

Le roi Robert Baratheon Ier, conquérant victorieux des Sept Couronnes, donne un tournoi à Port-Réal ! Tous les héritiers des maisons nobles, les bannerets et les épées liges accourent des quatre coins du pays pour répondre à l'appel. C'est l'occasion pour eux de jouter, de festoyer, de prétendre à la gloire et de faire la fête, mais pour ceux qui pratiquent le jeu des trônes, il est l'heure d'intriguer, de sceller des alliances, d'ourdir des complots et de fomenter des trahisons.

Péril à Port-Réal est une grandiose aventure pour le Jeu de Rôle du Trône de Fer basé sur les best-sellers de George R.R. Martin. Vos personnages s'y impliqueront dans le jeu des trônes en répondant à l'appel du roi et en se rendant au tournoi. Ils viendront y chercher fortune et gloire pour leur maison, pour se retrouver impliqués en chemin dans un réseau d'intrigues et une sinistre machination qui se prépare en coulisse. Cette aventure contient tous les ingrédients pour créer votre propre « roman » du cycle du Trône de Fer, où vous jouerez les personnages principaux !

Quels dangers et quelles merveilles vous attendent dans la grande ville de Port-Réal ? Comment défendrez-vous le nom et la cause de votre noble maison, et comment survivrez-vous aux manœuvres subtiles et aux coups fourrés du jeu des trônes ? Prenez votre épée et votre étendard, et partez à la rencontre du... *Péril à Port-Réal* !

SEUL LE VAINQUEUR AURA LA FAVEUR DU ROI !



edge

WWW.EDGEENT.COM

Péril à King's Landing est © Green Ronin Publishing, LLC. Tous droits réservés. Les références à d'autres matériels soumis à des copyrights ne constituent en aucun cas une atteinte aux détenteurs de ceux-ci. A Song of Ice and Fire Roleplaying, et les logos associés sont des marques déposées de Green Ronin Publishing, LLC.

Le Trône de Fer est © George R. R. Martin. Tous droits réservés.

Péril à Port-Réal et Le Jeu de Rôle du Trône de Fer, © 2010 par Edge Entertainment.

IMPRIMÉ EN ESPAGNE

14.95 €

PERIL A PORT-REAL UBIRTF03
ISBN: 978-84-96802-69-8

EAN 13

9 788496 802698

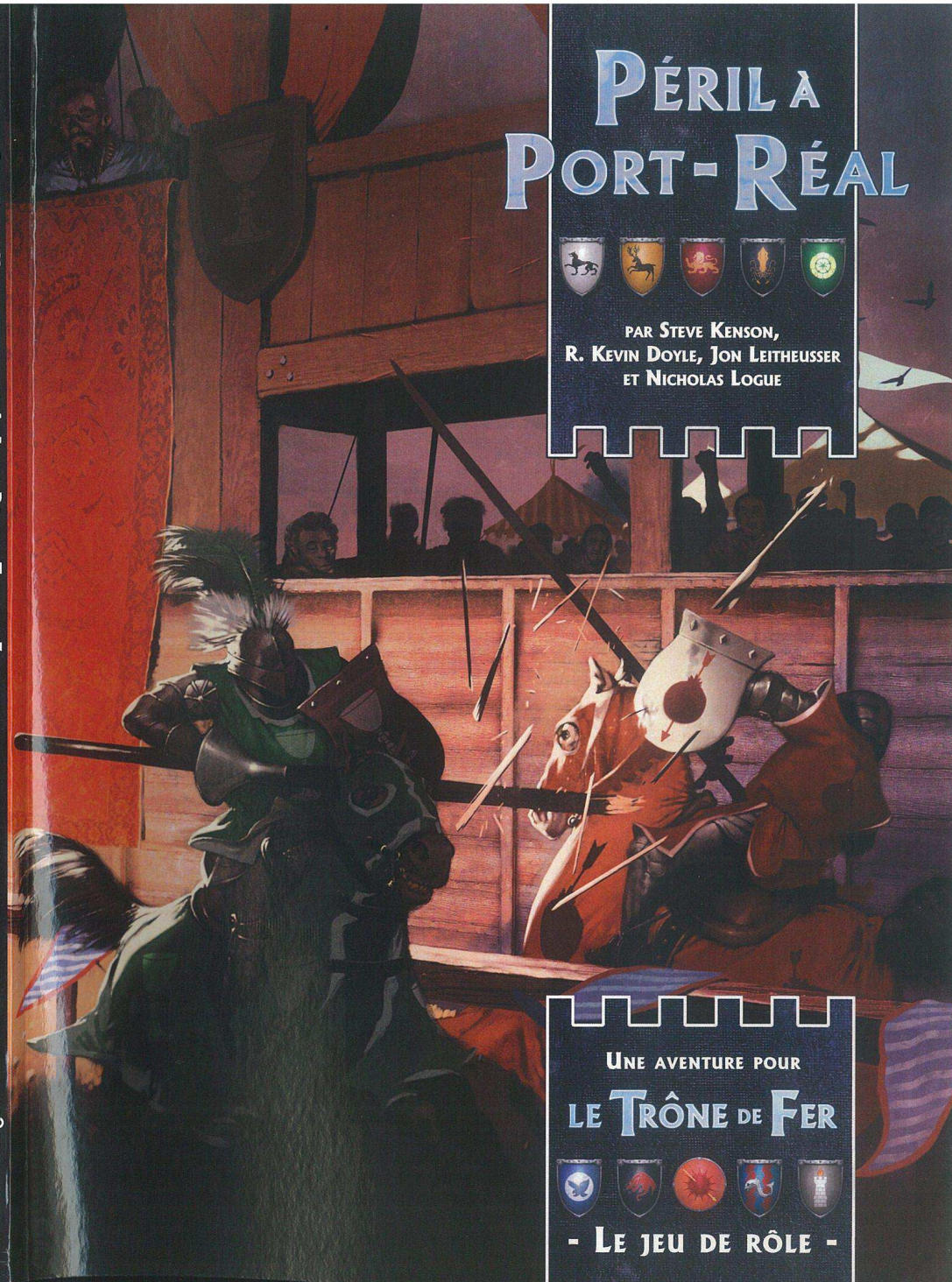
PÉRIL À PORT-RÉAL - UNE AVENTURE POUR LE JEU DE RÔLE DU TRÔNE DE FER

edge UBIRTF03

PÉRIL À PORT-RÉAL



PAR STEVE KENSON,
R. KEVIN DOYLE, JON LEITHEUSSER
ET NICHOLAS LOGUE



UNE AVENTURE POUR
LE TRÔNE DE FER



- LE JEU DE RÔLE -



PÉRIL A PORT-RÉAL



PAR STEVE KENSON

UNE AVENTURE POUR LE TRÔNE DE FER

ÉQUIPE GREEN RONIN

Bill Bodden, Steve Kenson, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas, Evan Sass, Marc Schmalz

TRADUCTION : Sandy Julien pour Edge Entertainment

RELECTURE : Virginie « Ysalaine » Dufour avec le soutien précieux de Lord Riusma

MISE EN PAGE: EDGE STUDIO

Remerciements spéciaux aux membres de la Garde de Nuit pour leur gentillesse, leur enthousiasme et l'énorme travail fourni sur le Wiki consacré au Trône de Fer.

Peril at King's Landing est © Green Ronin Publishing, LLC. Tous droits réservés. Les références à d'autres matériels soumis à des copyrights ne constituent en aucun cas une atteinte aux détenteurs de ceux-ci.

Le Trône de Fer est © George R. R. Martin. Tous droits réservés.

Péril à Port-Réal et Le Jeu de Rôle du Trône de Fer, © par Edge Entertainment.

UBIRTF03 ISBN: 978-84-96802-69-8

Dépósito legal: SE-7532-2010

IMPRIMÉ EN ESPAGNE



LE TRÔNE
DE FER
LE JEU DE RÔLE
DU TRÔNE DE FER

edge

WWW.EDGEENT.COM

Monseigneur Inqus.

Puisque j'étais votre débiteur, j'ai fait selon vos desirs. Je vous fournis ce bref rapport concernant mes actes comme preuve que ma dette a été payée en totalité.

Après avoir reçu vos instructions, j'ai engagé plusieurs mercenaires qui fréquentent les maisons franches le long de la route royale, des racailles qui soutiennent l'usurpateur durant sa rébellion selon moi, en dehors de moi-même, un seul d'entre eux a confirmé son obéissance au légitime souverain, bien que je doive avouer que j'ignore à quel point sa loyauté n'était pas feinte et s'il ne désirait pas ce faisant déclencher des rixes avec le reste de notre groupe. Je n'aurais jamais croisé la route d'individus plus acariâtre et querelleur.

Une fois engagés ces scélérats rebelles, je leur ordonnai selon vos instructions de piller une ferme à la lisière des terres des damett près de Vroesaignes, comme vous le soupçonniez. Damett n'a pas jugé bon de poster d'hommes autour de cette propriété, le raid s'acheva presque avant d'avoir commencé, certains de mes mercenaires prirent de regrettables libertés avec les femmes avant de les passer au fil de l'épée, répugnant comportement qui ne facilita la tâche par la suite.

Je maudis le bouclier que vous m'avez donné du sang d'un fermier et l'abandonnai au milieu du carnage, les hommes des damett le trouveront sans nul doute et ceux que vous espérez seront accusés. Je n'éprouve aucune joie à massacrer des innocents, je n'ai pas particulièrement souvenir que le nom de la maison damett ait été attaché aux forces de l'usurpateur, mais ils combattaient certainement aux côtés de leur seigneur Tully et du sire, je me console donc à l'idée que ces roturiers étaient des ennemis de la couronne légitime.

Je dois ajouter que j'ai obtenu les objets que vous désiriez comme preuve de mes actes, si le coursier ne vous les remet pas en même temps que cette lettre, je vous suggère de le mettre à mort sur-le-champ.

La ferme était misérable, mais mes mercenaires semblaient satisfaits de leur butin, je sais que vous n'approuverez pas, mais je décidai de recruter mon compagnon localiste pour accomplir la dernière partie de cette mission, je lui offris le salaire de tous les autres (et l'occasion de faire couler le sang des rebelles) et il accepta volontiers.

Tous montâmes le camp et pendant que ma bande de gredins, de voleurs et d'assassins dormait, nous les exterminâmes jusqu'au dernier, mon compatriote jura sur les sept qu'il ne révélerait rien et s'en fut aussitôt avec son dû, vous serez soulagé d'apprendre que je lui affirmai être membre de la maison que vous voulez couvrir d'approbre, s'il venait à se confier, il n'en servirait donc pas moins votre cause.

Je reviens à présent du bois-du-roi après avoir engagé un garçon qui aspire à devenir "légal du régime quand il sera adulte". Il croit que je suis en mission spéciale au nom de la garde royale et tentera donc de briser le sceau, si celui-ci était rompu, je vous suggère une fois encore de le faire interroger puis exécuter selon votre bon plaisir.

Je ne considère désormais comme libéré de ma dette envers vous, car je ne puis en mon âme et conscience demeurer l'allié d'un homme capable de lécher les bottes de cette grasse sangsue d'accalmie, dont la carcasse puante souille en ce moment même le trône du roi légitime.

Je ne doute pas que si l'envie vous prenait de me contacter de nouveau, vous en trouveriez le moyen, mais je vous demande de respecter mon intimité désormais, vous avez prétendu être un vrai ami des targaryen, et il me serait désagréable d'avoir à lever l'épée contre vous.

Les sept vous gardent.

CA

D'abord, pardonnez ma mauvaise écriture. Votre langage il n'est pas facile d'écrire, mais je ne confie pas aux autres de vous écrire pour les raisons évidentes.

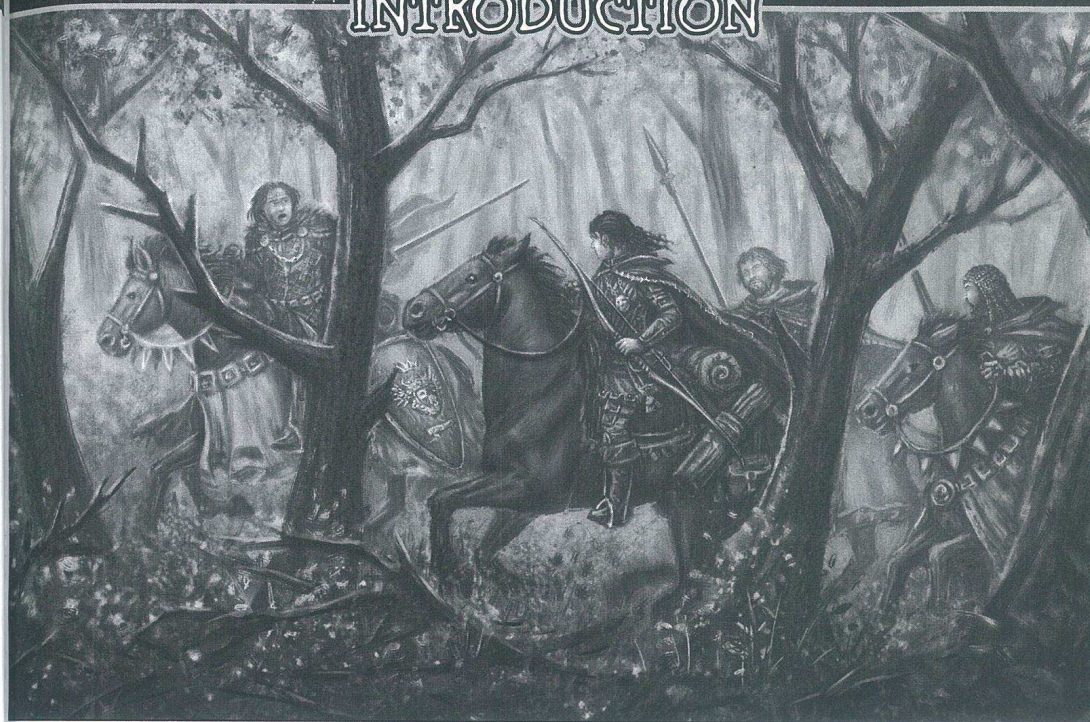
Surpris de recevoir votre requête, mais ravi d'avoir des nouvelles d'un vieil ami cher. Vous êtes correct : celui-ci n'est pas marié. Il est stupide pour un homme de croire qu'un homme peut épouser quelqu'un de plus haut statut, mais un homme est stupide parfois. Un homme est ému des paroles que vous rapportez de la belle Marita. On sait qu'on ne peut espérer parler avec elle directement.

On a versé beaucoup de larmes pour l'amour, autant qu'un homme peut avoir de larmes. Un homme serait prêt à verser des larmes pour un vieil ami aussi.

Les affaires d'un homme peuvent l'amener au tournoi du roi à Port-Réal. Peut-être qu'un homme peut verser des larmes pour un vieil ami cher à ce moment-là.

Tous mes respects pour votre famille.

Ptek



Un vent anormalement froid s'est mis à souffler. L'hiver vient, selon l'expression consacrée par la maison Stark. Mais à l'appel du Trône de Fer, Westeros tout entier est tenu de répondre, et lorsqu'un tournoi est organisé à Port-Réal, c'est un événement à ne pas manquer. Froid ou pas, les bannerets de cent maisons font route vers Port-Réal pour y passer une semaine à boire, à jouter... et à faire de la politique. C'est l'occasion de croiser le fer et de briser quelques lances pour certains, tandis que d'autres viennent pour conspirer dans les recoins sombres et préparer la chute de leurs rivaux. La faveur du roi est ici le plus solide bouclier, et quelques gouttes de poison versées dans une coupe lors d'un banquet ont raison des mille épées de l'ennemi. Port-Réal est le lieu où naissent les fortunes et où un pouvoir inimaginable est à portée de main. Mais même l'araignée la plus maligne aura du mal à naviguer dans ce réseau d'intrigues entremêlées, et les hommes d'honneur tombent comment les feuilles d'automne en ce lieu où la trahison fait loi.

Romance. Meurtre. Poison. Intrigue. Des innocents sont confrontés à la justice du roi pour des crimes

qu'ils n'ont pas commis. Les coupables se promènent en toute impunité, acclamés comme des héros, malgré leurs mains couvertes de sang noble. Les choix auxquels l'homme de principes est confronté précipitent sa chute. À qui perpète les actes les plus monstrueux revient l'or, le pouvoir et l'objet frémissant de tous ses desirs. C'est un jour comme les autres à Port-Réal.

Pénil à Port-Réal est une aventure pour le *Jeu de Rôle du Trône de Fer (JDRITDF)*. Cette aventure lance vos joueurs et leur noble maison au beau milieu d'une tempête naissante. Un dangereux adversaire, plus venimeux qu'une vipère, tente de se lover insidieusement autour du Trône de Fer, cherchant de son froid regard reptilien les pions idéaux pour mettre à exécution son plan perfide. Le dernier tournoi du roi Robert est le décor idéal pour cette tragédie mortelle. Les personnages dansent tels des marionnettes, et à moins qu'ils ne se libèrent de leurs fils, ils pourraient bien se retrouver les mains ta-

chées de sang et le cou tendu pour la lame du bourreau.

Cette aventure est conçue pour un groupe standard créé

Les mercis royales sont des présents empoisonnés.

—EUSTACE OSGREY

LA MAISON D'ORIGINE

Tout au long de *Pénil à Port-Réal*, les personnages sont considérés comme appartenant à une même maison noble mineure, selon le style de jeu par défaut du *Jeu de Rôle du Trône de Fer*. Celle-ci est appelée « maison d'origine » dans cet ouvrage dans un souci de simplicité et de cohérence. Remplacez ce nom par celui de la maison de vos personnages lors des passages narratifs, et n'hésitez pas à modifier la description de la maison rivale des Dannett - et de celle des Lugus - pour l'adapter à celle de la maison d'origine (voir l'APPENDICE page 87 pour plus de détails sur les autres maisons nobles des environs de Port-Réal). Par exemple, si les personnages ont situé la maison d'origine dans le Nord ou à Dorne plutôt qu'au Conflans, les autres peuvent être situés dans d'autres régions ou avoir un style ou un passé légèrement différent.

Le narrateur peut diriger *Pénil à Port-Réal* avec un groupe de personnages n'appartenant pas à une même maison mais réunis par d'autres liens, ce qui constitue un exercice de style. Le PROLOGUE présente des techniques permettant d'ajouter des personnages annexes à l'histoire, qui ne sont pas membres de la maison d'origine mais des individus qui lui sont liés d'une façon ou d'une autre. Toutefois, il faudra peut-être faire quelques efforts pour s'assurer qu'une menace pesant sur la maison d'origine suffise à les pousser à agir. Lors d'une partie de *JDR TDF* où tous les coups sont permis, les personnages pourraient même faire cause commune avec Orten Lugus et l'aider à accomplir ses desseins !

selon les règles du *Jeu de Rôle du Trône de Fer*, les joueurs interprétant les membres d'une maison noble issue de l'histoire officielle de Westeros ou de leur propre imagination. *Pénil à Port-Réal* présente une maison rivale pour mener la vie dure aux personnages et ajouter une couche de conflit aux événements de cette histoire. La maison en question, la maison Dannett, est détaillée dans l'APPENDICE (voir page 75), mais vous pouvez l'adapter à votre guise pour qu'elle corresponde mieux à celle de vos joueurs. Vous pouvez par exemple changer certains aspects de la description des Dannett, de leur histoire ou de leur situation géographique afin qu'ils s'insèrent mieux dans l'histoire que vous souhaitez conter. Vous pouvez même changer leur nom et leur blason, mais lisez soigneusement la description du rôle qu'elle joue dans ce scénario avant d'effectuer des changements majeurs.

La maison rivale n'est pas la véritable ennemie des personnages dans cette aventure, mais les Dannett présentent des défis aux personnages. Leur maison sert d'instrument au principal antagoniste de l'aventure. Celui-ci a ses propres desseins, lesquels dépendent de la rivalité des personnages avec la maison Dannett. Aucun des camps ne soupçonne qu'il n'est qu'un pion dans les machinations d'une tierce partie, un plan visant à usurper les terres des Dannett en assassinant l'héritier légitime, en épousant sa sœur et en faisant accuser la maison des personnages de toute l'affaire !

Pénil à Port-Réal se focalise sur un tournoi royal et se déroule sur la route Royale, dans le Bois-du-Roi et dans la plus impressionnante cité de Westeros, Port-Réal. L'histoire se déroule sur quelques semaines : elle commence plusieurs jours avant le tournoi et s'achève un jour après environ. Au fil du scénario, les personnages croiseront le fer avec des rebelles du Bois-du-Roi, se bagarreront dans les rues de Port-Réal et jouteront contre des chevaliers en armure lors du tournoi royal. Ils pourront peut-être même fracasser quelques casques lors de la grande mêlée, suivre à la trace un empoisonneur braavosi, braver les bordels comme les lames ennemies, se disculper

de fausses accusations devant la justice du roi et démêler un véritable écheveau de mystères et de complots.

Cette aventure a lieu au moins un an avant les événements du roman *Le Trône de Fer*. Bien que les personnages ne rencontrent guère de personnages majeurs de cette œuvre, les joueurs apprécieront que mieux la partie s'ils connaissent bien la saga de George R.R. Martin.

RÉSUMÉ DE L'INTRIGUE

Les personnages reçoivent une invitation à un tournoi organisé par le roi Robert Baratheon, notoirement fêru de ce genre d'événements, dans la ville de Port-Réal. Ce genre d'épreuve royale est une excellente occasion d'accumuler la fortune et la gloire, ainsi que d'attirer l'attention et les faveurs de la couronne pour améliorer le statut de sa maison. Naturellement, les personnages décident de participer et s'approprient à voyager jusqu'à la ville.

Sur le chemin, ils sont confrontés à divers défis et découvrent des preuves de la présence de bandits ou de hors-la-loi. Ils voient et entendent les preuves que leur propre maison est responsable de cette poussée de banditisme, ce qui mène à de potentiels affrontements. Le chevalier renégat qui a monté cette histoire de toutes pièces tend une embuscade aux personnages et s'efforce de rejeter les soupçons sur la maison Dannett. Les membres survivants de la maison d'origine arrivent donc à Port-Réal avec de graves inquiétudes et une rançune croissante.

Une fois en ville, ils doivent trouver de quoi se loger et s'orienter dans des rues parfois dangereuses. Ils ont affaire à Iris Dannett, héritière perdue et déçue de la maison rivale, laquelle travaille à Port-Réal en tant que prostituée sous un nom d'emprunt, ainsi que divers autres individus parmi lesquels leur véritable ennemi, Orten Lugus

AU SUJET DE LA COHÉRENCE...

Ou de l'absence d'icelle. Bien qu'elle se déroule dans le monde du *Trône de Fer* détaillé dans la série de romans de George R. R. Martin, l'aventure *Pénil à Port-Réal*, comme toutes celles du *JDR TDF*, ne s'insère pas forcément dans la continuité de ceux-ci. On pourrait plutôt dire qu'elle a lieu dans un monde parallèle, tout à fait distinct. L'existence des personnages joueurs et leurs exploits sont de plaisantes digressions s'éloignant quelque peu des livres. *Pénil à Port-Réal* est cependant organisé de manière à s'insérer dans les événements qui mènent à l'intrigue des premiers romans de la série.

L'issue de cette histoire dépend énormément de ce que les personnages joueurs choisiront de faire. S'il faut choisir entre coller à la « réalité » imposée par les romans et mener une partie amusante et enthousiasmante, nous vous recommandons de créer votre propre version de l'univers de Westeros, celle qui conviendra le mieux à votre histoire. À l'inverse, les personnages et événements de cet ouvrage n'ont aucune incidence sur les événements des romans : ils n'ont rien d'officiel et les éléments de ce scénario qui ne sont pas explicitement mentionnés dans ces derniers ne doivent pas être considérés comme faisant partie de la continuité des romans simplement à cause de leur apparition ici.

de la maison Lugus. Les occasions d'intrigue se multiplient tandis qu'Orten les implique plus avant dans ses propres plans et attise le feu de leur inimitié avec les Dannett. Les personnages peuvent glaner de précieux indices à mesure qu'ils s'enlisent dans ce complot.

C'est alors qu'à lieu le véritable tournoi comprenant des joutes, des concours de tir à l'arc et la grande mêlée, nombre de nobles machiavéliques se retrouvant par ailleurs réunis au même endroit. Les personnages et leurs rivaux peuvent tenter de régler leurs comptes dans les lices, et Orten profite de l'événement pour couvrir son coup de maître, l'élimination de l'héritier de la maison Dannett, et pour en faire jaillir tout l'opprobre sur la maison d'origine.

Quand Iris Dannett fait appel à la justice du roi pour réparer les torts apparemment causés par la maison d'origine, les personnages doivent trouver le moyen de prouver leur innocence et de démasquer le vrai conspirateur qui se cache en coulisse avant qu'un jugement ne soit prononcé contre eux. L'avenir de leur maison tout entière est en jeu... sans parler de leur vie ! Parviendront-ils à découvrir la vérité avant qu'il ne soit trop tard ? Dans le *Jeu de Rôle du Trône de Fer*, rien n'est jamais gagné d'avance...

LE PLAN D'ORTEN

Plusieurs mois avant le début de *Pénil à Port-Réal*, Orten Lugus, le plus jeune descendant de la maison Lugus, a reçu d'un bienfaiteur anonyme l'assurance qu'il aurait l'occasion de devenir non seulement l'héritier de sa propre maison, mais également des domaines de la maison Dannett. En échange, ledit bienfaiteur lui a demandé un petit service.

Ce dernier était au courant de la longue amitié liant Orten au Braavosi Glarus Ptek. Ptek est un marchand de parfum fort réputé, mais il est également connu pour pratiquer le fructueux et illicite commerce des armes, des poisons et d'un whiskey braavosi si rude que même le roi Robert a renoncé à cet immonde tord-boyaux la

première fois qu'il y a goûté. Orten doit acquérir un poison très particulier, les larmes de Lys, chez Ptek et en livrer une fiole à un certain aubergiste de Port-Réal. Orten projette de conserver une petite quantité de poison pour son propre usage, dans le but de paver la route qui le mènera à la tête de sa maison et de s'approprier du même coup la maison Dannett.

Quand Orten a accepté de participer à ce plan, son bienfaiteur lui a donné deux éléments d'information cruciaux. Tout d'abord, Orten a appris que l'héritier de la maison Dannett allait participer au tournoi du roi, tout comme des membres de la maison d'origine rivale (les personnages). Deuxièmement, il apprit qu'Iris Dannett se prostituait à Port-Réal.

Le plan d'Orten consiste à dresser la maison d'origine et la maison Dannett l'une contre l'autre. Il a poussé lord Clayton Archay, un vétérinaire dément de la guerre de l'Usurpateur qui soutient toujours les Targaryen, à massacrer un certain nombre de fermiers des terres des Dannett. Archay place un bouclier portant le blason de la maison d'origine (le même bouclier dont Konrad Lugus s'est emparé pendant la Rébellion et qu'Orten a volé dans la salle des trophées de son père) sur le site des meurtres. Cette fausse preuve, associée à l'inimitié qui règne depuis longue date entre Alfric Dannett et la maison d'origine, garantit que les choses vont s'envenimer entre ces deux camps. Cette animosité s'avère un excellent moyen de pression pour Lugus et son mystérieux bienfaiteur.

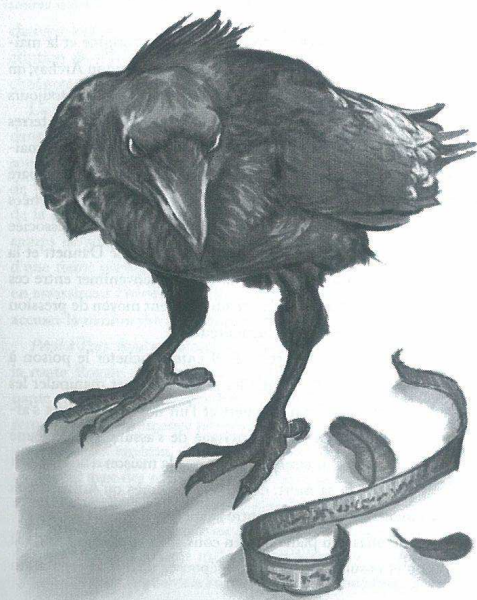
Quand Orten arrive à Port-Réal, il entend acheter le poison à Ptek, en utiliser une partie contre les personnages, et manipuler les événements afin qu'Adham Dannett et l'un des personnages s'affrontent lors du tournoi. Orten envisage de s'assurer que le jeune héritier des Dannett soit empoisonné et que la maison d'origine soit jugée responsable de sa mort, de préférence après qu'Adham aura accusé ses membres de crimes contre sa maison.

La seconde phase du plan d'Orten consiste à « sauver » Iris de la prostitution et ensuite à proposer de l'épouser malgré sa réputation

ternie. Lord Alfric n'aura sans doute d'autre choix que d'accepter cette union. Orten sera alors en mesure d'hériter des terres des Dannett et il pourra concentrer ses efforts pour s'accaparer le titre de sa propre famille.

Grâce à Glarus Ptek et Marita, la sœur d'Orten, cette occasion se présente plus tôt que prévu. Comme tous deux veulent se marier, il est dans leur intérêt d'éliminer le fiancé de Marita, l'infortuné Langley Woods. Orten permet aux amants d'empoisonner Woods, ce qui renforce les doutes pesant non seulement sur la maison d'origine, mais également sur la maison Lugus. Ce complot joue cependant en faveur d'Orten. Si la maison d'origine tente de rejeter la faute de ces assassinats sur la maison Lugus, le frère aîné d'Orten, le très fougueux Naton Lugus, devra les défier pour laver l'honneur de sa famille. Si Naton l'emporte sur le champion de la maison d'origine, il lavera sa famille de tout soupçon et les personnages joueurs devront subir tout l'opprobre. Si le champion de la maison vainc Naton, Orten espère que celui-ci sera tué ou estropié, ce qui lui permettra de rejeter la faute sur lui et de s'emparer du statut d'héritier. Il aura peut-être l'occasion par la suite d'éliminer un Naton affaibli qui aurait gravement sous-estimé l'ambition de son frère.

Pour que le plan d'Orten fonctionne, il faut que beaucoup d'éléments se mettent correctement en place. Le principal défaut de ce plan vient des personnages joueurs. Orten les considère comme de pathétiques dupes, mais en réalité, ils pourraient bien faire s'écrouler tous ses plans.



PROLOGUE: INVITATION AU TOURNOI

Comme bien des protagonistes du *Trône de Fer*, les membres de la maison d'origine n'ont tout d'abord pas la moindre idée des sinistres complots qui les prennent pour cible, ou des défis qui les attendent à l'avenir. Au départ, ils savent seulement que le roi a fait donner un tournoi royal et que des convocations ont été envoyées à toutes les maisons nobles de Westeros pour qu'elles y participent et fassent honneur à leur nom et à la couronne. Naturellement, pour des nobles plus aguerris, ce genre d'événement serait source d'inquiétude. Aussi excitante que puisse être une visite à Port-Réal pour de jeunes gens pleins d'idéaux, les têtes et les éminences grises des Sept Couronnes voient là de nombreuses occasions de promotion, mais aussi de problèmes, selon la façon dont est mené le jeu de la politique.

Le PROLOGUE prépare le terrain des événements de *Péril à Port-Réal* et vous permet d'adapter l'histoire à votre propre campagne et à ses personnages principaux.

AILES SOMBRES...

L'annonce du tournoi arrive probablement par corbeau de Port-Réal, en supposant que la maison d'origine dispose d'une volière à corbeaux et d'un mestre pour s'occuper des oiseaux. Si tel n'est pas le cas, un corbeau peut toujours apporter un message, mais les personnages auront plus de mal à répondre. Le message est simple :

A toutes les maisons nobles de Westeros :
salutations de la part du roi Robert Baratheon.
Son Altesse Royale a proclamé qu'un tournoi
aurait lieu en l'honneur de la couronne sur les
sices de Port-Réal d'ici deux semaines.
Tous les vassaux de la couronne sont
invités à y participer et à faire honneur
à leur nom.



Si la maison des joueurs se trouve dans le Nord, la date de début du tournoi peut être repoussée à au moins trois semaines. Si l'utilisation d'un corbeau semble peu raisonnable pour une raison ou une autre, le message peut être porté par un coursier humain, qu'il s'agisse d'un des hommes du roi, d'un simple marchand ou de quelque autre voyageur arrivant à la forteresse de la maison d'origine. Dans ce cas, le message peut prendre la forme d'un parchemin un peu plus éla-

boré, mais le contenu en est essentiellement le même. Le sceau royal prouve son authenticité et il n'a pas été abîmé, garantissant que le message n'en a pas vu le contenu. Si un joueur demande à examiner le sceau, faites-lui effectuer un test de compétence. Quel que soit le résultat, dites au joueur que le sceau *semble* ne pas avoir été brisé, afin qu'il ne soit pas sûr que ce soit effectivement le cas.

Si un des joueurs pose la question, expliquez que les tournois sont des événements courants à Westeros, et qu'un tournoi royal est une occasion prestigieuse pour les diverses maisons nobles de chercher fortune et gloire, en plus de se faire de précieux contacts, voire de s'attirer les bonnes grâces du roi. Le roi Robert est connu pour son amour des tournois, joutes et autres sports de ce type, ayant participé à nombre de ces événements dans sa jeunesse : l'invitation n'a donc rien d'inhabituel.

QUELLE EST NOTRE MOTIVATION, AU FAIT ?

Selon toute probabilité, les joueurs accepteront d'entrée de jeu l'invitation et s'approprieront à partir pour Port-Réal dès que possible afin d'arriver à temps pour le début du tournoi. D'un autre côté, s'ils tergiversent ou manquent de motivation, vous devrez peut-être les pousser un peu. Voici quelques scénarios permettant de les stimuler.

CHEVALIER

Naturellement, un chevalier (ou un écuyer qui rêve d'en devenir un) sautera sans hésiter sur l'occasion de tester ses compétences face aux meilleurs éléments du pays. Toutefois, si votre chevalier a besoin d'un coup de pouce, vous pouvez rendre cette affaire plus personnelle en ajoutant à la liste des participants un rival ou un ennemi abhorré, en faisant savoir au chevalier que la dame de ses pensées sera présente dans le public, ou les deux à la fois.

Si vous ne craignez pas de vous mouiller d'entrée de jeu, vous pouvez même faire arriver Adham Dannett à la maison d'origine peu après l'annonce du tournoi. Accompagné de sa suite, le jeune héritier de la maison Dannett déboule dans la salle de réception des personnages (ou tout autre lieu adéquat) et jette un gantelet de mailles à leurs pieds, les défiant de l'affronter en lice à Port-Réal s'ils l'osent. Il tourne les talons sans autre explication, laissant les personnages abasourdis se poser des questions au sujet de cette insulte. La seule façon d'avoir des réponses – et de répondre aux accusations des Dannett, quelles qu'elles soient – c'est de participer au tournoi. Dans ce cas, adaptez les rencontres ultérieures où Adham accuse et défie la maison d'origine en tenant compte de cette première friction.

LA TOILE DE L'ARAIGNÉE

Port-Réal est un lieu où l'intrigue est reine, attirant les conspirateurs comme des mouches dans une toile d'araignée (ou un tas de fumier, c'est selon). Des nobles ambitieux ne laisseraient pas passer une telle occasion, en particulier s'ils apprenaient que des maisons rivales prévoient d'y participer. Aucun d'entre eux ne voudrait laisser ses adversaires prendre l'avantage en son absence. S'il faut enfoncer le clou, un mystérieux message (issu d'Orten Lugus, qui a besoin que les membres de la maison d'origine jouent les dupes) présente des indices énigmatiques concernant un complot contre leur maison, lequel ne pourra être dévoilé qu'en participant au tournoi. Le message est dans le vrai, mais il est là pour attirer les personnages dans le piège et non pour le leur faire éviter !

TOUS LES CHEMINS MÈNENT À PORT-RÉAL

Ce n'est pas tous les jours que les membres d'une maison noble modeste peuvent se rendre au centre du pouvoir de Westeros et frayer avec les habitants les plus puissants et influents du pays. À bien des égards, le tournoi n'est qu'un prétexte pour visiter Port-Réal, et les personnages peuvent avoir d'autres affaires à mener dans la ville. Les mestres verront par exemple l'occasion de rencontrer leurs collègues et de chercher des manuscrits rares. Les dames peuvent se faire de précieux contacts et y rencontrer les meilleurs partis des Sept Couronnes (ce qui vaut aussi pour les jeunes hommes et les dames célibataires de la cour). C'est également une excellente occasion d'acquérir un objet sur l'un des meilleurs marchés de Westeros, qu'il s'agisse d'une armure, d'une arme, d'un bijou ou d'un article domestique. Il en va de même pour les épices, liqueurs et poisons rares (ce qui est tout à fait au goût d'Orten Lugus).

Un personnage peut avoir un vieil ami ou un parent vivant à Port-Réal, et ce voyage est bien l'occasion de lui rendre visite. S'il s'agit d'un ancien flirt, la visite peut raviver le feu, ce qui risque de compliquer la situation si l'un des protagonistes est marié ou lié d'une façon ou d'une autre. Et puisqu'on parle de mariage, si des fiançailles ont déjà été conclues ou sont à l'ordre du jour, les deux futurs mariés (qui sont sans doute issus de maisons différentes) peuvent choisir de se rencontrer ou même d'annoncer l'heureux événement à Port-Réal, afin de demander la bénédiction du roi ou les conseils du Grand Septon, dans l'espoir de profiter de la notoriété de ces deux influents personnages.

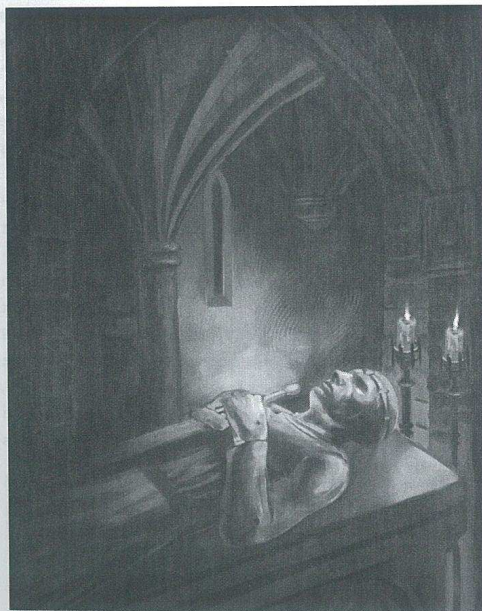
UN COUP DE POUCE DU DESTIN

Si l'un des personnages dispose d'un attribut surnaturel comme Troisième œil, un présage ou un songe prémoniteur peut mettre l'accent sur le voyage à Port-Réal, encourageant les personnages à s'y rendre et les avertissant des dangers qui les attendent. Par exemple, le personnage en question peut avoir une vision où il se trouve au tournoi et aperçoit brièvement le visage de personnages importants comme Adham et Iris Dannett, ou Orten Lugus. Si vous vous sentez ambitieux, vous pouvez même présenter ici une scène ultérieure de l'histoire, scène dont vous ferez correspondre les détails à la vision par la suite.

Attention à ne pas utiliser de trop grosses ficelles : l'expérience doit rester vague tout en mettant l'accent sur le fait que quelque chose va *vraiment* se passer à Port-Réal, et qu'il est important que les personnages s'y trouvent quand les événements en question auront lieu.

Si vous voulez faire intervenir des présages pour démarrer l'aventure, en particulier si un personnage disposant de Troisième œil fait partie de la maisonnée, vous pouvez recourir aux prémonitions potentielles présentées ci-dessous :

- Un personnage ouvre une grenade et découvre que l'intérieur du fruit est pourri, voire rempli de vers grouillants. Sinon, le fruit peut s'avérer creux sous la peau, l'intérieur ayant déjà



été dévoré. La grenade figure dans le blason de la maison Dannett.

- Alors qu'un personnage boit dans une coupe d'argent, le vin s'avère être du vinaigre : le breuvage a tourné. Quand il le crache ou le verse, le vin sombre prend la forme d'une flèche. Le blason des Lugus comprend une coupe d'argent, tandis qu'on trouve une flèche dans celui des Dannett. Ce présage laisse entendre que la maison Lugus est impliquée dans les mésaventures des Dannett.
- Des personnages partis chevaucher rencontrent plusieurs loups qui ont mis à terre et déchiqueté un vieux et un jeune cerf, ne laissant qu'une jeune biche vivante et encerclée. Ils peuvent chasser les loups, ce qui permet à la biche de s'enfuir. Vous pouvez même transformer cette occasion en rencontre de combat en utilisant le profil des loups de la section **UNE SINISTRE DÉCOUVERTE** du **CHAPITRE 1 : SUR LA ROUTE ROYALE** (page 14). Cette rencontre est l'occasion idéale pour familiariser les nouveaux joueurs avec les règles de combat du **JDRDTDF**.
- Un personnage doté de l'attribut Troisième œil fait un rêve où une femme aux cheveux noirs (Marita Lugus) lui offre un calice d'argent rempli d'un vin sombre en lui disant : « Bois... ». Quand le rêveur goûte le vin, celui-ci est froid, amer et lui brûle le gosier et l'estomac, provoquant de terribles douleurs. Le personnage laisse tomber sa coupe qui s'écrase à terre et répand sur le sol une flaque de vin ressemblant à du sang. Le rêveur aperçoit brièvement Iris Dannett, le visage baigné de larmes, les mains pressées contre ses lèvres dans une attitude attristée, avant que la douleur ne le submerge tout à fait et qu'il ne se réveille, à son grand soulagement. Quand le personnage verra Lidda et Marita Lugus, leur apparence lui permettra peut-être d'interpréter le rêve. Celui-ci pourrait même tromper le rêveur et l'amener à penser à tort que c'est Marita qui tire les ficelles.

IN MEDIA RES

Finalement, vous pouvez tout à fait sauter le **PROLOGUE** et commencer l'histoire au **CHAPITRE 1 : SUR LA ROUTE ROYALE**, en comptant sur la motivation des personnages (compte tenu de leur description et de leur histoire) et la coopération des joueurs. Après tout, ceux-ci sont censés avoir envie de participer à l'histoire !

Cette approche est idéale quand vous manquez de temps ou que vous préférez éviter de planter le décor, préférant passer immédiatement à l'action. Ce faisant, vous privez vos joueurs de l'exposition et des détails fournis par le **PROLOGUE**.

AUTRES AVENTURES

Vous voudrez peut-être relier *Pénil à Port-Réal* à d'autres aventures du **JDRDTDF** comme *Les noces de dupes*, le scénario des *Accessoires du narrateur*.

Il est difficile d'incorporer les événements de *Pénil à Port-Réal* à ceux des *Noces de dupes*, car il s'agit de l'histoire d'un conflit opposant deux maisons nobles (ou plus). Toutefois, les *noces* font un bon prélude à l'histoire présentée dans ce livre, car la cérémonie de mariage fournit un environnement neutre où vous pouvez présenter aux joueurs certains des principaux personnages de ce scénario, en particulier ceux de la maison Dannett. Lord Alfric, ses enfants et ses domestiques peuvent se rendre au mariage en tant qu'invités. Ensuite, quand cette aventure commence, les joueurs auront déjà l'habitude des Dannett et ils se seront fait une idée de cette maison rivale, ce qui peut ajouter en profondeur à l'expérience de jeu de rôle. Vous pouvez même inclure Orten Lugus et d'autres membres de sa maison en tant qu'invités. Peut-être que l'idée d'épouser Iris, d'éliminer Adham et de rejeter la faute sur la maison d'origine lui vient en observant les deux maisons au mariage !

... ET SOMBRES PAROLES

Vous devriez décider à l'avance ce que savent les personnages joueurs des récentes tribulations de la maison Dannett, et en particulier de la disparition d'Iris Dannett et de la récente attaque de fermes appartenant à la maison. Si vous informez maintenant les joueurs de ces événements, ils comprendront qu'ils sont importants pour la suite de l'histoire : vous voudrez peut-être les dissimuler parmi d'autres nouvelles au sujet de leurs terres et des régions environnantes.

Les joueurs peuvent entendre parler d'Iris et de l'attaque au fil de l'histoire. Après tout, Alfric Dannett a soigneusement caché à tous que sa fille s'était enfuie pour échapper à son mariage (et tenterait de dissimuler ses occupations actuelles s'il était au courant). Quant à Adham Dannett, il n'accuse pas officiellement la maison d'origine de l'attaque contre les terres des Dannett tant que les deux camps ne sont pas arrivés à Port-Réal, à moins que vous ne décidiez qu'il leur jette littéralement le gant pour les forcer à participer au tournoi (voir **CHEVALIER**, page 7).

Même si les personnages apprennent les divers événements liés à la maison Dannett, ils n'y peuvent pas grand-chose. Ils n'ont que le temps de glaner quelques rumeurs de comptoir, et un groupe issu de la maison d'origine et déboulant sans invitation chez les Dannett risquerait de causer quelques soucis... beaucoup plus que les joueurs ne le réalisent à cette étape ! Leur invitation royale en main, les protagonistes ont des affaires plus urgentes que de s'occuper de l'humeur de leurs voisins.

EN CAS DE PROBLÈME...

Aucun plan stratégique ne survit au contact avec l'ennemi pendant une guerre, et aucun scénario d'aventure ne survit au contact des joueurs dans un jeu de rôle. Toutes sortes d'incidents peuvent survenir lorsque vous jouerez *Pénil à Port-Réal*, qu'il s'agisse de simples

retournements de situation ou d'une histoire qui part dans une direction complètement inattendue (du moins de votre point de vue et compte tenu des événements décrits dans ce livre).

Le plus important, c'est *de ne pas céder à la panique* ! Ce n'est pas parce que les joueurs ont décidé de réagir à la situation d'une façon tout à fait inattendue que le scénario est fichu. Quand la partie prend un tour imprévu, restez calme, souvenez-vous que ce n'est qu'un jeu et réfléchissez : comment transformer cette situation fortuite en un nouvel élément intéressant de l'histoire plutôt que de la laisser gâcher vos plans ?

Voici quelques situations de ce genre, accompagnées des méthodes permettant de les gérer au mieux.

TROP RAPIDES

Vos joueurs sont trop prompts à comprendre ce qui se passe : ils ont saisi le fin mot de l'histoire dès le début et ils veulent passer directement à la fin. Ils peuvent vouloir tendre un piège au chevalier au renard sur la route de Port-Réal ou demander immédiatement audience au roi Robert dès leur arrivée en ville pour exposer le complot au grand jour. Ils peuvent passer les scènes intermédiaires et toutes les occasions pour arriver au cœur du problème, démêler ce sac de nœuds et rentrer chez eux aussi vite que possible.

Tout d'abord, assurez-vous que les joueurs se basent sur des informations que leurs *personnages* connaissent et encouragez-les à rester fidèles à leur rôle quand ils prennent des décisions. Ce n'est pas parce que les joueurs ont lu les romans du *Trône de Fer* et soupçonnent un manipulateur de tirer les ficelles que leurs personnages en savent autant qu'eux. Rappelez-leur que lancer des accusations sans preuve risque de ne pas jouer en faveur de leur maison et de sa réputation.

Deuxièmement, si les joueurs découvrent rapidement le pot aux roses, tant mieux pour eux ! Peut-être parviendront-ils à attraper le chevalier au renard dès le début, mais cela ne signifie pas qu'ils sachent qui se cache derrière lui ni la raison pour laquelle un conflit a été organisé entre leur maison et celle des Dannett. En fait, ils peuvent

même supposer que ce sont les Dannett qui ont tout organisé ! Ne pensez pas que les joueurs vont arriver directement à la fin de l'histoire simplement parce qu'ils ont sauté une ou deux étapes. Faites juste progresser la chronologie et laissez-leur jouir des fruits de leur succès... du moins jusqu'au prochain retournement de situation.

Même si les personnages parviennent d'une façon ou d'une autre à découvrir le plan d'Orten Lugus, ils doivent étayer leurs soupçons par des preuves et s'occuper du scélérat et de sa maison, ce qui est plus facile à dire qu'à faire, en particulier dans le contexte du tournoi. Vous devriez encore pouvoir mettre sur pied des scènes amusantes tandis que les membres de la maison d'origine préparent ce qu'ils vont faire ensuite.

TROP LENTS

À l'inverse, les joueurs peuvent être un peu lents à la détente et avoir du mal à comprendre ce qui se passe, ce qui fait d'eux des dupes idéales pour Orten Lugus. Cette situation peut s'avérer frustrante pour les joueurs, leur mystérieux adversaire s'amusant à leurs dépens en ayant toujours une longueur d'avance.

Voici notre conseil : pas de pitié ! Comme le démontre *Le Trône de Fer*, le jeu des trônes n'est pas pour les naïfs, et les enjeux sont de taille. Si les membres de la maison d'origine ne parviennent pas à découvrir qui sont leurs vrais ennemis ou quoi faire, ils vont avoir du fil à retordre. Toutefois, vous n'êtes pas forcé de les massacrer : le **CHAPITRE 4 : PAROLES EMPISONNÉES**, présente diverses fins alternatives permettant de laisser la majorité des personnages en vie, quoique dans des circonstances déplaisantes. Ce peut être un terrible revers pour la maison d'origine, tout à fait dans le ton de la saga du *Trône de Fer*, et il peut pousser les personnages à chercher à se venger par la suite.

Toutefois, si les personnages ont vraiment du mal, vous disposez d'outils que vous pouvez utiliser au moment opportun.

- LES COMPÉTENCES** : les personnages ont des compétences différentes des joueurs qui les interprètent, et notamment Ingéniosité, Connaissance et Persuasion. Un joueur bien habitué à la vie et aux préoccupations du monde réel peut rater un indice qui semblera tomber sous le sens pour un individu né et éduqué dans les Sept Couronnes. Il est donc tout naturel que le narrateur fournisse des informations aux joueurs en tenant compte de leurs compétences. Les joueurs, eux, peuvent parfois demander à effectuer un test de compétence afin de savoir si leurs personnages savent ou remarquent quelque chose qu'ils ignorent. Vous trouverez des exemples spécifiques dans les chapitres de ce livre, mais vous êtes également libre d'ajuster les informations communiquées aux joueurs en fonction de ce que leurs personnages peuvent raisonnablement savoir, remarquer ou comprendre.

- LA DESTINÉE** : le « filet de sécurité » des joueurs du *JDR-TDF* est leur capacité à utiliser des points de Destinée pour exercer un certain contrôle sur l'histoire et le destin de leurs personnages. L'utilisation des points de Destinée est décrite pages 69-70 du livre de base de *JDR-TDF*. Les joueurs peuvent dépenser des points de Destinée pour bénéficier de bonus aux tests visant à découvrir le fin mot de l'histoire ou à affronter certains périls. Ils peuvent également en brûler pour permettre à leurs personnages de survivre à une mort certaine, d'obtenir un important indice pour résoudre les mystères du scénario, ou de réussir un test vital. Les points de Destinée permettent de surmonter bien des écueils, même s'ils sont disponibles en quantité limitée.

TROP DUR

Les personnages peuvent s'avérer trop puissants ou trop compétents pour certains des défis présentés dans *Périal à Port-Réal*, en particulier quand il s'agit d'affronter des adversaires (en combat réel ou dans le cadre du tournoi), à moins qu'ils ne disposent de compétences sociales leur permettant de se frayer sans mal un chemin dans les intrigues du scénario.

Si vous avez peur que les conflits ou les intrigues ne soient pas assez ardu, risquant alors de lasser les joueurs, augmentez la difficulté des tests et les compétences de tous leurs adversaires pour compenser. Il ne s'agit pas là de « tricher », mais d'adapter les détails de l'histoire en fonction des personnages, lesquels restent des inconnus tant que les joueurs ne les ont pas créés. Ainsi, l'aventure sera à la fois plus difficile, plus gratifiante et plus excitante.

D'un autre côté, laissez les personnages de la maison d'origine jouir de leurs victoires. Il n'est pas nécessaire d'accroître la difficulté simplement parce qu'ils s'en sortent bien, en particulier s'ils doivent plus leurs succès à la chance qu'à leur façon de jouer. Vous devez surtout savoir repérer quand les joueurs semblent s'ennuyer ou quand l'aventure ne présente pas un défi suffisant. C'est face à ce genre de symptôme que vous devrez peut-être augmenter la difficulté. La narration y gagnera également : quand les personnages du *Trône de Fer* commencent à avoir trop confiance en eux, la situation devient plus difficile !

TROP FAIBLES

À l'inverse, les personnages de la maison d'origine peuvent s'avérer trop faibles pour surmonter les épreuves de l'aventure. Ce peut être dû aux différents types de personnages ou à leur orientation : un groupe essentiellement composé d'individus qui ne sont pas des guerriers ou d'adolescents ne se comportera pas comme des chevaliers allant à un tournoi.

DES PERSONNAGES PLUS JEUNES

Périal à Port-Réal est conçu pour un groupe de personnages comprenant au moins un chevalier capable de prendre part au tournoi, ce qui donne à chacun de ceux qui l'accompagnent une raison de s'y rendre avec lui. Cela dit, des personnages plus jeunes, voire des enfants, peuvent participer à l'histoire si les joueurs le souhaitent.

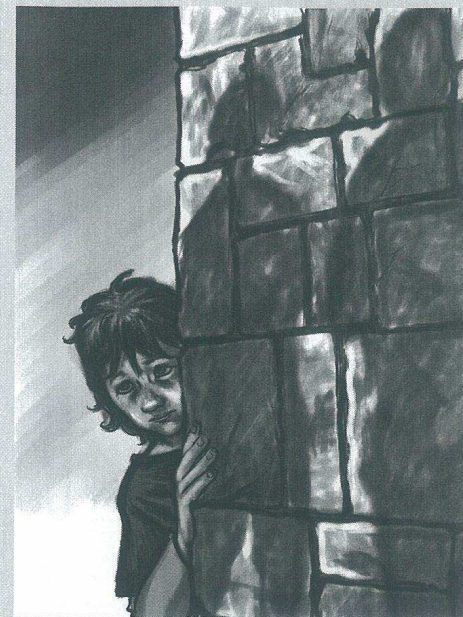
Un personnage jeune peut être un écuyer, ou encore l'enfant ou le pupille d'un adulte de la maison d'origine (interprété par un joueur ou par le narrateur). Les enfants peuvent accompagner les adultes à Port-Réal pour parfaire leur éducation et être présentés à la société noble, en particulier quand ils sont en âge de se marier. Ils peuvent également avoir été amenés là parce que leurs parents ne désirent pas les abandonner pendant une période trop longue.

Les enfants ont également des occasions d'explorer – et de faire des bêtises – qui ne sont pas accessibles aux adultes. Bien qu'ils ne puissent visiter des lieux comme la Source de Jade, les jeunes personnages ont la possibilité de voir et d'entendre des entretiens qui échapperaient à d'autres. Peut-être remarqueront-ils les allées et venues de Maiyo Viero ou les coups d'œil et les murmures qu'il échange avec Marita Lugus. Les enfants pourront remarquer les activités suspectes entourant Adham Dannett ou Langley Woods et apprendre quelque chose au sujet du plan d'Orten Lugus. Ensuite, le défi consistera pour eux à convaincre les adultes impliqués d'écouter ce qu'ils ont à dire.

