généralement partir pour le sud, dans Westeros, espérant avoir le temps d'embarquer sur un bateau avant que leur parjure ne les rattrape. Josef doit faire halte à La Mole pour se réapprovisionner et faire ses adieux à une fille nommée Keyla, un des nombreux « trésors enfoui » du hameau. D'une manière ou d'une autre, ce sera le meilleur endroit pour l'arrêter.

**CE QUE L'ON IGNORE**

Personne n'aurait imaginé que Josef abandonnerait la Garde. Ce que tout le monde ignore, c'est qu'il a rencontré quelqu'un, deux semaines plus tôt. Cet individu a fait de sa vie sur le Mur un tel enfer qu'il préfère être exécuté comme déserteur ou catalogué comme poltron plutôt que rester. Une nouvelle fournée de recrues venait d'arriver, charriant son lot habituel de criminels, de débiteurs et de gamins.

L'une d'elles, un homme du nom de Harlow le Noir, avait l'esprit assez vif et quelques compétences en charpenterie. Il avait toutefois pris le noir pour échapper à la pendaison. Un jour qu'il travaillait à côté de Josef pour parfaire sa formation d'ingénieur, il fit une remarque sur le nom de famille de celui-ci. Avec un gloussement obscène, il lui révéla qu'on l'avait envoyé



ici pour avoir assassiné une femme du même nom, une noble par-dessus le marché... enfin, c'était ce qu'elle prétendait en tout cas.

Suite à l'aveu de Harlow le Noir et à une visite au lord Commandant peu de temps après, Josef découvrit que son père était parti à Port-Réal à la demande du Roi Robert, emmenant sa sœur Marilayne avec lui. Cette dernière était en train de faire des courses en ville lorsque la foule se fit soudain menaçante et qu'elle fut séparée de ses gardes. On la retrouva morte un peu plus tard, et Harlow le Noir fut identifié comme son assassin. Plutôt que répandre le sang d'un Frère – ce qu'il aurait très bien pu faire –, Josef a préféré partir.

## ADVERSITÉ

Josef est venu sur le Mur de son plein gré, mais il ne sera pas aisé de l'y faire revenir. On peut toujours tenter de le convaincre, mais ce sera difficile. Il préférera périr aux mains de ses frères plutôt que de tuer l'un d'entre eux ; il a le cœur brisé et n'est pas loin de la dépression. Utilisez l'archétype du Joueur Malchanceux pour Josef (page 27).

## RÉSOLUTIONS POSSIBLES

Si le groupe reste uni et ne lève pas la main sur lui, il est possible de piquer son amour-propre et de le convaincre de revenir en réussissant un test d'Intuition. Sinon, il fuira jusqu'à ce que ses frères l'attrapent.

## À LA RECHERCHE DE FISSURES

Les patrouilles sur le Mur sont là pour examiner la structure de l'édifice, chacune se composant de deux patrouilleurs et de deux ingénieurs. La Garde élève des mules spécialement entraînées pour arpenter le Mur et ne pas déraper sur la glace. Une patrouille sur quatre longe la base afin de détecter d'éventuelles fissures dans la fondation ou des traces d'excavation.

## CONTEXTE

Le lord Commandant a dépêché une patrouille régulière pour longer la base du Mur jusqu'à Fort-Levant et retour, afin de repérer d'éventuelles fissures et détecter le moindre signe de fonte, de sabotage, ou plus généralement de délabrement.

À mi-chemin entre Châteaunoir et Fort-Levant, les mules deviennent subitement nerveuses. Il y a quelque chose d'étrangement spongieux dans la texture du sol et la glace du Mur chatoie d'un scintillement bleu saphir, qui renvoie bizarrement la lumière. Quoi que ce soit, cela n'a rien de normal, et il revient aux personnages d'en découvrir la cause, puis d'agir en conséquence.

## OBJECTIF

Découvrir la cause de ce qui donne cette curieuse allure au Mur.

## CE QUE L'ON SAIT

Réussir des tests de Vigilance permettra de percevoir l'étrange couleur de la glace et la texture spongieuse du sol. Réussir des tests de Dressage révélera que les mules ne font que se conformer à leur entraînement en refusant de s'engager sur un terrain qui semble instable. Avec une réussite sur un test **CORSÉ (12)** de Connaissance, on pourra déduire de la somme de ces indices qu'un tunnel doit être en train d'être creusé, probablement en utilisant une source de chaleur pour faire fondre la glace.

## TERRAIN

Le terrain est défriché sur un demi-mille de chaque côté du Mur. Pour percer un tunnel, il faut par conséquent commencer sous le couvert des bois, de préférence le plus loin possible des châteaux encore habités, et creuser sur presque un mille entier avant d'espérer passer le Mur. Ce n'est certes pas un effort pour les petites natures, et pourtant, il semblerait qu'un groupe soit à deux doigts d'y parvenir.

## CE QUE L'ON IGNORE

Un petit groupe de sauvagions a commencé à creuser un tunnel sous le Mur. Leur chef, un vieux capitaine de guerre se faisant appeler Balafre Givrée, en a assez d'attendre. Il a remarqué que la Garde s'affaiblissait au fil des ans et estime que le moment est venu de frapper un grand coup. Ses hommes sont en train de consolider les parois du tunnel avec des morceaux de bois prélevés sur des arbres situés plus loin dans la Forêt Hantée, ainsi que des pierres qu'ils se sont procurés par troc. Dans les profondeurs de la galerie, là où le sol est gelé par la glace au-dessus, des charbons ardents ont été placés à l'intérieur de trous percés dans la paroi glacée, rendant la terre plus meuble afin que le forage puisse avancer.

## ADVERSITÉ

Pour Balafre Givrée, on utilisera l'archétype du Chef de Guerre sauvageon (page 95), tandis que le reste de ses hommes sont des Éclaireurs (page 99). Ils sont six en plus de lui, dont deux en permanence à l'intérieur du tunnel, un en train de recueillir le bois et la pierre pour les étançons, et le reste montant la garde.

## RÉSOLUTIONS POSSIBLES

Balafre Givrée voue une haine féroce à la Garde. Il est déterminé à achever le tunnel et à retourner ensuite amener le peuple libre en masse, pour faire passer les troupes sauvageonnes sous le Mur et massacrer tous les manteaux noirs qu'ils trouveront. La patrouille de la Garde doit trouver un moyen de condamner le tunnel, voire de le faire s'effondrer, puis de s'assurer que Balafre Givrée ne recommencera pas.

## DES VISITEURS INDÉSIRABLES

Sur les dix-neuf châteaux qui se dressent encore le long du Mur, seuls trois sont occupés – sans qu'aucun de ceux-ci ne soit véritablement bondé. Cela laisse seize châteaux déserts, visités à l'occasion, mais rarement fouillés de fond en comble. Pour qui ne craint pas le froid, la possibilité de s'abriter dans un endroit sûr, en partie occupé seulement de temps à autre, vaut largement mieux qu'une ferme exiguë, exposée aux quatre vents, ou qu'un fourré de fougères. L'Hiver vient, et qui sait le temps qu'il durera cette fois ? Mieux vaut se trouver un abri tant qu'il est encore temps.

Au moment de désertir ces châteaux, la Garde avait pris la peine d'en condamner les accès contre tout intrus. Chacun devait ainsi demeurer intact, attendant son heure pour reprendre du service. Certains sont restés déserts et inaltérés, prêts à resservir dans un hypothétique avenir, tandis que d'autres sont tombés en ruine. De ces châteaux abandonnés, Sylve-Étang (page 59) est sans doute l'un des mieux conservés. Il se dresse non loin d'un point d'eau et d'une forêt giboyeuse. De l'eau, de la nourriture, un abri... que demander de plus ?

Benjen Stark proposa à une époque que la Garde commence à envoyer de temps en temps des patrouilles afin d'occuper les châteaux abandonnés pour une quinzaine de jours, voire un mois entier, selon le besoin. Une telle démarche permet à la Garde de maintenir une présence en des points inattendus du Mur, et de garder en mémoire cette partie de son héritage qu'elle serait sinon tentée d'oublier – sans compter la confusion que ces mouvements de troupes imprévisibles sont à même de provoquer dans les rangs

sauvageons. Mormont prit la suggestion à cœur et aujourd'hui, les rotations régulières dans les châteaux abandonnés sont intégrées au programme des patrouilles.

## CONTEXTE

La dernière patrouille à être partie en excursion a été envoyée à Sylve-Étang, avec pour consigne d'y demeurer une quinzaine de jours et de veiller à remettre le château à neuf. Le bruit court que c'est le premier château dans lequel Mormont prévoit de réinstaller une garnison permanente dès qu'il disposera des effectifs requis, ou qu'il considère comme point de retraite possible au cas où Châteaunoir tomberait. À l'abandon depuis des lustres, Sylve-Étang peut toutefois réserver bien des surprises.

## OBJECTIF

Reprendre possession de Sylve-Étang pendant une quinzaine de jours, en prenant soin de faire déguerpir tout intrus du château.

## CE QUE L'ON SAIT

Le château consiste en trois tours rondes et une vieille tannerie, l'ensemble se dressant sur la rive nord d'un petit lac et encerclé par une épaisse forêt. La tannerie est accessible si l'on veut bien s'en donner la peine – son toit de chaume s'est en partie désagrégé, laissant passer le jour en maints endroits. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la page 59.

## CE QUE L'ON IGNORE

Bien que toutes les tours aient été condamnées, celle du milieu a commencé à dévoiler ses secrets. Six mois plus tôt, une fenêtre aveugle aux volets clos du deuxième étage est sortie de ses gonds pendant une averse de grêle. Depuis, à force d'entraînement à l'escalade, un jeune garçon prénommé *Aryn* a pu se hisser jusque-là et se glisser à l'intérieur. Il a réussi à déverrouiller une porte et à ressortir. Il est revenu, mais cette fois avec sa mère et ses frères, et ils ont élu domicile dans la tour.

Le père d'Aryn est mort de maladie deux ans auparavant, et depuis lors, leur situation n'a fait qu'empirer. Sa mère *Katryn* est elle aussi tombée malade, mais elle a survécu, même si elle n'a pas encore pleinement récupéré. Âgé de 14 ans, Aryn est l'aîné. Ses frères *Rudi* et *Jayk* ont respectivement 10 et 6 ans. Ils sont disposés à travailler, mais aucun n'a la force ni les connaissances requises pour réparer le toit de leur ancienne demeure, et l'orgueil de leur mère (tout comme le souvenir de leur père) les retient de demander de l'aide.

Leur maison ne se trouve qu'à quelques heures de marche de Sylve-Étang, et elle est dans un état déplorable.

## ADVERSITÉ

Aryn défendra coûte que coûte sa famille. Sa mère protégera ses fils, et les deux cadets feront également leur possible pour se rendre utiles – ce qui, contre un détachement de frères noirs, ne devrait pas peser bien lourd. Ils resteront cachés et tâcheront de ne pas se faire remarquer jusqu'au départ des Frères, mais cela implique que les membres de la patrouille ratent les deux tests de Vigilance qui leur seront concédés par jour (avec comme difficulté la valeur passive la plus basse de la famille pour la compétence Discretion, qui revient à Katryn avec un score de 8). Les plus jeunes enfants seront particulièrement bien cachés au début, mais prendront de moins en moins de précautions à mesure que leur attention se relâche.

## RÉSOLUTIONS POSSIBLES

Les familles et le Mur ne font pas bon ménage. Aryn est en âge de s'engager dans la Garde, et il se pourrait même qu'il veuille bien le faire en

échange d'une garantie de sécurité pour sa mère et ses frères. Même les plus jeunes garçons pourraient être eux aussi recueillis par la Garde, si leur mère y consentait. En revanche, il n'y a pas de place sur le Mur pour une femme ou une mère, et les bois ne sont pas plus hospitaliers pour une famille. La Garde ne peut se permettre de les laisser sur place, mais ne devrait pas non plus les abandonner à leur sort... Les joueurs devront déployer des trésors de créativité pour décider du meilleur moyen de résoudre cette situation.

## CARACTÉRISTIQUES

### ARYN

Vigoureux jeune homme presque fait, Aryn assume ses responsabilités. Bien conscient de l'absence de son père, il fait du mieux qu'il peut pour répondre aux besoins de sa famille, même s'il se sent cruellement dépassé par l'ampleur de la tâche.

#### ARYN

AGILITÉ 3, ART MILITAIRE 1, ATHLÉTISME 3, DISCRÉTION 3, STATUT 1, SURVIE 2 (FOURRAGEUR 1B), TIR 3 (JET 1B)

DÉFENSE DE COMBAT 8 ● SANTÉ 6

DÉFENSE D'INTRIGUE 5 ● SANG-FROID 6

### KATRYN

Accommodante, quoique rendue un peu amère par le sort qui s'est acharné sur elle en lui enlevant son époux bien-aimé, Omry, Katryn est terrifiée à l'idée qu'elle pourrait ne jamais guérir, laissant ses enfants orphelins en proie à la cruauté de ce monde.

#### KATRYN

ART MILITAIRE 1, CORPS À CORPS 1, PERSUASION 3 (CHARMER 1B, CONVAINCRE 1B), STATUT 1, SURVIE 2 (FOURRAGEUR 1B), VIGILANCE 3

DÉFENSE DE COMBAT 7 ● SANTÉ 6

DÉFENSE D'INTRIGUE 6 ● SANG-FROID 6

### RUDI ET JAYK

Rudi est de tempérament rebelle et belliqueux, le genre à faire des pieds et des mains pour espionner ceux aux yeux desquels il devrait justement se dissimuler. Il ne comprend pas trop pourquoi son père n'est plus là ni pourquoi sa mère est à ce point invalide, et les tentatives de son frère aîné pour prendre le rôle du père ont tendance à l'agacer. Jayk, en revanche, est un fils à sa maman jusqu'au bout des ongles, et reste collé à elle la plupart du temps. Il lui arrive toutefois assez souvent de suivre l'exemple de Rudi, en particulier quand tous deux s'emploient à faire précisément ce qu'il ne faut pas.

#### RUDI ET JAYK

ART MILITAIRE 1, CORPS À CORPS 1, DISCRÉTION 3, STATUT 1, SURVIE 2 (FOURRAGEUR 1B), TIR 2 (JET 1B)

DÉFENSE DE COMBAT 6 ● SANTÉ 6

DÉFENSE D'INTRIGUE 5 ● SANG-FROID 6

# CHAPITRE 3 : AU-DELÀ DU MUR



Dans l'esprit du peuple de Westeros, les terres situées au-delà du Mur sont un désert glacé qui ne promet que mort et effroi. Ses habitants seraient un ramassis de voleurs, de sauvages, de cannibales... ou pire encore. Une centaine de terreurs légendaires y auraient élu domicile : loups-garous, géants, sans oublier les Autres. Maints récits d'épouvante circulent à propos des territoires septentrionaux, et la plupart sont fondés – ou l'ont été à telle ou telle époque. Mais si vous demandez à ceux qui vivent dans les confins du Nord ce qu'ils pensent du sud, ils vous livreront des récits tout aussi effroyables où il est question de despotes qui possèdent terres et gens, de femmes que l'on traite peu ou prou comme du bétail et qui n'ont pas voix au chapitre quant à leur avenir, d'une civilisation de faibles qui ignore tout des vraies terreurs tapies dans les confins gelés du monde. Là aussi, il y a une part de vérité.

Rude et impitoyable, la contrée des sauvageons a engendré des hommes tout aussi rudes et impitoyables ; des hommes qui préféreraient mourir

plutôt que de courber l'échine devant quelqu'un qui n'a pas fait la preuve de sa force et de sa ruse. Qualifiés de sauvageons par ceux du sud, ces descendants des Premiers Hommes se définissent comme des hommes libres, le seul peuple encore vraiment indépendant de Westeros. Préférant la force, la ruse et la ténacité aux bonnes manières, à l'érudition et au décorum, ces hommes aux mœurs barbares voient dans la civilisation une création des faibles. Si, pour ceux du sud, ils ne sont qu'un ramassis de coquins, les hommes libres sont eux aussi capables d'héroïsme, même si le leur prend une forme plus brutale.

Ce chapitre traite de la société du peuple libre : fondamentaux du mode de vie tribal, principaux groupes au sein des sauvageons, ainsi qu'un ensemble de règles permettant de créer des personnages hommes libres ou de générer toute une campagne construite à partir d'une tribu du peuple libre.

*“Les dieux ont fait la terre pour qu'tous les hommes la partagent. Sauf qu'les rois sont venus avec leurs couronnes et leurs épées d'acier, et qu'ils ont dit qu'elle était à eux. Mes arbres, ils ont dit, vous pouvez pas en manger les pommes. Mes rivières, vous pouvez pas pêcher d'dans. Mes bois, vous pouvez pas y chasser. Ma terre, mon eau, mon château, ma fille, y touchez pas ou j'vous coupe la main, mais si vous vous agenouillez d'avant moi, vous aurez p'têt droit d'les renifler un coup. Vous nous traitez de voleurs, mais les voleurs, au moins, faut qu'ils soient courageux pis malins et rapides. Les larbins, l'ont qu'à s'agenouiller.”*

— YGRID, *A Storm of Swords*

## LES HOMMES LIBRES

Le peuple libre est né quand Bran le Bâisseur fit ériger le Mur à la fin de la Longue Nuit, séparant à jamais Westeros des confins du Nord et des Contrées de l'éternel hiver. Définitivement coupées des terres du sud, les peuplades vivant au-delà du Mur ne reçurent aucune aide ; elles durent affronter seules le froid, la famine et le mal ancien dont le reste du monde était désormais préservé. Cette situation forgea un peuple dur, farouchement indépendant, qui sut qu'il ne pouvait compter sur l'appui de personne pour survivre. Hommes, femmes et enfants doivent subvenir à leurs propres besoins et avoir la force de se défendre. C'est cette indépendance qui aide les hommes libres à survivre sur ces terres d'une brutalité inouïe qu'ils appellent leur foyer, chaque membre d'une même tribu se débrouillant seul lorsqu'il le faut... Toutefois, ce territoire les dissuaderait d'unir leurs forces sans un chef comme Mance Rayder, qui s'efforce de les rassembler depuis des années.

### ORDRE TRIBAL

Le peuple libre n'a pas de système juridique formalisé. Si certaines tribus condamnent tel ou tel comportement en raison d'une influence d'ordre historique ou spirituel, il n'existe aucune loi intertribale qui régisse les hommes libres, hormis quelques préjugés culturels. Certaines tribus ont des tabous ou des règles précises, mais aucune n'a pris la peine d'esquisser le moindre embryon de code écrit. Pour l'essentiel, la seule loi qui vaille est celle du plus fort : homme, femme ou enfant, chacun est censé veiller sur soi-même et sur ses biens.

Ainsi donc, si quelqu'un commet un vol, c'est parce que la victime manquait de force, de ruse ou d'alliés pour défendre son bien, et qu'elle ne méritait pas de le garder. Disposer d'alliés puissants est encore le meilleur moyen d'éviter ce genre de mésaventure ; pour peu qu'il soit sociable ou rusé, un faible peut très bien prospérer dans un tel système. Dans le même esprit, toute la puissance d'une tribu peut se retourner contre l'un de ses membres si celui-ci a causé un problème majeur. Quand la pitance est rare, une bouche qui n'apporte que des ennuis ne mérite pas d'être nourrie.

Le peuple libre est organisé en tribus qui comptent rarement plus d'une centaine de membres. Quand l'effectif dépasse ce chiffre, le clan se divise afin que chaque sous-groupe puisse subvenir à ses besoins sur son propre territoire. Quelques centaines d'hommes libres vivant plusieurs semaines dans le même périmètre peuvent en épuiser le gibier, la nourriture et les ressources pour des mois entiers s'ils n'y prennent garde. Les tribus du peuple libre sont composées d'une poignée de familles étendues, qui incluent souvent trois ou quatre générations.

Une tribu comprend généralement autant de femmes que d'hommes et un quart d'enfants. Le concept de bâtard n'existe pas dans ce peuple aux mœurs moins strictes, et les enfants sont jugés selon leurs aptitudes plutôt que d'après le statut de leurs parents. Chaque tribu est liée par le sang à plusieurs autres, car presque toutes pratiquent l'enlèvement d'épouses dans les rangs de leurs voisines ; cela contribue à un brassage génétique incessant. L'idée de prendre femme au sein de sa propre tribu est très mal vue, même si les deux époux n'ont aucun lien de parenté.

Les femmes libres ne sont pas faibles au point de se laisser enlever sans réagir, et s'avèrent bien souvent capables de se défendre. Plus d'un ravisseur a trouvé la mort en tentant de kidnapper une épouse rétive. Une femme libre ne cédera aux « avances » de son prétendant que si celui-ci démontre la force et la ruse dont il est capable lors de la capture, et même alors, la future épouse mettra un point d'honneur à se défendre bec et ongles. En deçà du Mur, de telles pratiques sont considérées comme une sorte de viol toléré ; au-delà, c'est surtout le meilleur moyen d'unir deux individus solides, capables d'engendrer une progéniture apte à la survie.

Il est également bien connu que chez les hommes libres, tout époux qui maltraite sa femme risque de se retrouver la gorge tranchée au moment où il s'y attend le moins, un acte qui n'attirera guère de représailles à son épouse ; aussi existe-t-il un respect mutuel entre mari et femme que l'on voit rarement dans le sud. Selon un proverbe du Nord, « Un homme peut avoir une femme, un homme peut avoir un poignard, mais il n'y a pas d'homme qui puisse avoir les deux à la fois. »

Seules quelques tribus acceptent le mariage au sein de leurs rangs, et il s'agit en général des peuplades les plus reculées, ayant peu de contacts avec les autres. Les hommes libres se tiennent souvent à l'écart de telles tribus, car ils connaissent les risques liés à la consanguinité. Certaines tribus les plus au sud opèrent parfois des raids « matrimoniaux » de l'autre côté du Mur, mais de telles pratiques sont réprouvées par la plupart des hommes libres. Les femmes capturées à cette occasion sont jugées faibles, et peu enclines à donner naissance à des enfants robustes.

### CONDITIONS DE VIE DU PEUPLE LIBRE

L'espérance de vie des hommes libres est courte quand on la compare à celle des peuples du sud : ceux qui dépassent les quarante ans font presque figure d'anciens. La plupart succombent au froid, à la famine, aux raids, aux attaques d'animaux sauvages ou de créatures plus étranges des confins du Nord bien avant d'atteindre cet âge « vénérable ». Après plusieurs décennies de vicissitudes, les survivants portent les stigmates des combats ou des

### LES HOMMES LIBRES ET LE LANGAGE

La langue dominante chez les hommes libres est la vieille langue des Premiers Hommes que parlaient leurs ancêtres. Dans certaines régions des confins du Nord, le langage parlé est identique à celui qu'utilisaient les Premiers Hommes avant l'arrivée des Andals, mais partout ailleurs, un glissement linguistique s'est produit. Certains hommes libres n'entendent pas trois mots d'une autre langue de toute leur vie. Accents régionaux et dialectes sont monnaie courante, et suivent en général les lignées tribales. Lorsqu'ils s'adressent aux humains, les géants recourent eux aussi à une variante de la vieille langue. Très peu d'hommes libres savent lire.

La Langue Commune est répandue dans les tribus les plus proches du Mur, mais son usage est limité aux échanges avec les étrangers. Son recours exclusif se cantonne à quelques clans et communautés, le plus souvent fondées par ceux qui ont fui au-delà du Mur. Au cours des dernières décennies, l'influence croissante de Westeros s'est traduite par une progression rapide de la Langue Commune au sein du peuple libre. Cela étant, ceux qui savent lire demeurent rares.

Les autres langues pratiquées à Westeros, qu'il s'agisse des dialectes savants comme le valyrien ou de langues parlées outremer, sont inconnus au-delà du Mur.

## CRASTER ET SES FILLES ÉPOUSES

Le vieux sauvageon connu sous le nom de Craster est l'incarnation de certains préjugés négatifs véhiculés dans le sud à propos du peuple libre. Vulgaire, fourbe, incestueux, s'accouplant volontiers à ses propres filles, il ne respecte qu'un seul tabou parmi ceux que l'on associe d'ordinaire aux sauvageons : celui ayant trait au cannibalisme. Pour ceux du sud et les membres de la Garde de Nuit, Craster est représentatif des sauvageons alors qu'en vérité, c'est un paria chez les hommes libres. Ces derniers n'ont guère envie d'avoir affaire au vieil homme qu'ils considèrent comme un traître en raison de sa proximité avec la Garde de Nuit. Il n'a que fort peu de contacts avec le peuple libre, et se refuse à rallier la cause de Mance Rayder quand on le lui demande. Hélas, ses relations avec la Garde de Nuit jettent un froid sur celles qui uniront les peuples vivant au nord et au sud du Mur dans les années à venir.

Le narrateur peut considérer Craster comme un personnage type : certes, toutes les familles isolées ne sont pas aussi dérangées que la sienne, mais il existe de nombreux ermites ou cellules familiales vivant à l'écart des tribus dans les confins du Nord.

engelures. Il est rare de trouver un ancien qui ait encore tous ses doigts, ses orteils et des oreilles intactes.

Le régime alimentaire peu varié du peuple libre n'arrange rien, et il convient d'ajouter à cela une hygiène rudimentaire et la promiscuité. Le bain est une pratique connue des hommes libres, mais s'y livrer revient à mettre sa vie en danger à cause du froid mordant. Les enfants sont particulièrement menacés ; ils sont bien moins de la moitié à atteindre leur deuxième anniversaire. Dans la plupart des tribus, on ne leur attribue un nom qu'une fois ce cap franchi : cela limite l'attachement que leur portent des parents conscients du fait que les plus jeunes ont peu de chances de survie. Les enfants nés avec une malformation ou un handicap ne font pas de vieux os chez les hommes libres, et il n'est pas rare de les abandonner dans le froid.

## ÉGALITÉ DES SEXES

La femme libre est l'égal de l'homme dans la mesure où il appartient à chacun de faire ses preuves. Chaque individu est jugé sur ses forces et faiblesses, et le sexe influe bien moins sur ce jugement que dans les territoires situés en deçà du Mur. Les femmes ont accès à tous les rôles, comportements et choix qui s'offrent aux hommes ; pour autant, la culture tribale demeure marquée par un préjugé machiste qui mine cette égalité de façade. Si les femmes vont à la guerre et s'il arrive qu'une tribu soit dirigée par une sauvageonne, les hommes imberbes sont invariablement traités de femellettes qui manquent de vigueur, et Mance Rayder n'a qu'une seule représentante du beau sexe dans ses chefs de guerre.

## AUTORITÉ

Culture tribale oblige, le rôle de chef échoit au plus fort ou au plus rusé. Si la force a généralement plus de poids que la ruse, un individu suffisamment déterminé et sournois peut aller loin dans les rangs du peuple libre à condition de mettre ses talents au service du bien-être du groupe. Certaines tribus recourent à des défis ritualisés pour désigner leur chef, telles les grandes chasses organisées par les Morsois, tandis que d'autres se contentent de simples joutes, martiales ou plus sournoises. Au sein de ces tribus, un défi peut être lancé à tout moment pour conquérir l'autorité, et les chefs doivent se tenir prêts à défendre leur statut. Chaque tribu définit les conditions d'un duel loyal ; pour les clans cannibales des fleuves gelés, l'usage du poison lors d'un duel pour la suprématie est une hérésie qui interdit de consommer la dépouille du perdant, alors que la méthode est parfaitement acceptable chez de nombreux clans troglodytes. Dans beaucoup de tribus, une simple déclaration d'intention suffit à défier le chef, et l'affaire est réglée lors d'un duel dans les plus brefs délais. Tout chef qui fait mine de se dérober voit son autorité s'effondrer, son peuple rechignant à suivre un tel pleutre.

Conformément à cette méthode de sélection, un chef tribal demeure en place à condition de doucher les ardeurs des rivaux potentiels et de faire preuve de ses aptitudes. Un chef puissant, mais inefficace parviendra à garder le contrôle de sa tribu, mais il risque de voir l'effectif fondre à mesure que certains rejoignent des chefs plus compétents. Dans quelques clans disparates, comme les Thenns, il règne une discipline suffisante pour endiguer ce type d'hémorragie, mais cela reste l'exception. Chez les hommes libres, un chef tribal qui conduit régulièrement ses troupes à la défaite a de grandes chances de voir sa carrière écourtée.

Si les enfants d'un chef apprécié par son peuple jouissent d'un surcroît de respect, il n'est pas question pour autant d'une transmission automatique de l'autorité tribale. Chez les hommes libres, les liens du sang ne sont nullement considérés comme un gage de valeur individuelle ; au contraire, il s'agit là d'une de ces idées grotesques véhiculées par ceux du sud. Un homme libre est jugé sur ce qu'il fait, pas sur ce que ses ancêtres ont accompli.

Comme indiqué précédemment, s'il est théoriquement possible qu'une femme vienne à diriger une tribu du peuple libre, cela se produit très rarement. Toute femme capable de prendre le contrôle d'un clan est en droit de faire valoir son autorité, mais si l'attitude des hommes libres envers le beau sexe est plus libérale que celle des peuples de Westeros, dans la pratique, l'immense majorité des tribus est sous autorité masculine.

## SURVIE

Chasseurs-cueilleurs, les hommes libres ont peu recours à l'agriculture sur leurs terres gelées. De nombreuses tribus se concentrent sur quelques espèces animales qu'elles chassent et suivent au fil des migrations, les plus communes étant le cerf, l'élan et l'orignac. Toutes ou presque s'intéressent aussi au gibier sédentaire comme l'ours ou le sanglier quand celui-ci est présent, mais de telles proies ne peuvent alimenter un clan sur le long terme. Les tribus côtières utilisent kayaks et canoës pour chasser la baleine, le narval et autres créatures marines. Une bête de ce gabarit peut sustenter une tribu entière pendant plusieurs semaines, sans compter les autres ressources comme l'os de baleine ou l'ambre gris. Les clans de l'intérieur des terres chassent généralement à pied. Certaines tribus montent à cheval lorsqu'elles traquent des troupeaux de grands herbivores, tuant le gibier à l'arc, le rabattant parfois jusqu'à ce qu'il chute dans un précipice. Toutes les tribus du peuple libre s'efforcent de tirer le maximum de chaque animal tué : les os servent à fabriquer des outils, les peaux des vêtements, les tendons et ligaments des cordes d'arc et de la ficelle. Quant au poids vif de l'animal, bien entendu, il est presque intégralement consommé.

Alors qu'aux yeux des peuples du sud, tous ceux qui vivent au-delà du Mur sont des sauvages et des cannibales, en réalité, seule une petite fraction du peuple libre s'adonne à l'anthropophagie en dehors des épisodes de famine. Pour nombre d'hommes libres, le cannibalisme est un dernier

recours quand la survie est en jeu, mais il s'agit d'une pratique hautement déplaisante à réserver aux situations extrêmes. Chaque hiver, il est question de telle ou telle partie de chasse ou tribu piégée par les glaces ou le blizzard et contrainte de recourir au cannibalisme ; une pratique qui donne rarement lieu à des sanctions. Seuls les clans cannibales des fleuves gelés mangent de la chair humaine quand cela n'est pas indispensable ; pour eux, l'expédient a une forte connotation cérémonielle et spirituelle. Les clans cannibales se repaissent uniquement des ennemis tués au combat, et à la guerre, ils font preuve d'une férocité qui effraie les autres hommes libres, peuple pourtant violent s'il en est. Pourquoi les corbeaux seraient-ils les seuls à festoyer sur le champ de bataille ?

## RELIGION ET MYSTICISME

Les hommes libres vénèrent les esprits de la nature que célébraient leurs ancêtres les Premiers Hommes, et les bois sacrés sont monnaie courante sur les terres situées au-delà du Mur. Certains de ces bois sacrés ont un âge et des dimensions sans commune mesure avec ceux du sud ; le barral du village de L'Arbre blanc, par exemple, possède une bouche assez vaste pour contenir un mouton. En raison d'une plus grande proximité du surnaturel (zomans, géants, Autres), la religion a un caractère sensiblement plus informel au nord du Mur qu'au sud. Le peuple libre constate au quotidien la présence des anciens dieux : dans ces conditions, à quoi bon organiser un culte ?

Les chefs religieux sont rares chez les hommes libres ; si de nombreuses tribus comptent dans leurs rangs des sages versés dans l'herboristerie, la



guérison et les légendes du septentrion, bien peu peuvent être qualifiés de chaman ou de septa. Certaines tribus ont néanmoins une approche plus religieuse, comme les Thenns qui considèrent leur chef, le magnar, comme un dieu vivant. Cela étant, pour la grande majorité des hommes libres, l'idée même de religion est une perte de temps. Les dieux n'ont pas besoin d'offrandes ou de bâtiments érigés en leur nom, seulement d'être respectés et de voir leurs enfants prospérer. Toute la pompe dont fait preuve le peuple de Westeros dans le culte de ses dieux étranges est une preuve supplémentaire que ces faibles ont renoncé à leur indépendance.

S'il existe peu de chefs religieux parmi les hommes libres, certaines tribus comptent néanmoins des mystiques dans leurs rangs, sous la forme de change-peaux. De tels individus sont tenus en haute estime et redoutés, sans toutefois se voir accorder de position dominante. Même chez les sauvageons, entrer en contact avec les esprits animaux est l'apanage d'êtres différents et dangereux, qui ont une place à part dans la société tribale. Pour dangereux qu'ils soient, ils sont aussi utiles, et les change-peaux sont presque toujours impliqués dans la défense de leur tribu. À défaut de se montrer chaleureux envers eux, on les traite avec respect.

Contrairement aux gens du sud, les hommes libres n'ont jamais rangé les Autres dans la catégorie du conte à dormir debout. Si la Longue Nuit n'englobe pas assez souvent les terres protégées par le Mur pour rester dans les mémoires, le froid blanc survient quant à lui assez régulièrement pour rester gravé dans les esprits des sauvageons. Le peuple libre connaît l'existence des Autres qu'il accepte comme faisant partie intégrante du monde. Certaines tribus combattent les marcheurs blancs, d'autres les fuient, mais toutes savent qu'ils sont une menace plus ancienne que l'histoire, et qu'il n'est pas question de les vaincre sur le long terme. Maintenant qu'ils sont éveillés et plus nombreux que jamais de mémoire d'homme libre, il existe de vraies raisons d'avoir peur. Des tribus entières ont été décimées par les Autres et les spectres qu'ils engendrent ; le phénomène a débuté dans les Contrées de l'éternel hiver et se déplace vers le sud.

Cela a poussé les hommes libres vers le Mur et les a encouragés à rallier l'armée de Mance Rayder, que celui-ci a organisée dans le but de protéger son peuple contre les marcheurs blancs. Hélas, si le peuple libre a pleinement conscience de la menace que représentent les Autres alors que les populations de Westeros continuent à y voir une légende sans fondement, il ignore comment combattre cet ennemi de façon efficace. Jusqu'à présent, aucune tribu n'a réussi à repousser les Autres par la force des armes, bien qu'elles aient été nombreuses à s'y risquer.

## RESSOURCES ET INDUSTRIE

Si les terres situées au-delà du Mur fournissent diverses ressources comme le bois, les peaux ou la pierre, elles sont pauvres en minerai de fer ou d'or, ainsi qu'en charbon. Cuivre et étain sont extraits dans les vallées encaissées des Thenns, mais aucune autre tribu n'a accès aux techniques nécessaires ni à des gisements dignes de ce nom. Certains clans ont découvert des quantités limitées d'or et d'argent au nord, mais l'extraction s'effectue généralement par tamisage, dans le lit des ruisseaux, ou dans des mines rudimentaires ; deux méthodes à faible rendement. Pour l'essentiel, l'armement du peuple libre est fait de pierre, de bois et d'os, sauf chez les Thenns ou suite à des raids effectués de l'autre côté du Mur. Par conséquent, toute arme en acier a une grande valeur auprès des hommes libres : son prix peut atteindre plusieurs fois celui du sud, à condition d'accepter le troc contre des peaux, de la viande et des bijoux de facture grossière.

En raison de la pénurie de matériaux au-delà du Mur, l'arsenal des hommes libres se limite généralement au bâton, au gourdin, à la masse d'armes en pierre, à l'arc et à l'épieu à pointe durcie au feu. Les armures sont façonnées en cuir et en peau, de nombreuses tribus recourant pour se vêtir à l'animal le plus important pour elles : les Vierges de glace, par

exemple, portent des peaux d'ours blanc. Dans la plupart des tribus, on trouve couramment quelques pièces d'équipement dépareillé en métal, fruit de raids au sud du Mur ou de troc. Leur fréquence augmente à mesure que l'on s'approche du Mur. Certaines armes et armures proviennent des magasins de la Garde de Nuit ; elles ont parfois été récupérées sur un cadavre de Garde, emportées par un frère juré ayant rompu ses vœux ou revendues aux hommes libres à l'occasion des nombreux trafics illicites entre corbeaux et sauvages. Les tribus des Thenns sont les seules capables d'équiper tous leurs combattants d'armes et d'armures métalliques ; bien qu'il ne s'agisse que de bronze, cela leur confère un avantage considérable lorsqu'ils guerroyent contre d'autres hommes libres, et les range parmi les tribus les plus redoutées du nord.

Si le peuple libre n'excelle pas dans la fabrication d'armes et d'armures, il est expert dans la production d'équipement apte à se protéger du froid extrême qui règne dans les terres septentrionales. De l'épaisse pèlerine en fourrure d'ours aux lunettes de glacier en os de baleine, les hommes libres réalisent une grande variété d'outils qui les aident à survivre et à arpenter leur territoire. La panoplie varie d'une tribu à l'autre, selon la nature du terrain et les conditions rencontrées ; les lunettes de glacier sont communes dans les immensités polaires de la Grève glacée, mais moins répandues aux abords de la forêt hantée. Le traîneau à chiens, très courant, est utilisé par de nombreuses tribus des confins du Nord. Tiré par une meute de chiens-loups à poil long, c'est le meilleur moyen de sillonner les étendues fortement enneigées où le cheval risque de peiner. Le manque de tels outils est bien souvent ce qui condamne les expéditions lancées depuis le sud du Mur, et la Garde de Nuit recourt à une sélection limitée de technologie sauvageonne. Les articles les plus perfectionnés, comme la longue-vue ou l'aimant, sont quasiment inconnus au-delà du Mur, et les rares exemplaires à y circuler ont été pris à la Garde de Nuit ou vendus au peuple libre par quelque marchand itinérant.