Vous pouvez même jouer *Périal à Port-Réal* du point de vue d'un enfant en utilisant un groupe de gamins et d'adolescents de la maison d'origine tandis que leurs aînés restent des personnages du narrateur. Par conséquent, les personnages joueurs seront de simples spectateurs lors des joutes, mais ils seront libres de se promener pour enquêter sur la mort d'Adham Dannett ou d'autres affaires liées à leur maison et à leur famille. Ils pallieront leurs carences en termes de capacités de combat par l'intrigue, la discrétion et les points de Destinée.

Si le groupe est particulièrement inadapté, vous devrez peut-être ajuster l'histoire ou demander aux joueurs de créer des personnages différents. *Périal à Port-Réal* convient mieux à un groupe comprenant au moins un ou deux chevaliers et, idéalement, un mestre et un noble. Des personnages inhabituels pourront sans doute s'y intégrer d'une façon ou d'une autre, mais ne tentez pas à tout prix de les faire coller à une intrigue qui n'a pas été conçue pour eux.

D'un autre côté, si la composition du groupe convient mais si les personnages n'ont pas le bon niveau dans certaines compétences (comme Corps à corps, Dressage ou Persuasion), vous devrez peut-être réduire la difficulté des défis. Il vous est également possible d'insister sur le fait que les personnages sont dépassés et leur faire prendre rapidement conscience qu'ils ne sont pas à leur place, mais les joueurs trouveront sans doute cette approche frustrante, injuste, et pour tout dire, pas très amusante.



Au lieu d'être trop faible d'entrée de jeu, le groupe de la maison d'origine peut également subir un grave revers de fortune : un personnage peut recevoir dès le début une blessure qui le handicape, voire s'infecte et menace sa vie (si vous utilisez les règles optionnelles pages 204-205 du *JDR-TDF*). Un mauvais jet de dé peut susciter l'inimitié d'un personnage important, à moins qu'un joueur n'agisse à un moment de façon stupide et inconsidérée, ce qui met tout le monde dans le pétrin.

Comme quand les joueurs sont **TROP LENTS**, nous vous conseillons de laisser parler les dés. La vie ne ménage pas les « héros » du *Trône de Fer*, et tout ne se déroule pas toujours comme ils le veulent. Les revers de fortune et la façon dont les personnages les gèrent constituent un élément important de l'histoire. Les personnages peuvent périr, subir des blessures ou être défigurés, ruiner leur réputation, etc. Encouragez les joueurs à voir ce genre de situation comme une occasion d'interpréter leurs personnages et de les développer plutôt que comme des coups de malchance ou des fiascos.

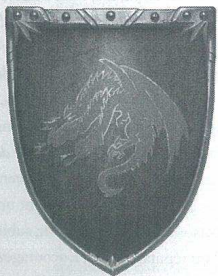
TROP LOIN

En dernier lieu, les joueurs peuvent complètement se détourner du fil de l'histoire principale en se livrant à une chasse au dahu ou en se focalisant sur certains intérêts d'un ou plusieurs personnages qui n'ont rien à voir avec l'intrigue de *Péril à Port-Réal*. Par exemple, un personnage marchand peut avoir à conclure une transaction importante en ville et se concentrer là-dessus plutôt que sur le tournoi ou le sort de la maison d'origine. Un joueur peut également être obsédé à l'idée de rencontrer la reine Cersei ou chercher à réaliser un objectif précis de son personnage au mépris des problèmes auxquels est confrontée la maison d'origine.

En général, les intrigues et objectifs secondaires mineurs ajoutent à l'intérêt de l'histoire et à l'amusement des joueurs tant qu'ils ne cannibalisent pas le scénario. Quand une de ces intrigues commence à reléguer l'histoire principale dans l'ombre, vous avez deux options : mettre un frein à l'intrigue alternative afin de poursuivre l'histoire principale, ou abandonner cette dernière au profit de la trame secondaire.

Dans le premier cas, vous pouvez subtilement ramener l'attention des joueurs vers l'intrigue principale en faisant progresser les événements de celle-ci. Après tout, le plan d'Orten Lugus ne repose pas sur les actes de la maison d'origine ni sur sa présence au tournoi. L'histoire suit son cours que les personnages lui prêtent attention ou pas, et quand la situation aura suffisamment mûri, les personnages regretteront peut-être de n'y avoir pas accordé l'attention qu'elle méritait ! Cette méthode rappelle celle qui consiste à laisser les personnages échouer quand ils font de mauvais choix dans **TROP LENTS**. Dans l'idéal, les joueurs réaliseront que les événements sont en marche et ils se détourneront de leurs autres buts, du moins assez longtemps pour gérer les problèmes immédiats.

Si vous décidez d'abandonner tout à fait l'intrigue de ce livre et de suivre la piste que tracent vos joueurs pour vous, pas de problème. Les joueurs ont peut-être découvert quelque chose de plus intéressant pour eux et pour votre groupe en général. Toutefois, c'est à vous et à vous seul de narrer cette histoire alternative, même si vous pouvez toujours utiliser les personnages, les lieux et autres éléments de cet ouvrage dans le cadre de votre nouveau scénario.



CHAPITRE 1: SUR LA ROUTE ROYALE



Les membres de la maison d'origine finiront par partir pour Port-Réal, alléchés par la promesse du tournoi royal. Ils peuvent s'y rendre avec une suite de personnages du narrateur et même emmener avec eux une bonne partie des membres de la cour de la famille, à moins qu'ils ne partent en groupe restreint de chevaliers, composé uniquement des personnages joueurs et peut-être d'un écuyer, un domestique ou autre pour les accompagner. Insérer dans le groupe au moins un ou deux personnages du narrateur peut s'avérer utile, car vous disposerez ainsi d'une « voix » pour transmettre des informations, des idées et des opinions. Ces personnages font également d'excellents otages ou victimes de violences quand on veut éviter de les faire subir directement aux protagonistes (du moins dans l'immédiat).

Ce chapitre présente le voyage depuis les terres de la maison d'origine jusqu'à Port-Réal, ainsi que les rencontres et événements qui se présentent le long du chemin. Les personnages reçoivent les premiers indices quant aux événements se déroulant hors de leurs terres et au complot qui les implique, eux et la maison Dannett. De nombreuses occasions d'escarmouches, d'intrigues et d'enquête se présenteront avant qu'ils n'arrivent en ville, désormais pleins de doutes. Ce voyage doit vous permettre de vous assurer qu'ils soient sur leurs gardes en arrivant à Port-Réal, conscients que les choses

sont rarement ce qu'elles paraissent et que quelqu'un complotte contre eux, même s'ils ne savent pas vraiment qui tire les ficelles.

RÉSUMÉ DU CHAPITRE

Dans la première partie de l'histoire, les protagonistes découvrent un groupe de mercenaires assassinés le long de la route Royale. Les rencontres suivantes les amènent à réaliser que ces mercenaires travaillaient pour le mystérieux « chevalier au renard ». Le seul mercenaire survivant et d'autres personnes leur apprennent que le chevalier au renard a mené les hommes lors d'une attaque contre les fermiers de la maison Dannett et a disposé de fausses preuves pour impliquer la maison d'origine. Les membres de la maison Dannett ont affirmé à qui voulait l'entendre le long de la route jusqu'à Port-Réal que la maison d'origine était un ramassis de meurtriers, et les personnages en subissent les diverses conséquences.

Finalement, d'autres agents du chevalier au renard tentent une embuscade au groupe. Le chevalier fait tout pour les persuader que c'est la maison Dannett qui a commandité cette attaque. Les membres de la maison d'origine peuvent soupçonner que quelqu'un tente de les dresser contre les Dannett, et inversement, mais pourquoi ?

LE VOYAGE, C'EST DÉJÀ UNE AVENTURE!

Toutefois, il ne doit pas accaparer la moitié de l'histoire. Le cœur de *Périal à Port-Réal*, ce sont les événements qui se déroulent en ville et non le voyage pour y parvenir, même si traverser tout Westeros prend énormément de temps selon les critères modernes. Les rencontres de ce chapitre sont conçues pour animer le voyage des personnages jusqu'au tournoi et leur donner les premiers indices montrant que l'invitation royale n'est pas seulement ce qu'elle paraît.

Vous pouvez malgré tout rallonger la route jusqu'à Port-Réal si vous le désirez en ajoutant diverses haltes et annexes au voyage. Certains événements peuvent être liés à l'intrigue principale tandis que d'autres ne sont que de fausses pistes ou des diversions, à moins qu'ils ne soient liés à de futurs développements de l'histoire ou aux objectifs des personnages et à leur passé. Par exemple, vous pouvez mettre en scène une rivalité ou une relation qui se développe entre les personnages sur la route ou les impliquer dans les affaires locales le long du chemin. N'oubliez pas que les personnages qui reviendront de Port-Réal après l'aventure passeront probablement par la même route, ce qui leur permettra de revoir les lieux et les individus qu'ils y auront rencontrés.

UNE SINISTRE DÉCOUVERTE

Les Sept Couronnes sont relativement paisibles depuis la fin de la Rébellion de Robert, et on peut traverser la plupart des régions en toute sécurité. Le pire danger que les voyageurs aient à redouter le long de la route Royale de nos jours, ce sont les quelques meutes de loups ou de bandits lâches et mal équipés. Un bon groupe d'individus prudents peut gagner Port-Réal par la route Royale plus ou moins sans incident. Naturellement, les membres de la maison d'origine n'auraient pas cette chance.

Tandis que les personnages suivent la route Royale au son des branches bruisant sous la brise, ils remarquent une profusion de corbeaux perchés dans les arbres devant eux, et le vent leur apporte une odeur de charogne. En s'approchant, ils remarquent que les corbeaux ne sont pas très loin de la route. En fait, s'ils voulaient enquêter, ils se trouveraient à une distance courte et raisonnable. Si le groupe ignore la volée de corbeaux et préfère continuer sa route jusqu'à Port-Réal, les personnages tombent sur le cadavre d'un cheval étendu au détour de la route. Un nuage de mouches s'envole à leur approche. Les empreintes du cheval montrent qu'il venait du bord de la route, là où elle est bordée d'arbres, et plus précisément du bosquet arbrés au-dessus duquel planent des nuées de corbeaux, croissant à qui mieux mieux comme pour clamer leur droit sur le carnage qui s'étend en contrebas.

À l'endroit où volent les corbeaux, une meute d'une demi-douzaine de loups est occupée à dévorer les restes récents de plusieurs hommes, se disputant les morceaux de choix. Le plus gros animal lève un museau écarlate des entrailles d'un homme gras étendu, éventré, dans le bosquet. Il gronde d'un air menaçant si des personnages font mine de s'approcher. En temps normal, les loups s'enfuiraient, mais ce festin est le premier repas décent que fait la meute

depuis un bon moment. Les prédateurs faméliques combattront tout intrus dans l'espoir de poursuivre leur repas sans être dérangés. L'odeur des loups et du sang pourrait faire paniquer les chevaux s'ils s'approchent : demandez un test de Dressage Facile (3) pour empêcher un cheval de faire un écart et de décamper quand les personnages voient les loups.

Prédateurs rusés, les loups font preuve d'une intelligence redoutable. Le chef de la meute attire l'attention des intrus tandis que le reste des bêtes se faufile dans les arbres pour les encercler. Les loups se précipitent si un personnage attaque ou menace leur chef, et le combat éclate peu après. Les loups combattent au moins jusqu'à ce que la moitié des leurs soient blessés ou vaincus. Ils se liguent contre les combattants les moins menaçants et ne se soucient guère des personnages qui fuient ou cherchent à se mettre en lieu sûr tandis que le combat fait rage.

LOUPS (6)

AGILITÉ 3 (ESQUIVE 1B, VIVACITÉ 1B), ATHLÉTISME 3 (COURSE 1B, FORCE 1B, NATATION 1B, SAUT 1B), CORPS À CORPS 3, DISCRÉTION 4 (FURTIVITÉ 1B), ENDURANCE 3 (VIGUEUR 1B), INGÉNOSITÉ 1, SURVIE 4 (FOURRAGEUR 1B, CHASSE 1B, PISTAGE 1B), VIGILANCE 3 (OBSERVATION 1B)

DÉFENSE DE COMBAT 9, SANTÉ 9 MORSURE 3D, DÉGÂTS 3

RENVERSEMENT : quand un loup obtient au moins deux degrés de réussite lors d'un test de Corps à corps, il peut renoncer aux dégâts supplémentaires pour jeter sa cible à terre.

LE FESTIN DES CORBEAUX

Le camp ne contient aucun survivant et les loups ont tant mutilé les cadavres que ceux-ci sont méconnaissables. La succulente chair du visage a disparu la première et les corbeaux ont pris les yeux

des cadavres avant même que les loups n'investissent les lieux. Cinq hommes sont étendus à terre (certains corps ont été mis en morceaux par les loups) et tous semblent plutôt musclés. Quiconque a l'habitude d'observer des cadavres réalise que ces hommes étaient forts et en bonne santé... probablement des mercenaires. Et ils ont été tués avant que les loups ne les trouvent, probablement sans lutte, ce qui devrait amener les personnages à en conclure que les hommes ont été assassinés dans leur sommeil.

Les personnages ne trouvent aucun objet de valeur sur les cadavres, bien que les assassins aient laissé là les épées de leurs victimes. Les lames ont de toute évidence servi récemment, et l'une

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

Les événements suivants sont censés se produire lors de ce chapitre. Modifiez-les en fonction des agissements du groupe.

JOUR UN

Les personnages quittent les terres de la maison d'origine et partent pour Port-Réal. La journée se passe sans événement notable, à moins que vous ne choisissiez de faire intervenir des présages ou d'autres rencontres le long du chemin.

JOUR DEUX

APRÈS-MIDI : les événements de la section **UNE SINISTRE DÉCOUVERTE** ont lieu. Les personnages découvrent les cadavres des mercenaires du chevalier au renard.

SOIRÉE : le groupe arrive à l'AUBERGE DE DAG. Ils peuvent s'y entretenir avec divers clients.

JOUR TROIS

MATIN : le groupe quitte l'auberge et rencontre un petit groupe de messagers du roi dans **RUMEURS SUR LA ROUTE**.

SOIRÉE : les personnages arrivent à l'Auberge du Grand Cerf, comme décrit dans la section **LE GRAND CERF**. Ils ont la possibilité d'y rencontrer Hamish Flowers et le marchand Rog Thanders.

JOUR QUATRE

MATIN : les personnages quittent le Grand Cerf, peut-être accompagnés de Flowers et/ou Thanders.

MILIEU DE LA MATINÉE OU APRÈS-MIDI : des hommes engagés par le chevalier au renard tentent une embuscade au groupe, comme décrit dans **L'EMBUSCADE**. S'il accompagne les joueurs, Hamish Flowers y est tué.

FIN D'APRÈS-MIDI OU DÉBUT DE SOIRÉE : le groupe arrive à la porte des Dieux à Port-Réal et cherche à se loger pour la durée du tournoi.

d'entre elles, encore au fourreau, est couverte de sang séché. Cette épée est pourvue d'une poignée curieuse : bien qu'elle ne soit pas faite de métal précieux, elle porte l'emblème d'un cerf rappelant celui de la maison Baratheon, mais sans la couronne.

Ce qu'on peut tirer de ce spectacle, c'est qu'un groupe d'hommes qui avait récemment participé à une bataille (ou à un massacre) ont été à leur tour assassinés durant leur sommeil, ce qui est la pure vérité. Ces hommes étaient les malheureux mercenaires de Clayton Archay, tués par ce dernier et son complice. Aucune preuve ne le relie directement au massacre de la ferme, mais il faut espérer que cette rencontre encourage les personnages à coucher dans les auberges le long de la route Royale plutôt qu'à camper dans les bois.

Comme les personnages sont censés glaner les informations issues des cadavres lors de cette scène, ne leur demandez aucun test particulier. Donnez les renseignements aux personnages qui disposent des rangs de compétence appropriés, en particulier Vigilance, Connaissances et Soins. Un rang élevé en Art militaire reflète également une expérience avec les cadavres et la capacité à déterminer comment ils sont passés de vie à trépas, ce qui permet notamment de reconnaître que ces hommes ont été massacrés et ne sont pas morts en combattant.

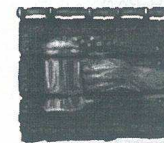
Des personnages particulièrement dévots ou respectueux peuvent désirer qu'on enterre les corps. Le sol de la clairière est plein de racines et de roches : il est difficile d'y creuser une sépulture. Par ailleurs, on ne trouve pas assez de pierres pour ériger un cairn sur les cadavres. Il est possible de recourir à un bûcher, mais il faut dans ce cas le surveiller afin que le feu ne se propage pas dans les bois. Les personnages se rendent facilement compte que s'ils abandonnent les cadavres sur place, les charognards auront tôt fait d'en disposer.

L'AUBERGE DE DAG

Le reste de la journée, le voyage se passe sans autre incident. Si vous le désirez, vous pouvez faire intervenir des rencontres aléatoires à cette étape. Les voyageurs peuvent croiser nombre d'individus divers sur la route Royale, transmettant des nouvelles et des commérages au sujet des nombreuses régions des Sept Royaumes et de Port-Réal.

À la tombée du jour, l'endroit le plus pratique et le plus sûr pour passer la nuit est une auberge de taille moyenne située en bord de route, au sud-est de Harrenhal : l'auberge de Dag. Les personnages peuvent y recueillir des informations utiles s'ils restent vigilants et prennent le temps de parler aux gens du cru.

L'auberge est tout à fait commune, composée d'un bar organisé autour d'un foyer, avec une cuisine au fond et des chambres pour les



UNE BONNE VIEILLE BAGARRE DE TAVERNE...

Le passage à l'auberge de Dag n'est pas censé se transformer en rencontre violente : après tout, les autres scènes de ce chapitre devraient offrir leur content d'action aux joueurs. Toutefois, s'ils ne sont pas satisfaits sans une bonne bagarre, vous pouvez leur donner ce qu'ils demandent...

Une option consiste à ajouter des hommes armés, des guerriers compétents, à la clientèle de l'auberge. Ces individus n'ont aucune envie de laisser le massacre de fermiers innocents impuni et ont bu assez d'ale pour penser qu'il est de leur devoir de faire justice (provoquant ce faisant une bonne empoignade, quitte à faire un bon bénéfice en passant). Mettez sur pied un petit groupe en utilisant les profils du bandit ou du garde du *JDRDF* au CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR, pages 210-211 : ils saisiront la moindre opportunité de se frotter aux personnages.

Les rancunes politiques sont encore tenaces après que le roi Robert s'est assis sur le Trône de Fer, et la simple évocation des loyautés de chacun lors d'une conversation informelle au bar peut déclencher une bagarre. Un ou deux voyous ivres peuvent clamer à tue-tête que Baratheon est un usurpateur ou affirmer que c'est le mauvais frère qui a été couronné, préférant peut-être Stannis. Si les membres de la maison d'origine sont loyaux envers le roi, leur honneur risque de leur rendre insupportable ce discours de traître.

Dag peut également avoir des problèmes avec de vrais bandits, qu'il s'agisse de hors-la-loi de la route Royale ou d'hommes secrètement engagés par lord Archay (comme dans les scènes ultérieures). Cette occasion permet aux membres du groupe de jouer les héros en défendant l'auberge et ses habitants contre les bandits, soit en les affrontant dans la cour ou la salle commune, soit en les repoussant. Ce genre d'assistance de leur part rend l'humeur de tous les occupants de chez Dag Amicale, ce qui les aidera peut-être à acquérir les informations et l'aide des clients par la suite. Naturellement, leur humeur sera peut-être influencée par les dégâts que les « héros » auront causés dans l'auberge lors de leur « sauvetage ». Au pire, les clients seront un peu plus intimidés par les personnages.

invités à l'étage. La plupart des clients de l'auberge sont des voyageurs qui y passent la nuit avant de reprendre la route Royale. Les clients réguliers sont des habitants du coin qui viennent parfois prendre un repas au bar ou, plus souvent, y boire quelques chopes de bière à la fin de la journée. Vous trouverez une carte de l'auberge de Dag à l'intérieur de la couverture de cette aventure.

L'auberge n'a rien de bien exceptionnel, mais elle est relativement propre et la nourriture y est décente. Il en coûte quatre sous de cuivre par personne pour la nourriture et une chambre, mais les personnages peuvent négocier le prix. Ils auront alors affaire à Meg Moleskin, la femme du propriétaire (voir la section UN PETIT VERRE CHEZ DAG).

LE MASSACRE

Un peu plus tôt le même jour, Adham Dannett et son groupe se sont arrêtés à l'auberge pour y prendre un repas. Dannett a raconté l'histoire de ses gens massacrés de la main de membres de la maison d'origine et exhibé un bouclier ensanglanté portant leur blason. Il a averti l'aubergiste et ses employés que les membres de la maison d'origine pourraient passer par là dans les jours qui viennent.

Quand les personnages arrivent, si leurs armoiries sont visibles, ils sont accueillis avec prudence, voire froidement. Les occupants de l'auberge sont d'humeur Inamicale à l'égard des personnages. Si le blason de la maison d'origine n'est pas visible, Meg Moleskin les accueille chaleureusement et le personnel les traite bien à moins qu'ils ne mentionnent leur appartenance à celle-ci, auquel cas leur attitude se dégrade considérablement, passant d'Indifférent, voire Aimable, à Inamicale. Toutefois, nul occupant de l'auberge ne se

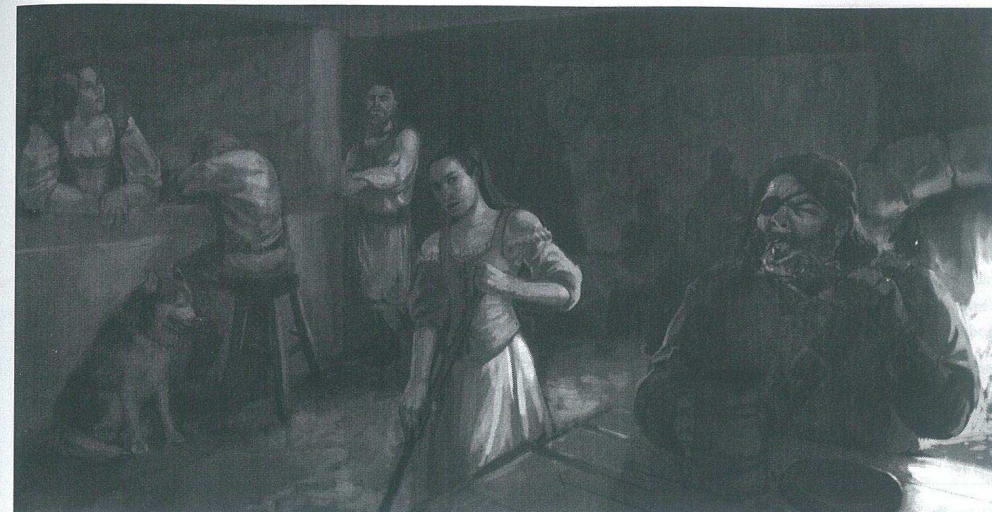
montre Malveillant envers les personnages à moins que ceux-ci ne leur donnent une bonne raison de l'être. Gardez à l'esprit l'humeur des gens du coin lorsque vous jouerez les intrigues les mettant en scène, eux et les personnages, car un soudain changement d'humeur peut considérablement modifier la teneur d'une telle scène (voir *JDRDF* CHAPITRE 8 : INTRIGUE pour plus de détails).

Si les personnages apprennent que la maison Dannett a signalé un massacre, ils parviendront peut-être à laver leur réputation personnelle (sans toutefois disculper totalement leur maison). Il serait également sage de leur part d'informer le chef de leur maison de cette nouvelle (si tant est qu'il ne voyage pas à leurs côtés). Un mestre peut renvoyer un corbeau messenger porteur d'une note à la maison d'origine, ou les personnages peuvent rédiger une lettre et payer quelqu'un, un voyageur par exemple, afin qu'il la porte pour eux.

LE CHEVALIER AU RENARD

L'auberge de Dag est l'endroit où Clayton Archay (qui ne s'y est pas présenté sous ce nom) a recruté ses mercenaires. Tous les employés se souviennent de l'écu d'Archay qui portait un blason figurant un renard, et l'un d'entre eux en particulier se souvient d'un visiteur portant l'épée à la poignée curieuse que les personnages ont découverte parmi les cadavres. Les personnages peuvent parvenir à obtenir ces informations des employés de l'auberge.

Il faut réussir un test de Connaissance (Éducation) ou de Statut (Héraldique) corsé (12) pour reconnaître dans le blason au renard les armes de la maison Archay. En cas de succès, les personnages se rappellent que la famille est une maison mourante vassale de Mace Tyrell et qui combattit dans le camp des Targaryen.



UN PETIT VERRE CHEZ DAG

Les clients habituels de l'auberge de Dag comprennent les personnages du narrateur suivants. Vous êtes libre de modifier ce groupe comme bon vous semble et de l'étoffer à l'aide d'autres habitants hauts en couleur ou de personnages de votre cru. La description de chaque personnage du narrateur est accompagnée de conseils permettant de le faire interagir avec les personnages et des informations qu'il pourra leur donner.

DAG MOLESKIN	AUBERGISTE
CORPS À CORPS 3 (<i>LAMES LONGUES 2B</i>), CONNAISSANCE 3, VOLONTÉ 3	
DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 6 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 6, SANG-FROID 9	

Dag Moleskin, ancien mercenaire gras et rougeaud, n'est plus de première jeunesse. Il a sagement investi ses gains dans son auberge. De son temps, il a tout vu et il n'est donc pas facile à intimider. C'est lui le cuisinier de l'auberge et il fait preuve d'un surprenant talent aux fourneaux. La viande rôtie est le principal plat du menu, ainsi que l'ale.

INTERACTION : Dag était en train de travailler en cuisine la nuit où le chevalier au renard a recruté ses mercenaires. L'aubergiste n'a donc rien vu de particulier. Les personnages peuvent tenter de le charmer pour recevoir un traitement de faveur à l'auberge, mais ils auront plus de chance avec sa femme Meg.

MEG MOLESKIN	LA FEMME DE DAG
INGÉNUIOSITÉ 3, PERSUASION 3, VIGILANCE 3	
DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 6 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 9, SANG-FROID 6	

Meg, l'épouse de Dag, a autant d'embonpoint que son mari et elle est peut-être encore plus difficile à intimider. Il suffit de passer un peu de temps à l'auberge pour voir que c'est elle qui dirige l'endroit. Elle accueille les convives et c'est elle qui prend les commandes (qu'elle transmet au personnel) et les additions.

INTERACTION : Meg a vu le chevalier au renard recruter les mercenaires, mais elle n'y a pas vraiment prêté attention, car ce genre d'activité est courant dans sa taverne. Elle se souvient toutefois de l'homme et de son bouclier et il est possible de traiter avec elle ou de la convaincre d'en parler aux personnages. Bien que les accusations portées contre la maison d'origine ne la ravissent pas, tant s'en faut (et son humeur en témoigne), elle n'a aucune envie de refuser des clients qui paient, quels que soient les crimes qu'un autre leur attribue.

GIANA RIVERS	SERVANTE
INGÉNUIOSITÉ 3, VIGILANCE 4, VOLONTÉ 3	
DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 6 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 9, SANG-FROID 9	

Giana Rivers est une petite jeune fille effacée qui fait le ménage dans la taverne et les chambres. Elle a environ quatorze ans et c'est une gamine ouverte et douée d'un excellent sens de l'observation.

INTERACTION : Giana a remarqué l'épée au cerf. Le mercenaire mort, dont le nom était « Terrence quelque chose », a pris le temps de lui montrer le manche de l'arme en se vantant qu'il avait fait partie des hommes de Stannis Baratheon avant que Robert ne s'empare du trône, ce qui explique pourquoi le cerf n'était pas encore couronné. Terrence lui a d'ailleurs dit : « *ils ont couronné le mauvais Baratheon. Stannis, ça c'est un dur, un vrai* », juste avant que l'homme au renard n'arrive et ne la fasse décamper. Les personnages parviendront peut-être à la charmer pour lui soutirer ces informations, en particulier s'ils sont gentils avec elle et prêts à l'écouter, ce qui n'est pas le cas de la plupart des gens. Ils peuvent également tenter de la convaincre de l'importance des informations qu'elle détient ou négocier avec elle pour les obtenir.

COLIN MOLESKIN**PALEFRENIER**

DRESSAGE 4, VIGILANCE 3

DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 6 • DÉFENSE D'INTRIGUE 7,
SANG-FROID 6

Colin Moleskin, le palefrenier, a douze ans, et c'est le petit-fils de Meg et Dag.

INTERACTION : Colin se souvient que le chevalier au renard avait un cheval et que les autres voyageaient à pied. Il sait également quelque chose que les autres ignorent. L'un des mercenaires engagés – « *Dan ou Stan, ou quelque chose du genre* » – a fait une halte ici même ce matin et a demandé s'il y avait des chevaux à vendre. Quand on lui a répondu que non, l'homme a continué à pied vers le sud. L'humeur de Colin s'améliore d'un cran à l'égard de tous les chevaliers du groupe, car il les idolâtre. Malheureusement, à cause de ce culte qu'il leur voue, il hésitera à se confesser à des étrangers au sujet des agissements du chevalier au renard si on ne fait pas preuve de persuasion.

**GARTH
LE TONNEAU****CLIENT HABITUEL
DE LA TAVERNE**ATHLÉTISME 3 (FORCE 2B), CORPS À CORPS 3,
INGÉNUIOSITÉ 4, VIGILANCE 3DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 6 • DÉFENSE D'INTRIGUE 9,
SANG-FROID 6

Certains clients réguliers sont également présents au bar de l'auberge. L'un des plus remarquables est un borgne surnommé Garth le tonneau (dont il a la forme...) qui a offert d'accompagner le chevalier au renard puisque la paie était bonne. Mais le chevalier a dit qu'il ne voulait pas travailler avec des « gens du cru » (quoi qu'il ait pu vouloir dire par là).

INTERACTION : Garth décrit le chevalier au renard comme un homme d'âge mûr et dépourvu d'humour qui ne ressemblait pas au genre d'individu qui met le pied dans un bar. « *Vous savez, un type qu'avait de la*

religion. » Il ne sait pas pourquoi l'homme engageait, en dehors du fait qu'il s'agissait d'un « *travail facile* », ce qui intéressait Garth. Il dit qu'il ne faisait pas confiance à cet individu, mais il n'y a aucune raison valable à cela en dehors de la rancœur d'avoir été rejeté. Il suffit de payer une tournée ou deux à Garth pour améliorer son humeur d'un cran (jusqu'à Aimable, au mieux) dans le cadre d'une intrigue.

RUMEURS SUR LA ROUTE

Alors que les personnages s'apprentent à quitter l'auberge de Dag, Meg Moleskin les informe qu'en marchant d'un bon pas, ils devraient arriver à l'auberge du Grand Cerf le soir et qu'à partir de là, il leur faudra encore une journée pour atteindre Port-Réal.

La route est plus fréquentée aux abords de Port-Réal. Si les personnages dissimulent le blason de leur maison, ils arrivent sans encombre à l'auberge du Grand Cerf. Ils peuvent également dans ce cas glaner des informations chez les voyageurs à destination du nord : on les avertit notamment de se méfier de tous les membres de la maison d'origine et on évoque le mal qu'aura le garçon de la maison Dannett à mater les sauvages de ladite maison. Selon le nombre de personnes qu'ils interrogent, les personnages peuvent même entendre suggérer que le jeune Adham Dannett est bien trop jeune et qu'il ne fera pas long feu dans un tournoi, aussi déterminé soit-il.

Si les personnages choisissent d'afficher leur blason ou ne pensent pas à le cacher, ils n'entendront pas beaucoup de rumeurs. Les voyageurs les regarderont avec suspicion, si tant est qu'ils posent les yeux sur eux. Beaucoup de passants les croiseront avec la main sur leurs armes ou en affichant d'autres signes de méfiance. L'humeur générale est Antipathique à leur égard. S'ils engagent la conversation avec qui que ce soit, ils apprendront bien vite qu'Adham Dannett et les siens répandent à leur sujet les mêmes rumeurs qu'à l'auberge de Dag : c'est la maison d'origine qui aurait perpétré le massacre des paysans des Dannett.

LES MESSAGERS DU ROI

Les personnages de la maison d'origine, s'ils voyagent à découvert, rencontrent également trois garçons de la maison Claviger. Ronson, Donwald et Spendren Claviger (respectivement le deuxième fils du chef de la maison et ses deux cousins) sont partis de Port-Réal pour Harrenhal afin de livrer une deuxième invitation au tournoi au seigneur actuel de ce lieu. Comme ils sont les émissaires du roi, ils se sentent pleins d'audace et si les membres de la maison d'origine sont facilement identifiables, les garçons les traitent d'assassins d'hommes désarmés, de femmes et d'enfants. Aiguillonné par les siens, Donwald traite les personnages de meurtriers.

Les Claviger ne veulent pas réellement combattre, et ils pensent que le fait d'être envoyés par la couronne les protège (et leur donne le droit de se comporter comme ils le font). Si les personnages tirent leurs armes ou menacent les garçons de quelque violence, les Cla-

viger s'indignent. Ce sont des émissaires du roi ! Comment des crapules telles que les personnages osent-elles faire preuve d'un tel manque de respect envers eux ? Malheureusement, si les trois jeunes hommes méritent une bonne correction, celle-ci risque de ne pas redorer le blason de la maison d'origine et ne sera guère du goût du roi Robert s'il en entend parler, particulièrement de la part d'un des Claviger ou de leurs relations. La prudence impose aux personnages de serrer les dents, d'ignorer l'affront de ces jeunes nobles impudents et de poursuivre leur route. Libre à eux de leur en garder rancune et d'attendre une occasion ultérieure de se venger de cet affront sur les héritiers de la maison Claviger. Les Claviger combattent aussi bien qu'ils le peuvent, mais ils fuiront rapidement s'ils sont un tant soit peu dépassés, ce qui est fort probable si le groupe comprend de vrais chevaliers ou des guerriers. Ils sont susceptibles de se rendre au premier sang s'ils ne parviennent pas à s'échapper.

Si un ou plusieurs personnages engage une joute verbale avec les Claviger au lieu de recourir à l'acier, une intrigue est possible. Leur humeur de base est Inamicale, mais une intrigue réussie de la part des personnages peut les forcer à faire des concessions, voire à présenter des excuses. Après tout, les jeunes hommes n'ont comme preuve qu'une histoire de seconde main propagée par la maison Dannett, et ils n'ont à l'origine aucune malveillance à l'égard de la maison d'origine. Que ce soit par le charme, par un discours sensé ou par l'intimidation, une intrigue réussie laisse une impression plus favorable, car elle démontre la pondération de la maison d'origine, en particulier si les charges dont on l'accuse s'avèrent infondées.

RONSON CLAVIGER**JEUNE NOBLE**

ENDURANCE 3, CORPS À CORPS 3, PERSUASION 3, STATUT 3

DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 9 • DÉFENSE D'INTRIGUE 7,
SANG-FROID 6**DONWALD CLAVIGER****JEUNE NOBLE**

ENDURANCE 3, CORPS À CORPS 3, PERSUASION 3, STATUT 4

DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 9 • DÉFENSE D'INTRIGUE 7,
SANG-FROID 6**SPENDREN CLAVIGER****JEUNE NOBLE**CONNAISSANCE 3, CORPS À CORPS 3, ENDURANCE 3,
STATUT 3DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 9 • DÉFENSE D'INTRIGUE 7,
SANG-FROID 6**LE GRAND CERF**

Comme les en a assurés Meg Moleskin, les membres du groupe peuvent arriver à l'auberge du Grand Cerf à la tombée de la nuit.

L'établissement est bien plus grand que celui de Dag, et mieux entretenu. Il est également bien rempli étant donné le nombre de groupes qui voyagent sur la route Royale pour répondre à l'annonce du tournoi. Les chambres sont rares, et naturellement, les Dannett sont arrivés là avant les personnages. Vous trouverez un plan du Grand Cerf à l'intérieur de la couverture de cette aventure.



Si l'aubergiste reconnaît les personnages, elle leur affirme qu'il n'y a aucune chambre de libre et n'en démordra pas tant qu'ils n'auront pas réussi à négocier avec elle. En réalité, il lui reste deux chambres, mais elle est sûre de pouvoir les placer en évitant les ennuis que les membres de la maison d'origine risquent de lui attirer. Elle est d'humeur Antipathique au début, mais les personnages peuvent la convaincre de leur laisser des chambres. S'ils parviennent à obtenir des chambres pour la nuit, les personnages devront cependant payer le prix fort : un cerf d'argent par personne !

Naturellement, arrivé à cette étape, le groupe peut avoir décidé de voyager incognito jusqu'à Port-Réal. S'ils dissimulent leur identité, l'aubergiste et ses clients traitent les personnages comme n'importe quel voyageur. Le prix de base pour une chambre est de 10 sous de cuivre, repas compris, mais les personnages peuvent marchander s'ils le désirent.

AU CERF

Le Grand Cerf dispose de plus de personnel que l'auberge de Dag, y compris une équipe de marmitons au complet et plusieurs serveuses qui s'occupent des clients dans la salle commune. La plupart des membres du personnel n'ont pas besoin de profil : ils n'ont rien de remarquable (rang 2 dans toutes les compétences adéquates) et sont bien trop occupés à travailler pour faire la causette. Seule l'aubergiste Marta et ses « filles » ont le temps de parler aux clients dont elles s'occupent.

MARTA TAVERNER**AUBERGISTE**INGÉNUIOSITÉ 3, PERSUASION 3
(MARCHANDER 2B), VIGILANCE 3DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 6 • DÉFENSE D'INTRIGUE 9,
SANG-FROID 6

Marta Taverner est une veuve qui a eu la chance d'hériter de l'auberge du Grand Cerf et d'être parvenue à la conserver. Elle raconte à qui veut l'entendre (et même à ceux qui ne veulent pas...) comment feu son époux Sten combattit sous la bannière de Robert et le reconnut comme futur roi avant de mourir au Trident. Elle affirme que Sten vit Robert abattre Rhaegar avant d'expirer, mais on se demande bien comment elle peut le savoir...

INTERACTION : Marta ne pense qu'aux affaires, en dehors de ce qui concerne la loyauté, en particulier envers la couronne. Elle considère son allégeance envers le roi Robert comme un droit payé par le sang, et elle le chérit autant que n'importe quel banneret. Elle détestera immédiatement quiconque affirme être loyal aux Targaryen. Elle est complètement indifférente aux tentatives de séduction. En tant que meilleur parti (étant veuve) des environs, elle a l'habitude d'être l'objet de l'attention des hommes. Actuellement, elle n'a aucune envie de troquer son travail ou son auberge contre des vœux de mariage, en particulier compte tenu des options qui se sont offertes à elle jusqu'ici.

ELSIE, PATRICIA ET LONNA SERVEUSES

INGÉNOSITÉ 3, VIGILANCE 3

DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 6 DÉFENSE D'INTRIGUE 8, SANG-FROID 6

L'équipe de serveuse de Marta est composée de trois jeunes femmes qu'elle a engagées au fil des ans. Bien que Marta n'ait que dix ans de plus qu'elles, elle les appelle toujours « ses filles » et les traite avec la sollicitude d'une mère... et son autorité.

Elsie a la langue la plus acerbe, Patricia est la plus expérimentée et Lonna a le cœur le plus tendre. Ces trois femmes ont connu des tragédies. Bien qu'ayant tout juste passé l'adolescence, elles ont perdu leurs pères, leurs frères et même leurs maisons à cause de la guerre, et Elsie et Patricia paraissent bien plus vieilles que leur âge. Lonna est la plus récemment engagée, et elle a conservé une certaine innocence. Qui sait combien de temps elle durera dans une auberge en bord de route.



INTERACTION : les serveuses flirtent allègrement avec les clients pour maintenir leur bonne humeur, et elles tolèrent les mains baladeuses et les claques sur le derrière tout en faisant immédiatement savoir aux clients quand ils vont trop loin. Elles adorent les commérages et sont ravies d'échanger des histoires avec ceux qui passent par l'auberge.

CONVERSATIONS

Les voyageurs découvrent que la salle commune du Grand Cerf est la plaque tournante des informations et des rumeurs locales. À cause du récent afflux de voyageurs qui montent ou descendent la route Royale, les rumeurs se multiplient de façon exponentielle. Le personnel et les habitués parlent volontiers avec les nouveaux venus pour entendre de nouvelles histoires et des nouvelles des régions les plus reculées.

Vous pouvez transmettre les rumeurs de votre choix en fonction du résultat d'un test approprié (probablement Persuasion). Le test est facile (3) si les personnages sont considérés comme des voyageurs ordinaires. Il devient délicat (9) si leur affiliation à la maison d'origine est dévoilée et s'ils ne font rien pour réfuter les accusations que propage le groupe des Dannett. Une intrigue réussie peut adoucir l'attitude des gens vis-à-vis des personnages et leur permettre d'obtenir plus facilement des informations. Un personnage du narrateur peut même faire une gaffe et laisser échapper une information importante ou la jeter littéralement à la figure des personnages sous forme d'insulte ou de défi. Choisissez (ou tirez au hasard) une rumeur sur la TABLE 1-1 : RUMEURS COURANTES pour savoir ce que les personnages découvrent. Les rumeurs peuvent être répétées, d'une façon légèrement différente comme il se doit, par

quelqu'un qui n'est pas au courant que son interlocuteur les connaît déjà. Vous êtes libre d'ajouter d'autres rumeurs, commérages ou bavardages sans conséquence à l'ensemble des choix présentés.

FLEUR FANÉE

Le plus important personnage avec lequel le groupe peut s'entretenir au Grand Cerf est Hamish « Ham » Flowers, seul survivant de la troupe de mercenaires du chevalier au renard. Flowers célèbre sa bonne fortune tout en noyant simultanément son chagrin dans la salle commune de l'auberge, dépensant là une bonne partie de l'argent qu'il a gagné en trahissant et assassinant ses compatriotes. Ivrogne bavard, Flowers s'est déjà bêtement vanté auprès des autres clients de l'établissement de la somme qu'il venait de gagner.

Si les voyageurs engagent la conversation avec Flowers, sa réaction varie s'il les reconnaît, eux et leur maison. S'ils avancent à découvert en

tant que membres de la maison d'origine, son humeur d'origine est Inamicale, et il tente de mentir (de façon peu convaincante) en affirmant qu'il a gagné sa fortune en décimant à lui seul un groupe de bandits. La persuasion et le charme peuvent le convaincre d'avouer la vérité pour expier sa faute, tandis que l'intimidation et les fanfaronnades le font tempêter et se vanter que le chevalier au renard les a tous trompés et éliminés du même coup des traîtres à la vraie lignée royale.

Si Flowers ne sait pas qui sont les personnages, il est d'humeur Indifférente et bien plus susceptible de se vanter de ses exploits. Il peut leur révéler que le chevalier au renard a tué les autres mercenaires mais qu'il l'a épargné parce qu'il pensait que Flowers était resté loyal envers les Targaryen. Il peut révéler tout ce qu'il sait au sujet de l'attaque de la ferme, du massacre des autres mercenaires et du bouclier placé là comme preuve. Il pense même savoir qui a engagé le chevalier au renard : Alfric Dannett!

TABLE 1-1 : RUMEURS COURANTES

PREMIER D6	DEUXIÈME D6	RUMEUR
1-3	1	« J'ai entendu dire qu'on avait repéré le chevalier au renard au nord d'ici, sur la route Royale. Il n'est jamais monté si haut au nord jusqu'ici, mais à ce qu'on m'a dit, il n'a encore volé personne le long de la route. »
1-3	2	« Ce Ruben Piper qui voyage avec la maison Dannett est un riche marchand qui s'était fiancé à Iris Dannett, du moins jusqu'à ce qu'elle disparaisse. Bien sûr, si j'étais censé épouser ce gros tas de lard, je me serais fait la malle moi aussi ! »
1-3	3	« Marita Lugus est promise à Langley Woods, ce sera annoncé officiellement au tournoi. Langley est nerveux, et à juste titre. Depuis la mort mystérieuse des deux derniers époux de Marita, tout le monde la surnomme la veuve noire. D'un autre côté, un Woods de moins, ça ne va pas empêcher le monde de tourner... »
1-3	4	« Ser Naton Lugus va participer au tournoi. Il est toujours célibataire vous savez, contrairement à sa sœur. Il n'a pas encore pris femme. Ser Naton est un chevalier compétent, même s'il ne fait pas partie des favoris. »
1-3	5	« Vous avez entendu ce qui est arrivé à des fermiers de la maison Dannett ? » Celui qui parle raconte alors le récit de l'attaque « lâche et gratuite » de la maison d'origine s'il ne connaît pas l'identité des personnages.
1-3	6	« Les bandits s'enhardissent le long de la route Royale. On a trouvé des cadavres il y a un jour ou deux au nord d'ici, pas simplement des voyageurs, des hommes armés ! Ils avaient été attaqués et on a abandonné les corps en pâture aux corbeaux. » (Si quelqu'un pense à demander, cette rumeur vient de Ham Flowers, et il peut les diriger vers le bon endroit.)
4-6	1	« Le tournoi a été organisé parce que la reine est de nouveau enceinte. Personne ne l'a encore annoncé, mais j'ai une cousine domestique au palais, et elle entend que la reine avait des nausées matinales, alors qu'on sait bien que d'habitude, c'est plutôt le roi qui souffre de ce genre de maux ! »
4-6	2	« Un petit groupe de membres de la Garde de Nuit s'est arrêté ici sur le chemin du tournoi... non pas pour y participer, mais pour rassembler des « volontaires » qu'ils ramèneront au Mur. Ils rôdent autour des gens honnêtes comme des corbeaux cherchant à picorer des cadavres, ceux-là. »
4-6	3	« Le jeune Adham Dannett est peut-être plein de fougue et de détermination, mais ce n'est pas ça qui va détourner un coup de lance. Je pense que le gamin va prendre une bonne raclée au tournoi et qu'il ferait mieux de protéger sa peau étant donné qu'il est le seul héritier de la maison maintenant que sa sœur a disparu. »
4-6	4	« Nenni, pas question pour lord Stannis de sortir des Terres de l'Orage pour participer au tournoi. Bon sang ne saurait mentir, qu'on dit, mais du sang, il y en a trop entre lui et le roi. »
4-6	5	« Une troupe de soldats de la maison d'origine a envahi les terres de la maison Dannett, et les courageux soldats des Dannett, menés par le jeune Adham, ont repoussés ces méprisables gradins, mais pas avant que leurs troupes de scélérats n'aient brûlé et pillé plusieurs petits villages de fermiers sans défense. Adham Dannett se rend à la capitale avec un bouclier qui lui servira de preuve. La main tranchée du soldat de [la maison d'origine] qui le maniait le serre encore. » (Vous êtes libre de broder encore un peu sur ce thème, l'histoire s'enrichissant chaque fois qu'elle est contée.)
4-6	6	« Il y a de l'orage dans l'air entre la maison Dannett et [la maison d'origine], croyez-moi. Pas de petites querelles ordinaires, mais probablement une guerre ouverte, selon ce que le roi choisira de faire concernant l'attaque des gens et des terres des Dannett. »

SAUVER FLOWERS

Hamish Flowers est un homme mort. Vous croyez que c'est injuste ? Certainement, mais la vie est injuste dans les Sept Couronnes. Les joueurs devraient plutôt être reconnaissants à Flowers d'avoir pris la première flèche d'Archay à leur place ! Au moment où l'embuscade a lieu, les personnages ont appris tout ce que le malheureux mercenaire avait à leur dire. Le fait qu'il ne puisse répondre à d'autres questions ou témoigner en leur faveur ne rend les événements qui suivront que plus intéressants.

Si les personnages font vraiment des efforts désespérés pour sauver la vie de Flowers, ce qui nécessite de brûler un point de Destinée, il se montrera raisonnablement reconnaissant et désireux de leur dire tout ce qu'il sait. Même dans ce cas, ils n'obtiennent guère d'informations utiles, car Flowers ne sait que ce que Lord Archay et Orten Lugus veulent bien. Si vous vous sentez d'humeur généreuse, dites aux joueurs qu'un tel sacrifice au profit d'un misérable bougre comme Ham Flowers est un effort gâché. Sinon, laissez-les brûler le point de Destinée et le sauver, bien que cela ne leur rapporte pas grand-chose sur le long terme.

Remarquez bien que Flowers est désavantagé dans les intrigues : il a une Volonté supérieure à la moyenne (rang 3) mais ne possède aucune capacité spéciale liée aux intrigues et dispose d'une Défense d'Intrigue inférieure à la moyenne. Le fait qu'il soit ivre le désavantage encore plus, lui imposant -1D à tous les tests, ce qui fait qu'il ne lance qu'un seul dé lors de ses tests d'intrigue. Tout ceci est voulu, car les personnages doivent avoir de grandes chances d'apprendre ce que sait Flowers. Laissez les joueurs choisir comment approcher le mercenaire et quoi faire une fois qu'ils auront découvert à quel point il peut leur être précieux.

Naturellement, Flowers n'a pas beaucoup de temps à vivre après sa confession impromptue. Si le groupe le menace ou le soudoie, il accepte de les accompagner à Port-Réal pour témoigner en leur faveur. Sinon, lors d'un bref épisode de sobriété, il réalise qu'il en a trop dit et tente de partir de l'auberge.

À moins que la maison d'origine ne place Flowers sous bonne garde toute la nuit, il est assassiné dans son sommeil une fois que Lord Archay entend parler de son mercenaire à la langue bien pendue. L'aubergiste et les autres clients se contentent d'opiner tristement et de dire que Flowers n'aurait pas dû se vanter d'avoir tant d'argent, sa fortune ayant alors disparu de sa chambre. Si les personnages protègent soigneusement Ham Flowers toute la nuit, le chevalier au renard est assez prudent pour les laisser en paix. Il préfère prendre Flowers pour cible durant l'embuscade du lendemain, où il le tuera probablement (voir L'EMBUSCADE). Même si Flowers survit, il y a des chances pour qu'il soit trop gravement blessé pour continuer jusqu'à Port-Réal avec les personnages.

Le lendemain matin, tandis que le groupe quitte l'auberge, Marta Taverner avertit les personnages qu'en marchant d'un bon pas, ils devraient arriver à la porte des Dieux avant la tombée de la nuit.

HAMISH "HAM" FLOWERS **MERCENAIRE**

AGILITÉ 3, ATHLÉTISME 4, CORPS À CORPS 4 (LAMES LONGUES 2B, RIXE 2B), ENDURANCE 3, TIR 4 (ARCS 2B), STATUT 1, VIGILANCE 3 (OBSERVATION 1B), VOLONTÉ 3

DÉFENSE DE COMBAT 10, SANTÉ 9 **DEFENSE D'INTRIGUE** 5, SANG-FROID 9

Hamish Flowers était soldat durant la rébellion de Robert, mais comme bien d'autres que lui, il combattit dans le camp des perdants. Comme d'autres individus loyaux envers les Targaryen, il se trouva à la dérive après la victoire de Robert Baratheon. Il devint mercenaire et resta fidèle vassal de la vraie famille royale de Westeros, les Targaryen.

Flowers a l'air bien plus vieux que ses trente ans passés. Ses cheveux noirs sont clairsemés, un chaume de plusieurs jours orne ses joues et il a une petite bedaine qui détonne par rapport à sa grande carrure athlétique. Ses dents sont tachées de surelle, et ses yeux humides injectés de sang.

UN RUSÉ RENARD

Quand les joueurs partent de l'auberge du Grand Cerf, un marchand du nom de Rog Thanders demande s'il peut les accompagner. Il voyage seul et préférerait jouir de la protection d'un groupe plus important sur la route. Il transporte un paquetage si énorme qu'il en paraît absurde, et son âne ploie sous le poids de toutes sortes d'articles. Thander est un camelot qui voyage d'une ville à l'autre, vendant ici une poêle et là un canif. C'est un individu amical et inoffensif. Si les personnages l'acceptent parmi eux, ils disposent d'un témoin neutre des événements qui s'ensuivent.

ROG THANDERS **MARCHAND**

CONNAISSANCE 4 (ÉDUCATION 2B), INGÉNUIOSITÉ 3 (MÉMOIRE 1B), LANGUE 3, PERSUASION 4 (MARCHANDER 2B), STATUT 3, TIR 3, VIGILANCE 3 (OBSERVATION 1B), VOLONTÉ 5

DÉFENSE DE COMBAT 7, SANTÉ 6 **DÉFENSE D'INTRIGUE** 7, SANG-FROID 15

L'EMBUSCADE

Lord Archay, le chevalier au renard, suit les personnages de la maison d'origine et décide qu'ils en savent trop au sujet du massacre à la ferme. Pour s'assurer qu'ils restent concentrés sur la maison Dannett et non sur lui ou, les Sept l'en préservent, sur son employeur, il entreprend maladroitement de limiter les dégâts.

Il engage dans ce but un duo de mercenaires en se faisant passer pour Alfric Dannett afin de tendre une embuscade au groupe. Le chevalier au renard espère bien que ses mercenaires perdront la bataille.

Cette rencontre se déroule deux heures après le départ de l'auberge du Grand Cerf. Archay a engagé ses hommes dans cette même auberge après que les joueurs sont partis se coucher ou quand ils sont sortis de la taverne. Il paie ses mercenaires, mais il leur a également bien rappelé le massacre perpétré par la maison d'origine contre des fermiers innocents pour les motiver. Cette fois-ci, les mercenaires sont des habitants du coin.

Michael Kraft et Thomas Hen sont les deux malheureux hommes d'Archay. Celui-ci leur a dit qu'ils seraient secondés par une demi-douzaine d'archers. En réalité, seul Archay tirera sur les personnages, et il envisage de partir à bride abattue dès que la situation tournera au vinaigre pour ses mercenaires (voire avant).

Au moment où le groupe passe un tournant de la route, le chevalier au renard tire une flèche dans l'œil de Flowers (si celui-ci accompagne le groupe) avec une précision meurtrière. Sinon, effectuez un test de Tir pour Archay contre l'un des personnages : le chevalier a 4 en Tir et 2B en Arcs. Si un autre personnage du narrateur peut faire office de chair à canon, Archay peut en faire sa cible à la place, pour montrer aux personnages quel danger les guette.

Kraft et Hen chargent immédiatement depuis les bois en hurlant « Dannett ! » et « Pour les quinze ! » (il s'agit du nombre de fermiers tués lors de l'attaque). Ils attaquent les adversaires les plus proches. Archay tire une flèche de plus avant de se faufiler discrètement dans les bois avant que qui que ce soit ne puisse le débusquer ou le suivre.

MICHAEL KRAFT **MERCENAIRES**
ET THOMAS HEN

ATHLÉTISME 3, CORPS À CORPS 3, ENDURANCE 3

DÉFENSE DE COMBAT 7, SANTÉ 12 **DÉFENSE D'INTRIGUE** 6, SANG-FROID 6

Si Kraft ou Hen survivent, ils disent aux membres de la maison d'origine que c'est lord Alfric Dannett qui les a engagés et ils se plaignent amèrement d'avoir été abandonnés par leurs archers. Qu'ils soient morts ou vifs, Archay leur a donné une lettre de commission portant la signature d'Alfric Dannett. S'ils sont vivants, ils la remettent comme preuve qu'ils ont été légitimement engagés. Un test de Connaissance ou de Statut Simple (6) révèle que la lettre est un faux, pas particulièrement réussi d'ailleurs, mais suffisant pour tromper une paire de mercenaires analphabètes.

Les mercenaires décrivent Alfric Dannett comme un homme grand (il est en réalité trapu), mince (il est robuste), bronzé (il est pâle) et imposant. On pourrait mieux décrire Dannett en évoquant un petit chien qui aboie. Quiconque le connaît un tant soit peu – que cela fasse partie de son histoire ou que l'individu en question

réussisse un test de Statut Facile (3) – sait que l'homme qu'ils décrivent ne peut pas être Alfric Dannett. Toutefois, la description que font les mercenaires correspond bien à celle du chevalier au renard, en particulier si les personnages ont convaincu Ham Flower de leur dire à quoi ressemblait son ancien employeur.

Si les membres du groupe enquêtent sur la source des flèches, ils trouvent des preuves que quelqu'un est récemment monté dans un arbre proche et découvrent des empreintes de cheval qui s'en éloignent. Ils ne découvrent aucune preuve de la présence de plus d'un archer, contrairement à ce qu'affirment Kraft et Hen. Toute tentative de pister le cheval s'avère aussi longue que vaine à moins que vous ne vouliez que les personnages soient confrontés à Archay plus tôt que prévu. Sinon, les personnages peuvent suivre la piste pendant quelques kilomètres jusqu'à un ruisseau : Archay en a descendu le courant un bon moment avant de traverser. Arrivé à ce point, il paraît évident que le groupe ne rattrapera pas l'archer fuyard avant la tombée de la nuit.

Les personnages pourraient avoir plusieurs problèmes à résoudre après l'embuscade, y compris savoir que faire de Kraft, Hen ou Flowers (qu'ils soient morts ou vivants). Le marchand Rog Thanders demande s'il peut récupérer les biens des morts et fouille les corps à moins que ses compagnons de voyage n'y soient opposés. Si les personnages protestent, il hausse les épaules et leur dit : « à quoi ces babioles leur servaient-elles ? » Toutefois, il ne déclenche pas une querelle si les personnages l'empêchent de piller les corps.

Thanders témoignera volontiers que les hommes de la maison Dannett ont tendu une embuscade au groupe sur la route. Il reste à Port-Réal quelques jours, au même endroit et pour le même événement que les personnages, et il est facile à joindre.

Si l'un des personnages a subi des blessures, graves ou légères, lors du combat, il faut le soigner. Il ne reste pas assez de temps jusqu'à Port-Réal pour un test d'Endurance visant à récupérer (car il faut attendre au moins une journée pour une lésion et une semaine pour une blessure). Cependant, un test de Soins permet d'empêcher lésions et blessures de s'infecter : faites-le faire par le soigneur, et appliquez-en le résultat au test d'Endurance quand suffisamment de temps aura passé, en supposant que la condition du patient n'empire pas pendant ce temps.

Après avoir géré l'embuscade et ses conséquences, le groupe continue son voyage, mais il a été retardé : les personnages n'arrivent à la porte des Dieux de Port-Réal qu'en pleine nuit.



Port-Réal est le cœur noir, le centre du jeu des trônes de Westeros. Tandis que les rois et leurs lignées vont et viennent, Port-Réal demeure. Désormais, les membres de la maison d'origine sont arrivés pour mettre leurs talents à l'épreuve lors du tournoi du roi et pour en apprendre plus sur la rumeur qui entache leur nom... dans l'espoir de se disculper. Les personnages apprennent bien vite que Port-Réal est un endroit dangereux pour les imprudents, et que même quand on s'occupe de ses affaires, on risque de gros ennuis.

Ce chapitre se concentre sur l'arrivée du groupe en ville, le logement qu'ils choisissent et les gens et intrigues qu'ils croiseront sur place, ainsi que la suite du complot organisé contre eux par le mystérieux individu responsable de leurs récentes mésaventures. Étant donné la taille de la ville où ils vont arriver, ce chapitre est plus libre que les événements de la route unique menant à Port-Réal. Lisez le chapitre en entier et n'hésitez pas à modifier l'ordre des événements en fonction des endroits où se rendent les personnages et de leurs préoccupations premières. Vous pouvez également créer vos propres situations et rencontres en ville pour qu'elles correspondent aux intérêts et aux besoins des personnages de la maison d'origine.

RÉSUMÉ DU CHAPITRE

Le groupe, probablement accompagné du marchand Rog Thanders, arrive à la porte des Dieux de Port-Réal. La ville est déjà envahie de visiteurs à cause du tournoi, et des manteaux d'or irritables questionnent les personnages avant de leur permettre d'entrer en ville. Il est clair que le groupe de la maison Dannett les a précédés, répandant son venin le long du chemin.

Le groupe trouve un logement dans la cité pleine à craquer. Les personnages ont un ou deux jours avant que le tournoi ne commence pour en apprendre plus sur les réclamations de la maison Dannett et rencontrer les habitants. Orten Lugus prend d'autres mesures pour convaincre les membres de la maison d'origine que les Dannett tentent de les provoquer, en plaçant des obstacles sur leur chemin. Iris Dannett, qui se prostitue sous le nom de « Lidda », peut être attirée par l'un des personnages, ce qui aura pour conséquence de les impliquer dans ses propres problèmes, voire même dans ceux de Dannett. Durant les rencontres organisées par Orten et entre celles-ci, les personnages auront l'occasion d'explorer la ville.

Les personnages peuvent retrouver le chevalier au renard, et ils croiront peut-être qu'ils ont éliminé la source de tous leurs ennuis. Toutefois, Orten Lugus leur prépare un mauvais coup pire encore en plaçant de fausses preuves qui les impliquent dans d'autres crimes dont la maison Dannett est victime !

ARRIVÉE À PORT-RÉAL

Une fois que les personnages arrivent à Port-Réal, leur principal problème consiste à s'entretenir avec des manteaux d'or surmenés et revêches (dont l'un est au service de leur ennemi Orten Lugus) et à trouver un endroit où loger en ville pendant le tournoi, que ce soit dans une auberge ou dans les environs des lices.

LA PORTE DES DIEUX

Quand le groupe de la maison d'origine arrive à la porte des Dieux de Port-Réal, le soleil est couché depuis longtemps et les manteaux d'or les arrêtent à l'entrée. Leur capitaine, « Topper » Simonen, est un vétéran de la rébellion de Robert qui a combattu aux côtés du roi Robert depuis le début, comme il aime à le faire remarquer. Même pendant la guerre, c'était un opportuniste : il était le premier à prendre aux cadavres leur argent ou leurs bijoux, et il n'hésitait pas à rançonner les paysans. Bien qu'il semble tout à fait charmant, il est donc possible de soudoyer.

Ce qu'a fait Orten Lugus. Lugus a demandé au capitaine Simonen de soumettre les membres de la maison d'origine à un interrogatoire musclé et de les informer que c'était Adham Dannett qui lui en avait donné l'ordre.

Simonen et ses hommes, les gardes de nuit Mick et Hallad, arrêtent les voyageurs, et une fois qu'ils se sont assurés qu'il s'agit des membres de la maison d'origine, ils insistent pour inspecter minutieusement et longuement chaque objet que contiennent leurs bagages. Si les personnages ont quoi que ce soit à cacher, ils devront ruser sans vergogne pour éviter que les gardes ne le découvrent, ce qui peut susciter un ou deux tests de compétences adéquates. Il est possible d'éviter ces complications en donnant un pot-de-vin au capitaine Simonen et à son équipe.

Simonen ne révélera pas qu'Orten Lugus l'a acheté, ce dernier ayant accompagné son dessous de table de menaces sinistres et très spécifiques, mais il n'hésitera pas à révéler ce qu'il sait au sujet de la maison Dannett : de combien de membres se compose ce groupe, où ils demeurent, de quelles armes et provisions ils disposent, etc. Il témoigne que la maison Dannett n'a pas porté d'accusation spécifique à leur encontre : Adham Dannett voulait juste leur compliquer les choses.

Si les personnages se montrent coopératifs et polis, Simonen les soumet tout de même à un interrogatoire exhaustif, mais il fait

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

La chronologie qui suit résume les événements de ce chapitre tels qu'ils sont censés se produire. Elle commence au moment où le groupe arrive à Port-Réal (le quatrième jour de la chronologie du CHAPITRE 1 : SUR LA ROUTE ROYALE). Si les personnages ont été retardés au chapitre précédent, ajustez cette chronologie et celle des chapitres suivants en conséquence. Elle ne comprend pas les événements que les personnages peuvent vivre seuls (cf. section QUARTIER LIBRE page 33 pour plus de détails). Ajustez ces événements en fonction des actes et des plans du groupe au fur et à mesure que la partie se déroule.

JOUR QUATRE

- ☛ **TOUTE LA JOURNÉE** : le groupe de la maison d'origine a l'occasion de rencontrer divers habitants de Port-Réal et de s'entretenir avec eux.
- ☛ **APRÈS-MIDI OU SOIRÉE** : ser Joris emmène le groupe sur les traces du chevalier au renard (s'ils en éprouvent l'envie, cf. PARTIE DE CHASSE page 34 pour plus d'informations).

JOUR CINQ

- ☛ **APRÈS-MIDI OU SOIRÉE** : ser Joris reçoit un défi de la part du chevalier au renard et l'affronte, peut-être avec l'aide des personnages, d'Orten Lugus et de Bryan Telson.

lui aussi preuve de politesse dans ce cas. De même, il répond à la grossièreté ou à la violence en conséquence. Si les personnages le menacent de devenir vraiment violents, il peut leur rappeler à quoi servent les meurtrières pratiquées dans le mur qui les surplombe. Simonen ne veut pas arrêter les membres de la maison d'origine, car il devrait se justifier du traitement qu'il leur a fait subir si ses supérieurs hiérarchiques l'apprenaient, mais il menace de les faire enfermer pour toute la durée du tournoi s'ils se montrent agressifs. Les manteaux d'or confisquent tout ce qu'ils considèrent comme des « objets de contrebande », et si les personnages se montrent impolis, cette notion semble s'étendre à beaucoup plus d'articles qu'on aurait pu croire.

À un moment, Simonen « fait une gaffe » et leur présente ses excuses pour le traitement qu'il leur fait subir, mais il affirme que le jeune lord Dannett lui a donné de bonnes raisons de les soupçonner. Les compétences diplomatiques et la politesse des personnages peuvent leur permettre d'obtenir des informations utiles sur la maison Dannett.

Si les membres du groupe finissent par être excédés par le trop zélé capitaine Simonen, ils peuvent trouver d'autres moyens d'entrer à Port-Réal, mais la porte des Dieux est la seule entrée officielle relativement sûre à cette heure de la nuit. Si la situation empire avec

ESPIONNER LES DANNETT

Après ce que les personnages ont dû subir sur la route Royale, sans parler du dernier affront à la porte des Dieux, ils pourraient bien décider de mettre les choses au clair avec Adham Dannett dès que possible à leur arrivée en ville. Si les joueurs insistent pour traquer les Dannett, on peut les trouver dans leur pavillon sur le champ du tournoi, tous endormis à l'exception d'une sentinelle somnolente. Les Dannett sont prudents, ce qui est compréhensible compte tenu de ce qu'ils pensent savoir de la maison d'origine. S'ils se sentent menacés par une visite impromptue en pleine nuit, la suite des Dannett ordonne aux personnages de cesser de les harceler. Reportez-vous à CALOMNIES AU DESSERT, page 40, pour savoir comment gérer la confrontation entre les personnages et leurs rivaux. Les conseils que vous trouverez là peuvent tout à fait s'appliquer à une confrontation anticipée.

Simonen, ils devront peut-être trouver une autre entrée. Développez vous-même ce petit détour : les personnages peuvent utiliser le vaste réseau de tunnels de contrebande sous la ville ou passer par une autre entrée le lendemain matin.

Sauf catastrophe exceptionnelle, les protagonistes passent la porte et Simonen répond à toutes les questions qu'ils peuvent poser au sujet de leur logement. Il leur indique le chemin de l'auberge de l'Arbre vert s'ils demandent où se loger, et leur dit qu'il s'agit du dernier établissement respectable disponible.

Si l'entretien avec le capitaine Simonen se passe bien, il peut même demander à Mick de conduire le groupe à l'auberge de l'Arbre vert sur la Promenade de la Rivière. Mick se croit drôle, ce qui n'est pas vraiment le cas. Le long du chemin, il divertit les visiteurs avec des blagues vulgaires sur la taille de l'épée du roi Robert et de grivoises anecdotes sur la vieille Lady Boxwell et ses vaines tentatives pour se trouver un jeune époux.

« TOPPER »
SIMONENCAPITAINE ZÉLÉ
DE LA GARDE

ATHLÉTISME 3, CORPS À CORPS 3, ENDURANCE 3,
VIGILANCE 3

DÉFENSE DE COMBAT 8, SANTÉ 12 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 7,
SANG-FROID 6

MICK ET HALLAD

MANTEAUX D'OR

ATHLÉTISME 3, CORPS À CORPS 3, ENDURANCE 3

DÉFENSE DE COMBAT 7, SANTÉ 12 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 6,
SANG-FROID 6

UN ENDROIT
OÙ LOGER

La priorité des membres de la maison d'origine, une fois entrés à Port-Réal, consiste à se trouver un endroit où loger pour la nuit, mais aussi pendant le reste du tournoi. Les personnages ont deux options : ils peuvent camper sur le champ où a lieu le tournoi ou payer pour dormir dans une auberge à l'intérieur de la ville proprement dite. L'option que choisissent les personnages affecte les scènes qui suivent, mais toutes ces possibilités s'offrent à eux.

CAMPER SUR LE TERRAIN

Si les personnages décident de dresser une tente sur le terrain où se déroule le tournoi, les manteaux d'or les guident jusqu'à un endroit adéquat. Les bannières qui flottent ou qui pendent sur les autres tentes représentent d'autres maisons nobles en visite. Certains membres des maisons nobles dorment dans des pavillons chatoyants, tandis que d'autres n'occupent les tentes que pendant les périodes actives du tournoi. Les serviteurs ou les autres membres des maisons nobles peuvent loger ici également, tandis que les nobles résident dans une auberge ou sont logés en tant qu'invités, alliés ou parents en ville, voire en tant qu'hôtes de la couronne au Donjon Rouge.

La maison Dannett et la maison Lugas ont leurs tentes ici même. Les Dannett y dorment. Les héritiers de la maison Lugas

demeurent à l'auberge de l'Arbre vert (décrite ci-dessous) tandis que leurs domestiques dorment dans la tente, surveillant les biens de leurs maîtres pendant le tournoi.

Naturellement, monter une tente à la nuit tombée n'est pas facile, et même si les personnages envisagent de passer le reste du temps sur le champ du tournoi, ils peuvent choisir de passer leur première nuit à Port-Réal dans le confort relatif d'une auberge, en particulier après leur harassant voyage. Mais s'ils préfèrent dresser leur tente dès la première nuit, laissez-les faire.

L'AUBERGE DE L'ARBRE VERT

Les manteaux d'or guideront des personnages désireux de trouver une auberge jusqu'à un endroit de la Promenade de la Rivière appelé l'auberge de l'Arbre vert, reconnaissable par son enseigne sculptée représentant un arbre aux branches étendues. L'Arbre vert n'est pas l'endroit le plus confortable de la ville, mais il est relativement propre et agréable. Le plus important, c'est que l'auberge a encore des chambres libres (ce que l'on doit à Orten Lugas, qui ne laisse rien au hasard). Lyle Brewer, propriétaire et aubergiste, est un individu gras qui sait reconnaître une bonne affaire. Il traite ses clients relativement bien, mais il exigera d'eux autant d'argent qu'il les croit capable de payer. Il sait qu'Orten Lugas est un client généreux, prêt à lui graisser la patte pour obtenir ses faveurs sinon sa loyauté.

LYLE BREWER AUBERGISTE ET SOUTENEUR

DUPERIE 4, INGÉNUIOSITÉ 4, PERSUASION 4, STATUT 3,
VOLONTÉ 3

DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 6 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 9,
SANG-FROID 9

L'auberge de l'Arbre vert est importante en raison de la proximité de la Source de Jade, un établissement de mauvaise réputation dont Lyle Brewer est également propriétaire. Certaines des femmes de la Source de Jade fréquentent la salle commune de l'auberge de l'Arbre vert, accueillant les voyageurs et les encourageant à venir visiter la maison close. La plupart des aubergistes seraient opposés à ce genre de comportement, mais Brewer les y encourage au contraire. Si des clients de l'Arbre vert s'en offusquent, il se fait fort de mettre les traînées à la porte à grand bruit, mais il a tôt fait de les rappeler. C'est grâce à ce lien avec la maison de passe que les personnages pourront peut-être rencontrer « Lidda » (Iris Dannett, héritière disparue de la maison Dannett).

Même si les membres de la maison d'origine choisissent de dormir autre part qu'à l'Arbre vert, ils peuvent faire une halte à l'auberge sur invitation d'Orten ou de Marita Lugas, ce qui vous donne alors l'occasion d'impliquer ces deux personnages dans des intrigues en ce lieu.

Essayez d'orienter le groupe vers l'Arbre vert si les joueurs décident de loger dans une auberge. Mick, le manteau d'or de la porte, offre de les y mener, et d'autres recommandent l'établissement, à la fois parce qu'on y trouve des chambres libres et pour ses autres « atouts ». Les autres lieux que les personnages visitent au début sont pleins, car la cité est bondée à cause du tournoi. Si les joueurs refusent malgré tout de loger à l'Arbre vert, modifiez les autres rencontres de ce chapitre pour les adapter à leur nouvel environnement.

L'OISIVETÉ EST MÈRE
DE TOUS LES VICES

Une fois que les personnages s'installent à l'endroit où ils ont décidé de loger à Port-Réal, ils passent une première nuit sans incident (en supposant qu'ils ne vont pas chercher d'eux-mêmes les ennuis, cf. QUARTIER LIBRE page 33). Les personnages ont deux jours avant le début du tournoi, ainsi qu'un peu de temps libre entre les épreuves et les activités qui s'y rapportent. Cette section présente les divers incidents que vous pouvez utiliser pour agrémenter l'attente du groupe tout en alimentant le complot dont ils sont victimes. Orten Lugas saisit l'occasion de renforcer l'impression que la maison Dannett en a après eux tout en attisant le ressentiment des membres de cette dernière contre la maison d'origine, préparant les deux camps à s'affronter.

INTRIGUES COMMUNES

Les personnages de la maison d'origine ont l'occasion de jouer des intrigues impliquant plusieurs personnages. L'endroit et le moment où elles ont lieu dépendent des circonstances et de l'endroit où le groupe décide de loger. Ces événements peuvent survenir dans la salle commune de l'auberge de l'Arbre vert, à la Source de Jade ou sur le champ du tournoi. Adaptez chaque rencontre et entretien selon les plans des personnages, en vous assurant qu'ils aient l'occasion de rencontrer chaque personnage du narrateur et de s'entretenir avec au moins une fois.

MAISON LUGUS

C'est à Port-Réal que les membres de la maison d'origine rencontrent la maison Lugas, véritable adversaire de cette histoire, pour la première fois. Reportez-vous à l'APPENDICE pour plus de détails sur la maison Lugas et ses membres présents en ville pour le tournoi.

Ser Naton Lugas et ses hommes sont des piliers de bar odieux et criards qu'on peut rencontrer dans n'importe quelle taverne ou débit de boisson. Les Lugas de pure souche sont des soiffards obtus et des noceurs qui se soucient uniquement de leur personne et considèrent tout autre individu comme un jouet. Si les personnages décident de passer du temps avec la suite des Lugas, il faut s'attendre à des nuits de débauche avinée en compagnie de compagnons des plus vulgaires

et grossiers. Ser Naton babille sans arrêt au sujet de ses victoires et de ses prouesses tant sur le champ de bataille qu'au lit. Bien qu'il soit généralement arrogant et grossier, il apprécie néanmoins les individus qui aiment les choses chères à son cœur : la boisson, les mésaventures, la guerre et les femmes. Un grand buveur participant au tournoi pourrait passer un excellent moment avec Ser Naton, mais celui-ci boussule et se raille de ceux qui ne partagent pas ses goûts.

Marita Lugus demeure dans la chambre qu'elle partage avec sa mère jusque tard dans la soirée. Une fois que sa mère est endormie, Marita vient visiter la salle commune ou le bar. La « veuve noire de Castral Roc » est une taverne hors pair et une redoutable noceuse, conviviale idéale dans une taverne. Orten la présente aux membres de la maison d'origine s'il en a l'occasion. Elle et Orten échantonnent quelques piques, quoique rien d'accablant, dans une belle démonstration de taquinerie fraternelle.

Orten Lugus recherche activement les membres de la maison d'origine. C'est sa première rencontre en personne avec eux et il veut tâter le terrain. Il feint d'ignorer la querelle qui les oppose à la maison Dannett en dehors de ce que chacun peut savoir par la rumeur.

Orten contacte le groupe une fois que les personnages se sont installés. C'est un individu séduisant, qui ressemble plus à un érudit qu'à un guerrier, ce qui est proche de la vérité. Il ne fait pas mystère de ce qui l'amène à Port-Réal : il a promis Marita en mariage à Langley Woods au nom de son père et il est ici pour sceller l'accord. Il admet ouvertement que les deux premiers maris de sa sœur ont connu une mort aussi malheureuse que mystérieuse. Il affirme également discrètement que son frère est plus fort en gueule que véritablement compétent et suggère aux membres de la maison d'origine de parier contre lui si l'occasion s'en présente.

Il s'intéresse aux histoires concernant le chevalier au renard si les personnages choisissent d'en parler, et donne en retour les informations dont il dispose au sujet de cet homme : lord Archay a combattu pour les Targaryen lors de la rébellion de Robert, et il se considère comme l'obligé du père d'Orten car celui-ci lui a sauvé la vie. Orten pense que les personnages finiront par le savoir d'une façon ou d'une autre et qu'il vaut mieux paraître ouvert et honnête d'entrée de jeu. Il s'étonne qu'un homme tel que lord Archay massacre des innocents si le sujet est évoqué. Il ne mentionne ni le bouclier ni l'habitude qu'a son père de collectionner ce genre d'objet, naturellement. Si on en vient à parler du bouclier, il ne semble pas particulièrement s'y intéresser.

Orten tente de rassembler des informations personnelles sur les membres du groupe : leurs noms, la raison qui les pousse à venir à Port-Réal, les armes qu'ils préfèrent, etc., sans avoir l'air de leur tirer les vers du nez. Il semble également s'intéresser aux membres de la maison d'origine qui participent au tournoi. Après avoir parlé un moment, il remercie les personnages de lui avoir accordé un peu de leur temps et paie un repas et une tournée de boissons. Il devrait donner l'impression d'être un individu décent, une source d'informations utile au sujet du chevalier au renard et du tournoi en général.

LIDDA (IRIS DANNETT)

Au bout d'un moment, certains des personnages devraient se retrouver au même endroit que Lidda (Iris Dannett), une courtisane aux prix très élevés qui accompagne les hommes à divers événements publics. Elle recherche également des clients dans ce genre d'endroit quand ce ne sont pas eux qui la cherchent à la Source de Jade. Lidda est vive et charmante, même si ses manières dissimulent une vraie solitude, une honte et un désir d'échapper à sa condition actuelle.

On peut la trouver en compagnie de Bryan Telson ou de ser Gennady (voir LES DORNIENS, plus loin). Elle se montre froide envers ser Gennady sans pour autant faire preuve de dédain à son égard. Ce dernier est séduit par sa réserve et ne l'en poursuit qu'avec plus d'ardeur. Idéalement, les personnages devraient se trouver accompagnés d'Orten Lugus quand ils rencontrent Lidda pour la première fois, ce qui permet à Lugus de la « découvrir », bien qu'il sache déjà qui elle est et ce qu'elle fait à Port-Réal.

Lidda peut faire du charme à un personnage masculin et libre, en particulier s'il semble riche, influent et séduisant. Ses intentions devraient être évidentes pour quiconque n'est pas un parfait naïf, et elle ne fait pas mystère de son occupation, en particulier si elle se trouve dans l'un des établissements de Lyle Brewer. D'un autre côté, elle peut sembler discrète pour une femme aussi séduisante, désirant rencontrer un bel homme qui ne sache pas ce qu'elle fait. Cette feinte innocence peut susciter quelques révélations gênantes quand le personnage découvrirait de quoi vit Lidda ainsi que sa véritable identité.

Orten Lugus a l'intention de jeter son dévolu sur Lidda pour réaliser ses propres objectifs, et si elle s'intéresse à l'un des personnages de la maison d'origine, ce peut être un problème, du moins jusqu'à ce qu'il les fasse accuser du meurtre du frère d'Iris, Adham Dannett. À ce moment-là, Lidda ne voudra plus entendre parler de son ancien prétendant ! Par conséquent, Orten ne s'inquiète pas de l'intérêt que Lidda peut porter à un membre de la maison d'origine ou vice-versa, car cela irait tout à fait dans le sens de ses plans. Il en prend toutefois note et s'en servira comme de toutes les informations qu'il rassemble au sujet des personnages.

Reportez-vous aux appendices pour plus d'informations sur Iris Dannett et son profil.

LE VIEUX SER JORIS

Dans un recoin sombre d'une taverne ou d'un bar, Ser Joris Landseer est assis seul à sa table, observant méticuleusement toutes les allées et venues et fumant une pipe qui l'entoure d'une aura de fumée. Il sirote la même chope de bière durant la majeure partie de la nuit et fixe son attention sur le membre de la maison d'origine de votre choix.

Si l'un des personnages choisit d'approcher Ser Joris, il leur demande s'ils sont parents du chef de famille de la maison d'origine. Ser Joris ne connaît pas personnellement celui-ci, mais se souvient d'avoir entendu parler de ses exploits durant la rébellion de Robert. Ser Joris évoque de façon menaçante un avenir sinistre à Port-Réal, et conseille aux personnages de garder leur épée affûtée et à portée de main. Il servira le même discours à tout le monde. Ser Joris n'a rien à voir avec la conspiration dont est victime la maison d'origine : c'est juste un vieux chevalier qui se souvient de son chef de famille.

Il reparle ensuite du temps où il traquait les voleurs dans le Bois-du-Roi. Maintenant, si les personnages lui parlent du chevalier au renard, il se dresse et affirme que ce dernier le craint car il a failli attraper ce scélérat à d'innombrables reprises. Il explique que le chevalier au renard était un chevalier de rien du tout qui avait pris le maquis, honteux, après avoir été vaincu par le prince Rhaegar lors d'un tournoi. Dans sa honte et sa folie, le chevalier au renard en était venu à croire qu'il défendait ce même prince qui l'avait vaincu en harcelant les voyageurs. Rien n'est vrai dans cette anecdote, mais c'est une bonne histoire et à son âge, Ser Joris a du mal à faire la part des choses entre fiction et réalité dans son récit.

Ser Joris offre de mener le groupe au Bois-du-Roi pour aller fouiller certains repaires notoires du chevalier au renard si les personnages le veulent. En réalité, il ne sait pas du tout de quoi il parle, mais il peut mener les membres de la maison d'origine jusqu'à lord Archay, d'une certaine façon. Reportez-vous à PARTIE DE CHASSE page 34 pour plus d'informations.

LES DORNIENS

Deux Dorniens demeurent près de l'endroit où les personnages ont élu domicile, à l'auberge de l'Arbre vert ou dans une tente sur le site du tournoi.

Ser Gennady Shanin est un vieux chevalier de Dorne qui est venu à Port-Réal pour le tournoi. Il porte l'épée d'acier valyrien *Scorpion*, prise sur un compagnon chevalier qu'il a trahi et assassiné il y a bien des années. Longtemps célibataire, ser Gennady s'est entiché de Lidda (Iris Dannett), qui ne veut rien avoir à faire avec lui en dehors des transactions financières et préfère trouver d'autres clients pour occuper son temps. Toutefois, la volonté apparente qu'a ser Gennady de l'arracher à sa vie minable à Port-Réal pour l'emmener vivre dans une demeure à Dorne est tentante, du moins au début. L'autre Dornien est Bryan Telson, jeune chevalier obscur qui cherche à se faire un nom. Il est mince, bronzé, et c'est un adversaire farouche. En réalité, le vrai nom de Telson est Tygor Wyl. C'est le fils du chevalier que ser Gennady a assassiné et le propriétaire légitime de *Scorpion*, l'épée de sa famille. Il entend bien la reprendre au voleur et faire justice en passant sur le corps de ser Gennady. Telson est toutefois assez jeune et naïf pour vouloir un combat loyal, car il refuse de s'abaisser au genre de trahison que ser Gennady a commise.

En tant que « Bryan Telson », Tygor entreprend au début de séduire Lidda parce que Gennady la désire (c'est également l'occasion d'en apprendre plus au sujet de cet homme). Toutefois, au fur et à mesure, Telson s'amourache de la jeune fille. Bryan Telson est également un jeune homme avide d'aventure et de gloire, et peut s'avérer un allié potentiel de la maison d'origine si ses membres parviennent à lui faire bonne impression.

Reportez-vous aux appendices pour voir le profil de Ser Gennady et Tygor Wyl.

MAIYO VIERRO (GLARUS PTEK)

Le séduisant, volubile et charmant Maiyo Vierro se fait passer pour un humble marchand braavosi qui négocie essentiellement des épices et un puissant breuvage appelé *cheldarro*. Il est à Port-Réal pour affaire et envisage d'y rester le temps du tournoi. Maiyo passe d'un état d'excitation en attendant les épreuves à des périodes d'oisiveté monotone, affirmant que le tournoi le distrait de ses affaires et de son plan de voyage.

En réalité, « Maiyo Vierro » est le nom d'emprunt de Glarus Ptek, et son origine braavosi est le seul élément véridique de son histoire. Ptek est un espion, assassin et empoisonneur indépendant. Il est venu en ville sur la requête d'Orten Lugus pour y faire passer le poison appelé larmes de Lys et reprendre contact avec la sœur de Lugus, Marita, avec laquelle il a vécu autrefois une liaison torride. Ptek entend bien s'accaparer la charmante Marita cette fois, et les dieux viennent en aide à quiconque tenterait de se mettre en travers de sa route. Ptek pense que le marché passé avec Orten l'aidera à parvenir à ses fins.

En tant que Maiyo Vierro, Ptek prend garde d'éviter de sembler trop proche de la maison Lugus. Il ne connaît pas tous les détails du plan d'Orten, uniquement le rôle qu'il doit y jouer, et il peut donc se montrer tout à fait amical envers les personnages de la maison d'origine, jouant de son charme braavosi. Des intrigues réussies peuvent donner des indices quant à sa vraie nature et à ses objectifs, et un test de Vigilance contre la Duperie passive de Marita Lugus (13) révèle qu'elle connaît bien mieux le marchand qu'elle ne le laisse entendre la première fois que leurs chemins se croisent.

Reportez-vous aux APPENDICES pour connaître l'histoire et le profil de Glarus Ptek.

PETITES CONTRARIÉTÉS

Bien qu'il ait semé les germes du conflit entre la maison d'origine et la maison Dannett, Orten Lugus n'oublie pas de les arroser avant le tournoi. Il doit encore faire accuser la maison d'origine de la mort d'Adham Dannett, et dans ce but, Orten a préparé toute une suite d'obstacles à dresser contre les personnages, des petits désagréments jusqu'aux menaces potentiellement dangereuses.

Comme les intrigues décrites précédemment, ces rencontres peuvent avoir lieu à des endroits et dans des circonstances variées selon ce que font les personnages. Saisissez l'occasion d'insérer des rencontres dans les autres intrigues pour rompre la monotonie, et ajouter des conflits et de la variété à l'histoire. Si les personnages se séparent, vous pouvez utiliser des rencontres différentes pour chaque groupe et répartir les événements entre eux. Vous pouvez leur permettre de comparer leurs notes (ou pas) quand ils se retrouveront.

LE FILS RÉTIF

Un garçon d'environ dix ans s'approche des personnages (devant l'auberge ou sur le site du tournoi), se présentant sous le nom de Neil Rivers. Il affirme alors que le chef de famille de la maison d'origine – voire un des personnages – est son père ! Pour le prouver, il produit une lettre pliée, affirmant qu'il s'agit d'une missive de feue sa mère où elle expose sa lignée. Malheureusement, Neil ne sait pas lire et la lettre en question n'est pas un faux très convaincant. Certains détails concernant le soi-disant père sont incorrects (y compris la date où il est censé s'être trouvé à Port-Réal) et un test de Connaissance Simple (6) permet de découvrir que le message a été écrit récemment, peut-être même il y a moins d'un jour.

C'est Orten qui a organisé cette petite mise en scène. Il a payé un messager pour transmettre le document contrefait au gamin « *de la part de sa défunte mère* » et pour l'informer que le chef de la maison d'origine était son géniteur. Si les personnages le rejettent, Neil craque et se met à hurler et à pleurer, faisant toute une scène. Par ailleurs, il se met à suivre sa nouvelle « famille » pour défendre sa cause jusqu'à ce qu'ils le fassent déguerpir en lui faisant peur. La situation pourrait leur causer quelques difficultés, en particulier si les personnages ont de la sympathie pour l'enfant.

NEIL RIVERS

ORPHELIN

CORPS À CORPS 1, INGÉNOSITÉ 1, LARCIN 3, STATUT 1

DÉFENSE DE COMBAT 5, SANTÉ 6 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 6,
SANG-FROID 6

UN PÈRE EN COLÈRE

Tomas Brazier, forgeron local et père en colère d'une fille récemment mise enceinte, Alyse, cherche l'un des personnages, dans une colère noire. Il semble qu'Alyse ait identifié le personnage comme étant le père de son enfant et son amant secret, et Tomas entend bien désormais s'assurer que cet individu épouse sa fille le jour même ou, que les Sept lui en soient témoins, il lui fera la peau !

Brazier est un homme immense doté du torse puissant des forgerons, et il porte un tablier de cuir et un marteau. Il a bu quelques verres quand il finit par trouver les personnages, comme en té-

moigne son haleine si l'on s'approche assez pour la flairer. Il envisage sérieusement de tancer vertement celui qui a défloré sa fille avant d'exiger qu'il l'épouse, et il est prêt à battre le responsable comme plâtre avant de le traîner au septuaire le plus proche si besoin est. Il va sans dire que Brazier n'a pas vraiment réfléchi posément à toute cette histoire : sa femme est morte il y a trois ans et c'est un simple travailleur qui tente d'élever seul sa fille, laquelle se montre quelque peu rebelle. S'il prenait un peu de temps, il réaliserait que l'accusé n'est pas à Port-Réal depuis assez longtemps pour avoir commis le forfait en question.

L'humeur de Brazier est Inamicale envers l'accusé et ses compagnons, et si elle venait à empirer, il déciderait immédiatement qu'une bonne raclée est nécessaire pour mettre un peu de plomb dans la cervelle au coupable. Les personnages pourraient lui faire entendre raison, et comme Tomas est un homme pieux, il se montrera Indifférent envers les prêtres de l'entourage de sa cible. Si les membres de la maison d'origine le traitent avec respect, lui et son problème et s'ils s'efforcent d'apaiser sa colère, ils pourront enquêter, bien que Tomas soit très protecteur envers Alyse.

Quant à la demoiselle Brazier, celle-ci ment évidemment : un homme lui a donné une petite quantité d'or pour accuser l'un des membres de la maison d'origine. Elle n'a pas posé de question parce qu'elle avait besoin de l'argent pour son enfant et parce que l'homme l'a menacée si elle revenait sur sa parole. Elle ne connaît pas le nom de celui qui l'a achetée de la sorte, mais elle pourrait l'identifier si elle le revoyait. Alyse s'en tient à son histoire et prétend que le personnage est le père de l'enfant, mais elle cède rapidement si on l'accule. Considérez qu'elle a un Sang-froid de 3 pour les intrigues destinées à débusquer la vérité.

Tomas est furieux du comportement d'Alyse et il se confond en excuses, très embarrassé devant les personnages de la maison d'origine à cause de sien. Il envoie sa fille dans sa chambre en lui donnant l'ordre d'y rester, et offre de se racheter auprès du groupe, peut-être en offrant gratuitement ses services de forgeron. Il n'aura pas l'audace d'offrir la main d'Alyse, mais il s'entretient avec le groupe sans perdre de vue cette possibilité si elle existe.

Si vous voulez allonger cette rencontre, peut-être qu'Alyse Brazier s'entiche d'un personnage masculin, voire de son soi-disant « amant », et qu'elle décide de se glisser hors de sa chambre pour le retrouver en le suppliant de la sortir de Port-Réal. Cette complication pourrait susciter une autre rencontre plutôt gênante avec son irascible géniteur.

TOMAS BRAZIER FORGERON EN COLÈRE

ATHLÉTISME 3 (FORCE 2B), CORPS À CORPS 3, ENDURANCE 3

DÉFENSE DE COMBAT 7, SANTÉ 9 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 6,
SANG-FROID 6

ALYSE BRAZIER

JEUNE FILLE ENCEINTE

PERSUASION 3

DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 6 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 6,
SANG-FROID 6

LE CADEAU EMPOISONNÉ

Un jour ou deux avant que les personnages de la maison d'origine n'affrontent Adham Dannett en lice, l'un d'entre eux reçoit un cadeau inhabituel et anonyme : une dague d'excellente facture au manche en os-dragon, enveloppée dans une étoffe qu'un cordon maintient fermée. Un morceau de parchemin plié est coincé sous le cordon, affichant le nom du personnage dans une écriture propre et nette. Le présent se trouve soit devant la porte de la chambre du personnage à l'auberge, soit devant sa tente sur le champ du tournoi, soit encore en un lieu semblable où il sera impossible à manquer le matin au réveil. Personne n'a vu qui l'a laissé là ni n'a la moindre idée d'où il vient. Il s'agit d'un cadeau princier : l'os-dragon est une matière hors de prix et la lame est d'excellente facture.

Un examen minutieux de la dague au moyen d'un test de Vigilance Délicat (9) révèle que le manche en os-dragon est creux : le pommeau est un bouchon à vis refermant une petite fiole de verre qui s'insère astucieusement dans la poignée. Celle-ci contient quelques gouttes d'un liquide clair et sans odeur : il y en a tout juste assez pour qu'on les voie au fond de la fiole. Bien que les personnages n'aient aucun moyen de le savoir dès le début, il s'agit de larmes de Lys, un poison mortel que Glarus Ptek s'est procuré pour Orten Lugus.

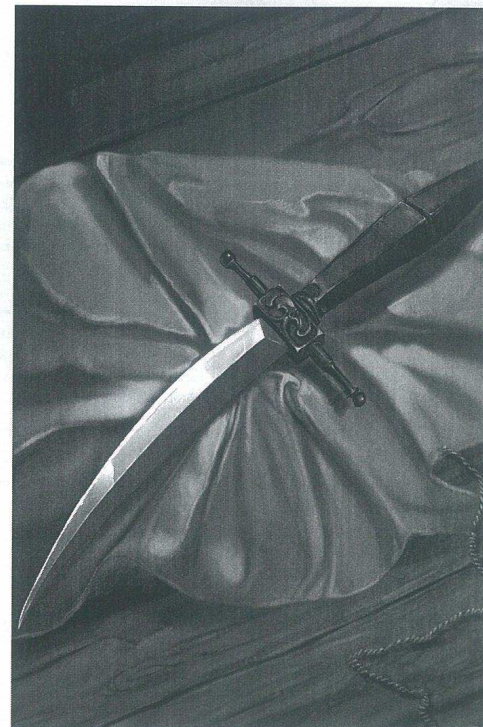
Il faut au moins une journée entière de travail et un test de Connaissance Corsé (12) pour identifier le liquide, et le processus utilise et neutralise l'échantillon entier. Il faut également disposer à cet effet d'un équipement de laboratoire que les personnages n'auront sûrement pas sous la main. Toutefois, ils pourraient y avoir accès par l'intermédiaire du conclave des mestres ou de la guilde des alchimistes à Port-Réal. Vous êtes libre de mettre en place une intrigue appropriée si les personnages tentent d'agir de la sorte, ou de demander au personnage qui négocie d'effectuer un test de Duperie ou de Persuasion Délicat (9) selon l'approche adoptée pour obtenir l'équipement en question. Un mestre du conclave doit être prêt à faire les tests adéquats contre un certain prix (un dragon d'or ou l'équivalent) ; une intrigue réussie réduira ces émoluments en conséquence, peut-être en faisant appel à sa curiosité. Naturellement, le fait de révéler le contenu de la dague finira par être défavorable à la maison d'origine sur le long terme.

Si un personnage est assez stupide pour goûter le liquide de la fiole, lisez les effets des larmes de Lys dans le livre de base de *JDR-TDF*, page 133. Il y en a assez peu pour réduire la Virulence à 4 et la Toxicité à 2, ce qui signifie que la victime peut survivre bien qu'il

ne s'agisse pas d'une expérience agréable, tant s'en faut. Les symptômes de la victime réduisent la difficulté du test de Connaissance requis pour identifier le liquide, qui devient Délicat (9).

La dague est une lame légèrement incurvée à un seul tranchant, bien équilibrée que ce soit pour le combat au corps à corps ou le lancer (ce qui n'est pas étonnant vu qu'il s'agit à l'origine d'une arme d'assassin). Un forgeron ou un expert de ce type qui l'examine peut effectuer un test de Connaissance Délicat (9) pour déterminer qu'il s'agit d'une arme ancienne dont la fabrication est loin d'être récente étant donné la rareté de l'os-dragon. Bien que son âge exact soit indéterminé, elle a plus d'un siècle. Aucun poinçon ou autre ornement n'indique qui l'a fabriquée ou à qui elle appartenait auparavant.

La signification de ce cadeau peu ordinaire est dévoilée au **CHAPITRE 3 : LE TOURNOI DU ROI** et donne aux personnages un précieux indice quant à l'identité de celui qui provoque tous leurs problèmes s'ils le montrent, lui et son contenu, aux bonnes personnes durant le tournoi. Souvenez-vous bien de la dague et des informations que les personnages en auront tirées, car ceci sera utile par la suite.



« DITES, VOUS NE SERIEZ PAS... ? »

L'un des charmes des jeux de rôle se déroulant dans un univers de fiction connu comme celui du *Trône de Fer*, c'est la possibilité d'interagir avec les lieux, les événements et les personnages importants qu'il met en scène. Westeros est connu pour ses personnages hauts en couleurs, et une visite à Port-Réal est une excellente occasion pour le groupe de croiser certains personnages (parfois tristement) célèbres des romans. Ces rencontres au hasard n'ont rien à voir avec l'intrigue de *Péril à Port-Réal*, mais les personnages ne sont pas obligés de le savoir !

Utilisez le *Le Guide de Westeros* (à paraître), votre propre connaissance de Westeros issue des romans, et les préférences et intérêts de vos joueurs pour vous aider à choisir quels personnages ils peuvent rencontrer si vous le désirez. Voici quelques possibilités.

ALLAR DEEM

Commandant en second et sergent en chef du Guet (les manteaux d'or), Allar Deem est un homme cruel et violent, peu aimé à l'intérieur de la cité. Toutefois, il sait obéir aux ordres, ce qui en fait un élément précieux pour son commandant. Les personnages peuvent rencontrer Deem dans l'exercice de ses fonctions, lesquelles peuvent consister à donner des « leçons » aux mendiants et autres « éléments perturbateurs » durant le tournoi.

GENDRY

Garçon aux cheveux noirs récemment nommé apprenti du forgeron local Tobho Mott, Gendry est un fils bâtard du roi Robert, et bien que lui et les personnages l'ignorent, ceux qui ont lu les romans le savent bien. Le groupe peut tomber sur Gendry si les personnages visitent la forge de son maître, à la recherche d'une nouvelle armure ou arme par exemple.

GRAND MESTRE PYCELLE

Bien que le Grand Mestre n'ait guère de chance de se promener aux alentours des lices, les personnages peuvent le rencontrer au conclave des mestres (voir CHAPITRE 3 : LE TOURNOI DU ROI pour plus de détails).

LORD PETYR BAELISH

Le Grand Argentier du Conseil restreint peut se promener pour jouir du spectacle du tournoi (pariant probablement sur l'issue des joutes), ce qui permet aux personnages de le croiser. Lord Baelish se montre charmant et agréable avec les personnages, allant en cela à l'encontre de l'opinion publique si celle-ci s'est retournée contre la maison d'origine. Toutefois, il ne s'intéresse pas non plus particulièrement à eux, et il élude toute tentative de conversation prolongée en prétextant que d'autres affaires l'appellent.

SYRIO FOREL

Le futur « maître de danse » d'Arya Stark peut croiser le chemin des membres du groupe. Le maître escrimeur braavosi est plein d'assurance (à juste titre), sachant bien qu'il pourra gérer n'importe quel conflit. Il reste courtisois quoique relativement rigide. Si les personnages évoquent Maiyo Viero en sa présence, il affiche une attitude de dégoût mitigé, montrant bien qu'il ne se soucie nullement de cet individu, sans toutefois entrer dans les détails.

THOROS DE MYR

Le tristement célèbre Prêtre Rouge se montrera sûrement au tournoi, ne fût-ce que pour participer à la mêlée et fréquenter la tente où l'on sert la bière. Les personnages peuvent tomber sur lui le long du chemin et subir un sermon aviné sur la gloire du Maître de la Lumière.

VARYS

Il est recommandé d'éviter que les personnages de la maison d'origine rencontrent le maître des chuchoteurs durant le tournoi. Après tout, Varys est un homme affairé et bien qu'il soit sans nul doute au courant des difficultés actuelles de la maison d'origine, les membres de celle-ci n'ont guère d'influence sur le royaume dans son entier. De plus, Varys met un point d'honneur à n'être pas remarqué par les gens qu'il épie.

QUARTIER LIBRE

Bien sûr, Port-Réal est une ville qui compte des milliers d'habitants, et tout ne tourne pas autour des personnages et de leurs problèmes, bien qu'ils puissent en avoir l'impression. Les membres du groupe ont toutes sortes d'occasions de s'amuser ou de chercher les ennuis s'ils décident de jouer les touristes. Cette section vous propose des scènes que vous pouvez insérer dans l'histoire si les personnages partent seuls à l'aventure. Pour en savoir plus sur les lieux et les gens de Port-Réal, lisez le *GUIDE DE PORT-RÉAL*.

DANS LES RUELLLES SOMBRES

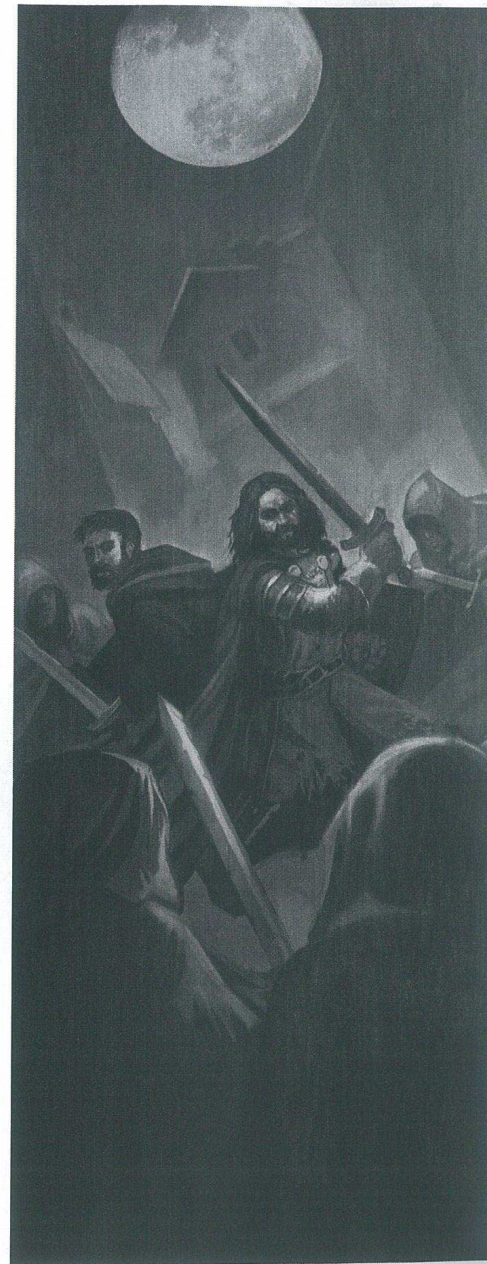
Port-Réal peut être un endroit dangereux, en particulier pour des étrangers qui n'ont pas l'habitude de ses rues et de ses quartiers. Les personnages de la maison d'origine peuvent rencontrer des voleurs potentiels en se promenant en ville, en particulier la nuit.

Il y a des chances pour que les tire-laine soient misérables et désespérés, et qu'ils aient ravivé leur courage et émoussé leur prudence grâce à quelques verres, à moins qu'il ne s'agisse de nobles blasés et pompettes qui cherchent un peu d'action. La présence de femmes dans le groupe peut s'avérer plus intéressante que l'argent, selon les circonstances et l'endroit. Et les bandits seront plus susceptibles d'accoster un groupe à pied que des personnages à cheval, étant donné les avantages en termes de vitesse et de position tactique que la deuxième situation leur procurerait.

Les voleurs peuvent s'éclipser au premier signe de résistance armée de la part des personnages : un rat d'égout dépenaillé armé d'un vieux couteau rouillé y réfléchira deux fois avant de s'en prendre à un chevalier en armure. Les voleurs cessent le combat et s'enfuient si la bataille tourne à leur désavantage ou si l'incident attire l'attention des manteaux d'or. Vous pouvez gérer la rencontre comme une confrontation tendue, en laissant peut-être aux personnages la possibilité de s'en sortir par le verbe en réussissant une intrigue, à moins que vous ne les laissiez rouler un peu des mécaniques pour faire étalage de leur avantage sur la populace des rues mal famées.

Une blessure ou une lésion subie lors d'une échauffourée avec ce genre de crapule pourrait mener la vie dure à des personnages qui participent au tournoi, en plus des complications liées au traitement. Certains joueurs pourront se demander si un rival a organisé cette bagarre pour les écarter du tournoi. Laissez-les penser, car cela ajoute à l'atmosphère paranoïaque de ce chapitre de l'histoire.

Reportez-vous à la section *RÉSERVE DE PERSONNAGES*, page 90 des *APPENDICES* pour y trouver le profil de personnages du narrateur adaptés à ce genre de scène.



LA SOURCE DE JADE

Si un ou plusieurs personnages recherchent une compagnie féminine, la Source de Jade est une destination idéale. Lyle Brewer ou ses gens recommanderont la maison close, peut-être sans mentionner qu'il possède également l'auberge de l'Arbre vert (ce qui dépendra de l'attitude de celui qui pose la question). L'établissement est situé près de l'auberge de l'Arbre vert.

Une visite à la Source de Jade offre d'autres occasions pour les personnages de s'entretenir avec Iris Dannett et ses prétendants, ainsi que les autres dames de la maison. Un personnage peut débiter une relation avec Iris ou tenter de coucher avec elle, ce qui pourrait avoir des conséquences par la suite quand sa véritable identité sera révélée.

La Source de Jade est également un lieu où circulent les rumeurs et où se tissent les intrigues, et Orten Lugus peut y faire une apparition en même temps que les personnages, ce qui devrait les amener à se poser des questions sur le lien qu'il entretient avec l'endroit, en particulier quand il « découvre » Iris et porte son existence à l'attention des maisons nobles et du roi.

RIXE D'IVROGNES

Les nombreuses tavernes et bars de Port-Réal accueillent maints chevaliers, écuyers et serviteurs en visite, ainsi que des habitants qui viennent boire un petit verre après une longue journée de travail. La ville est bondée pendant le tournoi, les esprits s'échauffent et si on y ajoute un peu d'alcool, on obtient un mélange explosif. Il n'en faut pas beaucoup pour qu'une bagarre éclate dans une taverne ou dans les rues.

Les manteaux d'or réagiront rapidement à toute violence publique à l'intérieur de l'enceinte de la ville. Ils peuvent n'apparaître qu'une fois la rixe achevée, ramassant tous ceux qui semblent avoir été impliqués et s'assurant qu'ils paieront des amendes pour remplir les coffres de la ville. Résister à un représentant de la loi du roi vaudra assurément aux personnages un séjour dans un donjon, voire une bonne bastonnade, à moins que leur statut soit assez important pour que les manteaux d'or les traitent poliment. Un test de Statut Simple (6) est nécessaire de la part des personnages accusés pour éviter les ennuis.

Naturellement, les bagarres qui éclatent au hasard représentent des occasions en or pour ceux qui complotent contre la maison d'origine. Une échauffourée pourrait permettre de les mettre à l'épreuve ou de saper leurs ressources et de retourner la ville contre eux. Ce genre de rencontre peut également constituer une diversion permettant en parallèle de s'introduire dans leurs appartements, de les voler ou de tenter de les assassiner : lors d'une empoignade, on a tôt fait de glisser un poignard (peut-être empoisonné) entre les côtes de quelqu'un. Orten Lugus ne veut pas que les personnages de la maison d'origine se fassent tuer, du moins pour le moment, et Adham

Dannett est trop honorable pour les attaquer de façon aussi perfide, mais les personnages pourraient se faire d'autres ennemis, sans compter ceux qu'ils ont peut-être amenés avec eux suite à leur passé.

PARTIE DE CHASSE

Dans cette partie de l'histoire, ser Joris Landseer offre d'emmener les membres de la maison d'origine dans le Bois-du-Roi pour traquer le chevalier au renard s'il a entendu parler de leurs problèmes avec ce scélérat. Le vieux chevalier de rien du tout ne fait *pas* bonne impression au début de leur sortie.

Ser Joris n'a aucune idée de l'endroit où il va, mais il va de l'avant avec une assurance consommée. Peut-être est-il conscient au fond de son cœur de son manque de compétence, mais cette réalisation ne perce jamais la surface de ses illusions.

Si les personnages ne remarquent pas que ser Joris n'a pas toute sa tête, il hurle soudain : « Là ! Le voilà ! » en désignant une vague silhouette qui se déplace dans la forêt. Si les personnages s'appêtent à attaquer, ils se retrouvent face à face avec un grand sanglier sauvage en colère.

SANGLIER

AGILITÉ 3 (VIVACITÉ 2B), ATHLÉTISME 3 (COURSE 1B, FORCE 1B), CORPS À CORPS 3 (DÉFENSES 1B), DISCRÉTION 3, ENDURANCE 3 (RÉSILIENCE 1B, VIGUEUR 2B), INGÉNUIVITÉ 1, SURVIE 4 (FOURRAGEUR 2B), VIGILANCE 3 (OBSERVATION 2B)

DÉFENSE DE COMBAT 9, SANTÉ 9 ⚔ DÉFENSES 3, DÉGÂTS 4, HARGNEUSE, PUISSANTE ⚔ VALEUR D'ARMURE 1

FÉROCE : un sanglier peut subir des lésions pour réduire les dégâts infligés à sa Santé, tout comme un personnage.