## L'ART MILITAIRE

La guerre selon les hommes libres diffère de celle menée par les peuples de Westeros. Pour les sauvages, il s'agit à parts égales d'un sport, d'une méthode de changement politique, d'un moyen de fonder un couple et d'une forme de contrôle démographique. Peu enclins à s'avouer vaincus, les hommes libres ne jouent jamais à la guerre ou au duel : dès que les armes sont sorties, la mort de l'une ou l'autre partie est presque inévitable. Par ailleurs, un rien suffit à provoquer un combat chez des hommes prompts à la violence physique. Leur façon de faire la cour elle-même est une affaire sanglante, le combat faisant partie intégrante de leur vie quotidienne. Si les peuples de Westeros sont souvent exposés à la violence, ils n'y recourent pas aussi souvent que les hommes libres pour résoudre un problème quelconque. Pour un sauvageon, combattre est une façon comme une autre de... tuer le temps, et si quelqu'un vient à mourir, ce sera les armes à la main.

Alors qu'au sud, seuls soldats et chevaliers sont censés savoir se battre, tout sauvageon – homme, femme ou enfant – doit être en mesure de prendre les armes au pied levé. Quand une tribu du peuple libre part en guerre, tous répondent à l'appel hormis les plus jeunes et les plus âgés... et ces derniers sont rares si l'on considère l'espérance de vie limitée. Quand le conflit porte sur le contrôle de ressources ou de territoires, les tribus ont pour habitude de harceler l'ennemi par raids successifs, livrant une guerre d'usure jusqu'à ce que l'un des belligérants décide que ses pertes sont trop grandes et lève le camp.

Dans ce type de conflit, il s'agit de pousser l'adversaire à partir, pas de le soumettre. Il est rare qu'une tribu cherche à en absorber une autre par la contrainte : cela ferait des bouches supplémentaires à nourrir, sans garantie de loyauté. Certaines guerres ont un caractère plus personnel ; une tribu peut

en avoir insulté une autre ou avoir tué son chef bien-aimé. Dans ce cas, les deux clans mobilisent des groupes de raid et livrent bataille jusqu'à l'extermination totale de l'ennemi. Ce genre de situation est rare, car il existe une forme de fraternité au sein du peuple libre ; en outre, chaque tribu compte quand viennent les Autres.

En guerre, les hommes libres préfèrent opérer par petits groupes de raid, mettant à profit mobilité et connaissance du terrain. Les sauvages ne livrent jamais de bataille rangée comme le font les armées de Westeros, manquant d'entraînement et de discipline pour ce type d'exercice martial. Les hommes libres sont en revanche des experts de la guérilla, et toute armée qui envahit leur territoire est sûre de payer un lourd tribut à chaque enjambée. En terrain dégagé, en revanche, ils ont peu de chances face une armée constituée.

## LES GÉANTS

La lignée du peuple libre remonte aux Premiers Hommes, avant l'érection du Mur, quand les enfants de la forêt foulaient encore ce monde ; l'au-delà du Mur abrite pourtant des êtres plus anciens encore, éveillés par le Cor de l'Hiver à l'Âge des Héros. Ne détenant plus qu'une ombre de leur puissance d'antan, les géants demeurent une force avec laquelle les hommes libres doivent compter.

Humanoides de grande taille, les géants sont aisément deux fois plus grands que les hommes et pèsent au moins quatre fois plus, même s'il est rare d'en voir un se tenir bien droit pour tirer pleinement parti de son gabarit. Voûtés, dotés de bras plus longs que leurs jambes, ils rappellent ces grands singes qui peupleraient les Îles d'Été. Sensiblement plus épais au niveau du ventre que des épaules, ils sont couverts d'une épaisse fourrure, le plus souvent marron. Bien campés sur des pieds larges et plats, ils sont munis d'une corne épaisse et dure qui les dispense de porter des chaussures. La trogne des géants, aplatie et patibulaire, est rehaussée d'arcades proéminentes ; un nez épaté sépare deux yeux noirs, petits et rapprochés.

Les tribus de géants résident dans les confins les plus reculés des Croggivre et de la forêt hantée. Elles comptent rarement plus d'une vingtaine de membres et se tiennent à l'écart, évitant les humains autant que possible. Chaque groupe est dirigé par l'aîné des géants ; souvent, c'est aussi le plus fort. Seuls quelques humains ont réussi à gagner la confiance des géants, qui ne manifestent par ailleurs aucune hostilité envers le peuple libre. À leurs yeux, les humains sont tout au plus exaspérants, un peu comme des enfants turbulents ; le sillage constant de chaos que les hommes laissent derrière eux a le don d'user leur patience. Au sein du peuple libre, les géants sont respectés en raison de leur gloire passée dans les territoires au-delà du Mur et de leur force considérable. Dans le folklore du peuple libre, les géants tiennent une place importante ; le thème de nombreuses chansons tourne autour de la tristesse des géants qui voient leurs terres envahies par l'espèce humaine.

N'ayant nul besoin des outils des hommes, les géants se cantonnent au strict minimum en matière d'artisanat et d'organisation. Aptes à survivre au froid qui règne dans le nord et peu menacés par les prédateurs, la plupart ne portent rien hormis un baudrier de cuir auquel fixer armes et nourriture. Les mammoths qui leur servent de montures sont très efficaces au combat. Divers autres animaux ont été domestiqués par les tribus de géants, notamment de robustes chèvres de montagne qui leur fournissent lait et viande. Les géants font usage d'outils en pierre rudimentaires, et quand il s'agit de partir en guerre, ils optent en général pour un tronc d'arbre en guise de massue, y attachant parfois un rocher à l'aide de lanières de cuir pour former un maillet primitif. Certains lancent également ces mêmes rochers de grande taille. Une force herculéenne, doublée d'une résistance à toute épreuve, leur permet de faire des ravages lorsqu'ils combattent les humains à l'aide de ce

maigre arsenal. Hélas, face aux Autres, les géants n'ont pas eu plus de succès que le peuple libre.

Les géants ont un roi, Mag Mar Tun Doh Weg (Mag le Puissant chez les hommes libres) ; à l'image de ce qui se passe chez les tribus d'hommes libres, il doit son autorité à une force colossale. Ses ordres sont censés être exécutés sous peine de subir le courroux du suzerain, mais dans les faits, il en donne fort peu. En plusieurs siècles, il n'en a d'ailleurs donné qu'un seul à son peuple : rallier la cause de Mance Rayder. Depuis lors, des dizaines de géants et leurs mammouths ont rejoint les rangs du roi-d'au-delà-du-Mur ; un renfort de poids dans l'armée de Mance.

## LA HORDE DE MANCE RAYDER

Disparate et désorganisé, le peuple libre n'a jamais fait d'effort collectif en dehors de quelques alliances tribales mineures. Il est arrivé aux sauvages de se rassembler sous la bannière d'un roi-d'au-delà-du-Mur autoproclamé, mais il s'écoule souvent maintes générations entre deux meneurs d'hommes de ce calibre. Mance Rayder est de cette trempe-là : c'est lui l'actuel roi-d'au-delà-du-Mur. Il a réussi ce que personne n'avait su faire depuis plusieurs siècles, à savoir unir le peuple libre sous son autorité et former une armée dont la taille ferait pâlir maints suzerains du sud. À la tête de cet ost, il compte franchir le Mur, conquérir un territoire dans ce pays de cocagne et mettre son peuple à l'abri.



La horde de Mance Rayder a passé des mois à structurer et discipliner cette armée, marchant depuis la banquise de la Grève glacée, au nord-ouest, en direction du Mur au sud, voyant ses rangs grossir à chaque étape. Dans le sillage de sa horde, les villages sauvages se sont littéralement vidés. Les Thenns ont quitté leurs vallées montagneuses, les clans cannibales les rives des fleuves gelés ; tous ont suivi Mance Rayder dans son avancée vers le Mur. L'effectif exact de la horde n'est pas connu, mais il dépasse les trente mille sauvages, tous prêts à en découdre.

Si les hommes libres sont unis sous la bannière du roi-d'au-delà-du-Mur, cela ne signifie pas pour autant qu'ils ont renoncé aux querelles, aux enlèvements d'épouses et aux bagarres. Désormais, tous ces comportements ont pour cadre les rangs compacts d'une armée, ce qui met en péril une alliance déjà fragile. Pieds Cornés et Court-la-nuit sont à couteaux tirés, les Thenns combattent quiconque manque de respect à leur magnar, et la nature indépendante du peuple libre menace sans cesse de disloquer l'armée. Jusqu'ici, Mance Rayder et ses conseillers sont parvenus à garder tous ces éléments sous contrôle, mais chaque nouveau jour voit les tensions s'accumuler... alors même que les Autres fondent sur eux depuis le nord. Le roi-d'au-delà-du-Mur sait qu'il ne maintiendra pas éternellement l'unité du peuple libre, et qu'il doit se hâter d'attaquer le Mur avant que sa horde se désintègre ou que les marcheurs blancs passent à l'offensive.

Puissant, rusé et auréolé par les victoires, Mance Rayder sait que l'autorité acquise sur les hommes libres tient avant tout à la promesse qu'il leur a faite : les conduire là où les Autres ne pourront les suivre. Tandis qu'il œuvrait à rallier le peuple libre sous sa bannière, Mance envoya Tormund Fléau-d'Ogres en quête du Cor de l'Hiver dans les sépultures des Premiers Hommes. Artefact des temps anciens, le cor fut jadis utilisé par Joramun pour éveiller les géants. La légende affirme qu'il aurait aussi le pouvoir d'abattre le Mur, permettant ainsi au peuple libre d'accéder au sud. Tormund a récupéré le cor et l'a rapporté à Mance, mais celui-ci rechigne à l'utiliser.

Mance sait que le Mur est plus qu'un simple obstacle physique ; érigé par Bran le Bâtitteur il y a fort longtemps, il est fait de magie tout autant que de pierre et de glace. Non content d'empêcher les voyageurs de passer, il interdit aux créatures surnaturelles des Contrées de l'éternel hiver d'atteindre Westeros, formant la dernière ligne de défense contre les Autres et leurs semblables. Si l'objectif principal de Mance est de faire migrer son peuple au sud, loin des marcheurs blancs qui avancent inexorablement, il aimerait y parvenir sans détruire le Mur, afin que les siens profitent de la protection qu'il offre. Il espère que les hommes libres s'empareront du Don, ses précédentes expéditions de l'autre côté du Mur lui ayant appris qu'il a peu servi lors des dernières décennies. N'ayant aucun intérêt à courber l'échine devant les seigneurs du sud, Mance Rayder sait en outre que son peuple ne changera pas sa façon d'être ; dans ces conditions, obtenir le blanc-seing des Sept Royaumes sera difficile, pour ne pas dire impossible. Il espère que la menace de détruire le Mur suffira à les convaincre. Certes, Mance Rayder préférerait savoir le Mur intact entre lui et les Autres, mais plutôt que de voir les hommes libres anéantis, autant leur donner quelques années de répit, quitte à commettre l'irréparable.

## MANCE RAYDER

Actuel roi-d'au-delà-du-Mur, Mance Rayder est sans conteste le mortel le plus puissant au nord du Mur. À la tête d'une horde impressionnante, il est déterminé à sauver son peuple en le faisant migrer au sud, si possible sans avoir à détruire le Mur. En cas de réussite, la vie des hommes libres sera changée à jamais.



## BIOGRAPHIE

Né sauvageon, Mance fut adopté très jeune par la Garde de Nuit. C'est dans ses rangs qu'il grandit et servit loyalement pendant l'essentiel de sa vie d'homme ; d'un naturel rusé, il fit montre de ses capacités de combattant et de meneur d'hommes. Des capacités qui lui valurent une place dans les expéditions menées au-delà du Mur, et c'est à la suite d'une telle mission qu'il perdit sa place dans la Garde de Nuit.

Mance et sa patrouille chassaient l'élan au nord du Mur lorsqu'ils furent attaqués par un lynx-de-fumée attiré par l'odeur du sang. Gravement blessé lors du combat qui s'ensuivit, Mance fut mené au village sauvageon le plus proche afin d'y recevoir des soins, ses frères d'armes le jugeant intransportable sur une longue distance. La femme libre qui prit soin de Mance recouit également son manteau noir déchiré à l'aide d'un fil de soie rouge trouvé dans une épave de la Grève glacée, son bien le plus précieux. De retour au Mur, Mance reçut l'ordre de troquer contre un neuf le manteau noir devenu non réglementaire, dont le reprisage avait tant coûté à la sauvageonne, et il n'en fit rien. Pour les gens du sud, ce refus était motivé par l'avidité ou quelque visée salace ; en vérité, Mance se sentit épris de liberté, mû par l'envie d'honorer cette femme qui avait tant fait pour lui en arborant son présent. Il déserta la Garde de Nuit le lendemain matin pour gagner les terres du peuple libre.

Charismatique, doué pour le chant et la narration, Mance se fit rapidement une place dans la société des hommes libres ; ses talents de société le rendirent très populaire dans les tribus les plus au sud. Résolu à combattre la Garde de Nuit, il eut tôt fait d'être accepté dans son nouveau camp. Les expéditions des frères jurés au-delà du Mur furent rendues plus périlleuses avec un ennemi comme Mance Rayder. Renfort précieux des hommes libres face à leurs adversaires du sud, il se montra en revanche impuissant à les aider face au mal ancien qui s'éveillait au septentrion. Durant ses années à servir dans la Garde de Nuit et lors des premiers temps au sein du peuple libre, Mance s'était toujours montré sceptique à propos des Autres ; ces dernières années, en revanche, il a croisé leur route à plusieurs reprises et s'en est chaque fois sorti de justesse. Leçon durement apprise : les Autres sont imbattables au combat, et échapper à leurs griffes tient quasiment du miracle.

C'est cette leçon qui poussa Mance Rayder à devenir roi-d'au-delà-du-Mur : connaissant l'indiscipline du peuple libre, il comprit que les marcheurs blancs allaient anéantir les tribus l'une après l'autre si ces dernières ne s'unissaient pas. Mance entreprit sur-le-champ d'amasser tous les contes et légendes traitant des Autres, de la façon dont ils avaient combattu naguère, tout en bâtissant l'unité de son peuple du mieux qu'il put. À cette époque, il existait cinq autres prétendants (ou futurs prétendants) au titre de roi-d'au-delà-du-Mur ; Mance passa plusieurs années à lever des soutiens, obligeant les tribus à lui prêter allégeance par la force martiale ou l'ingéniosité, avant de se mesurer à ses concurrents. Il se vit contraint d'occire trois prétendants qui refusaient de se soumettre. Les deux autres – Styr, le magnar des Thenns et Tormund Fléau-d'Ogres – préférèrent se rallier à sa cause.

Suite à la soumission des tribus Thenns, Mance se retrouva à la tête d'assez d'hommes libres pour commencer à bâtir sa horde qu'il fit marcher vers le sud en promettant à tous une nouvelle vie de l'autre côté du Mur. Les rares clans rétifs furent mis au pas : à ce stade, tous ou presque avaient compris dans quel sens soufflait le vent. Mance s'était taillé une réputation d'homme juste, influant peu sur la vie de ses sujets ; cela l'aida à gagner le cœur de nombreux sauvageons qui se seraient battus bec et ongles pour échapper au joug d'un chef tyrannique. Avec l'aide de Tormund Fléau-d'Ogres, il persuada même les géants de se joindre à sa cause, ce qui renforça considérablement son armée.

## MANCE RAYDER

## COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
ART MILITAIRE	4	COMMANDEMENT 1B, STRATÉGIE 1B
ATHLÉTISME	3	—
CONNAISSANCE	3	—
CORPS À CORPS	5	LAMES LONGUES 3B
DUPERIE	3	BLUFF 2B
ENDURANCE	3	—
INGÉNIOSITÉ	4	—
LANGUE	3	LANGUE COMMUNE
LANGUE	2	VIELLE LANGUE
PERSUASION	3	CHARMER 2B, CONVAINCRE 1B, INCITER 2B
STATUT	4	RÉPUTATION 3B
SURVIE	3	—
VIGILANCE	5	EMPATHIE 4B, OBSERVATION 2B
VOLONTÉ	4	COORDINATION 2B

## PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 11 (9 EN ARMURE, +1 AVEC DAGUE)  
DÉFENSE D'INTRIGUE 13

SANTÉ 9 ❄️ SANG-FROID 12

POINTS DE DESTINÉE : 2

AVANTAGES : AMUSEUR (LUTH), CÉLÈBRE, EXALTANT, MAÎTRE  
NÉGOCIATEUR, MENEUR D'HOMMES, SANG DES SAUVAGEONS, SIXIÈME SENS

DÉFAUT : ENNEMI JURÉ (LA GARDE DE NUIT)

## ARMES ET ARMURE

ARMURE DE CUIR RIGIDE : VA 3 ❄️ MA -2  
ENCOMBREMENT 0 (DÉPLACEMENT 4, SPRINT 16)  
VIGILANCE 5 ❄️ 20 BASE, 24 EMPATHIE, 22 OBSERVATION

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

ÉQUIPEMENT : ÉPÉE LONGUE, ARMURE DE CUIR RIGIDE,  
LUTH, DAGUE, FOURRURES D'HIVER

## PERSONNALITÉ

Mance Rayder est un homme remarquable. Combattant d'exception et doué d'un charisme hors du commun, il allie les qualités nécessaires pour rallier clans et villages des confins du Nord sous une même bannière, même si cette alliance demeure chaotique. Diplomate à l'esprit aiguisé, il possède également la force requise pour se faire respecter des sauvageons, sans oublier la volonté indispensable pour apaiser les tensions au sein du peuple libre. Il leur a confié qu'il comptait leur faire gagner la sécurité du sud, loin des périls du nord et des marcheurs blancs, et beaucoup l'ont pris au mot.



## APPARENCE

Quelconque et sans manières : voilà certainement la meilleure description que l'on puisse faire de Mance Rayder. C'est un homme entre deux âges, aux cheveux grisonnants, qui s'habille de façon simple et modeste. Son unique « coquetterie » concerne le vieux manteau noir rapiécé de fil rouge qui ne le quitte jamais. La force de caractère et le charisme de Mance se devinent dès que l'on plonge dans son regard clair et posé, qui semble capable de percer toutes les carapaces.

## LES LIEUTENANTS DE MANCE RAYDER

Le roi-d'au-delà-du-Mur ne commande pas directement la horde à sa disposition. Comme tout suzerain du sud, il s'est acquis la loyauté de nombreux meneurs d'hommes qui en ont fait une véritable armée.

Contrairement à ce qui se passe dans les armées des seigneurs des Sept Couronnes, en revanche, les hommes et les femmes qui secondent Mance ne doivent pas leur rang aux liens du sang, à l'ascendance ou à un titre de noblesse. Ses officiers sont des chefs de plein droit du peuple libre, et Mance Rayder a gagné la confiance de chacun d'une manière ou d'une autre : un duel, une victoire militaire ou un assaut de charisme et d'esprit à la table des négociations. Voici donc quelques-uns de ses adjoints.

## VARAMYR SIXPEAUX

Varamyr est un change-peau qui contrôle trois loups, un lynx-de-fumée et une ourse des neiges. On sait peu de choses sur le passé de Varamyr, surnommé « Sixpeaux ». Selon certains, ses origines auraient un lien avec les Vierges de glace : le conseil des aïeules, scandalisé de voir un mâle entretenir un lien avec une ourse des glaces, l'aurait banni avant l'avènement de Morga Grandourse. De retour auprès des siens en tant que lieutenant de Mance Rayder, il a peut-être joué un rôle décisif dans la défaite de Grandourse par le roi-d'au-delà-du-Mur. À l'époque du grand bivouac près des sources de la Laitieuse, Varamyr, proche confident de Mance, prit part à maints conseils restreints.

Il est donc manifeste que Sixpeaux a l'estime et la confiance de Rayder, même si l'on ignore pourquoi. Le change-peau n'a pas contribué à grossir les rangs de la horde en ralliant une troupe ou une tribu ; en revanche, ses animaux sentent s'il y a des Autres à proximité, un atout précieux pour un roi dans la position qui est celle de Mance. En outre, le suzerain sait qu'il peut compter sur la présence intimidante du change-peau.

## PERSONNALITÉ

S'il n'impressionne pas par son physique, Varamyr Sixpeaux fait incontestablement froid dans le dos. Il s'exprime d'une voix calme et posée, mais les expressions et comportements de ses animaux trahissent l'antipathie ou l'inimitié qu'il peut ressentir au plus profond de lui-même. Certains affirment que le lien qu'il entretient avec des bêtes sauvages a fait de Varamyr un prédateur à leur image ; en croisant son regard, on a effectivement l'impression d'être évalué en fonction de l'appétit que l'on suscite chez le change-peau.

## APPARENCE

Varamyr est un petit homme chétif à la peau grisâtre, aux épaules tombantes et au crâne chauve. Avachi et voûté, il n'a rien d'avenant, mais possède les yeux d'un prédateur. Peu porté sur les armes et les armures, il se contente le plus souvent d'une hachette, d'un couteau qu'il utilise indifféremment pour combattre ou dîner, et revêt parfois un pourpoint de

## VARAMYR SIXPEAUX

## COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
ATHLÉTISME	3	—
CONNAISSANCE	3	—
CORPS À CORPS	3	—
DISCRÉTION	3	—
DRESSAGE	6	CHARME 3B, EXERCICES 3B
DUPERIE	3	—
ENDURANCE	3	—
INGÉNIOSITÉ	3	—
PERSUASION	3	CONVAINCRE 1B, INTIMIDER 3B
STATUT	3	—
SURVIE	3	—
VIGILANCE	3	—
VOLONTÉ	6	COURAGE 3B, DÉVOUEMENT 3B

## ATTRIBUTS

DÉFENSE DE COMBAT 9 (8 EN ARMURE) ⊕ DÉFENSE D'INTRIGUE 9

SANTÉ 9 ⊕ SANG-FROID 18

POINTS DE DESTINÉE : 0

AVANTAGES : AMI DES BÊTES, COMPAGNON ANIMAL, SANG DES SAUVAGEONS, RÊVES DE LOUP, ZOMAN, ZOMAN MINEUR

DÉFAUT : FAIBLESSE (ATHLÉTISME)

## ARMES ET ARMURE

ARMURE DE CUIR SOUPLE : VA 2 ⊕ MA -1  
ENCOMBREMENT 0 (DÉPLACEMENT 4, SPRINT 16)

HACHETTE 3D	1 DÉGÂT	RAPIDE, SECONDAIRE +1
HACHETTE LANCÉE 2D	2 DÉGÂTS	PORTÉE COURTE, RAPIDE

ÉQUIPEMENT : ARMURE DE CUIR RIGIDE, FOURRURES D'HIVER, HACHETTE

cuir souple. Il est rare de le croiser sans au moins l'un de ses compagnons animaux : trois loups, un lynx-de-fumée et une ourse blanche qui lui sert de monture.

## L'OURSE DES NEIGES DE SIXPEAUX

Similaire au profil Ours, *JDRTDF* / CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR hormis les modifications suivantes : Athlétisme 5, Endurance 6, Défense de combat 10 et Santé 18. Attaque de griffe : 5D, 5 dégâts, *Empoigne*.

## LE LYNX-DE-FUMÉE DE SIXPEAUX

Similaire au profil Lynx-de-fumée, *JDRTDF* / CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR.

## LES LOUPS DE SIXPEAUX

Les loups de Varamyr se nomment Borgne, Matoise et Chasseur. Leurs compétences et attributs sont similaires au profil Loup, *JDRTDF* / CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR. Le plus âgé des trois, Borgne, a Agilité 2, Athlétisme 2, Défense de combat 7 et Santé 6. Son déplacement est de 5 mètres.

## TORMUND FLÉAU-D'OGRES

HAUT-DISERT, COR-SOUFFLEUR, BRISE GLACE, POING-LA-FOUDRE, ÉPOUX-D'OURS, SIRE HYDROMEL DE CRAMOISI, PARLE-AUX-DIEUX ET PÈRE HOSPITALIER

Tormund est un grand chef de guerre, et un menteur plus grand encore. Quand Mance Rayder déserta Tour Ombreuse, Poing-la-Foudre était déjà une figure éminente du peuple libre, et l'un des cinq prétendants au titre de roi-d'au-delà-du-Mur. Avec Styr, magnar des Thenns, il fut l'un des deux à choisir de se rallier à Mance ; les trois autres moururent de la main du futur suzerain. Le colosse est un appui de poids pour Mance : outre le surcroît de puissance militaire qu'il apporte, sa simple présence aux côtés de Rayder donne du crédit au roi-d'au-delà-du-Mur autoproclamé.



## TORMUND FLÉAU-D'OGRES

### COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
ART MILITAIRE	4	COMMANDEMENT 2B, STRATÉGIE 1B
ATHLÉTISME	4	FORCE 2B
CONNAISSANCE	3	—
CORPS À CORPS	4	LANCES 2B, RIXE 3B
DRESSAGE	2	ÉQUITATION 1B
DUPERIE	3	—
ENDURANCE	4	RÉSILIENCE 1B, VIGUEUR 2B
LANGUE	2	LANGUE COMMUNE
LANGUE	2	VIEILLE LANGUE
PERSUASION	4	CHARMER 2B, SÉDUIRE 2B
STATUT	3	RÉPUTATION 1B
SURVIE	3	—
VIGILANCE	3	—
VOLONTÉ	4	COURAGE 1B

### PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 10 (8 EN ARMURE, +2 AVEC BOUCLIER)  
DÉFENSE D'INTRIGUE 8

SANTÉ 13 ♣ SANG-FROID 12

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : CORIACE, EXALTANT, LUTTEUR I, LUTTEUR II, MENEUR  
D'HOMMES, SANG DES SAUVAGEONS

DÉFAUTS : NAÏF, FAIBLESSE (ATHLÉTISME)

### ARMES ET ARMURE

COTTE DE MAILLES : VA 4 ♣ MA -2  
ENCOMBREMENT 1 (DÉPLACEMENT 4, SPRINT 15)

BOUCLIER 3D	2 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +2
ÉPIEU EN BOIS 3D+2B	4 DÉGÂTS	RAPIDE, DEUX MAINS, MAUVAISE QUALITÉ*
POING 4D+3B+4	4 DÉGÂTS	EMPOIGNE, SECONDAIRE +1, RAPIDE, PUISSANTE

ÉQUIPEMENT : BOUCLIER ROND, FOURRURES D'HIVER, ÉPIEU EN BOIS  
DURCI, COTTE DE MAILLES NOIRE, TORQUES EN OR GRAVÉS, ROSSE,  
SELLE. \* MAUVAISE QUALITÉ : -1D AUX TESTS D'ATTAQUE

### PERSONNALITÉ

Tormund Haut-Disert est un individu extrêmement affable, toujours prompt à raconter une fable ou une histoire drôle. Le « Har ! » sonore qui lui tient lieu de rire retentit volontiers, et lorsqu'il livre un récit dont il est le protagoniste, il se tourne en ridicule aussi souvent qu'il chante ses propres louanges. Il se moque également d'autrui, mais jamais méchamment. S'il

accorde un peu trop facilement sa confiance, il mettra tout en œuvre pour défendre ceux qui, selon lui, méritent d'être protégés. Celui qui, de l'avis de certains, « fait un excellent ami et un exécrationnel ennemi » inspire loyauté et discipline à ses troupes. Il faut y voir l'effet conjoint d'un cœur généreux... et de poings qui frappent comme la foudre.

### APPARENCE

Trapu, mais incroyablement large d'épaules, Tormund est un colosse muni de bras puissants et de battoirs immenses en guise de mains. Sa barbe immaculée lui cascade sur le torse, et quand il éclate de rire, ce qui est fréquent, un sourire édenté barre sa trogne plus large que haute. Il porte la cotte de mailles noire d'un frère de la Garde de Nuit qui n'en a plus l'usage et des torques d'or ornés de runes aux avant-bras. Son armement comprend en général un bouclier rond et un épieu de bois à la pointe durcie à la flamme.

### ALFYN FREUX-BUTEUR

Freux-buteur est un nom que l'on prononce à voix basse de l'un ou l'autre côté du Mur. Les sauvages qui haïssent la Garde de Nuit sont ébahis par le nombre de « freux » qu'Alfyn a tués de ses propres mains. Les frères jurés le craignent pour la même raison. Alors que de nombreux pillards préfèrent éviter la Garde de Nuit autant que faire se peut, Freux-buteur se livre depuis toujours à un jeu dangereux du chat et de la souris, cherchant le contact avec la Garde afin d'en tuer le plus possible en se ménageant chaque fois une porte de sortie.

### PERSONNALITÉ

Nul ne connaît le motif qui a poussé Alfyn sur la voie de la vendetta contre la Garde de Nuit, mais quel qu'il soit, il constitue sa raison d'être principale. Certains pensent qu'il fut lui-même frère juré autrefois ; plein d'ambition, il aurait caressé l'espoir de devenir Premier Patrouilleur, voire lord Commandant. Voyant qu'un autre était promu, il aurait alors maudit ses frères sur le lieu même de la nomination, fui dans un sillage de sang et vivrait depuis ce jour dans l'unique but de se venger de ceux qui l'auraient ainsi évincé. Le chef d'une bande de pillards se doit d'amasser un maximum de butin au prix du minimum de risques encourus, mais Freux-buteur a poussé cet équilibre jusqu'à l'extrême limite. Seuls les sauvages les plus sanguinaires et vindicatifs envers la Garde lui restent fidèles sur le long cours : pour tous les autres, traquer sans relâche les corbeaux est un jeu trop dangereux.

### APPARENCE

Grand et mince, avec des yeux gris clair enfoncés dans leurs orbites, Freux-buteur arbore un équipement presque exclusivement récupéré sur les frères jurés qu'il a tués de ses mains. C'est le cas de son armure de mailles, de son épée et de sa hachette. Ses vêtements, en revanche, sont tous du type en vigueur chez les hommes libres, Alfyn se refusant à porter la moindre pièce d'habillement remontant à l'époque où il faisait partie de la Garde de Nuit.

### HARMA LA TRUFFE

Guerrière trapue à la forte carrure dont les joues flasques rappellent des quartiers de viande, Harma utilise une tête de chien en guise de bannière ; chaque quinzaine, un malheureux bâtard voit ainsi sa carcasse finir au bout d'une pique. Le macabre étendard d'Harma la Truffe est bien connu des

**ALFYN FREUX-BUTEUR**
**COMPÉTENCES**

AGILITÉ	4	—
ART MILITAIRE	3	COMMANDEMENT 2B
ATHLÉTISME	4	—
CONNAISSANCE	3	—
CORPS À CORPS	5	HACHES 2B, LAMES LONGUES 3B
DISCRÉTION	3	—
DRESSAGE	2	ÉQUITATION 1B
ENDURANCE	4	RÉSILIENCE 1B, VIGUEUR 1B
PERSUASION	2	—
STATUT	2	—
SURVIE	3	—
TIR	3	ARCS 3B
VIGILANCE	3	—
VOLONTÉ	4	—

**ATTRIBUTS**

DÉFENSE DE COMBAT 11 (9 EN ARMURE, +1 AVEC HACHETTE)  
DÉFENSE D'INTRIGUE 7

SANTÉ 14 ● SANG-FROID 12

POINTS DE DESTINÉE : 2

AVANTAGES : MAÎTRE DES LAMES LONGUES I, MAÎTRE DES LAMES LONGUES II, MAÎTRISE DES ARMURES, SANG DES SAUVAGEONS

DÉFAUT : ENNEMI JURÉ (LA GARDE DE NUIT)

**ARMES ET ARMURE**

ARMURE DE MAILLES : VA 5 ● MA -2  
ENCOMBREMENT 0 (AVEC MAÎTRISE DES ARMURES)  
(DÉPLACEMENT 4, SPRINT 16)

ÉPÉE LONGUE 5D+3B	5 DÉGÂTS	—
HACHETTE 5D+2B	3 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1
ARC DE CHASSE 3D+3B	4 DÉGÂTS	PORTÉE LONGUE, DEUX MAINS

ÉQUIPEMENT : ARMURE DE MAILLES NOIRE, FOURRURES D'HIVER, ÉPÉE LONGUE, HACHETTE, ARC DE CHASSE + 24 FLÈCHES, ROSSE, SELLE.

patrouilleurs de la Garde de Nuit, car cela fait des années qu'elle multiplie les raids aux abords du Mur et en deçà. Elle a en outre longtemps combattu le Seigneur des Os suite à une inimitié qui, selon certains, remonterait au moment où Clinquefrac l'aurait baptisée « la Truffe ». Ceux qui répètent cette histoire affirment que son étendard provient de ce sobriquet, et non l'inverse. Toujours à couteaux tirés, Harma et le Seigneur des Os ont conclu une paix des braves voulue par Mance Rayder quand celui-ci a formé sa grande coalition du peuple libre.

**HARMA LA TRUFFE**
**COMPÉTENCES**

ART MILITAIRE	5	COMMANDEMENT 1B, STRATÉGIE 1B
ATHLÉTISME	3	FORCE 1B
CONNAISSANCE	1	—
CORPS À CORPS	4	BOUCLIERS 1B, HACHES 1B, LANCES 3B
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 2B
ENDURANCE	5	—
LANGUE	2	LANGUE COMMUNE
LANGUE	1	VIELLE LANGUE
STATUT	3	—
SURVIE	3	—
VIGILANCE	3	—
VOLONTÉ	3	—

**ATTRIBUTS**

DÉFENSE DE COMBAT 8 (6 EN ARMURE, +2 AVEC BOUCLIER)  
DÉFENSE D'INTRIGUE 8

SANTÉ 15 ● SANG-FROID 9

POINTS DE DESTINÉE : 2

AVANTAGES : IMMENSE, MAÎTRE D'ARMES (HACHE LONGUE), SANG DES SAUVAGEONS

DÉFAUT : IRASCIBLE

**ARMES ET ARMURE**

ARMURE DE PEAUX : VA 5 ● MA -2,  
ENCOMBREMENT 2 (DÉPLACEMENT 3, SPRINT 10)

BOUCLIER 4D	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +2
HACHE LONGUE EN BOIS ET PIERRE 3D	8 DÉGÂTS	MAUVAISE QUALITÉ*
LANCE DE GUERRE EN BOIS DURCI 3D+2B	8 DÉGÂTS	EMPALEMENT, ENCOMBRANTE 2, HARGNEUSE, LENTE, MAUVAISE QUALITÉ*, MONTÉE, PUISSANTE

ÉQUIPEMENT : ARMURE DE PEAUX, HACHE LONGUE EN BOIS ET EN PIERRE, LANCE DE GUERRE EN BOIS DURCI, BOUCLIER, ROSSE, SELLE.  
\* MAUVAISE QUALITÉ : -1D AUX TESTS D'ATTAQUE

**PERSONNALITÉ**

Douceur et subtilité sont des concepts inconnus de la Truffe. De tempérament volcanique, elle règle les affronts et les différends personnels en décapitant le fâcheux et en changeant temporairement d'oriflamme. Elle déteste les chiens, et en tue un chaque quinzaine pour redonner des couleurs à sa bannière. Avec son ennemi Clinquefrac, elle fait partie des chefs du peuple libre qui témoignent peu de respect envers la vie et l'honneur. Si elle méprise Tormund Fléau-d'Ogres, elle hait bien



d'avantage les corbeaux et les renégats qui, selon elle, valent encore moins qu'un chien.

### APPARENCE

Sans être particulièrement grande, Harma la Truffe est une montagne de muscles sur une ossature lourde, que l'on a parfois qualifiée de « trapue » ou de « barrique ». Ses joues rouges et flasques lui font comme deux escalopes. Elle ne se déplace jamais sans son étendard.

### LA TROUPE D'HARMA

La troupe d'Harma est aussi proche d'une unité de cavalerie lourde qu'il est possible à une bande de sauvages. Ses quelque trente cavaliers sont montés sur des rosses vigoureuses. Ils sont considérés comme des *cavaliers-pillards vétérans*.

## LE SEIGNEUR DES OS

### CLINQUEFRAC

Le chef de guerre sauvageon connu sous le sobriquet de Seigneur des Os jouit d'une sinistre réputation de barbarie. Il porte une armure rehaussée d'ossements animaux et humains, ainsi qu'un heaume façonné à partir d'un crâne de géant brisé. Pillard de longue date aux abords et au sud du Mur, il est surnommé Clinquefrac par les frères jurés.

Outre ses raids incessants contre la Garde de Nuit et le Mur, il est également l'ennemi personnel d'Harma la Truffe. Selon certaines rumeurs, l'inimitié remonterait à un incident impliquant un chien, mais les détails restent confus. Mance Rayder a fini par imposer une trêve entre les deux chefs, mais l'antipathie réciproque menace à chaque instant de refaire surface. Sa bande de pillards comprend les piqueuses Ygrid et Ragwyle, Échalas Ryk et Lenyl, ainsi que le change-peau Orell.

### PERSONNALITÉ

La réputation de Clinquefrac fait froid dans le dos. Souvent qualifié de fourbe et de sanguinaire, il est réputé pour « avoir le crachat aussi prompt que le coup d'estoc ». Son armure est à la fois un trophée macabre et une protection personnelle : il collecte les ossements de ses victimes et les incorpore à son plastron ainsi qu'à la barde de sa monture. Le Seigneur des Os apprécie grandement le caractère sinistre du visage qu'il présente, et il est connu pour avoir la rancune tenace. Homme vénal et mesquin, il savoure l'autorité qu'il exerce tout en sachant très exactement jusqu'où pousser le bouchon sans risquer de perdre l'ascendant sur sa bande.