Ser Joris reste positif lors du voyage de retour. « *Nous ne l'avons pas trouvé cette fois-ci... mais le chevalier au renard est un fieffé coquin, nous aurons plus de chance la prochaine fois...* » Il est si ravi d'avoir participé à une chasse qu'il ne prête guère attention aux critiques des membres du groupe. Le bon côté des choses, c'est que si les personnages présentent l'énorme sanglier à Lyle à l'auberge de l'Arbre vert, ils couperont court aux railleries dont ils seraient victimes autrement.

Le DÉFI

Un peu plus tard, ser Joris apporte de stupéfiantes nouvelles aux personnages ! Il serre un document dans sa main et annonce qu'il a reçu un défi écrit de la part de son vieil ennemi le chevalier au renard ! Il demande aux personnages de lui servir de seconds et de l'aider à traîner ce traître devant la justice du roi. La lettre n'est pas écrite de la main de ser Joris : en fait, c'est un garçon, un domestique du nom de Pim, qui l'a trouvée, adressée au vieux chevalier, et la lui a trans-

mise. À l'Arbre vert, tout le monde pense que quelqu'un s'en paie une bonne tranche aux dépens de ser Joris. Le groupe de ser Gennady en particulier se gausse cruellement du pauvre vieux chevalier.

Si les personnages n'acceptent pas immédiatement son offre, Bryan Telson annonce qu'il se joindra à ser Joris. Bryan affirme qu'il pense que ser Joris est un brave chevalier qui mérite d'avoir un second lors d'un duel. En réalité, il ne veut pas que le vieil homme soit de nouveau humilié. Des joueurs astucieux reconnaîtront l'acte de bonté de Bryan pour ce qu'il est, mais sa façon d'agir provoque encore plus de moqueries de la part de ser Gennady.

Une fois que Bryan Telson a parlé, Orten Lugus offre également d'accompagner le vieux chevalier. « *S'il s'agit de lord Archay, peut-être pourrai-je le convaincre de se rendre en invoquant la dette qu'il a envers mon père,* » pense-t-il tout haut. Naton Lugus persifle ouvertement : « *Je ne te connaissais pas sous ce jour, mon frère.* »

En réalité, Orten est mécontent de la maladresse avec laquelle Archay a géré la situation après le raid. Orten a organisé une rencontre avec Archay, puis écrit la lettre à ser Joris détaillant l'endroit où ils devaient se rencontrer, une clairière spécifique du Bois-du-Roi. Orten espère bien que les personnages de la maison d'origine tuent Archay pour protéger l'incompétent ser Joris. Toutefois, Orten ne s'attendait pas à ce que Bryan Telson leur prête main-forte. Puisque ce dernier représente une inconnue dans son équation, Orten décide d'accompagner le groupe et de prendre les choses en main si nécessaire.



Orten parle peu durant le voyage, mais Bryan se montre volubile. Les personnages dotés des compétences adéquates pourront découvrir que Telson est mieux éduqué et parle un langage plus châtié que le chevalier errant dornien standard... Son vocabulaire et sa façon de parler le trahissent. Bryan raconte l'histoire de *Scorpion*, une épée d'acier valyrien remise à un grand guerrier dornien par son prince pour avoir aidé à repousser les forces de Daeron Ier après la conquête de Dorne. L'épée, dit-il, se transmet de père en fils pendant des générations. Toutefois, il y a plusieurs années, le père fut assassiné et l'épée volée par un individu inconnu. On dit que la lame de l'épée était décorée d'un motif : un scorpion prêt à frapper. « *Certains affirment qu'on dirait simplement des arabesques rouges,* » ajoute Bryan. Il parle bien sûr de l'épée qui est l'héritage de sa famille.

Bryan n'ira pas jusqu'à leur demander de lui remettre l'épée s'ils la trouvent, mais il raconte son histoire à beaucoup de gens dans l'espoir qu'ils la lui signalent si jamais ils la voient.

Quand ils s'approchent de la clairière, Bryan indique que lord Archay est assez intelligent pour prendre la fuite s'il voit s'approcher une petite armée. Il suggère de se séparer par groupes de deux et de tenter d'approcher de la clairière par différents angles. Ser Joris, qui a été contacté directement, et Orten, dont la famille entretient une relation avec Archay, devraient aller lui parler d'homme à homme. Orten objecte qu'il n'est pas un guerrier et qu'il n'aurait aucune chance si lord Archay décidait de se battre. Brian suggère

que puisqu'Archay a attaqué les membres de la maison d'origine et s'est enfui devant eux, il ne se montrera probablement pas s'il les voit. Orten affirme que « de toute façon, il est peu probable que le chevalier au renard fasse une apparition ».

« Ne craignez rien, annonce ser Joris, je veillerai sur vous. » Voilà une déclaration qui ne rassure naturellement personne.

Les membres du groupe peuvent choisir de se conformer à ce plan ou pas. Lord Archay est bien là, seul et armé. Il n'a pas survécu si longtemps dans les bois en se montrant imprudent. Il savait qu'un vaste groupe s'avancait vers lui parce qu'il les a entendus et il se cache. Il ignore encore qu'il s'agit des membres de la maison d'origine.

Orten persuade ser Joris de rester quelques mètres en retrait, so-disant pour pouvoir ramener lord Archay à la raison, mais en vérité, Orten sait que son apparition fera sortir Archay de sa cachette.

Orten clame donc : « Lord Archay ! Je suis Orten Lugus, fils de Konrad Lugus ! Au nom de l'affection que vous portez à mon père, montrez-vous. »

Archay émerge et demande : « Qui étaient ces gens qui vous accompagnaient ? »

— Des membres de ma maison, ment Orten.

— Où est votre père ? »

C'est à ce moment que ser Joris fait irruption dans la clairière.

« Lord Archay ! Nous voici enfin face à face ! »

— Mais qui êtes-vous ? »

Sur ces mots, ser Joris charge son ennemi en faisant fi des objections feintes d'Orten. Le vieux chevalier ne fait pas le poids face à lord Archay, mais il le retardera un court instant, juste assez pour que le groupe réagisse. Au moment où ils arrivent au milieu du com-

bat, Joris est étendu sur le dos, crachant du sang. Quand Archay les voit s'approcher, il s'interrompt alors qu'il marchait avec colère sur Orten, et il s'enfuit.

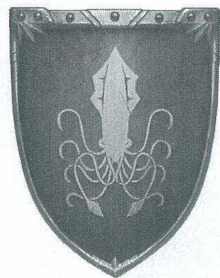
Archay combat à mort, mais les personnages ne sont pas forcés de le tuer. Son but principal est de s'échapper. S'il n'y parvient pas, il tue autant d'adversaires qu'il le peut, les traitant de traîtres, de rebelles et d'autres noms d'oiseaux moins plaisants tout du long.

AUX VAINQUEURS

Si Archay survit et est questionné, il refuse de dire quoi que ce soit et se contente d'insulter les personnages. Il réprimande également Orten pour avoir « souillé l'honorable nom de son père en s'associant à ces misérables rebelles ». Il est d'humeur Malveillante envers les membres de la maison d'origine en cas d'intrigue, et sera donc difficile à persuader.

Orten veut voir le chevalier au renard mort. Si les personnages ne le tuent pas lors de l'affrontement, il peut saisir l'occasion de le faire en le poignardant dans le dos (ou de face, peu importe) quand il baisse sa garde. Idéalement, il sauvera ce faisant la vie à un personnage de la maison d'origine ou empêchera le chevalier de s'échapper. Orten pourra prétendre qu'il n'envisageait pas de tuer lord Archay, selon les circonstances, mais sa priorité est de s'assurer que les personnages n'apprennent rien de celui-ci.

Si les membres de la maison d'origine ne semblent pas avoir très envie de repartir en chasse à cause de leur première tentative, pas besoin de les y forcer. Rapportez-leur plus tard que lord Archay s'est montré et a tué ser Joris, mais que Bryan et Orten sont parvenus à l'occire à eux deux. Bryan ne tarit pas d'éloge sur la bravoure d'Orten.



CHAPITRE 3 : LE TOURNOI DU ROI



Que le tournoi commence ! Les nobles invités sont tous autour des lices de Port-Réal, et partout se dressent tentes et pavillons chamarrés : il est temps de débiter le tournoi royal. Comme le chevalier au renard a été éliminé, les personnages de la maison d'origine peuvent penser que le vrai cerveau qui se cache derrière leurs mésaventures n'est plus. Malheureusement pour eux, le plan d'Orten Lugus continue de se dérouler sans accroc.

Ce chapitre présente les événements du tournoi qui dure presque une semaine, depuis le festin d'ouverture où la maison Dannett porte ses accusations jusqu'à la fin tragique de cette affaire avec la mort d'Adham Dannett, et au grand bal où les événements prennent un tour inattendu. Vous y trouverez également des règles de joutes et de tournoi basées sur le livre de base du *Jeu de Rôle du Trône de Fer*.

RÉSUMÉ DU CHAPITRE

Le tournoi commence par la présentation des armes devant le roi, suivie d'un festin de bienvenue durant la nuit. Lors du repas, Adham

Dannett accuse en public la maison d'origine de crimes contre les gens et les terres de son père, et il montre le bouclier ensanglanté en guise de preuve. Voyant que le roi ne tranche pas immédiatement en sa faveur, Adham défie un représentant de la maison d'origine de l'affronter sur le champ d'honneur !

Le champion du groupe et Adham joutent ensemble le lendemain, et Dannett, vaincu, tombe de cheval et s'avère incapable de se relever. Emporté hors du terrain, il semble souffrir d'une mystérieuse blessure et meurt peu de temps après. Il emporte avec lui ses griefs contre les personnages joueurs.

Les jours qui suivent la mort d'Adham Dannett sont occupés par des compétitions et des occasions d'intrigue. Les personnages chevaliers peuvent jouter, et les autres participer aux tournois de tir à l'arc et aux épreuves d'équitation. Les mestres peuvent participer au conclave en ville, et les personnages peuvent également se joindre à d'autres jeux ou activités tout en gérant leurs affaires. Ils peuvent également choisir d'enquêter sur les circonstances de la mort soudaine et mystérieuse d'Adham Dannett.

LE TOURNOI COMMENCE

Le tournoi commence par une cérémonie d'ouverture dans les lices. Le roi Robert et sa cour étant bien installés dans le pavillon royal, les participants en livrée parcourent les lices à cheval et viennent présenter leurs armes au roi avant de parader devant la foule en liesse.

Cette scène est l'occasion parfaite de présenter aux joueurs les principaux participants du tournoi, ainsi que d'importants nobles et maisons de votre propre campagne de *JDR TDF*. En plus des importants personnages décrits dans l'APPENDICE de cet ouvrage, ajoutez-

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

JOUR SIX

- ❖ **APRÈS-MIDI** : cérémonies d'ouverture du tournoi, y compris une présentation d'armes devant le pavillon royal.
- ❖ **SOIR** : festin de bienvenue. Adham Dannett porte de graves accusations contre la maison d'origine, présentant le bouclier ensanglanté portant ses armoiries en guise de preuve.

JOUR SEPT

- ❖ **MIDI** : premier tour des épreuves de joutes. Adham affronte le champion de la maison d'origine.

JOUR HUIT

- ❖ **MIDI** : deuxième tour des épreuves de joute.
- ❖ **APRÈS-MIDI** : Adham Dannett meurt.

JOUR NEUF

- ❖ **MIDI** : troisième tour des épreuves de joute.
- ❖ **APRÈS-MIDI** : premier tour des épreuves de tir à l'arc.
- ❖ **SOIR** : Rog Thanders est retrouvé mort (si les membres de la maison d'origine ont révélé qu'il était un témoin important).

JOUR DIX

- ❖ **MIDI** : quatrième tour des épreuves de joute.
- ❖ **APRÈS-MIDI** : deuxième tour des épreuves de tir à l'arc.

JOUR ONZE

- ❖ **MIDI** : demi-finale des épreuves de joute.
- ❖ **APRÈS-MIDI** : finale des épreuves de tir à l'arc.

y tous les chevaliers du *Le Guide de Westeros* que vous voudrez, ou les personnages et maisons originaux que vous avez créés pour votre série. C'est une excellente technique permettant de mettre en avant des individus qui auront une importance par la suite. Lorsque les personnages les rencontreront plus tard, vous pourrez leur rappeler qu'ils les ont déjà vus lors du tournoi.

La présentation des armes permet aussi de familiariser les joueurs avec les principales maisons de Westeros et de votre propre campagne, et donne aux personnages l'occasion d'occuper le devant de la scène. Laissez les chevaliers parader dans les lices devant la tribune royale, sous les vivats de la foule. Naturellement, dans le cas des membres de la maison d'origine, il s'agira peut-être des *hués* de la foule...

Durant la présentation des armes, les personnages remarquent quelques membres de la foule qui huent leurs chevaliers, leurs armes et leur bannière. Ils peuvent même saisir des bribes d'insultes ou des hurlements comme « *Et les fermiers ?* » ou « *Assasins !* ». De toute évidence, les rumeurs qu'on a répandues à leur sujet le long de la route Royale sont parvenues jusqu'à Port-Réal. Les roturiers qui chahutent ainsi les membres de la maison d'origine se fondent rapidement dans la foule si on tente de les attraper : ils ne sont pas assez braves pour se frotter à des chevaliers en armure ! Si un chevalier réplique en criant des menaces ou des insultes, la foule n'est guère impressionnée, et vous pouvez même réduire la Gloire qu'il gagnera durant le tournoi.

Les autres participants de la présentation font poliment mine de ne rien remarquer de ces démonstrations d'aversion visant la maison d'origine... ou qui que ce soit d'autre, car certaines autres maisons ne sont guère populaires. Toutefois, en coulisse, les dames chuchotent et bavardent, et les chevaliers répriment des sourires et des gloussements aux dépens des personnages. Adham Dannett reste de marbre tout du long, ne montrant sa satisfaction que quand il parcourt le champ sous les acclamations de la foule, répondant par un geste chaleureux. Toutefois, son sourire s'efface bien vite dès qu'il pose les yeux sur n'importe quel membre de la maison d'origine, et il ne leur témoigne qu'une froide politesse.

Si l'un des joueurs veut se confronter à Adham avant ou après la présentation quand les deux camps sont hors des lices, laissez-le faire. Toutefois, vous devez rappeler aux joueurs que pour un personnage dont le rang de Statut est de 3 ou plus, ce genre de confrontation est tout à fait inconvenant. Adham n'a certainement rien à leur dire, et il s'écarte rapidement pour vaquer à ses occupations après avoir dit au groupe : « *Vos méfaits seront dévoilés bien assez tôt.* » Si l'entretien s'envenime et tourne à la bagarre, il se défend et d'autres viennent l'aider, en particulier s'il a été attaqué sans provocation. Une querelle en public (sans parler d'une agression) risque de jouer contre la maison d'origine par la suite.

AMER FESTIN

Ce soir-là, après la cérémonie d'ouverture, le roi et sa cour organisent un festin de bienvenue pour les participants au tournoi. Comme d'habitude, le roi Robert a dépensé sans compter pour amuser ses royaux invités. Bien que des divertissements soient déjà planifiés, un spectacle d'un tout autre genre a lieu : les accusations proférées contre la maison d'origine par Adham Dannett, qui parle au nom de son père et de sa maison.

SE MÉLER AUX INVITÉS

Les invités arrivent en avance au festin, et beaucoup sont déjà rassemblés dans la salle avant que le repas ne soit servi. Ce décor donne aux personnages l'occasion de se mêler aux autres invités et de s'entretenir avec la crème de la noblesse de Westeros. Il y a de l'intrigue dans l'air tandis que les héritiers des maisons nobles se rencontrent et parlent avec en fond sonore la musique des ménestrels et le bourdonnement des conversations.

Les joueurs peuvent faire rechercher certaines intrigues à leurs personnages en fonction des gens et des défis qu'ils ont rencontrés à Port-Réal jusqu'ici. Vous pouvez leur offrir les intrigues potentielles et les conversations suivantes pour les appâter. S'ils ne s'y intéressent pas, passez à la rencontre suivante et encouragez les joueurs à chercher leurs propres contacts et leurs propres conversations.

LA MAISON DANNETT

Adham Dannett ignore tout d'abord les membres du groupe lors du dîner de bienvenue. Il dédaigne toute tentative de conversation et toise les personnages d'un air courroucé s'ils viennent à croiser son regard. Il en va de même pour les membres de sa suite, bien que ceux qui l'accompagnent puissent être prêts à parler avec les personnages, curieux d'en savoir plus sur ces gens que Dannett hait tant. Ce bain de foule permet aux personnages d'utiliser les intrigues pour en savoir plus sur Dannett et ce qu'il dit d'eux.

Forcer Adham à la confrontation aurait pour seul résultat de l'amener à proférer ses accusations contre les membres de la maison d'origine avec un peu d'avance. Lisez la section CALOMNIES AU DESERT un peu plus loin pour plus de détails. Toute agression contre Adham ou son entourage ne fait qu'étayer les charges portées contre la maison d'origine, tout en provoquant également le déplaisir du roi Robert qui n'apprécie guère qu'on perturbe les festivités et la tranquillité de sa demeure.

LA MAISON LUGUS

Les membres de la maison d'origine ont l'occasion parfaite pendant le festin de bienvenue de rencontrer les membres de la maison

Lugus. Orten Lugus et sa sœur Marita sont assez amicaux. Orten en particulier met l'accent sur sa relation avec les personnages qu'il désigne comme ses « frères d'armes » après leur rencontre avec le chevalier au renard lors du chapitre précédent. Ser Naton Lugus est lui aussi présent, mais il ne prête guère attention aux membres de la maison d'origine à moins qu'ils ne s'intéressent à la boisson, à la guerre et aux récits, ou encore aux attributs séduisants des nombreuses femmes présentes.

LA MAISON BARATHEON

Vous pouvez si vous le voulez faire rencontrer le roi, la famille royale et les membres de la cour aux personnages. Naturellement, tous ces individus sont le centre d'attention de cet événement, mais ils sont également isolés des conversations ordinaires à moins que le roi Robert ne décide de se mêler aux invités et de boire quelques chopes supplémentaires. Les membres de la garde du roi surveillent étroitement la pièce et repoussent quiconque s'approche de trop près de la famille royale sans y être invité. Reportez-vous au *Le Guide de Westeros* et à l'APPENDICE de ce livre pour plus de détails sur la maison royale, la garde du roi et les personnages importants qui leur sont liés.

LA FILLE D'ORLANNA

Tout membre masculin disponible de la maison d'origine risque de tomber sur la rapace dame Orlanna, laquelle cherche à marier sa fille unique, Aranette, à un chevalier fiefé, voire à un noble. Le seul problème, c'est qu'Aranette est une jeune fille gauche au visage de cheval. Orlanna, qui aime à se considérer comme un membre sophistiqué de la haute société, est une femme à la voix stridente dotée d'un sens de l'humour embarrassant. Son mari, ser Berris Shreeve, est un ivrogne que sa femme mène par le bout du nez et qui ne veut rien avoir à faire avec ses manigances. Toutefois, il est prêt à payer une riche dot à Aranette pour marier la pauvre fille. Orlanna saisit la moindre occasion d'acculer sa proie : Aranette sur ses talons, elle tente de caser sa fille en encourageant les conversations ou en invitant le gentilhomme de son choix à venir partager un repas dans sa demeure. Si l'homme sur lequel Orlanna a jeté son dévolu participe au tournoi, il peut se voir demander de porter les couleurs d'Aranette, une écharpe brodée de fleurs tape-à-l'œil.

LE DÎNER EST SERVI

Une fois que vous avez joué l'intrigue et les occasions de rencontre de la scène initiale, le repas est servi dans la grande salle. Les tables sont recouvertes de belles nappes où l'on dispose les plats, des serveurs vont et viennent, débarrassant les services au fur et à mesure pour apporter les autres.

Le festin est composé des plats suivants :

- tranches de pain frais et croustillant accompagnées de beurre et de tomes de fromage pâle ;
- une généreuse soupe de poireaux et d'autres légumes à racine comestible ;
- une salade de verdure, de fruits séchés et de fromage râpé, accompagnée de vinaigre et d'huile ;
- des œufs pochés dans une sauce à la crème et à l'aneth ;
- des tourtes chaudes à la viande de pigeon ou d'anguille en sauce ;
- un rôti de bœuf dans sa croûte d'ail et d'herbes, accompagné de légumes à racine braisés qui décorent harmonieusement les plats ;
- des tartes aux fruits miniatures, des gâteaux glacés au citron et des glaces aux fruits et au miel ;
- une abondance de bière et des vins différents pour chacun des plats.

Mettez l'accent sur l'expérience gustative, la richesse de la nourriture et son extraordinaire variété. Le roi Robert est un hôte généreux, et de toute évidence un homme qui aime manger et boire : il n'en attend pas moins de ses invités. Cette rencontre est peut-être le



premier festin royal des personnages : faites donc ressortir tous les plaisirs de ce genre de situation. N'oubliez pas que les personnages risquent de se saouler, et consultez les règles liées à l'alcool dans *JDRDF* au CHAPITRE 7 : ÉQUIPEMENT, page 130 (en particulier s'ils ont l'attribut Esclave de la bouteille : si le festin n'est pas de prime abord une « période de stress », cela ne saurait tarder). Qui-conque garde l'œil sur Adham Dannett remarque que le jeune chevalier ne mange et ne boit qu'avec parcimonie. Un examen indirect pratiqué au moyen d'un test de Duperie ou de Persuasion Délicat (9) révèle qu'Adham affirme ne pas avoir d'appétit : il souffre de maux d'estomac. Cette affection est en partie due à la nervosité qui précède son éclat imminent, et en partie aux premiers effets des larmes de Lys. Laissez les joueurs en tirer leurs propres conclusions, car ils n'ont pas encore assez de preuves pour déterminer qu'Adham a été empoisonné.

BONNE CHÈRE ET BONNS MOTS

Durant le repas, divers amuseurs divertissent la famille royale et ses invités. Les ménestrels jouent avant et pendant le repas, suivis par des jongleurs, des danseurs et des bouffons. Les jongleurs lancent des baguettes, des couteaux et même des torches enflammées tandis que les bouffons cabriolent, font la culbute et racontent de retentissantes plaisanteries qui suscitent les rires tonitruants des hôtes. Si l'un des personnages s'est comporté de façon ridicule à Port-Réal, l'un d'entre eux peut choisir d'y faire référence, embarrassant ledit personnage et mettant à l'épreuve la bonne volonté et le sens de l'humour du groupe. Ces distractions détournent également l'attention de toute activité discrète à laquelle les personnages peuvent vouloir se livrer, qu'il s'agisse de se faufiler à l'extérieur sans être vu ou d'entretenir une conversation secrète avec l'un des convives. Demandez aux joueurs d'effectuer les tests ou de jouer les intrigues adéquates en fonction de ce qu'ils veulent obtenir. Sinon, le spectacle ne sert qu'à donner un peu plus de couleur à l'histoire et à insister sur le luxe déployé lors du tournoi.

CALOMNIES AU DESSERT

Quand le festin s'achève et que nombre d'invités ont déjà roulé sous la table, la patience du jeune Adham Dannett pour la maison d'origine et le roi a atteint ses limites. Quand on propose de porter un nouveau toast à l'honneur et au succès des participants au tournoi du roi, Adham se lève d'un bond, son banc raclant bruyamment le sol de pierre, et il pointe un doigt accusateur sur les membres de la maison d'origine.

« De l'honneur ? s'exclame-t-il avec colère. Certains osent se présenter à ce tournoi, à cette table, sans rien connaître de l'honneur ! Des soi-disant chevaliers et nobles capables d'assassiner d'innocents fermiers

et leurs familles n'ont rien à faire ici si ce n'est affronter la justice du roi ! Votre Majesté, au nom de mon père et de ma maison, je vous implore d'entendre mes doléances vis-à-vis de ces meurtriers, de ces bellicistes ! »

Dannett n'a aucun intérêt à laisser des arguments rationnels ou un débat se présenter à ce point, et il fera donc taire quiconque s'oppose à lui. Étant donné la nature publique de l'accusation, le roi Robert n'a guère d'autre choix que d'entendre ce que Dannett a à dire, bien que le tour que prend la situation lui déplaît de toute évidence. Les personnages voient la reine Cersei poser la main sur le bras du roi et lui parler discrètement, ce qui a pour effet de l'adoucir, car il accepte d'entendre ce qu'Adham a à dire. Si les personnages de la maison d'origine protestent, le roi leur dit tout de go qu'ils auront l'occasion de réfuter ces accusations, mais qu'il insiste pour qu'eux – et tout le monde, du reste – se taisent pendant qu'Adham s'exprime.

Le jeune chevalier décrit avec rage les circonstances de l'attaque gratuite dont ont été victimes les gens de la maison Dannett, le brutal assassinat de fermiers désarmés et la découverte d'un bouclier sanglant au milieu du carnage, bouclier qui porte le blason de la maison d'origine. Il y ajoute les difficultés et querelles occasionnelles que les Dannett ont pu avoir avec la maison d'origine en les grossissant et en les présentant comme les motifs de cette attaque sans provocation. Il demande finalement justice sous la forme d'une compensation de la part des coupables.

LA PAROLE EST À LA DÉFENSE

Le roi Robert permet aux membres de la maison d'origine de présenter leurs arguments et de se défendre, bien qu'il préfère que seul l'un d'entre eux s'exprime en leur nom. Les personnages peuvent utiliser les arguments de leur choix pour se défendre, mais c'est finalement leur parole contre celle de Dannett à moins qu'ils ne puissent produire des preuves ou des témoins pour soutenir leurs affirmations. Heureusement, les chapitres précédents ont pu leur donner quelques options.

ROG THANDERS

Vous vous souvenez de ce marchand que les personnages ont rencontré à l'auberge du Grand Cerf ? s'ils lui ont permis de les accompagner, Thanders peut raconter que des hommes affirmant travailler pour Alfric Dannett les ont attaqués sur la route Royale. Il rapporte aussi ce qu'il sait de Hamish Flowers. Il montre bien également qu'il n'a aucun rapport avec la maison d'origine en dehors de cette histoire et jure devant les Sept qu'il a dit la vérité.

SER JORIS LANDSEER

Le vieux ser Joris, s'il a survécu à sa confrontation avec le chevalier au renard lors de la PARTIE DE CHASSE, témoigne volontiers en fa-

veur des membres de la maison d'origine. Toutefois, à moins que les personnages n'aient réussi à forcer Archay à avouer quelque chose, ser Joris ne peut témoigner que de leur bravoure face à un ennemi de la couronne, ce qui pourrait très légèrement influencer le roi.

BRYAN TELSON

Comme ser Joris, Bryan Telson peut témoigner de la confrontation entre les personnages et le chevalier au renard, attestant de tout ce qu'ils ont pu dire ou faire. Bryan défend les membres de la maison d'origine avec encore plus de vigueur, du moment qu'ils n'ont rien fait de déshonorant en sa présence. Si les personnages lui demandent son aide, Bryan peut les mettre dans le secret et leur demander leur assistance en retour. Reportez-vous à la description de BRYAN TELSON dans l'APPENDICE page 85 pour plus d'informations sur sa quête de l'épée familiale.

ORTEN LUGUS

Des trois témoins potentiels, deux se trouvent dans la salle de réception au moment des accusations d'Adham Dannett, et le troisième, Bryan Telson, se fait passer pour un misérable chevalier sans terre dont la parole n'a guère de poids à la cour. Cependant, l'autre témoin de leur combat contre le chevalier au renard est probablement Orten Lugus, qui est prêt à s'exprimer en faveur des personnages et à dire au roi et à tous les convives ce qu'il a pu observer dans la clairière du Bois-du-Roi. Toutefois, Lugus évite soigneusement de soutenir de façon trop prononcée la maison d'origine. À moins que lord Archay n'ait directement avoué qu'il voulait faire accuser la maison d'origine, Orten affirme que le chevalier rebelle semblait éprouver quelque rancune à leur endroit. De toute évidence, la maison d'origine a rendu service aux Sept Couronnes en les débarrassant d'un loyaliste targaryen. Orten joue sans faillir les serviteurs loyaux et innocents de la couronne, et les justes et impartiaux alliés de la maison d'origine.

LE CHAMP D'HONNEUR

Au bout du compte, dans l'affaire des accusations de la maison Dannett, tout revient à choisir entre la parole d'Adham et celle des personnages, à moins que ceux-ci ne soient capables de produire des preuves qu'ils n'ont rien à voir avec le massacre. Le jeune chevalier ne se laissera pas convaincre de renoncer à demander justice, et si les membres de la maison d'origine continuent à clamer leur innocence, il jette l'un de ses gantelets de mailles à leurs pieds, défiant leur champion de l'affronter sur le champ d'honneur. Les nobles rassemblés là se répandent alors en chuchotements et en murmures... plutôt amusés.

LE CHOIX DU CHAMPION

Tant que le groupe comprend un ou plusieurs chevaliers, il devrait être facile de choisir un champion pour représenter la maison d'origine dans la lice. Après tout, au moins un des personnages, voire plusieurs, sont censés être venus à Port-Réal pour jouter. C'est le membre de la maison d'origine ayant le Statut le plus élevé, un héritier dans l'idéal (voire le chef de famille s'il est présent) qui devrait choisir le champion. Généralement, le champion est le chevalier de plus haut rang du groupe, celui qui a le Statut le plus élevé et l'attribut Oint, mais les personnages peuvent choisir n'importe qui pour les représenter.

Si, pour une raison ou pour une autre, le groupe de la maison d'origine ne compte pas de chevalier, un noble ou même un mercenaire peut tenir lieu de champion, du moment qu'il ait quelque talent en Dressage et en Corps à corps (qu'il n'ait donc pas de Faiblesse dans ces domaines). Les spectateurs pourront discrètement mettre en doute l'honneur qu'Adham peut avoir à défier un adversaire de toute évidence si inférieur, mais cela ne rendra la « victoire » de la maison d'origine que plus éclatante (et suspecte) par la suite.

La gestion des champions inhabituels, comme les rares chevaliers incognito de sexe féminin ou les « chevaliers noirs » dont le visage est caché par leur heaume et le bouclier caché, est laissée aux bons soins du narrateur qui adaptera ces situations à son histoire. Ce défi peut permettre à un champion peu ordinaire de ce genre de participer au tournoi. Si tout le reste échoue, peut-être que Bryan Telson acceptera de servir de champion à la maison d'origine, ce qui compliquera ses affaires quand Iris Dannett le croira, lui et les personnages, responsables du meurtre de son frère.

Le roi Robert déclare que comme le tournoi débute dès le lendemain matin, Adham Dannett et le champion de la maison d'origine auront l'honneur de s'affronter en premier dans les lices. À midi, les joutes commenceront par leur combat qui déterminera l'issue de cette affaire, et les dieux favoriseront sûrement le camp des innocents.

Une fois ce jugement proclamé, Adham sort à grandes enjambées de la salle de réception, sa suite sur les talons, et le festin tire à sa fin, le roi se retirant en chancelant comme un ivrogne, suivi d'une reine Cersei fort tendue. Certains invités félicitent les membres du groupe et leur souhaitent bonne chance pour le lendemain, tandis que d'autres les observent prudemment, prenant bien soin de ne pas passer pour les amis ou les alliés d'une maison dont le sort est incertain. Orten Lugus souhaite bonne chance aux personnages et leur dit qu'il est certain qu'ils seront innocents sur le champ de bataille.

LA JOUTE

Le principal événement du tournoi est la joute, qui permet aux chevaliers des Sept Couronnes de s'affronter pour la gloire et les honneurs.

La joute consiste pour chaque participant à désarçonner son adversaire : les lances sont donc époinçonnées et censées se briser sur l'écu adverse. Les chevaliers sont en armure complète, mais il y a parfois des accidents malgré tout : tomber d'un cheval lancé au galop peut provoquer des blessures parfois graves, et il n'est pas impossible qu'une lance touche « par hasard » la visière, la gorge ou un autre point vulnérable. Une cuirasse enfoncée peut faire de vrais dégâts, comme les sabots d'un cheval pris de panique. Les écuyers qui attendent à l'extérieur des lices se précipitent alors pour secourir les chevaliers en difficulté.

Les listes sont organisées en rounds éliminatoires opposant les chevaliers par paires. Le perdant de chaque compétition est éliminé du tournoi, tandis que le vainqueur passe à l'étape suivante. Ce proces-

sus réduit donc de moitié le nombre de participants à chaque round jusqu'à ce qu'il n'en reste que deux pour l'affrontement final. Étant un grand tournoi, celui de Port-Réal comporte six rounds, y compris une demi-finale et une finale. Le premier round accueille donc soixante-quatre chevaliers, un nombre tout à fait raisonnable compte tenu du grand nombre de maisons participantes.

RÈGLES DES JOUTES

Les règles des joutes sont simples. Chaque chevalier à cheval commence à une extrémité de la lice, séparée en son milieu par des piquets ou une palissade, quoique les terrains de joute les plus pauvres ne soient divisés que par une ligne tracée au sol. Chaque chevalier charge à droite de la palissade et tente de frapper le bouclier de son adversaire de sa lance avec assez de force pour lui faire vider les étriers. Viser une autre cible que l'écu adverse est considéré au mieux comme une faute et au pire comme une tricherie, bien qu'il arrive que les lances glissent sur les boucliers pour frapper le cavalier ou son cheval, accidentellement ou délibérément.

Les lances de joute sont de simples hampes de bois époinçonnées et censées se briser ou voler en éclats à l'impact. L'écuyer de chaque chevalier en a toujours plusieurs sous la main au cas où celle de son maître se briserait.

Le premier chevalier à tomber de sa monture perd la joute. Si tous deux restent en selle pendant trois passages, un juge impartial peut accorder la victoire au chevalier ayant touché son adversaire le plus souvent ou avec le plus de force (en pratique, celui qui a obtenu le plus grand nombre de degrés de réussite). Toutefois, les spectateurs préfèrent qu'une joute se poursuive jusqu'à ce qu'un des participants tombe de cheval, car il s'agit là d'un spectacle plus excitant et d'une victoire plus gratifiante pour celui qui l'emporte.

SYSTÈME DE JEU

Les conseils qui suivent prolongent ceux du *JDR TDF* pages 163-164. Comme la joute est une simulation de combat, vous devrez modifier les règles de combat ordinaires comme suit.

INITIATIVE

Les joutes sont conçues pour que les deux adversaires frappent à peu près au même moment : les joueurs n'ont donc pas besoin d'effectuer de test d'initiative. Effectuez et résolvez simultanément les tests d'attaque des deux adversaires. Il est possible que tous deux se jettent l'un l'autre à bas de leur monture.

ATTAQUE

Les deux participants effectuent des tests de Corps à corps simultanés comme dans le cas d'une attaque ordinaire (les dés de bonus de la spécialité Lances s'appliquant à ce test). Comme une attaque de joute est par définition une charge (*JDR TDF* page 160), les deux adversaires subissent un malus de -1D à leurs tests de Corps à corps. Les manœuvres choisies peuvent augmenter ou réduire ce malus. La difficulté du test de Corps à corps est égale à la valeur passive de Dressage de l'adversaire (la spécialité Équitation s'appliquant alors).

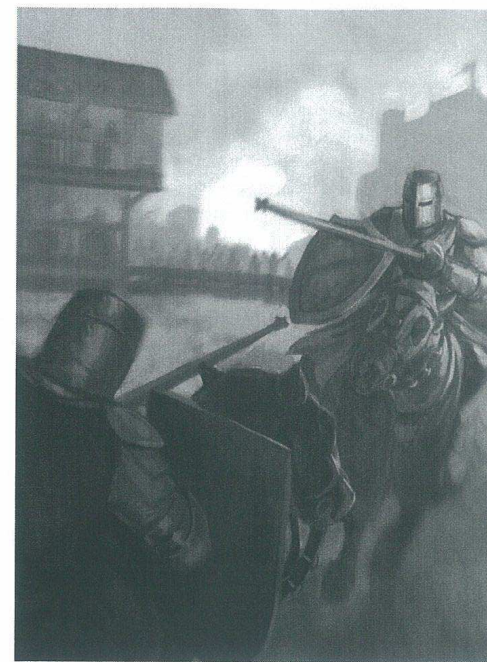
Les chevaliers peuvent utiliser les manœuvres suivantes lorsqu'ils effectuent un passage lors d'une joute. Aucune n'est obligatoire : si le chevalier le désire, n'appliquez que le dé de malus standard et les bonus dus à la charge, qui n'est pas optionnelle dans le cadre d'une joute. La manœuvre doit être choisie, le cas échéant, avant d'effectuer le passage et avant de lancer les dés pour quelque test que ce soit.

AGRESSIF

Vous vous concentrez sur la férocité de l'attaque en vous souciant moins de votre propre sécurité, voire en baissant un peu trop votre bouclier. Appliquez un bonus de +1 ou +2 (c'est vous qui choisissez) au résultat de votre test de Corps à corps, et soustrayez le même nombre de votre valeur passive de Dressage.

ARC-BOUTÉ

Vous vous arc-boutez pour résister à l'impact de la charge, réduisant du même coup la puissance de votre propre attaque. Soustrayez 1 ou 2 (c'est vous qui choisissez) au résultat de votre test de Corps à corps, et ajoutez le même nombre au résultat de votre test de Dressage pour rester en selle si vous êtes touché.



DÉFENSIF

Vous vous positionnez de biais, vous et votre bouclier, afin de présenter une cible plus difficile à l'adversaire et de dévier son attaque, ce qui a pour effet de réduire l'efficacité de la vôtre. Ajoutez un bonus de +1 ou +2 (c'est vous qui choisissez) à votre valeur passive de Dressage pour déterminer la difficulté du test de Corps à corps de l'adversaire, et soustrayez le même nombre du résultat de votre propre test de Corps à corps.

REGARD FIXE

Un chevalier détourne normalement la tête un instant avant l'impact, essentiellement pour éviter que les éclats de bois d'une lance brisée ne viennent traverser la visière de son casque. Vous pouvez choisir de ne pas le faire et de fixer les yeux sur l'adversaire. Appliquez un bonus de +1 au résultat de votre test de Corps à corps. Toutefois, vous augmentez également les dégâts de base de l'attaque de votre adversaire de 1 point (les degrés de réussite les augmentent également de façon normale). Si votre adversaire l'emporte sur vous, il peut choisir de graves conséquences, comme vous tuer ou vous infliger un handicap (la perte d'un œil).

DRESSÉ DANS LES ÉTRIERS

Vous vous dressez dans vos étriers, ce qui vous donne un léger avantage lié à la taille et à l'élan. Toutefois, il devient plus difficile pour vous de rester en selle si vous êtes touché. Appliquez un bonus de +1 ou +2 (c'est vous qui choisissez) au résultat de votre test de Corps à corps, et soustrayez le même nombre du résultat de votre test de Dressage destiné à rester en selle si vous êtes touché.

RÉSULTATS DE JOUTE

Le résultat du test de Corps à corps d'une joute en détermine l'issue, comme indiqué sur la **TABLE 3-1 : RÉSULTATS DE JOUTE**. Une lance de tournoi inflige (Dressage +1) dégâts de base et il s'agit d'une arme Puissante, ce qui ajoute +1 dégâts par rang de spécialité Force dont dispose son porteur. Comme l'attaque implique une charge, on ajoute un bonus supplémentaire de +2 aux dégâts. Appliquez tout modificateur lié aux manœuvres choisies (préalablement) par le chevalier avant de déterminer les dégâts finaux en fonction des degrés de réussite.

EXEMPLE

Ser Merik (Dressage 3, Force 2B) inflige 10 dégâts de base avec sa lance de tournoi : 3 pour son rang de Dressage, +3 pour la lance elle-même, +2 pour son rang de spécialité Force, et finalement +2 pour la manœuvre charge effectuée pour la joute. Il applique un malus de -1D à son test de Corps à corps pour la charge, plus tout modificateur lié aux manœuvres qu'il choisit.

Un combattant désarçonné tombe et subit des dégâts égaux aux dégâts de base de l'attaque de joute. L'armure ne réduit pas ces dégâts. Un combattant peut vaincre son adversaire en réduisant sa Santé à zéro. Il est possible pour les deux combattants de se désar-

TABLE 3-1 : RÉSULTATS DE JOUTE

RÉSULTAT DU TEST	CONSÉQUENCE
ÉCHEC CRITIQUE	Le coup est raté ou dévié
ÉCHEC	La lance se brise sur le bouclier de l'adversaire, mais n'a aucun effet.
1 DEGRÉ DE RÉUSSITE	La lance se brise sur le bouclier de l'adversaire. Celui-ci subit des dégâts et doit réussir un test de Dressage délicat (9) sous peine d'être désarçonné.
2 DEGRÉS DE RÉUSSITE	La lance frappe l'adversaire qui subit des dégâts et doit réussir un test de Dressage corsé (12) sous peine d'être désarçonné.
3 DEGRÉS	La lance frappe l'adversaire qui subit des dégâts et doit réussir un test de Dressage difficile (15) sous peine d'être désarçonné.

çonner l'un l'autre lors d'une passe de joute, auquel cas leurs écuyers les aident à se remettre en selle pour la suivante. Dans le cas d'un défi dans les formes, ils poursuivent leur affrontement à pied.

ENTRE LES PASSES

Entre les passes, les écuyers aident leurs maîtres en réparant les bosses de leur armure, en débloquent les articulations coincées ou en retirant les pièces abîmées. Ils remplacent également la lance brisée du chevalier et vont parquer son cheval si nécessaire. Ceci permet un court répit au chevalier, suffisant pour entreprendre une action. Reprendre son souffle. Effectuez un test d'Endurance Élémentaire (0) : chaque degré de réussite retire 1 point de dégâts. Bien que Reprendre son souffle soit une action majeure, chaque chevalier ne peut en entreprendre qu'une entre deux passes.

DÉFAITE ET REDDITION

Un adversaire jeté à bas de son cheval donne la victoire à celui qui parvient à rester en selle. Si les chevaliers font trois passes sans qu'aucun d'eux ne soit désarçonné, le chevalier ayant obtenu le total de degrés de réussite le plus élevé peut être considéré comme vainqueur.

Le perdant doit remettre sa monture et son armure au vainqueur, mais il peut le racheter du moment qu'il soit capable de lui remettre le prix de leur rançon. Celle-ci est généralement égale à la valeur totale de l'armure et du cheval, mais dans certains tournois, le prix peut être plus élevé ou moindre. Il est malséant d'exiger une rançon par trop supérieure au prix réel de l'équipement.

Les adversaires vaincus à cause de dégâts dépassant leur Santé doivent subir les conséquences choisies par le vainqueur. Dans les compétitions, ce genre d'issue se limite à l'inconscience ou à un embarras potentiel, mais on ne peut écarter la possibilité d'être estropié, voire d'y laisser la vie.

TRICHER

Un participant peut choisir de décaler sa lance pour toucher une partie moins protégée de l'adversaire, voire sa monture. Cette attaque inflige les dégâts ordinaires, comme lors d'un combat, ce qui risque de tuer le cavalier ou sa monture, bien que les personnages importants puissent choisir de subir des lésions ou des blessures pour limiter les dégâts, et utiliser des points de Destinée pour échapper à la mort.

Si le participant qui triche tente de dissimuler sa perfidie, effectuez un test de Duperie : le résultat tient lieu de difficulté aux tests de Vigilance destinés à déterminer que cette tentative n'était pas un incident malheureux. Naturellement, même s'il est pris en flagrant délit par quelqu'un, un tricheur bien déterminé peut toujours prétendre qu'il s'agissait d'un accident.

Un individu qui triche lors d'une joute risque d'être immédiatement disqualifié, voire de devoir payer une amende ou un tribut

ÉPREUVES OPTIONNELLES DU TOURNOI

Faites l'effort de laisser autant de personnages que possible briller lors du tournoi. Si un membre de la maison d'origine est maître dans un domaine particulier, incluez dans le tournoi ou sur le site une épreuve qui lui permettra d'en faire la démonstration. Voici quelques exemples d'épreuves supplémentaires.

- Tir aux couteaux ou aux haches de jet sur des poteaux ou des cibles. Il est possible qu'un lancer tourne mal (test de Tir modifié par la spécialité Jet).
- Des épreuves de force comme le jet de rochers ou de troncs, où le lanceur doit maintenir en équilibre un gros rondin de bois avant de le projeter aussi loin que possible (test d'Athlétisme, modifié par la spécialité Force).
- Diverses épreuves d'athlétisme comme des courses à pied, de la lutte, l'escalade d'un mât enduit de graisse pour attraper une couronne placée au sommet, etc. (tests d'Athlétisme modifiés par la spécialité adéquate). La plupart de ces épreuves ne sont toutefois pas officielles.
- Divers jeux et paris non officiels, depuis les mises placées sur d'autres épreuves jusqu'aux parties de dés dans les tavernes et les ruelles. Certaines de ces épreuves sont des arnaques destinées à escroquer autant d'argent que possible aux visiteurs (tests d'Ingéniosité ou de Larcin, selon les circonstances, modifiés par les spécialités liées aux jeux).

au camp lésé, ou à sa famille si son adversaire ne survit pas. Le tricheur peut subir une perte de réputation, ou au contraire gagner une réputation de tricheur, ce qui risque de lui infliger des malus lors de certaines interactions, ou de faire empirer l'humeur de certains personnages, comme la faiblesse Honni (*JDR TDF* page 90).

LES PARTICIPANTS

Vous pouvez remplir la liste des premiers rounds de la joute comme bon vous semble, en utilisant les informations du **GUIDE DE PORT-RÉAL** (en particulier les maisons nobles mineures des environs), **L'APPENDICE** et le *Le Guide de Westeros*. Vous êtes libre d'y inclure n'importe quel personnage du narrateur ou maison mineure importante pour votre propre campagne. Par commodité, vous pouvez utiliser les archétypes suivants pour représenter les participants que les personnages rencontreront lors des tours suivants du tournoi.

Les adversaires des rounds deux à quatre devraient être compétents, car on a déjà séparé le bon grain de l'ivraie à cette étape. Les personnages standards de l'**APPENDICE** présentent des profils idéaux, en faisant varier quelque peu leurs rangs de spécialités (en y ajoutant Équitation dans Dressage, par exemple, ou un rang de spécialité supplémentaire en Lances). À partir du quatrième rang, un participant peut avoir jusqu'au rang 5 en Corps à corps, si vous voulez soumettre les chevaliers du groupe à un véritable défi.

Les cinquième et sixième rounds (la demi-finale et la finale) du tournoi sont les plus difficiles, car il ne reste plus que quatre chevaliers en lice. Au sixième round, les deux vainqueurs de la demi-finale s'affrontent. Si un personnage arrive jusque-là, il va avoir affaire à forte partie, car il combattra l'un des plus talentueux adversaires des Sept Couronnes.

Choisissez des chevaliers adéquats, qu'il s'agisse des personnages du narrateur de votre propre cru ou de ceux issus du *Le Guide de*

Westeros. Le tournoi est l'occasion pour un personnage de la maison d'origine d'affronter certaines « stars » des romans.

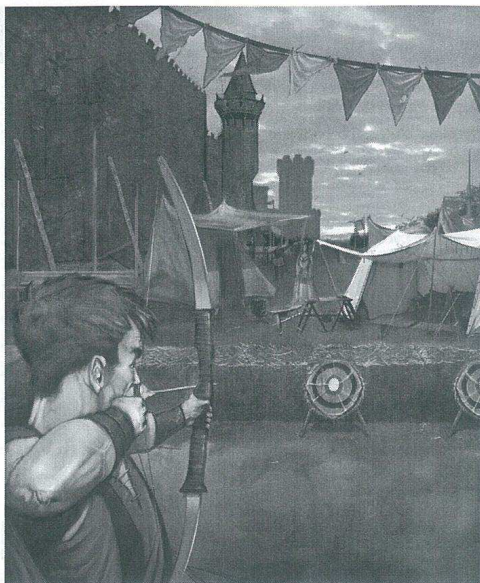
Si vous créez vos propres chevaliers pour ces rounds du tournoi, ils devraient avoir un rang de Corps à corps de 4 et au moins 2B ou 3B en Lames longues et en Lances, un rang 4 en Dressage et au moins 2B en Équitation. Certains participants peuvent même être encore meilleurs. N'oubliez pas cependant qu'un rang 6 est vraiment exceptionnel et qu'on n'a quasiment jamais entendu parler de rang 7. Si un tel chevalier émérite existait et s'il n'était pas connu jusqu'alors, sa renommée serait assurée après une telle démonstration de talent.

AUTRES ÉPREUVES DU TOURNOI

Bien que la joute et la mêlée soient les principaux événements du tournoi, d'autres épreuves y sont présentées pour que les personnages puissent y participer, y compris des concours de tir et d'équitation ainsi qu'un rassemblement de mestres organisé par le Grand Mestre au service du roi. Ces événements peuvent servir à parfaire l'atmosphère et à donner à des personnages qui ne sont pas chevaliers l'occasion de faire preuve de leur talent. Il peut même s'agir d'éléments importants de l'intrigue selon la façon dont vous les gérez.

LE CONCOURS DE TIR À L'ARC

Comparé à la joute et à la mêlée, le concours de tir à l'arc est relativement simple : les participants se placent en ligne, visent et tirent trois flèches sur une cible de paille. S'ils manquent la cible à trois reprises, les concurrents sont éliminés. Les cibles sont ensuite reculées et un autre round commence. On recommence jusqu'à ce qu'il ne



reste plus qu'un ou deux participants. Au dernier round, le concurrent qui place le plus de flèches près du centre de la cible l'emporte.

La difficulté du test de Tir est Simple (6) au départ, et elle augmente d'un cran à chaque round, devenant généralement Difficile (15) au quatrième round et au round final. L'archer obtenant le plus de degrés de réussite lors des trois tirs du dernier round est déclaré vainqueur.

LE CONCOURS ÉQUESTRE

Bien que l'épreuve d'équitation principale du tournoi soit la joute, il existe d'autres occasions pour les cavaliers de montrer leur talent sans armure, bouclier ni lance. Le concours équestre consiste à sauter par-dessus des palissades, des meules de foin et des flaques de boue, ainsi qu'à aller au pas, au trot et galoper sur une piste devant un public dont la plupart des membres espèrent qu'un faux pas viendra désarçonner le cavalier et le faire choir dans la boue.

Lors de rounds successifs, les concurrents effectuent des tests de Dressage (Équitation). Les juges désignent les vainqueurs (la moitié des effectifs de chaque round) qui passent au round suivant. Au dernier round, le résultat de test le plus élevé désigne le vainqueur parmi les cavaliers. La compétition sert également à mettre en avant les chevaux issus de diverses régions de Westeros, et elle a beaucoup d'intérêt pour les éleveurs : le propriétaire d'un cheval vainqueur pourra en effet le faire se reproduire.

LE CONCLAVE DES MESTRES

Le Grand Mestre Pycelle, conseiller du roi, organise une réunion de mestres issus des Sept Couronnes parallèlement au tournoi. La plupart des mestres qui participent sont attachés à une maison inscrite au tournoi, et c'est l'occasion pour eux de discuter, de débattre, de comparer leurs notes et observations et de se livrer aux interminables conversations qui font leurs délices. Le conclave donne aux personnages mestres quelque chose à faire pendant le tournoi (en dehors d'avoir à traiter les éventuelles blessures consécutives aux épreuves). Disposer d'un mestre de la maison d'origine au conclave pourrait s'avérer utile au groupe par la suite : celui-ci réunit en effet les esprits les plus cultivés de Westeros et peut fournir toutes sortes d'informations à qui y a accès.

Bien que la plupart des gens ne considèrent pas le conclave des mestres comme une « compétition », c'est simplement parce qu'ils ne comprennent pas les subtils conflits académiques internes auxquels se livrent les diplômés de la Citadelle. Les mestres profitent du conclave pour discuter et débattre de diverses questions intellectuelles, présenter leurs propres études et recherches, et revendiquer d'importantes découvertes, bien que la plupart de leurs activités ici soient plus politiques qu'intellectuelles.

Si un personnage mestre a une découverte particulière ou des attentes spécifiques relatives au conclave, gérez la situation et donnez-lui l'occasion de vivre des intrigues et autres situations similaires. Pour avoir une idée simple et abstraite de la façon dont tout se déroule, vous pouvez demander au joueur du mestre d'effectuer un test de Connaissances utilisant la spécialité adéquate : le résultat indique si les autres mestres réservent un bon accueil à ses idées. Un résultat particulièrement bon peut attirer l'attention de mécènes influents, tandis qu'un ratage total peut susciter une censure, voire une perte de statut au sein du conclave.

LA CHUTE DE DANNETT

Tard dans la matinée, le lendemain du festin de bienvenue, le tournoi du roi commence officiellement avec le premier round des joutes. Pour résoudre la querelle de la veille, celle-ci opposera le champion de la maison d'origine à Adham Dannett : ce sera un jugement par les armes déterminant lequel des camps a raison. Contrairement à une joute ordinaire, celle-ci ne se terminera que quand un des champions aura déclaré forfait, et pas seulement si l'un d'entre eux est désarçonné.

Les rumeurs vont bon train, et au lever du soleil, les spectateurs se sont déjà massés dans les tribunes autour des lices. Les seigneurs et les dames sont au coude à coude au moment où les deux adversaires apparaissent. De même, les membres des grandes maisons nobles se massent dans les pavillons privés, celui du roi trônant au beau milieu du site du tournoi.

Adham a l'air sombre et déterminé tandis qu'il arrive à cheval sur le champ et attend son écuyer qui vient l'aider à revêtir son casque, son écu et sa lance. Toute tentative d'user d'une intrigue pour le faire changer d'avis, qu'elle ait lieu la veille au soir ou le matin même, sera particulièrement malaisée à mener à bien. L'humeur d'Adham reste Malveillante à l'égard de la maison d'origine et de quiconque la soutient, et il considère toute tentative pour l'apaiser ou négocier comme un malhonnête complot visant à lâchement éluder un combat à la loyale (même dans le cas où lui-même ne ferait pas le poids face aux personnages).

Les personnages qui prêtent attention à l'apparence et à l'attitude du jeune chevalier peuvent remarquer au moyen d'un test de Vigilance Simple (6) qu'Adham est pâle et qu'il transpire malgré la relative fraîcheur de cette matinée. Par ailleurs, il vacille légèrement en selle. Une enquête – et un test de Duperie ou de Persuasion Simple (6), voire une intrigue mineure – révèle que Dannett a peu mangé depuis la veille, se plaignant de maux d'estomac, mais qu'il est déterminé à mener ce combat à son terme. Des rumeurs prétendent que Dannett a la gueule de bois (ce qui est le cas de maints autres nobles invités), mais personne ne se souvient l'avoir vu boire plus de deux coupes de vin lors du festin. Naturellement, toute tentative des membres de la maison d'origine pour annuler la joute, fût-ce dans les meilleures intentions du monde, est considérée comme une preuve de couardise et un aveu de culpabilité par Dannett et ses alliés.

Adham a un pied dans la tombe. Orten a empoisonné le jeune chevalier à l'aide des larmes de Lys, lui administrant la dose fatale lors du festin de la veille au soir. Même si quelqu'un parvenait à convaincre Adham de ne pas affronter ceux qu'il perçoit comme ses ennemis, rien ne pourrait le sauver. Sa jeunesse, sa force et sa détermination sont les seules choses qui lui ont permis de survivre jusqu'ici. Il aurait peut-être eu du mal à l'emporter face au champion de la maison d'origine dans des circonstances idéales, mais étant donné son état, il n'a actuellement aucune chance.