### APPARENCE

Le Seigneur des Os présente une image terrifiante dans son armure macabre. Couronné d'un crâne de géant édenté en guise de heaume, il produit un cliquètement d'outre-tombe au moindre mouvement. Sans son armure, en revanche, Clinquefrac est beaucoup plus quelconque : un homme petit, affublé d'un menton noueux et d'une fine moustache. À cela s'ajoutent des joues creusées et cirueuses, ainsi que des sourcils joints au-dessus d'yeux

## SEIGNEUR DES OS

### COMPÉTENCES

AGILITÉ	4	—
ART MILITAIRE	5	COMMANDEMENT 2B, STRATÉGIE 1B
ATHLÉTISME	3	—
CORPS À CORPS	4	BOUCLIERS 1B, HACHES 2B
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 1B, EXERCICES 1B
DUPERIE	3	—
ENDURANCE	4	—
LANGUE	2	LANGUE COMMUNE
LANGUE	1	VIEILLE LANGUE
PERSUASION	3	—
STATUT	3	—
SURVIE	3	—
TIR	3	—
VIGILANCE	3	—
VOLONTÉ	3	—

### ATTRIBUTS

DÉFENSE DE COMBAT 10 (7 EN ARMURE, +4 AVEC BOUCLIER)  
DÉFENSE D'INTRIGUE 8

SANTÉ 12 ❄️ SANG-FROID 9

POINTS DE DESTINÉE : 2

AVANTAGES : MAÎTRISE DES ARMURES, MAÎTRISE SUPÉRIEURE DES ARMURES, SANG DES SAUVAGEONS

DÉFAUT : HABITUDE GÊNANTE

### ARMES ET ARMURE

ARMURE D'OS : VA 6 ❄️ MA -3

ENCOMBREMENT 0 (AVANTAGES INCLUS) (DÉPLACEMENT 4, SPRINT 16)

GRAND BOUCLIER ROND 4D	1 DÉGÂT	ENCOMBRANTE 1, DÉFENSIVE +4
HACHE DE BATAILLE EN BOIS ET PIERRE 3D+2B	3 DÉGÂTS	POLYVALENTE, MAUVAISE QUALITÉ*

ÉQUIPEMENT : ARMURE D'OS, GRAND BOUCLIER, HACHE DE BATAILLE EN BOIS ET EN PIERRE, ROSSE AVEC SELLE ET BARDE EN OS (VA 4, MA -2). \* MAUVAISE QUALITÉ : -1D AUX TESTS D'ATTAQUE

jaunes et rapprochés. Ses cheveux noirs se font plus clairsemés au-dessus du V qui lui barre le front.

## LA TROUPE DE CLINQUEFRAC

Clinquefrac est à la tête d'un petit groupe d'une vingtaine de combattants en armure légère montés sur des rosses, équipés d'arcs, de lances et de maillets. Ils sont considérés comme une unité de *cavaliers-pilards-fantassins vétérans*.

## LES TRIBUS DES CONFINIS DU NORD

Il existe des dizaines de tribus disséminées sur les territoires au-delà du Mur, la plupart constituées de quelques dizaines de membres. Coutumes et cultures varient de façon notable, mais dans leur cœur, tous appartiennent au peuple libre. Une poignée de clans a acquis une influence particulière ces dernières années suite à l'avènement de Mance Rayder, tandis que d'autres ont été soumis de force par le roi-d'au-delà-du-Mur ou massacrés par les marcheurs blancs. Les tribus ci-après comptent parmi les plus importantes dans la horde de Mance, même si des dizaines d'autres cherchent à s'attirer les mêmes honneurs.

## LES CLANS CANNIBALES DES FLEUVES GELÉS

Répartis sur les rives des fleuves gelés avant que ceux-ci ne se jettent dans la baie des Glaces, les clans cannibales sont d'ordinaire vus comme un ensemble homogène par les étrangers en raison de la similitude de leurs coutumes. Tous consomment la chair des ennemis tués au combat, espérant ainsi s'approprier une partie de leur force. Selon leurs propres légendes, ces peuplades descendraient de tribus de change-peau qui dévoreraient le cœur des bêtes sauvages afin de contrôler leurs congénères ; une fois dans la peau d'un animal, ils mangeraient ensuite de la chair humaine. Chez les clans cannibales, le fait de consommer de la viande, quelle que soit son origine, s'inscrit donc dans un cérémoniel important au cours duquel l'esprit du défunt doit être apaisé par des prières et des chants, faute de quoi il hantera les vivants jusqu'à assouvir sa vengeance. Si la véracité de ces légendes n'est pas attestée, les clans cannibales comptent une proportion inhabituelle de change-peaux, et chaque tribu porte le nom d'un animal totémique très respecté : clan du poisson-pierre, de l'élan noir, etc.

De toutes les tribus du peuple libre, il s'agit de certaines des plus primitives ; métal et tissu y sont quasiment inconnus. Leurs membres portent des peaux de bête et utilisent des armes faites de bois et d'os, tout objet plus perfectionné résultant d'une prise de guerre. Malgré ces ressources limitées, les clans cannibales sont universellement redoutés en raison de leur férocité au combat. Leurs guerriers attaquent sans égard pour leur propre sécurité : seul compte le festin glorieux que représente la future victime. Cela leur permet d'ignorer des blessures qui terrasseraient un individu moins féroce, mais le caractère presque suicidaire des cannibales leur coûte très cher lorsqu'ils ont affaire à forte partie.

Si les autres hommes libres désapprouvent les pratiques des clans cannibales, ils voient dans l'anthropophagie un mal nécessaire quand la situation l'exige, et dans leurs frères mangeurs d'hommes des tribus dont il vaut mieux être l'allié que l'adversaire. Ennemis héréditaires des Thenns, Morsois et Pieds Cornés, les clans cannibales concluent souvent une alliance avec leurs cousins troglodytes. Ils ont rallié la horde de Mance Rayder après avoir subi de nombreuses attaques des Autres, qui ont conduit à l'éradication de la tribu de l'ours de pierre. Les marcheurs blancs sont à leurs yeux des créatures sacrilèges, qui raniment leurs ennemis défunts dans une macabre parodie de vie au lieu de leur accorder un trépas mérité.



Les clans cannibales n'ont pas de chef suprême ; chaque tribu a le sien. Les responsables tribaux se réunissent lorsqu'il s'agit de prendre une décision qui les concerne tous, comme le ralliement à Mance Rayder, mais ces assemblées sont houleuses et souvent ponctuées de violence physique. Le chef tribal le plus influent du moment est Korm le Loup, à la tête de la tribu du loup des neiges.

## LES CLANS TROGLODYTES

Nichés dans les contreforts des Crocgvire, les clans troglodytes forment une myriade de petites tribus qui peuplent l'impressionnant réseau de cavernes de la chaîne de montagnes. Leurs légendes prétendent qu'ils sont les descendants des sujets de Gorne, censés rejoindre le roi-d'au-delà-du-Mur d'antan dans un second périple visant à contourner le Mur par en dessous. Cela ne se produisit jamais, car Gorne fut tué par les Stark, les Ombles et la Garde de Nuit lors de la première expédition souterraine. Depuis lors, les clans troglodytes attendent éternellement le retour de leur suzerain, et certains affirment que Mance Rayder est la réincarnation de Gorne. Quoi qu'il en soit, rares sont ceux qui connaissent les cavernes situées au nord du Mur mieux que les clans troglodytes, hormis peut-être les enfants perdus de Gendel qu'ils affirment combattre régulièrement. Peu de gens prêtent foi à ces histoires de cannibales surgis des tréfonds, mais les troglodytes y croient dur comme fer ; certains exhibent même des traces de morsures, occasionnées selon eux par les enfants de Gendel.

Les clans troglodytes sont divisés en plusieurs tribus qui revendiquent chacune un territoire à la surface et dans les galeries souterraines. Leurs membres ont le visage peint selon un code complexe qui indique leur allégeance ; les teintes dominantes, obtenues à partir des champignons qui poussent dans leur foyer, sont le vert et le violet. Il en existe plusieurs versions selon l'activité sociale envisagée, et des drogues puissantes sont mélangées

aux pigments à l'occasion des rituels et des combats. Quand les troglodytes partent en guerre, ils sont presque insensibles à la peur et à la douleur grâce aux étranges substances qui pénètrent leur épiderme.

Bien qu'ils passent l'essentiel de leur existence sous terre, les troglodytes du peuple libre n'ont aucune connaissance de la métallurgie ou du travail de la pierre. Leurs outils rudimentaires sont faits d'os, de bois et de pierre. Les clans troglodytes opèrent souvent des raids sur les autres tribus afin de se procurer mieux, notamment les Thenns qui vivent dans les vallées au-dessus d'eux. Ils s'en prennent également aux Court-la-nuit et aux Pieds Cornés à l'occasion, mais ces cibles-là sont beaucoup plus éloignées. Thenns et troglodytes entretiennent de très longue date une haine réciproque, qui provoque de temps à autre une éruption de violence dans les rangs de l'armée de Mance Rayder.

N'ayant subi aucune attaque de la part des Autres, les clans troglodytes ont néanmoins rallié la horde du roi-d'au-delà-du-Mur afin d'échapper aux enfants de Gendel et de trouver un meilleur cadre de vie. S'ils apprécient leur habitat souterrain, ils préféreraient largement occuper les vallées des Thenns qui font, à leurs yeux, figure de paradis. D'après ce qu'ils ont entendu dire, de tels endroits abondent au sud du Mur ; il suffira de déloger les larbins de Westeros.

Dépourvus de chef suprême, les clans troglodytes prêtent une oreille bienveillante aux propos d'Orgot, un vieillard encore vigoureux qui connaît comme sa poche les anfractuosités au nord du Mur et qui fait davantage figure de conseiller que de chef. Chaque tribu troglodyte a le sien, et si leur hostilité s'adresse principalement aux « étrangers », des guerres entre clans se sont déjà produites par le passé.

## LES PIEDS CORNÉS

Parmi les principaux clans nomades du peuple libre, la tribu des Pieds Cornés est connue pour engendrer des hommes libres de petite taille dotés



de pieds larges. Descendants présumés des tarasques et des snarks, ces solides gaillards marchent pieds nus quelle que soit l'épaisseur de neige, la corne leur faisant une semelle aussi résistante que du cuir bouilli. Ayant peu l'usage des montures et animaux de bât, les Pieds Cornés coltinent leurs possessions à dos d'homme, convaincus qu'il faut savoir se contenter de ce que l'on porte, car tout le reste peut aisément être volé. Les autres tribus les considèrent parfois comme des imbéciles ou des simples d'esprit, mais les Pieds Cornés estiment qu'ils mènent ainsi une existence au plus près de la terre. Il y a peut-être du vrai là-dedans, car la vervue est plus courante dans cette tribu que dans beaucoup d'autres.

Les Pieds Cornés suivent les migrations de l'élan et du renne tout au long de l'année, voyageant des limites de la Grève glacée à la forêt hantée au gré de leurs errances. Détachés de tout ce qu'ils ne peuvent pas transporter, ils n'ont guère intérêt à organiser des raids contre les autres tribus, et comptent de ce fait parmi les clans les moins agressifs du peuple libre. Sans être des combattants particulièrement redoutables, les Pieds Cornés sont les derniers à flancher sur un champ de bataille. Avec un peu plus de discipline, d'entraînement et de matériel, ils pourraient constituer une unité de choc. Adeptes de l'arc de chasse et de la lance, les Pieds Cornés ont un arsenal fait d'os, de pierre et de bois. Ils négocient parfois des armes en métal auprès d'autres tribus, mais de tels objets sont rares en leur sein.

De caractère relativement paisible, les Pieds Cornés ne se laissent pas pour autant insulter ou agresser sans réagir. Menacés, ils combattent avec opiniâtreté et sont réputés pour avoir la rancune particulièrement tenace. S'attirer l'inimitié d'un Pied Corné, c'est se faire un ennemi à vie ; le grief le plus insignifiant peut ainsi se prolonger sur plusieurs générations. Court-la-nuit et Pieds Cornés, par exemple, sont ennemis jurés en raison d'un incident « matrimonial » dont les détails sont depuis longtemps tombés dans l'oubli. Ralliés à la horde de Mance Rayder après maintes attaques des marcheurs blancs, les Pieds Cornés espèrent trouver refuge au sud du Mur ; dans cette optique, ils sont même résolus à collaborer avec les Court-la-nuit.

## LES VIERGES DE GLACE

Régnant sur la partie septentrionale de la forêt hantée, la tribu des Vierges de glace est l'une des rares sociétés matriarcales du peuple libre. Les légendes du clan affirment que celui-ci fut fondé par Kala, la femme de Gorne, premier roi-d'au-delà-du-Mur, quand il fut établi que ce dernier ne reviendrait pas de son périple au sud du Mur. Les conteuses de la tribu des Vierges de glace rapportent que Kala souhaitait voir son peuple libéré de la folie des hommes ; des siècles durant, le clan fut strictement interdit aux mâles que l'on se contentait d'enlever pour qu'ils produisent une descendance avant d'être tués ou relâchés, selon qu'ils avaient engendré un garçon ou une fille. Désormais, la tribu est composée d'hommes et de femmes, mais l'autorité continue à être détenue sans partage par le beau sexe.

Au sein du peuple libre, les Vierges de glace sont réputées pour les prouesses martiales des ours polaires qu'elles élèvent et dressent au combat. Les plantigrades apprennent depuis la naissance à obéir à leur maîtresse, qui doit elle-même réussir des épreuves de force et d'endurance avant d'être autorisée à devenir meneuse d'ours. Les lauréates s'occupent de leur animal jusqu'à ce que l'une ou l'autre meure. Si l'ours d'une guerrière des Vierges de glace est tué, il est fort probable qu'il ne soit jamais remplacé : il est extrêmement difficile de former une nouvelle monture de guerre, et le lien qui unit femme et animal doit être très solide. Dans la tribu, il est courant de voir une meneuse mettre fin à ses jours lorsqu'elle a survécu à son compagnon animal.

Peuple semi-nomade, les Vierges de glace bivouaquent en divers endroits selon la période de l'année. Leur principal mode de subsistance est la chasse à l'élan ou à l'original, ainsi que la pêche sur les rives de la Laitieuse. Les conflits sont fréquents avec les clans cannibales et les Pieds Cornés, mais les ours de guerre leur confèrent un avantage décisif dans la plupart des situations. L'arsenal de la tribu comprend des armes en os, et la lance est privilégiée puisqu'elle peut être maniée à dos d'ours. L'équipement en métal est assez mal vu : les Vierges de glace prêtent à ce matériau une influence corruptrice, puisqu'il suscite une convoitise qui conduit souvent à la violence aveugle. Les combattantes portent de lourdes armures de peau et de cuir fabriquées à partir des carcasses de leurs défunts compagnons, ce qui rend souvent la limite entre l'ours et sa meneuse difficile à distinguer.

Mance Rayder a rallié les Vierges de glace à sa cause en tuant leur chef Morga Grandourse, lors d'une bataille opposant les meneuses à la troupe du suzerain. Prétendante au titre de reine d'au-delà du Mur, Morga refusa de se soumettre, ce qui contraignit Mance à faire donner son armée pour faire plier la tribu. Les Vierges de glace ont accepté son autorité, et le conseil des aieules qui avait poussé Morga Grandourse à la sécession dirige désormais le clan en attendant d'une nouvelle dirigeante. Cela étant, les Vierges sont des alliées forcées de Mance Rayder ; elles préféreraient combattre les Autres plutôt que de fuir vers le sud, mais pour l'heure, elles coopèrent.

## LES COURT-LA-NUIT

Chez eux sous le couvert de la forêt hantée, les Court-la-nuit étaient naguère un peuple nomade qui s'est enraciné avec le temps. Lors des dernières décennies, ils ont commencé à élever leur propre bétail au lieu de recourir à la chasse en pleine nature après avoir appris l'art de l'élevage auprès des fugitifs ayant franchi le Mur. Ils ont également créé ou reconstruit des villages, commençant par migrer de hameau en hameau au fil des saisons avant de se sédentariser tout à fait. Auparavant connus pour les raids nocturnes qu'ils opéraient sur les Pieds Cornés et les Thenns, les Court-la-nuit ressemblent de plus en plus aux peuplades de Westeros, ce qui leur vaut le mépris du peuple libre. Si l'on considère qu'ils comptent en proportion plus de membres originaires du sud du Mur que toute autre tribu, cela n'a rien de surprenant.

Les Court-la-nuit, qui occupent désormais des villages frontaliers comme l'Arbre blanc, jouissent d'un climat suffisamment doux pour élever du bétail et faire pousser quelques cultures robustes. Leurs agglomérations comptent également des industries plus communes en deçà du Mur, comme les moulins. En revanche, ils n'ont pas d'approvisionnement en minerai malgré la présence dans leurs rangs de plusieurs forgerons originaires de Westeros. Certains espèrent dénicher de telles ressources, ce qui ferait des Court-la-nuit les seuls fournisseurs d'armes en acier au-delà du Mur.

Seuls hommes libres ou presque à occuper un même territoire tout au long de l'année, les Court-la-nuit, qui ont bien des difficultés à y survivre, voient d'un très mauvais œil les incursions d'autres tribus. Tout clan qui pénètre sur leurs terres a de grandes chances d'être attaqué s'il ne lève pas le camp dans les deux jours ; une tribu qui le fait pour la première fois bénéficie généralement d'un avertissement sans frais, pour inutile qu'il soit le plus souvent. Les Court-la-nuit sont fréquemment en conflit avec les Pieds Cornés ; le grief remonterait à un lointain incident, au cours duquel un Pied Corné aurait enlevé la femme d'un chef Court-la-nuit – c'est en tout cas ce qu'affirment ces derniers. Chaque fois que les Pieds Cornés sont en territoire Court-la-nuit, ils subissent un assaut d'envergure aussitôt l'expédition punitive montée.

Mode de vie sédentaire oblige, les Court-la-nuit ont pâti plus que quiconque de la venue de l'hiver, et plusieurs villages de la tribu ont été rayés de la carte par les Autres. Ayant en outre une bonne connaissance de la vie au sud du Mur, ils se sont alliés de bonne grâce à Mance Rayder. Ce dernier a commencé par vivre chez les Court-la-nuit après avoir quitté la Garde : il est bien connu de ce peuple. Désormais, ils ont déserté leurs villages pour suivre le roi-d'au-delà-du-Mur, et repris leur mode de vie nomade dans l'espoir de fonder un nouveau foyer.

## LES TRIBUS THENNS

Occupant le réseau de vallées situées sur les contreforts des Crocgvire que l'on appelle Thenn, les tribus homonymes contrôlent certaines des terres les plus riches d'au-delà du Mur. Le climat y est étonnamment clément pour les confins du Nord, la terre y est fertile et l'on y trouve des gisements de cuivre et d'étain : de ce fait, toutes les tribus voisines rêvent de s'y établir. Pieds Cornés, clans troglodytes et cannibales mènent tous des incursions régulières, attirés par les armes en bronze et les récoltes abondantes des Thenns, mais de tels efforts sont rarement couronnés de succès.

Si les Thenns défendent leur bien depuis si longtemps, ce n'est évidemment pas un signe de faiblesse ; bien au contraire, ces tribus représentent ce qui se fait de mieux au-delà du Mur en matière de force armée. Les Thenns ont ceci d'unique au sein du peuple libre qu'ils vénèrent leur magnar, ou « seigneur » dans la langue ancienne, avec une ferveur confinant au fanatisme. À leurs yeux, il s'agit d'un dieu désigné par le hasard des batailles pour guider les siens, et ils lui obéissent sans jamais poser de question. Les Thenns s'entraînent en outre plus assidument que les autres tribus, et maintiennent des concepts comme « formation de combat » ou « tactique » là où le clan lambda se conduit comme une foule naviguant au petit bonheur sur le champ de bataille. Selon certaines légendes, les Thenns descendraient de quelque armée des Premiers Hommes qui aurait tenu tête aux Autres en les

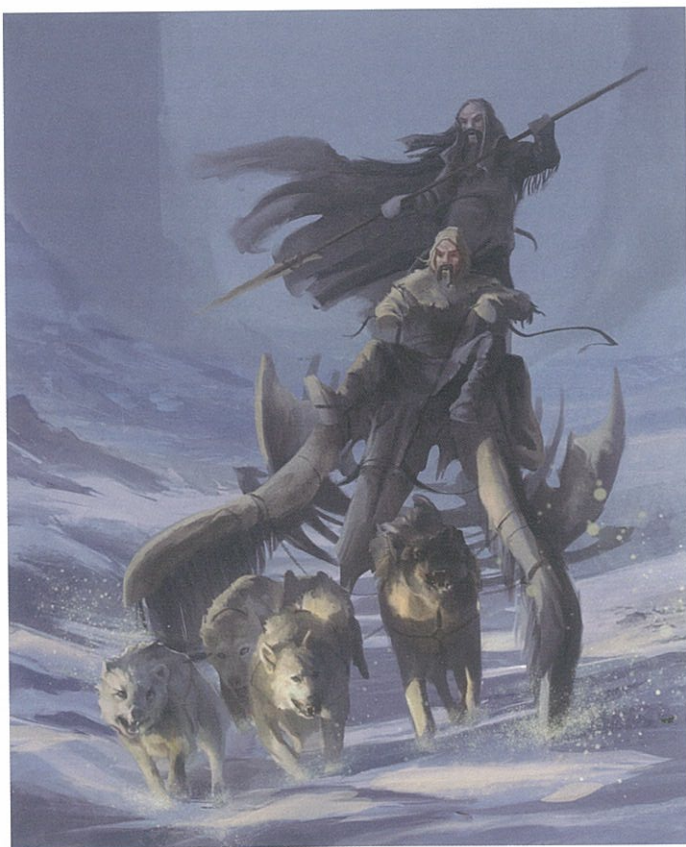
empêchant de fondre sur le sud, mais cette histoire a peu de poids en dehors de la tribu elle-même. Quelle que soit la vérité, les Thenns se considèrent comme les derniers vrais descendants des Premiers Hommes ; tous ceux qui prétendent appartenir à la lignée, qu'ils vivent au nord ou au sud du Mur, sont des imposteurs.

Outre la discipline et l'entraînement, les Thenns produisent l'armement le plus perfectionné d'au-delà du Mur. Grâce à leurs mines de cuivre et d'étain, ils fabriquent armes et armures dans un bronze de qualité supérieure ; moins efficace que l'acier, ce matériau l'est bien plus que l'os ou le bois. Les guerriers des tribus Thenns sont ce qui se rapproche le plus de l'infanterie lourde telle qu'on la conçoit au sud, loin des simples pillards que l'on trouve d'ordinaire dans les rangs du peuple libre. La vitesse de déplacement n'est pas leur fort, mais peu de tribus sauvagewonnes peuvent résister aux Thenns sur le champ de bataille.

Sous l'autorité de leur chef actuel, le magnar Styr, guerrier d'exception vieillissant qui perd ses oreilles (et son humour, ajoutent les mauvaises langues) en raison du froid mordant, les tribus Thenns ont rallié la cause de Mance Rayder. Ce dernier est parvenu à attirer Styr dans un piège hors des terres du clan et l'a obligé à se soumettre. Contrairement à d'autres, les Thenns n'ont pas subi d'attaque des marcheurs blancs et sont suffisamment fanfarons pour affirmer qu'ils sont en mesure de leur résister. Ils obéissent néanmoins à leur seigneur qui obéit à Mance Rayder... pour l'instant. Le magnar est l'un des principaux rivaux du roi au-delà du Mur, l'un et l'autre le savent, ce qui attise les tensions entre les deux hommes.

## LES MORSOIS

Peuplade dominante de la Grève glacée, les Morsois sont une tribu nombreuse constituée d'une vingtaine de sous-ensembles partageant le même mode de vie et une histoire commune. Selon certains récits,



ils auraient naguère vécu en harmonie avec des êtres semblables aux enfants de la forêt, mais qui peuplaient les flots au large de la Grève glacée. Ces histoires affirment également que les morses qui vivent aujourd'hui sur ce même rivage résulteraient d'un croisement entre Morsois et esprits aquatiques, ce qui explique le caractère sacré de ces animaux. Si l'on est surpris à chasser le morse par les Morsois, la sentence est sans appel : le coupable est dénué, puis mis à mort par immersion dans les eaux glaciales.

La pêche est l'un des principaux moyens de subsistance des Morsois, sans oublier la chasse à tous les types de cétacé : orque, narval, baleine à bosse. Les Morsois chassent en groupe à l'aide de kayaks et de harpons, plusieurs harponneurs s'attaquant à la même créature ; ils attendent ensuite que l'animal s'épuise en se laissant remorquer, puis l'achèvent à la lance. Ce procédé extrêmement dangereux voit maints chasseurs périr chaque année, que ce soit par noyade ou par hypothermie. D'autres gibiers marins qui figurent parfois au menu – requins, dauphins ou calmars géants – sont considérés comme des mets de choix. Si les Morsois n'ont pas croisé de kraken de mémoire de harponneur, leurs légendes sont riches en récits de combat contre ce monstre des mers ; la finalité revient le plus souvent à souligner le danger inhérent à trop s'éloigner ou à partir seul.

Les Morsois ont mis au point une panoplie d'outils spécifiques à leur habitat gelé, le plus important étant le char en os de baleine utilisé pour le transport. Des chiens à poil long servent à le tracter, et des patins peuvent se substituer aux roues sur de la neige fraîche ou particulièrement épaisse. Les Morsois utilisent également la lampe à huile de baleine, les lunettes de glacier en os de cétacé et nombre d'inventions qui leur facilitent la vie. L'une de leurs habitudes les plus répugnantes, en tout cas aux yeux des autres tribus, consiste à s'enduire de graisse de baleine quand le froid se fait très intense, une technique qu'adoptent également certains harponneurs qui craignent de se faire happer par les flots.

Si les Morsois ont peu de concurrents directs pour l'avitaillement, ils mènent néanmoins des raids réguliers sur les autres peuplades afin de récupérer femmes, objets en métal ou provisions. Grâce à leurs chars en os de baleine, ils sont ce qui se fait de plus mobile au-delà du Mur. Au combat, ils privilégient la javeline lancée depuis les chars, préférant rester à distance de l'ennemi et frapper de loin. Une tribu entière peut ainsi se déplacer à grande vitesse plusieurs jours durant, ce qui permet de contourner aisément l'adversaire et d'attaquer par surprise. Les Morsois sont ennemis de longue date des clans cannibales des fleuves gelés. Comme ceux-ci aboutissent à la Grève glacée, les accrochages sont fréquents entre les deux peuples... et les Morsois n'apprécient guère que l'on devore l'un des leurs. Depuis qu'ils ont rejoint la horde de Mance Rayder, ils forment la cavalerie de son armée, fournissant un appui mobile là où il est jugé nécessaire, et couvrant les mouvements des engins de siège ou des géants.

Les Morsois étaient sous l'autorité d'Aekin Pointedos, immense guerrier armé d'une lance en os de baleine que Mance Rayder se vit contraint d'éliminer, car il œuvrait contre l'unification du peuple libre. Depuis lors, ils se sont rangés sous l'égide du roi-d'au-delà-du-Mur, plus pour échapper aux Autres qu'en raison de sa victoire sur leur ancien chef. Les Morsois accordent davantage d'importance aux talents de chasseur qu'à la force martiale, et choisissent comme chef celui qui rapporte le plus de nourriture à l'issue de la grande chasse annuelle. Depuis qu'ils ont quitté la Grève glacée, dispersés comme ils le sont, loin de leur terre natale, les Morsois sont dans l'impossibilité d'organiser ladite grande chasse.

## GÉOGRAPHIE DES CONFINES DU NORD

Aux yeux des peuples du sud, l'au-delà du Mur est un désert froid sans rien de notable. Ils n'y voient que congères, montagnes infranchissables et sous-bois hantés par toutes sortes de gredins et de monstres. Comme tout ce qui a trait au Nord, cette description contient une part de vérité ; cependant, elle occulte les ruines de l'ancien temps, les communautés pleines de vie et les merveilles de la nature qui y attendent le voyageur.

Il règne un froid intense dans les confins, et tout personnage qui compte s'y risquer doit s'y préparer ou en subir les conséquences. Les conditions extrêmes ne valent pas partout et tout le temps au-delà du Mur, mais c'est le cas en pleine journée dans la plupart des régions situées au nord du Poing des Premiers Hommes, et la nuit sur l'ensemble des terres septentrionales. Seules quelques régions, comme la vallée de Thenn, sont protégées de ces rigueurs hivernales.

### LA FORÊT HANTÉE

S'étirant depuis le nord du Mur jusqu'aux Champs des morts et coincée entre les Crocgvire à l'ouest et la mer Grelotte à l'est, la forêt hantée recouvre les basses terres des confins du Nord. Rarement touchée par le feu ou la cognée, elle n'a pas changé depuis les temps anciens. Son cœur abrite des arbres qui ont été témoins de l'arrivée des Premiers Hommes, et qui servaient autrefois de demeure aux enfants de la forêt. Seule sa lisière sud, à proximité du Mur, a connu des coupes claires significatives. À l'apogée de la Garde de Nuit, la forêt était régulièrement éclaircie pour empêcher les sauvageons d'arriver près du Mur sous son couvert. Le déclin de la Garde a vu disparaître cette pratique, et en maints endroits, la forêt a repoussé jusqu'au pied du Mur.

Les essences principales qui la composent sont le vigier, le pin planton et le ferrugier, même si l'on trouve çà et là quelques barrals. Les bois sacrés y abondent en raison des nombreux enfants de la forêt qui y résidaient autrefois. Désormais, la forêt hantée abrite l'essentiel du peuple libre : Pieds Cornés, Vierges de glace et Court-la-nuit. Le climat y est tout sauf agréable, mais les arbres ont le double mérite d'atténuer le blizzard qui souffle continuellement sur les confins du Nord et de fournir un combustible pour le feu. Rocheux et durci par le froid, le sol se prête peu à l'agriculture, ce qui contraint la plupart des habitants à subsister de la chasse et de la cueillette.

Pour l'Art Militaire, la forêt hantée est considérée comme des bois denses.

### LE MANOIR DE CRASTER

Situé en lisière sud de la forêt hantée, près du Mur, le manoir abrite un sauvageon nommé Craster, réputé de part et d'autre du Mur pour ses vices, sa cruauté et ses mœurs répugnantes. Le bâtiment central du manoir n'a rien d'un château fort : c'est une simple maison longue en planches disjointes enduites de torchis. L'intérieur est divisé à l'aide de peaux tendues, la seule vraie pièce étant dévolue au dortoir des filles-épouses du maître de céans. La tiédeur qui y règne s'accompagne d'une pauteur due aux nombreux mammifères, humains ou canins, qui y vivent.

L'espace extérieur entre manoir et remblai en terre comprend porcherie, bergerie et tas de fumier. Un unique portail, flanqué de deux mâts surmontés d'un crâne d'ours et d'un crâne de bœuf, permet de franchir la palissade. L'ensemble est érigé sur une modeste éminence qui domine efficacement les alentours. Si le manoir de Craster n'est rien à côté des plus insignifiantes forteresses au sud du Mur, au nord, il fait figure de place forte respectable.



Pour l'Art Militaire, le manoir de Craster est considéré comme une demeure fortifiée.

## LE BOIS SACRÉ DES CORBACS

Situé à quelques lieues au nord de Châteaunoir, dans la forêt hantée, le bois sacré des corbacs permet aux membres de la Garde de Nuit qui vénèrent toujours les dieux des Premiers Hommes de prêter serment. Ces dernières années, il sert de moins en moins, une proportion croissante de la Garde étant constituée d'hommes du sud, mais le peuple libre continue à l'éviter. Il est considéré comme souillé par les frères jurés ; pourtant, jusqu'à présent, personne n'a osé s'en prendre aux corbeaux qui y viennent. Le respect de l'ancienne religion protège ceux qui font le voyage entre Châteaunoir et le bois sacré des corbacs.

## L'ARBRE BLANC

Représentatif des hameaux dans les confins du Nord, l'Arbre blanc ferait à peine figure de lieu-dit en deçà du Mur. Au-delà, c'est une bourgade remarquable, même si c'est essentiellement dû au barral immense qui constitue son cœur. La bouche massive qui barre le tronc est assez grande pour accueillir un mouton entier. Certains prétendent que les villageois plaçaient naguère leurs défunts dans la bouche du barral, mais si c'est vrai, il ne reste aucun os ou vestige quelconque pour l'attester.

L'Arbre blanc ne compte que quatre bâtiments en pierre non jointoyée, des masures décrépites à pièce unique surmontées d'un toit en terre. Les maisons ceinturent un enclos à moutons. Moins de vingt membres du peuple libre y résident ; tous sont des Court-la-nuit. La Garde de Nuit visite régulièrement le village, sorte de terrain neutre et principale zone d'échanges entre corbacs et sauvages.

## LE CAP STORROLD

Situé sur la rive orientale des confins du Nord, le cap Storrolld forme une péninsule qui s'étire sur la mer Grelotte. La forêt hantée s'arrête là où commence le cap, langue de roche battue par les vents où rien ne pousse, hormis la mousse et de maigres taillis. Dénué de valeur en termes de ressources ou d'intérêt stratégique, c'est un point de départ commode pour les routes marchandes de la mer Grelotte grâce à la présence de plusieurs rades naturelles. De ce fait, le cap Storrolld est devenu la région d'au-delà du Mur qui entretient le plus de contacts avec l'outre-Westeros, si ce n'est avec Westeros lui-même.

Les tribus qui y vivent concentrent leur activité sur l'acquisition de biens susceptibles d'intéresser les négociants étrangers, et commercent souvent avec les clans de l'intérieur des terres à cette fin. Elles forment peu à peu la classe marchande du peuple libre, même si cela ne plaît pas à tous. Aux yeux de certains sauvages, la culture du sud y trouve une autre façon d'envahir l'au-delà du Mur, et plusieurs tribus sont parties en guerre afin de mettre un terme à cette « infection ». Jusqu'ici, commerce et soif de liberté se sont montrés plus forts.

## DURLIEU

Érigée à l'extrémité septentrionale du cap Storrolld, au nord de Fort-Levant, la bourgade de Durlieu fut longtemps l'agglomération la plus peuplée au-delà du Mur. Bâti par les sauvages, le village avait quasiment tout d'un « vrai ». Niché dans une anse abritée, il possédait un port naturel en eau profonde capable d'accueillir les navires marchands les plus imposants ; Durlieu a prospéré grâce au poisson qui pullule dans la baie, sans oublier les colonies de phoques et de veaux marins qui peuplent diverses criques. Variable d'une saison à l'autre, la population

chutait rarement sous les cent personnes ; le gros bourg comptait une vingtaine de bâtiments en dur faits de bois de flottage, de planches en provenance de la forêt hantée et de débris d'épaves, sans compter le roulement incessant des tentes plantées par les tribus en visite. Durlieu voyait ainsi son effectif tourner en fonction des tribus installées pour faire du commerce, chacune ne restant que quelques jours avant de lever le camp. À l'occasion de diverses fêtes, l'afflux de nombreux clans pouvait même faire grimper la population à près d'un millier de sauvageons logés dans un immense village de toile. Ce type de célébration donnait lieu à des dizaines de banquets, duels, morts violentes et enlèvements d'épouse, conformément à la tradition du peuple libre.

Durlieu a survécu en étant l'unique port opérant des échanges réguliers avec le monde extérieur, assurant au peuple libre un afflux constant d'armes en métal, de vêtements et de denrées diverses. La plupart des étrangers qui s'y rendaient venaient des cités libres ou d'Ibben, sans oublier quelques contrebandiers de Westeros ; tous les arrivants y étaient acceptés, et aucune question n'était posée à quiconque. Les hommes libres venaient troquer peaux, ivoire ou ambre gris, et c'étaient souvent les marchands qui faisaient la meilleure affaire. Mais gare au négociant étranger pris à flouer le peuple libre avant d'avoir quitté le port : ses chances de survie étaient très limitées. Aussi les marchands apprirent-ils rapidement à se montrer âpres au gain... dans la limite de l'acceptable. Pour l'essentiel, les sauvageons s'entendaient bien avec les négociants et marins de séjour à Durlieu, des esprits libres et non des « larbins » de Westeros.

Tout cela prit fin six siècles auparavant. Durlieu fut assailli par une puissante armée d'esclavagistes, qui enlevèrent sa population afin de la réduire en esclavage – ou, selon certains, d'en faire de la viande de boucherie. Les flammes du village incendié s'élevèrent si haut que les sentinelles du Mur crurent voir le soleil se lever au nord. Ceux qui retournèrent sur le site n'y découvrirent qu'un champ de ruines fumantes.

Désormais, les vestiges de Durlieu sont considérés comme un lieu maudit par le peuple libre, qui l'évite à tout prix. Les histoires qui circulent sur son compte font état de morts affamés ; les victimes des flammes marauderaient sur le site à l'état de fantômes assoiffés de sang. Présumé hanté par les démons, l'endroit est tabou. Six siècles plus tard, la nature n'a pas complètement repris ses droits sur les ruines de Durlieu, dédale de murs noircis constellé d'os épars, témoins muets des horreurs passées.

## LES CROCGIVRE

Élément géographique majeur de l'au-delà du Mur, les Crocgvire dominent la partie occidentale des confins du Nord en s'élevant depuis le Poing des Premiers Hommes. La chaîne de montagnes s'étire du sud-est au nord-ouest, depuis le Neufdon, au sud du Mur, jusqu'aux Contrées de l'éternel hiver. Recouverts de glace et de neiges éternelles, les sommets déchiquetés qui se découpent sur le ciel ardoise du septentrion ont valu son nom à la cordillère. Les Crocgvire sont périlleux à l'extrême en raison du froid, des vents violents, des avalanches... et des hommes libres qui y ont élu domicile. De loin, il semble parfaitement saugrenu de se risquer dans un tel enfer ; pourtant, les pics sévères abritent un territoire qui figure parmi les plus « idylliques » au nord du Mur.