Si un personnage prête la moindre attention à la foule, faites effectuer un test de Vigilance Délicat (9) au joueur pour remarquer Lidda parmi le public. Toutefois, elle porte un voile opaque qui empêche de la reconnaître facilement. Iris Dannett n'a pas pu résister à l'envie de voir jouter son frère cadet, en particulier après avoir entendu parler des accusations qu'il a portées contre la maison d'origine. Elle sera donc témoin de ce qui suit.

POUR L'HONNEUR ET LA VICTOIRE !

Bientôt, les deux combattants se placent aux extrémités de la lice, et au signal, ils abaissent leurs lances et chargent !

Gérez l'affrontement entre Adham et le champion de la maison d'origine au moyen des règles présentées dans la section JOUTES (page 42). En raison des effets des larmes de Lys, Adham subit un malus de -2D en Agilité, Athlétisme et Endurance.

Sa valeur passive de Dressage (Équitation) est de 6 au lieu de 10 habituellement, mais ses tests de Corps à corps sont toujours effectués avec un rang de 3 + 2B (souvenez-vous d'y ajouter un malus de -1D pour la charge). Adham ne se sert d'aucune manœuvre particulière (il n'est pas en état de recourir à des techniques sophistiquées). Quant au joueur, laissez-le choisir ses manœuvres normalement.

Si Adham parvient à désarçonner son adversaire par un coup de chance extraordinaire, il dégaine son épée et tente de mettre pied à terre pour affronter son adversaire à pied. Au lieu de cela, il tombe de selle et s'écrase au sol. Si c'est le champion de la maison d'origine qui désarçonne Adham, ce qui est bien plus probable, ce dernier reste étendu dans l'herbe, haletant et tentant de se relever en vain, avant d'être pris de convulsions.

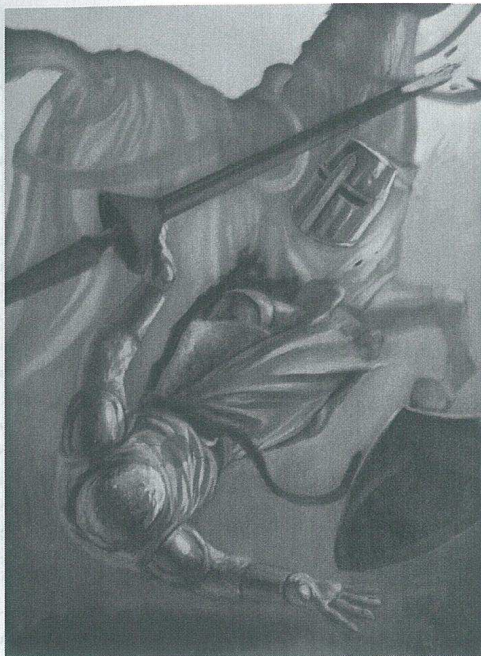
Le mestre de la maison Dannett et ses domestiques se précipitent sur le champ pour aider leur maître. Si les personnages de la maison d'origine tentent de s'approcher, les gens de Dannett leur décochent des regards assassins et leurs mains se posent sur leurs armes. Si les personnages insistent, un des serviteurs de Dannett – probablement un des pupilles les plus jeunes – tire son épée et se jette sur l'un des offenseurs dans un accès de rage jusqu'à ce que les manteaux d'or viennent les séparer ou que la voix impérieuse du roi Robert ne les interrompe.

Sinon, les serviteurs de Dannett emportent le fils de leur seigneur tandis que l'écuyer d'Adham rassemble son cheval, son casque et sa lance. Le silence tombe sur la foule tandis qu'on emmène le chevalier abattu, silence qui n'est rompu que par le roi en personne.

UNE MAISON INNOCENTÉE ?

« Un jugement par les armes a été demandé, dit le roi, et les armes ont rendu leur jugement ! Le Guerrier a souri aux vainqueurs et prouvé la justesse de leur cause. L'affaire est entendue : que leur juste victoire soit pour tous reconnue et que le tournoi continue ! »

La foule répond par les applaudissements et louanges de rigueur, mais peut-être pas avec autant d'enthousiasme que les membres de la maison d'origine l'auraient voulu. Certaines personnes sont de toute évidence mécontentes de l'issue de la joute. Toutefois,



le résultat doit être honoré de tous en tant que jugement équitable, et les charges portées par Adham Dannett contre les personnages sont abandonnées. Les personnages joueurs sont libres d'agir comme bon leur semble. Le champion victorieux de la maison d'origine en particulier peut passer au second round des joutes le lendemain, et tous les autres personnages combattants peuvent rencontrer eux aussi leur premier adversaire.

LE SORT DU VAINCU

Les personnages peuvent vouloir se renseigner du sort d'Adham Dannett. Une rumeur court selon laquelle il serait en fâcheuse posture : ses serviteurs l'ont emmené jusqu'à sa tente où le mestre de la maison s'occupe de lui. Selon les commérages, son état irait de la blessure mineure ou de la gueule de bois ayant suscité cette embarrassante défaite jusqu'à une grave blessure à la tête, un cou brisé ou une terrible affliction, comme la peste ou une crise de démence. De toute évidence, les domestiques de la maison Dannett ont l'air sombre et soucieux, et nul ne voit plus Adham en public après qu'il a été emmené hors des lices.

Le maître d'armes de Dannett, Edan Ward, et un ou plusieurs de ses fils empêchent tout personnage de la maison d'origine de rendre visite à Adham. Les hommes de Dannett se moquent de

leurs propositions d'aide : « *vous en avez déjà bien assez fait pour cette maison, maintenant allez-vous-en avant que nous n'oublions la trêve du roi.* » S'ils insistent, ils devront livrer bataille et s'expliquer avec les manteaux d'or (sans parler du mécontentement du roi Robert pour avoir encore une fois perturbé son tournoi).

Quiconque surveille la tente des Dannett ou assiste au conclave des mestres peut voir mestre Ferris à un moment, lorsqu'il s'y rend ou quand il en part. Le mestre fait des efforts désespérés pour la santé de son jeune seigneur, sans guère de succès jusqu'ici, et il demande conseil à ses collègues. Il se montre Antipatique envers les membres de la maison d'origine, mais un collègue mestre ou érudit (un personnage ayant un rang de Connaissance de 3+ et la spécialité Éducation) pourrait parvenir à l'engager dans une intrigue pour obtenir des informations sur l'état d'Adham, en particulier si mestre Ferris pensait que le personnage était désireux et capable de l'aider.

Pour Diagnostiquer l'état d'Adham comme relevant d'un empoisonnement, il faut réussir un test Très difficile (18), bien au-delà des compétences de Ferris, et en fait, hors de portée de la plupart des mestres du conclave. Si un des personnages joueurs a souffert de symptômes identiques après avoir absorbé une petite quantité du liquide inconnu contenu dans la fiole cachée dans la dague, la Difficulté passe à Simple (6) car ce sont quasiment les mêmes. Cependant, l'état d'Adham indique qu'il a ingéré une dose bien plus importante. Des témoins pourront se demander comment les personnages parviennent à une telle conclusion. Même ainsi, pour savoir comment traiter un patient empoisonné par les larmes de Lys, le test conserve sa difficulté d'origine, Très difficile (18).

Si les membres de la maison d'origine ont consulté un mestre du conclave, quel qu'il soit, au sujet du mystérieux liquide, ils peuvent rassembler les indices rapidement dès que mestre Ferris recherche la cause de l'état de Dannett. Et les suspensions visant la maison d'origine devraient s'intensifier au moment du Grand bal (voir page 53).

LA MORT DE DANNETT

Le lendemain du jour où il a perdu la joute contre la maison d'origine, Adham Dannett meurt dans d'atroces souffrances. Si les personnages ont établi leur campement sur le terrain du tournoi, eux et d'autres individus entendent ses cris de douleur, et la rumeur de son décès se répand bien vite. S'ils sont logés à l'auberge de l'Arbre vert, ils apprennent la nouvelle par leurs associés ou quand ils se rendent sur le champ du tournoi. Bien que l'on dise partout que Dannett a succombé aux blessures subies lors de la joute, des commérages évoquent une tricherie, et on parle de poison, voire de magie, tandis que d'autres supposent qu'Adham était malade avant de prendre part au tournoi.

SAUVER ADHAM

Il paraît fort improbable de parvenir à sauver la vie d'Adham car il n'existe aucun antidote connu aux larmes de Lys, si tant est que les personnages diagnostiquent la présence de ce poison. Si un personnage brûle (sans se contenter de le dépenser) un point de Destinée pour sauver la vie du jeune chevalier, Adham peut être traité par une cure d'herbes et de fluides purgatifs qui parviendront à le ramener de justesse. Toutefois, Adham sera affligé des attributs Mauvaise santé et Maladif (*JDRDF* page 90) en raison des dégâts permanents infligés à son estomac et ses intestins. Il ne remerciera probablement pas celui qui l'aura soigné, du moins dans l'immédiat. Si un personnage choisit de sauver Adham, modifiez les événements du dernier chapitre pour vous concentrer sur Iris qui accuse la maison d'origine d'avoir empoisonné son frère. Orten Lugus est toujours intéressé par Iris, et il prendra simplement son mal en patience jusqu'à ce qu'il puisse éliminer à la fois l'actuel et le futur lord Dannett.

Edan Ward s'apprête à ramener le corps d'Adham dans les terres des Dannett pour l'enterrer aussitôt que possible. Le maître d'armes prend la direction de la suite de la maison Dannett et demande à ce que l'on annonce par corbeau la nouvelle à lord Dannett, afin que les préparatifs des funérailles puissent commencer chez eux à temps pour les recevoir. Edan empêche ses fils de faire quoi que ce soit d'irréfléchi contre la maison d'origine. L'humeur des garçons à l'égard de la maison d'origine, qu'ils rendent responsable de la mort de leur jeune maître, est Malveillante, et au moindre faux pas, les personnages pourraient se mettre à dos ces jeunes gens au sang chaud.

Mestre Ferris retourne également chez la maison Dannett à moins que les récents événements l'amènent à soupçonner que les membres de la maison d'origine ont eu un rôle plus actif dans le trépas d'Adham qu'un simple accident dans les lices. Si le mestre entretient de tels doutes, il demande à rester à Port-Réal et demande à Edan Ward de lui laisser l'un de ses trois fils pour l'aider, ainsi que les chevaux et les vivres dont ils auront besoin pour rentrer plus tard chez eux. Ward accepte et lui laisse son plus jeune fils, Marcus. Tous deux seront des alliés potentiels pour Iris Dannett lors des événements du **CHAPITRE 4 : PAROLES EMPOISONNÉES**.

Ruben Piper et ses hommes choisissent de demeurer à Port-Réal parce que celui-ci à d'autres affaires à mener en ville, et qu'il veut voir le reste du tournoi. Il n'a pas renoncé à retrouver Iris, bien que sa quête semble bien vaine à ce moment-là. L'avenir de la maison Dannett est compromis : la santé du seigneur actuel est défaillante, son héritier est mort et sa fille, seule héritière vivante, a disparu.

Les membres de la maison d'origine pourraient choisir de commencer à enquêter sur la mort d'Adham Dannett à ce point, en pressentant à juste titre qu'elle ne découle pas simplement d'un malheureux accident de joute. S'ils n'ont pas suivi la piste de la mystérieuse dague qu'on leur a livrée, ils peuvent le faire maintenant, découvrant peut-être des traces de poison à l'intérieur. Une enquête risque de rendre Glarus Ptek nerveux, le poussant à faire un faux pas en envoyant des mercenaires aux trousses des personnages ou en tentant de les empoisonner lui-même.

LA SUITE DU TOURNOI

Bien que la défaite puis la mort d'Adham aient assombri l'atmosphère du début des festivités, le tournoi du roi se poursuit et les participants et le public encouragent les membres disculpés de la maison d'origine à y participer. Les personnages peuvent prendre part aux concours de tir à l'arc et d'équitation décrits plus haut, continuer à jouter, et finalement participer à la mêlée.

JOUTES

C'est à vous de choisir les adversaires des personnages lors des rounds suivants, mais vous avez deux options : Ser Naton Lugus et le fiancé de Marita, ser Langley Woods. Reportez-vous à l'**APPENDICE** pour plus d'informations sur ces chevaliers et d'autres concurrents potentiels.

Réputé être un adversaire sans pitié qui adore envoyer ses adversaires mordre la poussière, ser Naton déteste instantanément tout chevalier capable de le battre, ce qui pourrait créer un autre ennemi pour les membres de la maison d'origine chez les Lugus. Ceci peut également susciter une éventuelle confrontation au **CHAPITRE 4 : PAROLES EMPOISONNÉES**.

Langley Woods, lui, est un pauvre malheureux qui doit plus son statut de chevalier à sa naissance qu'à sa valeur. En fait, si plusieurs personnages de la maison d'origine prennent part aux joutes, le deuxième d'entre eux devrait affronter Woods dès le premier round. Sinon, c'est à la chance des débutants qu'il doit d'arriver au deuxième round pour affronter le combattant qui a eu raison d'Adham Dannett.

Un chevalier de la maison d'origine peut également se retrouver confronté à l'un des Dorniens participant au tournoi : ser Gennady Shanin. S'il a l'occasion de voir l'épée de ser Gennady, un personnage ayant entendu l'histoire de Bryan Telson au sujet de *Scorpion* pendant **PARTIE DE CHASSE** au **CHAPITRE 2 : BIENVENUE À PORT-RÉAL** peut la reconnaître et se demander comment elle est arrivée entre

les mains du chevalier dornien. Un personnage qui l'emporte sur Shanin peut s'emparer de l'épée, auquel cas Bryan Telson viendra lui parler dans l'espoir de la récupérer (voir **LE DARD DU SCORPION** page 52 pour plus de détails).

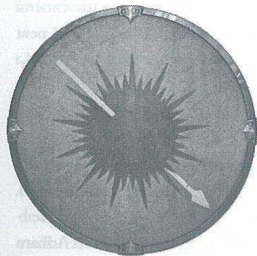
Si vous avez vos propres personnages chevaliers, vous êtes libre d'utiliser le tournoi pour les présenter, et peut-être susciter de nouvelles rivalités et amitiés avec ceux de la maison d'origine. Vous pouvez également trouver plus de détails sur les principaux chevaliers de Westeros dans le *Le Guide de Westeros* pour les inclure dans ce scénario, ce qui permettra aux joueurs de rencontrer certaines importantes figures des romans du *Trône de Fer*.

MORT D'UN MARCHAND VOYAGEUR

Si les membres de la maison d'origine ont attiré l'attention de la cour sur Rog Thanders dans le but de tenter de laver le nom de leur famille des accusations portées contre eux par Adham Dannett, le troisième jour du tournoi, on leur rapportera qu'un cadavre a été repêché dans les docks. Le pauvre bougre a été poignardé dans le dos et jeté à l'eau, où il est resté un bon moment. Quiconque enquête pourra voir le cadavre préparé pour l'inhumation dans un petit septuaire : il s'agit de Rog Thanders.

Les personnages peuvent questionner les manteaux d'or et les gens des docks, ce sera en vain. Les membres du Guet pensent que celui qui a assassiné Thanders en voulait à sa bourse, laquelle a disparu. Le meurtrier aura ensuite jeté le corps dans l'eau, mais ils ont peu d'espoir de le retrouver, car il y a longtemps qu'il a disparu. Le propriétaire d'une taverne des docks appelée les Bras de la sirène a vu Thanders la nuit où le tournoi a commencé et lui a servi quelques chopes de bière. Il affirme que le marchand est reparti, un peu pompette, mais pas complètement ivre, et que c'est la dernière fois qu'il l'a vu. Le tavernier ne se souvient de rien de louche, mais il montre bien qu'il s'occupe de ses affaires et pas de celles de ses clients.

Laissez les personnages enquêter sur la mort de Thanders à leur guise. Ils ne trouveront guère d'indices. Orten Lugus a payé quelqu'un pour faire assassiner discrètement le marchand, juste au cas où il aurait su quelque chose de gênant et pour priver la maison d'origine d'un allié. Mais Orten a aussi tué l'assassin, et il a fait disparaître son corps avec plus de talent : l'enquête se retrouve dans un cul-de-sac. Toutefois, la recherche d'indices peut occuper les personnages un moment, et la mort du marchand montre bien que les accusations de Dannett contre leur maison cachent quelque chose d'autre.



CHAPITRE 4 : PAROLES EMPOISONNÉES



Alors que le tournoi arrive à sa fin, la femme que les personnages prenaient simplement pour une prostituée de luxe – et dont certains ont pu s'éprendre – s'avère être la fille disparue de la maison rivale, et elle les accuse de meurtre ! C'est un nouveau retournement de situation dans une intrigue qu'ils croyaient terminée, et l'étau se resserre sur eux. Prisonniers des machinations de leurs adversaires, les personnages doivent trouver moyen de renverser la vapeur et de survivre sur un champ de bataille bien plus périlleux que les lices du roi.

RÉSUMÉ DU CHAPITRE

C'est dans ce chapitre que les événements de *Péril à Port-Réal* se résolvent. Une autre mort mystérieuse a lieu quand le fiancé de Marita Lugus, Langley Woods, meurt durant la grande mêlée, lors du temps fort du tournoi. La véritable identité de Bryan Telson peut également être révélée alors qu'il décide d'agir contre l'homme qui a tué son père et dérobé l'épée de sa famille.

Le dernier soir de tournoi, le roi organise un grand bal en l'honneur des vainqueurs. Iris Dannett, qu'on croyait disparue, apparaît lors du bal pour accuser les personnages de meurtre ! Ces derniers doivent réagir pour prouver leur innocence et, si possible, dévoiler les vrais meurtriers.

Ce chapitre peut s'achever sur un jugement par les armes entre la maison d'origine et la maison Lugus. Le roi Robert peut également prononcer un jugement contre les coupables, ce qui affectera le futur de pas moins de trois maisons nobles. Les divers convives se dispersent maintenant que le tournoi est terminé, et tous ces événements leur rappellent qu'au jeu des trônes, on risque gros.

Le but de ce chapitre est de permettre à la maison d'origine d'affronter la maison Lugus lors d'un jugement par les armes. Il est extrêmement difficile pour les personnages de remonter la piste jusqu'à Orten Lugus, et plus malaisé encore de prouver leurs dires, mais telle est la vie à Westeros. Ceux qui comprennent cette cruelle leçon peuvent espérer un jour jouir de leur vengeance.

LA MÊLÉE

Quand l'épreuve des joutes atteint son paroxysme, l'autre épreuve majeure du tournoi (du moins pour les chevaliers et les hommes d'armes) a lieu. Il s'agit de la grande mêlée.

Gérez la grande mêlée comme un combat selon les règles ordinaires (voir *JDR TDF* page 163), avec quelques nuances toutefois :

- La mêlée se livre par équipes de sept : si la maison d'origine manque de combattants, ses membres peuvent malgré tout participer à la mêlée. Peut-être que Bryan Telson et d'autres alliés viendront gonfler ses effectifs. Orten Lugus évite de participer à la grande mêlée, même si les personnages lui demandent directement.
- On combat jusqu'au premier sang, ou jusqu'à ce que quelqu'un demande grâce. Cette règle signifie que les personnages ne peuvent pas subir de lésions ou de blessures pour réduire leurs dégâts. En théorie, ils le pourraient, mais ils seraient alors vaincus, ce qui rend cette technique inutile. La défaite a généralement pour conséquence une blessure ou une lésion, au choix du vainqueur, bien qu'un personnage puisse sortir d'une grande mêlée à peu près sain et sauf.

En dehors de ces règles et de l'étiquette de la chevalerie, tous les coups sont permis. Après tout, le Prêtre Rouge Thoros de Myr participe bien aux grandes mêlées avec une épée enflammée !

Le nombre de combattants de la grande mêlée devrait être d'environ sept à huit fois celui des combattants de la maison d'origine impliqués. Utilisez le profil de chevalier issu de l'APPENDICE pour la majorité d'entre eux, et le profil de valeureux chevalier pour environ

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

JOUR DOUZE

- DÉBUT D'APRÈS-MIDI** : dernier round des joutes.
- FIN D'APRÈS-MIDI** : mêlée
- SOIR** : grand bal en l'honneur des vainqueurs du tournoi. « Lidda » apparaît et révèle qu'elle n'est autre qu'Iris Dannett. Elle accuse les personnages de la maison d'origine d'avoir assassiné son frère. Orten Lugus la demande en mariage (si ce n'est déjà fait).

un quart des combattants. Vous pouvez également y faire participer tous les personnages majeurs du narrateur que vous souhaitez. En particulier, la grande mêlée peut faire intervenir Bryan Telson et ser Gennady (voir l'encadré **LE DARD DU SCORPION**), ser Naton Lugus et tout autre chevalier mineur ou mercenaire. On doit également y voir Langley Woods, qui y trouvera la mort (voir la section suivante, **PAUVRE LANGLEY WOODS**).

Si vous voulez ajouter un peu de piment à la mêlée, lancez-y Thoros de Myr et sa célèbre épée enflammée. Vous pouvez même décider que le roi Robert prend son marteau de guerre et se joint à la bataille ! Le roi s'est déjà jeté dans la mêlée auparavant, sans réfléchir au fait que ses sujets retiendraient sans doute leurs coups face à leur suzerain...

Gérez la grande mêlée comme un combat ordinaire en y incluant des occasions de régler certaines querelles : Bryan Telson affrontant ser Gennady, des chevaliers vaincus lors des joutes face à leurs précédents adversaires, les chevaliers de la maison d'origine face à leurs ennemis, etc.

LE DARD DU SCORPION

Tygor Wyl, alias Bryan Telson, fera tout ce qui est en son pouvoir pour récupérer l'épée de sa famille, *Scorpion*, dès qu'il aura découvert qui la possède. Il préfère défier Gennady Shanin en combat à mort, mais il n'en aura peut-être pas l'occasion. Une des raisons pour lesquelles Tygor participe à la mêlée, c'est justement parce qu'il veut examiner plus précisément les armes que portent les chevaliers, étant donné que ceux-ci n'ont que rarement l'occasion de les dégainer pendant les joutes ou les autres épreuves.

Quand il trouve *Scorpion*, il se focalise immédiatement sur son porteur et l'attaque dans le but de le mettre hors de combat. Idéalement, un des joueurs devrait être assez près de lui pour le voir faire et se demander pourquoi Bryan combat avec tant de férocité. Il devrait être évident que Bryan ne joue plus : il entend bien estropier ou tuer son adversaire. Un personnage qui en prend conscience peut être amené à lui prêter main-forte ou à secourir sa cible.

Avant tout, Tygor est Aimable envers les personnages après les événements de **PARTIE DE CHASSE**. Son humeur change en fonction de ce qu'ils font pendant la grande mêlée. S'ils le font échouer à reprendre *Scorpion*, il devient Antipathique, voire Inamical. D'un autre côté, s'ils l'aident, Tygor devient Amical envers la maison d'origine, et il aidera volontiers les personnages en retour.

La quête de Tygor pour retrouver *Scorpion* n'est qu'une intrigue secondaire qui n'a rien à voir avec les principaux événements de *Péris à Port-Réal* ou les problèmes qu'a la maison d'origine avec Orten Lugus. Toutefois, elle permet aux joueurs de se faire un nouvel allié (ou ennemi) et leur rappelle que bien que leurs personnages soient au centre de votre histoire du *JDR TDF*, bien d'autres intrigues se déroulent à Westeros parallèlement à la leur.

PAUVRE LANGLEY WOODS !

Comme l'espère Orten Lugus, l'occasion pour sa sœur Marita et son prétendant Glarus Ptek d'éliminer le fiancé de Marita, ser Langley Woods, n'est que trop tentante : les deux amants ont empoisonné Woods de la même façon qu'Adham Dannett. Orten n'est pas censé être au courant de ce plan : Marita et Glarus l'ont gardé pour eux. Toutefois, Orten soupçonne les deux tourtereaux de mijoter quelque chose, et il sait immédiatement qui est responsable quand Langley affiche les mêmes symptômes qu'Adham avant lui.

Par conséquent, durant la mêlée, Woods a un moment de faiblesse (-2D en Agilité, Athlétisme et Endurance), et il reçoit un violent coup sur son casque ou sa cuirasse. Idéalement, il devrait être en train d'affronter un membre de la maison d'origine, mais ce n'est pas obligatoire. Il tombe et ne se relève pas, se contentant de s'agiter faiblement comme s'il était assommé. Comme Langley s'effondre pendant la grande mêlée, personne n'y fait vraiment attention et on laisse son écuyer l'aider à s'écartier en vacillant du champ de bataille.

Le chevalier est bientôt victime de maux d'estomac et de fièvre, tout comme Adham Dannett dans **LE SORT DU VAINCU** page 48. L'état de Langley empire rapidement, et en l'absence d'intervention extraordinaire, il meurt durant la nuit. Cette autre mort subite et mystérieuse ajoute du crédit à la thèse qui veut que la mort (ou la maladie, si l'un des personnages a brûlé un point de Destinée) d'Adham Dannett ne soit pas due à un accident ou à une blessure inexplicquée, et les rumeurs d'empoisonnement et de conspiration vont bon train.

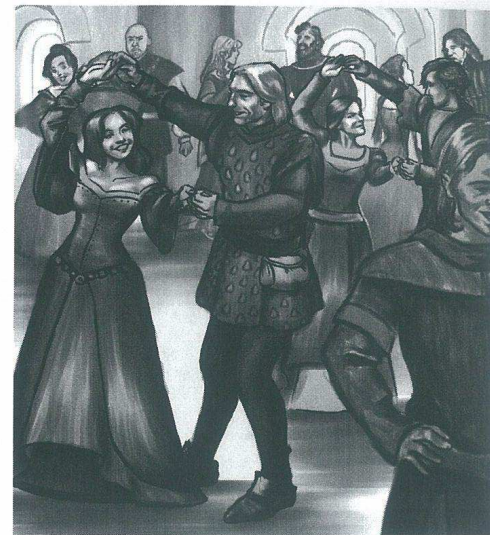
Marita Lugus semble raisonnablement affligée en public, sans toutefois en faire trop, car chacun sait qu'elle connaissait à peine ser Langley et que tous deux s'étaient rencontrés pour la première fois au tournoi. Les rumeurs et les commérages au sujet de la « veuve noire » repartent de plus belle, car le trépas de Woods porte à trois le compte de ses maris défunts, ce qui laisse à penser qu'elle est particulièrement malchanceuse... ou dangereuse.

LE GRAND BAL

Le soir après la mêlée et le dernier round des joutes, la couronne organise un grand bal en l'honneur des vainqueurs et des participants au tournoi. Comme dans tous les événements sociaux importants à Port-Réal et impliquant les puissantes maisons de Westeros, les opportunités et les intrigues y foisonnent.

LES CONVIVES

En plus des membres de la maison d'origine et de la cour, présentez certains des invités suivants au grand bal.



- La maison Lugus, y compris Naton, Marita et Orten Lugus et leur suite. Marita porte le deuil de son fiancé défunt. Elle est donc vêtue de noir, mais sa robe de dentelle de Myr n'en est pas moins décollée, ce qui convient tout à fait à sa réputation de « veuve noire ».
- Les demi-finalistes des joutes, ainsi que les vainqueurs de la mêlée et de diverses autres compétitions. Ce groupe peut compter des chevaliers par ailleurs obscurs ou des mercenaires de basse extraction qui se mêlent à la noblesse, donnant sans doute lieu à d'amuses bourdes.
- Le marchand Ruben Piper – le fiancé d'Iris – et sa suite. Piper a assez de richesse et d'influence pour avoir obtenu une invitation, bien qu'il ne soit de toute évidence pas membre d'une noble maison, ce qui amène certains seigneurs et dames à la snober de façon subtile.
- Bryan Telson, en particulier s'il a remporté la mêlée ou quelque autre épreuve du tournoi, est présent. Si sa véritable identité en tant que Tygor Wyl a été révélée, le Dornien peut s'habiller comme le veut son véritable rang et porter *Scorpion*, si tant est qu'il ait repris l'épée familiale. Sa présence ajoutera un peu de piquant à l'apparition d'Iris par la suite.
- Tout autre personnage du *Trône de Fer* ou habitant de Port-Réal que vous voulez faire participer à la soirée, y compris des personnages du narrateur présentés lors du festin de bienvenue, ce qui permet aux protagonistes de les croiser à nouveau, pour le meilleur et pour le pire.

POUDRE, ROBES ET JOYAUX

Gardez à l'esprit que la période qui précède le grand bal, quand les chevaliers et les guerriers du groupe sont occupés à s'infliger de mémorables raclées, est l'occasion idéale pour se concentrer sur les dames qui se préparent pour un tout autre champ de bataille. La différence, c'est que « l'armure » d'une dame est une robe élégante et que ses armes sont des traits d'esprit, des regards pénétrants et une connaissance parfaite de leurs adversaires. Dans l'arène sociale, les femmes sont aussi compétentes que les hommes sinon plus, et de minutieux préparatifs se déroulent dans les chambres à coucher et les parloirs tandis que les dames de la cour se préparent au combat.

Si la suite de la maison d'origine compte des femmes, vous êtes libre de jouer les préparatifs du bal. Vous pouvez alterner entre les combats, la mêlée et la fête qui s'ensuit d'une part, et les subtils efforts des femmes dans le choix de leurs atours, de leurs parfums, de leurs coiffures et de leurs pommades avec l'aide de leurs serviteurs et de leurs parentes. Une des dames risque même d'entrapercevoir Lidda, ce qui l'amènera sans doute à se demander ce que fait une courtisane dans le palais...

Des hérauts en livrée annoncent les nobles invités en grande pompe quand ils arrivent, en clamant bien haut leurs noms et leurs titres, afin que chacun connaisse leur identité et les traite avec le respect qui leur est dû. Le roi et la reine arrivent en dernier pour s'assurer que tous entendent l'annonce de leur venue et leur témoignent tous les honneurs.

Le moment où arrivent les personnages de la maison d'origine dépend essentiellement des circonstances. S'ils se sont distingués et ont gagné des honneurs pendant le tournoi, ils ont le droit d'arriver assez tard. Toutefois, leur apparition est accueillie par des murmures et des coups d'œil curieux : une aura sinistre les entoure toujours à cause des accusations d'Adham et de sa mort.

DANGEREUX PAS DE DANSE

Le grand bal permet aux personnages de se mêler aux convives, ce qui donne lieu à toutes sortes d'intrigues. Le type de celles-ci dépend des membres de la maison d'origine et de leurs buts personnels.

MAISON LUGUS

Pour l'heure, aucun des membres de la maison Lugus ne semble s'intéresser à ceux de la maison d'origine, du moins pas en s'entretenant directement avec eux. La famille Lugus se montre distante et ne s'approche pas du groupe. Même Orten Lugus, qui semblait auparavant amical, paraît distant et froid. Si les personnages insistent, Orten et Marita expliquent que le décès de Langley Woods a quelque peu assombri leurs sentiments vis-à-vis de la maison d'origine (bien que tous deux sachent parfaitement de quoi il est mort). Les deux Lugus sous-entendent subtilement qu'ils soupçonnent les personnages d'avoir joué un rôle dans la mort de Langley, bien qu'aucun d'entre eux ne l'affirme ouvertement.

Orten et Marita entendent bien ne rien laisser savoir aux membres de la maison d'origine des plans et motivations des Lugus. Par ailleurs, Marita veut éviter qu'Orten apprenne qu'elle a

participé à l'empoisonnement de Langley Woods. Elle ignore bien sûr qu'il est déjà au courant. Orten, lui, laisse Marita continuer à croire qu'elle a réussi à l'embobiner au sujet dudit empoisonnement. Les personnages qui parviennent à enjôler l'un d'entre eux peuvent les amener à se vanter de leurs réussites et de leurs actes, du moins de façon détournée. Cela permettra peut-être aux personnages de comprendre qui est responsable des morts récentes, et surtout pour quelles raisons.

De plus, si un personnage de la maison d'origine a vaincu Naton Lugus lors du tournoi, ce dernier se montre froid, hautain et dédaigneux vis-à-vis de son adversaire et de ses compagnons. Les personnages peuvent obtenir des victoires personnelles en l'emportant sur Naton lors des intrigues, mais ils n'apprendront pas grand-chose de lui puisqu'il ignore tout des machinations de son frère et de sa sœur.

LA DAME MYSTÉRIEUSE

Les personnages peuvent remarquer une arrivante tardive au moyen d'un test de Vigilance Simple (6) : il s'agit d'une dame mystérieuse vêtue d'une belle robe et portant un voile léger qui dissimule ses traits, mais pas les adorables cheveux dorés qu'elle a coiffés en tresses complexes. Mestre Ferris de la maison Dannett l'accompagne, ce qui peut leur mettre la puce à l'oreille. Peu après son arrivée, elle s'approche d'Orten Lugus et lui parle seule à seul pendant quelques minutes. Elle s'efforce d'éviter les autres convives.

Orten et la femme mystérieuse jettent un regard dur à qui-conque tente de les épier ou d'interrompre leur conversation, et Orten suggère alors à la femme d'aller discuter ailleurs. Il s'excuse ensuite auprès du personnage qui les a interrompus, prend la femme par le bras et l'emmène. Seule une confrontation directe, qui provoquera assurément un scandale, les empêchera de partir. La femme et Orten s'efforcent par la suite d'éviter les personnages.

Quiconque s'approche assez pour parler à la mystérieuse femme a le droit d'effectuer un test de Vigilance Simple (6) pour recon-

naître Lidda, en supposant que les personnages l'aient rencontrée au préalable. Les personnages peuvent se demander ce qu'une prostituée de luxe peut bien faire dans un bal royal, mais Orten Lugus a des goûts de débauché après tout. Quiconque désire propager une rumeur sur l'apparent flirt entre Lugus et une prostituée locale n'a aucun mal à y parvenir.

Que les personnages reconnaissent Lidda ou non, Bryan Telson n'a aucun mal à le faire s'il assiste au bal. Il tente de lui parler, mais elle le repousse. Bien que Lidda se soit montrée amicale envers lui jusqu'ici, elle lui affirme qu'elle ne peut plus lui parler désormais et qu'elle ne peut pas l'expliquer. Si Telson a révélé sa véritable identité, elle est encore moins susceptible de lui parler, prétendant (mais c'est un mensonge...) que sa tromperie l'a offensée. En réalité, Iris Dannett veut que Bryan, un homme bon qu'elle désire vraiment ménager, soit mis à l'écart de ce qui doit se produire ensuite, en particulier s'il soutient la maison d'origine ou est devenu son allié.

Le fait que Lidda ait rejeté Bryan pourrait donner l'occasion à un ou plusieurs personnages de la maison d'origine d'offrir une oreille compatissante au Dornien angoissé : le brusque changement d'attitude de Lidda l'a blessé et profondément troublé. Les personnages peuvent avoir envie de lui rappeler combien il est dangereux de tomber amoureux d'une courtisane, par sympathie pour le jeune romantique épris de Lidda.

D'un autre côté, un personnage de la maison d'origine qui aurait jeté son dévolu sur Lidda peut avoir l'impression qu'en rejetant Bryan, Lidda lui donne une occasion en or... ce qui est absolument faux. Lidda rejette toute proposition romantique de façon définitive, et si un personnage de la maison d'origine insiste, il n'y gagnera qu'une claque retentissante. Si les personnages font virer la scène au scandale, passez directement aux accusations d'Iris dans le chapitre suivant, avant même la présentation des honneurs.

RÉVÉLATIONS ET ACCUSATIONS

Si elle n'a pas été provoquée auparavant, Iris Dannett attend la présentation des honneurs aux vainqueurs du tournoi avant d'agir. À cet instant, elle aura rassemblé son courage grâce à quelques verres et attisé les braises de sa juste colère contre la maison d'origine en observant les personnages au bal, voire en s'entretenant avec eux. Quand la cérémonie commence, la mystérieuse femme voilée l'interrompt et révèle son visage à tous les occupants de la pièce.

« Iris ! » s'exclame un Ruben Piper stupéfait quand tombe le voile. Elle lui accorde à peine un coup d'œil avant d'annoncer ce qu'elle a à dire : « Messieurs, mesdames, je vous prie de bien vouloir excuser cette interruption, mais on ne peut accorder les honneurs ce soir alors que de graves injustices restent impunies, car j'ai la faiblesse de croire



que notre bon roi Robert place la justice au-dessus des trophées. »

Elle s'interrompt un instant pour en avoir confirmation, mais son discours a déjà obligé le roi à entendre ses doléances.

« Comme mon... fiancé vient de le dire, je suis Iris Dannett. Mon frère était Adham Dannett, qui rentre désormais chez nous pour reposer à tout jamais auprès de nos ancêtres. Il fut abattu dans la fleur de l'âge, avant même d'avoir pu jouir de la vie, par perfidie et tromperie. Non, il n'est pas tombé lors d'un juste et bonnête combat, car c'est le poison qui a eu raison de lui... Mon frère a été assassiné ! »

Un murmure parcourt la pièce suite à cette accusation tandis qu'Iris dirige sa fureur vers les personnages de la maison d'origine, où qu'ils puissent être, les foudroyant du regard.

« Mon frère a porté certaines accusations contre les [nom de la maison d'origine], affirmant qu'ils avaient attaqué nos terres et massacré nos gens. Il a cherché à prouver ses dires par la force de son bras, et craignant que la vérité ne soit révélée, les meurtriers l'ont empoisonné, suscitant sa défaite dans les lices, et sa mort. J'affirme maintenant, Votre Majesté, que mon frère a été assassiné par les [nom de la maison d'origine] et je suis venue ce soir pour demander justice en son nom ! »

Une véritable clameur éclate dans la salle : bourdonnements de conversation, cris de soutien ou de désaccord, chuchotements, questions, jusqu'à ce que le roi Robert se lève et en appelle à l'ordre et au silence de la voix de rogomme qui commandait autrefois aux soldats sur le champ de bataille. Les membres de la garde royale se resserrent autour de la famille du roi, et les manteaux d'or pénètrent dans la salle de bal, réagissant à ce tapage en se postant près des portes et le long des murs, attendant les ordres.

IRIS DANNETT S'EXPRIME

La précédente description des accusations d'Iris Dannett suppose que les personnages ne tentent pas de l'interrompre ou de contester ses dires avant qu'elle ait terminé de s'exprimer. Lisez-la ou paraphrasez-la en décrivant ce qui se passe aux joueurs. S'ils l'interrompent, modifiez son discours en conséquence. Peut-être que le roi interviendra pour ramener le calme, afin de pouvoir entendre les arguments des deux camps. Laconiquement, il dit aux personnages qu'ils auront la possibilité de parler, mais qu'il espère qu'ils sauront tenir leur langue pendant qu'Iris Dannett s'exprime. Une fois qu'elle a terminé sa théâtrale accusation, le roi Robert a aussi quelques questions.

« Dame Dannett, dit-il, il me semblait comprendre que vous vous étiez... absente de votre maison. Où étiez-vous, et comment se fait-il que vous réapparaissez ici ce soir ? »

Iris rougit et vacille en entendant la question, baissant les yeux d'un air honteux. Elle se reprend alors et relève fièrement la tête et les yeux.

« Votre majesté, répond-elle, mon père a fait l'effort d'arranger mon mariage avec maître Piper ici présent. » Elle désigne Ruben Piper sans lui accorder un regard. « Mais je n'avais aucun désir de l'épouser, et je me suis donc enfuie de la maison de mon père pour arriver ici, à Port-Réal. »

« Et où étiez-vous tout ce temps ? » continue le roi.

« Je... À la Source de Jade, votre majesté. » Cette réponse suscite des murmures, et même des gloussements, des toussotements et ricanements jusqu'à ce que le regard courroucé du roi réduise de nouveau la salle au silence. Il est clair que la plupart des membres de l'assemblée ont compris qu'Iris Dannett venait d'avouer qu'elle s'était prostituée. Ruben Piper blêmit, avant de rougir de colère et de honte.

« Quant à ces graves accusations que vous portez contre la maison [nom de la maison d'origine], sur quelles preuves pouvez-vous vous appuyer pour affirmer qu'il y a eu empoisonnement et meurtre ? »

– Sur celles apportées par le mestre de ma famille, mestre Ferris en personne, répond-elle. Il a soigné mon frère après sa chute au tournoi, et mestre Ferris ne pensait pas que la douleur que ressentait Adham venait de ses blessures. Après avoir consulté d'autres mestres de la ville, il n'a pu déterminer quel poison pouvait provoquer de tels symptômes. Toutefois, j'ai entendu parler d'une dague, » poursuit-elle en jetant un regard aux personnages de la maison d'origine, « une dague dont le manche dissimule une fiole, et que porte un des membres de la maison [nom de la maison d'origine], ainsi que d'un excellent vin envoyé à mon frère par un admirateur anonyme. » Tous les yeux suivent le regard d'Iris Dannett et se tournent vers les personnages.

LA RÉPONSE DE LA MAISON D'ORIGINE

Si l'un des personnages de la maison d'origine a encore la dague qu'ils ont reçue au CHAPITRE 2 : BIENVENUE À PORT-RÉAL, le roi demande à l'examiner, et un des manteaux d'or la leur prend pour la lui remettre. Si les personnages se sont débarrassés de la dague ou ne l'ont pas sur eux, le roi leur demande si ce qu'affirme Iris Dannett est exact, s'attendant à ce qu'ils le nient.

Laissez les joueurs choisir comment regrouper et organiser la défense de leurs personnages. La meilleure méthode consiste à élire un porte-parole qui s'avancera pour réfuter ces accusations de façon claire et catégorique. Le roi Robert s'impatiente si le groupe se réunit pour disserter de l'affaire au milieu de la grande salle et exigera des réponses précises si les personnages semblent un tant soit peu évasifs ou incertains. Si les personnages de la maison d'origine demandent à régler cette affaire en privé, le roi le leur accorde. Les manteaux d'or les escorteront de la salle de bal à une chambre voisine où le roi entendra les deux camps. Si le cas se présente, Orten Lugus s'avancera pour présenter ses propres preuves et suspicions, et il prendra le parti d'Iris dans la querelle (voir la section suivante, LE TROISIÈME LARRON).

Iris Dannett écoute calmement les personnages se défendre devant le roi, n'intervenant que pour corriger ce qu'elle perçoit comme de grossières distorsions des faits. Bien qu'elle se base sur des preuves intangibles et limitées pour croire que les personnages ont empoisonné son frère, elle s'en tient à cette version en partie par culpabilité et par honte, et il sera très difficile de la faire fléchir maintenant qu'elle les a accusés. Dans le cadre d'une intrigue, elle est Malveillante vis-à-vis du groupe, car elle entend bien qu'ils soient déclarés coupables et punis. Heureusement pour les personnages, le roi Robert est indifférent envers les deux camps à moins qu'ils ne lui aient donné auparavant des raisons de les percevoir différemment. L'intervention d'Iris irrite le roi, comme le fait d'avoir à juger une telle affaire, mais cela n'affecte pas encore son jugement.

Les membres de la maison d'origine auraient tout à fait le droit de demander une audience royale ultérieure pour régler cette affaire plutôt que de s'en occuper au beau milieu du grand bal. S'ils insistent pour reporter l'affaire, le roi Robert accepte, mais (sur le conseil que la reine lui glisse à l'oreille) en exigeant que les membres des deux camps restent au palais pendant la nuit. Ils seront ses « invités », mais dans des appartements surveillés, et n'auront pas la permission de quitter les lieux afin que nul ne tente de s'enfuir de la ville. Ceux qui émettent des objections se retrouveront dans un donjon au lieu d'une chambre, et il vaut donc mieux que le groupe ne mette pas la patience du roi à l'épreuve.

Cette partie du scénario est libre, car elle dépend des conclusions et des preuves présentées par les personnages joueurs. Permettez-leur de choisir les techniques d'intrigue appropriées et de faire les tests adéquats pour plaider leur cause. Appliquez des modificateurs basés sur leur interprétation.

LE TROISIÈME LARRON

Pendant que la maison d'origine présente sa défense ou juste après, Orten Lugus passe à l'action. Il cherche une occasion d'intervenir ou attend que les joueurs aient plaidé leur cause auprès du roi. Ensuite, le cadet de la maison Lugus parle et demande l'attention de Sa Majesté. Orten ne flanche pas et ne se détourne pas un instant du sévère regard royal, mais il conserve une attitude d'humble courtoisie. Robert, irrité de cette nouvelle interruption, demande à Lugus ce qu'il veut.

« Votre Majesté dit l'intéressé, après avoir entendu ces troublantes accusations, je me vois dans l'obligation de parler. Comme vous le savez sûrement, le fiancé de ma sœur, Langley Woods, a trépassé après la mêlée lors de ce qui fut considéré comme un regrettable accident. Langley était en effet quelque peu... délicat. Toutefois, je me dois de vous dire que pendant ses derniers instants, ser Langley a souffert des mêmes symptômes que ceux décrits par dame Dannett. » Il s'interrompt un instant, comme pour rassembler ses esprits et son courage, permettant ainsi à chacun de comprendre les sous-entendus de son discours, puis il reprend : « J'ai également vu cette dague dont elle parle, et qui fut remise aux [nom de la maison d'origine]. » Orten décrit comment les personnages ont reçu la dague, en particulier s'il était présent à cet instant, et il les accuse de s'être fait livrer l'arme afin d'obtenir clandestinement le poison qu'elle contenait.

Orten saisit alors l'occasion de témoigner des activités des personnages à Port-Réal. Il rassemble tout ce qu'il sait, tout ce qu'il a pu voir d'eux, et présente leurs agissements de la façon la plus défavorable possible, en s'assurant de passer pour irréprochable et de ne faire aucune affirmation directement mensongère. Il fait mine de témoigner à contrecœur, mû par le respect de la vérité et de la justice. Il admet même s'être associé aux personnages et affirme qu'il aimerait les croire innocents, mais qu'il ne peut nier les faits de plus en plus accablants.

À un moment, pendant qu'Orten rapporte les actes des personnages, Marita Lugus (si elle est présente), commence à sangloter de façon inconsolable et doit être escortée hors de la pièce. Il s'agit naturellement d'une supercherie destinée à soutenir son frère et à écarter d'elle les soupçons concernant la mort de Langley. Elle ne savait pas qu'Orten avait l'intention de sous-entendre que la mort de Langley était autre chose qu'un accident survenu lors de la mêlée. La colère gagne Naton Lugus quand Marita commence à pleurer. Il jette des regards noirs aux personnages, mais garde le silence à moins que les personnages joueurs n'insultent directement sa maison ou les membres de sa famille (voir L'HONNEUR DE LA MAISON LUGUS pour savoir comment Naton réagirait dans ce cas).



Les joueurs devraient désormais réaliser qu'Orten a joué un rôle bien plus important qu'ils ne l'auraient cru dans la machination dont ils sont victimes. S'ils sous-entendent ou affirment directement qu'Orten ou sa sœur ont orchestré toute l'affaire, celui-ci nie vigoureusement et fait mine d'être gravement offensé.

LA JUSTICE DU ROI ROBERT BARATHEON

Au bout du compte, quand chacun y sera allé de son accusation ou de sa contre-accusation, c'est au roi Robert qu'il reviendra de trancher. La décision peut être facile ou malaisée selon la façon dont les événements se seront déroulés dans RÉVÉLATIONS ET ACCUSATIONS. Cette section décrit les principales possibilités, mais il vous faudra les adapter à votre propre histoire afin de donner à vos joueurs une conclusion dramatique et gratifiante... aussi potentiellement désagréable soit-elle pour leurs personnages.

Bien que Robert Baratheon n'aime guère ses devoirs de roi, il les prend au sérieux, en particulier quand la loyauté de ses sujets et la paix des maisons sont en jeu. Il connaît assez bien la politique pour trouver une solution conforme à la loi et la plus confortable possible pour la couronne.

LA MAISON D'ORIGINE EST...

COUPABLE !

Si les personnages ne peuvent réfuter les preuves et les accusations dont leur maison est victime, le roi n'a d'autre choix que de les déclarer coupables de crimes contre la maison Dannett, voire contre les maisons Lugus et Woods (si Orten accuse les personnages de la mort de Langley Woods). Ce verdict signifie qu'il faudra faire réparation auprès des parties lésées et que la réputation de la maison d'origine n'en ressortira pas indemne. Si Orten présente des preuves impliquant un ou plusieurs individus particuliers dans les meurtres, le verdict peut également s'accompagner d'un exil, voire d'une exécution.

Si la maison d'origine est déclarée coupable, elle subit l'équivalent de l'événement Scandale (*JDR TDF* page 100), au moins, avec une réduction d'Influence, de Terres (vendues ou cédées en matière de réparation) et de Puissance. Des accusations plus graves portées contre des personnages particuliers peuvent également mener à des jugements spécifiques pour chacun d'eux. Le roi permet aux coupables de prendre le noir et de rejoindre les rangs de la Garde de Nuit. Quant aux femmes déclarées coupables, elles peuvent prendre les ordres et devenir des septas, renonçant à leurs titres et à leurs droits. Le roi ne condamnera un personnage à mort qu'en tout dernier recours.

NON-LIEU

Si les accusations dont la maison d'origine est victime s'avèrent trop fragiles ou de toute évidence fausses, le roi Robert choisit de rejeter les charges et de statuer en faveur des personnages. Bien qu'il lave la maison d'origine de tout soupçon, en pratique, celle-ci subit un Scandale mineur et une perte de 1d6 d'Influence, laquelle peut être compensée par la Gloire obtenue par les personnages au tournoi et qu'ils choisissent d'investir dans leur maison. Si le narrateur le désire, une nette victoire des personnages de la maison d'origine qui dévoile le complot d'Orten Lugus peut également permettre d'éviter la perte d'Influence, et rapporter aux personnages de la Gloire supplémentaire pour récompenser leur ingéniosité et leur persévérance.

Même si le roi statue en leur faveur, les personnages ne sont pas sortis de l'auberge. À moins qu'ils ne puissent prouver à Iris Dannett qu'Orten l'a dupée et utilisée, celle-ci accepte d'épouser le plus jeune des Lugus. Orten deviendra donc l'héritier de sa maison, et un voisin ennemi à long terme pour les personnages. Il ne renoncera pas à accroître sa richesse et son influence. Même si les personnages sauvent Iris des griffes d'Orten, ils devront se méfier de lui et de sa maison à l'avenir.

AUDIENCE OFFICIELLE

Étant donnée la gravité des accusations, le roi peut accéder à la requête des membres de la maison d'origine s'ils demandent une enquête approfondie et une audience où seront présents tous les dirigeants des maisons, y compris leur chef de famille – s'il n'est pas à Port-Réal pour le tournoi – Alfric Dannett et Konrad Lugus. Comme une telle situation nécessite d'accueillir toutes les parties impliquées et de les maintenir en détention, puis d'envoyer des corbeaux porteurs de convocations aux diverses maisons, le roi Robert ne propose pas cette solution, mais une intrigue réussie de la part d'un avocat de la maison d'origine peut le convaincre de la nécessité d'une telle action.

Cette option rallonge l'aventure et donne aux personnages un peu plus de temps pour réfléchir aux options dont ils disposent et à leur propre défense, tout en limitant leur propre capacité à enquêter, car le roi les garde en détention pour s'assurer qu'ils ne s'enfuient pas de Port-Réal et n'interfèrent pas d'une façon ou d'une autre avec l'enquête. Naturellement, les personnages peuvent tenter de se faufiler hors du donjon pour enquêter malgré tout, peut-être avec l'aide d'alliés extérieurs ou faisant partie de la cour du roi, selon leurs contacts.

Jouez toutes les investigations et autres activités entreprises par le groupe. Si une audience officielle est organisée, vous voudrez peut-être faire une pause dans la partie – qui peut durer quelques minutes ou jusqu'à la prochaine session de jeu – pour permettre aux joueurs de planifier ce que feront leurs personnages. Vous pouvez jouer une véritable « scène de tribunal » où les personnages plaideront leur cause devant le roi en tentant de présenter des preuves pour se disculper et démasquer les vrais coupables.

L'HONNEUR DE LA MAISON LUGUS

Si, comme c'est probablement le cas, les preuves rassemblées contre la maison d'origine ne sont pas claires et accablantes et que tout se résume à leur parole contre celle de leurs accusateurs, l'un des camps a le droit d'exiger un jugement par les armes pour résoudre la querelle. Naton Lugus préfère cette option s'il sent que sa maison et sa famille sont déjà suffisamment impliquées, en particulier s'il déteste déjà les personnages. L'héritier des Lugus est un guerrier par nature, et il préfère recourir à l'acier plutôt qu'aux mots. Ser Naton défie le champion de la maison d'origine s'il en a l'occasion.

Le bon côté des choses, c'est qu'il suffit aux personnages de vaincre Naton Lugus pour prouver leur innocence et se débarrasser des charges portées contre eux. D'un autre côté, en cas de défaite, leur famille sera jugée coupable de conspiration et de meurtre : ils ne voudront peut-être pas prendre un tel risque. S'ils refusent le défi,

la maison d'origine perd de l'Influence (1d6 rangs), forçant le roi à prononcer lui-même un jugement, ce qui ne leur attirera aucune faveur de la part de Robert.

Si les membres de la maison d'origine acceptent de laisser les armes décider de leur sort, gérez le combat normalement à l'aide des règles du *JDR TDF*, en utilisant le profil de ser Naton que vous trouverez dans *L'APPENDICE*. Le combat se poursuit jusqu'à ce qu'un des combattants crie grâce, et Naton Lugus ne renoncera pas aisément. Les deux adversaires peuvent subir des lésions ou des blessures pour éviter la défaite. Lugus épargnera un adversaire qui se rend, ne serait-ce que pour que le jugement final du roi ne paraisse pas biaisé. Bien qu'il s'agisse d'un ennemi sans pitié qui se bat pour gagner, Naton Lugus ne trichera pas lors d'un jugement par les armes, et il ne recevra aucun secours de la part des siens. Après tout, si Naton meurt lors du combat, Orten devient l'héritier des Lugus.

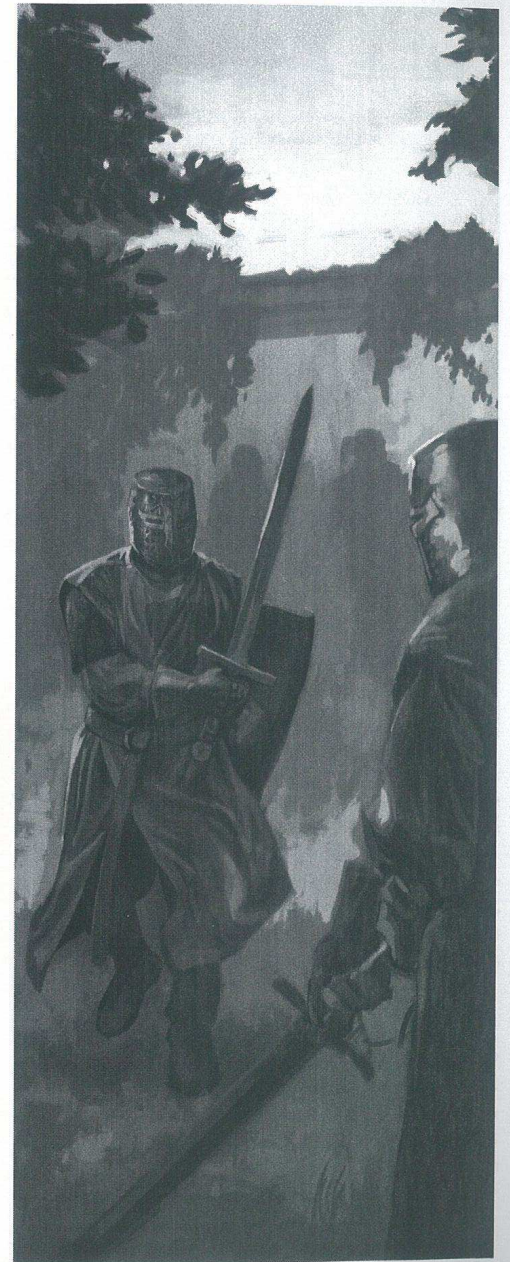
LA MAISON LUGUS EST DÉCLARÉE COUPABLE

Si les membres de la maison d'origine présentent des preuves convaincantes ou des arguments prouvant que la maison Lugus est derrière toute cette série d'événements, depuis l'attaque des terres des Dannett jusqu'à la mort d'Adham Dannett et Langley Woods, le roi ne cache pas son déplaisir.