Tapi dans les replis des Crocgvire, un réseau de vallées fertiles est préservé des pires conditions climatiques des confins. Tapissées de fleurs sauvages, ces terres sont propices à l'agriculture ; mieux encore, elles recèlent l'essentiel des ressources minérales d'au-delà du Mur, sous la forme de gisements conséquents de cuivre et d'étain. Les chutes d'eau spectaculaires qui bordent les vallons complètent un décor enchanteur... qui ravira ceux qui auront survécu jusqu'ici.



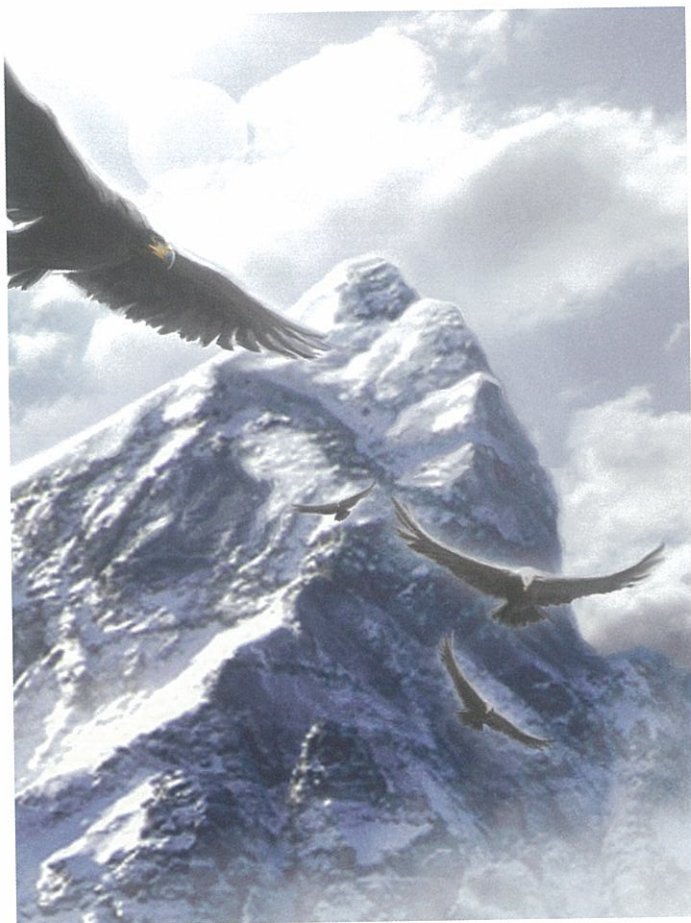
Ces vallées montagneuses figurent parmi les terres les plus verdoyantes et les plus riches au nord du Mur, et le peuple libre y a versé beaucoup de sang. Actuellement, le réseau de vallons le plus étendu, baptisé Thenn, est aux mains de tribus homonymes dotées d'armes en bronze qui peuplent la région depuis l'Âge de l'Aube. De plus petits clans occupent certaines vallées de moindre importance, mais elles doivent continuellement livrer bataille pour garder le contrôle de leur territoire. Ces vallées encaissées des Crocgvire constituant l'unique source de métal des confins du Nord, leur valeur est incontestable.

Pour l'Art Militaire, les Crocgvire sont considérées comme des montagnes où les unités se déplacent à grand-peine, cependant que les vallées comptent comme des collines.

## LE POING DES PREMIERS HOMMES

Ultime relief du piémont oriental des Crocgvire, le Poing est la dernière colline escarpée en allant vers l'est, avant la plaine boisée de la forêt hantée. Dressé sur la rive de la Laiteuse, il domine le panorama sur plusieurs lieues à la ronde. Sans tenir compte des vestiges de fortifications qui ceignent son sommet, l'éminence possède une valeur stratégique dans la mesure où elle permet de contrôler le cours d'eau.

Le Poing des Premiers Hommes est un amas de terre et de pierre grise doté d'un unique chemin qui en avale la pente. S'il est envisageable de l'escalader sans emprunter le sentier, l'entreprise est nettement plus ardue et périlleuse. Le sommet du Poing est entouré d'un mur d'enceinte décrépit, dernier vestige d'une forteresse érigée par les Premiers Hommes pendant l'Âge de l'Aube ; effondré par endroits, il est encore aussi haut qu'un homme sur presque toute la circonférence.



Théâtre de conflits entre hommes libres depuis des siècles, le Poing n'a jamais été tenu bien longtemps par quelque tribu que ce soit. Pour certains, la zone se teinte d'une aura de malédiction, et beaucoup de sauvageons l'évitent. La Garde de Nuit y recourt de temps à autre à l'occasion de missions avancées pour la simple raison que ses ennemis se tiennent à l'écart, ce qui renforce les hommes libres dans leur conviction qu'il vaut mieux chercher refuge ailleurs.

Pour l'Art Militaire, le Poing des Premiers Hommes est considéré comme un petit château.

## LES GORGES

Située en limite occidentale du Mur, les Gorges sinuent à l'aplomb de Tour Ombreuse en direction du sud-ouest et de la baie des Glaces, formant un obstacle naturel massif pour tout homme libre tentant de rallier le sud. Quand le Mur fut construit, Bran le Bâtisseur laissa les Gorges telles quelles afin qu'elles servent de frontière entre Westeros et les confins du Nord, confiant dans le caractère escarpé des falaises pour tenir les intrus à distance. Longtemps fondé, l'argument a perdu de sa pertinence depuis que la Garde de Nuit a cessé de poster des guetteurs le long des Gorges ; désormais, certains sauvageons y voient un moyen plus commode de gagner le sud.

Pour traverser les Gorges, il faut descendre une paroi abrupte et lisse sur plus de cent mètres, franchir un torrent furieux puis escalader la falaise sur la rive opposée. Plusieurs hommes libres ont réussi à descendre la Laitéuse en canoë ou en radeau, mais les rapides et autres chutes d'eau près de l'embouchure rendent la manœuvre extrêmement périlleuse. En outre, après

avoir survécu à la Laitéuse, les sauvageons intrépides doivent affronter une baie des Glaces encore plus inhospitalière.

Pour l'Art Militaire, les Gorges sont considérées comme une montagne, mais toute unité militaire qui souhaite la traverser doit faire un test d'Athlétisme **DIFFICILE (15)**, processus qui prend deux jours. En cas d'échec, l'unité subit 1 point de dégâts par degré d'échec du test ; cela représente le nombre de soldats blessés ou morts suite à une chute, un éboulis, etc. Comme pour des dégâts normaux, l'unité peut devenir désorganisée ou en déroute suite à ces dégâts.

## LES FLEUVES GELÉS

Prenant leurs sources dans les vallées de Thenn, les fleuves gelés sont alimentés par la fonte des neiges qui a creusé un profond sillon à travers les Crogivre jusqu'aux basses terres de la forêt hantée. Ils finissent par se jeter dans la Laitéuse, à peu de distance au nord du Poing des Premiers Hommes. Torrentiels à travers les Crogivre en raison du dénivelé important, les fleuves gelés ralentissent leur cours dans la forêt hantée pour devenir une série de cours d'eau paresseux et larges, presque toujours pris par les glaces. Comme leur nom l'indique, les fleuves sont gelés toute l'année ou presque, même si la glace n'est pas toujours assez épaisse pour qu'on les traverse à pied : chaque année, des dizaines de sauvageons trouvent la mort en s'y risquant.

Pris par les glaces, les fleuves gelés n'en sont pas moins une source d'alimentation toute trouvée pour le peuple libre. Maintes tribus pratiquent la pêche sur ses rives, mais il s'agit de se montrer prudent, car c'est l'habitat naturel des clans cannibales. Une tribu non reconnue en tant qu'alliée doit rester sur ses gardes sous peine de subir les assauts des anthropophages.

## LA LAITEUSE

S'écoulant des Crogivre jusque dans la forêt hantée avant d'emprunter les Gorges jusqu'à la baie des Glaces, la Laitéuse est l'un des principaux cours d'eau des confins du Nord. Non seulement elle fournit quantité de nourriture sous la forme de diverses espèces de poisson, mais elle jouit d'un débit suffisamment soutenu pour rester en eau la plupart du temps. Cela permet à la Laitéuse de constituer une route commerciale majeure qui relie les peuplades des Crogivre aux tribus de la forêt hantée.

Les sauvageons les plus industriels peuvent ainsi acheter des armes et armures en bronze aux tribus des montagnes ; la Laitéuse leur permet d'acheminer cette marchandise jusqu'aux clans de la forêt hantée afin de la troquer contre des peaux, des vivres et du bois qui font ensuite le voyage en caravane marchande jusqu'aux Crogivre. Plusieurs tribus utilisent également le cours d'eau lors de leur circuit migratoire : des radeaux leur permettent de descendre rapidement vers le sud, et elles remontent peu à peu vers le nord tout le reste de l'année. Un important trafic fluvial qui a suscité des vocations de pirates d'eau douce : radeaux ou barrages de fortune permettent aux pillards d'intercepter leurs proies.

## LE COL MUSEUX

Situé au milieu de la chaîne des Crogivre, un peu au sud de la Laitéuse, le col Museux est une succession de passes, sentes et vallées tortueuses qui permet de franchir la cordillère assez rapidement... pour peu que l'on ne s'égare pas en route. Rares sont les frères jurés ou les hommes libres aptes à déjouer tous les pièges du col Museux, même s'ils sont plus nombreux à en connaître telle ou telle section. Depuis l'est, le col est accessible via la Chaussée du Géant, formation minérale aux dimensions colossales qui ressemble vaguement à une volée de marches à flanc de montagne.

Long, sinueux et déroutant, le col Museux est néanmoins un itinéraire fréquenté. Le peuple libre l'emprunte régulièrement pour accéder aux vallées encaissées des Crocgvivre, et certains pillards ont pris l'habitude de s'attaquer aux voyageurs sur des sections particulièrement difficiles. Lynx-de-fumée et ours s'en prennent aux personnes isolées, n'ayant jamais appris à redouter l'homme.

Pour l'Art Militaire, le col Museux implique un Déplacement réduit au lieu de l'habituel Déplacement très réduit en montagne.

## THENN

Réseau de vallées majeur de la chaîne des Crocgvivre, la région connue sous le nom de Thenn est probablement le territoire le plus convoité de l'au-delà du Mur. Climat tempéré, sol fertile et richesses minérales expliquent aisément que de nombreux hommes libres lorgnent sur ce qu'ils considèrent comme un pays de cocagne. Hélas pour tous les autres, il est occupé par... les Thenns, groupement de tribus placées sous l'autorité d'un magnar. Dotés d'armes en bronze et quasiment fanatisés, les Thenns ont jusqu'ici déjoué toutes les tentatives visant à les déloger.

Les vallées de Thenn abondent en étendues herbeuses parsemées de fleurs sauvages et de rochers, excepté dans les zones dévolues à l'agriculture. Le brouillard y stagne une bonne partie de la journée, et la plupart des combes, très encaissées, ne reçoivent qu'une quantité limitée de lumière directe. Les terres cultivées se trouvent principalement dans les vallées du sud, et les mines dans celles du nord de Thenn. Des routes grossières, se limitant pour l'essentiel à des chemins aux profondes ornières, relient les diverses tribus. Il existe une demi-douzaine d'accès directs à Thenn, tous gardés par les guerriers armés de bronze des tribus homonymes. Si l'on aime l'escalade dans les Crocgvivre, plusieurs voies plus discrètes permettent d'accéder aux vallées, mais de tels efforts sont souvent aussi dangereux qu'affronter directement les Thenns. Soumis à des attaques frontales ou plus sournoises tout au long de l'année, ces derniers exercent une surveillance de tous les instants et se montrent très soupçonneux envers les visiteurs inconnus.

Capitale du peuple Thenn, Thenn-le-fort est situé au centre du réseau de vallées. Dominée par la maison longue du magnar Styr, la bourgade fait office de siège du pouvoir et est en permanence protégée par ses meilleurs guerriers. Thenn-le-fort abrite également plusieurs forges qui produisent l'essentiel des armes et armures en bronze de la peuplade. Seuls les étrangers de confiance sont autorisés à s'y rendre en raison du rôle crucial que joue Thenn-le-fort dans le dispositif défensif des vallées.

Pour l'Art Militaire, Thenn-le-fort est considéré comme une Demeure fortifiée et Thenn comme un terrain de type Collines.

## LES CHAMPS DES MORTS

L'orée septentrionale de la forêt hantée s'ouvre sur l'immensité polaire des Contrées de l'éternel hiver, qui commence par une plaine inégale parsemée de tertres. Selon les légendes du peuple libre, c'est ici que les enfants de la forêt et les Premiers Hommes auraient livré ensemble l'ultime bataille contre les Autres. Les sauvageons affirment qu'elle donna à Bran le Bâtisseur le temps nécessaire pour ériger le Mur, et que la survie du sud fut permise par le sacrifice et l'anéantissement des peuples anciens. Certains hommes libres en veulent toujours aux ingrats de Westeros qui n'ont jamais reconnu le caractère héroïque de ce sacrifice.

Les récits qui concernent les champs des morts font état d'un massacre d'une telle ampleur qu'il fut impossible d'enterrer toutes les victimes : la plaine aurait simplement été imbibée de combustible liquide avant de se muer en gigantesque bûcher funéraire. Seuls quelques chefs du peuple

libre eurent droit à des tertres : à en croire certains, ces héros d'antan ne seraient pas morts, et attendraient le retour des Autres. Ce jour-là, ils éveilleront l'armée des défunts qui repose dans les champs des morts et livreront bataille aux ennemis de toujours du genre humain. Très populaire au temps jadis, la légende est sérieusement battue en brèche par les récentes incursions des marcheurs blancs.

Tribut présumé des enfants de la forêt à tous ceux qui ont donné leur vie pour lutter contre les Autres, un bois sacré de grande taille est situé en lisière nord de la forêt hantée. Pendant des siècles, il fut considéré comme un lieu de pouvoir par le peuple libre. Les vervoyants s'y retrouvaient régulièrement, comme aimantés par son existence, mais ces derniers temps, quelque chose a changé. Les rumeurs affirment que le bois sacré a été coupé, mais personne ne sait par qui, et tous ceux qui sont allés enquêter sur place ont disparu sans laisser de trace.

## LA GRÈVE GLACÉE

Limite occidentale des confins du Nord, la Grève glacée part des Gorges et remonte jusqu'aux Contrées de l'éternel hiver. Rocaillieuse et déchiquetée d'un bout à l'autre, elle n'a strictement rien d'accueillant ; ponctuée de fjords et de péninsules fouettées par les intempéries, la Grève glacée constitue un habitat inhospitalier au possible. Si les morses, phoques et autres ours polaires y sont très à leur aise, seules quelques tribus y ont élu domicile. La plus nombreuse est celle des Morsois, qui chassent la baleine dans la baie des Glaces.

Hormis sa faune, en matière de ressources naturelles, la Grève glacée a peu de choses à offrir. Les nombreux icebergs à la dérive rendent la baie des Glaces très périlleuse, bien qu'elle abonde en baleines, calamars géants et autres créatures marines. Figée par la banquise près de six mois par an, elle oblige ses habitants à forer des trous pour pêcher ou à s'aventurer en lisière des glaces pour trouver de quoi se nourrir. Pendant cette période, le paysage de la Grève glacée se mue en immensité vierge sans contours définis. Maints hommes libres ont perdu la raison dans cette blancheur sans limites, et les Morsois ont conçu leurs lunettes de glacier pour empêcher que cela se reproduise.

En hiver, les unités militaires peuvent se mouvoir sur la Grève glacée comme s'il s'agissait d'une Plaine enneigée.

## LES CONTRÉES DE L'ÉTERNEL HIVER

À l'extrême nord du Mur, par-delà la forêt hantée et les Crocgvivre, se trouvent les limites du monde connu. Baptisées Contrées de l'éternel hiver par l'ensemble du peuple libre, ces étendues polaires se résument à de la glace posée sur du pergélisol, avec un ciel blanc et aveuglant. Rien n'y vit : plantes, bêtes à poil et à plume ont jugé l'endroit trop hostile. Autrefois, voyager en lisière des Contrées était un rite initiatique chez certaines tribus du peuple libre, mais de nos jours, plus personne ne se risque aussi loin au nord. De mémoire d'homme, nul n'est jamais revenu de l'éternel hiver, et beaucoup estiment que la région est entièrement aux mains des Autres. À ce stade, aucun volontaire ne s'est manifesté pour enquêter sur place.

Se mouvoir dans les Contrées de l'éternel hiver compte comme un déplacement à travers la toundra. On y est en outre exposé en permanence à un froid extrême, avec les risques d'engelure et de mort que cela implique.



## CRÉATION DE PERSONNAGE

Les peuples des confins du Nord comme des Sept Couronnes s'efforcent au quotidien de survivre et de prospérer, même si les défis des uns et des autres sont très différents. Au sud du Mur, il est rare d'être exposé jour après jour aux engelures ou aux griffes d'une créature de légende ; inversement, au-delà du Mur, on se soucie comme d'une guigne des problèmes des érudits, de ceux posés par l'agriculture ou des exigences d'un seigneur. La vie d'un sauvageon fait appel à une série de compétences qui sont étrangères aux peuplades du sud, et le processus de création de personnages issus du peuple libre prend cet aspect en compte.

Les règles ci-après vous suggèrent comment créer un personnage représentatif du peuple libre. Chaque règle ayant ses exceptions, il n'est pas obligatoire de les suivre à la lettre, surtout quand il s'agit de héros incarnés par les joueurs. Les personnages originaires du sud, tel un criminel réfugié au-delà du Mur ou une « corneille envolée » ayant déserté la Garde de Nuit, doivent quant à eux se référer au processus de création correspondant.

Les règles qui suivent peuvent au choix servir à générer une campagne entièrement consacrée à des membres du peuple libre, à créer des personnages sauvageons dans le cadre d'une autre campagne (un chasseur venant en aide à la Garde de Nuit, par exemple, ou un sauvageon réfugié au sud du Mur et s'efforçant de vivre une nouvelle vie à Westeros). Dans ce cas, dépasser les préjugés concernant le peuple libre nécessite des circonstances extraordinaires, mais l'exemple d'Osha, sauvageonne au service de la maison Stark, démontre que cela peut arriver. Si vous souhaitez incarner un tel personnage, discutez avec le narrateur de la façon de l'intégrer à la campagne.

Créer un personnage du peuple libre reprend les mêmes étapes que pour un sujet de Westeros, avec quelques modifications çà et là.

## ARCHÉTYPES SAUVAGEONS

La sélection ci-après présente quelques personnages du peuple libre à l'intention de ceux et celles qui préfèrent les archétypes prédéfinis, et qui peuvent également servir au narrateur pour décrire les sauvageons.

## GÉNÉRATION DE PERSONNAGE

Dans le cadre d'une campagne centrée sur les sauvageons, le narrateur peut décider d'autoriser l'achat d'un avantage supplémentaire en fonction de l'âge par rapport à la TABLE 3-10 du *JDR TDF*, à condition que l'avantage supplémentaire soit investi dans un Attribut hérité spécifique, comme Sang des sauvageons ou Sang des Premiers Hommes.



# CHEF DE GUERRE

## DIRIGEANT D'ÂGE MÛR

L'au-delà du Mur est en perpétuel conflit en raison de la myriade de tribus et clans qui luttent pour le contrôle de ses maigres ressources. Un raid réussi peut bénéficier à toute une communauté sous forme de butin précieux, de femmes ou d'esclaves. Inversement, un groupe doit se montrer capable de veiller sur ce qu'il possède, sous peine de voir ses membres et ses biens échoir à plus fort ou plus audacieux que lui. Cette guérilla ne se déroule pas de façon classique, avec les armées et prises de place forte typiques des Sept Couronnes ; elle nécessite néanmoins des dirigeants, hommes ou femmes, aptes à déchiffrer un champ de bataille afin de tirer le meilleur parti des forces en présence. Ces meneurs d'hommes sont les chefs de guerre de leur clan ou tribu.

Un chef de guerre peut prendre la tête d'une expédition indépendante, auquel cas il fait office d'autorité suprême au sein du groupe... tant que ses membres demeurent convaincus de la capacité du chef à les conduire à la gloire et à la fortune. Sa troupe peut également appartenir à une communauté tribale plus importante, auquel cas le chef de guerre dirige l'ensemble du clan. Un chef de guerre populaire bénéficie évidemment d'un certain niveau d'influence, qui lui aussi ne durera que tant qu'il fera preuve de sa capacité à attirer de nouveaux membres.

Le chef de guerre décrit ci-dessous a commencé à voir ses forces, et donc certaines de ses compétences, décliner. Il n'a en revanche rien perdu de son charisme et de son sens tactique ; privilège de l'âge et de l'expérience, il est également mieux équipé que la plupart de ses hommes de troupe, ayant acquis des armes d'une qualité que l'on trouve communément au sud du Mur.

### COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
ART MILITAIRE	5	COMMANDEMENT 1B, STRATÉGIE 1B
ATHLÉTISME	3	—
CONNAISSANCE	1	—
CORPS À CORPS	4	HACHES 2B, LANCES 1B
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 1B
ENDURANCE	4	VIGUEUR 1B
INGÉNIOSITÉ	4	—
PERSUASION	4	INTIMIDER 2B
SURVIE	3	—
TIR	3	JET 1B
VIGILANCE	3	—

### ATTRIBUTS

AVANTAGES : EXALTANT, SANG DES SAUVAGEONS

DÉFAUT : FAIBLESSE (AGILITÉ -1D)

### PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT	9*	DÉFENSE D'INTRIGUE	9
SANTÉ	12	SANG-FROID	6
POINTS DE DESTINÉE	2		
DÉPLACEMENT 4/SPRINT 16 (EN ARMURE : DÉPLACEMENT 3/ SPRINT 11)	VIGILANCE 3 12 BASE		

\* 7 EN ARMURE, +2 AVEC BOUCLIER

### ARMES ET ARMURE

ARMURE DE PEAUX : VA 5, MA -2, ENCOMBREMENT 2

HACHE DE BATAILLE	4D+2B	4 DÉGÂTS	POLYVALENTE
BOUCLIER	4D	2 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +2
LANCE	4D+1B	3 DÉGÂTS	RAPIDE
COUTEAU	4D	2 DÉGÂTS	RAPIDE, SECONDAIRE +1

ÉQUIPEMENT FOURRURES DE QUALITÉ, ARMURE DE PEAUX, BOUCLIER, HACHE DE BATAILLE, LANCE, COUTEAU, ROSSE, SELLE



# CORNEILLE ENVOLÉE

## COMBATTANT JEUNE ADULTE

Noble tâche en théorie, celle d'un frère juré est aussi synonyme de discipline de fer et de privations, surtout à une époque où la Garde de Nuit fait figure de tas de fumier des Sept Couronnes, où l'on se débarrasse de la lie de la société. La peine capitale est promise à tous ceux qui ont pris le noir et que l'on pince à Westeros, mais le sort d'une « corneille envolée » au-delà du Mur n'est guère plus enviable. Le peuple libre ne nourrit aucun amour envers les larbins et ceux qui les défendent, et maints sauvageons tuent les frères noirs à vue sans se donner la peine de discuter.

Sachant cela, il faut avoir une bonne raison pour fuir le Mur. Est-ce l'amour d'une sauvageonne qui vous a poussé à la désertion, la promesse d'un trésor au plus profond de la forêt hantée ? À moins qu'un officier cruel et stupide ne vous ait pas laissé le choix, ou que vous rêviez d'une vie meilleure loin de toute autorité ? Quel que soit le motif de cette défection, vous savez que vous ne pourrez jamais retourner auprès de vos anciens frères d'armes, et qu'il s'agira de prouver sans délai aux sauvageons que vous n'appartenez plus à la Garde.

Les hommes libres se ficheront autant, sinon plus que vos anciens homologues, de la vie que vous meniez avant de défendre le Mur, mais vous devez savoir la raison qui vous a poussé à devenir frère noir. Êtes-vous un ancien criminel, le fils surnuméraire d'une famille noble ?

### COMPÉTENCES

AGILITÉ	4	—
ATHLÉTISME	4	—
CORPS À CORPS	4	LAMES LONGUES 1B, BOUCLIERS 1B
DRESSAGE	2	ÉQUITATION 1B
ENDURANCE	4	VIGUEUR 1B
SURVIE	2	FOURRAGEUR 1B
TIR	3	ARCS 1B
VOLONTÉ	3	—

### ATTRIBUTS

AVANTAGES : MAÎTRISE DES ARMURES, ROBUSTE, SANG DES PREMIERS HOMMES

DÉFAUT : AUCUN

### PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT	10*	DÉFENSE D'INTRIGUE	6
SANTÉ	14	SANG-FROID	9
POINTS DE DESTINÉE	2		

DÉPLACEMENT 4/SPRINT 16      VIGILANCE 2  
8 BASE

\*8 EN ARMURE, +2 AVEC BOUCLIER, +1 AVEC DAGUE

### ARMES ET ARMURE

ARMURE DE MAILLES : VA 5, MA -2, ENCOMBREMENT 0

BOUCLIER	4D+1B	2 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +2
ÉPÉE LONGUE	4D+1B	5 DÉGÂTS	—
ARC LONG	3D+1B	6 DÉGÂTS	DEUX MAINS, INCOMMODE, PERFORANTE 1, PORTÉE LONGUE
DAGUE	4D	2 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1

ÉQUIPEMENT BRAIES ET TUNIQUE ANTHRACITE, POURPOINT EN CUIR, LOURDE PÈLERINE EN LAINE NOIRE, BOTTES HAUTES EN CUIR NOIR, HAUBERT ET CAMAIL EN MAILLES NOIRES, BOUCLIER, ÉPÉE LONGUE, DAGUE, ARC LONG + 24 FLÈCHES, ROSSE AVEC SELLE

La Garde de Nuit est divisée en trois corps distincts : génie, intendance et patrouille. Vous étiez le fléau du peuple libre, un patrouilleur.



# COUPE-JARRET

## COQUIN ADOLESCENT

Tous les sauvageons ne sont pas de grands barbares musculeux. La vitesse est parfois préférable à la force brute... et c'est encore plus vrai lorsqu'on est invisible. Celui qui manque de puissance martiale ou de force de persuasion doit trouver autre chose, et le coupe-jarret mise tout sur l'agilité et la discrétion. Là où d'autres foncent à bride abattue et prennent ce qu'ils veulent à la pointe de l'épée, il privilégie l'approche furtive, le « prélèvement » en douceur et le repli en catimini. S'il se fait surprendre, il peut toujours tenter un coup de bluff, mais la plupart du temps, la vitesse de pointe est son meilleur atout pour se tirer d'affaire. Sans être particulièrement rapide, le coupe-jarret est agile et difficile à saisir – ou à frapper – lorsqu'il est en mouvement. Il s'assure un maximum de mobilité en voyageant très léger, ce qui n'a bien entendu aucun rapport avec sa pauvreté toute relative.

La marge de manœuvre est étroite pour ceux qui emploient la ruse, et non la force brute, afin de voler le bien d'autrui. Les hommes libres veillent sur le peu qu'ils ont comme ils l'ont obtenu : en répondant par la violence à toute forme de menace. La maxime du coupe-jarret est donc simple : ne pas se faire prendre. Relativement jeune, l'individu décrit ci-après a peut-être été banni récemment du village qui l'a vu naître, les petites communautés ayant des moyens trop limités pour héberger un voleur. Il peut aussi avoir déguerpi pour rejoindre une troupe : de peu d'utilité lors d'un combat, le coupe-jarret peut en revanche se faufiler tout près de l'ennemi, ce qui suffit parfois à faire la différence. Pour survivre, il lui faudra décider s'il compte uniquement sur ses doigts agiles et sa ruse en restant à l'écart, ou s'il trouve un rôle accessoire dans une troupe de guerriers en priant pour que ses menus larcins passent inaperçus.

### COMPÉTENCES

AGILITÉ	4	ACROBATIES 1B
DISCRÉTION	4	FURTIVITÉ 1B
DUPERIE	4	—
INGÉNIOSITÉ	3	—
LARCIN	4	VOL 1B
PERSUASION	3	—
STATUT	1	—
TIR	3	JET 1B
VIGILANCE	3	—

### ATTRIBUTS

AVANTAGES : CHANCEUX, DÉFENSE ACROBATIQUE, FURTIF

DÉFAUT : AUCUN

### PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT	9*	DÉFENSE D'INTRIGUE	7
SANTÉ	6	SANG-FROID	6
POINTS DE DESTINÉE	3		

DÉPLACEMENT 4/SPRINT 16      VIGILANCE 3  
12 BASE

\* +1 AVEC DAGUE

### ARMES ET ARMURE

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

DAGUE EN PIERRE**	2D	3 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1
COUTEAU EN OS**	3D+1B	4 DÉGÂTS	PORTÉE COURTE, RAPIDE

ÉQUIPEMENT      VÊTEMENTS (FOURRURE ET CUIR, ÉQUIVALENT DE LA TENUE NORDIQUE), DAGUE EN PIERRE, COUTEAU EN OS.  
\*\* MAUVAISE QUALITÉ : -1D AUX TESTS D'ATTAQUE



# DOYENNE DE CLAN

## MANIPULATEUR VIEUX

Les sociétés tribales vénèrent souvent leurs aînés, et ce, pour de bonnes raisons. Non seulement ils sont les dépositaires du savoir collectif, mais l'âge avancé est également synonyme d'expérience en matière de conflits sociaux. La doyenne de clan présentée ci-après est l'arbitre des humeurs qui secouent votre communauté. Celle-ci se fie à votre connaissance empirique dans quantité de domaines, et l'on peut faire appel à vous pour apaiser une querelle de voisinage comme pour guider un projet d'ampleur, coordonner les efforts et assurer la meilleure issue possible.

Cela étant, un altruisme totalement désintéressé n'est pas obligatoire : force de persuasion et duplicité peuvent aussi vous permettre de conforter votre statut social. Après tout, que reste-t-il à une vieille femme dont l'âge commence à limiter les capacités physiques ? Vous avez pris l'habitude de votre place au sein de la communauté, et votre caractère intimidant est une arme de choix pour pousser les plus jeunes à se plier à vos quatre volontés.

Maîtrisant à la fois le commun et la vieille langue, vous êtes parfois amenée à négocier ou à parler affaires avec des étrangers. Votre sale caractère constitue alors un défi : en l'absence de soutien, vos tentatives d'intimidation pourraient sembler risibles. À moins, bien sûr, que votre tribu ou clan soit en réelle position de force par rapport aux étrangers en question...

Si vous marchez appuyée sur un bâton et ne voyagez qu'à dos de mule, vous n'êtes pas forcément aussi impotente qu'il y paraît. Certes, un simple bâton ne serait pas d'un grand secours lors d'un combat à mort, mais la menace d'un coup bien senti suffit à tenir en respect les enfants – et certains parents – du village. Pour autant, votre vraie force réside dans votre fierté et votre instinct de manipulatrice. À moins que cela soit votre plus grande faiblesse ?



### COMPÉTENCES

CONNAISSANCE	4	—
CORPS À CORPS	2	CASSE-TÊTE 1B
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 1B
DUPERIE	4	BLUFF 2B, TRICHE 2B
INGÉNIOSITÉ	3	—
LANGUE	2	LANGUE COMMUNE
LANGUE	2	VIEILLE LANGUE
PERSUASION	4	CHARMER 2B, INTIMIDER 2B
SURVIE	3	—
VIGILANCE	4	EMPATHIE 2B, OBSERVATION 2B
VOLONTÉ	4	COORDINATION 2B

### ATTRIBUTS

AVANTAGES : PERFIDE, SANG DES SAUVAGEONS

DÉFAUTS : FAIBLESSE (ATHLÉTISME), IRASCIBLE

### PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT	7	DÉFENSE D'INTRIGUE	9
SANTÉ	6	SANG-FROID	12
POINTS DE DESTINÉE	0		
DÉPLACEMENT 4/SPRINT 15	VIGILANCE 4, 12 BASE (18 EMPATHIE, 18 OBSERVATION)		

### ARMES ET ARMURE

ROBE : VA 1, MA 0, ENCOMBREMENT 1

BÂTON	2D+1B	1 DÉGÂT	DEUX MAINS, RAPIDE
ÉQUIPEMENT	VÊTEMENTS (FOURRURE ET CUIR, ÉQUIVALENT DE LA TENUE NORDIQUE), BÂTON, MULE AVEC SELLE		

# ÉCLAIREUR

COQUIN/COMBATTANT D'ÂGE MÛR

Qu'il s'agisse d'aller piller une tribu adverse ou de suivre les mouvements migratoires du gibier, tout groupe qui se déplace en pleine nature au-delà du Mur a besoin de savoir où il va, et qui se trouve sur sa route... ou quoi. L'éclaireur joue le rôle d'observateur avancé pour un groupe sur le sentier de la guerre ou de la chasse, s'écartant largement de l'itinéraire prévu avant de revenir faire son rapport. Au sein d'une communauté plus sédentaire, l'éclaireur peut servir de vigie en alertant à l'avance d'une possible intrusion, ou de chasseur en fournissant du gibier au village. Dans tous les cas, l'éclaireur se doit de posséder une panoplie équilibrée de compétences complémentaires qui lui permettent d'opérer seul plusieurs jours d'affilée, de vivre sur le terrain et de faire face aux dangers.

De tempérament solitaire, l'éclaireur mesure néanmoins l'importance de la communauté, et ses dures expériences passées lui ont appris que vivre seul en pleine nature n'a rien d'une partie de plaisir. Ses oreilles entamées par les engelures témoignent des dangers inhérents à l'isolement, et il s'estime heureux d'avoir perdu si peu.

## COMPÉTENCES

AGILITÉ	4	—
ATHLÉTISME	3	—
CORPS À CORPS	4	HACHES 2B
DISCRÉTION	4	FURTIVITÉ 1B
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 1B
ENDURANCE	4	—
INGÉNIOSITÉ	3	—
SURVIE	4	CHASSE 2B, ORIENTATION 2B
STATUT	1	—
TIR	3	ARCS 2B
VIGILANCE	4	—
VOLONTÉ	3	—

## ATTRIBUTS

AVANTAGES : CHASSEUR-CUEILLEUR (VOIR PAGE 104), MAÎTRE D'ARMES (HACHES), SANG DES SAUVAGEONS

DÉFAUT : ENGELURES I (VOIR PAGE 34)

## PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT	11*	DÉFENSE D'INTRIGUE	8
SANTÉ	9	SANG-FROID	9
POINTS DE DESTINÉE	1		

DÉPLACEMENT 4/SPRINT 16      VIGILANCE 3  
12 BASE

\*10 EN ARMURE, +1 AVEC HACHETTE OU DAGUE

## ARMES ET ARMURE

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

HACHETTE	4D+2B	3 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1
DAGUE EN OS**	3D	2 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1
ARC DE CHASSE	4D+2B	4 DÉGÂTS	PORTÉE LONGUE, DEUX MAINS

ÉQUIPEMENT VÊTEMENTS (FOURRURE ET CUIR, ÉQUIVALENT DE LA TENUE NORDIQUE), ARMURE DE CUIR SOUPLE, 2 HACHETTES (UNE EN ACIER, UNE EN PIERRE ET EN BOIS), DAGUE EN OS AVEC FOURREAU, ARC DE CHASSE + 24 FLÈCHES, ROSSE, SELLE. \*\* MAUVAISE QUALITÉ : -1D AUX TESTS D'ATTAQUE



# GUÉRISSEUR

EXPERT ADULTE

Les vicissitudes de la vie au-delà du Mur entraînent maintes blessures et infections. Outre les accidents et les risques naturels, malnutrition et froid intense exposent le peuple libre à une grande variété de maladies. Les sauvageons courent également le risque de se voir insulter ou blesser par leurs congénères. Si les larbins se reposent sur leurs mestres pour guérir, les hommes libres ont leurs guérisseurs. Les pires d'entre eux ne sont que de vulgaires charlatans qui s'appuient sur la superstition pour plumer des patients ignares ; en revanche, la qualité des soins administrés par un guérisseur confirmé rivalise avec ceux que l'on peut recevoir à Villeveille.

Un guérisseur jugé compétent, ne serait-ce que parce qu'il tue moins de la moitié de ses patients, est apprécié au sein d'un raid comme d'un village. Le guérisseur décrit ci-après dispose de compétences concentrées sur son art, et doit donc s'appuyer sur autrui pour sa sécurité et sa subsistance. Il s'agit là d'une spécialisation exclusive que l'on retrouve rarement chez les hommes libres, très majoritairement polyvalents. Son savoir peut provenir de secrets de famille bien gardés, transmis d'une génération à l'autre, à moins que sa communauté ait pu se payer le luxe d'entretenir le jeune sauvageon le plus prometteur pour qu'il serve d'apprenti à un guérisseur vieillissant. S'il ne fait plus partie de sa communauté d'origine, quelles ont été les circonstances de son départ ? Pourquoi un village laisserait-il filer son guérisseur attiré ?

## COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
CONNAISSANCE	4	—
CORPS À CORPS	2	—
DRESSAGE	3	—
DUPERIE	3	—
ENDURANCE	3	—
INGÉNIOSITÉ	3	—
PERSUASION	3	—
SOINS	5	BLESSURES 3B, DIAGNOSTIC 2B, INFECTIONS 1B
SURVIE	3	FOURRAGEUR 1B
STATUT	3	—
VIGILANCE	3	—
VOLONTÉ	3	COORDINATION 1B

## ATTRIBUTS

AVANTAGES : CONNAISSANCES PRÉCISES (NATURE), EXPERTISE (BLESSURES), SANG DES SAUVAGEONS

DÉFAUT : FAIBLESSE (CORPS À CORPS)

## PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT	8*	DÉFENSE D'INTRIGUE	9
SANTÉ	9	SANG-FROID	9
POINTS DE DESTINÉE	1		

DÉPLACEMENT 4/SPRINT 16      VIGILANCE 3  
12 BASE

\* 7 EN ARMURE

## ARMES ET ARMURE

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

COUTEAU	1D	1 DÉGÂT	RAPIDE, SECONDAIRE +1
ÉQUIPEMENT	VÊTEMENTS (FOURRURE ET CUIR, ÉQUIVALENT DE LA TENUE NORDIQUE), ARMURE DE CUIR SOUPLE, COUTEAU, HERBES ET FOURNITURES NÉCESSAIRES AU TRAITEMENT DES BLESSURES ET INFECTIONS MINEURES		



## PIQUEUSE

## COMBATTANTE JEUNE ADULTE

Vous n'avez rien d'un vulgaire bibelot ; dans ces conditions, pourquoi attendre d'être arrachée à votre clan d'origine comme une tête de bétail ? Ayant préféré prendre les armes, vous êtes décidée à en découdre avec le vaste monde. La vie est peut-être courte, mais vous la regarderez dans les yeux et relèverez les défis qu'elle propose à la pointe de votre lance.

Les agenouillés du sud bouclent leurs femmes à double tour ou les condamnent à élever les marmots ; au sein du peuple libre, le mot « libre » vaut pour tout le monde, femmes comprises. Rien n'empêche les représentantes du beau sexe de prendre les armes et de combattre aux côtés des hommes ; une voie qu'elles sont nombreuses à arpenter. Les piqueuses, comme on les surnomme, sont aussi compétentes et féroces qu'un mâle sur le champ de bataille, à tel point que les chefs de guerre ne font pas de distinction.

## COMPÉTENCES

AGILITÉ	3	—
ATHLÉTISME	4	—
CORPS À CORPS	4	LAMES COURTES 1B, LANCES 1B
DISCRÉTION	3	—
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 1B
ENDURANCE	4	—
LANGUE	2	LANGUE COMMUNE
LANGUE	1	VIEILLE LANGUE
STATUT	1	—
SURVIE	3	FOURRAGEUR 1B
TIR	3	ARCS 1B, JET 1B
VIGILANCE	4	—
VOLONTÉ	3	—

## ATTRIBUTS

AVANTAGES : MAÎTRE D'ARMES (LANCE), PIQUEUSE (VOIR PAGE 106), SANG DES SAUVAGEONS

DÉFAUT : AUCUN

## PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT	11*	DÉFENSE D'INTRIGUE	7
SANTÉ	12	SANG-FROID	9
POINTS DE DESTINÉE	2		

DÉPLACEMENT 4/SPRINT 16      VIGILANCE 4  
16 BASE

\* 10 EN ARMURE, +1 AVEC DAGUE

## ARMES ET ARMURE

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

LANCE EN BOIS**	3D+1B	5 DÉGÂTS	RAPIDE
DAGUE EN PIERRE**	3D+1B	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1
ARC DE CHASSE	3D+1B	3 DÉGÂTS	PORTÉE LONGUE, DEUX MAINS

ÉQUIPEMENT      VÊTEMENTS (FOURRURE ET CUIR, ÉQUIVALENT DE LA TENUE NORDIQUE), LANCE EN BOIS DURCI AU FEU, DAGUE EN PIERRE AVEC FOURREAU, ARC DE CHASSE + 24 FLÈCHES. \*\* MAUVAISE QUALITÉ : -1D AUX TESTS D'ATTAQUE

En tant que jeune femme du peuple libre, vous étiez censée résister bec et ongles à vos « prétendants » pour ne pas tomber aux mains d'un homme indigne de vous. Il n'y avait plus qu'un pas à franchir pour rallier une troupe, et utiliser ces mêmes compétences martiales pour atteindre vos objectifs et ceux de la bande. Une fois vos talents affûtés, vous êtes devenue aussi dangereuse que la pointe de votre épieu.

Qu'est-ce qui a fait de vous une combattante ? La promesse du butin, l'attrait de l'aventure ? Est-ce plus prosaïquement la parenthèse offerte aux femmes libres entre enfance et maternité ? À moins que vous aspiriez, un jour, à prendre la tête de votre propre troupe...



## CRÉER UN PERSONNAGE SAUVAGEON

Le système ci-après permet de créer un personnage sauvageon à partir d'une feuille vierge. Il est similaire au système présent dans le livre de base du *JDR TDF*, avec quelques différences expliquées si nécessaire.

### ÉTAPE UN : TRIBU ET TERRITOIRE

Au lieu d'appartenir à une famille noble, les membres du peuple libre appartiennent à une tribu. On peut en créer une de la même façon que l'on crée une maison. Référez-vous à la section **CRÉER UNE TRIBU** en page 107. Si votre personnage fait partie d'une structure différente, tel un sauvageon au service d'une famille noble, utilisez les règles correspondant à la structure considérée.

### ÉTAPE DEUX :

#### CONCEPT DE PERSONNAGE

Créer le concept d'un personnage du peuple libre s'inscrit fondamentalement dans la même procédure que pour les personnages d'une autre région, à ceci près que l'on part d'éléments différents. On peut dire adieu aux idées d'écuyer exubérant, de sénéchal douteux ou de chevalier errant ; place aux chasseurs avisés, aux fous de guerre assoiffés de sang, aux pillards audacieux. La nature intrinsèquement sauvage et violente de la vie quotidienne au-delà du Mur déteint sur tous les personnages qui en sont issus.

#### DÉTERMINER L'ÂGE

L'espérance de vie des sauvageons est sensiblement plus courte que celle des natifs de Westeros : rares sont ceux qui dépassent les cinquante ans au nord du Mur. Atteindre la tranche d'âge très vieux, et plus encore vénérable, est quasiment impossible, bien que certains individus vieillissent prématurément à cause des conditions de vie difficiles. Chez les sauvageons des confins du Nord, les enfants doivent contribuer à la survie du groupe ; ils sont mis au travail dès leur plus jeune âge. Arrivés à l'adolescence, ils sont pour la plupart des chasseurs confirmés, aptes à survivre seuls un court laps de temps si nécessaire.

Si vous souhaitez déterminer l'âge initial de votre personnage de façon aléatoire, utilisez la table ci-après en lieu et place de la **TABLE 3-1 : ÂGE ALÉATOIRE** présente en page 44 du livre de base du *JDR TDF*.

#### DÉFINIR LE STATUT

Le peuple libre accorde peu d'importance au rang social, ce qui rend le statut moins important chez les sauvageons. Même Mance Rayder, chef d'une

**TABLE 3-1 : ÂGE ALÉATOIRE**

3D6	ÂGE DE DÉPART
3	Enfant
4	Adolescent
5-7	Jeune adulte
8-13	Adulte
14-15	Âge mûr
16	Vieux
17	Très vieux
18	Vénérable

horde considérable, ne possède qu'un statut de 4. Les limitations de statut en fonction de la tribu du personnage sont plus sévères qu'au sud du Mur, et aucun personnage du peuple libre ne peut jouir d'un statut supérieur à 4.

Le chef d'une tribu est censé avoir un statut de 3, le reste de ses membres un statut de 1 et les aînés les plus respectés un statut de 2. S'il existe des positions qui imposent le respect au sein d'un clan, comme celui de meilleur chasseur ou guerrier, cela n'a guère de répercussions concrètes par rapport au fait d'être grand veneur ou chevalier à Westeros. En outre, le concept même d'héritier est sans objet chez les sauvageons : contrairement à ce qui se passe au sud, le fils aîné d'un chef ne jouit d'aucun statut particulier *a priori* au sein de sa tribu.

#### DÉTERMINER LE RÔLE

Les cinq mêmes rôles existent chez les peuples des confins du Nord, quoique dans des proportions très différentes. Presque tous les hommes libres sont combattants, dirigeants ou coquins ; il existe quelques experts qui sont herboristes, pisteurs ou artisans, et les manipulateurs sont ceux qui ont appris à utiliser leurs méninges et leur bagout pour survivre : marchands, conteurs et autres. Les coquins sont peu répandus en raison du manque de subtilité chez les sauvageons, mais ils existent. Bien entendu, le rôle le plus courant est celui de combattant : les hommes libres placent la force et l'ingéniosité avant tout le reste.

#### HISTOIRE PERSONNELLE

Le processus permettant de déterminer l'histoire du personnage reste le même, à ceci près que l'on utilise la **TABLE 3-2 : ÉVÉNEMENTS PERSONNELS** en lieu et place de la table équivalente du livre de base du *JDR TDF* en page 47. Les autres tables permettant de déterminer les motivations, objectifs, etc., sont quant à elles adaptées à un personnage de l'au-delà du Mur.

### ÉTAPE TROIS :

#### AFFECTER LES COMPÉTENCES

Les personnages du peuple libre démarrent comme les autres, avec le rang 2 dans toutes les compétences, et choisissent entre vieille langue et langue commune pour la compétence Langue. Afin de mieux représenter les conditions de

**TABLE 3-2 : ÉVÉNEMENTS PERSONNELS**

2D6	RÉSULTAT
2	Ayant vu les Autres et survécu, vous propagez la nouvelle.
3	Vous avez été impliqué dans un rapt d'épouse.
4	Vous avez participé à une grande bataille entre tribus.
5	Vous avez pris part à une bataille contre la Garde de Nuit ou les peuples du sud.
6	Enlevé très jeune, vous avez grandi dans la tribu de vos ravisseurs.
7	Vous avez accompli un exploit significatif, comme sauver votre chef de tribu ou aider Mance Rayder.
8	Vous avez vécu auprès des géants.
9	Vous avez gravi le Mur et sillonné Westeros.
10	Vous avez pris part à un vil complot.
11	Banni par votre tribu, vous n'aviez pas commis le crime que l'on vous imputait (lâcheté ou gâchis inutile).
12	Vous avez fait affaire d'une manière ou d'une autre avec des marchands du sud.



vie dans les confins du Nord, il est conseillé de réduire la Connaissance à 1 et d'utiliser les 50 points d'expérience ainsi récupérés pour augmenter Athlétisme, Corps à Corps, Endurance, Survie ou Langue (cette dernière de façon à parler les deux langues). Cette altération figure le déficit d'éducation au-delà du Mur et la nécessité d'être endurci pour survivre dans ces contrées.

Hommes et femmes libres excellent généralement en Agilité, Athlétisme, Corps à Corps, Discrétion, Dressage, Duperie, Endurance, Survie, Tir et Vigilance. Il est rare qu'ils soient versés en Connaissance ou en Langue hormis la langue commune et la vieille langue. Un sauvageon peut choisir la vieille langue à la place de la langue Commune comme langue maternelle gratuite.

## ÉTAPE QUATRE : CHOISIR LES SPÉCIALITÉS

Le choix des spécialités s'effectue de façon normale. Même dans les compétences favorites des sauvageons, certaines spécialités sont rarement recherchées : on imagine mal un homme libre compétent en Tir se spécialiser dans les Arbalètes ou le Siège, et les adeptes du Corps à Corps se cantonnent généralement aux Haches, aux Casse-tête, à la Rixe et aux Lances.

Les spécialités suivantes ne sont pas recommandées pour le peuple libre : Armes d'Hast, Escrime, Lames longues, Arbalètes, Siège, Bienséance, Tournois et Crochetage.

## ÉTAPE CINQ : POINTS DE DESTINÉE ET AVANTAGES

Les personnages du peuple libre commencent avec le nombre normal de points de destinée en fonction de leur âge, et peuvent les dépenser comme tout un chacun. Il n'est pas obligatoire de posséder l'avantage Sang des sauvageons, même si celui-ci produit certains effets bénéfiques en cours de partie. Un personnage né dans les confins du Nord et issu de maintes générations d'hommes libres peut parfaitement se concevoir sans l'avantage Sang des sauvageons.

En outre, le peuple libre a accès à un certain nombre d'avantages et défauts qui correspondraient difficilement à un personnage issu d'un autre horizon, bien qu'ils puissent être sélectionnés avec l'accord du narrateur. Ces traits peuvent notamment être acquis par un non-sauvageon amené à vivre au sein du peuple libre, comme un déserteur de la Garde de Nuit. Pour ces avantages, voir en pages 104-106.

## ÉTAPE SIX : FAIBLESSES ET DÉFAUTS

Les personnages sauvageons choisissent faiblesses et défauts normalement, même si certains défauts conviennent mieux que d'autres au peuple libre. Une faiblesse concernant la Connaissance, l'Ingéniosité, le Larcin ou le Statut est tout à fait appropriée, tandis qu'un personnage des confins du Nord faible en Athlétisme, Endurance ou Survie a peu de chances d'atteindre l'âge adulte. Une faiblesse en Corps à Corps, Larcin, Tir ou Vigilance peut également servir à simuler les effets secondaires d'une engalure.

Les défauts suivants sont particulièrement appropriés au peuple libre : Banni, Faiblesse (Connaissance, Ingéniosité, Larcin, Statut), Habitude gênante, Honni, Irascible, Lubrique, Marqué, Menaçant et Vil.

Les défauts suivants conviennent mal aux sauvageons : Bâtard, Dette, Eunuque, Maladie infantile, Maladif, Mauvaise santé, Naïf, Nain et Perclus.

## ÉTAPE SEPT : ÉQUIPEMENT

Si l'homme libre lambda n'est pas foncièrement plus pauvre que le paysan moyen de Westeros, les seigneurs du sud sont incomparablement plus riches



que les « nantis » d'au-delà du Mur, où le niveau de fortune varie fort peu d'un individu à l'autre. Tout personnage sauvageon débute avec une tenue nordique, une paire de bottes, un couteau en os de mauvaise qualité et un gourdin de mauvaise qualité. *Pour les possessions initiales d'un personnage du peuple libre, faites un test de Statut et multipliez le résultat obtenu par 100 : cela détermine la somme de départ exprimée en cerfs d'argent.* Seul un quart de cette somme peut être converti en monnaie sonnante et trébuchante ; le reste doit se présenter sous la forme d'équipement initial ou de consommables.

La plupart des armes et armures sont disponibles par un biais ou un autre au nord du Mur. Les armes les plus courantes sont les haches, gourdins, masses d'armes, bâtons, lances, arcs de chasse, javelines et frondes. Au rayon des armures, citons jaque, armure de cuir souple ou rigide, armure de bois ou d'os et armure de peaux. Les Thenns disposent en outre d'un arsenal en bronze : espadon, épée bâtarde et armure à écailles.

Consultez la section ÉQUIPEMENT DES SAUVAGEONS, en page 106, pour plus d'informations sur les possessions du peuple libre.

## ÉTAPE HUIT (INCHANGÉE) : VALEURS DÉRIVÉES

Santé, Sang-froid et autres valeurs dérivées de votre avatar sont calculés conformément aux mécanismes décrits en page 51 du livre de base du JDRTDF. Une fois ces informations reportées sur votre fiche de personnage, celui-ci est prêt à prendre place au sein du peuple libre au-delà du Mur.

## ATTRIBUTS PERTINENTS ISSUS DU JDRTF

Certains attributs sont particulièrement adaptés ou inadaptés aux personnages du peuple libre. Les avantages ci-dessous conviennent bien aux sauvageons :

- ▣ **ATTRIBUTS DE COMPÉTENCE** : Ami des bêtes, Athlète-né, Expertise (notamment Survie), Furtif, Grand chasseur, Robuste, Sens aiguisés, Spécialiste de terrain
- ▣ **ATTRIBUTS DU DESTIN** : Compagnon animal, Nyctalope, Rêves de loup, Vervue, Zoman, Zoman mineur
- ▣ **ATTRIBUTS HÉRITÉS** : Immense, Sang des Premiers Hommes, Sang des Sauvageons
- ▣ **ATTRIBUTS MARTIAUX** : Coriace, Fou de guerre, Fureur, Lutteur, Grêle d'acier, Maître des casse-tête, Maître des lances, Précis, Rapide

Les attributs qui suivent vont à contre-courant du personnage type et de l'histoire du peuple libre. Ils ne doivent être pris qu'avec l'aval du narrateur – et à la condition de trouver une histoire solide qui vienne étayer leur origine.

- ▣ **ATTRIBUTS DE COMPÉTENCE** : Connaissances précises, Évaluation, Fin gestionnaire, Métier, Réseau
- ▣ **ATTRIBUTS DU DESTIN** : Chef de famille, Fief, Frère de la Garde de Nuit, Héritage, Héritier, Maître des corbeaux, Mécène, Membre de la Garde Royale, Mestre, Oint, Pupille, Riche
- ▣ **ATTRIBUTS HÉRITÉS** : Sang de Valyria, Sang des Andals, Sang des Fer-nés, Sang des Rhoyinars
- ▣ **ATTRIBUTS MARTIAUX** : Danseur d'eau, Maître Braavosi, Vétéran des tournois
- ▣ **ATTRIBUTS SOCIAUX** : Apprécié par le peuple, Apprécié par les nobles, Sociable

## ATTRIBUTS : NOUVEAUTÉS ET RÉVISIONS

Notons ici que les attributs de type « Natif/Native de X » ne peuvent être pris qu'au moment de la création du personnage.

### AMI DES GÉANTS

### SOCIAL

Votre nom est connu des géants ; vous avez passé du temps auprès d'eux, ou leur avez rendu un fier service.

CONDITIONS : SANG DES SAUVAGEONS, LANGUE (VIEILLE LANGUE) 1

Vous bénéficiez d'un bonus de +2B à tous les tests de Duperie ou de Persuasion contre les géants. En outre, l'humeur d'un géant est au pire Indifférente quand vous le rencontrez.

### BIEN ÉQUIPÉ

### DESTIN

Par le biais du troc, du combat ou de la ruse, vous avez obtenu un accès aux marchandises de Westeros.

CONDITION : SANG DES SAUVAGEONS

Vous commencez la partie avec des armes et pièces d'armure d'une valeur en dragons d'or égale au résultat d'un test d'Ingéniosité, de Duperie ou de Persuasion. Cet or doit être intégralement dépensé en biens des Sept Couronnes de n'importe quelle qualité. Au début de chaque mois, vous pouvez faire un test de difficulté SIMPLE (6) en Ingéniosité, Duperie ou Persuasion afin d'obtenir des marchandises du sud à hauteur de 100 cerfs d'argent par degré de réussite.

### CHASSEUR-COEILLEUR

### COMPÉTENCE

CONDITIONS : SANG DES SAUVAGEONS, MEMBRE D'UNE TRIBU DE SAUVAGEONS

Quand votre tribu fait un test d'Événement de tribu, vous pouvez ajouter votre Survie au total obtenu. Une tribu peut bénéficier de ce bonus de la part d'un nombre de membres égal à la spécialité Coordination de son chef, avec un minimum de 1.

### FIERTÉ DU NORD

### SOCIAL

Vous ne pliez devant personne.

CONDITION : SANG DES SAUVAGEONS

Quand vous êtes la cible d'une technique Charmer, Convaincre, Intimider ou Marchander dans le cadre d'une intrigue, ajoutez votre Volonté à votre Défense d'intrigue. Vaincu au combat, vous pouvez toujours choisir de mourir au lieu d'accepter les termes du vainqueur.

### NATIF DES CLANS CANNIBALES DES FLEUVES GELÉS DESTIN

Vous avez passé le plus clair de votre existence au milieu des féroces cannibales qui vivent le long des fleuves gelés, vous repaissant de vos ennemis comme le veut la coutume.

CONDITION : SANG DES SAUVAGEONS

Ajoutez +2 à votre Santé. Si vous consommez la chair d'un ennemi vaincu au combat, vous pouvez ajouter votre Volonté à votre Défense de combat ou d'intrigue dans le cadre d'une intrigue ou d'un combat dans la semaine qui suit. Vous ne pouvez bénéficier de cet effet qu'une fois par ennemi, et la chair doit être consommée de manière rituelle dans la journée qui suit la mort de l'adversaire.

Ceux qui prennent cet attribut sont de bons candidats pour les défauts Habitude gênante et Honni vis-à-vis des individus extérieurs aux clans cannibales.

### NATIF DES CLANS TROGLODYTES

### DESTIN

Votre peuple vit dans les entrailles des Crocgvire, un réseau de boyaux et de cavernes courant sous les confins du Nord. Vous avez grandi dans ces recoins obscurs que vous connaissez fort bien.

CONDITION : SANG DES SAUVAGEONS

Vous ignorez les malus dus à l'obscurité. Dans le cadre d'un test de Survie souterrain, ajoutez votre Vigilance au résultat obtenu. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les résultats visant à résister à un poison et à tous les tests visant à créer, identifier ou soigner un poison.

Enfin, vous débutez avec un nombre de doses de poison égal à votre Survie. Il peut s'agir au choix de griset, noxombre, pesteloup, potion de tabescence ou sang-de-veuve.

TABLE 3-3 : NOUVEAUX ATTRIBUTS

AVANTAGE	CONDITIONS	EFFETS
AMI DES GÉANTS	<i>Sang des sauvages, Langue (vieille langue) 1</i>	+2B à toutes les intrigues avec les géants.
BIEN ÉQUIPÉ	<i>Sang des sauvages</i>	Vous avez accès aux marchandises du sud.
CHASSEUR-CUEILLEUR	<i>Sang des sauvages, membre d'une tribu de sauvages</i>	Grâce à vous, la tribu se porte mieux.
FIERTÉ DU NORD	<i>Sang des sauvages</i>	Vous avez trop souffert pour plier aisément.
NATIF DES CLANS CANNIBALES	<i>Sang des sauvages</i>	Vous avez grandi dans un clan cannibale des fleuves gelés.
NATIF DES CLANS TROGLODYTES	<i>Sang des sauvages</i>	Vous avez grandi dans un clan troglodyte.
NATIF DES COURT-LA-NUIT	<i>Sang des sauvages</i>	Vous avez grandi chez les Court-la-nuit.
NATIF DES MORSOIS	<i>Sang des sauvages</i>	Vous avez grandi chez les Morsois.
NATIF DES PIEDS CORNÉS	<i>Sang des sauvages</i>	Vous avez grandi chez les Pieds Cornés.
NATIF DES TRIBUS THENNS	<i>Sang des Premiers Hommes</i>	Vous avez grandi dans une tribu Thenn.
NATIVE DES VIERGES DE GLACE	<i>Sang des sauvages, sexe féminin</i>	Vous avez grandi chez les Vierges de glace.
PIQUEUSE	<i>Sang des sauvages, sexe féminin</i>	Ceux qui n'ont pas l'habitude de voir une femme combattre le paient cher.
TERRIFIANT	—	Vous avez quelque chose d'effrayant.
TOUCHÉ PAR L'HIVER	<i>Sang des sauvages ou Sang des Premiers Hommes</i>	De la glace coule dans vos veines.

**NATIF DES COURT-LA-NUIT****DESTIN**

Vous avez grandi près du Mur, dans une communauté ou une tribu des Court-la-nuit.

CONDITION : SANG DES SAUVAGES

Lors des tests de Duperie ou de Persuasion contre un non-sauvageon, vous pouvez ajouter votre Volonté au résultat obtenu. En outre, à l'occasion des tests de Statut (Intendance), vous pouvez relancer un nombre de 1 égal à votre Survie.

**NATIF DES MORSOIS****DESTIN**

De tout temps, la Grève glacée a constitué votre seul univers ; vous y avez appris à chasser la baleine, à conduire un char, et acquis tout le savoir-faire des Morsois.

CONDITION : SANG DES SAUVAGES

Dans le cadre des tests de Tir (Jet) ou de Dressage (Conduite), vous pouvez relancer un nombre de 1 égal à votre Volonté. Dans le cadre des tests d'Athlétisme (Natation), vous pouvez ajouter votre Endurance au résultat obtenu.

**NATIF DES PIEDS CORNÉS****DESTIN**

Pieds surdimensionnés, grifles tout aussi coriaces : pas de doute, vous appartenez à une tribu des Pieds Cornés.

CONDITION : SANG DES SAUVAGES

Ajoutez +2 à votre Sang-froid. Sous l'effet d'un froid extrême, vous pouvez ajouter votre Volonté à votre résultat d'Endurance passive.

Vous pouvez dépenser un point de destinée pour forger une rancune contre un personnage qui vous a offensé. Vous bénéficierez à l'avenir d'un bonus de +1B à tous les tests contre ce personnage, ainsi que d'un malus de -1D visant à l'aider. Mettre fin à cette rancune nécessite de dépenser un autre point de destinée. Le nombre de rancunes qu'un personnage peut entretenir est égal à sa Volonté. Lors des intrigues, vous ne pouvez pas commencer avec une Humeur supérieure à **Antipathique** vis-à-vis d'un personnage auquel vous gardez rancune. Si votre Humeur s'améliore automatiquement en cours d'intrigue, elle redescend à Antipathique dès que l'intrigue est terminée.

**NATIF DES TRIBUS THENNS****DESTIN**

Vous faites preuve du stoïcisme des Thenns, peuple des vallées montagneuses.

CONDITION : SANG DES PREMIERS HOMMES

Ajoutez +2 à votre Défense d'intrigue. Vous pouvez ajouter votre rang d'Endurance aux tests de Volonté. En outre, lors de l'étape sept de création de personnage, ajoutez à votre somme de départ un nombre de cerfs d'argent égal au résultat d'un test de Statut x 200. Cette somme doit être utilisée pour acheter des armes et armures en métal, dans n'importe quelle quantité.

**NATIVE DES VIERGES DE GLACE****DESTIN**

Vous avez grandi dans une tribu des Vierges de glace meneuses d'ours, dans la forêt hantée.

CONDITION : SANG DES SAUVAGES, SEXE FÉMININ

À l'occasion des tests de Dressage, vous pouvez ajouter votre Volonté au résultat obtenu. Lors des tests de Corps à Corps quand vous êtes montée, vous pouvez relancer un nombre de 1 égal à votre Dressage.

Enfin, si vous prenez l'avantage Compagnon animal, vous pouvez sélectionner un ours des glaces en tant que compagnon animal.

PIQUEUSE	DESTIN
Les étrangers commettent l'erreur de vous prendre pour une « faible femme ».	
CONDITIONS : SANG DES SAUVAGEONS, SEXE FÉMININ	

Lors des cinq premiers rounds de combat, vous bénéficiez d'un bonus de +1D au Corps à Corps face à des ennemis issus d'une culture extérieure au peuple libre. En outre, votre Défense d'intrigue augmente de 1 contre les adversaires de ce type.

TERRIFIANT	SOCIAL
Que ce soit par la force bestiale, un talent martial ou l'attitude, vous faites froid dans le dos.	

Quand vous utilisez la technique Intimider lors d'une intrigue, vous pouvez ajouter votre valeur d'Athlétisme, Corps à Corps, Statut, Tir ou Volonté au résultat obtenu. La compétence utilisée doit être choisie lorsque vous sélectionnez cet attribut. Vous ajoutez la même compétence à votre Défense d'intrigue quand vous êtes la cible de la technique Intimider.

TOUCHÉ PAR L'HIVER	DESTIN
De la glace court dans vos veines, ce qui vous rend extrêmement résistant au froid terrible des confins du Nord.	
CONDITION : SANG DES SAUVAGEONS OU SANG DES PREMIERS HOMMES	

Porter des vêtements normaux suffit à vous protéger d'un froid extrême. En outre, vous ajoutez +2 à vos tests d'Endurance pour résister aux effets du froid.

BIENS	PRIX
AMBRE GRIS (500 g)	30 ca
CHÈVRE DE MONTAGNE	2 ca
OS DE BALEINE (500 g)	1 ca
PEAU D'OURS	15 ca
PEAU DE CERF	1 ca
PEAU DE LYNX-DE-FUMÉE	10 ca
VIANDE SÉCHÉE (500 g)	4 sc

BIENS	PRIX
BOTTES DE NEIGE	20 sc
CHAR EN OS	400 ca
CHIEN DE TRAÎNEAU	15 ca
TRAÎNEAU À CHIENS	50 ca

## ÉQUIPEMENT DES SAUVAGEONS

Même s'il l'ignore, le larbin lambda vivant au sud du Mur mène une existence de seigneur par rapport à ce qui constitue le quotidien des sauvages. La plupart des objets usuels considérés comme courants à Westeros sont relativement rares au-delà du Mur, quand ils ne sont pas tout bonnement inconnus. Les TABLES 3-4 et 3-5 détaillent les biens disponibles auprès du peuple libre.

Notez que si leur valeur est indiquée en numéraire, le recours à la monnaie est presque inexistant au-delà du Mur. Le troc est à l'ordre du jour, et la fortune d'un individu se mesure aux biens qu'il possède et se trouve en mesure d'échanger.

## QUALITÉ DES ARMES

Dans les confins du Nord, les armes sont souvent faites de bois, d'os et de pierre, le bronze n'étant répandu que chez les tribus Thenns. Les armes en acier sont le produit de troc avec les marchands étrangers de Durlieu, de raids perpétrés au sud du Mur ou d'échanges... souvent musclés avec la Garde de Nuit.

Mécaniquement, la plupart des armes qui devraient être en acier et sont faites d'autres matériaux sont considérées comme étant de Mauvaise qualité, bien que les meilleures armes en bronze des Thenns soient de qualité Ordinaire, voire Supérieure. Une arme de Mauvaise qualité coûtant moitié moins qu'une arme Ordinaire, les personnages désargentés du peuple libre débent souvent avec un arsenal de Mauvaise qualité jusqu'à être en mesure de trouver mieux.

Pour plus d'informations sur les armes et leur qualité, voir la section ARMES du CHAPITRE 7 : ÉQUIPEMENT dans le livre de base du JDRTDF.

## BIENS ET SERVICES

### BOTTES DE NEIGE

Populaires chez les tribus de la forêt hantée, ces bottes à semelle extralarge permettent de marcher dans la neige sans subir de malus de déplacement.

### CHAR EN OS

Construits par les Morsois, ces véhicules peuvent transporter deux passagers lorsqu'ils ont un attelage de huit chiens de traîneau. Conçus à la fois pour le voyage et le combat, ils disposent d'espace de stockage et de râteliers à javelines. Démontables, les roues d'un char peuvent laisser la place à des patins.

### CHIEN DE TRAÎNEAU

Les nombreuses races à poil long qu'utilise le peuple libre pour faire office de chien de garde, de chasse ou de traîneau sont toutes très similaires. On se référera au profil Chien, mais avec un bonus de +4 à tous les tests d'Endurance pour ce qui est de résister au froid extrême.

### TRAÎNEAU À CHIENS

Utilisé par de nombreuses tribus des confins du Nord, le traîneau à chiens peut transporter un ou deux passagers, et est généralement tiré par six à huit bêtes. Véhicule peu efficace en combat, il autorise en revanche un déplacement rapide quelle que soit la couche neigeuse.



## CRÉER UNE TRIBU

Alors que l'organisation sociale des sujets de Westeros est fondée sur les maisons nobles, le peuple libre s'appuie sur le système tribal. Des tribus qui luttent en permanence pour leur survie en raison de ressources limitées, des clans rivaux et de la menace du mal ancien. Moyennant quelques modifications mineures, le système de familles du *JDR TDF* peut fort bien illustrer ces tribulations.

Les groupes de personnages du peuple libre appartiennent à une tribu de la même manière que des personnages du sud font partie d'une maison noble, au prix de quelques différences de structure. Les hommes libres ne croient pas au concept d'héritier ou de bâtard ; s'il existe bel et bien un chef de tribu, son successeur ne sera pas obligatoirement l'un de ses enfants, à supposer qu'un successeur soit seulement désigné. Dans maintes tribus, on choisit le nouveau chef sans considération aucune pour les préférences de l'ancien. Le clan créé par les joueurs peut avoir un chef incarné par le narrateur ; il appartient à ce dernier d'attribuer le rôle de chef à l'un des joueurs, à condition toutefois de bien faire sentir à l'heureux élu qu'il doit œuvrer chaque jour pour conserver son autorité. Contrairement à ce qui se passe au sud, où des siècles de tradition ont consolidé les pouvoirs de la noblesse, dans les confins du Nord, une seule mauvaise décision peut pousser une tribu à se retourner contre son chef et le destituer.

La création d'une tribu du peuple libre ressemble beaucoup à celle d'une famille noble, avec quelques nuances qui seront détaillées étape par étape. Les différences de ressources concernent les écarts entre tribus de sauvageons, pas ceux qui existent entre les tribus et les maisons du sud.

### ÉTAPE UN : RÉGION DE DÉPART

Chaque tribu des confins du Nord a une région qui lui tient lieu de foyer, et même les clans nomades restent en général dans un périmètre donné

presque tout le temps. À l'instar de la couronne de départ d'une famille noble, ce choix a un impact sur les ressources disponibles, chaque région ayant ses propres modificateurs dans ce domaine. Le choix d'une région peut être effectué par les joueurs ou le narrateur, mais on peut aussi définir celle-ci aléatoirement à l'aide de la **TABLE 3-6 : RÉGION DE DÉPART** en lançant 3d6.

## CROCGIVRE

SITES : COL MUSEUX, GORGE, HAUTE LAITEUSE, HAUTS DES FLEUVES GELÉS

Dominant la partie occidentale des confins du Nord, les Crocgvire forment une chaîne étendue qui démarre au sud du Mur et va se perdre dans les Contrées de l'éternel hiver. Les sommets sont couverts de neige éternelle et le socle est composé de pierre grise et de granit. Habitat naturel des lynx-de-fumée, des aigles et des ours, les Crocgvire forment un massif impitoyable où survivent des tribus tout aussi étrangères à la pitié. On n'y trouve aucune communauté majeure, mais les hameaux et camps itinérants y abondent.

TABLE 3-6 : RÉGION DE DÉPART

RÉSULTAT	RÉGION
3-4	Vallées montagneuses
5-8	Grève glacée
9-13	Forêt hantée
14-16	Crocgvire
17-18	Cap Storroid

## GRÈVE GLACÉE

SITE : TERRITOIRE DES MORSOIS

À l'ouest des Crocgvivre, sur la rive septentrionale de la baie des Glaces, la Grève glacée part d'une banquise déchiquetée, s'étire au nord sous forme de toundra gelée puis se confond avec les Contrées de l'éternel hiver. Biotope propice aux cétacés, morses, phoques, ours des neiges et autres créatures arctiques, la Grève glacée est également le foyer des Morsois montés sur leurs chars en os de baleine. La toundra n'ayant presque rien à offrir, les peuplades de cette région sont tournées vers la mer pour assurer leur survie.

## LA FORÊT HANTÉE

SITES : L'ARBRE BLANC, POING DES PREMIERS HOMMES, BASSE LAITEUSE, BAS DES FLEUVES GELÉS

Cœur des confins du Nord, la forêt hantée s'étend entre le Mur et les Contrées de l'éternel hiver d'une part, les Crocgvivre et la mer Grelotte d'autre part. Dense et ayant rarement connu la cognée, la forêt hantée est ancienne et préservée ; c'est ici qu'a trouvé refuge l'essentiel du peuple libre. Les tribus qui y résident survivent en traquant les troupeaux de gibier migrateur et en cueillant le peu que la forêt a à offrir.

## LES VALLÉES MONTAGNEUSES

SITE : THENN

Nichées entre les cimes enneigées des Crocgvivre, les vallées montagneuses des confins du Nord constituent ce qu'il y a de plus accueillant au-delà du Mur. Protégées des tempêtes, des envahisseurs et de menaces plus étranges par les sommets, ces vallées abritent en outre les seuls gisements dignes de ce nom dans les confins. Le contrôle de ces terres et de leurs richesses minérales fait l'objet d'une lutte acharnée, et toute tribu qui y demeure aura à combattre pied à pied pour conserver son territoire.

## LE CAP STORROLD

SITE : DURLIEU

Situé sur la façade orientale des confins du Nord, le cap Storrolld était autrefois le poumon économique de l'au-delà du Mur. Bien que le grand port d'antan, Durlieu, soit aujourd'hui considéré par les hommes libres comme une ruine maudite infestée de démons, quelques clans font encore vivre un bivouac côtier de loin en loin, et les marchands étrangers savent

que la haute flamme d'un brasier est synonyme de troc profitable avec les sauvageons. Les tribus de la région se sont concentrées sur ce commerce, source d'amélioration de leur niveau de vie, mais aussi de conflits avec les clans plus traditionalistes.

## ÉTAPE DEUX : RESSOURCES DE DÉPART

Les ressources d'une tribu se déterminent comme celles d'une famille noble, en lançant 7d6 et en modifiant le résultat obtenu en fonction de la région où vit la tribu.

Les fonctions des ressources sont globalement les mêmes pour une tribu du peuple libre, à quelques nuances près.

### DÉFENSE

La rareté des routes et des forteresses au nord du Mur explique la faiblesse de la valeur de Défense de la plupart des tribus. Les quelques fortifications existantes sont le plus souvent les ruines d'anciennes places fortes des Premiers Hommes, ou des structures en bois de construction récente.

### INFLUENCE

Si le jeu politique des confins du Nord est moins alambiqué qu'au sud du Mur, chaque tribu est plus ou moins respectée et écoutée par ses homologues, ce que reflète son Influence. Les tribus jouissant d'une Influence élevée sont estimées et craintes, courtisées par leurs alliés et évitées par leurs ennemis, tandis qu'un clan à l'Influence médiocre est vu comme une bande de faibles et de lâches, tout juste bons à être écrasés ou ignorés.

### LOI

Les hommes libres n'étant régis par aucun code juridique, cette ressource représente le contrôle qu'exerce le chef tribal sur son peuple et son territoire. Une Loi faible signifie que la tribu nourrit peu de respect pour son chef et conteste son autorité ; une Loi élevée indique que le clan tient son chef en haute estime, et lui obéit sans les habituelles démonstrations d'irritation typiques du peuple libre. L'effet sur les tests d'Événement est inchangé.

### POPULATION

Comme pour les familles nobles, la Population est un indice abstrait de l'effectif réel d'une tribu. La Population d'un clan est rarement supérieure à 25 ; à valeur égale, une maison représente plus de monde qu'une tribu de sauvageons. L'effet sur les tests d'Événement est inchangé.