Orten fait naturellement de son mieux pour faire retomber la responsabilité sur autrui, piégeant Naton et même Marita. Il est facile de désigner Marita comme l'assassin de Langley Woods puisque c'est vrai. Elle ne réalise que trop tard l'étendue des ambitions de son frère. Peut-être grâce à l'influence de la reine, Robert ne condamne pas Marita Lugus à l'exécution si elle est déclarée coupable. Au lieu de cela, il l'exile dans un septistère où elle prendra les ordres et restera cloîtrée jusqu'à la fin de ses jours. Glarus Ptek organise un audacieux sauvetage et tous deux disparaissent dans les cités libres, hors de portée des Sept Couronnes, à moins que quelqu'un ne fasse l'effort de les poursuivre. Si le groupe décide d'escorter Marita jusqu'à son lieu d'exil, il leur faudra affronter directement Glarus, et les personnages pourront beaucoup apprendre des deux amants s'ils sont capturés ou s'ils sont prêts à négocier.

Si la responsabilité retombe sur la maison Lugus en général, Naton Lugus en supporte une partie. Il est prêt à réfuter toutes les accusations portées contre sa maison, mais il porte une part de responsabilité. Si ser Naton perd un jugement par les armes et survit, il subit une immense honte et son vainqueur se fait un ennemi pour la vie. Le vainqueur peut également compter sur Orten pour manipuler son frère aîné afin qu'il s'en prenne à la maison d'origine à l'avenir.

Une maison Lugus coupable subit le même sort que celui qui aurait affecté la maison d'origine : une perte d'Influence, de Terres



(vendues ou cédées en guise de réparation) et de Puissance. Si la maison d'origine réussit à imputer les crimes à un membre particulier des Lugus, les autres punitions sont laissées à la discrétion du roi, y compris l'exécution, l'exil et la possibilité pour des hommes comme Naton ou Orten de prendre le noir et de terminer leur vie sur le Mur. Un Orten Lugus déclaré coupable parvient à obtenir cette option, en supposant que les personnages réussissent à lui attribuer la responsabilité du complot.

LE CHAPITRE FINAL ?

La résolution du conflit entre les maisons Dannett et Lugus et la maison d'origine, ainsi que la fin du tournoi du roi, mettent un terme à *Périal à Port-Réal*. Il ne reste qu'à clore toutes les intrigues en suspens, à moins que vous ne préfériez les poursuivre dans de futures histoires de votre campagne du *JDR TDF*. Cette section s'intéresse à la conclusion de cette histoire et aux directions que vous pourrez prendre dans de futurs scénarios.

AMIS ET ENNEMIS

Au fil de *Périal à Port-Réal*, les personnages de la maison d'origine se sont probablement fait plusieurs ennemis, et espérons-le, un ou deux amis. Qu'en est-il de ceux-ci une fois que le roi a passé son jugement et que la fumée se dissipe ?

ORTEN LUGUS

Principal fauteur de troubles de ce scénario, Orten Lugus ne conserve aucune rancune contre les membres de la maison d'origine s'ils ne lui donnent aucune raison de le faire. Les personnages lui ont servi de pions parce qu'ils étaient au bon endroit au bon moment, étant donné leurs relations avec la maison Dannett et les circonstances. Un Orten victorieux se montrera relativement magnanime, du moins en laissant les personnages en vie sans chercher à se venger d'eux. Naturellement, si les personnages dévoilent et ruinent les plans de Lugus, c'est une tout autre histoire.

Un Orten Lugus vengeur vouera tout son temps et son énergie à abattre la maison d'origine, et peut-être la maison Dannett du même coup. Il veut obtenir ce qu'il considère comme son dû : le contrôle de la maison Lugus, au moins, et dans l'idéal, les terres et domaines de ses victimes. Selon les circonstances de sa déchéance, Orten aura peut-être du mal à exercer des représailles, en particulier s'il se retrouve en fuite dans les cités libres ou en exil dans les confins du Nord par exemple. Toutefois, un homme aussi ingénieux et plein de ressources ne devrait pas être sous-estimé, et quand les personnages s'y attendront le moins, Orten reviendra se venger. Vous pouvez faire de lui un ennemi récurrent dans bien d'autres histoires de votre campagne du *JDR TDF*.

MARITA LUGUS

Si Marita est réunie avec son bien-aimé Glarus, elle trouve son équilibre et le rejoindra probablement à Braavos, fût-ce contre la volonté de son père. Elle peut offrir refuge à un Orten exilé, tant qu'il ne s'en est pas fait une ennemie durant sa machination. Sinon, les personnages n'entendront probablement plus parler de la veuve noire à moins qu'ils ne lui aient donné des raisons de les poursuivre.

La pire fin possible consisterait pour un personnage de la maison d'origine à tuer Glarus Ptek ou à séparer d'une façon ou d'une autre Marita de son amant. Dans ce cas, elle se voue entièrement à sa vengeance, sans se soucier du temps que cela lui prendra. Elle épouse le prétendant le plus riche et le plus puissant possible et s'arrange pour qu'il trépassé prématurément par la suite : la malédiction de la veuve noire frappe encore. Sinon, elle peut le garder en vie juste pour tromper l'ennemi : peut-être qu'elle se sert du sexe et de drogues pour le maintenir sous son influence.

Avec Glarus, Marita peut découvrir qu'elle est aussi douée pour l'assassinat que son amant, et tous deux formeront un duo des plus dangereux. Même s'ils n'ont pas de raisons personnelles de s'en prendre aux personnages, ils peuvent accepter un contrat de meurtre issu d'un autre ennemi de la maison d'origine.

NATON LUGUS

La situation a peu de chance de tourner à l'avantage de Naton Lugus, quelle que soit l'issue du scénario. Naturellement, l'héritier de la maison Lugus a bien mérité l'essentiel de ses malheurs, mais il est toujours à la merci de ses machiavéliques frère et sœur. Si le plan d'Orten se déroule sans accroc, Naton peut mourir – ou revenir estropié – du tournoi ou du jugement par les armes contre la maison d'origine. Le roi Robert pourrait aussi exécuter ou bannir Naton. Même s'il est victorieux, les jours de Naton sont comptés car Orten complotte contre lui.

Ser Naton nourrit toujours une grave rancune contre les personnages à cause de ses problèmes, ce qui fait de lui un autre de leurs ennemis. En guise de coup de théâtre, vous pouvez décider que Naton fasse preuve d'un bon sens qu'on ne lui connaissait pas et tente de s'allier secrètement avec la maison d'origine pour s'occuper de son perfide frère (et de sa sœur si Marita fait toujours partie de l'histoire). Bien sûr, la proposition d'alliance de Naton pourrait n'être qu'une feinte destinée à attirer les personnages dans un piège, à moins qu'Orten ne soit au courant des plans de son frère et n'envie de tirer parti pour mener à bien ses propres desseins. Imaginez les protagonistes arrivant à un pavillon de chasse de famille où ils doivent rencontrer Naton Lugus en secret, pour n'y retrouver que son cadavre... Des cavaliers de la maison Lugus arrivent juste à temps pour voir les personnages s'enfuir de la scène du crime ou pétrifiés devant le corps.

GLARUS PTEK

La seule préoccupation de l'assassin braavosi est de quitter Port-Réal en un seul morceau, avec Marita Lugus. Il éprouve pour elle un dévouement passionné, et comme indiqué précédemment, il organisera son sauvetage si elle est emprisonnée ou exilée (voire pire, condamnée à être exécutée). Cette adoration qu'il lui voue pourrait le faire entrer de nouveau en conflit avec les personnages principaux.

Si Ptek survit et pas Marita... Eh bien, un assassin professionnel doublé d'un empoisonneur est un ennemi dangereux. Les personnages feraient mieux d'engager quelqu'un pour goûter leur nourriture et leur vin dans un futur proche, et ils devraient se méfier des étrangers s'ils veulent se protéger de l'inévitable vengeance de Ptek.

Comme indiqué pour Marita, si les deux amants parviennent à s'enfuir à Braavos, ils pourront se lancer avec succès dans le commerce de la mort, ce qui pourrait les mener de nouveau à tenter de se débarrasser des membres de la maison d'origine, pour le compte de quelqu'un d'autre cette fois.

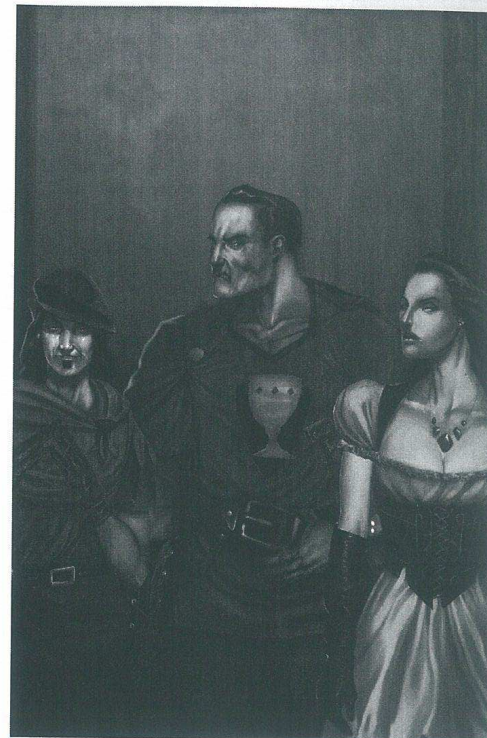
IRIS DANNETT

Le destin d'Iris Dannett dépend énormément des personnages et de leur capacité à surmonter le défi que représente Orten Lugus. Celui-ci entend bien convaincre Iris de lui faire confiance pour ensuite lui proposer de l'épouser puisqu'il l'a sauvée de la prostitution et aidée à faire justice pour la mort de son frère. Il y parvient si les membres de la maison d'origine échouent. Toutefois, s'ils dévoilent l'implication d'Orten dans le complot, Iris l'abandonne et son inimitié à leur encontre s'évanouit. Elle leur est reconnaissante de l'aide qu'ils lui ont apportée, et ressent de la honte et de la colère pour avoir été dupée de la sorte.

Iris se laissera facilement convaincre de revenir chez elle et de faire la paix avec son père, puisque son frère n'est plus. Cette issue est encore facilitée si l'un des personnages s'intéresse à l'héritière des Dannett. Sinon, peut-être que Tygor Wyl avouera son amour pour Iris et qu'elle lui demandera de rentrer à la maison avec elle. S'ils se marient, le Dornien risque fort de devenir le nouveau sire de la maison Dannett, et un potentiel allié loyal pour la maison d'origine, en particulier si les personnages l'ont aidé à récupérer l'épée de sa famille et à s'unir à la femme qu'il aime.

TYGOR WYL

En ce qui le concerne, le chevalier dornien retournera probablement dans sa patrie puisqu'il a accompli sa mission : retrouver *Scorpion* et tuer – ou estropier – ser Gennady. Toutefois, les personnages peuvent facilement convaincre Tygor de rester en leur compagnie s'ils le désirent. Il pourrait devenir une épée lige de leur maison, car il n'a plus de famille. Comme mentionné précédemment, si aucun des personnages ne demande la main d'Iris Dannett, Tygor peut le faire.



Dans une future intrigue, le passionné chevalier dornien peut s'efforcer de séduire Iris Dannett même si un autre personnage s'intéresse à elle. C'est le contexte idéal pour développer un triangle amoureux. Iris peut être attirée par le loyal ami du personnage, Tygor, qui a juré de protéger et servir sa nouvelle maison. Cette situation peut susciter une véritable tragédie à la Lancelot et Guenièvre, pleine de romance et trahison. Et n'oublions pas que l'héritage de la maison Dannett est en jeu, en particulier si Iris tombe enceinte, suscitant la question fatidique : qui est le père ?

JUSTES RÉCOMPENSES

Une fois que tout est dit et accompli, que rapportent les personnages de leurs aventures à Port-Réal (hormis leurs vies sauvées et leur réputation potentiellement intacte) ? Cette issue dépend de l'interprétation des joueurs et du jugement du narrateur. La TABLE 4-1 : RÉCOMPENSES vous donne des valeurs approximatives basées sur les informations du *JDR TDF* CHAPITRE 11 : LE NARRATEUR.

Le Patron D'Orten

L'identité du mystérieux patron d'Orten Lugus n'est pas précisée et il n'apparaît pas dans *Péril à Port-Réal*. Les joueurs peuvent tirer leurs propres conclusions : qui pourrait avoir les moyens et un motif valable pour acquérir secrètement des larmes de lys et susciter un scandale mineur afin de dissimuler l'arrivée du poison en faisant croire à chacun que celui-ci sert d'autres buts ?

Ce livre ne révèle rien de plus, ce qui permet de relier l'intrigue au début du trône de fer. mais si vous voulez développer cet élément, vous pouvez laisser les personnages remonter les ficelles d'Orten jusqu'à celui qui les tire vraiment, grâce au jeu de rôle du trône de fer, vous disposez de votre propre monde de Westeros et vous êtes libre de jouer avec comme bon vous semble.

TABLE 4-1 : RÉCOMPENSES

RÉCOMPENSE	QUANTITÉ (PAR PERSONNAGE)
ARGENT	100 pièces d'or par épreuve
EXPÉRIENCE	4-10
GLOIRE	1-2
DESTINÉE	1

ARGENT

Les personnages gagnent de l'argent s'ils ont remporté des épreuves du tournoi : 100 dragons d'or par épreuve, y compris la mêlée, le concours de tir à l'arc et le concours équestre. Les chevaliers du tournoi gagnent également la rançon des chevaux, armes et armures des adversaires qu'ils ont vaincus. Pour calculer ce gain, utilisez les indications du *JDR TDF* (voir CONSÉQUENCES D'UNE DÉFAITE pages 163-164) et la section JOUTES de cet ouvrage (page 42).

EXPÉRIENCE

Chaque personnage gagne 4-10 points d'expérience pour ce scénario en fonction de ses succès. Un succès total nécessite qu'Orten Lugus soit démasqué et vaincu, tandis qu'un succès minimal signifie que les personnages ont tout juste réussi à avoir la vie sauve tandis que le plan de Lugus se déroulait quasiment sans faille.

GLOIRE

Si un ou plusieurs personnages ont remporté une épreuve du tournoi ou s'y sont particulièrement distingués, ils gagnent 1 point de Gloire.

Le fait d'avoir triomphé du complot d'Orten Lugus donne également un point de Gloire aux personnages, tout comme leur victoire sur le chevalier au renard s'ils l'ont rendue publique. Le narrateur peut accorder un point de Gloire supplémentaire au groupe s'ils ont navigué avec brio dans les eaux troubles de Port-Réal, du moins assez pour que les nobles maisons de Westeros s'en rendent compte et les remarquent.

DESTINÉE

Finalement, accordez à chaque personnage un point de Destinée qu'ils peuvent conserver pour l'utiliser plus tard, ou dépenser pour gagner un avantage ou se débarrasser d'un défaut avec votre permission.

D'AUTRES HISTOIRES

Vous pouvez insérer les histoires suivantes dans *Péril à Port-Réal*. En tant que narrateur, c'est à vous de les étoffer en fonction de ce que vous avez prévu pour l'histoire et la série.

RETOUR À LA MAISON

Les périls ne s'arrêtent pas à Port-Réal... Après tout, une fois le tournoi achevé, le groupe doit encore entreprendre le long voyage qui le ramènera à la maison. Vous pouvez en faire une conclusion sans encombre ou épicer cette étape par des rencontres et des défis le long du chemin. Le voyage de retour est l'occasion de revoir les lieux visités au **CHAPITRE 1 : SUR LA ROUTE ROYALE**, y compris l'auberge de Dag et celle du Grand Cerf, ainsi que les gens qui s'y trouvent. Au moins, les personnages auront l'occasion de raconter la vraie histoire et de laver ce faisant la réputation de leur maison.

Le voyage de retour peut également impliquer des intrigues plus élaborées. Le groupe peut rencontrer des bandits (de vrais brigands cette fois, et non pas des hommes travaillant pour le chevalier au renard ou la maison Lugus). Les personnages peuvent également se retrouver impliqués dans des problèmes locaux le long du chemin, en découvrant par exemple que l'auberge de Dag a été attaquée.

VERS LE MUR

Même si les personnages de la maison d'origine ne sont pas forcés par les circonstances de prendre le noir et de rejoindre la Garde de Nuit, ils auront peut-être des raisons d'entreprendre le long et rude voyage vers les confins du Nord et le Mur. En particulier, si un ou plusieurs de leurs adversaires, comme Orten Lugus, prennent le noir, le roi Robert peut permettre aux personnages d'accompagner leur ennemi afin de s'assurer qu'il arrive à bon port, voire les y encou-

rager. Naturellement, un individu aussi rusé qu'Orten ne se laissera pas emmener en exil sans rien faire, et les personnages doivent s'attarder à quelques sales tours le long du chemin.

Une fois arrivés à Châteaunoir, les personnages seront peut-être incapables de faire demi-tour pour rentrer chez eux. La forteresse peut être attaquée par les sauvageons, à moins que des rapports mentionnant la disparition de certains patrouilleurs n'intriguent les personnages et qu'ils acceptent l'occasion unique de s'aventurer au-delà du Mur avec une expédition de recherche. C'est également l'occasion de se faire tuer par des spectres dans la forêt gelée, et de découvrir qu'effectivement, l'hiver vient.

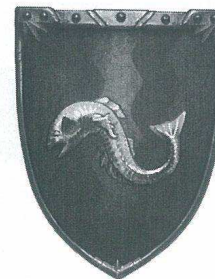
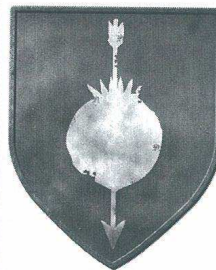
AVENTURES À DORNE

Plutôt que de demander à Tygor Wyl d'accompagner les personnages chez eux, peut-être que ce dernier pourrait les laisser venir avec lui à Dorne pour l'aider à reprendre la forteresse et les terres légitimes de sa maison, maintenant qu'il a vengé la mort de son père et repris *Scorpion*. Bien sûr, certains Dorniens ne seront guère ravis d'apprendre le trépas de ser Gennady, et le chevalier avait sans doute des alliés. C'est pourquoi Tygor ferait bien de revenir avec quelques alliés à ses côtés.

Cette histoire vous offre une chance de changer radicalement de décor et permet aux personnages d'explorer Dorne, décrite dans le livre de base du *JDR TDF* et le *Le Guide de Westeros*. Si les personnages réussissent à redonner à Tygor la place qui lui revient de droit, ils gagnent un allié précieux dans la région, mais au risque de se faire de nouveaux ennemis à Dorne.

VERS LES CITÉS LIBRES

Si Glarus Ptek s'enfuit dans les cités libres – avec ou sans Marita Lugus – les personnages pourraient choisir de le poursuivre dans les rues et les canaux de Braavos. Ce n'est pas une mince affaire, étant donné qu'ils se retrouveront sur le territoire de Ptek, où il est à la fois un marchand respecté et un assassin redouté. Ils pourraient même accepter un contrat visant à découvrir les contacts de Ptek qui lui ont permis d'acquérir certains poisons et la raison pour laquelle il les a apportés à Port-Réal, ce qui risque d'impliquer le groupe dans les intrigues les plus intenses et sinistres de Westeros.



GUIDE DE PORT-RÉAL



Le *Guide de Westeros* décrit la ville de Port-Réal en détail. Ce chapitre répète certaines informations essentielles par commodité, mais dirige le narrateur vers le guide lorsqu'il s'agit d'obtenir plus de détails concernant les importants personnages de la ville, si le groupe doit en rencontrer certains. En général, les activités de trois maisons mineures comme les Lugas, les Dannett et la maison d'origine sont de peu d'intérêt pour le roi Robert et ses courtisans, en dehors des accusations et événements du **CHAPITRE 4 : PAROLES EMPOISONNÉES**. En fait, le conflit qui les oppose n'arrive aux oreilles du roi que parce qu'elles sont rassemblées à Port-Réal pour le tournoi.

Aegon le Conquérant bâtit Port-Réal à l'endroit où il posa pour la première fois le pied en Westeros, là où il débuta sa guerre de conquête, et la cité est restée le centre du pouvoir militaire, économique et politique depuis lors. Depuis sa fondation il y a plus de trois cents ans, Port-Réal est devenue la plus grande ville du royaume, forte d'une population croissante d'un demi-million d'habitants.

La cité occupe une place de choix, car elle est le berceau des dirigeants de Westeros et le carrefour du commerce du reste du monde. Toutes les routes mènent à Port-Réal, et ses rues sont remplies de

boulangers et de forgerons, de voleurs et de catsins, de mercenaires et de chevaliers, de curieux étrangers venus des cités libres et de simples fermiers issus des confins des Sept Couronnes. On peut presque tout y trouver, et cette ville est un endroit dangereux et intrigant à explorer.

HISTOIRE DE PORT-RÉAL

Pour une ville de cette taille et de cette importance au sein des Sept Couronnes, Port-Réal est encore jeune, du moins quand on la compare aux cités libres d'au-delà du Détroit et à Villevieille au cœur du Bief. En fait, Port-Réal est une jeune ville de trois cents printemps. Ses origines remontent à une époque de guerre et de conquête, quand Aegon le Conquérant et ses sœurs mirent pour la première fois le pied à Westeros et entamèrent une campagne destinée à écraser les rois des Andals et à bâtir un nouvel empire issu des cendres de l'antique Valyria.

Avant la venue d'Aegon, les terres où se dresse aujourd'hui Port-Réal étaient des collines recouvertes de forêts, une région tranquille peuplée de simples pêcheurs qui vivaient du poisson de la Néra. Leur mode de vie changea quand les targaryen arrivèrent car ils choisirent le site comme point de départ de leur invasion. Abattant les arbres anciens, l'ost targaryen dressa une grossière redoute de bois. Sur les collines ils érigèrent des remparts et renforcèrent cet abri primitif pour leurs légions. Et quand les Targaryen remportèrent victoire sur victoire et remplirent leurs coffres du butin et de la rançon des seigneurs vaincus, la forteresse grandit, prenant la forme d'une véritable cité. Quand Aegon eut obtenu une victoire complète sur les rois de Westeros, il s'installa à Port-Réal dont il fit le siège de son pouvoir. Il fit fondre les épées de ses ennemis pour former le Trône de Fer, symbole de la dynastie des Targaryen et périlleux siège qu'occupèrent tous les rois qui suivirent.

Après Aegon, Port-Réal continua sa croissance. Ses successeurs étendirent l'œuvre de ceux qui les avaient précédés, remplaçant les murs de bois par des murs de pierre. Des châteaux et des forteresses apparurent au cœur de la cité, et les gens du commun se rassemblèrent à l'ombre de ces puissants bâtiments pour bénéficier de la protection de leur roi. Baelor le Bienheureux érigea ici le Grand Septuaire et la ville prit l'aspect qu'elle a aujourd'hui. Toutes les périodes n'ont pas été aussi clémentes avec Port-Réal. Il y a près d'un siècle, le Fléau de Printemps s'abattit sur la ville et balaya la majorité de la population. Port-Réal subit d'immenses incendies, et la quasi-totalité de la communauté fut réduite en cendre. Dans les années qui suivirent, la ville s'en releva et fut rebâtie, plus robuste que jamais.

GÉOGRAPHIE DE PORT-RÉAL

Port-Réal est peut-être le siège du pouvoir de Robert Baratheon, le cœur et l'âme de la tapisserie changeante de la politique et des conflits, mais c'est toujours une cité, une ville qui s'est agrandie par à-coups pour prendre la forme qu'elle a actuellement. On raconte que la cité s'étend jusqu'aux plus lointaines extrémités des Sept Couronnes, devenant plus délirante et fantastique à mesure qu'on s'éloigne du centre, mais quand on s'approche de la capitale, sa splendeur s'estompe et les dures réalités du surpeuplement, de la crasse et de la misère sautent aux yeux.

Port-Réal est une métropole tentaculaire qui recouvre les rives de la baie de la Néra à perte de vue, et la cité s'étend à l'intérieur des terres le long de la Néra sur plusieurs kilomètres. D'abruptes murailles de pierre abritent un mélange éclectique d'entrepôts, d'étals de marchands, d'auberges, de greniers et de charmilles qui surgissent çà et là, brassant le nouveau et l'ancien. Port-Réal est si peuplée que les logements et les habitants s'étendent au-delà de son enceinte et de ses

portes, grouillant autour des routes qui mènent de ce port à l'intérieur des Sept Couronnes sur des lieues avant de se fondre complètement dans la nature. Les docks sont remplis de navires toute l'année durant, et du vacarme des voix, des rires et des larmes, du tintement des lames et du brouhaha du marché, de jour comme de nuit. Mais en tant qu'immense ville, Port-Réal est sale et empestée les égouts, la fumée et la foule. Ceux qui ont l'habitude de la capitale affirment qu'ils peuvent sentir l'odeur de la trahison qui plane sur ses rues.

LES PORTES

Les visiteurs qui viennent en ville doivent passer par l'une de ses sept portes. Chacune a sa personnalité et son atmosphère, ayant assimilé quelque aspect de la cité à laquelle elle donne accès. En temps de trouble, le Guet peut refermer et barrer les portes, mais pendant ces années de paix, la plupart restent ouvertes jour et nuit.

- **PORTE DE LA RIVIÈRE (DITE DE LA GADOUE)** : de toutes les portes, c'est la porte de la Rivière la plus fréquentée. Elle ouvre sur la Néra au sud-est et voit passer un trafic régulier en permanence, car beaucoup de gens y passent quotidiennement pour vaquer à leurs occupations. Quiconque vient des docks ou désire s'y rendre l'utilise, depuis les poissonniers et les marchands jusqu'aux ouvriers et membres des nobles familles qui sont arrivés en ville par bateau.
- **PORTE DU ROI** : cette porte donne sur les terres qui longent les quais du fleuve, au sud. Comme il s'agit d'une grande place, les rois se servent régulièrement de cet endroit pour organiser des fêtes, des tournois et autres.
- **PORTE DU LION** : cette porte se trouve au sud de la ville et donne accès aux routes menant à l'intérieur par la route d'Or. Il est possible qu'elle tire son nom de la maison Lannister, compte tenu de sa longue association avec le Trône de Fer, mais on ignore quelle part de vérité comporte cette légende.
- **PORTE DES DIEUX** : cette porte tire son nom de la proximité du Grand Septuaire de Baelor. D'exquises figures sculptées ornent le poste de garde, et leurs yeux semblent suivre tous ceux qui passent la porte.
- **VIEILLE PORTE** : l'une des portes d'origine de la ville. La Vieille porte débouche sur les quartiers les plus riches de Port-Réal. Elle se trouve à l'ouest de la cité.
- **PORTE DU DRAGON** : une autre des anciennes portes de la ville. La porte du Dragon ouvre sur l'ouest.
- **PORTE DE FER** : la porte de Fer se trouve au nord de la ville. Les routes qui en partent mènent à Rosby et Castelfoyer, de proches localités situées au sud.

CARTE DE PORT-RÉAL

= LE COEUR DES SEPT COURONNES =

Sires importants

1. Grand Septuaire de Baclor
2. Donjon Rouge
3. Guilde des Alchimistes
4. Fossedragon

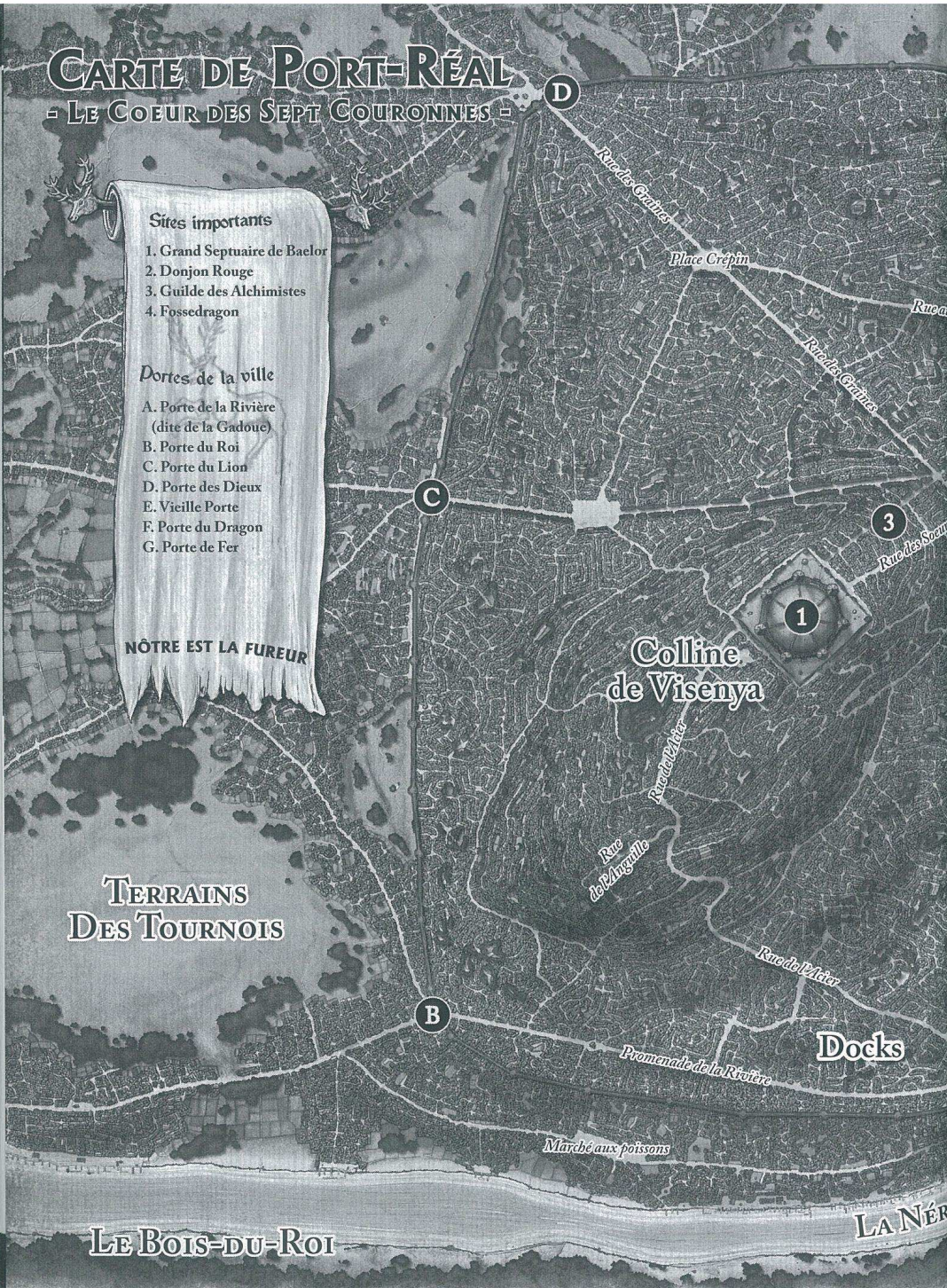
Dortes de la ville

- A. Porte de la Rivière (dite de la Gadoue)
- B. Porte du Roi
- C. Porte du Lion
- D. Porte des Dieux
- E. Vieille Porte
- F. Porte du Dragon
- G. Porte de Fer

NÔTRE EST LA FUREUR

TERRAINS
DES TOURNOIS

LE BOIS-DU-ROI



Colline
de Rhaenys

Culpuer

Colline
d'Aegon



BAIE DE LA
NÉRA

LE BOIS-DU-ROI

LES RUES

Des voies principales jusqu'aux plus minuscules ruelles, les rues de Port-Réal sont le squelette autour duquel le reste de la cité s'articule. Pour certaines d'entre elles, les rues sont droites, sûres et il est facile de s'y repérer, mais d'autres sont tortueuses, dangereuses et étroites. Selon l'heure du jour et le quartier, les caractéristiques d'une même rue peuvent énormément varier.

La plupart des rues de Port-Réal sont dépourvues de pavés et boueuses. Les plus fréquentées et les plus miséreuses sont abîmées et crasseuses, mais il suffit d'une bonne averse pour transformer toute la ville en tas de boue. Les grandes rues et les places, en particulier dans les quartiers riches, sont recouvertes de pavés, de pierres ou même de briques.

La piètre qualité des rues et l'intense trafic les rendent malaisées à parcourir. Même un court trajet, comme celui qui mène du Donjon Rouge au sommet de la colline d'Aegon jusqu'à un lieu situé derrière la colline de Rhaenys prend environ une heure en palanquin quand les rues sont encombrées. Le même trajet prend moins de temps à pied ou à cheval, mais cela reste relativement long comparé à la distance parcourue.

Les rues de la ville sont nommées selon un système simple, mais comportent quelques nuances. Elles sont essentiellement baptisées en fonction de l'activité dominante qu'elles accueillent, ce qui permet de facilement se représenter leur aspect. Par exemple, la rue de l'Acier abrite un bon nombre de forgerons et leurs forges, et doit donc être envahie de mercenaires, de chevaliers accompagnés de leurs écuyers, de palefreniers, de criminels, de gardes, de charpentiers ou de quinconque recherche des clous, des fers à cheval, des armes, des armures ou tout autre élément de métal manufacturé. Par ailleurs, les étals sont jonchés d'une immense variété d'armes et armures, et des hommes de tous âges constituent la majorité des clients et des propriétaires des boutiques. La rue et ses environs sentent la fumée de feu de bois, le charbon et l'acier chaud. Les bacs et tonneaux d'eau qu'on utilise pour tremper les objets que fabriquent les forgerons rendent les forges étouffantes et humides. Les allées sont plus bruyantes que partout ailleurs en ville à cause du tintement des marteaux sur le métal, et à l'intérieur des forges, c'est un véritable tintamarre.

- ▣ LA RUE CROCHE : bifurquant de la rue de la Gadoue, la rue croche traverse le cœur de la ville et remonte vers la colline d'Aegon.
- ▣ LA RUE DE LA GADOUE : cette large rue va de la porte du même nom jusqu'à la rue des Graines près de la vaste place au centre de la ville.
- ▣ LA PROMENADE DE LA RIVIÈRE : cette rue va de la porte du Roi jusqu'à la place Poissarde et la porte de la Gadoue, longeant la Néra jusqu'à son extrémité sur le flanc est de la colline d'Aegon.

- ▣ LA RUE DE L'ACIER : la rue de l'Acier commence sur la place Poissarde, face à la porte de la Gadoue. Elle traverse la ville en diagonale jusqu'à la colline de Visenya. La rue abrite les forges de la ville, les plus pauvres étant situées près de la porte de la Gadoue et les établissements de choix non loin de la colline de Visenya.
- ▣ LA RUE DES SŒURS : cette rue trace une ligne droite entre les collines de Visenya et Rhaenys et tire son nom du fait qu'elle relie ces deux endroits baptisés d'après les deux sœurs et épouses d'Aegon. L'entrée de l'Hôtel de Ville est située dans cette rue, près du pied de la colline de Visenya.

PETITES RUES DIGNES D'INTÉRÊT

Il existe également une myriade de sentier, de ruelles et d'allées, certaines étant baptisées et d'autres pas. En voici quelques-unes parmi les plus remarquables.

- ▣ LE BOYAU DE LA DINANDERIE : cette rue tire probablement son nom des chaudronniers qui y commercent, la dinanderie étant un autre nom de leur art.
- ▣ LA RUE DE L'ANGUILLE : cette ruelle est située à mi-chemin de la colline de Visenya. Son trait le plus remarquable est une vieille auberge délabrée dotée de chambres vastes et spacieuses. L'endroit est tenu par une vieille femme suspicieuse et acariâtre.
- ▣ L'ALLÉE POURCIÈRE : ruelle située au pied de la colline d'Aegon, l'allée Pourcière est remplie de bâtiments de pierre et de bois qui s'élèvent si haut que les derniers étages touchent ceux des édifices situés de l'autre côté de la rue.
- ▣ L'ANSE-PISSAT : une rue de Culpucier.
- ▣ L'ALLÉE DE SOMBRENOIR : une rue tortueuse montant jusqu'au pied de la colline d'Aegon.
- ▣ RUE PANSETRUIE : une rue des quartiers populaires de la ville.
- ▣ LA RUE DES TISSERANDS : une rue qui tire son nom de la communauté de tisserands qui y travaille.
- ▣ LA RUE DES FARINES : cette rue est bordée de boulangeries qui lui donnent son nom. Sous la rue de la Farine s'étend le labyrinthe de rues qui compose Culpucier.
- ▣ LA RUE DES GRAINES : cette rue part de la porte des Dieux, passe devant des bordels, des boulangeries et des ruelles, puis traverse la place Crépin avant de déboucher sur le Donjon Rouge.
- ▣ LA RUE DE LA SOIE : un vaste éventail (en termes de prix et de qualité) de maisons closes borde la rue de la Soie. On la trouve derrière la colline de Rhaenys.

QUARTIERS

Port-Réal comporte un certain nombre de zones distinctes qui se distinguent généralement par un trait géographique. Chaque quartier a sa propre personnalité et des caractéristiques qui le différencient des zones voisines. Les quartiers présentés ici s'ajoutent à ceux détaillés dans les SITES IMPORTANTS de la section suivante. Si vous ne trouvez pas la description d'un quartier dans cette section QUARTIERS, reportez-vous aux SITES IMPORTANTS pour obtenir des détails à son sujet.

FRONT DE MER

Port-Réal est un port et comprend donc un quartier des docks très affairé. À l'est coule la Néra, fleuve profond et dangereux qui provient du cœur du Bief et se jette dans la baie qui porte son nom. L'essentiel du commerce se fait le long du fleuve, où l'on trouve des quais et de longs docks destinés aux innombrables navires et bateaux de commerce qui jettent l'ancre à Port-Réal tout au long de l'année.

Lodeur qui y règne est pour le moins... riche, et signale la proximité des eaux usées et du marché aux poissons. La place Poissarde est située juste derrière la porte de la Gadoue (que l'on désigne plus poliment sous le nom de porte de la Rivière) dès qu'on entre dans la cité. Les poissonniers y sont légion, vendant le poisson, frais ou non, qui vient d'arriver pour la journée.

LES TROIS COLLINES

Port-Réal fut bâtie sur et autour de trois collines baptisées en l'honneur d'Aegon, Rhaenys et Visenya. Lorsqu'on monte sur ces collines, les quartiers deviennent plus riches, plus sûrs et remplis d'individus plus aisés.

- ▣ LA COLLINE D'AEGON : site où se dresse le Donjon Rouge, la colline d'Aegon est la plus haute des trois et surveille toute la ville et ses environs.
- ▣ LA COLLINE DE RHAENYS : c'est ici que l'on trouve les ruines de Fossedragon, immense amphithéâtre autrefois recouvert par un dôme énorme qui s'est effondré. Aujourd'hui, les portes de bronzes jadis ouvertes au début du règne des Targaryen sont closes. Les Targaryen logeaient les dragons royaux dans la Fossedragon, ce qui fait que le bâtiment est de taille gigantesque. Les portes en sont si larges que trente chevaliers pourraient les traverser de front à cheval.
- ▣ LA COLLINE DE VISENYA : finalement, la colline de Visenya supporte le Grand Septuaire de Baelor, avec sa place et ses murs de marbre blanc, ainsi que ses sept tours de cristal. C'est aussi sur cette colline qu'on trouve la porte des Dieux.

LA BAIE DE LA NÉRA

La Néra se jette dans la baie qui porte son nom, profonde crique qui ouvre sur le Détroit. La baie est facilement navigable en dehors d'un archipel d'îlots surnommés les *piques du roi iriton* qui en tapissent le fond. Les eaux qui entourent ces récifs déchiquetés sont traitresses et dissimulent des dizaines d'éperons capables de fracasser la coque d'un bateau qui passerait par là. La plupart des capitaines restent à l'écart des piques, mais les pirates et les contrebandiers connaissent des routes sûres à travers cette forêt de pierre, ce qui en fait un refuge idéal pour les navires en fuite.

CULPUCIER

Culpucier est la zone de la ville qui se trouve juste sous la rue des Farines au pied de la colline de Rhaenys. C'est un labyrinthe de ruelles pavées et étroites, et de rues tortueuses qui se croisent et s'emmêlent pour former un déroutant motif. Les bâtiments qui bordent ce quartier de la ville sont si penchés au-dessus des rues que leurs derniers étages se touchent presque, si bien que l'obscurité y règne même à midi.

Culpucier bourdonne d'activité de jour comme de nuit. Pendant la journée, les porcheries, tanneries et écuries s'y livrent à leurs odorants commerces. La puanteur de l'endroit est si forte qu'elle en devient presque étourdissante, collant aux visiteurs et aux résidents même quand ils quittent l'endroit. Elle ne se dissipe pas pour autant à la nuit tombée, mais ce sont alors les bars et les tavernes qui constituent le cœur de l'activité, remplis d'ouvriers qui cherchent à profiter de leur temps libre en buvant un verre et en ingurgitant une assiette de brouet venue d'une marmite qui mijote en permanence.

Culpucier est un notoire havre pour les criminels et les éléments les plus louches de la société. Étant donné que même les enfants de ce quartier sont durs et cruels, les criminels du coin sont pires que tout. On n'est jamais en sécurité à Culpucier, quelle que soit l'heure, à moins d'y habiter ou d'avoir des gardes, un commerce ou quelqu'un qui soit prêt à se porter garant de vous. Sinon, mieux vaut rester à l'écart.

SITES IMPORTANTS

Port-Réal est une ville de premier plan et abrite toutes sortes de sites importants. Certains n'ont qu'une réputation locale tandis que d'autres ont une influence religieuse ou politique. D'autres encore sont investis d'une valeur symbolique, et ce sont ceux qui les contrôlent qui déterminent ce qui s'y passe et les distinguent du lot.

LE GRAND SEPTUAIRE DE BAELOR

Entouré d'une place de marbre blanc, le Grand Septuaire de Baelor, qui tire son nom du roi septon, se dresse au sommet de la colline de Visenya. À l'entrée de la place on trouve une statue de Baelor le Bienheureux sur un socle de marbre peint.

Le septuaire est un impressionnant édifice en forme de dôme fait de verre, d'or et de cristal et entouré de sept tours de cristal. Celles-ci abritent des cloches qui résonnent lors des importants événements de la ville, comme le décès des rois. Dans ce genre de situation, elles résonnent un jour et une nuit durant, et la famille du roi emporte le corps du souverain dans les cryptes du Grand Septuaire.

Autour des portes qui ouvrent sur le bâtiment se dresse une chaire de marbre surélevée d'où un septon peut haranguer la foule. Derrière les portes se trouve le hall d'entrée du septuaire, connu sous le nom de salle aux Lampes. Les visiteurs qui y pénètrent marchent sous des lampes en forme de globes en vitraux suspendus jusqu'à la porte du caveau Grand Septuaire, lequel dispose de sept vastes ailes qui se rejoignent devant la salle, en un point situé sous le centre du dôme. Les rangées de sièges peuvent accueillir des milliers de dévots ou de sympathisants.

Sept transepts entourent la salle principale du septuaire : chacun contient un autel et une immense statue à l'effigie d'un aspect des Sept entourée de cierges. Selon les cérémonies, on utilise des autels différents. Par exemple, les mariages ont lieu à l'autel situé entre la Mère et le Père.

En plus d'être un centre de culte, le Grand Septuaire est un centre de formation religieux pour tous les septons de Westeros : un flux constant de visiteurs et d'étudiants de tous âges y passe en permanence. L'actuel Grand Septon est un homme gras et pompeux qui donne des sermons interminables et fait preuve de l'arrogance propre aux individus qui occupent ce poste depuis trop longtemps. Le Grand Septon est un bon ami de la famille Baratheon, et beaucoup de gens considèrent qu'ils se le sont littéralement mis dans la poche.

LE DONJON ROUGE

La colline d'Aegon culmine au-dessus de Port-Réal, et à son sommet se dressent les tours du Donjon Rouge, siège de pouvoir du roi et, jusqu'à une période récente, de la dynastie Targaryen. Aegon le Conquérant érigea le Donjon Rouge quand il réussit à faire plier les rois des Andals et le dernier roi des Premiers Hommes. L'édifice était si gigantesque que ce fut son fils, Maegor le Cruel qui dut l'achever. Bien que le Donjon Rouge ne soit pas le plus grand château de Westeros, c'est l'un des plus splendides. Depuis ses hautes tours, on peut voir tout Port-Réal et les environs. Conçu comme un château à l'intérieur du château, ses murailles intérieures isolent différentes sections de la bâtisse pour ralentir les envahisseurs et protéger la famille royale.

Le Donjon Rouge fut construit en grès rosâtre, d'où son nom, et il est constitué de sept énormes tours aux remparts de fer. Le château s'enorgueillit également d'une robuste barbacane protégeant une place pavée, de salles aux immenses plafonds en voûte, de ponts couverts, de casernes, de greniers et d'immenses courtines dotées d'un parapet de pierre d'un mètre vingt de haut où sont aménagés des créneaux séparés d'un mètre cinquante pour les archers. Sous terre, la bâtisse comporte quatre étages de geôles donc chacun correspond à une fonction différente. Les portes du château sont en chêne bardé de fer noir, excepté celles du donjon, qui sont en bois gris de dix centimètres d'épaisseur et cloutées de fer.

Une série de passages, de tunnels et de chambres secrets serpente dans le château. On trouve d'innombrables passages, et personne n'est sûr de les connaître tous, car Maegor le Cruel fit exécuter tous ceux qui travaillèrent à la construction de l'édifice pour en protéger les secrets. Lui et lui seul connaissait l'étendue exacte de ces tunnels, bien que l'Araignée en maîtrise probablement une bonne partie.

Des trésors issus de la longue histoire des Sept Couronnes sont exposés dans le Donjon Rouge, y compris des tapis de Myr, des tapisseries venues de Norvos, Qohor et Lys, des paravents sculptés issus des Îles d'Été, une paire de sphynx valyriens en marbre noir et même des armures complètes. Les places d'honneur, comme les salles de réunion du conseil restreint, en contiennent beaucoup, tandis que d'autres objets sont entreposés dans des caves où ils amassent la poussière, symboles oubliés du passé.

Parmi les plus précieux trésors du Donjon Rouge se trouvent les os des dragons qui rôdaient autrefois dans le monde. Du temps du roi dément Aerys, ces crânes noirs ornaient les murs de la Grande Salle, mais après son ascension, Robert les fit retirer et jeter dans une cave humide. Il existe dix-neuf cellules en tout ; ce fut Aegon qui rapporta les os les plus anciens, vieux de plus de trois mille ans, à Port-Réal. Une inspection des crânes révèle le cruel déclin des derniers dragons, car si les plus anciens sont énormes et magnifiques, à tel point qu'un cavalier à cheval pourrait les traverser, les derniers sont minuscules en comparaison, guère plus grands que celui d'un mastiff.

L'un des aspects les plus curieux du Donjon Rouge, c'est qu'il abrite d'innombrables chats sauvages, de toutes tailles, formes, couleurs et humeurs. Les félins survivent en chassant les vermines et en dérochant des reliefs de repas ou en bénéficiant assez régulièrement de la générosité des habitants humains pour rester en bonne santé. Ils règnent sur le château et ses environs.

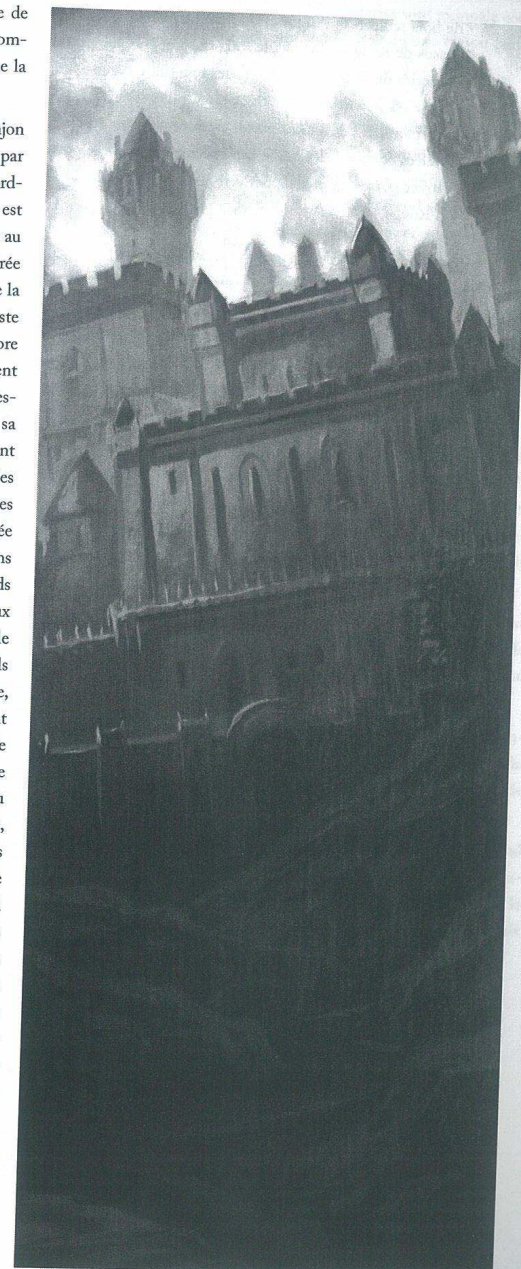
LA CITADELLE DE MAEGOR

La citadelle de Maegor est une vaste forteresse carrée située au centre du Donjon Rouge. Elle est protégée par des murs de plus de

trois mètres cinquante d'épaisseur et une douve sèche hérissée de pieux de fer. La citadelle contient les appartements royaux, y compris la chambre à coucher du roi avec ses deux foyers, ainsi que la crèche royale située à l'étage d'en dessous.

■ **SALLE DU TRÔNE** : la salle du trône que contient le Donjon Rouge est une pièce immense dans laquelle on pénètre par des portes de chêne et de bronze. Elle est orientée nord-sud et dispose de hautes fenêtres étroites dans ses murs est et ouest, ce qui fait qu'elle est éclairée par le soleil tout au long de la journée. Une haute porte qui fait office d'entrée et de sortie personnelle pour le roi se trouve au bout de la pièce, derrière le trône. La salle est immense, assez vaste pour accueillir jusqu'à mille personnes assises, et encore plus si elles restent debout. Bien qu'elle reçoive rarement de tels effectifs en temps normal, tout le monde doit rester debout lors des sessions de la cour, excepté le roi, sa famille et son Conseil restreint. Les requérants se tiennent au centre de la pièce, entourés de part et d'autre par les autres membres de la cour. Jusqu'à cent seigneurs et autres requérants peuvent plaider leur cause pendant une journée ordinaire où le roi ou sa Main les reçoit. Lesdites sessions peuvent durer des heures et servent à régler des différends qui vont des problèmes de bornage de terrains jusqu'aux querelles entre forteresses rivales. Les gens du peuple peuvent eux aussi faire appel durant ces sessions, mais ils doivent attendre dans les ailes jusqu'à ce qu'on les appelle, ce qui ne se produit que si toutes les autres querelles ont été résolues. Au fond de la salle du trône, sur une estrade surélevée pourvue de quelques marches, se trouve le siège de pouvoir des Sept Couronnes, le Trône de Fer. Grâce au souffle enflammé de son dragon, Balerion, la Terreur noire, Aegon le Conquérant fit forger ce siège affreux à partir des milliers d'épées qui lui furent remises durant sa guerre de Conquête. Les épées ne fondirent pas entièrement, ce qui rend le trône inconfortable et dangereux : il est impossible de s'y reposer entièrement. Le roi dément Aerys s'y blessa si souvent que les membres de sa cour le surnommaient le roi Croûte. Aegon pensait que nul roi ne devait s'asseoir aisément sur un trône, et le Trône de Fer incarne parfaitement ce concept. Le fait que le siège soit réputé avoir tué un homme ne fait que renforcer sa symbolique quasi mystique.

■ **LE BAL DE LA REINE** : cette petite salle luxueusement aménagée contient de longues tables sur tréteaux capables d'accueillir environ cent personnes. Des miroirs argentés sont suspendus à chaque applique murale, ce qui fait que la lumière se reflète dans la pièce. Les murs sont lambrissés



de bois sculpté, et des juncs odorants tapissent le sol. Au-dessus de l'étage principal, le long du mur sud, de lourdes draperies de velours recouvrent des fenêtres en arche. Une galerie où jouent des musiciens quand la salle est utilisée la surplombe. Les hautes portes d'entrée peuvent être verrouillées et barricadées si besoin est. Par ailleurs, une porte dérobée permet de s'échapper vers les souterrains du Donjon Rouge.

LA TOUR DE LA MAIN

La tour de la Main est la partie du Donjon Rouge réservée à la Main du roi. Elle contient les appartements de la Main, des salles de réunion et la petite salle, une longue pièce au plafond en voûte et pourvue de bancs capables d'accueillir deux cents personnes. La tour de la Main est située non loin de la salle de réunion du Conseil restreint, qui se trouve de l'autre côté de la cour intérieure.

Une entrée secrète de la tour permet d'accéder directement aux appartements de la Main. Partant d'un lieu inconnu située hors de la tour, ce passage secret nécessite de descendre une échelle jusqu'à un couloir tortueux qui débouche sur un portail de fer. Derrière le portail se trouve une pièce dont le sol est décoré d'une mosaïque rouge et noire représentant des dragons, après quoi une autre échelle monte vers un petit tunnel où un adulte doit ramper pour passer. Après avoir descendu le tunnel sur dix-huit mètres, on arrive à la porte secrète menant aux appartements de la Main.

LE SEPTUAIRE ROYAL

Le Donjon Rouge contient un septuaire royal situé dans le château extérieur. Il est doté de hautes fenêtres de cristal qui projettent des arcs-en-ciel dans l'édifice quand la lumière passe au travers. On y trouve des autels dédiés à chacun des aspects des Sept, ainsi que des bancs qu'utilisent les paroissiens pour prier, chanter ou assister aux sermons.