TABLE 3-1 : RESSOURCES DE DÉPART

RÉGION	DÉFENSE	INFLUENCE	LOI	POPULATION	PUISSANCE	RICHESSSE	TERRES
CROCGVIVRE	-5	-5	-10	-10	+5	-5	+30
GRÈVE GLACÉE	-10	-5	-5	-5	-5	-10	+30
FORÊT HANTÉE	-10	+5	-5	-5	+5	-10	+20
VALLÉES MONTAGNEUSES	-5	+5	+5	0	+5	-5	-5
CAP STORROLD	-10	+10	-5	-5	0	0	+10

## PUISSANCE

Au sein du peuple libre, la Puissance ne reflète pas le nombre de soldats de métier qu'une tribu peut aligner, mais plutôt le nombre de combattants qu'elle peut extraire de ses rangs lorsqu'elle part en guerre. En cas de conflit, tout membre valide est censé prendre les armes. Environnement oblige, les sauvages disposent d'un éventail de troupes très limité, mais ils ont dans le même temps accès à des types d'unité inconnus dans le sud.

## RICHESSES

Le numéraire et les métaux précieux sont rares chez les tribus du peuple libre, dont la richesse se mesure à ses biens de consommation, à ses armes en acier et à des objets similaires. Pour cette raison, la grande majorité des tribus ont une valeur de Richesse très limitée.

## TERRES

Les terres que contrôle votre tribu ne lui appartiennent pas au sens où un seigneur du sud possède les siennes : elles correspondent au territoire que la tribu utilise tout au long de l'année en voyageant de bivouac en bivouac, en chassant, etc. Une autre tribu peut faire usage du même territoire tant que les deux clans n'entrent pas en conflit. La notion de propriété foncière est étrangère aux hommes libres ; pour autant, chaque tribu exerce un droit sur les ressources du territoire qu'elle contrôle. Si une autre tribu ne fait que passer, il n'y a généralement pas de problème, mais gare à ceux qui s'en prennent à « votre » troupeau d'élans. En règle générale, l'espace vital d'une tribu est supérieur aux terres possédées par une famille noble, car il faut plus de surface pour nourrir un individu dans ces contrées désolées.

## ÉTAPE TROIS : HISTOIRE DE LA TRIBU

L'histoire d'une tribu est déterminée par un processus identique à celui qui vaut pour une famille noble, à ceci près qu'il convient de lancer 2d6 pour la TABLE 3-8 : FONDATION et 3d6 pour la TABLE 3-9 : ÉVÉNEMENTS HISTORIQUES en lieu et place des tables homonymes du livre de base du *JDR TDF*. Les événements historiques peu compatibles avec le peuple libre, comme le scandale, ont été supprimés ; le caractère ouvert des sauvages requiert

une tromperie éhontée pour qu'éclate un scandale, et celle-ci coïncide mieux avec d'autres événements.

Le premier événement historique tiré est celui qui a conduit à la fondation de votre tribu. Contrairement aux maisons nobles, les tribus ne sont pas créées sur décision d'un autre seigneur : ce sont les hommes libres qui décident pour quelle raison il leur faut impérativement créer un nouveau clan. Alors qu'au sud du Mur, une victoire éclatante peut conduire une famille prestigieuse à accorder au vainqueur le droit de fonder une maison vassale, chez les hommes libres, c'est une partie de la tribu du vainqueur qui peut décider de se scinder pour former un clan dont il sera le chef. Au sein du peuple libre, le pouvoir émane d'en bas et non d'en haut ; par conséquent, la formation et l'évolution des tribus ont une saveur très différente, même si elles obéissent aux mêmes règles.

## ÉTAPE QUATRE : PATRIMOINE

Le patrimoine d'une tribu est déterminé à l'aide des mêmes règles qui permettent de définir celui d'une famille noble, à ceci près que l'éventail qui s'offre à une tribu diffère légèrement. Il n'existe aucune grande forteresse dans les confins du Nord, les armées du peuple libre n'ont pas de navire de guerre et le concept d'héritier n'a pas cours.

TABLE 3-8 : FONDATION

RÉSULTAT	FONDATION	EXEMPLE	ÉVÉNEMENTS HISTORIQUES
2	Antique	Âge des Héros	1d6+3
3	Très ancienne	Invasion des Andals	1d6+2
4	Ancienne	Invasion du Rhoynar	1d6+1
5-6	Bien établie	Conquête d'Aegon	1d6
7-9	Récente	Rébellion Feunoyr	1d6-1*
10-12	Fraîche	Guerre de l'Usurpateur	1d6-2*

\* Minimum un.

TABLE 3-9 : ÉVÉNEMENTS HISTORIQUES

RÉSULTAT	ÉVÉNEMENT	DÉFENSE	INFLUENCE	LOI	POPULATION	PUISSANCE	RICHESSE	TERRES
3	Évolution	—	+1d6	—	—	+1d6	+1d6	+1d6
4	Catastrophe	—	—	-1d6	—	—	—	-1d6
5	Conquête	-1d6	+1d6	-1d6	+1d6	—	—	+1d6
6	Défaite	-1d6	-1d6	—	-1d6	-1d6	-1d6	-1d6
7	Déclin	—	-1d6	—	—	-1d6	-1d6	-1d6
8	Calamité	-2d6	-2d6	-2d6	-2d6	-2d6	-2d6	-2d6
9	Gloire	+1d6	+1d6	+1d6	—	+1d6	—	—
10-11	Croissance	Choisissez deux ressources que vous augmentez de 1d6 chacune.						
12-13	Invasion	—	-1d6	—	-2d6	-1d6	-1d6	—
14	Folie	+6-2d6	+6-2d6	+6-2d6	+6-2d6	+6-2d6	+6-2d6	+6-2d6
15	Traîtrise	-1d6	—	—	—	—	+1d6	-1d6
16	Victoire	+1d6	—	+1d6	—	—	+1d6	—
17	Brebis galeuse	—	—	+1d6	-1d6	-1d6	+1d6	—
18	Aubaine	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6

TABLE 3-10 : INFLUENCE ET STATUT

RESSOURCE	STATUT MAXIMAL
0-20	2
21-40	3
41+	4

TABLE 3-11 : COÛT DES TERRAINS

TERRAIN	COÛT	EXEMPLE
COLLINES	7	Forêt hantée
MONTAGNE	6	Crocgvire
PLAINE	5	Contrées de l'éternel hiver

TABLE 3-12 : COÛT DES TRAITS

TRAIT	COÛT	EXEMPLE
APPROVISIONNEMENT	<i>DISPONIBLE</i>	+3 La forêt hantée
	<i>ABONDANT</i>	+5 Les eaux au large de la Grève glacée
	<i>CLAIRSEMÉS</i>	+2 La forêt hantée près du Mur
BOIS	<i>DENSES</i>	+3 La majeure partie de la forêt hantée
	<i>RUISSEAU</i>	+1 L'un des nombreux affluents de la Laitouse
COURS D'EAU	<i>RIVIÈRE/FLEUVE</i>	+3 La Laitouse
	<i>ÉTANG</i>	+5
	<i>LAC</i>	+7
	<i>GELÉ</i>	+1 Les fleuves gelés
ENNEIGEMENT	<i>FAIBLE</i>	+1 La majeure partie des confins du Nord
	<i>ABONDANT</i>	+2 Les Contrées de l'éternel hiver
ÎLE	+10	Skagos
LITTORAL	+3	La Grève glacée
LOCALITÉ	<i>HAMEAU</i>	+20 L'Arbre blanc
	<i>PETITE VILLE</i>	+30 Thenn-le-Fort
ROUTE	+10	Le col Museux
RUINE	+3	La Chaussée du Géant
TOUNDRAS	+1	Les Contrées de l'éternel hiver

## DÉFENSE

Le caractère primitif des civilisations d'au-delà du Mur n'ayant pas permis d'ériger des ouvrages défensifs de grande ampleur depuis des millénaires, château amélioré, château et petit château sont inaccessibles aux tribus. La plupart des clans disposent au mieux d'une redoute, et seules quelques tribus privilégiées peuvent s'abriter dans une demeure fortifiée. De tels édifices existent essentiellement dans les Crocgvire et les vallées montagneuses, où la pierre est facile à trouver.

### REDOUTE

INVESTISSEMENT : 10

DURÉE : 1D6 MOIS

En bois et/ou en terre, la redoute consiste en une paroi à peine plus haute qu'un homme, érigée en périphérie d'une localité. Chaque redoute construite permet de protéger une unité, mais plusieurs redoutes peuvent être érigées côte à côte pour protéger autant d'unités.

**ATOUT :** l'unité défendant une redoute bénéficie d'un bonus de +1 à sa Défense.

### TOUR DE GUET

INVESTISSEMENT : 5

DURÉE : 1D6 MOIS

Simple plate-forme surélevée à laquelle on accède par une échelle, la tour de guet n'offre guère de protection, mais elle permet de surveiller le terrain alentour. Les tours de guet sont fréquentes dans les bivouacs permanents ou semi-permanents des hommes libres ; elles permettent de voir venir les menaces, qu'il s'agisse d'une tribu ennemie ou des Autres.

**ATOUT :** tout commandant posté dans une tour de guet bénéficie d'un bonus de +1 à ses tests d'Art Militaire (Commandement) destinés à donner un ordre à une unité, et à ses tests d'Art Militaire (Stratégie) destinés à déterminer l'initiative.

## INFLUENCE

Contrairement à ce qui se passe à Westeros, l'autorité n'est pas héréditaire chez les hommes libres. De ce fait, l'Influence ne s'investit pas en héritiers voués à prendre la relève à la tête de la tribu, comme cela a cours dans les familles nobles. Elle sert en revanche à déterminer le Statut maximal du chef de tribu, mais à l'aide d'une échelle différente de celle des maisons.

## TERRES

L'au-delà du Mur est une région immense et désertique, et les tribus qui y vivent peuvent prétendre à des domaines beaucoup plus étendus que les maisons nobles des Sept Couronnes. Les montagnes y étant également beaucoup plus communes qu'à Westeros, le coût de ce type de terrain a été ajusté en conséquence. Notons en outre l'absence de Marécages à cause du caractère rocheux du littoral et des basses températures même près des côtes. Les localités sont plus onéreuses dans les confins du Nord et les villes y sont indisponibles, tout comme la Prairie. Certains traits de terrain, disponibles au-delà du Mur, ne le sont pas à Westeros et inversement. Les effets de ces nouveaux traits de terrain sont décrits dans *L'ART DE LA GUERRE AU-DELÀ DU MUR*, en pages 112-113.

La nouveauté principale des territoires est le trait Approvisionnement. Chaque unité de terrain avec Approvisionnement vous fait bénéficier d'un bonus de +1 aux tests d'Événement de tribu, tandis qu'un terrain avec Approvisionnement abondant ajoute un bonus de +2 à ces mêmes tests.



## LOI

Le niveau de Loi joue le même rôle au sein d'une tribu du peuple libre qu'au sein d'une famille noble de Westeros. La nature chaotique et désorganisée des sauvageons fait que leurs tribus ont généralement un niveau de Loi assez faible.

## POPULATION

Le patrimoine de population des tribus du peuple libre fonctionne comme celui des maisons nobles de Westeros. Environnement difficile et faiblesses des ressources dans les confins du Nord font que les clans d'hommes libres ont souvent un indice de Population assez bas.

## PUISSANCE

Comme pour une famille noble, la Puissance exprime la capacité militaire d'une tribu. Au sein du peuple libre, cela ne représente pas les troupes rémunérées par le chef, mais le nombre de membres de la tribu qui sont aptes à prendre les armes. Pour cette raison, la Puissance d'une tribu ne peut pas dépasser le double de sa Population. En outre, chaque unité détruite réduit le score de Population de 5. Une tribu qui a systématiquement le dessous au combat est promise à l'éradication.

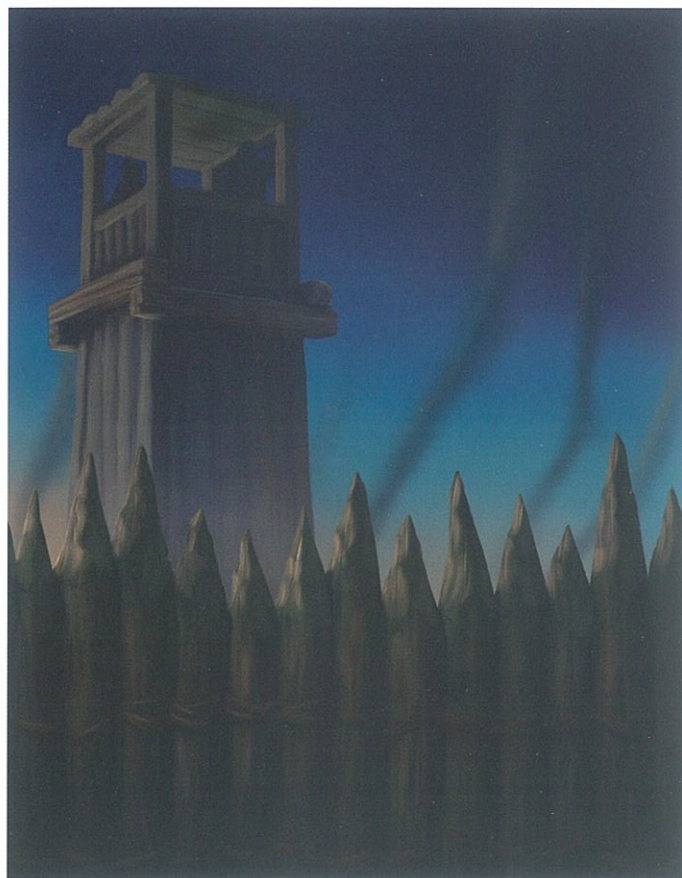
Si les tribus du peuple libre n'ont pas d'armoiries, elles n'en déterminent pas moins leur patrimoine de puissance comme les familles nobles. Le peuple libre n'a accès qu'aux unités Guérilleros, Infanterie, Pillards et Éclaireurs parmi celles du livre de base du *JDR TDF*, mais aussi à de nouveaux types figurant à la **TABLE 3-14 : NOUVEAUX TYPES D'UNITÉS**.

## RICHESSSE

La pauvreté inhérente au peuple libre entraîne une valeur très faible de Richesse pour de très nombreuses tribus, et les rares à être mieux loties ont peu d'options disponibles par rapport aux familles nobles du sud. Guilde, Mestre et Septuaire sont proscrits dans le cadre d'une tribu. Il est possible de s'attacher les services d'un Artisan à condition d'avoir une mine, mais il ne produira jamais d'armes en acier château.

## ÉTAPE CINQ : SIGNES DISTINCTIFS

Toute tribu du peuple libre a un nom en rapport avec ses croyances, son histoire ou son caractère. Certains clans ont un animal totémique qui leur sert de modèle, d'autres s'efforcent d'incarner tel ou tel aspect de la nature, à l'instar du morse chez les Morsois. D'autres, comme les Thenns, ont pris le nom de leur territoire, ce qui est surtout valable pour les tribus qui vivent dans une zone particulièrement appréciée ou contestée. Étrangères à l'utilisation des armoiries, les tribus d'au-delà du Mur se forgent une identité en combinant les effets d'un nom mémorable et de symboles visuels frappants : parures en ossements, cuirs teintés, peintures de guerre, etc.



Si les joueurs d'une tribu de sauvageons sont dispensés du processus de création d'armoiries, consacrer du temps au choix du nom du clan, à sa signification et aux symboles collectifs est fortement conseillé. Trouver un nom aussi féroce-ment évocateur que « clans cannibales des fleuves gelés », ou plus mystérieux comme « Morsois », est une étape importante pour construire le caractère de la tribu. Si ce nom n'est pas synonyme d'un mélange de mystère, de peur et de sauvagerie, c'est qu'il est probablement nécessaire d'en inventer un meilleur !

## ÉTAPE SIX : LES MEMBRES DE LA TRIBU

Les clans de l'au-delà du Mur n'ont pas la maisonnée pléthorique d'une famille noble des Sept Couronnes ; leur chef constitue l'alpha et l'oméga de la hiérarchie tribale. S'il existe au sein d'un clan l'équivalent d'un intendant, d'un capitaine de la garde ou d'un maître du chenil, le poste n'a rien de formalisé et standard chez les sauvageons. Les membres d'une tribu qui se sont distingués peuvent obtenir un titre ou un statut de conseiller du chef,

**TABLE 3-13 : TERRAINS ET TRAITS DES TERRITOIRES DES CONFINS DU NORD**

RÉGION	TERRAIN	TRAITS
CROCGIVRE	Montagne	Approvisionnement, Bois, Cours d'eau, Route, Ruine
GRÈVE GLACÉE	Plaine	Approvisionnement, Île, Littoral, Tundra
FORÊT HANTÉE	Collines, Plaine	Bois, Cours d'eau, Littoral, Localité, Route, Ruine
VALLÉES MONTAGNEUSES	Collines, Montagne	Approvisionnement, Cours d'eau, Localité, Route, Ruine
CAP STORROLD	Collines, Plaine	Approvisionnement, Bois, Cours d'eau, Île, Littoral, Localité, Ruine, Tundra

mais ce type de décision dépend totalement du bon vouloir d'icelui. Au sein du groupe, on peut être reconnu comme le meilleur guérisseur, chasseur ou guerrier, tout comme on respectera le talent d'un mystique, d'un artisan, d'un ami des bêtes ou d'un fin stratège, mais tout cela ne s'accompagne que rarement d'un titre ronflant. Celui ou celle qui excelle dans son domaine gagnera le respect des siens quelle que soit l'appellation qu'on lui donne.

## LA TRIBU EN ACTION

Une fois votre tribu créée, elle fonctionne de la même manière qu'une maison noble, croissant ou prospérant au gré des exploits de ses membres et des caprices du destin.

### ÉVÉNEMENT DE TRIBU

Les tests d'Événement d'une tribu sont similaires à ceux d'une maison noble, à ceci près qu'une tribu n'a pas le droit d'augmenter une ressource de 1 au lieu de procéder à un test d'Événement de tribu. On doit effectuer un tel test au moins un mois sur trois, et pas plus d'une fois par mois. Pour chaque 1 obtenu lors du test d'Événement de tribu, celle-ci souffre d'un malus de -1 à tous ses futurs tests d'événement jusqu'à ce qu'elle change de terrain par le biais de l'action Migrer ; cette règle illustre le fait qu'un clan qui reste trop longtemps dans la même zone finit par en épuiser les ressources et la rendre improductive. Ce malus décroît de 1 pour chaque mois durant lequel le territoire concerné est laissé au repos. Pour survivre sur le long terme, une peuplade sédentarisée a besoin de développer des compétences en gestion des ressources, qui sont englobées dans la spécialité Intendance. Ce malus peut également être annulé en dépensant un point de Loi, Population ou Richesse par point de malus effacé.

Un test d'Événement au résultat négatif risque fort d'amoinrir les scores de Loi, Population ou Richesse : la cohésion et l'effectif de la tribu pâtiront fatalement d'un durcissement des conditions de vie déjà difficiles au-delà du Mur. Les tests d'Événement de tribu sont effectués par son chef, qui peut parfois procéder à un test assisté par un aïeul du clan ou un conseiller.

### PARTIR À L'AVENTURE

Le patrimoine tribal peut être augmenté à l'aide d'un don en argent ou en nature ; chaque tranche complète de 200 dragons d'or (en numéraire ou en biens de consommation) permet ainsi d'augmenter de 1 la valeur de la ressource Richesse de votre tribu, et le don en Gloire fonctionne lui aussi conformément aux règles normales.

### ACTIONS DE TRIBU

Une tribu du peuple libre peut utiliser les actions Gérer les ressources, Entreprendre des projets et Faire la guerre, mais pas Organiser des tournois, les sauvages trouvant ce type d'activité aussi stérile que ridicule. Migrer et Piller, en revanche, sont des actions qui prennent tout leur sens.

#### MIGRER

Dans leur grande majorité, les territoires au-delà du Mur n'ont pas assez de ressources pour autoriser une implantation permanente : une saison entière peut même suffire à en voir les limites. Cela contraint de nombreuses tribus à nomadiser afin d'éviter d'épuiser le potentiel d'une région donnée. Une tribu qui effectue l'action Migrer déplace tout son effectif d'un territoire à un autre, espérant ainsi échapper au malus de test d'Événement. Les clans qui quittent une localité ou des fortifications laissent en général une fraction de leur effectif pour veiller sur ce patrimoine.

Une tribu peut choisir de Migrer sur le territoire d'une autre, mais cela conduit très souvent à la guerre ouverte.

#### PILLER

Si nécessaire, le peuple libre ne voit aucun inconvénient à détrousser une tribu adverse, surtout si cette dernière lui a fait subir le même sort dans le passé. Le pillage est donc une activité courante chez les sauvages. Une tribu qui entreprend l'action Piller envoie ses combattants attaquer et déposséder une tribu précise, dont le territoire doit avoisiner le sien. Le chef de la tribu attaquante effectue alors un test d'Art Militaire (Stratégie), assorti d'un bonus égal à la Puissance des unités engagées dans l'action, contre la Défense de la tribu attaquée à laquelle s'ajoute la Puissance des unités qui la défendent. En cas de réussite, la Richesse de la tribu attaquante augmente de 1 par degré de réussite, cependant que la Richesse et la Loi de la tribu attaquée diminuent d'autant. En cas d'échec, la tribu attaquante perd 1 point de Puissance par degré d'échec. Les unités engagées dans une action Piller ou Faire la guerre ne peuvent pas être utilisées pour défendre leur tribu. Toutes les unités parties piller sont considérées comme éloignées de la tribu, et donc indisponibles pour défendre celle-ci, jusqu'au test d'Événement de tribu suivant.

## L'ART DE LA GUERRE AU-DELÀ DU MUR

La guerre dans les confins du Nord est très différente de celle que l'on livre habituellement à Westeros. Les armées se retrouvent rarement face à face sur un champ de bataille, préférant jouer au chat et à la souris sous le couvert de la forêt hantée ou à travers pics et vallées des Crocgvivre. Les unités militaires sont composées de sauvages ordinaires, pas de soldats de métier. Vitesse et force brute prévalent sur la capacité défensive. Les formations de combat sont rares. Une armée du peuple libre aurait bien des difficultés face à un ost des Sept Couronnes rassemblant deux fois moins d'hommes ; pour autant, tout corps expéditionnaire qui progresse sur le territoire des sauvages risque de payer chaque pas au prix fort.

Les règles concernant l'art de la guerre sont les mêmes qu'à Westeros, avec certaines innovations comme de nouvelles unités et de nouveaux terrains reflétant au mieux le climat hostile et le peuple rugueux qui vit au-delà du Mur.

### ÉQUIPEMENT AMÉLIORÉ

#### TENUE D'HIVER

RESSOURCE : 1 POINT DE RICHESSE PAR UNITÉ ÉQUIPÉE

Toutes les unités tribales du peuple libre disposent de vêtements d'hiver, et de bottes de neige pour les fantassins. Cela leur permet d'ignorer la plupart des effets du froid extrême, y compris sur un terrain doté du trait Gelé, et de se déplacer sur la neige comme si l'enneigement était moindre d'une catégorie. Les unités non composées de sauvages peuvent se voir équipées de vêtements chauds et de bottes ad hoc pour 1 point de Richesse par unité.

### NOUVELLES UNITÉS

Meneuses d'ours, auriges, meneurs de chiens, géants et chevaucheurs de mammoth sont tous disponibles en tant qu'unités auprès des tribus du peuple libre. Excepté les géants, ces unités se déplacent comme de la cavalerie.

Les valeurs entre parenthèses illustrent les modifications en cas d'Équipement amélioré, comme indiqué dans le livre de base du *JDRDF*.

#### AURIGES

Les chars en os de baleine des Morsois confèrent à leurs guerriers une grande mobilité et une force de frappe importante, à distance comme au

TABLE 3-14 : NOUVEAUX TYPES D'UNITÉS

TYPE	COÛT EN PUISSANCE	MODIFICATEUR DE DISCIPLINE	COMPÉTENCES CLEF	ARMURE	DÉGÂTS DE CORPS À CORPS	DÉGÂTS DE TIR
AURIGES	+4	+0	Agilité, Dressage, Tir	VA 3(4), MA -1 (-2), Encombrement 0 (1)	Athlétisme +1 (+2)	Agilité +2 (+3), Portée Courte
CHEVAUCHEURS DE MAMMOUTH*	+4	-3	Dressage, Survie, Vigilance	VA 8 (10), MA 0 (-1), Encombrement 0	Dressage +6 (+7)	Athlétisme +1 (+2), Portée Courte
GÉANTS*	+8	0	Athlétisme, Corps à Corps, Endurance	VA 6 (8), MA 0 (-1), Encombrement 0	Athlétisme +4 (+5)	Athlétisme +1 (+2), Portée Courte
MENEURS DE CHIENS	+3	+3	Dressage, Endurance, Survie	VA 2 (4), MA -1, Encombrement 0	Athlétisme +1 (+2)	Agilité (Agilité +1), Portée Courte
MENEUSES D'OURS	+6	-3	Corps à Corps, Dressage, Endurance	VA 5 (7), MA -3 (-4), Encombrement 1 (2)	Athlétisme +3 (+5)	—

\* L'unité Chevaucheurs de Mammouth doit être achetée en tant que géants + Chevaucheurs, pour un coût en Puissance total de 12.

Géants et Chevaucheurs de Mammouth sont des unités vétérans ou élites uniquement. Leurs scores d'Athlétisme et d'Endurance ne peuvent pas être inférieurs à 4.

corps à corps. Les auriges sont équipés de longues lances pour le combat rapproché et de javelines pour le tir. Une unité d'auriges est composée de quarante hommes et vingt chars. Une unité d'auriges peut se déplacer sur un terrain enneigé comme si l'enneigement était moindre d'une catégorie : une Neige peu épaisse n'entraîne aucun malus de déplacement, et une Neige épaisse un Déplacement réduit.

#### CHEVAUCHEURS DE MAMMOUTH

Composée de géants montés sur des mammouths, l'unité Chevaucheurs de Mammouth compte parmi les plus redoutables du monde. Capables de briser sans effort une ligne d'infanterie, ces béhémotes fauchent les unités modestes comme autant de fétus de paille. On ne les trouve qu'au sein des tribus ayant noué des liens solides avec les géants, et nourrir ces énormes montures prélève un lourd tribut sur le clan qui les accueille dans ses rangs. L'unité Chevaucheurs de Mammouth consiste en dix géants et autant de pachydermes. Elle ne s'achète jamais seule, et doit l'être en même temps que le type Géants. Ainsi le coût en Puissance d'une unité Chevaucheurs de Mammouth est-il égal à 12 + le coût d'expérience (8 pour géants, 4 pour Chevaucheurs de Mammouth). Les Chevaucheurs de Mammouth ne sont disponibles que sous forme d'unité vétéran ou élite ; Endurance et Athlétisme doivent être de 4 au minimum.

#### GÉANTS

Se mêlant rarement aux humains, les géants appartiennent à une race ancienne des confins du Nord ; leurs ennemis finissent écrasés sous une pluie de rochers ou un coup du tronc d'arbre qui leur sert de massue. Seules les tribus ayant consenti un gros effort pour s'attirer les grâces des géants peuvent les recruter, et même alors, ces mastodontes peuvent s'avérer lents à motiver, difficiles à comprendre et peu sensibles aux faiblesses des humains. Une unité de géants représente vingt géants à pied, armés de gourdins et de rochers de jet. Les géants ne sont disponibles que sous forme d'unité vétéran ou élite ; Endurance et Athlétisme doivent être de 4 au minimum.

#### MENEURS DE CHIENS

Montés sur des traîneaux tirés par une meute de chiens, les meneurs de chiens sont extrêmement mobiles, et peuvent effectuer rapidement de longs trajets dans les pires conditions hivernales. Une unité de meneurs de chiens comprend vingt pillards, autant de traîneaux et une meute de chiens pour chaque véhicule. L'unité peut se déplacer sur un terrain enneigé comme si l'enneigement était moindre d'une catégorie : une Neige peu épaisse n'entraîne aucun malus de déplacement, et une Neige épaisse un Déplacement réduit.

#### MENEUSES D'OURS

Initialement fondées par la tribu des Vierges de glace, les meneuses d'ours forment une unité de cavalerie qui utilise des ours polaires à fourrure blanche en guise de montures. Rapide et redoutable, cette unité est hélas très difficile et coûteuse à former et entretenir. À leur aise en tant que francs-tireurs ou troupes d'assaut, les meneuses d'ours le sont nettement moins à l'intérieur d'une quelconque fortification : les plantigrades n'aiment pas se sentir à l'étroit.

Une unité de meneuses d'ours se compose de vingt meneuses et leurs montures.

## TERRAIN

Le septentrion est un désert froid, ce qui se reflète sur ses champs de bataille. Plusieurs nouveaux types de terrain existent au-delà du Mur afin de rendre justice à l'emprise quasi constante que l'hiver exerce sur ces contrées.

### GLACIAL

Les unités présentes sur un terrain Glacial qui ne sont pas équipées de vêtements d'hiver doivent réussir chaque jour un test d'Endurance de difficulté SIMPLE (6) sous peine de devenir désorganisées. Une unité qui rate un deuxième test d'Endurance de difficulté SIMPLE (6) est mise en déroute, et un troisième échec au test d'Endurance de difficulté SIMPLE (6) la détruit. Le statut persiste jusqu'à ce que l'unité acquière des vêtements d'hiver, trouve un abri ou gagne un terrain ne possédant pas le trait Glacial. Une unité ayant subi des dégâts de froid peut être ralliée ou réorganisée normalement quand elle entre en combat, sauf si elle est agressée avant d'être ralliée ou réorganisée. Des soldats hagards, engourdis par le froid, peuvent aisément et rapidement être remis sur le pied de guerre, mais s'ils sont attaqués avant que cela arrive, ils détalent comme des paysans mal dégrossis.

TABLE 3-15 : CHAMPS DE BATAILLE DES CONFINS DU NORD

TYPES DE TERRAIN		EFFETS
NEIGE	Peu épaisse	Déplacement réduit, glacial
	Épaisse	Déplacement très réduit, glacial
	Toundra	Glacial
COURS D'EAU	Gelé	Praticable, déplacement réduit

## AMORCES DE SCÉNARIO

La section ci-après contient une série de synopsis ; le narrateur y trouvera autant de points de départ possibles pour bâtir sa propre histoire mettant en scène le peuple libre au-delà du Mur.

### COUP DE FOUDRE

Maintes communautés d'hommes libres entrent de temps à autre en contact avec d'autres groupes. Quand deux tribus nomades se croisent sur le même territoire de chasse, sur un marché saisonnier ou à l'occasion d'une fête, la rencontre est généralement placée sous le signe de la stricte neutralité. La paix est censée régner entre les participants, ce qui permet d'échanger marchandises et informations entre des clans qui pourraient, en d'autres circonstances, en venir aux mains ; en outre, les sauvageons peuvent ainsi rencontrer des personnes extérieures au noyau restreint qui constitue leur cadre social habituel.

C'est à ce genre d'occasion qu'un personnage-joueur de sexe masculin croise une jeune femme attirante, issue d'une autre communauté. Au fil d'une série d'échanges apparemment fortuits, la belle fait clairement comprendre au PJ qu'il lui a tapé dans l'œil, mais qu'il va falloir, comme le veut la tradition, qu'il vienne la chercher. En fonction du style de jeu, cette romance peut donner lieu à une succession d'intrigues, le personnage du narrateur s'efforçant de susciter un coup de foudre et de se faire enlever par le PJ, ou d'un simple roleplay entre le narrateur et les joueurs impliqués. Si d'aventure le PJ est tombé amoureux de la belle, voici le défi tel qu'il apparaît au groupe : faire intrusion dans le village ou bivouac de la jeune femme, la localiser et l'en extraire sans provoquer de remous. Ce qui n'aura rien d'une partie de plaisir, puisque la belle histoire est en réalité un piège.

Un autre membre du groupe est lié d'une manière ou d'une autre à une vieille rancune entretenue par la communauté de la jeune femme ; il peut s'agir d'un conflit de territoire de chasse ou d'une question d'honneur. Le clan a fait pression pour qu'elle incite le groupe à entreprendre un raid, afin de capturer ou tuer ses membres. Les joueurs peuvent éviter de tomber dans le panneau en résistant à l'intrigue de la belle ou en faisant le lien entre celle-ci et l'ancien casus belli, puis convaincre le personnage épris qu'il s'agit d'un piège ou le retenir physiquement. Ils peuvent également détecter la chausse-trappe à l'occasion d'une patrouille aux abords du camp de la jeune femme, ou encore livrer bataille pour échapper au coup de filet, avec ou sans la fille, une fois le piège déclenché.

Un défi supplémentaire peut être implémenté si les joueurs intriguent de manière à modifier l'attitude de la jeune femme envers le PJ : si elle tombe effectivement amoureuse du personnage, elle tentera peut-être de prévenir le groupe à mots couverts au sujet du piège, ou à tout le moins de ne pas donner l'alarme quand les personnages viendront la chercher. Dans ce genre de situation, la réussite potentielle du groupe repose sur la séduction opérée sur la jeune femme, son « enlèvement », puis l'utilisation de la relation l'unissant à un PJ pour apaiser le conflit qui oppose un autre personnage du groupe au clan de la belle.

### CORBACS ET ORPHELINS

Les joueurs ont vent d'un raid sanglant perpétré par la Garde de Nuit sur un village voisin, dont tous les adultes ont été tués. Deux orphelins, un garçon

et une fille, sont ramenés au Mur par les frères noirs et voués à devenir des larbins. Le garçon sera élevé dans la haine de son peuple et envoyé tuer les hommes libres, et la fille vendue à un bordel tenu par les corbeaux dans quelque lieu de perdition au sud du Mur. Cette dernière se trouve être la nièce de l'un des PJ, dont la sœur bien-aimée avait fait sa vie dans le village anéanti. Quant au garçon, il est pareillement apparenté à quelque aîné d'un clan rival puissant. Non seulement tirer ces enfants des griffes des frères jurés serait une bonne action, mais le neveu pourrait constituer un pion très utile dans le jeu de pouvoir local.

Seul problème : le rapport parvenu aux oreilles du groupe n'est pas conforme aux événements. Le village a bien été assailli et tous les adultes occis, mais par un raid de sauvageons. Une patrouille de corbeaux est intervenue et a repoussé les assaillants pendant le raid avant de recueillir les deux enfants, qui iront effectivement au Mur et à la Mole ; cependant, les membres de la Garde sont en mesure d'affirmer que leurs intentions sont charitables, et qu'ils n'ont pas d'autre choix lorsqu'ils découvrent des sauvageons orphelins. Les joueurs peuvent tenter de récupérer les enfants par la force, mais face à des corbeaux bien équipés et entraînés, leurs chances de succès sont bien minces.

En toute logique, les joueurs devront entamer des négociations avec la Garde de Nuit pour que les enfants soient libérés. La nature du lien avec ces derniers peut conduire les corbeaux à infléchir leur position : en tant qu'oncle ou tante de la fille, un joueur peut faire valoir qu'il est tout désigné pour la prendre en charge. Le garçon, en revanche, qui n'est lié ni par le sang ni par quelque allégeance aux membres du groupe, sera nettement plus difficile à faire relâcher. D'emblée, les corbeaux ignorent qu'il s'agit du neveu d'un aîné appartenant à un clan rival puissant ; s'ils l'apprennent, ils peuvent voir là une occasion rêvée de tirer les ficelles au profit de la Garde. Très clairement, les joueurs ont eux aussi un profit à retirer de la situation, mais il leur faudra déterminer jusqu'où ils comptent aller dans l'utilisation cynique d'un enfant comme monnaie d'échange, et ce qu'ils sont prêts à lâcher en cours de processus.

Prenons l'exemple d'un personnage qui acquiert la garde de l'un des enfants : il lui faudra veiller au bien-être de celui-ci jusqu'à un certain âge, ou trouver une bonne âme qui assume cette responsabilité à sa place. Quel que soit le dénouement, l'histoire peut conduire le personnage à changer d'opinion sur la Garde de Nuit ; les corbeaux jusqu'ici méprisés peuvent être vus comme plus humains et raisonnables, ou à l'inverse, il peut se créer une haine encore plus tenace que celle qui existe ordinairement entre frères jurés et sauvageons.

### ASSAILLIS

Le gros des troupes du village est parti escorter des membres éminents de la communauté à l'occasion d'une réunion importante. Restés sur place, les personnages sont en charge de la défense du hameau. Ils s'éveillent au beau milieu de la nuit : une attaque est en cours. Il leur faut réagir au plus vite, repousser les pillards au prix d'un minimum de pertes humaines et matérielles. Le succès du groupe dépendra des précautions prises en amont. En patrouillant aux alentours, ils ont pu détecter la présence d'une bande potentiellement hostile, et l'instauration d'un tour de garde jour et nuit raccourcira le temps de réponse au moment de l'attaque. L'effectif des PJ sera certainement insuffisant pour défendre tout ce que possède la communauté, et il leur faudra décider de ce qu'il convient de protéger à tout prix.

Les ressources menacées peuvent comprendre un stock de vivres, du bétail, des villageoises sans défense. En fonction du degré de réussite de son entreprise, le groupe pourrait se voir contraint de pourchasser les pillards pour récupérer un troupeau ou des prisonnières. En cours de route, ou



plus tôt tandis que le village procédait à un état des lieux après l'attaque, il apparaîtra aux joueurs qu'un traître a vendu la mèche au sujet de l'absence d'une majorité de guerriers. Il leur faudra déterminer qui a informé les pillards, mettre la main sur le ou la coupable. Un autre défi se présentera alors : faut-il attendre le retour des aînés pour décider de son sort, ou lui régler son compte sans délai ?

Occire le traître sur-le-champ demeure une option recevable dans le contexte du peuple libre, mais l'acte pourrait avoir des répercussions si jamais le coupable était lié à certains membres influents de la communauté. En outre, connaître les raisons d'une telle trahison, par le biais d'intrigues ou de déductions, peut constituer un enjeu important : cela pourrait porter un éclairage nouveau sur d'éventuelles tensions au sein du clan.

## LES FEUX DE L'AMOUR

Ayant décidé de prendre pour femme une jeune fille d'une communauté voisine, un aîné du clan a chargé les joueurs d'accomplir la sale besogne pour son compte. La mission consiste à s'insinuer en douceur, à enlever la belle et à conduire celle-ci jusqu'à l'aîné. Bien entendu, elle ne ménagera pas sa peine pour se défendre. Si le groupe parvient à s'emparer d'elle, en revanche, la jeune femme tombera amoureuse de l'un des ravisseurs lors du voyage de retour, et usera de tous ses charmes pour provoquer un sentiment réciproque. En fonction des membres de votre groupe, le personnage dont elle s'éprend devra peut-être être un personnage incarné par

le narrateur, bien qu'un PJ poursuivi par les assiduités de la captive ouvre de plus amples possibilités en matière de roleplay. Le défi des personnages se résume à la manière de répondre aux avances de la belle. L'entreprise de séduction se déroulant au vu de tous, les personnages devront décider des suites à donner. Le PJ « tombeur » peut choisir de céder aux avances ou d'y résister.

Les autres personnages peuvent fermer les yeux, ou au contraire signaler l'incident à l'aîné du clan. Se fâcher avec la captive est une mauvaise idée en soi : promise à un membre éminent de la tribu, elle risque fort de devenir influente à son tour. D'un autre côté, le futur époux et commanditaire est déjà un dignitaire du clan qu'il convient de ménager. Le PJ « cible » osera-t-il nouer une relation secrète ? Parviendra-t-il à convaincre la jeune femme de partir avec lui ? Pour pimenter les choses, vous pourriez faire en sorte que l'élu du cœur de la belle soit déjà particulièrement loyal envers l'aîné qui compte épouser la captive...

## UNE JEUNE EXALTÉE

Un pillard réputé, ayant la réputation d'être à couteaux tirés avec la Garde de Nuit, fait une halte dans le village du groupe alors qu'il s'en va à la « chasse aux corbacs ». Profitant de l'hospitalité du clan, le chef de bande et sa suite passent la nuit sur place et régaler l'auditoire en faisant étalage de leurs sanglants exploits. Une très jeune exaltée, incarnée par le narrateur et très appréciée par quelque membre influent de la communauté, est à l'évidence

fascinée par les pillards. Le lendemain matin, on découvre qu'elle est partie avec ses effets personnels...

Les PJ doivent d'abord déterminer les circonstances de son départ, puis ramener la jeune fille au bercail. Le fait que toutes ses affaires soient manquantes semble indiquer qu'elle est partie de son plein gré, mais une aïeule s'obstine : elle a été enlevée, il faut aller la secourir. Un autre, plus mesuré, conjure les personnages de ne pas froisser le chef et sa bande de pillards : ils protègent efficacement le village depuis quelque temps déjà.

Quoi qu'il en soit, il doit apparaître clairement aux joueurs que la jeune exaltée court un réel danger. Une fois établies les circonstances de son départ précipité, ils doivent la retrouver. Il leur faudra suivre à la trace les pillards ou la jeune fille, à moins qu'ils n'aient glané quelques informations sur l'objectif de la bande lors de la veillée animée. Quand le groupe ratrape les pillards, il est manifeste que l'exaltée a quitté le village et rejoint la bande de son plein gré. Il paraît simple de la maîtriser pour la ramener de force, mais quand des pillards ont accepté un nouveau membre, ils défendent celui-ci bec et ongles.

Pour convaincre les pillards de confier la gamine aux bons soins du groupe qui la ramènera au village, il peut s'avérer nécessaire de remplacer celle-ci dans le rôle qu'on lui avait attribué, ou de rendre au chef un service que nous vous laissons le choix d'imaginer.

## INTRUS ET TRANSFUGES

Les personnages sont loin de leur village ou tribu pour une raison quelconque : chasse, cueillette, livraison d'un message, rassemblement de bétail ou tout autre motif dépendant des compétences du groupe. À l'aller ou au retour, ils détectent une bande d'étrangers plus restreinte et moins puissante sur un territoire contrôlé par la tribu. Le défi qui se pose alors consiste à identifier les intrus et à déterminer l'attitude à adopter.

Les intrus étant membres d'un clan rival, le fait de les chasser ou de les occire serait bien vu par la tribu des joueurs et maintiendrait un certain statu quo. Cependant, l'un des intrus dispose d'une information utilisable au sein de la communauté des personnages, concernant par exemple les activités d'un autre groupe (lui aussi rival) ou la position d'une ressource précieuse. Obtenir cette information, ou tout simplement découvrir qu'elle existe, pourrait s'avérer très bénéfique pour les joueurs et leur tribu. Y parvenir tout en améliorant les relations avec la communauté rivale pourrait en outre avoir un impact positif sur le long terme, quitte à déplaire à ceux du clan qui préféreraient le statu quo.

Enfin, un autre membre du groupe d'intrus possède des compétences particulières, indisponibles à ce degré d'expertise dans la tribu, et souhaite jouer les transfuges. Ses talents sont précieux aux yeux de ses frères actuels, qui risquent fort de tout faire pour empêcher sa défection. L'aider à changer de camp serait bénéfique à la tribu des PJ mais envenimerait les relations avec le clan rival. Si les personnages refusent d'encourager et de faciliter son « départ », le transfuge tentera alors de rallier le troisième groupe. Il s'efforcera de brouiller les pistes en calquant sa fuite sur un moment laissant accroire que les PJ et leur tribu sont responsables de cette trahison, allant jusqu'à être vu, ou entendu, alors qu'il discute de ce sujet avec les joueurs.

## L'INTENDANT DÉSERTEUR

Un ou plusieurs PJ, partis à la cueillette ou à la chasse, découvrent un membre de la Garde de Nuit seul et blessé. Le corbeau prétend être un patrouilleur qui a déserté, écoeuré par le traitement indigne que ses anciens frères jurés infligent au peuple libre. Blessé, l'homme semble avoir été attaqué par un ours ; en revanche, il n'est nullement patrouilleur, mais un intendant qui estime avoir été trompé par des supérieurs incapables de reconnaître ses talents à leur juste mesure. Il implore l'aide des joueurs et vante ses mérites en tant que chasseur et guerrier, raisons suffisantes selon lui pour l'accepter.

L'intendant ne survivra pas sans soins et abri, mais même revenu au meilleur de sa forme, il s'avérera fort peu utile sur le terrain. En revanche, il connaît comme sa poche certaines parties du Don où il a travaillé comme forestier, et sait plus ou moins quel est l'itinéraire des patrouilles de la Garde le long du Mur. Plus impressionnant encore, il est en mesure d'indiquer une section précise du Mur où les fissures rendent l'escalade possible. Enfin, pour couronner le tout, il a déserté en « prélevant » un lot conséquent d'armes en acier, qu'il a dissimulé quelque part dans le Don.

Les joueurs ont le choix entre tuer l'intendant sur-le-champ, le livrer à la Garde, le laisser agoniser ou abonder dans le sens voulu par le déserteur, à savoir lui trouver un abri et lui prodiguer des soins. Les conséquences de ces options, et les récompenses à la clef, dépendent en grande partie de la nature des relations entre la tribu des joueurs et les frères jurés. Si le clan est en bons termes avec la Garde de Nuit, ramener le déserteur au Mur serait un gage de paix entre sauvageons et corbeaux. Dans ce cas, il faudra quand même stabiliser son état pour le voyage, et le porter, car il n'est pas capable de marcher. Le déserteur fera son possible pour retarder son retour, divulguant ses informations au compte-goutte, intriguant pour sauver sa peau. Il rechignera à révéler où sont cachées les armes à quelqu'un qui n'attend visiblement que ça pour l'achever, et il ne se pressera pas d'indiquer les points faibles du Mur à des sauvageons enclins à tout balancer à ses anciens frères. Il livrera néanmoins quelques indices parcellaires, et s'efforcera de rallier les suffrages des PJ qui paraissent compatissants.

Si les joueurs choisissent d'enrôler l'intendant, ce dernier nécessitera beaucoup de soins et n'apportera pas grand-chose à la communauté. Pire encore, la Garde finira par avoir vent de sa présence au sein de la tribu. Or les hautes instances de la Garde ont conscience du tort que leur causent les sauvageons qui hébergent les déserteurs : sans aide, déserteur est synonyme de mort certaine. Par conséquent, les frères jurés se montrent impitoyables envers les sauvageons qui font bon accueil aux « corneilles envolées ». A minima, la tribu sera victime d'un harcèlement plus marqué ; elle pourrait même devenir la cible d'une expédition punitive de grande ampleur.

Pour sa défense, l'intendant n'a que les informations qu'il détient, et qu'il ne livrera pas facilement. En outre, le temps qui passe joue contre les PJ : patrouilles et mesure de sécurité sur le Mur changent fréquemment, et les fissures suffisantes pour autoriser l'escalade ne passent pas inaperçues bien longtemps. Dès qu'ils constateront les dégâts, les corbacs se mettront au travail pour boucher les trous... à moins qu'ils n'utilisent cette voie d'accès comme moyen de piéger des sauvageons intrépides. Si les joueurs parviennent effectivement à rallier le Don, qui peut dire quelle sera l'ampleur réelle de la cache d'armes... ou ce qui arrivera si la Garde de Nuit l'a trouvée la première et attend le groupe de pied ferme ?

# CHAPITRE 4 : SEIGNEURS DE LA LONGUE NUIT



Les hommes de la Garde s'inquiètent des activités des sauvageons et de la menace posée pour Westeros par le roi-d'au-delà-du-Mur. Ils se soucient des loups-garous et des tempêtes de neige, voire du retour des géants. Personne n'ose toutefois s'intéresser aux créatures qui ont entraîné la création du Mur : les Autres.

Il y a huit mille ans qu'aucun Ouestrien n'a posé les yeux sur un Autre. Ces êtres se sont retirés dans les Contrées de l'éternel hiver, royaume dont aucun homme n'est jamais revenu vivant. L'endroit reste totalement inconnu. Nul ne peut dire avec certitude si les Autres y résident encore et dans quelles conditions si c'est le cas.

Le mystère qui accompagne les Autres est l'un des plus importants de l'œuvre du *Trône de Fer*. Si l'on en croit la légende, on peut tout de même penser qu'ils sont malveillants, mais ces histoires ne font que relater notre perception des choses. Nous savons qu'ils tuent, mais également qu'ils ne le font pas aveuglément. Nous savons qu'ils peuvent soumettre à leur service des créatures qui ont été vivantes et qu'ils semblent même les contrôler, mais dans quel but ? Ce que veulent les Autres et la manière dont ils comptent parvenir à leurs fins ne sont pas des questions auxquelles nous avons les réponses.

Nous en apprendrons assurément davantage sur le compte des Autres au fur et à mesure de la publication des livres de la série. L'hiver vient... et les Autres font leur irruption dans l'intrigue de Westeros dès le premier chapitre du premier tome. Nous allons forcément finir par en savoir plus, au détriment plus que probable des braves qui gardent le Mur.

## D'AUTRES AUTRES

Le profil de base des Autres apparaît à la section **Adversaires et Alliés** du **CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR** du livre de base du *JDRTDF*. Les premières rencontres relatées dans les romans les illustrent : ces guerriers surnaturels qui semblent incarner le froid et contre lesquels les armes humaines sont impuissantes.

Les légendes laissent toutefois penser que les Autres ne sont pas que cela. Les grands-mères avisées de tout le Nord se souviennent des récits d'antan, ces histoires qui font la joie et les frayeurs des jeunes garçons. Mais tout le monde sait que ces horreurs menaçant amis et parents, foyers et fermes, ne sont que des histoires que l'on conte aux enfants, des évocations des nuits

*...émergeant de la lisière ténébreuse, parut une ombre, juste en face de Royce. Une ombre de très haute taille, aussi funèbre et hâve qu'un vieux squelette, et dont la chair exsangue avait une pâleur laiteuse. À chacun de ses gestes, son armure semblait changer de couleur : tantôt d'un blanc de neige fraîche, tantôt d'un noir d'encre, et pourtant toujours mouchetée du même vert-de-gris sombre que la forêt. Au moindre pas, cela la moirait comme moire un torrent la clarté lunaire.*

— *Le Trône de Fer*

## LES ROMANS ET CET APPENDICE

Soyons clairs : ce chapitre extrapole allègrement. Ainsi, la majorité de ce qui est décrit dans cette section n'est pas puisée fidèlement dans la saga du *Trône de Fer*, mais a été conçue pour permettre aux narrateurs du jeu d'intégrer davantage d'éléments concernant les Autres à leurs parties. Les romans abordent les légendes renfermées dans les bibliothèques moisis des mestres et les histoires que les matrones comme Vieille Nan content aux enfants. Ces récits évoquent certes les Autres, mais ne nous apprennent pas grand-chose à leur sujet.

Il s'agit toutefois d'un ressort narratif trop beau pour qu'on s'en passe, c'est pourquoi nous avons exploré le domaine de l'hypothétique pour vous proposer quelques intrigues et les « vérités » qu'elles recèlent. Le narrateur peut élaborer ses histoires à partir de ces horreurs.

Ce chapitre se base toutefois sur les descriptions et les légendes concernant les Autres telles qu'on les trouve dans les romans. Le présent ouvrage compose à partir de ces sources selon ce qui apparaît comme le plus plausible afin d'élargir la palette des campagnes se déroulant sur le Mur et traitant de la menace représentée par Autres dans les terres situées au-delà. George R.R. Martin est toujours plongé dans l'écriture, si bien que les romans à venir risquent de contredire ce que nous écrivons ici. Si cela devait se présenter, préservez avant tout le plaisir ludique. Prenez ce qui vous plaît, oubliez le reste, et ne paniquez pas si vous prenez des libertés avec l'œuvre. Dès lors que vous vous immergez dans l'univers de Martin par le biais de ce jeu de rôle, vous l'adaptez. C'est justement ce qui assurera la qualité et l'intérêt de vos parties pour votre groupe de jeu.

Les Autres ne vous en voudront pas.

interminables des plus rudes hivers, des monstres imaginaires du même acabit que les snarks et les tarasques.

Vraiment ? On trouve encore dans les vieilles bibliothèques des mentions de ces Autres et des bains de sang qu'ils ont perpétrés parmi les Premiers Hommes, jusqu'à ce que l'héroïsme des enfants de la forêt et de Bran le Bâtisseur ne les repousse. Le Mur fut justement construit pour les contenir, avec ses fondations chargées de magie pour mieux s'en débarrasser.

Mais qui sont ou *que* sont les Autres ?

Qu'il s'agisse de la Dame Blanche qui ensorcela le Roi de la Nuit ou des forces mystérieuses que les clans du nord amadouaient par des sacrifices d'animaux ou d'enfants, il ne faut pas s'arrêter aux apparences. Cette section vous présente différents types d'Autres, de leurs rois à leurs redoutables montures. Combinez-les comme bon vous semble.

## LE ROI DE L'HIVER

Les histoires anciennes mentionnent un Roi de l'Hiver bien différent des Stark qui régnaient sur le Nord du Mur au Neck pendant de longs siècles avant la venue d'Aegon le Conquérant. Ces récits le présentent comme un Autre très puissant, un souverain parmi les siens.

Cette terrible créature fut responsable de l'essor des Autres au début de la Longue Nuit (on l'appelle d'ailleurs également le Seigneur de la Longue Nuit). Les forces cumulées des enfants de la forêt et des Premiers Hommes (menées par l'illustre Azor Ahai et son épée de feu) parvinrent à repousser cette vague. On construisit ensuite le Mur qu'on assortit de puissants sorts pour se préserver des Autres à tout jamais.

Bran le Bâtisseur s'empara de la couronne du Roi de l'Hiver, étrange objet de bronze serti de petites épées de fer, et les maîtres de son clan s'en coiffèrent à

## POUVOIRS DE BASE DES AUTRES

Les créatures cruelles que l'on appelle les Autres partagent certains pouvoirs et aptitudes, rappelés ici en guise de référence.

### ARPEUTEUR DES NEIGES

Les Autres ignorent le terrain traître lié à la glace et à la neige. Ils bénéficient d'un bonus de +1D aux tests de Discrétion effectués dans la neige ou la glace (+2D s'il fait en plus nuit).

### AURA GLACIALE

Les Autres émettent une aura de froid capable de faire paniquer les créatures vivantes. Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans un rayon de 10 mètres autour d'un Autre doit réussir un test de Volonté **CORSÉ (12)** pour éviter de subir un malus de -1D à tous les tests. En cas d'échec critique, la créature doit fuir à chaque round jusqu'à ce qu'elle réussisse un autre test de Volonté. Les animaux qui ratent le test sont pris de panique et s'enfuient.

### CRAINTE DU SOLEIL

Les Autres ne supportent pas le soleil et subissent un malus de -1D à tous les tests quand ils sont exposés à sa lumière.

### CRÉATION DE SPECTRE

Les humains et les animaux tués par les Autres se relèvent en tant que spectres au crépuscule. Les humains tués la nuit se relèvent 1d6 rounds plus tard.

### CRÉATURE DU FROID

Les Autres peuvent vivre confortablement dans le froid le plus extrême.

### PERCEPTION DE LA VIE

Un Autre peut localiser n'importe quelle créature vivante dans un rayon de 10 mètres au moyen d'une action franche.

### VULNÉRABILITÉ AU VERREDRAGON

Les armes faites de verredragon passent outre la VA des Autres et leur infligent Athlétisme + 6 dégâts.

partir de ce jour. Les gens se mirent même à donner le titre de rois de l'Hiver aux souverains Stark, comme s'ils l'avaient hérité du Seigneur de la Longue Nuit. Peut-être est-ce d'ailleurs le cas.

Mais les sauvageons des Crocgvire parlent d'un terrible monstre blafard à la tête de petites tribus cannibales des montagnes où l'homme ne peut vivre. Ceux qui ont eu le malheur de les croiser disent qu'ils sont presque nus et que leur chair semble noircie par les engelures, bien qu'ils ne paraissent pas souffrir de cette condition. Leur cri de guerre est un nom proféré dans une langue étrange et, quand ils meurent, ils se relèvent sous la forme de monstres aux yeux bleus, plus forts encore.

Certains déments disent même avoir vu leur suzerain, une abomination haute de sept pieds, à la peau blanche et aux mouvements agiles, armée d'une grande lame pourfendeuse d'armures. Sur son front, une bande de chair marquée comme par le port d'une couronne crépit et fume en permanence. Ceux qui prétendent l'avoir vu répètent tous la même chose : ils ont sombré dans la terreur la plus profonde depuis qu'ils ont posé le regard sur ses yeux bleus et son expression de rage implacable.



## LE ROI DE L'HIVER

AUTRE

## COMPÉTENCES

AGILITÉ	5	ÉQUILIBRE 3B, ESQUIVE 3B, VIVACITÉ 3B
ART MILITAIRE	5	COMMANDEMENT 3B, STRATÉGIE 2B, TACTIQUE 2B
ATHLÉTISME	5	FORCE 3B
CORPS À CORPS	7	LAMES LONGUES 4B
DISCRÉTION	4	—
ENDURANCE	5	—
INGÉNIOSITÉ	6	—
LANGUE	4	VIEILLE LANGUE
VIGILANCE	4	—
VOLONTÉ	4	COORDINATION 3B

## PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 14 \* DÉFENSE D'INTRIGUE 12

SANTÉ 15 \* SANG-FROID 12

## ARMES ET ARMURE

ARMURE SURNATURELLE : VA 8 \* MA -0  
ENCOMBREMENT 0 (DÉPLACEMENT 4, SPRINT 16)

LAME DE LA LONGUE NUIT	7D+4B	10 DÉGÂTS	DEUX MAINS, FRACASSANTE 2, HARGNEUSE, PERFORANTE 4, PUISSANTE
---------------------------	-------	-----------	---------------------------------------------------------------------------

POUVOIRS DE BASE D'AUTRE : Le Roi de l'Hiver dispose des traits et pouvoirs propres à tout membre des Autres.

## LA DAME BLANCHE

Les frères de la Garde n'ont pas oublié l'histoire du Roi de la Nuit. Son véritable nom a disparu des annales, si bien qu'on sait seulement de lui qu'il était le treizième lord Commandant de la Garde de Nuit. Selon les récits, c'était un Bolton, un Magnar, un Omble, un Flint, un Norroït ou un Piébois. On raconte même parfois qu'il s'agissait d'un Stark de Winterfell. Quoi qu'il en soit, toutes les histoires s'accordent sur un point : le mal qu'il perpétra restera à tout jamais une mise en garde pour les frères noirs qui envisageraient de renoncer à leurs vœux.

Celui qui allait devenir le Roi de la Nuit revint un jour de patrouille avec une femme : une femme à la peau glaciale et blanche comme la lune, aux yeux bleus perçants et froids comme les étoiles d'une nuit d'hiver. Elle avait non seulement embrasé les ardeurs du lord Commandant, mais également ses ambitions. Celui-ci se proclama Roi de la Nuit et fit de cette femme sa reine. Ils régnaient depuis Fort Nox. La Garde de Nuit devint son armée personnelle, dont la mission était de conquérir des terres de part et d'autre du Mur. Il ne tarda toutefois pas à connaître la défaite, face à l'alliance improbable de trois ennemis : le roi-d'au-delà-du-Mur, un sauvageon nommé Joramun et le roi du



## LA DAME BLANCHE

AUTRE

### COMPÉTENCES

AGILITÉ	7	ÉQUILIBRE 4B, ESQUIVE 3B, VIVACITÉ 3B
ATHLÉTISME	4	ESCALADE 3B, SAUT 3B
CORPS À CORPS	5	LAMES COURTES 2B, RIXE 2B
DISCRÉTION	6	—
DUPERIE	7	BLUFF 4B, COMÉDIE 4B, TRICHE 2B
ENDURANCE	5	—
INGÉNIOSITÉ	6	—
LANGUE	4	VIEILLE LANGUE
LANGUE	2	LANGUE COMMUNE
VIGILANCE	6	EMPATHIE 3B
VOLONTÉ	5	—

### PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 17 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 14

SANTÉ 15 ● SANG-FROID 15

### ARMES ET ARMURE

ARMURE NATURELLE : VA 3  
DÉPLACEMENT 4, SPRINT 16)

GRIFFES	5D+2B	4 DÉGÂTS	EMPOIGNE, PERFORANTE 1, SECONDAIRE +2
DAGUE DE LA DAME BLANCHE	5D+2B	7 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +2, PERFORANTE 2, SECONDAIRE +1

**BEAUTÉ ENIVRANTE** : L'aspect de la Dame Blanche suffit à faire chavirer le cœur des hommes (et de certaines femmes). La première fois qu'une cible attirée par les femmes pose les yeux sur la Dame Blanche, la présence de cette dernière suffit à déclencher une attaque d'Intrigue associée à sa Duperie (Comédie s'applique). Si l'attaque l'emporte, la cible est aussitôt dévouée à la Dame Blanche. Ce dévouement ne peut forcer la cible à entreprendre des actions contraires à sa nature : il ne fait que lui instiller un sentiment d'amour profond vis-à-vis de la Dame Blanche. Une telle cible présente une humeur aimable envers la Dame Blanche.

**MURMURE ENSORCELEUR** : Quand une cible a succombé à la Beauté Enivrante de la Dame Blanche, celle-ci peut l'assujettir encore plus. Il suffit à la Dame Blanche d'entreprendre une Intrigue de Séduction normale pour soumettre la cible à une obéissance absolue et à bouleverser sa perception du monde. La personne n'abandonne pas son identité, mais ses désirs et objectifs s'accordent forcément avec les intérêts de la Dame Blanche. Ainsi, le Roi de la Nuit, qui commandait fièrement la Garde de Nuit, vit ses ambitions à la hausse pour pouvoir offrir l'ensemble du Mur et de ses environs à la Dame Blanche.

**POUVOIRS DE BASE D'AUTRE** : La Dame Blanche dispose des traits et pouvoirs propres à tout membre des Autres.

Nord, de la maison Stark. Quand il fut vaincu, on découvrit qu'il avait multiplié les sacrifices honorant les Autres. La Reine de la Nuit avait quant à elle disparu.

Selon certains récits, cette reine était une Autre appelée la Dame Blanche. Affichant une beauté surnaturelle aussi enchantresse que terrifiante, elle se distingue de la plupart des Autres. Créature d'une ruse exceptionnelle, pourvue d'une voix suave qui asservit les plus influençables, la Dame Blanche préfère soumettre ses victimes et non les tuer. Elle semble certes semer la mort, mais plutôt par le biais des meurtres et sacrifices que ceux qui la révérent et lui obéissent commettent en son nom.

La Dame Blanche a disparu dans les brumes glaciales de l'histoire sans jamais être revue.

## LE BARBOTEUR

LE VOLEUR DES FILS, LE PÈRE GIVRE

Voilà quelques-uns des noms que les sauvageons donnent à ce croquemitaine. Soyez sages, disent-ils aux enfants, ou le Barboteur viendra vous chercher. Les garnements qui rudoient leur mère réveillent le Père Givre qui viendra les enlever dès le prochain gel. Quand les enfants grandissent, ils cessent de croire à ces histoires, qu'ils réutilisent à leur tour pour leur propre progéniture.

## LE BARBOTEUR

AUTRE

### COMPÉTENCES

AGILITÉ	7	ACROBATIES 2B, ÉQUILIBRE 2B, ESQUIVE 3B, VIVACITÉ 3B
ATHLÉTISME	4	—
CORPS À CORPS	7	LAMES LONGUES 3B
DISCRÉTION	5	FURTIVITÉ 2B
ENDURANCE	4	—
INGÉNIOSITÉ	5	—
VIGILANCE	4	—

### PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 15 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 11

SANTÉ 12 ● SANG-FROID 6

### ARMES ET ARMURE

ARMURE SURNATURELLE : VA 8 ● MA -0  
ENCOMBREMENT 0 (DÉPLACEMENT 4, SPRINT 16)

ÉPÉE IMPIE	7D+3B	4 DÉGÂTS	FRACASSANTE 1, HARGNEUSE, PERFORANTE 4
------------	-------	----------	-------------------------------------------

**PÈRE DES BRUMES** : Le Barboteur est constamment enveloppé d'un étrange brouillard irrespirable. Ces miasmes infligent -1D à tous les jets de Corps à Corps visant le Barboteur (ce malus est de -2D pour les jets de Tir). Il étouffe également toutes les flammes dont la taille n'excède pas celle d'un feu de joie en l'espace de 1d6 tours après les avoir englouties. On ne peut allumer de feu au sein des brumes du Barboteur.

**POUVOIRS DE BASE D'AUTRE** : Le Barboteur dispose des traits et pouvoirs propres à tout membre des Autres.

Certains sauvageons content toutefois d'autres histoires. Ils évoquent des feux de camp qui s'étouffent en pleine nuit et des parents qui se réveillent transis de froid dans des tentes envahies par les vents glaciaux. La couche où dormait leur enfant n'est plus occupée que par un tas de neige et de glace qui fond à l'arrivée de l'aube. Parfois, on retrouve les empreintes de l'enfant dans la neige sous abri, mais dès que l'on sort, il n'y a plus la moindre trace malgré la neige toute fraîche.

Il arrive qu'un seul enfant manque, mais aussi que tous les petits d'une communauté aient disparu, les mères n'ayant alors plus qu'à se lamenter vers les cieus hivernaux. Quel que soit leur chagrin, ces mères prient pour ne jamais revoir leurs enfants, car on ne sait que trop bien ce qu'il advient de ceux qui reviennent. Ils sont toujours blêmes, avec des yeux luisants comme des étoiles voraces. Et quand les enfants retrouvent leurs parents, les sauvageons tombent comme des mouches.

Encore aujourd'hui, quand le Barboteur enlève des enfants, les communautés fuient le plus vite possible. Les tribus se dissolvent, leurs membres se dispersant dans l'espoir d'être accueillis au sein d'autres clans et d'échapper aux enfants qu'ils ont perdus.

## LE VENEUR BLANC

Dans les sombres confins de la forêt hantée, le peuple libre réside en relative sécurité. La nourriture est ici plus facile à trouver qu'en tout autre point au nord du Mur, ou presque. La forêt protège dans une certaine mesure des ennemis et le bois y abonde, aussi bien pour bâtir que pour se chauffer. Pourtant, certaines nuits, même les sauvageons préféreraient fuir la forêt hantée.

Quand le premier frimas de l'hiver tombe sur les rameaux des grands arbres, retentit une longue note esseulée, soufflée dans un cor au cœur de ces bois, en un lieu inconnu. Le son est grave et profond, et semble faire vibrer la glace de toute cette région boisée. Les plus sages des sauvageons savent se réunir loin des ténébres en ces occasions. On les retrouve abrités en masse auprès d'un brasier.

Nombreux sont ceux qui ont entendu ce cor, mais ceux qui en ont vu le porteur sont bien plus rares, ce qui est heureux, car il s'agit de l'instrument du Veneur Blanc, créature de cauchemar s'il en est. Autre de légende, le Veneur Blanc ne va pas sans sa meute de loups aux yeux bleus et au pelage blanc, monstres voraces que leur maître laisse dévorer tout ce qu'ils attrapent.

Il arrive que les sauvageons trouvent une communauté dont tous les membres ont été déchiquetés par les mâchoires implacables de ces loups. Les restes mutilés sont retrouvés gelés et le peuple libre s'empresse de faire un grand bûcher pour réduire le site en cendres.

## SCÉNARIOS

La section qui suit vous propose plusieurs rencontres faisant intervenir la marque des Autres, voire les Autres eux-mêmes. C'est une base de départ pour tout narrateur souhaitant intégrer l'abomination que représentent les Autres à sa campagne.

### LE GUÉ DU MORT

En raison de la vivacité de ses eaux et de l'absence de glace, il y a peu d'endroits où la traversée de la Laitéuse est possible. Le gué du Mort est l'un de ceux-là. Il ne s'agit que d'une succession de pierres sur une portion particulièrement large et peu profonde du cours d'eau. Située juste au nord du Poing des Premiers Hommes, c'est une zone très empruntée depuis des siècles.

## LE VENEUR BLANC

AUTRE

### COMPÉTENCES

AGILITÉ	5	VIVACITÉ 3B
ATHLÉTISME	7	COURSE 3B, ESCALADE 2B, FORCE 4B
CORPS À CORPS	7	LAMES LONGUES 3B
DISCRÉTION	5	—
ENDURANCE	6	—
INGÉNIOSITÉ	5	—
SURVIE	5	PISTAGE 3B
TIR	6	ARCS 3B
VIGILANCE	4	—

### PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 16 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 11

SANTÉ 18 ● SANG-FROID 6

### ARMES ET ARMURE

ARMURE DE PEAUX DE LOUP-GAROU : VA 6 ● MA -0  
ENCOMBREMENT 0 (DÉPLACEMENT 4, SPRINT 16)

LANCE DE GLACE EN BARRAL	7D+3B	11 DÉGÂTS	DEUX MAINS, EMPALEMENT, HARGNEUSE, LENTE, PERFORANTE 2, PUISSANTE
HACHE DE GLACE EN BARRAL	7D+3B	11 DÉGÂTS	FRACASSANTE 2, HARGNEUSE, PUISSANTE
ARC EN BARRAL	6D+3D	10 DÉGÂTS	DEUX MAINS, PERFORANTE 2, PORTÉE LONGUE, PUISSANTE

POUVOIRS DE BASE D'AUTRE : Le Veneur Blanc dispose des traits et pouvoirs propres à tout membre des Autres.

### SPECTRES LOUPS DU VENEUR BLANC

AGILITÉ 2, ATHLÉTISME 5, CORPS À CORPS 3, DISCRÉTION 5, ENDURANCE 5, INGÉNIOSITÉ 1, SURVIE 5, VIGILANCE 4, VOLONTÉ 3

DÉFENSE DE COMBAT 11 ● SANTÉ 15

ARMURE NATURELLE : VA 1 ● DÉPLACEMENT 8 MÈTRES

MORSURE 3D	7 DÉGÂTS	HARGNEUSE, PUISSANTE
GRIFFES 3D	7 DÉGÂTS	PUISSANTE

RENVERSEMENT : Chaque fois qu'un spectre loup obtient au moins deux degrés de réussite à un test de Corps à Corps, il peut renoncer aux dégâts supplémentaires pour attirer son adversaire au sol.

CHARGE BONDISSANTE : Quand un l spectre loup charge, il peut effectuer deux attaques, une avec ses griffes et l'autre avec sa morsure.

VULNÉRABILITÉ AU FEU : Toutes les attaques de feu qui touchent un spectre loup bénéficient d'un degré de réussite supplémentaire. Un spectre loup qui subit des dégâts de feu égaux ou supérieurs à sa Santé est tué sur le coup.

Les récents orages ont provoqué une recrudescence des détritrus dans les eaux de la Laitéuse, beaucoup s'amoncelant dans les pierres du gué du Mort. Parmi les branches et les débris, se cachent un certain nombre de spectres emportés par la crue ou une avalanche, puis dans la rivière. Ceux qui ont survécu à cette épreuve sont bloqués au gué du Mort et ont commencé à s'en prendre aux voyageurs qui tentent de passer par là.

## TERRAIN

Normalement agité mais peu profond, le gué du Mort est actuellement un amas de branches, de carcasses animales et autres ordures. Habituellement, l'endroit est considéré comme terrain traître, mais cet excès de détritrus fait empirer la situation, si bien que pour progresser de 1 mètre, les personnages doivent dépenser 3 mètres de Déplacement. Pour les unités militaires, le terrain impose l'effet Déplacement Très Réduit.

Les spectres qui se cachent parmi les débris bénéficient de +1B en Discrétion et de +2 en défense, mais ils ne peuvent se déplacer qu'au prix d'une action majeure pour s'extraire des détritrus.

## CE QUE L'ON SAIT

On sait que des voyageurs ont disparu dans les parages du gué du Mort, mais cela n'a rien d'exceptionnel pour les sauvages. Si cela devait concerner une personne importante, les tribus locales pourraient envoyer des éclaireurs à sa recherche, lesquels risquent fort de tomber sur les spectres tapis autour du gué. Les joueurs peuvent tout à fait constituer un tel groupe, dépêché pour retrouver un chasseur, un marchand ou un éclaireur. Ils peuvent également être simplement de passage dans la région.

## CE QUE L'ON IGNORE

Seuls huit spectres ont échoué dans le haut-fond du gué du Mort, ce qui suffit largement à tuer la plupart des voyageurs. Des dizaines de cadavres sont venus s'amonceler parmi les débris depuis l'arrivée des spectres. Ces derniers se postent en embuscade dans l'enchevêtrement qui leur permet de se camoufler jusqu'à se trouver à portée de leurs victimes.

La tactique la plus courante consiste à attendre que les voyageurs parviennent au milieu de la traversée pour frapper, la difficulté du terrain empêchant les proies de rallier la berge. La nuit, les spectres sont souvent plus mobiles et rôdent autour du gué et dans les bois dans l'espoir de croiser d'autres victimes. Ils font fuir ou attirer celles qu'ils trouvent vers le gué, où les attendent à bras ouverts d'autres spectres. Les proies qui prennent la fuite seront poursuivies sur un mille, après quoi les spectres rejoindront le gué.

## LES AUTRES

Les créatures qui hantent le gué du Mort sont des spectres de base, bien qu'ils aient gonflé à force de rester dans les eaux de la Laitéuse. Leurs vêtements et leur armure sont imbibés et la rouille attaque tous leurs objets métalliques.

Reportez-vous au profil de base du spectre, tel qu'il figure à la section **ADVERSAIRES ET ALLIÉS** du **CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR**, du livre de base du *JDR TDF*.

## LE DÉTAIL TROUBLANT

Les spectres ont commencé à ajouter des branches et d'autres détritrus à l'amas déjà important du gué du Mort. L'engorgement remonte donc progressivement la rivière, tel un effroyable barrage. Les spectres profitent directement de cette expansion et sévissent sur un périmètre de plus en plus grand.

## LA TRIBU DU CRIN DE PIERRE

La tribu du Crin de Pierre a longtemps vécu dans la forêt hantée, où elle a établi une communauté d'habitations en pierres empilées. Ses membres élèvent des chèvres et se nourrissent comme ils le peuvent du produit de la terre, menant une existence stable et plutôt paisible pour une tribu de sauvages. Ce clan entretenait des échanges réguliers avec ses voisins, mais avait peu de contacts hors de son territoire.

Pour autant, une nuit, un petit groupe de guerriers d'une tribu voisine se faufila au village du Crin de Pierre pour enlever des femmes et eut une mauvaise surprise. Il n'y avait aucun feu et l'endroit restait inanimé jusqu'à la tombée de la nuit. Une fois le soleil couché, des formes déambulaient en silence, sans la moindre lueur de torche. Les jeunes pillards ne demandèrent pas leur reste et les tribus évitent soigneusement le site depuis, l'estimant maudit. Mais s'ils se font surprendre par une nuit particulièrement froide et neigeuse, les joueurs pourraient n'avoir d'autre choix que de faire escale ici.

Alors qu'ils traversent la forêt hantée à l'approche de la nuit, les joueurs tombent sur le village du Crin de Pierre. L'endroit est sombre, mais apparaît comme un refuge idéal pour passer la soirée. Personne ne semble s'y manifester. Dans les habitations, les personnages découvrent ce qu'il reste de la tribu du Crin de Pierre. Ceux qui ne sont pas devenus des spectres ont été massacrés. Les spectres ne tardent d'ailleurs pas à rendre visite aux membres du groupe dès que ces derniers s'en sont rendu compte. L'Autre qui les mène, une créature cruelle et très patiente appelée Cal-de-givre, laisse les spectres affaiblir les visiteurs avant de venir les achever.

## TERRAIN

Le village de Crin de Pierre est une petite communauté qui ne comptait que soixante habitants. Elle est constituée de trois maisons, d'une grange, d'une salle de conseil et d'un muret dont la fonction principale était de parquer les bêtes. Le sol du village est relativement dégagé et propre, mais celui des bâtiments est considéré comme terrain traître en raison de tous les cadavres, débris et autres dégâts laissés par le combat contre les spectres. Dans le cadre de l'art de la guerre, le site est à considérer comme un hameau.