LE BOIS SACRÉ DU DONJON ROUGE

Bien que la plupart des habitants de Port-Réal vénèrent les Sept, certaines personnes, y compris des visiteurs, sont restées fidèles à l'ancien culte. Par conséquent, le Donjon abrite un petit bois sacré. Il est situé non loin de la citadelle de Maegor, en traversant le pont-levis. Il faut gravir un escalier tortueux, traverser un enclos à cochons, descendre le long de la rivière et traverser une petite cuisine. Le Bois sacré est composé d'un demi-hectare d'ormes, d'aunès et de peupliers noirs. Son arbre-cœur est un grand chêne dont les branches antiques sont quasiment recouvertes de fumevigne.

LA CRYPTÉ-AUX-VIERGES

La Crypte-aux-Vierges est un donjon au toit couvert d'ardoises situé derrière le septuaire. Elle fut baptisée ainsi il y a des siècles quand le roi Baelor le Bienheureux, craignant que ses sœurs ne suscitent des pensées ou des actes impurs de sa part s'il les voyait, les y cloîtra.

L'HOTEL DES CUISINES

Devant la citadelle de Maegor se dresse l'hostel des Cuisines, de l'autre côté de la cour par rapport aux cuisines principales du château. Le dernier étage de l'hostel comprend de spacieux appartements pourvus d'une vaste chambre à coucher ensoleillée, d'une salle de bains, d'un vestiaire et de petites chambres annexes pour les serviteurs. Certaines des cellules réservées aux domestiques hommes et femmes sont pourvues de fenêtres qui ne sont guère plus larges que des meurtrières. Un jardin est aménagé sur les toits de l'hostel. Les caves du bâtiment ont un plafond voûté et des passages menant au reste du château. La cave humide qui abrite les crânes des dragons est située sous l'hostel des Cuisines.

LA TOUR DE LA BLANCHE ÉPÉE

La tour de la Blanche Épée contient les quartiers de la Garde Royale. Bâtie dans un angle de la muraille du château, ce mince bâtiment à quatre étages domine la baie de la Néra. Une salle ronde aux murs chaulés décorés de blanches tapisseries de laine en compose le rez-de-chaussée. Les dortoirs étroits et spartiates des six membres de la Garde Royale occupent le premier et le deuxième étage. Le troisième étage appartient au lord Commandant : ses quartiers sont spacieux mais tout aussi nus, et d'ici, il a vue sur ce qui se situe au-delà des murs. Sous la tour se trouve une crypte qui sert à stocker armes et armures.

LES GEÔLES

On trouve quatre niveaux de geôles sous le Donjon Rouge. Maegor le Cruel en supervisa la construction et conçut chacun d'entre eux pour un rôle spécifique. Le niveau supérieur est réservé aux criminels de droit commun et contient des cellules pourvues de hautes fenêtres étroites. Le deuxième niveau contient de petites cellules sans fenêtre, aux portes pourvues de barreaux pour laisser passer la lumière des torches. On y enferme les prisonniers de haute naissance. Le troisième niveau contient les cellules noires, les plus petites, et leurs robustes portes ne laissent pas passer la lumière. Le dernier niveau, le quatrième, fait l'objet de rumeurs, mais ceux qu'on dit y avoir été envoyés ne revoient plus la lumière du jour et

n'entendent plus aucune voix. En fait, le quatrième niveau fait office de salle de torture et quiconque y aboutit subit d'atroces souffrances. La rumeur prétend qu'il vaut mieux s'y rendre dans l'obscurité, car personne ne devrait voir de telles horreurs.

Tous les étages des geôles sont pourvus de portes en bois gris de dix centimètres d'épaisseur, cloutées de fer et fixées dans des murs faits de la même roche rosâtre que le reste du Donjon Rouge. Elles ne sont pas bien entretenues et les prisonniers crasseux y dorment sur des juncs sales tandis que les murs se recouvrent de taches de salpêtre.

PASSAGES SECRETS

Les tunnels et passages secrets abondent dans le Donjon Rouge. Maegor le Cruel voulait s'assurer de disposer d'une sortie de secours au cas où ses ennemis parviendraient à l'y maintenir prisonnier. Durant sa construction, Maegor ordonna aux bâtisseurs d'inclure un certain nombre d'entrées et de sorties, puis il les fit tous tuer afin que seuls les Targaryen en connaissent les secrets.

Certains passages sont creusés dans les murs tandis que d'autres sont des tunnels étayés par des poutres de bois. Bien des passages mènent vers divers endroits du château, mais d'autres débouchent sur l'extérieur. Au moins un d'entre eux mène à un réseau de tunnels sous la ville, permettant de gagner la Néra par une canalisation d'égoût. Sous le mur nord, on trouve un passage situé dans une salle contenant une large dalle de pierre. En poussant un bouton caché, la plaque en question se surélève grâce à un système de contrepoids, révélant des escaliers qui plongent dans les ténèbres. Un autre passage mène aux appartements privés de la Main dans la tour éponyme, et une sortie secrète mène aux falaises surplombant la mer, d'où l'on peut descendre jusqu'à la baie de la Néra grâce à des prises sculptées à même la roche.

LES TERRES DE LA COURONNE

Les terres des environs de Port-Réal sont du ressort du Trône de Fer, et les nobles qui y vivent sont des vassaux directs du roi.

■ **PRESQU'ÎLE DE CLAQUEPINCE** : la presqu'île de Claquepince est une péninsule qui s'étend dans le Déroit. C'est un lieu au relief accidenté plein de tourbières et de forêts de pins. Les habitants de la presqu'île de Claquepince sont farouchement indépendants et ont même réussi à repousser les envahisseurs andals, bien qu'ils aient fini par se mêler à eux. À diverses périodes de son histoire, les Somberlyn, les Moutons et autres Celtigar ont tenté de s'emparer de ces terres, mais toutes ces tentatives se sont soldées par des échecs désastreux. La plupart des maisons de Claquepince demeurent loyales aux Targaryen, mais nullement entre

elles. Les escarmouches et les vendettas sont monnaie courante, ce qui fait de cette bande de terre une région particulièrement dangereuse.

■ **SOMBREVAL** : Sombreval est un grand port sur la côte de la baie de la Néra. Les Sombrelyns en furent autrefois propriétaires : ils étaient membres d'une famille antique descendant des rois des Premiers Hommes qui fut exterminée suite au Défi de Sombreval. La ville s'étend autour du port. Au nord s'élèvent les falaises crayeuses, et au sud un promontoire rocheux abrite le port des tempêtes du Déroit. Le trait le plus impressionnant de la ville est le Fort Jaune, un château de pierre carré et trapu pourvu de grosses tours rondes. Il se dresse sur une colline et domine Sombreval dans son entier. La plus grande auberge de la ville est celle des Sept Épées, tirant son nom des sept fils donnés à la Garde Royale par la maison Sombrelyn.

■ **LE BOIS-DU-ROI** : au sud de Port-Réal s'étend la grande forêt connue sous le nom de Bois-du-Roi. Il s'agit de la réserve personnelle du roi, et Robert y chasse comme les rois Targaryen avant lui. À une époque, la forêt abrita également la Fraternité Bois-du-Roi, un groupe malfaisant de brigands et de bandits qui causèrent des troubles sans fin.

■ **LE VIEUX PONT DE PIERRE** : le vieux pont de pierre est une auberge bâtie à califourchon sur un pont de la route Royale entre Rosby et Sombreval. L'établissement est tenu par un aubergiste nommé Naggle.

■ **ROSBY** : petite communauté de taudis en clayonnage enduit de torchis entourant le château familial, il s'agit là du siège de la maison Rosby. Rosby se trouve juste au nord de Port-Réal.

■ **LESTIVAL** : la famille Targaryen se servait de Lestival comme retraite. Le roi Daeron le Bon la bâtit après la réunion avec Dorne. Elle fut entièrement incendiée durant le règne d'Aegon IV et se trouve désormais en ruine, envahie par la végétation, et hantée si l'on en croit certains.

■ **LA WEND** : cette large rivière traverse le Bois-du-Roi.

LA GUILDE DES ALCHIMISTES

La Citadelle de Villevieille produit les esprits les plus éclairés des Sept Couronnes. Toutefois, avant que les mestres ne viennent au pouvoir et ne partagent leurs vastes connaissances dans les domaines des sciences, des arts, de la nature, de l'histoire et bien d'autres encore, les pyromants de la Guilde des Alchimistes avaient l'insigne honneur d'être les principaux érudits de Westeros. D'un certain point de vue, les deux institutions remplissaient le même rôle, mais tandis que les mestres considèrent les études consacrées au surnaturel comme un simple domaine parmi tant d'autres, les pyromants étudiaient la magie à corps perdu et en imprégnaient leurs formules occultes pour produire toutes sortes d'étranges matériaux, la *substance* ou feu grégeois étant la plus connue et la plus dangereuse.

La Guilde des Alchimistes était jadis prospère, mais elle entama un long déclin au fil des derniers siècles, ses recettes perdant de leur puissance et les efforts des pyromants pour décrypter les rituels et incantations requis pour produire du feu grégeois et d'autres matières commençant à échouer. Pendant un temps, la Guilde des Alchimistes connut un renouveau lors du règne du roi dément, et parvint même à placer l'un de ses éléments en tant que Main du roi. Aerys II envisageait d'incendier entièrement la cité plutôt que de la laisser tomber entre des mains ennemies, et des récipients et fûts de substance sont donc dissimulés dans des entrepôts souterrains, dans toute la ville. Toutefois, l'ascension des pyromants fut de courte durée. Durant le sac de Port-Réal, les envahisseurs passèrent nombre des leurs au fil de l'épée, ne laissant survivre que quelques poignées d'acolytes et de maîtres pour faire perdurer cette vénérable institution.

Lorsqu'ils parlent d'un des leurs, les alchimistes font toujours précéder son nom de « sagesse » et font une démonstration ostentatoire du savoir qu'ils ont accumulé. En dehors de créer du feu grégeois, ils prétendent pouvoir transmuter le plomb en or, entre autres miracles. La plupart des sagesse se cachent, eux et leur ordre, derrière un voile de mystère pour dissimuler le fait que la guilde a beaucoup régressé en termes de savoir et de talent. Pour beaucoup, il semble que le temps de la guilde soit bien révolu.

Les alchimistes occupent un bâtiment situé sous la colline de Visenya. On trouve à l'intérieur un complexe de pierre froide et noire qui contient les cellules des acolytes, des salles remplies de sable pour contenir la substance, et un véritable labyrinthe de chambres, de passages et de salles secrets. Actuellement, c'est Hal-lyne le pyromant qui se trouve à la tête de la guilde.

LA LOI ET L'ORDRE : LES MANTEAUX D'OR

Les visiteurs comme les habitants désignent les membres du Guet de Port-Réal par le terme de « manteaux d'or », car ils portent des manteaux de laine passés à la teinture dorée. Tous les membres du Guet portent une lance, une épée longue ou un gourdin de fer, ainsi qu'une armure noire. Certains ont même une cotte de mailles complète. Quatre disques dorés décoratifs placés sur un pectoral noir émaillé et des lances surmontées de pointes de fer noir distinguent les officiers des gardes ordinaires. En général, les compagnies de manteaux d'or ont de quoi impressionner et intimider.

En général, le Guet fait preuve de compétence et de vigilance. Les manteaux d'or surveillent les portes de la ville, guettant les troubles, et ils sont les premiers à réagir quand ceux-ci surviennent. Les manteaux d'or sont responsables de la sécurité de la ville et affrontent tout ce qui risque de menacer la paix et la tranquillité de Port-Réal. Ce ne sont pas des soldats à proprement parler, et ils ne livrent pas de guerre, mais ils défendraient la ville si celle-ci était assiégée, ce qui a déjà été le cas. Le Guet enquête sur les meurtres, les émeutes, les vols, les cambriolages, les incendies, les courses de chevaux dans les rues et autres atteintes à l'ordre public signalées dans la ville. Ils abattent ou arrêtent les responsables en fonction de la situation.

Les habitants importants, riches ou nobles de la ville utilisent les manteaux d'or comme escortes et gardes du corps, en plus de leur travail de représentants de l'ordre. Quand on lui donne une mission, un manteau d'or l'accomplit du mieux qu'il peut, et rares sont ceux qui osent chercher des noises à un individu escorté par les membres du Guet.

JOUEURS ET PIONS

On ne peut pas jouer un jeu d'intrigue, de suspense et d'audace sans connaître tous les pions qui apparaissent sur l'échiquier. En tant que narrateur, il vous faut gérer nombre d'éléments dans *Périal à Port-Réal*, tout en donnant vie à un grand nombre de personnages. Cet **APPENDICE** vous donne des informations détaillées sur la maison Dannett, la maison Lugus et en particulier Orten, le principal adversaire de cette aventure. Le *Jeu de Rôle du Trône de Fer* et le *Guide de Westeros* détaillent nombre d'événements de l'histoire récente de Westeros mentionnés dans cette section.

Remarquez que les fiches de personnage présentées dans cet **APPENDICE** ont un format légèrement différent de celles du livre de base du *JDR TDF*. En particulier, la Défense de Combat indique désormais la valeur de base de Défense de Combat des personnages, la valeur ajustée en fonction du malus d'armure ou de l'armure portée apparaissant ensuite s'il y a lieu entre parenthèses. La valeur ajustée ne prend pas en compte l'utilisation d'un bouclier : vérifiez donc si le personnage en a un et appliquez le bonus correspondant à sa Défense de Combat lorsqu'il l'utilise, comme pour tout objet Défensif.

Dans les descriptions, on considère que la maison d'origine est vassale de la maison Tully de Vivesaigues, ou au moins qu'elle se situe près de cette forteresse. Si tel n'est pas le cas, il vous faudra peut-être modifier légèrement les autres maisons en conséquence, en particulier la maison Dannett, afin que ses rapports avec la maison des personnages ne changent pas. Les Dannett doivent être voisins de la maison d'origine, tandis que la maison Lugus peut se trouver plus éloignée, mais pas trop, afin que les terres et domaines des deux autres intéressent toujours Orten Lugus.

LA MAISON DANNETT

STATUT	Mineur
BLASON	Une grenade transpercée par une flèche rouge verticale sur champ gris
DEVISE	Grandit en force qui mange des fruits amers

Les Dannett ne sont pas les plus célèbres bannerets de leur suzerain, mais protégeant depuis fort longtemps plusieurs communautés agricoles importantes de la région, ils jouissent d'une certaine influence sur la politique locale et disposent de revenus décents. Dans le tumulte qui a suivi la guerre de l'Usurpateur, la loyauté des Dannett a souvent été tangente, et ils ont saisi la moindre opportunité de

changer de camp au fil des caprices de la guerre et du temps.

Ils sont tout d'abord restés fidèles à Harren le Noir contre Aegon le Conquérant durant ses conquêtes. De façon tout à fait opportune, les Dannett se rendirent lorsque les troupes de Harren vinrent à flancher pour éviter une destruction certaine. Aegon leur permit de conserver leurs terres. Pendant la rébellion de Robert, la maison Dannett se rangea sagement aux côtés de l'Usurpateur, sachant bien qu'il lui serait possible de s'en détacher et d'affirmer avoir été contrainte à la rébellion. Mais ils n'avaient pas assez de recul pour comprendre les tenants et aboutissants de la rébellion, et la maison Dannett fut contrainte de se rallier totalement à la cause de Robert. Les Dannett subirent de lourdes pertes, et le dirigeant actuel de la famille est le seul survivant de sept frères. Les troupes des Targaryen assiégèrent et endommagèrent gravement la forteresse des Dannett dès le début de la rébellion.

À la fin de la guerre, Robert Baratheon étant sacré roi, il semblait bien que le soutien indéfectible des Dannett pourrait leur valoir une place dans l'histoire et leur permettre de prendre l'avenir en main. Mais malgré les généreux subsides de son suzerain, la malchance frappe régulièrement la maison Dannett. Plusieurs années de mauvaises récoltes, la famine qui en résulta, la maladie et une dette de plus en plus énorme plongèrent la maison dans le plus profond désarroi. Lord Alfric Dannett est désespéré, sachant bien qu'il ne peut espérer le salut de sa maison en difficulté qu'en maintenant les apparences assez longtemps pour que la chance finisse enfin par tourner.

MEMBRES REMARQUABLES

Le seigneur de la maison Dannett est Alfric Dannett, veuf depuis plusieurs années. Il était l'épée lige de son frère aîné Sofred, et un solide guerrier du temps de sa jeunesse, mais Alfric n'est plus que l'ombre pâle de ce qu'il était autrefois. Poursuivi par la malchance, Alfric a vu mourir ses six frères autour de lui pendant la rébellion et a maintenu la tête de son frère aîné dans son giron tandis qu'un mestre s'efforçait d'extraire une flèche de son œil ravagé. Les cris et gargouillements qui s'échappaient de la gorge de son frère tenaient

plus de l'animal que de l'être humain à la fin, et Alfric s'est senti soulagé quand Sofred a finalement poussé le dernier soupir.

« A Port-Réal, il y a deux sortes de gens. Les joueurs et les pièces... Tout homme est une pièce au début, et toute femme aussi. Dussent certains se prendre pour des joueurs »

—PETYR BAELISH

Ses autres frères sont tombés eux aussi, l'un d'entre eux de la main même de Sandor Clegane (un affront dont Alfric nourrit secrètement l'espoir de se venger un jour ou l'autre). Un autre de ses frères fut empalé sur une lance des Lannister, et un autre encore succomba à une simple égratignure qui s'était gangrenée. Un autre tomba des remparts et s'écrasa comme un œuf sur les casques des hommes en contrebas, et le couteau d'un traître ôta la vie à son plus jeune frère.

Même après la rébellion, les dieux n'en avaient pas fini avec Alfric. Sa femme périt écrasée sous un morceau du donjon qui s'était effondré sur elle et plusieurs de ses dames de compagnie, le laissant seul pour élever sa fille et son fils. Pour les étrangers à la famille, Alfric semble s'être endurci suite à ces multiples tragédies, mais en réalité, les incessantes avanies que les dieux lui ont infligées l'ont rendu incapable de gérer les affaires de la maison. Alfric tente désespérément d'avoir l'air de conserver sa richesse et sa puissance, même quand son donjon tombe en morceaux et que les sauterelles et autres vermines ravagent ses champs.

Les efforts d'Alfric pour empêcher sa maison de se dissoudre complètement l'ont amené à s'opposer à la maison d'origine à plusieurs occasions. C'est au narrateur de déterminer la nature exacte de ces conflits, mais ils devraient probablement inclure des querelles de territoire et le détournement d'un cours d'eau pour irriguer les champs des Dannett. De plus, la maison Dannett peut entretenir une amère jalousie vis-à-vis de la bonne fortune de la maison d'origine après la rébellion, ou pire, avoir l'impression que celle-ci n'a pas donné assez de son sang lors du conflit ou a été épargnée de

tourments que les Dannett ont endurés à sa place. Ces querelles et ces rancunes font partie intégrante de l'intrigue de l'aventure, et Orten Lugus les exploite pour orchestrer un conflit entre la maison d'origine et la maison Dannett au fil de *Pénil à Port-Réal*. Choisissez bien quels conflits vous utiliserez avant de commencer à jouer et si possible, incluez-les dans le passé de la maison d'origine quand les joueurs la créeront d'après les règles du CHAPITRE 6 : MAISON ET PATRIMOINE de *JDRDTDF*.

Les pertes de lord Alfric et son désespoir croissant l'ont mené sur les sentiers de la disgrâce. Le vieil homme accablé est devenu si craintif qu'il recourt à des moyens immoraux pour maintenir ses coffres pleins. Alfric a vendu sa fille en arrangeant un mariage financièrement avantageux, ce qui l'a amenée à s'enfuir et à sombrer dans la prostitution. Il a hypothéqué tout ce qui lui restait pour équiper son fils Adham et l'envoyer au tournoi du roi, dans un pathétique effort pour démontrer sa prospérité constante, et dans le vain espoir d'accroître le prestige de sa maison en décrépitude. Il a placé tous ses espoirs sur les frères épaules d'un gamin inexpérimenté.

La santé de lord Alfric se dégrade depuis déjà longtemps, et les tragiques événements de cette histoire pourraient avoir raison de son cœur fragile. Si vous désirez poursuivre la saga entamée dans *Pénil à Port-Réal*, Iris Dannett peut apprendre que peu après que le corps de son frère a été remis à la maison Dannett, son père a cédé au désespoir et qu'elle dispose désormais de son héritage.

IRIS DANNETT

L'aînée d'Alfric est une fille de dix-huit ans, Iris, belle jeune femme qui a vite repris le rôle de dame de la maison Dannett après la mort prématurée de sa mère. Toujours obéissante à son père, Iris fut scandalisée qu'il l'ait ainsi « vendue » à Ruben Piper, un vieux marchand adipeux, en échange du paiement d'une partie de la dette des Dannett. Au lieu de se laisser marier, elle s'enfuit de chez elle au beau milieu de la nuit.



Iris regretta rapidement sa décision quand des hors-la-loi la capturèrent et la vendirent à une maison close de Port-Réal appelée la Source de Jade une fois qu'ils en eurent fini avec elle. Dans ses efforts pour échapper à un mariage arrangé pour de l'argent avec un vieil homme, Iris doit désormais subir une « nuit de nocé » quotidienne avec des hommes prêts à payer pour ses services. Elle désire échapper à cette vie de prostitution, mais elle a trop honte pour revenir auprès des membres de sa famille qui, elle le croit, lui ont tourné le dos.

C'est donc avec un mélange d'espoir et d'horreur qu'Iris – qui se fait appeler « Lidda » à la Source de Jade – entend parler du tour-

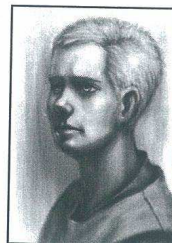
noi du roi et de la possibilité que son frère Adham y participe. Elle espère contre toute attente réussir à contacter son frère, mais elle est submergée par la honte et la peur. Une partie d'elle espère encore mettre le grappin sur un jeune chevalier célibataire qui la sauvera de cette existence sordide. Elle hésite tant à agir qu'elle se décide trop tard, et Adham meurt avant qu'elle n'ait pu lui parler.

Après la mort d'Adham, Iris veut que justice soit faite pour son frère et sa famille, et elle désire plus que jamais échapper à sa vie misérable. Elle retourne sa colère contre la maison d'origine sans qu'Orten ait besoin de beaucoup la pousser, et elle se tourne vers lui en tant qu'ami et allié. Lugus peut facilement se faire passer pour son « chevalier servant », offrant de la sauver de cette vie dégradante, et elle parvient même à se convaincre elle-même qu'elle finira par l'aimer, bien que ce ne soit pas encore le cas.

Iris Dannett est encore une charmante jeune femme à la féminité en plein épanouissement. Elle s'habille bien et soigne son apparence pour plaire à ses clients, mais aussi quelque peu par vanité...

ADHAM DANNETT

Le fils d'Alfric s'appelle Adham Dannett. Il a seize ans, il est plein de fougue, et il est prêt à prouver sa valeur lors du tournoi du roi. Adham est transporté de joie à l'idée de rapporter la gloire à l'auguste nom de sa maison, et il se soumet à un entraînement draconien dans l'espoir de vaincre les autres chevaliers qui viendront nombreux s'affronter à Port-Réal. Le pauvre Adham ne sait rien des récentes inquiétudes de son père. Un chevalier loyal à Alfric Dannett a élevé Adham dès son plus jeune âge, lui cachant la pauvreté et le désespoir croissants de sa maison. Adham ne sait pas que la situation de sa famille est si désespérée. Alfric inonde le gamin de coûteux présents, ce qui renforce les illusions qu'Adham entretient au sujet du statut de sa maison tout en creusant la dette des Dannett.



Adham ignore également les activités actuelles de sa sœur : il sait seulement que son père avait arrangé pour elle un avantageux mariage avec Ruben Piper. Le gamin est contrarié que sa sœur ait ainsi « abandonné » la famille. Il était très proche d'elle, et il pensait qu'elle était aussi fidèle à la cause des Dannett que lui. Quelque chose en lui n'arrive pas à comprendre qu'elle ait renoncé ainsi devant son devoir de fille, entachant ainsi l'honneur de la famille, mais il pense également que son père ne pourrait pas lui mentir. Si Adham apprend la vérité, son jeune cœur serait brisé et tout ce en quoi il croit s'écroulerait comme un château de cartes.

Adham pense que la maison d'origine veut ruiner son père et il est par conséquent prompt à se montrer hostile envers les personnages. Il est capable de les insulter, voire de se frotter à eux, mais son sens de

l'honneur exige qu'il ne s'en prenne pas à eux sans provocation ou de manière perfide et malveillante. Adham a reçu une formation décente, une bonne préparation au statut de chevalier, et une éducation adéquate, mais Alfric en a malheureusement fait un enfant gâté. Pire encore, les illusions qu'entretient Adham quant à la gloire et l'honneur de sa maison peuvent le pousser à se livrer au genre d'acte chevaleresque et de démonstrations de bravoure capables de mettre la vie d'un homme en danger. Adham arrive dans *Pénil à Port-Réal* comme un chien dans un jeu de quilles. C'est un jeune louveteau prometteur dont le loup cruel et rusé de la maison Lugus s'apprête à ne faire qu'une bouchée.

ADHAM DANNETT HÉRITIER DE LA MAISON DANNETT

COMPÉTENCES	
ATHLÉTISME	3
CORPS À CORPS	3
DRESSAGE	3
ENDURANCE	4
LANGUE	3
STATUT	4
VIGILANCE	3
VOLONTÉ	3

PROFIL DE RENCONTRE	
DÉFENSE DE COMBAT	8 (5)
DÉFENSE D'INTRIGUE	8
SANTÉ	14
DESTINÉE	0 POINT

AVANTAGES : CORIACE, HÉRITIER, SÉDUISANT

DÉFAUTS : AUCUN

ARMES ET ARMURE

COTTE DE MAILLES : VA 5 MA -3
ENCOMBREMENT 2 (DÉPLACEMENT 3 MÈTRES)

BOULIER	3D	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +2
ÉPÉE LONGUE	3D+2B	4 DÉGÂTS	

LANCE DE TOURNOI	3D+2B	4 DÉGÂTS	ALLONGE, ENCOMBRANTE 1, LENTE, MONTÉE, PUISSANTE
------------------	-------	----------	---

LA SUITE DES DANNETT

Divers autres membres de la maison Dannett se rendent également à Port-Réal avec le jeune Adham, y compris le marchand Ruben Piper, le maître d'armes Edan Ward et ses trois fils, le jeune mestre Ferris, ainsi qu'un petit groupe d'hommes d'armes aux ordres de Pi-

IRIS DANNETT PROSTITUÉE/FILLE DE LA MAISON DANNETT

COMPÉTENCES	
CONNAISSANCE	3
DUPERIE	3
LANGUE	3
PERSUASION	4
SOINS	3
STATUT	3
VIGILANCE	5
VOLONTÉ	4

PROFIL DE RENCONTRE	
DÉFENSE DE COMBAT	9
DÉFENSE D'INTRIGUE	10
SANTÉ	6
DESTINÉE	1 POINT

AVANTAGES : COURTOIS, SÉDUISANT, SENS AIGUISÉS

DÉFAUTS : BANNI (DU MOINS PENDANT CETTE HISTOIRE)

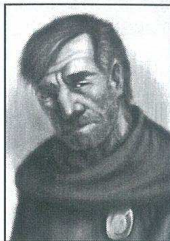
per. Le groupe accompagne Adham pour le soutenir lors du tournoi qui s'annonce, pour rechercher Iris et pour présenter ses doléances au roi au sujet d'un récent massacre perpétré contre l'une de leurs fermes, massacre dont ils croient la maison d'origine coupable.

EDAN WARD MAÎTRE D'ARMES DE LA MAISON DANNETT

AGILITÉ 3, ATHLÉTISME 4, CORPS À CORPS 4 (LAMES COURTES 2B, LAMES LONGUES 1B, RIXE 1B), DRESSAGE 3, ENDURANCE 4, SOINS 3, STATUT 3, TIR 3 (ARCS 2B)

DÉFENSE DE COMBAT 9, SANTÉ 12 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 7, SANG-FROID 6

Guerrier expérimenté, Edan Ward a livré son contenu de batailles, d'escarmouches et d'échauffourées. Il se satisfèrait de son rôle de maître d'armes d'une maison noble si les Dannett ne jouaient pas tant de malchance. Il sait que la maison de son seigneur est mal gérée, mais il pense qu'il n'est pas de son ressort de corriger les idées fausses que se fait son jeune protégé. Son seul devoir consiste à former Adham



du mieux qu'il peut, de préparer le garçon à ce qui l'attend et de s'assurer qu'il ne meure pas dans les lices.

Edan prévoit également de garder l'œil sur ses turbulents garçons qui viennent à Port-Réal pour la première fois. Il sait le genre de bêtises que de jeunes hommes peuvent commettre dans cette ville.

DORAN WARD FILS AÎNÉ

AGILITÉ 3, ATHLÉTISME 4 (FORCE 2B), CORPS À CORPS 4 (LAMES LONGUES 2B, RIXE 2B), DRESSAGE 3, ENDURANCE 4, TIR 3 (ARCS 1B)

DÉFENSE DE COMBAT 9, SANTÉ 12 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 6, SANG-FROID 6

FEARGHUL WARD DEUXIÈME FILS

AGILITÉ 3 (VIVACITÉ 1B), ATHLÉTISME 4 (FORCE 2B), CORPS À CORPS 4 (LAMES LONGUES 2B, RIXE 2B), DRESSAGE 3, ENDURANCE 4, TIR 3 (ARCS 1B)

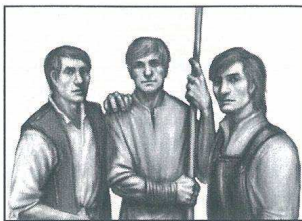
DÉFENSE DE COMBAT 9, SANTÉ 12 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 6, SANG-FROID 6

MARCAS WARD FILS CADET

AGILITÉ 4 (ACROBATIES 2B, ESQUIVE 2B), ATHLÉTISME 4, CORPS À CORPS 3 (RIXE 2B), ENDURANCE 3, LARCIN 3 (VOL 1B), TIR 3, VOLONTÉ 3

DÉFENSE DE COMBAT 10, SANTÉ 9 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 7, SANG-FROID 9

Les trois fils de maître Edan, **DORAN**, **FE ARGHUL** et **MARCAS** sont respectivement âgés de 20, 18 et 17 ans. Ils sont très proches les uns des autres, ayant été amis et compagnons de jeu toute leur vie. Tous trois tiennent de leur père, ce qui signifie qu'ils sont robustes, doués pour le combat et qu'ils aiment l'action. Edan fait de son mieux pour réprimer leurs élans, mais il sait que les garçons restent des garçons, et il a déjà affronté les bosses, les bleus, les estafilades et les cuites. Fearghul est marié et sa femme attend un enfant, et ses frères ne tarderont pas à trouver chaussure à leur pied.



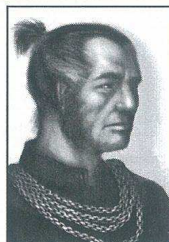
Les trois jeunes hommes ont hâte de découvrir le légendaire Port-Réal et d'assister à un grand tournoi, mais leur père leur a bien fait comprendre que ce voyage n'était pas une partie de plaisir. Ils ont fait serment de servir leur jeune maître et son père, et ils ont bien l'intention de tenir parole. Naturellement, ils peuvent encore s'amuser pendant leur temps libre.

MESTRE FERRIS MESTRE DE LA MAISON DANNETT

CONNAISSANCE 4 (ÉDUCATION 2B), DRESSAGE 3, INGÉNUIOSITÉ 4 (LOGIQUE 1B), LANGUE 3, PERSUASION 3, SOINS 3, STATUT 3, VOLONTÉ 3

DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 6 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 10, SANG-FROID 9

Mestre Ferris est un homme relativement jeune pour le poste qu'il occupe. Le précédent maître de la maison Dannett, Ruald, est mort il y a environ deux ans, et la maison ne pouvait se permettre d'engager un diplômé plus expérimenté et aguerri de la Citadelle. Ferris est désireux de prouver sa valeur, mais il est également quelque peu déçu de sa première affectation. Après avoir été entouré de camarades érudits qui partageaient ses inquiétudes et ses points de vue, il est désormais confronté aux dures réalités et à des problèmes moins académiques. Alfric ignore les conseils de Ferris la moitié du temps.



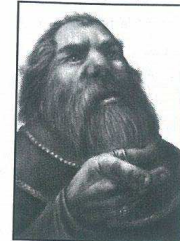
Ferris est impatient de venir à Port-Réal, en partie parce qu'il pourra participer au conclave des mestres et se trouver parmi des hommes éduqués une fois encore.

RUBEN PIPER FIANCÉ D'IRIS

CONNAISSANCE 4 (ÉDUCATION 2B), DRESSAGE 3, INGÉNUIOSITÉ 3 (LOGIQUE 1B), LANGUE 3, STATUT 3, VIGILANCE 4 (OBSERVATION 2B), VOLONTÉ 4

DÉFENSE DE COMBAT 8, SANTÉ 6 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 10, SANG-FROID 12

Ruben Piper a fait fortune en reconnaissant les bonnes affaires des mauvaises, et en se montrant prêt à négocier pour ce qu'il voulait. Sa richesse lui permet de profiter de nombres de plaisirs de la vie, mais il veut maintenant s'installer et fonder une famille qui héritera de son affaire, et il désire jouir des fruits de son labeur. Il a sauté sur l'occasion d'échanger la ravissante fille de lord Alfric Dannett contre une réduction de la dette substantielle de la famille et quelques liquidités supplémentaires. Cet échange a sans doute été l'une des négociations les plus faciles que Ruben ait eues à mener. Il n'aurait jamais cru que la fille penserait qu'elle avait son mot à dire et prendrait la poudre d'escampette !



Bien que Ruben commence à penser à limiter les dégâts, il n'est pas prêt à renoncer à Iris Dannett ni à sa part de maison noble, du moins pour le moment. De plus, Ruben se demande si les Dannett n'auraient pas organisé toute l'affaire, bien qu'il ne les croie pas assez malins pour ça. Quoi qu'il en soit, ses affaires l'amènent à Port-Réal et il peut voyager avec le frère d'Iris. Comme il est possible qu'il trouve des réponses le long du chemin, il est prêt à attendre de voir ce qui se passera.

Ruben Piper n'est plus un jeune homme (il a la quarantaine) et des décennies de bonne chère et de bon vin l'ont gratifié d'une ample bedaine pour aller avec sa barbe touffue et sa calvitie naissante. Il sait qu'il n'est ni fringant ni héroïque, mais ce sont là des qualités surfaîtes comparées à un toit solide et des revenus réguliers.

CLOVIS TRAFFORD, MANSEL PIKEMAN, TUCK COOPER MERCENAIRES DE PIPER

AGILITÉ 3 (ESQUIVE 1B), ATHLÉTISME 3 (FORCE 1B), CORPS À CORPS 4 (LAMES LONGUES 2B, RIXE 2B), DRESSAGE 3, TIR 3 (ARCS 1B)

DÉFENSE DE COMBAT 10, SANTÉ 12 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 7, SANG-FROID 6

Ruben Piper emploie les robustes mercenaires **CLOVIS**, **MANSEL** et **TUCK** pour protéger ses biens et sa personne. Ils sont relativement loyaux, car leur employeur les traite et les paie bien, et les hommes

désirent dépenser une partie de leur salaire dans les diverses distractions que Port-Réal a à offrir. Ils combattent pour protéger Piper – c'est ce pour quoi on les paie – mais ce ne sont pas des fanatiques et ils ne se sacrifieront pas pour lui. Après tout, on peut toujours trouver un autre employeur. Les mercenaires sont pragmatiques et battent en retraite si le combat tourne en leur défaveur.



LA MAISON LUGUS

STATUT Mineur
BLASON Un calice d'argent incrusté d'émeraudes sur champ noir
DEVISE Boire, vivre et durer



La maison Lugus semble disposer d'une réserve infinie de frères, de cousins, de fils et autres parents de sexe masculin. Bien qu'elle n'arrive pas à la cheville de l'engance de Walder Frey, la maison Lugus peut toutefois se targuer d'être l'une des plus prolifiques de Westeros. Malheureusement, l'abondance d'héritiers mâles a une conséquence certaine sur une maison mineure dont le fief n'est pas très étendu : il n'y a pas assez de biens pour satisfaire tout le monde. L'histoire de la famille regorge donc de meurtres, de bagarres, d'enlèvements, de disparitions, de bannissements et autres faits trop louches pour être mentionnés. La chanson « Trente mètres de corde rouge, si rouge » rapporte la triste fin du vieux Targin Lugus, et tous les ménestrels se gardent bien de l'entonner à cent lieues des terres de la maison à moins de vouloir en vivre une reconstitution instantanée. La maison Lugus combattit les Lannister aux côtés des Targaryen durant la rébellion de Robert et retourna sa veste pour se ranger auprès du lion quand le Régicide trempa sa blanche épée dans le sang du roi dément Aerys.

Depuis la fin de la rébellion, la maison Lugus s'estime heureuse et à quelque peu réprimé les mœurs assassines de son sanglant passé. Les hommes de la maison Lugus se comportent avec un peu plus de civilité vis-à-vis de leurs parents ces dernières années, et la crainte abjecte du courroux de leur suzerain les empêche de céder à leurs vieilles habitudes machiavéliques et meurtrières.

Comme ils ne peuvent plus s'affronter aussi ouvertement que par le passé, les hommes de la maison Lugus, qui ne changeront décidément jamais, ont appris assez des ficelles de l'histoire et de la politique pour

devenir rusés et perfides, même si cette retenue ne sied guère à la plupart d'entre eux. Les Lugas ont une longue tradition de meurtre : ils sont aussi efficaces qu'une lame de hache, et à peu près aussi subtils. Les héritiers de la maison Lugas ne sont pas particulièrement sadiques, car cela nécessiterait plus de patience et d'imagination qu'ils n'en ont (le responsable du sort du vieux Targin Lugas constituant une notable exception). En fait, les Lugas ne considèrent pas tant la torture comme un acte immoral que comme une terrible perte de temps. Pourquoi passer la journée à tourmenter un rival quand on peut en tuer deux ou trois dans le même temps, et s'emparer ensuite de leur vin et de leurs femmes ? Les Lannister ont un dicton : « quand un homme doit mourir dans son lit ou sur un caprice du destin, envoie un Sans-Visage ; mais s'il n'est point besoin de dissimuler les circonstances de sa mort, les Lugas coûtent bien moins cher. »

SER NATON LUGUS HÉRITIER DE LA MAISON LUGUS

COMPÉTENCES	
AGILITÉ	3
ART MILITAIRE	3
ATHLÉTISME	3
CORPS À CORPS	4
DRESSAGE	3
ENDURANCE	4
LANGUE	3
STATUT	5
TIR	3
VIGILANCE	3

FORCE 2B
LAMES LONGUES 2B, LANCES 2B
ÉQUITATION 2B
RÉSILIENCE 2B
RÉPUTATION 1B

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT	9 (4)	DÉFENSE D'INTRIGUE	10
SANTÉ	12	SANG-FROID	6

DESTINÉE 1 POINT

AVANTAGES : HÉRITIER, MAÎTRE DES LAMES LONGUES 1, OINT

DÉFAUTS : ARROGANT

ARMES ET ARMURE

HARNOIS : VA 9 MA -5
ENCOMBREMENT 3 (DÉPLACEMENT 3 MÈTRES)

BOULIER 4D 1 DÉGÂT DÉFENSIVE +2

ÉPÉE LONGUE 4D+2B 4 DÉGÂTS

LANCE DE TOURNOI 4D+2B 4 DÉGÂTS
ALLONGE, ENCOMBRANTE 1, LENTE, MONTÉE, PUISSANTE

MEMBRES REMARQUABLES

Le chef de famille est Konrad Lugas, un homme de soixante six ans aux cheveux d'argent et au charme de brute qui ont fait la renommée de sa lignée. Il a onze frères et six sœurs encore en vie. Il est le deuxième fils de son père. Son frère aîné, Klaas Lugas, est mort dans des circonstances mystérieuses après avoir reçu une blessure mineure durant la rébellion de Robert. Les trois fils de Klaas acceptèrent de prendre le noir et de rejoindre la Garde de Nuit, « pour raisons de santé » selon la rumeur.

Durant la rébellion de Robert, Konrad a collectionné les boucliers des adversaires qu'il avait personnellement vaincus au combat. L'un de ceux-ci appartenait à l'un des chevaliers de la maison d'origine (c'est celui-là qui apparaît sur les lieux du carnage perpétré dans les terres des Dannett).

L'épouse de Konrad est Luisa Lugas. C'est une cousine du père des infâmes frères Clegane, Sandor et Gregor. Elle a hérité de leur apparence aussi bien que de leur charmante personnalité, ce qui revient à dire que c'est une femme infecte aussi aimable qu'une hache de bourreau. Luisa Lugas n'a jamais rencontré de problème qu'on ne puisse résoudre avec une bonne raclée, qu'elle administre parfois en personne. Ses domestiques vivent dans la crainte, et à juste titre.

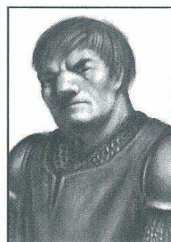
Konrad et Luisa ont deux fils et trois filles, bien que trois de leurs rejetons seulement apparaissent dans cette histoire. Leur fille aînée Liesa est mariée à lord Broom et lui a donné trois fils. Leur fille cadette s'appelle Ludviga. C'est une beauté, aussi douce et innocente que séduisante, ce qui résulte à n'en point douter de gènes récessifs rares des deux côtés de la famille.

SER NATON LUGUS

SER NATON LUGUS, vingt-huit ans, est l'héritier de la maison, et c'est un Lugas tout craché. Bien qu'il soit connu comme étant un guerrier relativement compétent, il le doit plus à la rumeur qu'à son réel talent ou son audace. Le sujet de conversation favori de Naton, ce sont ses prouesses sur le champ de bataille, après quoi il aime parler de ses exploits au lit.

Ser Naton fut l'écuyer de l'un de ses oncles (qui prit le noir il y a bien longtemps), et il fut adoubé il y a sept ans de cela. Depuis lors, il a démontré de réels talents lors des tournois, bien qu'il n'en ait encore remporté aucun.

En tant qu'héritier de son père, Naton pourrait aussi bien se faire peindre une cible dans le dos, du point de vue du reste de la famille. Naton a survécu à plusieurs tentatives d'assassinat, et



comme il a hérité de la taille et de la brutalité de sa mère, il est parvenu à museler les usurpateurs potentiels. Naton ne s'est pas encore marié, bien qu'il soit le fier papa de deux bâtards vagissants. Il a eu l'un d'entre eux avec une gourgandine des cuisines, Kitha, et l'autre avec la fille de celle-ci, Salia. Il faudra bientôt qu'il se marie, et il envisage de participer au tournoi et de faire connaissance avec les nobles dames du public. Il espère bien les éblouir avec tout ce qu'il a à leur offrir.

Ser Naton ignore tout des ambitions de son frère cadet, Orten. Orten est un Lugas, et Naton s'attend à un certain degré de convoitise de sa part, mais il n'a jamais considéré le « petit Orten » comme une menace possible. Naton risque de le regretter, du moins si Orten lui en laisse le temps...

ORTEN LUGUS

ORTEN LUGUS, vingt-six ans, est un spécimen maigre et rapace de ce que peut offrir la famille Lugas. Deuxième fils de Konrad, c'est le membre le plus fûté que la famille ait connu depuis longtemps. Orten ne ressemble en rien à son muflé de frère, faisant preuve d'une ingéniosité qui rappelle bien plus les Lannister et d'un charme vénéneux par-dessus le marché.



C'est lui le principal manipulateur et adversaire qui se cache derrière le complot de *Pévil à Port-Réal*, et son plan audacieux consiste à dresser deux maisons rivales l'une contre l'autre et à causer par la suite la perte de son frère afin de s'emparer des deux maisons, voire plus.

Orten a grandi dans l'ombre de son frère aîné versé dans l'art de la guerre. Il s'est avéré plutôt médiocre en tant que guerrier, mais il a compensé en se cultivant avec un zèle dont la plupart des membres de sa famille n'ont jamais su faire preuve. Tandis que son frère jouait les écuyers auprès d'un de leurs oncles, Orten a appris la traîtrise sur les genoux de son père, lord Konrad. Fils préféré de son père, Orten sert bien le vieux Konrad, à tel point que celui-ci le surnommait « la Main de la maison Lugas » quand il était enfant. Orten a jusqu'ici géré des affaires modestes mais fructueuses pour son père, permettant à la maison Lugas de gagner gros.

Ce que Konrad ignore au sujet de son fils préféré, c'est l'étendue de ses ambitions. Certains rivaux d'Orten affirment que Tywin Lannister, un jour qu'il avait trop bu, aurait pris Luisa pour une vieille haridelle durant un séjour à la maison Lugas et l'aurait montée. Neuf mois plus tard naissait Orten. Quand lord Tywin entend cette blague, son regard mouché d'or se fixe et il répond : « *Le gamin est peut-être une fine mouche selon les critères des Lugas, mais pour les Lannister, c'est un attardé. C'est sans doute mon cheval qui a monté Luisa cette nuit-là.* » Quel que soit le caprice du destin qui a

donné naissance à une aberration comme Orten chez les Lugas, le résultat est un fieffé coquin, rusé comme un renard et rongé par une dangereuse ambition.

Orten a cultivé sa réputation de second : fils fidèle, frère loyal et sage conseiller, cela amène tout le monde à le sous-estimer. Il a appris dès son plus jeune âge qu'il pouvait se rendre invisible dans un groupe tant que les autres n'avaient aucune raison de le remarquer, et il a appris à tirer profit de ce talent. Il peut sembler être votre meilleur ami pendant un instant, et la seconde d'après, vous vous retrouvez avec un couteau planté dans le dos.

Au fond de lui, Orten méprise les brutes épaisses comme son frère. Il prise l'intelligence et la ruse plus que la puissance bestiale brute. Toutefois, la violence n'est pas étrangère à Orten : il peut tuer sans remords et il l'a déjà fait. Il nourrit simplement la certitude que son esprit le rend supérieur, quoi que les autres puissent en penser.

ORTEN LUGUS DEUXIÈME HÉRITIER DE LA MAISON LUGUS

COMPÉTENCES	
CONNAISSANCE	4
CORPS À CORPS	3
DUPERIE	5
INGÉNOSITÉ	3
LANGUE	5
PERSUASION	4
STATUT	4
VIGILANCE	4
VOLONTÉ	3

ÉDUCATION 1B
LAMES LONGUES 1B
COMÉDIE 2B, BLUFF 1B
CHARME 1B, CONVAINCRE 2B
BIENSÉANCE 1B
EMPATHIE 1B, OBSERVATION 1B

PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT	8 (5)	DÉFENSE D'INTRIGUE	11
SANTÉ	6	SANG-FROID	9

DESTINÉE 2 POINTS

AVANTAGES : ÉLOQUENT, PERFIDE

DÉFAUTS : AUCUN

ARMES ET ARMURE

COTTE DE MAILLES : VA 5 MA -3 ENCOMBREMENT 2 (DÉPLACEMENT 3 MÈTRES)

ÉPÉE LONGUE 3D+1B 3 DÉGÂTS

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

MARITA LUGUS

MARITA LUGUS est la deuxième fille de Konrad. Elle s'est mariée à l'âge de dix-sept ans, mais son époux, un Lydden de peu d'importance, est mort d'un accès de fièvre quelques mois plus tard. Elle ne lui a pas donné d'héritier. Marita s'est mariée à vingt-et-un ans, et son second mari, le frère cadet du premier, a disparu sans laisser de trace quelques semaines après le mariage. Durant les deux ans qui ont suivi, Marita n'a plus eu de proposition de mariage. Les amateurs de commérages murmurent au sujet du décès du premier époux et du sort mystérieux du second, la surnommant la « veuve noire ».

Quand elle était très jeune, Marita a rencontré un charmant marchand braavosi, un ami d'Orten du nom de Glarus Ptek. Tous deux sont tombés éperdument amoureux depuis qu'ils se sont rencontrés. Les dieux ont sans doute taillé ces deux là dans le même bois : Mari-



ta associe une ingéniosité typiquement féminine à la nature brutale de sa famille, et Glarus est un empoisonneur accompli. Au grand désarroi du couple, leurs statuts différents et les parents de Marita se sont opposés à leur union. Tous deux entretiennent secrètement la flamme, et leur amour vénéneux est sans doute la cause du trépas des deux premiers époux de Marita, et explique la volonté de Marita de tenir bon pour son bien-aimé Glarus.

Konrad prend prétexte du tournoi pour envoyer Marita à Port-Réal où elle doit rencontrer son dernier soupireur anxieux, Langley Woods. Orten n'a pas ménagé ses efforts pour arranger ce mariage, convainquant son père qu'il désirait simplement étendre l'influence de la famille par une union avec une autre maison. En réalité, Orten a amené Marita à Port-Réal comme appât pour s'assurer que Ptek se montre et joue le rôle qu'il lui a attribué dans son plan.

Bien qu'elle ne soit pas vraiment une belle femme, en partie à cause de sa taille qui a de quoi intimider, Marita est pleine de vivacité et anime toutes les soirées auxquelles elle participe. Elle sait se comporter selon les règles de l'étiquette quand elle est en société, mais elle est tout aussi capable de se conformer aux règles d'une auberge bruyante, et elle tient l'alcool aussi bien que n'importe quel homme.

Marita est avant tout loyale à sa propre cause et n'hésitera pas à trahir un membre de sa famille (voire tous...) si elle pense qu'on ne la prendra pas sur le fait. C'est un joker dangereux dans la main des Lugas, et elle est assez maligne pour se rendre compte qu'Orten mijote quelque chose, même si elle ne sait pas exactement de quoi il s'agit. Elle pourrait s'avérer une source potentielle d'informations utiles (ou trompeuses) si les personnages parvenaient à la convaincre de les aider. Naturellement, elle-même ne connaît pas la portée exacte des plans d'Orten, ni le rôle qu'il espère l'y faire jouer. Au lieu de cela, son obsession pour son amant braavosi l'amène à faire exactement ce qu'Orten attend d'elle, réalisant son plan et la piégeant pour qu'elle en endosse la responsabilité si nécessaire.

Si vous le désirez, Marita peut trouver amusant de donner un rendez-vous galant à un membre séduisant de la maison d'origine, ne serait-ce que pour s'amuser à rendre Ptek jaloux. Rien ne l'excite plus que de voir l'empoisonneur pratiquer son art mortel pour lui prouver sa dévotion, et chaque cadavre qu'il laisse pour elle dans son sillage ne fait qu'alimenter le feu de leur liaison débauchée.

LA SUITE DE LA MAISON LUGUS

La maison Lugas se rend à Port-Réal avec une petite armée de cousins, de domestiques et de serviteurs, mais ceux-ci ne jouent quasiment aucun rôle dans les événements de *Péris à Port-Réal*. Utilisez les profils de la section RÉSERVE DE PERSONNAGES pour représenter les membres de la suite des Lugas selon les besoins de l'histoire.

MARITA LUGUS DEUXIÈME FILLE DE LA MAISON LUGUS

COMPÉTENCES			
CONNAISSANCE	3	CONNAISSANCE DE LA RUE 1B	
DUPERIE	4	COMÉDIE 1B	
INGÉNOSITÉ	4	MÉMOIRE 1B	
LANGUE	4	LANGUE COMMUNE	
LANGUE	2	BRAAVOSI	
PERSUASION	5	CHARME 1B, PERSIFLER 1B, SÉDUIRE 1B	
STATUT	3	BIENSÉANCE 1B, RÉPUTATION 1B	
VIGILANCE	3	OBSERVATION 1B	
VOLONTÉ	3	COURAGE 2B	
PROFIL DE RENCONTRE			
DÉFENSE DE COMBAT	7	DÉFENSE D'INTRIGUE	10
SANTÉ	6	SANG-FROID	9
DESTINÉE	2 POINTS		
AVANTAGES : COURTOIS			
DÉFAUTS : HAUTAIN			
ARMES ET ARMURE			
DAGUE	2D	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1

AUTRES PERSONNAGES

Les personnages de cette section ne sont affiliés ni à la maison Dannett ni à la maison Lugas, bien qu'ils puissent être liés à l'une d'entre elles d'une façon ou d'une autre. Certains en particuliers ont des liens avec Orten Lugas (consciemment ou non) et font partie de son plan pour piéger la maison d'origine et les Dannett.

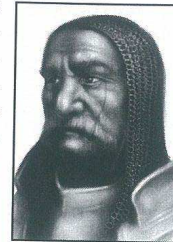
LORD CLAYTON ARCHAY

LORD CLAYTON ARCHAY est le dernier survivant de la maison Archay. Il a combattu pour les Targaryen durant la rébellion de Robert et refusé d'accepter la généreuse amnistie qu'offrait le roi Robert aux sujets qui acceptaient de courber l'échine devant leur nouveau souverain. Au lieu de cela, Archay a pris le maquis et les armes. Il aime à se considérer comme un loyaliste d'un roi renversé à tort, mais la plupart des gens le prennent simplement pour un fou ou un bandit, et rares sont ceux qui se souviennent de sa maison, et encore plus de son nom.

Dernièrement, Archay s'est réfugié dans le Bois-du-Roi, et en tant que « chevalier au renard », il harcèle et détousse occasionnellement les voyageurs qui passent par là au nom du « seul vrai roi ». Un membre plus âgé de la maison d'origine a donné à Archay un coup d'épée qui faillit lui être fatal au début de la rébellion de Robert, mais Konrad Lugas l'a sauvé en l'évacuant du champ de bataille. Konrad a tué le chevalier de la maison d'origine qui avait blessé Archay et emmené le jeune chevalier, soignant personnellement ses blessures. Le chevalier au renard envoie régulièrement un « tribut » à Konrad en paiement de sa dette, ce qui amuse beaucoup le vieux Lugas.

Orten a tiré parti de cette histoire entre son père et Archay pour manipuler le vieux chevalier dérangé et le forcer à lancer un assaut contre les terres des Dannett, le récent massacre dont Adham entend se plaindre à Port-Réal. Orten s'est arrangé pour que le bouclier que son père avait pris au chevalier de la maison d'origine qu'il avait tué arrive entre les mains d'Archay, en même temps que des instructions spécifiques pour qu'il le laisse, ensanglanté, sur le site du massacre.

La maison Archay est quasiment oubliée de tous, et bien des gens pensent que l'héritier est mort il y a longtemps. Presque tous pensent que le chevalier au renard est soit un obscur chevalier dément, soit un bandit qui se fait passer pour tel dans l'espoir d'éfrayer les roturiers afin qu'ils lui remettent leurs biens. Lord Archay est un homme musclé d'âge mûr, au large visage et à la mâchoire imposante et dure. Une cicatrice s'étend du bas de son œil gauche jusqu'à son menton, petit souvenir de la rébellion.