Quand les personnages se présentent, la luminosité est considérée comme sombre, mais la visibilité atteint le niveau obscurité au bout d'une heure. Une heure encore après cela, les personnages seront soumis aux effets du froid extrême s'ils n'ont pas trouvé d'abri et de source de chaleur.

## CE QUE L'ON SAIT

Des personnages ayant des connaissances en matière de tribus de la forêt hantée connaîtront probablement la réputation de celle du Crin de Pierre, quoique sa disparition soit assez récente pour ne pas être encore notoire. D'autres personnages ont droit à un test de Connaissance **DÉLICAT (9)** pour identifier le village et à un test de Vigilance **DÉLICAT (9)** pour remarquer que quelque chose cloche dans ce hameau.

## CE QUE L'ON IGNORE

Les joueurs peuvent déduire que quelque chose ne va pas au village du Crin de Pierre, mais il est peu probable qu'ils en concluent que des Autres leur ont tendu une embuscade en ce lieu. Cal-de-givre, l'Autre qui mène les spectres, a l'intention d'étendre son territoire dans la forêt hantée, en collectionnant les villages. Il compte du même coup accroître son armée de spectres et priver progressivement les sauvages de leurs meilleures terres.

## LES AUTRES

Les spectres tenteront de tuer les personnages pour en faire à leur tour des spectres et gonfler leurs rangs tout en continuant à se servir du village comme d'un leurre. Ils poursuivront les fuyards sur quelques milles hors du hameau en espérant que l'obscurité et le froid joueront en leur faveur, mais ils finiront par revenir sur leurs pas.

Pour les spectres et Cal-de-givre, reportez-vous aux profils de base du spectre et des Autres, respectivement, tel qu'ils figurent à la section **Adversaires et Alliés** du CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR, du livre de base du *JDR TDF*.

## LE DÉTAIL TROUBLANT

Dans la maison commune, les personnages trouveront plusieurs spectres morts et une flaque d'eau particulièrement froide formée dans une dépression où gisent deux flèches à tête d'obsidienne. La salle est jonchée de cadavres, de barricades et d'autres signes qui témoignent du combat final. Il y a des années, les villageois avaient troqué quelques chèvres contre des flèches façonnées par les clans troglodytes à partir de fragments d'obsidienne. Ces projectiles s'avèrent salutaires contre l'attaque des Autres. Le chef du Crin de Pierre y recourut pour tuer le lieutenant de Cal-de-givre et six de ces flèches restent encore dans son carquois en plus des deux de la flaque. Pour les trouver, il faut fouiller la pièce et réussir un test de Vigilance **SIMPLE (6)**.

## LA GROTTÉ DE L'ARAIGNÉE

Un jour, deux jeunes chasseurs sauvageons voient soudain le sol se dérober sous leurs pas et terminent leur chute dans une étrange grotte. Les parois scintillent et il y fait un froid à vous geler les os, tandis que des veines de glace parcourent l'espace comme des fils tissés. La chaleur du corps des deux garçons fait à peine fondre la glace, ce qui suffit à réveiller l'occupant de la caverne : l'une des araignées de glace cristallines qui accompagnent les Autres dans leurs sorties, comme le racontent certaines légendes.

Les deux chasseurs sont vite tués par le monstre qui les enveloppe dans un cocon, pour ne les dévorer que plus tard. Ce repas ne viendra toutefois jamais, car l'éveil de l'araignée a été perçu par un Autre, qui est depuis venu le récupérer pour qu'il honore la légende. L'Autre et l'araignée ne sont plus là ; seul persiste l'effroyable garde-manger qui attend d'être découvert par les sauvageons.

## TERRAIN

Le sol proche de la crevasse est inégal et recouvert de neige, si bien que le trou s'avère difficile à détecter. En plein jour, toutefois, l'atmosphère glaciale de la grotte contraste avec l'air plus chaud de la surface, ce qui se traduit par des bouffées de vapeur émergeant du sol. Il faut réussir un test de Vigilance **DÉLICAT (9)** pour le remarquer en arrivant dans la zone (Observation s'applique).

Sans cela, les personnages risquent de fouiller jusqu'à la tombée de la nuit avant de trouver l'ouverture. Des signes montrent que quelqu'un a été happé par la crevasse, mais la nature de la grotte ne sera révélée qu'en y pénétrant.

Sous la glace, la galerie est d'une navigation très dangereuse. Les parois sont presque entièrement recouvertes de filaments de glace. Cette glace est fragile et cède sous les pas des explorateurs. Il est ainsi aisé de voir que quelqu'un est passé par là. Les taches de sang permettent également de deviner que les précédents visiteurs ont connu un sort funeste.

Maintenant que la grotte est ouverte sur l'atmosphère plus chaude de la surface, les filaments de glace du sol, des parois et de la voûte deviennent



dangereusement glissants en journée. Y progresser à vitesse normale peut entraîner une chute. Quiconque s'y meut plus vite que la moitié de son Déplacement normal au cours d'un tour donné doit réussir un test d'Agilité **DÉLICAT (9)** au prix d'une action mineure, juste avant l'action de Déplacement ou de Sprint correspondante. En cas d'échec, le personnage se retrouve à terre ; tout déplacement supérieur à une action de Déplacement est impossible. Le personnage peut dépenser un Point de Destinée pour annuler les effets de ce terrain pour un tour de déplacement normal (mais pas pour sprinter).

La nuit tombée, la glace se reforme pour retrouver son étrange état. Tout ce qui la touche s'y colle comme la langue sur un objet métallique gelé. Les chutes sont plus rares, mais les déplacements sont encore plus lents, car il faut continuellement extraire ses pieds de cette masse adhésive. Pour chaque mètre de progression, les personnages doivent dépenser deux mètres de Déplacement. Il est impossible de charger ou de courir. Un personnage qui ne dispose pas d'assez de Déplacement pour parcourir 1 mètre doit dépenser une action majeure pour ce faire. On peut dépenser un Point de Destinée pour passer outre les effets de ce terrain pendant un tour.

## CE QUE L'ON SAIT

Deux des jeunes chasseurs de la tribu sont partis ensemble et ne sont jamais revenus. Le jeune Adma avait enfin convaincu son frère aîné Robyn de l'emmenner chasser ; il y a presque une semaine qu'ils ont quitté le village. Ils devraient être rentrés depuis deux jours et leur mère est très inquiète. Elle cherche quelques chasseurs qui veulent bien aller voir ce qui a pu leur arriver.

S'il le faut, elle ira demander au chef et aux anciens de la communauté de dépêcher quelques hommes pour cette mission.

On sait que les deux garçons étaient partis chasser sur les berges d'un lac ou d'une rivière proche. Après quelques recherches, on découvre une étrange crevasse affaissée près de l'eau. On trouve un petit sanglier gisant à proximité. La bête était enfilée sur une perche de transport, mais elle est désormais à moitié dévorée par les charognards et ensevelie sous la neige.

## CE QUE L'ON IGNORE

Dans la grotte, deux cocons sont collés contre le mur du fond. Ils renferment les cadavres des garçons. Les filaments givrés se cassent facilement quand ils sont isolés, mais briser la structure qu'ils forment autour des dépouilles demande de réussir un test d'Athlétisme **CORSÉ (12)** (Force s'applique). Celui qui tente de faire céder les cocons peut être assisté de deux personnes.

Malheureusement pour l'équipe de secours, l'Autre qui est venu chercher l'araignée a laissé une mauvaise surprise : les deux cadavres emmaillotés sont en fait des spectres. Ceux-ci ne s'animent pas avant la première nuit suivant leur délivrance des cocons. En fonction de l'heure à laquelle l'action se passe, cela peut intervenir dès que les dépouilles arrivent à la surface ou sur le chemin du retour au village sauvageon. Si la communauté est assez proche, la nuit pourra ne tomber qu'une fois les corps rapatriés, alors que la mère est en sanglots.

## LES AUTRES

L'Autre et son araignée de glace ne sont plus dans les parages. Pour les spectres, reportez-vous au profil de base du spectre, tel qu'il figure à la section **ADVERSAIRES ET ALLIÉS** du **CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR**, du livre de base du *JDRTDF*.

## LE DÉTAIL TROUBLANT

Il se passe bien d'étranges choses tout au long de cette rencontre. Il reste peut-être encore un détail intrigant : parmi les filaments de glace du sol de la grotte, on peut découvrir un véritable butin d'armes des Premiers Hommes, ainsi que des ossements très fragiles comme on en trouve seulement dans les tertres ancestraux. Ce site est beaucoup plus ancien qu'il n'y paraît au premier abord.

## LE COR DU VENEUR BLANC

Les personnages qui traversent la forêt hantée s'exposent à une menace certaine. Alors qu'ils campent pour la soirée, la nuit se fait soudain extrêmement froide, au point de manquer d'éteindre leur feu. Alors qu'ils s'efforcent de raviver les flammes et de se blottir les uns contre les autres pour lutter contre le froid, ils entendent l'appel du cor.

La longue note grave et terrifiante de ce cor de chasse d'un autre monde, un son qui fige les sangs et fait vibrer les cristaux de glace des rameaux. Les sauvageons de la forêt hantée savent bien de quoi il s'agit.

Le Veneur Blanc chasse cette nuit.

Soudain, ils perçoivent quelque chose qui file vers eux dans les sous-bois, de plus en plus vite. Une forme qui déboule sauvagement à travers les feuillages givrés. Un couple de daims, mâle en tête, fait irruption dans la clairière avant de se disperser. Le soulagement est de courte durée, car il est évident que les ruminants ne font pas que courir. Ils fuient quelque chose.

Sur ce constat, les personnages les voient : une petite meute de loups-garous au pelage blanc dont les yeux ont l'éclat bleu du clair de lune sur la glace.

## TERRAIN

Lorsque la meute du Veneur Blanc trouve les personnages, la nuit s'accompagne d'un Froid extrême, comme décrit dans le **CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR** du livre de base du *JDRTDF*. Le niveau de visibilité est obscurité, à moins que le groupe ne soit parvenu à préserver des flammes malgré le froid étrange qui les étouffe. Tant que l'obscurité domine, tous les personnages subissent un malus de -2 aux tests d'Agilité, Athlétisme, Corps à Corps, Larcin et Vigilance, et un malus de -4 aux tests de Tir. Ils peuvent dépenser un Point de Destinée pour activer une source de lumière soudainement, ce qui annule leurs malus tout en aveuglant toutes les cibles (qui conservent leurs malus), à moins de dépenser elles aussi un Point de Destinée.

De même, tant que l'Obscurité domine, le terrain est considéré comme traître. Pour chaque mètre de progression, les personnages doivent dépenser deux mètres de Déplacement. Il est impossible de charger ou de courir. Un personnage qui ne dispose pas d'assez de Déplacement pour parcourir 1 mètre doit dépenser une action majeure pour ce faire. On peut dépenser un Point de Destinée pour passer outre les effets de ce terrain pendant un tour.

Il est à noter que les spectres loups ne subissent pas de malus en raison de l'obscurité. Un test réussi de Vigilance **SIMPLE (6)** (Observation s'applique) permet de remarquer que les loups évitent manifestement de s'approcher des flammes.

🔥 **ENTRETIENIR LES FLAMMES (MAJEURE)** : un personnage qui consacre une action à préserver les flammes doit tenter un test de Survie **DÉLICAT (9)**. En cas de réussite, les flammes persistent pendant 1d6 tours de plus. À l'issue de cet intervalle, elles crépitent encore pendant un tour, durant lequel il est possible de réalimenter le feu. Si les flammes s'éteignent, il faudra réussir un test de Survie **CORSÉ (12)** pour les raviver, opération qui demande 1d6 tours dans le noir total. Tant que les flammes persistent, la zone est juste Sombre, ce qui réduit de moitié les malus liés à la visibilité (voir plus haut). Si un personnage saisit un tison pour s'en servir d'arme, la durée des flammes est réduite de 1 tour.

🔥 **TISONS** : les branches et bûches alimentant le feu de camp peuvent servir d'armes enflammées contre les spectres loups, infligeant les dégâts d'un gourdin auxquels s'ajoutent 1 point de dégâts de feu.

## CE QUE L'ON SAIT

Les personnes originaires de la forêt hantée ont de grandes chances de connaître la légende du Veneur Blanc et de ses terribles loups blancs (cf. Veneur Blanc, page 121). Il faut toutefois noter qu'il n'est pas identifié comme un Autre. On raconte simplement que la forêt hantée est parfois le terrain de chasse de cet effroyable prédateur.

## CE QUE L'ON IGNORE

Les personnages ne le savent pas, mais ces loups ne précèdent pas le Veneur Blanc. Ils ne sont que quelques-uns de ses molosses lancés à la poursuite de daims qui ont détalé devant lui. De son côté, le Veneur Blanc traque sa propre proie : un sauvageon esseulé.

Si le narrateur le souhaite, les personnages pourront affronter le Veneur Blanc, mais il faut garder à l'esprit qu'il reste un adversaire proprement redoutable, surtout si l'on n'est pas préparé contre les Autres. Si le narrateur veut juste illustrer l'horreur de cette légende, il suffit que les personnages assistent cachés à une scène lors de laquelle le Veneur Blanc attrape sa proie.

Vous pouvez également préférer qu'il n'apparaisse pas et juste terroriser les personnages pour qu'ils restent sur leurs gardes jusqu'à ce qu'ils émergent de la forêt hantée.

## LES AUTRES

Pour les spectres loups, reportez-vous au profil des créatures du Veneur Blanc, page 121.

## LE DÉTAIL TROUBLANT

Si les personnages parviennent à retrouver la proie du Veneur Blanc, ils découvriront un sauvageon mutilé par les loups, gisant dans la glace maculée de sang noir et de viscères. Sa tête arrachée a été posée sur une pierre comme une mise en garde, figée en plein hurlement.

En réussissant un test de Vigilance **CORSÉ (12)** (Observation s'applique), on peut remarquer que le sauvageon avait jeté son paquetage dans les arbres, probablement juste avant d'être rattrapé par le Veneur Blanc. Cet équipement se récupère sans difficulté et contient des vêtements, des rations de voyage et quelques fourrures probablement destinées au troc. Au fond du paquetage, toutefois, on découvre un ballot renfermant une dague d'obsidienne et une douzaine de pointes de flèches de ce même matériau.

## SOUS LA SURFACE

Le soleil se couche et les frères noirs arrivent dans une clairière, sur la berge d'une mare gelée. La neige accumulée à la surface présente des traces de pas reliant plusieurs zones de glace dégagées. Quiconque s'aventure sur cette surface sentira la glace se fendiller sous ses pieds et tanguer dangereusement.

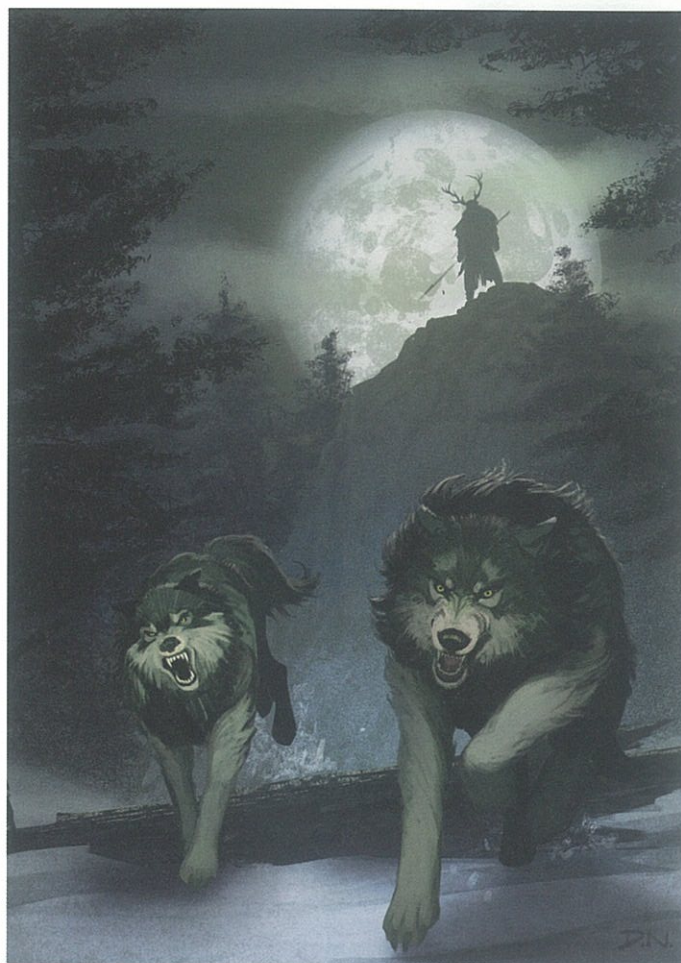
Une torche ou une autre source de lumière permet d'examiner les zones dégagées de glace translucide. Ce faisant, on peut voir les yeux bleus de givre de morts prisonniers de cette chape. Certains grattent frénétiquement la glace pour atteindre les frères, mais ils sont bloqués de leur côté de la barrière.

Une fois que les frères se seront aventurés sur la glace, l'Autre émergera des bois sur la berge opposée. Il se déplace sur la surface gelée sans un bruit, ses pas ne semblant émettre aucun crissement sur la neige. Les spectres ne peuvent s'extraire de la glace par leurs propres moyens, mais ils accueillent à bras ouverts quiconque tombe à l'eau en la brisant. Ils profiteront en outre d'une telle brèche pour remonter à la surface.

## TERRAIN

La configuration de cette rencontre offre plusieurs particularités. Comme pour toutes les rencontres avec des Autres, la visibilité est sombre (-1D aux tests d'Agilité, Athlétisme, Corps à Corps et Larcin, -2D aux tests de Tir). Du fait de l'absence de relief et de végétation, les frères évoluant sur la glace ne peuvent pas dépenser de Point de Destinée pour se cacher à l'approche de l'Autre. Ceux qui sont restés sur la berge peuvent recourir à Discrétion pour se mettre à couvert des arbres selon la règle normale.

La mare gelée est dans le cadre d'une bataille un terrain traître, étant à la fois glissante et trop fine pour supporter des déplacements vigoureux. Progresser de 1 mètre sur la glace coûte 3 mètres de Déplacement. Cette dépense peut être réduite de 1 mètre pour un round si le frère réussit un test d'Agilité **DÉLICAT (9)** (sans oublier le malus lié à la luminosité). Dépenser un Point de Destinée permet de passer outre cette réduction pour un round. N'oubliez pas que les Autres sont immunisés contre les effets des terrains traîtres imposés par la glace ou la neige.



Un personnage qui obtient un échec critique à un test d'Agilité passe au travers de la glace. Non seulement cela l'expose au Froid extrême (cf. **CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR** du livre de base du *JDRTDF*), mais les spectres prisonniers de la glace sont du même coup en mesure de l'attaquer. Un frère qui se retrouve sous la glace encore vivant peut dépenser un Point de Destinée pour remonter à la surface.

## CE QUE L'ON SAIT

Si les personnages n'ont pas remarqué la présence des spectres pris sous la glace, ces derniers se manifesteront à l'apparition de l'Autre. Ils donneront des coups sous la surface solide, la rencontre étant ensuite accompagnée des gémissements désespérés des morts s'échinant contre cette barrière.

Briser volontairement la glace est relativement aisé. Réussir un test d'Attaque **SIMPLE (6)** permet de créer une rupture de la surface susceptible de ralentir la progression de l'Autre et de laisser un spectre s'extirper de sa prison.

## CE QUE L'ON IGNORE

Les inconnues sont nombreuses dans cette rencontre. Pour commencer, la raison qui pousse les Autres à séquestrer des spectres dans la mare est un mystère laissé à l'appréciation du narrateur. Le plan d'eau leur sert-il de garde-manger ou d'enclos à soldats en vue d'un assaut d'envergure contre le Mur ? S'agit-il d'un châtement pour les spectres ou pour l'Autre présent ? Le narrateur peut également se demander combien d'Autres recourent à cette mare. A-t-elle quelque chose de particulier ou les Autres usent-ils de tous les plans d'eau gelés de cette manière ? Pourquoi les Autres protègent-ils jalousement les zones de glace ?

## LES AUTRES

Les Autres immergent leurs victimes sous la glace depuis plusieurs mois, soit pour les conserver pour une utilisation ultérieure, soit pour éviter de joncher les bois de cadavres. Si l'on inspecte la berge, on trouvera la dépouille d'un sauvageon que l'Autre a abandonnée avant de s'en prendre aux frères jurés.

L'Autre veut avant tout protéger son territoire, c'est pourquoi il n'attaquera pas les personnages s'ils s'éloignent de la glace. Si les PJ continuent de l'attaquer, en revanche, il les poursuivra sur la berge et se vengera avec férocité, considérant que son comportement honorable a été bafoué.

Pour l'Autre et les spectres, reportez-vous aux profils correspondants du **CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR**, section **Adversaires et Alliés**, du livre de base du *JDR TDF*.

## LE DÉTAIL TROUBLANT

Cette rencontre est certes déjà ardue et terrifiante, mais le narrateur peut s'il le souhaite la rendre encore plus dérangeante. Le corps du sauvageon dans les bois (voir plus haut) peut se transformer en spectre et attaquer les personnages restés sur la berge. Si tel est le cas, il se retranchera avec les spectres éventuellement engendrés par les attaques de l'Autre si les frères quittent la glace. Si les personnages abandonnent la mare gelée et renoncent au combat, l'Autre pratiquera un trou dans la glace et y enfermera tous les spectres « vivants ».

## LE BÛCHERON

Les personnages entendent des coups de hache réguliers et remontent jusqu'à la source du bruit : une hutte de sauvageon où un homme coupe machinalement du bois sur un billot. Le fruit de son labeur est empilé à côté : plusieurs travées de bûches soigneusement rangées. Au départ, le bûcheron ne semble pas remarquer les personnages et reste plongé dans sa tâche. S'ils s'approchent dans un rayon de trois mètres ou l'interpellent, il se retourne. Ses mains et ses pieds noircis sont couverts, mais son visage blême et ses yeux bleus ardents (sans compter l'énorme plaie qu'il arbore sur le torse) ne laissent aucun doute sur le fait que cet homme est désormais un spectre.

Si les personnages l'attaquent, pénètrent dans la hutte ou s'approchent de la pile de bois, le spectre réplique sauvagement à coups de hache. S'ils se retirent sans attaquer, le spectre se contente de saisir un autre rondin pour l'équarrir. Quand elle n'a plus de bois à couper, la créature va récupérer un autre tronc d'arbre mort, puis entame son débitage méthodique.

## TERRAIN

La clairière est vraiment petite, ne dépassant pas dix mètres de diamètre. Elle est cernée de bois offrant une couverture (cf. livre de base du *JDR TDF*, page 182). La hutte est plus ou moins circulaire, d'un diamètre de six mètres. Elle est en bois avec un toit de chaume. La porte se limite à une ouverture recouverte de peaux pour protéger du vent. À l'intérieur, un repas pourrit sur une table rudimentaire, tandis que d'autres fourrures sont entassées sur une paillasse moisie.

## CE QUE L'ON SAIT

Le spectre se comporte d'une manière singulière, puisqu'il protège son territoire au lieu de se conduire comme un simple prédateur. Il semble également avoir conservé une certaine mémoire de son vivant, comme le montre l'emploi de la hache. Bien qu'il soit manifestement le produit d'une attaque de marcheurs blancs, aucun signe des Autres n'est visible autour de la hutte. La demeure a bien été occupée par le passé, mais l'âtre est froid depuis longtemps et le garde-manger n'est plus qu'un tas d'aliments avariés.

## CE QUE L'ON IGNORE

L'une des grandes inconnues est la nature de la créature : est-elle exceptionnelle dans son genre ou bien les spectres deviennent-ils progressivement plus intelligents ? Celui-ci est-il sous le contrôle d'un marcheur blanc, comme un pantin macabre ? Si tel est le cas, à quelles fins ? Est-ce simplement un leurre sonore pour attirer de nouvelles victimes ou les Autres ont-ils besoin de beaucoup de bois et donc d'une main d'œuvre inépuisable ?

## LES AUTRES

La présence d'un spectre témoigne de la proximité d'un marcheur blanc, mais celui-ci ne se montrera pas. Le spectre coupe du bois à l'extérieur, comme s'il jouait machinalement sa routine de vivant. Ce constat devrait déconcerter les personnages qui vont s'interroger sur les souvenirs éventuels d'un spectre.

Si le narrateur souhaite faire intervenir les Autres dans la rencontre, il peut attendre le cœur de la nuit. Sous couvert de l'obscurité, un marcheur blanc se présente accompagné d'un ou plusieurs spectres (jusqu'à trois). Ceux-ci ramassent le bois et suivent l'Autre dans la forêt. Si les personnages tentent de les suivre, l'Autre et les spectres passent à l'attaque.

Si le narrateur choisit cette option, les Autres ont peut-être besoin de bois pour incendier un tunnel souterrain du Mur (soit une nouvelle excavation, soit l'un des anciens boyaux de Gendel et Gorne) et provoquer l'effondrement d'une partie des fondations.

Pour le spectre, reportez-vous au profil de base du spectre, tel qu'il figure à la section **Adversaires et Alliés** du **CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR** du livre de base du *JDR TDF*. S'il attaque avec sa hache, appliquez les traits suivants : *Hache 2D, 4 dégâts, Deux Mains*.

## LE DÉTAIL TROUBLANT

L'exploration de la hutte (une fois le spectre tué) permet de trouver des peignes de femme et une poupée en bois, calés sous les fourrures de la paillasse. Les deux objets sont maculés de sang séché. Si les personnages fouillent la pile de bûches, ils finiront par trouver les restes gelés d'un jeune enfant, découpés et rangés avec le même soin que le bois de chauffe. Il n'y a en revanche aucune trace du corps de la femme. Soit elle est morte sans intervention surnaturelle, soit elle est revenue d'entre les morts pour accompagner ses maîtres marcheurs blancs.



# INDEX

## A

À la Recherche de Fissures . . . . .	71
Actions de château . . . . .	41
Actions de tribu . . . . .	112
Alfyn Freux-buteur . . . . .	82
Amorces de scénario . . . . .	114
Archétypes de la Garde de Nuit . . . . .	24
Archétypes sauvageons . . . . .	94
Armurerie . . . . .	48
Aryn . . . . .	72
Assaillir le Mur . . . . .	43
Assaillis . . . . .	114
Attributs : nouveautés et révisions . . . . .	104
Au Travers . . . . .	45
Autorité . . . . .	75
Autres bâtiments . . . . .	51
Autres lieux notables . . . . .	62

## B

Biens et services . . . . .	106
Biographie . . . . .	79
Bottes de neige . . . . .	106
Bowen Marsh . . . . .	49

## C

Campagnes et améliorations . . . . .	39
Char en os . . . . .	106
Chasseurs sauvageons . . . . .	64
Châteaunoir . . . . .	46
Châteaux de la Garde de Nuit . . . . .	46
Chêne Égide . . . . .	58
Chien de traîneau . . . . .	106
Comportement typique du déserteur . . . . .	20
Conditions de vie du peuple libre . . . . .	74
Contourner . . . . .	44
Corbacs et orphelins . . . . .	114
Cotter Pyke . . . . .	52
Coup de foudre . . . . .	114
Création de personnage . . . . .	94
Créer un château de la Garde de Nuit . . . . .	34
Créer un château sur le Mur . . . . .	34
Créer un personnage de la Garde de Nuit . . . . .	29
Créer un personnage sauvageon . . . . .	102
Créer une tribu . . . . .	107

## D

D'autres Autres . . . . .	117
---------------------------	-----

Déclin et abandon . . . . .	40
Défense . . . . .	36
Défense . . . . .	108
Défense . . . . .	110
Démander de l'aide au sud . . . . .	41
Des Visiteurs Indésirables . . . . .	71
Déterminer l'âge . . . . .	29, 102
Déterminer le rôle . . . . .	29, 102
Déterminer le statut . . . . .	29, 102
Diriger une campagne de la Garde de Nuit . . . . .	12
Durlieu . . . . .	90

## E

Éclaireurs des Court-la-nuit . . . . .	65
Écrire l'histoire du personnage . . . . .	30
Écuries Est . . . . .	48
Eddison Tallet dit Edd-la-Douleur . . . . .	49
Égalité des sexes . . . . .	75
Entraînement . . . . .	10
Entraînement spécialisé . . . . .	11
Entreprendre des projets . . . . .	41
Équipement amélioré . . . . .	112
Équipement des sauvageons . . . . .	106
Événement de tribu . . . . .	112

## F

Fort Couchant le Pont . . . . .	56
Fort Nox . . . . .	56
Fort-Levant . . . . .	51
Frères de Châteaunoir . . . . .	49
Frères de Fort-Levant . . . . .	52
Frères de Tour Ombreuse . . . . .	53

## G

Garnir le garde-manger . . . . .	68
Gel Précoce . . . . .	66
Géographie des confins du Nord . . . . .	89
Gérer les châteaux de façon indépendante . . . . .	40
Gérer les ressources . . . . .	41
Glacial . . . . .	113
Glacière . . . . .	58
Grandes patrouilles . . . . .	41
Griposte . . . . .	57

## H

Hache-en-Folie . . . . .	23
Harma la Truffe . . . . .	82

Histoire de la Garde de Nuit . . . . .	22
Histoire personnelle . . . . .	102
Historique . . . . .	61

## I

Idées d'aventures . . . . .	17
Incorporer la désertion dans vos campagnes . . . . .	21
Influence . . . . .	36, 108, 110
Influencer le lord Intendant . . . . .	40
Intendants . . . . .	11
Intrigue et politique dans la Garde de Nuit . . . . .	18
Intrus et transfuges . . . . .	116

## J

Jouer dans la Garde de Nuit . . . . .	16
---------------------------------------	----

## K

Katryn . . . . .	72
Kohl, Chevalier Brigand . . . . .	69

## L

L'Arbre blanc . . . . .	90
L'art de la guerre au-delà du Mur . . . . .	112
L'art militaire . . . . .	77
L'escalier, la porte et la cage treuillée . . . . .	48
L'intendant déserteur . . . . .	116
L'ourse des neiges de Sixpeaux . . . . .	81
La Dame Blanche . . . . .	119
La Défense du Mur . . . . .	45
La désertion . . . . .	19
La forêt hantée . . . . .	89
La Garde de Nuit et la désertion . . . . .	19
La Givrée . . . . .	60
La Grève glacée . . . . .	93
La Grotte de l'Araignée . . . . .	123
La horde de Mance Rayder . . . . .	78
La Laitouse . . . . .	92
La Lance . . . . .	47
La Mole . . . . .	62
La piste sanglante . . . . .	65
La Redoute . . . . .	51
La Roque . . . . .	57
La Tribu du Crin de Pierre . . . . .	122
La tribu en action . . . . .	112
La troupe d'Harma . . . . .	84
La troupe de Clinquefrac . . . . .	85
La vie dans le Don . . . . .	61

# INDEX

La Vigie.....	57	Les tribus Thenns .....	88
Le Barboteur .....	120	Les Vierges de glace .....	87
Le bois sacré des corbacs .....	90	Longtertre .....	60
Le Bout .....	51		
Le Bûcheron .....	126	<b>M</b>	
Le cap Storrolld .....	90	Mance Rayder .....	78
Le col Museux.....	92	Migrer .....	112
Le Cor du Veneur Blanc .....	124	Mont-Frimas .....	58
Le Don .....	61	Motivations des déserteurs .....	20
Le Don sous le règne du roi Robert .....	61		
Le Génie .....	11, 14, 17	<b>N</b>	
Le genre et la Garde de Nuit.....	6	Noirlac.....	58
Le gué du Mort.....	121	Nouveaux avantages et révisions .....	32
Le jet d'évènement de maison .....	39	Nouveaux défauts .....	33
Le lynx-de-fumée de Sixpeaux .....	81	Nouvelles unités.....	112
Le manoir de Craster .....	89		
Le Poing des Premiers Hommes.....	91	<b>O</b>	
Le Rat Coq .....	23	Ordre tribal .....	74
Le Roi de l'Hiver.....	118		
Le Seigneur des Os .....	84	<b>P</b>	
Le septuaire de Châteaunoir .....	11	P'tit Paul .....	50
Le tour du château.....	39	Par-dessous .....	44
Le Veneur Blanc .....	121	Par-dessus .....	43
Légendes de la Garde de Nuit.....	23	Particularités des personnages de la Garde .....	24
Les Autres .....	122-126	Partir à l'aventure.....	112
Les champs des morts .....	93	Partir à l'aventure pour améliorer un château ..	41
Les clans cannibales des fleuves gelés .....	85	Pas de fumée sans feu.....	64
Les clans troglodytes .....	86	Passer l'épreuve .....	11
Les Contrées de l'éternel hiver.....	93	Patrimoine d'Influence .....	37
Les Court-la-nuit .....	87	Patrimoine de défense .....	36
Les Crocivire .....	91	Patrimoine de Loi et de Population.....	37
Les Désertés .....	56	Patrimoine de Puissance .....	37
Les feux de l'amour .....	115	Patrimoine de Richesse .....	38
Les fleuves gelés.....	92	Patrimoine de Terres .....	37
Les frères jurés.....	13	Patrouilles .....	63
Les galeries de vers .....	48	Patrouilleurs.....	11
Les géants .....	77	Piller .....	112
Les Gorges .....	92	Porte Reine .....	58
Les hommes libres.....	74	Pour l'Honneur .....	70
Les intendants .....	14, 17	Prendre le noir .....	8
Les lieutenants de Mance Rayder .....	80	Présent.....	43
Les loups de Sixpeaux .....	81	Procédures de routine .....	63
Les Morsois .....	88	Profil de recrue de la Garde de Nuit .....	11
Les patrouilles et l'union des corps .....	18		
Les patrouilleurs .....	13, 17	<b>Q</b>	
Les Pieds Cornés.....	86	Qualité des armes .....	106
Les soixante-dix-neuf sentinelles.....	23	Quartier Flint .....	48
Les tribus des confins du Nord .....	85		
		<b>R</b>	
		Rafe .....	64
		Relations sociales au sein de la fraternité noire ..	15
		Religion et mysticisme.....	76
		Ressources et industrie .....	76
		Richesses .....	109
		Roukerie .....	47
		Rudi et Jayk .....	72
		<b>S</b>	
		Sablé .....	59
		Salle Commune.....	46
		Sanglier Géant.....	68
		Scénarios .....	121
		Ser Denys Mallister.....	54
		Sous la surface .....	125
		Spectre lynx-de-fumée .....	65
		Statut et rang dans la fraternité noire .....	16
		Structure de la Garde de Nuit .....	13
		Survie .....	75
		Sylve-Étang.....	59
		<b>T</b>	
		Tactique.....	45
		Thenn .....	93
		Torchères.....	60
		Tormund Fléau-d'Ogres .....	81
		Tour d'Hardin .....	47
		Tour de la Commanderie.....	46
		Tour du Roi.....	46
		Tour Muette .....	48
		Tour Ombreuse .....	53
		Traîneau à chiens.....	106
		Traiter les châteaux comme des maisons vassales 39	
		<b>U</b>	
		Un enfant dans les bois .....	63
		Un Remède à l'affliction .....	69
		Une jeune exaltée.....	115
		<b>V</b>	
		Varamyr Sixpeaux .....	80
		Verposte.....	60
		Vipre .....	55
		<b>Y</b>	
		Ynirra .....	64





# LA NUIT SE REGROUPE ET VOICI QUE DÉBUTE MA GARDE...



Les grandes maisons et leurs vassaux jouent à l'éternel jeu des trônes, mais il en est à Westeros qui ne s'y prêtent pas. Les hommes de la Garde de Nuit protègent l'immense Mur glacé, bâti jadis pour retenir les abominations de la Longue Nuit. Autrefois composée d'innombrables chevaliers et seigneurs qui avaient renoncé à tout pour protéger les Sept Couronnes contre les prédateurs des confins du Nord, la Garde n'est plus qu'une bande de voleurs, de meurtriers et d'exilés politiques. Quand les sauvagions s'agitent de l'autre côté du Mur et qu'un vent froid se lève, suffiront-ils pour protéger Westeros ? *La Garde de Nuit* vous offre tout ce dont vous avez besoin pour mettre en scène cette noble institution dans vos chroniques du *Jeu de Rôle du Trône de Fer* :

- **De nouvelles règles !** Créez des personnages de la Garde et des sauvagions, en utilisant notamment les nouveaux avantages et défauts.
- **De nouveaux archétypes !** Onze nouveaux archétypes, comme le corbeau vétérinaire ou la piqueuse.
- **De nouvelles informations !** L'histoire détaillée de la Garde de Nuit et du peuple libre.
- **De nouveaux styles de chroniques !** Créez un château de la Garde de Nuit ou une tribu du peuple libre.
- **De nouveaux personnages !** Les fiches de Mance Rayder, de Cotter Pyke, du Seigneur des Os et bien d'autres encore !
- **De nouveaux Autres !** Osez-vous affronter le Roi de l'Hiver ou le Barboteur ?
- **De nouvelles aventures !** Des rencontres prêtes à jouer conçues pour faciliter la vie du Narrateur.

*Les sauvagions se rassemblent derrière le mur et de sinistres créatures s'éveillent. Priez, habitants des vertes contrées...*

...CAR L'HIVER VIENT !



edge

chronicle  
system

WWW.EDGEENT.COM

LA GARDE DE NUIT  
32.95 €

UBIRTF07  
ISBN: 978-84-15334-70-5

EAN 13



*Night's Watch* est © 2013 Green Ronin Publishing, LLC. Tous droits réservés.  
Les Références à d'autres oeuvres sous copyright ne constituent en aucun cas une atteinte aux droits de leurs détenteurs.  
*A Song of Ice & Fire Roleplaying, SIFRP* et les logos associés sont des marques déposées de Green Ronin Publishing, LLC.  
*Le Trône de Fer* est © 1996-2013 George R. R. Martin. Tous droits réservés.  
*La Garde de Nuit* est © 2013 Edge Entertainment. Tous droits réservés.