LORD CLAYTON ARCHAY LE CHEVALIER AU RENARD CHEVALIER / LOYALISTE TARGARYEN

COMPÉTENCES			
AGILITÉ	3	VIVACITÉ 1B	
ART MILITAIRE	3	—	
ATHLÉTISME	3	—	
CORPS À CORPS	4	LAMES LONGUES 3B	
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 2B	
ENDURANCE	3	—	
STATUT	3	RÉPUTATION 1B	
SURVIE	5	PISTAGE 2B	
TIR	4	ARCS 2B	
PROFIL DE RENCONTRE			
DÉFENSE DE COMBAT	8 (5)	DÉFENSE D'INTRIGUE	7
SANTÉ	9	SANG-FROID	6
DESTINÉE	1 POINT		
AVANTAGES : MAÎTRE DES LAMES LONGUES 1, OINT			
DÉFAUTS : BANNI			
ARMES ET ARMURE			
HARNOIS : VA 9 MA -5			
ENCOMBREMENT 3 (DÉPLACEMENT 3 MÈTRES)			
BOUCLIER	4D	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +2
ÉPÉE LONGUE	4D+3B	4 DÉGÂTS	
LANCE DE GUERRE	4D	7 DÉGÂTS	EMPALEMENT, ENCOMBREMENT 2, HARGNEUSE, LENTE, MONTÉE, PUISSANTE
DAGUE	4D	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1

Le chevalier au renard se considère comme un homme d'honneur dans un monde rempli de traîtres et d'usurpateurs, mais en réalité, il n'est qu'un vestige du passé encore accroché à une maison royale et une lignée quasiment éteintes, incapable d'accepter la défaite. Il désire secrètement mourir glorieusement au combat plutôt que de connaître l'ignominie de la défaite ou d'une capture, et cette nouvelle vendetta contre la maison d'origine lui en donne l'occasion. Le fait qu'il n'a plus rien à perdre fait du chevalier au renard un dangereux adversaire puisqu'il espère emporter dans la mort autant de « traîtres » que possible.

GLARUS PTEK

GLARUS PTEK est un marchand, bretteur et coquin braavosi. Il est charmant, astucieux, intelligent et sans scrupules. Le sirupeux Ptek est arrivé au sommet de la hiérarchie du marché noir braavosi par pure perfidie, et il mérite bien sa réputation d'escrimeur de talent et de rusé coquin.



Ptek adopte l'attitude d'un charmant importateur et exportateur de « produits braavosi de qualité ». Il a également un fructueux commerce d'appoint, vendant des poisons, des armes et un redoutable tord-boyaux braavosi appelé *cheldarro* que le roi Robert a sérieusement envisagé de prohiber après une nuit particulièrement atroce et un matinée tout aussi douloureuse.

GLARUS PTEK (« MAIYO VIERRO »)		COQUIN BRAAVOSI	
COMPÉTENCES			
AGILITÉ	4	VIVACITÉ 1B	
ATHLÉTISME	3	—	
CORPS À CORPS	4	ESCRIME 2B	
CONNAISSANCE	3	CONNAISSANCE DE LA RUE 1B	
DISCRÉTION	3	—	
DUPERIE	3	COMÉDIE 1B, DÉGUISEMENT 2B	
ENDURANCE	3	—	
INGÉNOSITÉ	4	—	
LANGUE	4	—	
LARCIN	3	—	
STATUT	4	—	
VIGILANCE	3	OBSERVATION 2B	
PROFIL DE RENCONTRE			
DÉFENSE DE COMBAT	10(9)	DÉFENSE D'INTRIGUE	11
SANTÉ	9	SANG-FROID	6
DESTINÉE	1 POINT		
AVANTAGES : CHANCEUX, RÉSEAU			
DÉFAUTS : LUBRIQUE			
ARMES ET ARMURE			
ARMURE DE CUIR SOUPLE : VA 2 MA -1 ENCOMBREMENT 0 (DÉPLACEMENT 3 MÈTRES)			
ÉPÉE BRAAVOSI	4D+2B	4 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +1, RAPIDE
MAIN GAUCHE	4D+2B	3 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +2, SECONDAIRE +1

Alors qu'il avait entrepris d'alimenter en *cheldarro* les diverses familles nobles de Castral Roc (du moins les rares qui sont capables de l'encaisser), il rencontra la maison Lugus et fut quelque temps son invité. C'est là qu'il eut une torride relation avec Marita Lugus et lui promit en toute sincérité qu'ils seraient un jour réunis. Konrad entendit parler de cette affaire et parvint à renvoyer Ptek et à organiser le premier mariage de Marita pour couvrir une éventuelle grossesse, qui n'eut pas lieu.

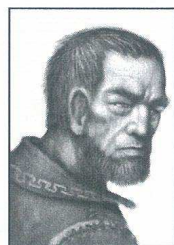
Glarus entretint une amitié à distance avec Orten Lugus, et il aime toujours Marita. Il a la réputation de pouvoir se procurer n'importe quoi du moment qu'on y mette le prix. Dans *Péril à Port-Réal*, Ptek se soucie essentiellement de retrouver Marita, d'assassiner le jeune chevalier auquel elle est fiancée, puis d'évacuer tout autre soupçon éventuel de son chemin (si vous choisissez d'exploiter cette possibilité d'intrigue). Orten se sert de Glarus pour acquérir et faire passer les larmes de Lys à Port-Réal afin de réaliser son plan. Ptek y vient donc sous l'identité de « Maiyo Vierro », un humble (quoique fort sociable et volubile) marchand braavosi en visite en ville pour le tournoi du roi et en quête d'opportunité de négoce.

Ptek est d'une beauté désinvolte, il a le sourire facile, une petite barbe et une moustache, et des cheveux noirs et brillants attachés en chignon. Ses yeux sont d'un vert intense et son sourire de prédateur d'un blanc éclatant.

SER JORIS LANDSEER		VIEUX CHEVALIER IVROGNE	
CONNAISSANCE 3, CORPS À CORPS 3, DRESSAGE 3, ENDURANCE 3, STATUT 3, SURVIE 4, TIR 3			
DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 9 DÉFENSE D'INTRIGUE 7, SANG-FROID 6			

Vieil homme maigre, taciturne et bourru, ser JORIS LANDSEER fréquente l'auberge de l'Arbre vert. Il y occupe régulièrement une table au coin de la salle commune, sirotant sa bière et « régaland » des prostituées indifférentes (et quiconque a le malheur de s'asseoir près de lui) de ses exploits au service du roi Robert durant la rébellion. Bien qu'il soit possible qu'il ait effectivement combattu dans le camp du roi, cela semble bien improbable compte tenu de son état actuel. C'est en effet un vieux chevalier de rien du tout, délabré et alcoolique, qui a juste assez d'argent pour se saouler jusqu'à ce que son foie rende l'âme.

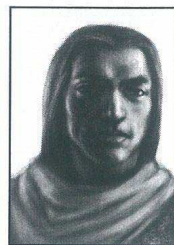
Ser Joris se fait beaucoup d'illusions sur ses propres connaissances et ses capacités (il croit notamment connaître le Bois-du-Roi comme sa poche), à tel point qu'il risque de lancer volontiers les personnages dans au moins une, et même plusieurs, chasses au dahu.



Il a besoin de tout l'argent qu'ils peuvent lui donner, et il cherche désespérément à retrouver l'excitation de l'aventure. Ce désir, associé à l'impression d'être encore un guerrier compétent, risquent bien de coûter la vie à ser Joris durant cette histoire.

TYGOR WYL (« BRYAN TELSON »)		NOBLE DORNIEN	
AGILITÉ 3, ATHLÉTISME 3, CORPS À CORPS 4 (LAMES LONGUES 1B), DRESSAGE 3, ENDURANCE 4, STATUT 3, SURVIE 3, TIR 3, VOLONTÉ 3			
DÉFENSE DE COMBAT 8, SANTÉ 12 DÉFENSE D'INTRIGUE 7, SANG-FROID 9			

« Bryan Telson » est soi-disant un chevalier sans terre de Dorne. Son vrai nom est Tygor Wyl, et il est le dernier descendant d'une noble maison de Dorne. Il se rend à Port-Réal pour y retrouver l'épée de sa famille et le meurtrier de son père, qui l'a volée, mais Telson tombe involontairement amoureux de Lidda, alias Iris Dannett, ce qui risque de lui compliquer la vie.



Bryan Telson est un jeune chevalier compétent mais humble. Bien qu'il soit venu en ville chercher sa vengeance, elle ne le ronge pas : une fois qu'il aura rempli son devoir envers son père et sa maison, il reprendra une vie normale. Il veut faire ce qui est juste, et il préférerait affronter ouvertement l'assassin de son père plutôt que de recourir à la tromperie et à la trahison. Toutefois, Telson doit d'abord trouver ledit meurtrier, et c'est pour quoi il raconte l'histoire de l'épée de sa famille, *Scorpion*, et de sa disparition, à tous ceux qu'il rencontre dans l'espoir que quelqu'un la reconnaisse. Cette technique finit par le mener jusqu'à ser Gennady et Telson l'affronte, probablement durant la mêlée au tournoi.

Tygor est grand et maigre comme un clou, mais sa carrure osseuse est recouverte d'une bonne couche de muscles et de tendons. Bien qu'il soit jeune, son visage bronzé est dur, hâlé par le soleil et les vents de sa patrie. Il a des cheveux noirs et un chaume d'un jour ou deux orne ses joues. Ses yeux sombres sont intenses et sincères.

SER GENNADY SHANIN		CHEVALIER DORNIEN	
AGILITÉ 3, ATHLÉTISME 3, CORPS À CORPS 4 (LAMES LONGUES 2B), DRESSAGE 3, DUPERIE 3, ENDURANCE 3, INGÉNOSITÉ 4, STATUT 4			
DÉFENSE DE COMBAT 8, SANTÉ 9 DÉFENSE D'INTRIGUE 10, SANG-FROID 6			

Ser Gennady Shanin est un chevalier âgé venu de Dorne. Il se rend à Port-Réal pour le tournoi et s'entiche d'Iris Dannett, bien que

dans son cas, ce ne soit absolument pas réciproque. Gennady et ses hommes sont responsables de la mort du père de Tygor Wyl, et Gennady manie l'épée d'acier valyrien de la famille de Tygor, *Scorpion*, qu'il a prise en tant que part du butin.

Le célibataire ser Gennady est un adepte de l'ascension sociale, et il entend bien prendre du galon lors du tournoi et se faire de précieux contacts au sein des nobles familles des Sept Couronnes. Il n'est pas particulièrement attaché à la vie à Dorne, un pays trop chaud et sec selon lui, et il s'installerait volontiers ailleurs si l'occasion s'offrait à lui. S'il découvrirait la véritable identité d'Iris Dannett, le désir de Shanin viderait à l'obsession, pressé qu'il serait de mettre la main sur elle et son héritage. Naturellement, il lui faudrait d'abord s'occuper de Tygor le vengeur, lequel entend bien ne jamais plus laisser le perfide ser Gennady lui prendre quoi (ou qui) que ce soit.

Shanin possède la stature robuste d'un homme bien plus jeune, et seuls les fils d'argent qui ornent ses tempes et sa barbe trahissent son âge véritable. Il a un nez proéminent et crochu, et un visage peu avenant.

LA COUR DU ROI

Depuis la mort du roi dément, les Sept Couronnes ont connu la paix pendant près de douze ans. À l'exception de la rébellion Greyjoy, Westeros a retrouvé une paix et une prospérité qu'on n'avait pas connues depuis les années de lucidité d'Aerys. En tant que roi, Robert laisse beaucoup à désirer. Bien qu'il ait été un grand et redoutable guerrier, il n'a pas vraiment les qualités d'un monarque et préfère passer son temps à boire, à manger, à courir la gueuse et à chasser qu'à gérer les affaires de l'État. Toutefois, les gens du peuple l'adorent et sont ravis de ses excès et de sa magnanimité. Malgré tout, les dettes que son règne a accumulées ont saigné le trésor royal et laissent les grandes familles inquiètes pour l'avenir.

Malgré les défauts de Robert en tant que roi, il a assez de sagesse pour s'entourer de gens plus aptes à régner que lui. Son Conseil restreint, un groupe d'éminences grises compétentes, gère les affaires du royaume à sa place, réglant les querelles, fixant les impôts et évitant les désastres avec un talent et une ingéniosité d'experts. En plus du Conseil restreint, Robert dispose du soutien de la maison Lannister. En épousant Cersei Lannister, Robert a gagné la loyauté et l'allégeance de Tywin Lannister, et cette famille a apporté avec elle richesse, pouvoir et expérience.

Vous trouverez plus de détails sur la cour du roi dans le *Guide de Westeros*. Un bref résumé est présenté ci-dessous pour plus de commodité.



LA FAMILLE ROYALE

Le roi **ROBERT BARATHEON**, premier du nom, règne sur les Sept Couronnes depuis le Trône de Fer à Port-Réal. Sa reine est **Cersei Lannister**, et leurs enfants sont **Joffrey**, **Myrcella** et **Tommen**. Bien que les enfants restent essentiellement invisibles pendant cette aventure, Joffrey a la possibilité de regarder le tournoi depuis le pavillon royal.

Le roi Robert est un grand héros pour le peuple : il a renversé le roi dément et remporté la bataille du Trident. Toutefois, il a découvert qu'il était plus difficile de rester assis sur le trône que de le gagner. Des années de festins, de beuveries et de tournois semblables à ceux de ce scénario ont transformé la masse musculeuse de Robert en grasse, et son teint rubicond doit plus à l'alcool qu'au grand air.

Robert est un roi fainéant. Il aime le sport : la chasse, les tournois et les festins, mais il déteste ses devoirs royaux, qui consistent à prendre des décisions et à dispenser la justice. Par conséquent, il étudie les doléances d'**Adham Dannett** et tente de faire du tournoi la solution au problème du conflit opposant des maisons mineures. Guerrier énergique, il est lent à intervenir dans les problèmes de *Pénil à Port-Réal*.

La reine de Robert, **Cersei Lannister**, est la fille unique de **Tywin Lannister**. Leur mariage est affaire de politique, destiné à renforcer les liens entre la maison Baratheon et la maison Lannister. Certains se demandent, quoique jamais à voix haute, à qui **Cersei** est vraiment loyale. Ses cheveux dorés, ses yeux verts et ses formes voluptueuses lui confèrent une grande beauté, et elle sait user de ses regards et de ses charmes.

LE CONSEIL RESTREINT

Bien que le roi règne depuis le Trône de Fer, c'est son Conseil restreint, petit groupe de conseillers et d'aides qui a réellement la tâche de gérer le royaume au jour le jour. Le manque d'intérêt que Robert manifeste pour la tâche qui consiste à gouverner fait de son Conseil restreint l'un des plus influents qui soient depuis longtemps. Le Conseil restreint comporte sept sièges : la Main du roi, le Grand Mestre, le lord Commandant de la Garde Royale, le Grand Argentier, le maître des navires, le maître des lois et le maître des chuchoteurs.

♣ **LORD JON ARRYN** est la Main du roi, chef du Conseil restreint et le plus proche conseiller de Robert. C'est un serviteur diligent et dévoué de la couronne, qui prend ses responsabilités au sérieux.

♣ **LE GRAND MESTRE PYCELLE** représente la Citadelle et fait partie des meubles du conseil depuis des décennies. Il a vu s'élever et disparaître nombre de Mains et de rois. Bien qu'il soit facile de le considérer comme un vieux gâteux, l'esprit de **Pycelle** est toujours acéré, et son ostentatoire chaîne de mestre prouve qu'il est détenteur d'un immense savoir.

♣ **SER BARRISTAN SELMY** est le lord Commandant de la Garde Royale, décrite dans la section suivante.

♣ **LORD STANNIS BARATHEON** est le frère cadet de Robert et le sire de **Peyredragon**. Il détient le titre de maître des navires du Conseil restreint. **Stannis** est un homme sobre et entêté doté d'un sens du devoir et de la justice inflexible. Ce qui lui manque cruellement, c'est le sens de l'humour.

♣ **LORD RENLY BARATHEON** est le plus jeune frère de Robert et le sire d'**Accalmie**. Il occupe le poste de maître des lois au sein du Conseil restreint de Robert. **Renly** est l'opposé de **Stannis** à bien des égards : audacieux, séduisant, charismatique et plein de sourires et de bonne humeur.

♣ **LORD PETYR BAELISH** est le Grand Argentier du Conseil restreint. C'est un seigneur mineur des Doigts. Sa petite stature et le fait que les domaines de sa famille soient les plus modestes des Doigts lui ont gagné le surnom de « **Littlefinger** » (le « petit doigt »). **Jon Arryn** en fit le Grand Argentier de Robert, et la capacité apparemment magique de **Littlefinger** à produire des pièces de monnaie à partir de rien l'a rendu indispensable, en particulier à cause du caractère dépensier du roi.

♣ **VARYS**, un eunuque surnommé « l'Araignée », est le maître des chuchoteurs, l'espion en chef du roi. On dit qu'il connaît la moindre information précieuse concernant tout ce qui se passe dans les Sept Couronnes et ailleurs, et beaucoup attribuent sa capacité à glaner des renseignements en écoutant les « petits oiseaux » à quelque pouvoir quasi magique.

LA GARDE ROYALE

Un groupe de sept chevaliers d'élite appelé Garde Royale protège le roi et la famille royale, et ce, depuis l'époque d'**Aegon le Conquérant**. Les membres de la Garde Royale jurent de servir toute leur vie durant, de ne pas prendre femme et de n'avoir pas d'enfant. Ils sont connus sous le nom de **Blanches Épées**, ou de « manteaux blancs », car ils portent des capes d'un blanc immaculé et des boucliers tout aussi blancs et vierges. Les membres de la Garde Royale résident dans la tour de la **Blanche Épée** au sein du **Donjon Rouge**.

♣ **SER BARRISTAN SELMY**, le légendaire **Barristan le Hardi**, détient le titre de lord Commandant de la Garde Royale. Communément considéré comme le plus grand chevalier vivant des Sept Couronnes, malgré son âge avancé, **ser Barristan** est encore un homme hors du commun. Il a servi le roi **Aerys**, mais a accepté le pardon de Robert et est devenu lord Commandant sous les ordres d'un nouveau souverain.

♣ Si **Barristan le Hardi** est le plus célèbre des membres de la Garde Royale, **SER JAIME LANNISTER** est le plus tristement célèbre. Surnommé « le Régicide » pour le rôle qu'il a joué dans l'éviction du roi **Aerys**, **ser Jaime** a en effet abattu le roi dément sur les marches menant au Trône de Fer. Quand **Eddard Stark** prit la salle du trône d'assaut, il trouva **Jaime** assis sur le siège du roi, une épée ensanglantée sur les genoux.

♣ La Garde Royale est composée de cinq autres hommes : **SER BOROS BLOUNT**, **SER MERYN TRANT**, **SER ARYS DU ROUVRE**, **SER PRESTON VERCHAMP** et **SER MANDON MOORE**.

MAISONS VASSALES

Les maisons nobles mineures des environs de Port-Réal tombent sous la coupe de celle qui contrôle la ville. Durant la majeure partie de l'histoire des Sept Couronnes, c'était la maison **Targaryen** qui avait ce privilège, mais après la rébellion de Robert, la maison **Baratheon** a repris le flambeau. Comme ces maisons vassales sont proches du siège de pouvoir du royaume, nombre d'individus importants en sont sortis, y compris des Mains du roi, des membres de la Garde Royale et des serviteurs de maisons plus importantes.

MAISON BLOUNT

RANG	mineur
BLASON	bande rouge entre deux porcs-épics noirs sur champ vert

La maison **Blount** est située dans les terres de la couronne, lesquelles étaient placées sous le contrôle direct de la maison **Targaryen** avant qu'elle ne soit expulsée des Sept Couronnes. Noble famille ayant prêté serment d'allégeance à Port-Réal, les **Blount** doivent leur importance à **ser Boros Blount**, qui sert au sein de la Garde Royale du roi Robert.

MAISON TOURBIER

RANG	mineur
TERRES	Presqu'île de Claquepince

Cette famille qui compte parmi les nombreuses maisons à prétendre aux terres de la presqu'île de **Claquepince** a combattu auprès de **Rhaegar Targaryen** à la bataille du Trident.

MAISON BRUNE, MINEURE

RANG	chevalier fieffé
CHÂTEAU	Combebrune
TERRES	Presqu'île de Claquepince
BLASON	une empreinte d'ours, brune sur champ blanc, entourée d'un double trescheur brun

Les **Brune** de **Combebrune** sont une branche mineure et plus pauvre des **Brune** de **Repayre Patybulayre**. **Ser Bennard Brune**, chevalier de

Combebrune, est à la tête de la maison. Comme beaucoup de maisons de la Presqu'île de **Claquepince**, les **Brune** ne portent pas vraiment la dynastie des **Baratheon** dans leur cœur et restent fidèles aux **Targaryen**.

MAISON BRUNE, MAJEURE

RANG	maison mineure
CHÂTEAU	Repayre Patybulayre

Branche majeure de la famille **Brune**, la maison **Brune** règne sur ses terres de **Repayre Patybulayre**, un petit château doté de trois tours crochues qui dominent le Détroit du haut d'une falaise érodée par les vents. **Eustace Brune** est le seigneur de la maison, et il a un bon nombre de fils et petits-fils, dont la plupart sont adultes ou presque.

MAISON BUCKWELL

RANG	maison mineure
CHÂTEAU	Les Épois
BLASON	une paire d'andouillers sur champ de vair
DEVISE	Fier et résolu

Maison mineure située non loin de Port-Réal, le seul membre qu'on en connaît est **Jarmen Buckwell**, qui sert aujourd'hui au sein de la Garde de Nuit, probablement à cause du rôle qu'il a joué contre le roi Robert lors de la guerre de l'Usurpateur.

MAISON BOULLEAU

RANG	maison mineure
BLASON	écartelé : gironné de blanc et de noir, une hache d'argent sur champ vert

Ser Balman Bouleau et sa femme **Falyse** forment une famille vassale du Trône de Fer et participent régulièrement à la cour du roi, surtout **Falyse**. La rumeur prétend que **dame Bouleau** est stérile et que son époux passe plus de temps avec de jeunes vierges qu'avec sa femme.

MAISON PRÉDEAUX

RANG	maison mineure
BLASON	fretté de bleu sur champ blanc, un chef bleu chargé de trois poissons d'argent

Petite maison des terres de la couronne, elle est connue grâce à **ser Jacelyn Prédeaux**, qui fut fait chevalier pour son héroïsme et son courage durant la rébellion de **Greyjoy**.

MAISON GROTTÉ

RANG	maison mineure
------	----------------

Il s'agit de l'une des nombreuses maisons de la Presqu'île de **Claquepince**. Les **Grotte** sont vassaux du Trône de Fer. Un de leurs ancêtres servit dans la Garde Royale.

MAISON CHELSTED

RANG	maison majeure
BLASON	une masse cloutée et un poignard d'argent croisés sur champ taillé de vert et de blanc

Cette maison a été quasiment éjectée de la scène politique dans les vingt-cinq à cinquante dernières années. Lord Qarlton Chelsted était le membre le plus connu de la maison, car il servit de Main au roi Aerys II dans ses derniers jours. Ce fut Qarlton qui apprit qu'Aerys avait envisagé d'incendier Port-Réal avec du feu grégeois si Robert parvenait à s'emparer de la ville. Lord Qarlton démissionna de son poste quand le roi refusa de renoncer à ce plan, et Aerys le fit brûler comme traître peu après.

MAISON CHYTTERING

RANG	mineur
BLASON	trois bâtons d'or rehaussés sur champ blanc

La maison Chyttering détient des terres près de Port-Réal mais elle est depuis longtemps proche de la maison Baratheon. Le chef de la maison est lord Chyttering, et il a au moins un fils adolescent du nom de Lucos, sur nommé le petit Lucos.

MAISON CRABBE

RANG	mineur
CHÂTEAU	les Murmures (auparavant)

Autre maison de la Presqu'île de Claquepince, la maison Crabbe régnait autrefois sur une puissante forteresse appelée les Murmures, mais le château est en ruines depuis au moins mille ans. Les Crabbe, en tant que famille, vagabondent toujours dans la Presqu'île : Dick Crabbe, dit Main-Leste, est le plus connu d'entre eux, bien que la famille ait beaucoup régressé par rapport à son célèbre passé. En fait, la famille Crabbe a produit pas moins de trois chevaliers qui ont servi dans la Garde Royale. La légende parle de ser Clarence Crabbe, un immense chevalier, si énorme qu'il chevauchait un aurochs au combat. Toujours selon la légende, ser Crabbe combattit et vainquit des dragons, des magiciens et des chevaliers. Il leur coupait la tête pour la donner à sa femme, une sorcière des bois qui parvenait à leur arracher leurs secrets, qu'elles lui donnaient dans des murmures, d'où le nom du château.

MAISON CRESSEY

RANG	maison mineure
BLASON	sept pièces d'argent sur une bande rouge entre deux heaumes d'argent sur champ bleu

La maison Cressey est une petite famille noble des terres de la couronne.

MAISON EDGERTON

RANG	maison mineure
BLASON	écartelé : fuselé de noir et de blanc, une roue enflammée sur champ indigo

La maison Edgerton est une petite famille noble des terres de la couronne.

MAISON FARRING

RANG	maison mineure
BLASON	palé de violet et de blanc, deux chevaliers combattant avec des épées, contre-chargés

La maison Farring est une maison noble qui a acquis une certaine notoriété quand lord Walder Frey a pris Annara Farring comme septième femme, le couple ajoutant ainsi six enfants à la descendance de Walder. La maison Farring entretient des liens étroits avec les Baratheon et a même donné un fils, Bryen Farring, comme écuyer à Stannis Baratheon. Ser Gilbert Farring est un chevalier bien connu dans ces terres, et ser Godfry Farring compte parmi les serviteurs de lady Selyse.

MAISON FOLLARD

RANG	maison mineure
BLASON	gironné de douze, rouge et blanc, un canton d'or chargé d'un chapeau de fou à deux pointes rouge et blanc avec des clochettes d'argent
DEVISE	nul n'est si sage

La maison Follard est une petite famille noble des terres de la couronne.

MAISON GAUNT

RANG	maison mineure
BLASON	Trois lances noires dressées sur champ rose flanqué de noir

Famille mineure des terres de la couronne, les Gaunt ont l'insigne honneur d'avoir donné ser Gwayne Gaunt à la Garde Royale.

MAISON HARDY

RANG	maison mineure
TERRES	Presqu'île de Claquepince

Maison mineure et ancienne vassale de la maison Targaryen, ses seuls membres remarquables récemment sont feu lord Lucifer Hardy qui était seigneur de la maison, et un Hardy qui servit jadis dans la Garde Royale.

MAISON HARTE

RANG	maison mineure
BLASON	trois têtes de cerf, rouges sur une bande blanche, sur champ de vair

Une autre maison mineure des terres de la couronne. Ser Elwood Harte est un chevalier célèbre au service du roi.

MAISON FENGUÉ

RANG	maison mineure
BLASON	un pal ondé vert sur champ doré fretté de vert

La maison Fengué gère un château situé à environ une demi-journée de cheval au nord de Port-Réal le long de la route Royale. À une époque, un seigneur des Fengué fut la Main du roi Daeron Targaryen II, et se montra fidèle et compétent à ce poste. Il mourut durant la rébellion de Feunoyr.

MAISON VERRAZ

RANG	maison mineure
CHÂTEAU	Cornetruie

Famille mineure des terres de la couronne. Ser Roger Verraz est le chevalier de Cornetruie.

MAISON POTAUNOIR

RANG	chevalier errant
BLASON	un chaudron noir sur champ rouge, un trescheur rouge

Famille de chevaliers errants et de mercenaires, les Potaunoir n'ont pas de domaine dans les terres de la couronne, bien qu'ils servent divers seigneurs. Oswell Potaunoir est le patriarche de la famille, et bien qu'il soit vieux, il est doté d'une grande force et d'une voix puissante. Il a au moins trois fils, tous plus ambitieux les uns que les autres : Osmund, Osfryd et Osney.

MAISON LANGWARD

RANG	maison mineure
BLASON	coupé ondé : une couronne d'étoiles blanches sur champ bourgogne au-dessus d'un champ noir

La maison Langward est une petite famille noble des terres de la couronne.

MAISON MALLERY

RANG	maison mineure
BLASON	six molettes blanches, 3-2-1, sur champ violet

Lord Lothar Mallery dirige actuellement la maison Mallery, famille mineure dont on ne sait pas grand-chose, sinon que lord Lothar est régulièrement présent à la cour du roi Robert.

MAISON MANNING

RANG	maison mineure
BLASON	un lion de mer rouge entre deux pals noirs sur champ blanc

La maison Manning est une petite famille noble des terres de la couronne.

MAISON MASSEY

RANG	maison mineure
TERRES	Bec de Massey

CHÂTEAU	Stonedance
BLASON	une triple spirale, rouge, verte et bleue sur champ blanc

La maison Massey règne sur une longue péninsule appelée Bec de Massey qui s'étend depuis le continent au sud de Peyredragon et au nord-est de Bois-du-Roi. Ils ont là un château du nom de Stonedance. Wallace Massey est un intendant de la Garde de Nuit et l'écuyer de ser Denys Mallister, tandis que ser Justin Massey est épée lige de lady Selyse.

MAISON PYLE

RANG	maison mineure
BLASON	un heaume gris-fer sur champ blanc

La maison Pyle est une petite famille noble des terres de la couronne.

MAISON PYNÈDE

RANG	maison mineure
TERRES	Presqu'île de Claquepince

La maison Pynède est une des nombreuses familles disposant de terres sur la Presqu'île de Claquepince. Un membre de la maison Pynède servit autrefois dans la Garde Royale.

MAISON RAMBTON

RANG	maison mineure
BLASON	tête de bélier blanche à cornes d'or sur champ rouge

La maison Rambton est une maison mineure entretenant des liens étroits avec la maison Baratheon. Ser Hubard Rambton est l'un des fidèles compagnons de Stannis et il est connu pour sa grande piété. Il a trois fils adultes, tous aussi dévots que lui.

MAISON ROLLINGFORD

RANG	maison mineure
BLASON	six fontaines, 3-2-1, sur champ gris

La maison Rollingford est une famille mineure des terres de la couronne.

MAISON ROSBY

RANG	maison majeure
CHÂTEAU	Rosby
BLASON	trois chevrons rouges sur champ d'hermine

Les terres et le château de la maison Rosby se trouvent juste au nord de Port-Réal, et lord Rosby est régulièrement présent à la cour. Sa fille Bethany fut la sixième femme de lord Walder Frey, à qui elle donna cinq héritiers. Lord Gyles Rosby, un vieil homme souffreteux, est le dernier d'une longue lignée de seigneurs à la santé fragile. Dans son cas, il est affecté par des quintes de toux, ce qui ne l'empêche pas d'avoir sa place à la cour du roi Robert. Sa famille est assez riche et puissante pour s'être attiré les services de mestre Melwys.

MAISON RYKKER

RANG	maison majeure
TERRES	Sombreval
CHÂTEAU	Fort Jaune
BLASON	deux marteaux de guerre noirs entrecroisés sur un sautoir blanc sur champ bleu

Après le Défi de Sombreval durant lequel la maison Sombrelyn enleva le roi Aerys, les terres de cette dernière revinrent à la maison Rykker.

MAISON STAUNTON

RANG	maison mineure
CHÂTEAU	Havre-aux-Freux
BLASON	deux ailes noires sur une fasce blanche sur champ échiqueté de noir et de gris

La maison Staunton est une famille mineure des terres de la couronne.

MAISON CASTELFOYER

RANG	maison majeure
CHÂTEAU	Castelfoyer
BLASON	un agneau blanc tenant un gobelet d'or sur champ vert
DEVISE	Fier d'être fidèle

La maison Castelfoyer détient des terres et un château au nord de Port-Réal. Lady Tanda Castelfoyer fait partie du décor à Port-Réal, avec sa fille lady Lollys. Tanda a une fille aînée, Falysce, mariée à lord Bouleau de la maison Bouleau. Sa famille emploie un mestre roux et grassouillet du nom de Frenken.

MAISON THORNE

RANG	maison mineure
BLASON	un fleau d'argent sur champ rouge, une bordure noire rayonnante

La maison Thorne était connue pour soutenir la maison Targaryen pendant la guerre de l'Usurpateur. Alliser Thorne, actuel maître d'armes de Châteaunoir, était l'un des plus ardents chevaliers au service d'Aerys II, et quand ce dernier eut perdu la guerre, lord Tywin Lannister le força à prendre le noir. Depuis la fin de la guerre, les Thorne sont une maison modeste et insignifiante des terres de la couronne.

MAISON WENDWATER

RANG	maison mineure
TERRES	Wendwater
BLASON	une parole inversée, verte et engraillée sur champ blanc, divisant trois arbres, vert, rouge et nu
DEVISE	En toute saison

La maison Wendwater contrôle des terres le long de la Wend, un cours d'eau qui traverse le Bois-du-Roi et passe au sud-est de Port-Réal.

RÉSERVE DE PERSONNAGES

Port-Réal comporte des milliers de personnages, depuis les habitants ordinaires et les gens du peuple jusqu'aux nobles en visite. La plupart n'ont rien à voir avec les événements de l'histoire, à part en tant que spectateurs ou témoins involontaires. Toutefois, il vous arrivera au cours de votre narration d'être amené à étoffer certains rôles « secondaires », voire à créer des personnages du narrateur à la volée. Cette section vous en donne les moyens.

NOMS DE PERSONNAGES

Port-Réal abrite une vaste population, et en plus des personnages du narrateur décrits dans l'APPENDICE, vous aurez peut-être besoin de trouver rapidement un nom pour un domestique, un marchand, un manteau d'or ou un noble mineur que les personnages rencontrent. Vous trouverez des idées de nom dans les tables page 92. Les noms de maison qui s'y trouvent sont ceux des familles résidant près de Port-Réal. Vous trouverez d'autres noms de famille et un guide des maisons nobles de Westeros dans le *Guide de Westeros*.

TIRE-LAINE

CONNAISSANCE 2 (CONNAISSANCE DE LA RUE 2B), CORPS À CORPS 3 (LAMES LONGUES 1B), DISCRÉTION 2 (FURTIVITÉ 2B), DUPÉRIE 3, STATUT 1, VIGILANCE 3

DÉFENSE DE COMBAT 7, SANTÉ 6 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 6, SANG-FROID 6 ATTAQUE 3 + 1B, DÉGÂTS 1 (POIGNARD)

Tire-laine, brigand, cambrioleur... Quel que soit leur nom, Port-Réal et la plupart des autres villes ont affaire à des hommes désespérés prêts à molester ou à tuer pour quelques pièces, voire par simple caprice. Les tire-laine voyagent généralement en bande, bien que certains préfèrent travailler seuls. Ce sont des lâches qui ne se battent que s'ils sont certains de pouvoir l'emporter. Sinon, ils fuient pour pouvoir continuer à voler un autre jour.

MANTEAU D'OR

ATHLÉTISME 3, CONNAISSANCE 2 (CONNAISSANCE DE LA RUE 1B), CORPS À CORPS 3 (LAMES LONGUES 2B, LANCES 2B), VIGILANCE 3, VOLONTÉ 3

DÉFENSE DE COMBAT 8 (6 EN ARMURE), SANTÉ 6 VALEUR D'ARMURE 5 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 6, SANG-FROID 9 ATTAQUE 3+2B, DÉGÂTS 3 (ÉPÉE OU LANCE)

Les manteaux d'or sont des membres du Guet de Port-Réal, comme indiqué dans le GUIDE DE PORT-RÉAL. Ils portent des capes dorées et des disques dorés rivetés à leur armure, et sont généralement équipés de lances à pointe de fer. Un manteau d'or vétéran peut

avoir un rang supplémentaire en Vigilance ou en Corps à corps, ou encore une Connaissance ou une spécialité Connaissance de la rue plus élevée. Les officiers ont un rang d'Art militaire plus élevé car ils ont l'habitude de commander aux hommes. Les manteaux d'or sont rarement seuls : ils travaillent généralement en duo ou en escouades de quatre à six, patrouillant dans les rues de la ville.

CHEVALIER

AGILITÉ 3, ART MILITAIRE 3, ATHLÉTISME 3, CORPS À CORPS 4 (LAMES LONGUES 2B, LANCES 2B), DRESSAGE 3 (ÉQUITATION 1B), ENDURANCE 3, STATUT 3

DÉFENSE DE COMBAT 8 (5 EN ARMURE, 7 AVEC UN BOUCLIER), SANTÉ 9 VALEUR D'ARMURE 7 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 7, SANG-FROID 6 ATTAQUE 4+2B, DÉGÂTS 4 (ÉPÉE OU LANCE)

Ce chevalier est relativement jeune, inexpérimenté. En tout cas, il ne sort pas du lot : ce peut être un noble qui a été adoué dans sa jeunesse, mais qui n'a pas vraiment progressé. Ce personnage peut être une épée lige d'une maison noble ou un chevalier mineur quasi inconnu.

VALEUREUX CHEVALIER

AGILITÉ 3, ART MILITAIRE 3, ATHLÉTISME 3, CORPS À CORPS 5 (LAMES LONGUES 2B, LANCES 2B), DRESSAGE 3 (ÉQUITATION 2B), ENDURANCE 4, STATUT 4, VIGILANCE 3, VOLONTÉ 3

DÉFENSE DE COMBAT 9 (3 EN ARMURE, 5 AVEC BOUCLIER), SANTÉ 12 VALEUR D'ARMURE 10 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 9, SANG-FROID 9 ATTAQUE 5+2B, DÉGÂTS 4 (ÉPÉE OU LANCE)

Un valeureux chevalier mérite son nom en termes de capacité, sinon par son comportement honorable. Certains valeureux chevaliers sont des nobles dignes du titre, tandis que d'autres ne sont que des bouchers et des brutes. Quoi qu'il en soit, ils représentent de redoutables adversaires dans les lices ou sur le champ de bataille.

CHEVALIER DE LA GARDE ROYALE

AGILITÉ 3, ART MILITAIRE 3, ATHLÉTISME 4, CORPS À CORPS 5 (LAMES LONGUES 3B, LANCES 2B), DRESSAGE 3 (ÉQUITATION 2B), ENDURANCE 4, STATUT 4, VIGILANCE 3, VOLONTÉ 3

DÉFENSE DE COMBAT 10 (4 EN ARMURE, 6 AVEC BOUCLIER), SANTÉ 12 VALEUR D'ARMURE 10 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 9, SANG-FROID 9 ATTAQUE 5+2B, DÉGÂTS 5 (ÉPÉE OU LANCE)

Les parangons de la chevalerie sont les membres de la Garde Royale. Vous pouvez utiliser ce profil pour la plupart d'entre eux. Modifiez les compétences et spécialités pour distinguer des chevaliers spécifiques. Notez bien que la Garde Royale est vraiment un ordre d'élite. Elle ne compte jamais que sept membres, et on y est élu à vie. Par conséquent, bien que certains parviennent à y entrer grâce aux contacts

NOBLE (MAISON MINEURE)

CONNAISSANCE 2 (ÉDUCATION 1B), CORPS À CORPS 3 (LAMES LONGUES 2B), STATUT 3 (BIENSÉANCE 2B), VOLONTÉ 3

DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 6 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 7, SANG-FROID 9 ATTAQUE 3+2B, DÉGÂTS 3 (ÉPÉE)

Il s'agit là de l'exemple type de rejeton d'une maison noble mineure. Dans le cas d'une dame, on substitue Persuasion 3 (Charme 2B) à Corps à corps (« la courtoisie est l'armure des dames », après tout). Un courtisan qui a négligé l'étude des armes pour se consacrer à l'étiquette peut faire de même. Un membre de haut rang de la maison peut avoir un Statut de rang 4 ou 5, ce qui accroît sa Défense d'Intrigue en conséquence.

SERVITEUR

ART MILITAIRE 1, CORPS À CORPS 1, DISCRÉTION 2 (CAMÉLÉON 2B), STATUT 1, VIGILANCE 2 (OBSERVATION 1B)

DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 6 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 5, SANG-FROID 6

Ce profil est associé aux domestiques omniprésents dans les maisons des Sept Couronnes. Ils ont une grande capacité à remarquer de petits détails quand personne ne pense qu'ils observent ou écoutent, et ils passent souvent inaperçus dans leur environnement habituel.

GENS DU PEUPLE

ART MILITAIRE 1, CORPS À CORPS 1, STATUT 1, SURVIE 2 (FOURRAGEUR 1B)

DÉFENSE DE COMBAT 6, SANTÉ 6 ⚔ DÉFENSE D'INTRIGUE 5, SANG-FROID 6

Des fermiers jusqu'aux poissonnières, les gens du peuple des Sept Couronnes sont bien plus nombreux que leurs suzerains et leurs dames, même si on aurait du mal à s'en rendre compte en observant les terrains de joute et les salles de festin de Port-Réal. Ils ont assez de bon sens pour s'incliner devant les nobles et rester hors de leur chemin, car on ne gagne rien à attirer l'attention des riches et des puissants de ce monde.

TABLE A-1 : NOMS DE MAISONS

1 ^{ER} D6	2 ^E D6	NOM	1 ^{ER} D6	2 ^E D6	NOM
1	1	Baratheon	4	1	Verraz
	2	Blount		2	Potaunoir
	3	Toubier		3	Langward
	4	Brune		4	Mallery
	5	Buckwell		5	Manning
	6	Prédeau		6	Massey
2	1	Grotte	5	1	Moss
	2	Chelsted		2	Pyle
	3	Chyttering		3	Pynède
	4	Crabb		4	Rambton
	5	Cressey		5	Rollingford
	6	Edgerton		6	Rosby
3	1	Farring	6	1	Rykker
	2	Follard		2	Staunton
	3	Gaunt		3	Stokeworth
	4	Hardy		4	Thorne
	5	Harte		5	Puits
	6	Fengué		6	Wendwater

TABLE A-2 : NOMS DE BÂTARD

1 ^{ER} D6	2 ^E D6	NOM
1-3	1	Flowers
	2	Hill
	3	Pyke
	4	Rivers
	5	Sand
	6	Snow
4-6	1-2	Stone
	3-4	Storm
	5-6	Waters

TABLE A-3 : NOMS DE MÉTIER

TENANT LIEU DE NOMS DE FAMILLE		
1 ^{ER} D6	2 ^E D6	NOM
1-3	1	Brazier
	2	Brewer
	3	Cartwright
	4	Cooper
	5	Fields
	6	Grove
4-6	1	Miller
	2	Porter
	3	Smith
	4	Vintner
	5	Wells
	6	Wheelwright

TABLE A-4 : PRÉNOMS MASCULINS

1 ^{ER} D6	2 ^E D6	NOM	1 ^{ER} D6	2 ^E D6	NOM
1	1	Ardrian	4	1	Joffrey
	2	Benfred		2	Jonothor
	3	Bowen		3	Justin
	4	Branden		4	Lawrence
	5	Darren		5	Loren
	6	Denys		6	Mace
2	1	Duncan	5	1	Meryn
	2	Edwyn		2	Ned
	3	Eryk		3	Ondrew
	4	Ethan		4	Osmund
	5	Garth		5	Petyr
	6	Gilbert		6	Robert
3	1	Godry	6	1	Rodrick
	2	Gwayne		2	Roger
	3	Gyles		3	Terrance
	4	Harlan		4	Torrhen
	5	Jaime		5	Vickon
	6	Jasen		6	Willam

TABLE A-5 : PRÉNOMS FÉMININS

1 ^{ER} D6	2 ^E D6	NOM	1 ^{ER} D6	2 ^E D6	NOM
1	1	Alannys	4	1	Joyeuse
	2	Alys		2	Leona
	3	Annara		3	Lyanna
	4	Anya		4	Lynesses
	5	Barbrey		5	Lysa
	6	Bella		6	Meera
2	1	Berena	5	1	Mya
	2	Bethany		2	Myriah
	3	Carellen		3	Naerys
	4	Corenna		4	Nymeria
	5	Donella		5	Rechildess
	6	Edarra		6	Rhaenyra
3	1	Ella	6	1	Selyse
	2	Elyana		2	Sybelles
	3	Falyse		3	Tanda
	4	Jacelyn		4	Wynafrid
	5	Jeyne		5	Wylla
	6	Jonelle		6	Zhoe

LORD RHYS HÉRITIER ◉ JEUNE ADULTE

Toute votre vie, vous avez su qu'il vous faudrait un jour diriger votre maison, et on vous a formé dans ce but dès que vous avez su marcher. Vous aviez juste espéré que votre heure ne viendrait pas si tôt. Bien que vous n'ayez que quatorze ans, vous êtes « lord Rhys », car votre père est mort et enterré depuis des mois.



C'était un accident de chasse : une poursuite dans les denses bois près de votre maison, les aboiements des chiens et le martèlement des sabots. Une branche basse, un coup à la tête et une chute de selle, il n'en aura pas fallu plus. Pendant près de deux semaines, il est resté alité, perdant l'esprit, et on lui a fait ingurgiter de force de l'eau et du miel pour retenir sa vie qui s'enfuyait. À la fin il y a eu la fièvre, les crises et les cris dans la nuit, quand il pensait que des ennemis l'attaquaient, incapable de savoir quelle année on était et qui lui parlait, jusqu'à ce que la mort vienne miséricordieusement mettre fin à ses souffrances.

Depuis lors, vous avez fait ce qu'il fallait, vous avez essayé d'être fort pour votre maison et votre famille. Votre mère Alanna a été particulièrement choquée de la mort de votre père, et elle a cherché le réconfort dans la foi, ce qui vous a laissé seul pour vous occuper de vos cadets : votre frère Kellin, qui n'a que dix ans, et votre sœur Brianna, surnommée « Bree », et qui vient d'avoir sept ans.

Vous êtes reconnaissants à vos proches conseillers, les hommes de votre père, de leur aide. Votre oncle ser Merik est un chevalier accompli qui a combattu aux côtés de votre père pendant la guerre et qui a été son loyal banneret. Son sang-froid et sa présence stable vous ont fait prendre confiance en vous. Mestre Rudolphus, qui est votre précepteur depuis votre enfance, est la voix de la raison et de la compréhension, et il vous donne de sages conseils. Vous pensiez autrefois qu'il savait tout sur tout, mais vous avez compris que tel n'était pas le cas quand il s'est avéré incapable de sauver la vie de votre père. Ce n'était pas sa faute : votre mère affirme que les Sept avaient choisi de rappeler votre père auprès d'eux, et qu'il serait injuste d'en vouloir à votre bien aimé précepteur, mais il faut parfois que vous fassiez l'effort de vous le rappeler.

Maintenant, vous et votre suite êtes en route pour le légendaire Port-Réal, un voyage que vous aviez espéré faire un jour auprès de votre père. Vous partez seul, pour proclamer votre droit légitime à diriger votre maison devant le roi Robert, et pour honorer la mémoire de votre père et de vos ancêtres. Vous savez qu'ils veillent sur vous et vous n'échouerez pas, vous vous l'êtes juré.

COMPÉTENCES		
ART MILITAIRE	3	COMMANDEMENT 1B
CORPS À CORPS	3	LAMES LONGUES 1B
DRESSAGE	2	ÉQUITATION 1B

ENDURANCE	3
INGÉNOSITÉ	3
LANGUE	3
PERSUASION	3
STATUT	6
TIR	3
VOLONTÉ	3

PROFIL DE RENCONTRE			
DÉFENSE DE COMBAT	6 (3)	DÉFENSE D'INTRIGUE	11
SANTÉ	9	SANG-FROID	9
DESTINÉE	2 POINTS		

AVANTAGES : CHEF DE FAMILLE, FIN GESTIONNAIRE, MAÎTRE D'ARMES (ÉPÉE LONGUE)

ÉQUIPEMENT PERSONNEL : COTTE DE MAILLES, BOULIER, ÉPÉE ET FOURREAU, ARC LONG, CARQUOIS ET 10 FLÈCHES, ANNEAU SIGILLAIRE, COURSIER, SELLE, 24 DRAGONS D'OR

ARMES ET ARMURE
COTTE DE MAILLES : VA 5 ◉ MA -3 ◉ ENCOMBREMENT 2 (DÉPLACEMENT 3 MÈTRES)

BOULIER	3D	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +2
ÉPÉE LONGUE	3D+1B	3 DÉGÂTS	
ARC LONG	3D+1B	2 DÉGÂTS	DEUX MAINS, PORTÉE LONGUE

SER MERIK CHEVALIER OINT ◉ ADULTE

Votre frère cadet Nolan a toujours été l'héritier de votre maison, et vous en étiez ravi. Vous n'avez jamais aspiré à porter de titre ni à avoir des vassaux. Vous vous êtes toujours senti plus à l'aise parmi les hommes plus simples : des guerriers, des artisans et des gens du peuple des terres de votre maison. Même encore enfant, vous aviez plus d'amis parmi les fils des vassaux de votre père et des artisans du château que parmi les fils et filles fiéffés des pairs de votre géniteur. Nolan a toujours été celui qui avait de l'éloquence, celui qui savait quoi dire au bon moment, et vous étiez content et fier de le soutenir dans son règne éclairé.



En fait, la seule chose que vous enviez à votre frère était sa charmante épouse Alanna. Bien que Nolan ait été le cerveau et le bras qui dirigeait le château, Alanna a toujours été son cœur et son âme. Elle a apporté de la joie, de la couleur et des rires dans ses couloirs, et elle adorait la musique et les fêtes. Vous n'avez jamais exprimé l'amour que vous ressentiez pour elle : c'était la fiancée, puis la femme de votre frère, mais vous avez juré de la défendre au péril de votre vie s'il le fallait. Depuis la mort de Nolan, vous avez brûlé de tendre la main vers Alanna pour la réconforter, mais la bienséance vous a retenu et a étouffé la voix de votre cœur. Par ailleurs, elle semble avoir trouvé le réconfort au septuaire où elle prie les dieux.

Vous avez été marié, mais très brièvement. Elle s'appelait Shawna et c'était une jeune chose timide, la fille d'une maison qui voulait s'attirer ainsi la faveur de votre père. Elle est morte en couches moins d'un an

La dernière goutte a fini par faire déborder le vase quand ils vous ont vendu en mariage à un vieux chevalier fiefé deux fois veuf et trois fois plus vieux que vous. Vous avez détesté le vieil homme dès le moment où vos yeux se sont posés sur lui et vous vous êtes jurée de mourir plutôt que de l'épouser. La nuit même, pendant que le reste des vôtres dormait après le festin organisé pour célébrer vos fiançailles, vous avez rassemblé quelques possessions et vous vous êtes glissés par votre fenêtre dans la nuit. Après avoir coupé vos cheveux très courts et enfilé des vêtements de garçon dérobés sur un fil à linge, vous vous êtes fait passer pour « Jonah » plutôt que « Jhenna » et vous avez fini par être engagé comme palefrenier dans la maison de lord Nolan.

COMPÉTENCES		
AGILITÉ	4	VIVACITÉ 1B
ATHLÉTISME	3	
CORPS À CORPS	3	
DISCRÉTION	3	FURTIVITÉ 1B
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 1B
ENDURANCE	3	
LARCIN	3	VOL 1B
STATUT	3	
VIGILANCE	4	

PROFIL DE RENCONTRE		
DÉFENSE DE COMBAT	11 (10)	DÉFENSE D'INTRIGUE 9
SANTÉ	9	SANG-FROID 6
DESTINÉE	1 POINT	

AVANTAGES : FURTIF, RAPIDE, SE FONDER DANS LA FOULE
ÉQUIPEMENT PERSONNEL : ARMURE DE CUIR SOUPLE, TARGE, ÉPÉE COURTE, HACHETTE, ARBALÈTE LÉGÈRE, CARQUOIS ET 12 CARREAUX, LIVRÉE, 8 DRAGONS D'OR

ARMES ET ARMURE			
ARMURE DE CUIR SOUPLE : VA 2 MA -1 ENCOMBREMENTO (DÉPLACEMENT 4 MÈTRES)			
TARGE	3D	1 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1
ÉPÉE COURTE	3D	3 DÉGÂTS	RAPIDE
HACHETTE	3D	2 DÉGÂTS	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1
ARBALÈTE LÉGÈRE	2D	5 DÉGÂTS	LENTE, PORTÉE LONGUE, RECHARGEMENT (MINEURE)

SEPTA ALANNA **SEPTA** ♦ **ADULTE**

« Les dieux sont mystérieux, tour à tour bons et cruels, et ils ne se justifient pas auprès des mortels, tout comme les voies des rois et des seigneurs restent impénétrables aux gens du peuple. » C'est ce que vous avez appris alors que vous étiez une petite enfant et que votre maman est morte des fièvres. Vous avez été élevée par de douces septas au service de votre père, vous êtes devenue une dame bien comme il faut et elles vous ont enseigné tout ce que vous auriez besoin de savoir un jour, quand vous auriez votre propre maison. Même si les visages de pierre des Sept vous faisaient peur quand vous étiez petite fille, vous avez appris à les aimer et à les respecter, et vous avez compris qu'ils vous aimaient et désiraient simplement que vous viviez une existence droite et juste, afin de leur plaire.

Comme ils vous ont été propices le jour où ils vous ont choisi Nolan pour époux : un homme brave et audacieux, sage, doux et gentil avec vous. Bien que votre mariage ait été arrangé, vous l'avez aimé au moment où vous avez aperçu pour la première fois son séduisant visage et senti votre main dans la sienne tandis qu'il la portait à ses lèvres. Les années qui ont suivi votre mariage ont été une vraie période de bonheur. Vous avez arrangé un foyer agréable pour votre mari et vous lui avez donné trois merveilleux enfants, y compris un fils et héritier, votre premier bébé, Rhys. Qu'il est étrange aujourd'hui de voir ce jeune homme au visage grave, en armure sur son cheval, quand vous vous souvenez du minuscule bébé qui tétait votre sein. Rhys est un homme aujourd'hui, et vous êtes veuve. La maison lui appartient et il la transmettra à son héritier quand le temps sera venu. Les Sept ont donné, les Sept ont repris.



Vous avez longtemps pleuré la mort de Nolan. Vous êtes toujours en deuil d'une certaine façon, et vous le serez sans doute à jamais, mais vous ne cherchez plus à le rejoindre dans la mort. Ce moment viendra bien assez tôt, comme pour toutes les créatures mortelles. Pour le moment, vos enfants ont besoin de vous et les dieux exigent que vous les serviez de façon différente. Bien que vous soyez encore jeune, vous êtes sorti des bras de la Mère et avez entendu l'appel de l'Aieule.

COMPÉTENCES		
AGILITÉ	3	
CONNAISSANCE	3	ÉDUCATION 1B, RECHERCHES 1B
INGÉNIOSITÉ	3	
LANGUE	3	LANGUE COMMUNE
PERSUASION	3	CHARME 1B, CONVAINCRE 1B, MARCHANDER 1B
SOINS	3	
STATUT	4	
VIGILANCE	3	EMPATHIE 1B
VOLONTÉ	5	COORDINATION 1B, DÉVOUEMENT 1B

PROFIL DE RENCONTRE		
DÉFENSE DE COMBAT	8	DÉFENSE D'INTRIGUE 10
SANTÉ	6	SANG-FROID 16
DESTINÉE	1 POINT	

AVANTAGES : APPRÉCIÉ PAR LE PEUPLE, OBSTINÉ, PIEUX
DÉFAUTS : HAUTAIN
ÉQUIPEMENT PERSONNEL : ROBE, DAGUE, ICÔNE DE L'AIEULE, 14 DRAGONS D'OR

ARMES ET ARMURE			
DAGUE	2D	1 DÉGÂT	DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1

