

# **Murder-Party. For the throne !**

**Auteur : Yann Benard**

« Ce ne sont pas les ennemis qui vous maudissent face à face que vous devez redouter, mais ceux qui sourient quand vous regardez et émourent leurs poignards dès que vous leur tournez le dos. De la glace, je vois, et des dagues dans le noir. Du sang gelé, rouge et dur, et l'acier nu. Il fait très froid. »

Mélisandre d'Asshai, ADWD

« Si vous pensez que tout ça finira bien... c'est que vous n'avez vraiment pas été très attentifs. »

Ramsay Bolton

## Sommaire :

I.	Introduction .....	5
II.	Règles du jeu.....	6
	La Sécurité : .....	6
	Les points d’actions (PA) :.....	7
	Les Combats :.....	10
	Les objets (à afficher le jour J) .....	11
	Autres compétences :.....	12
III.	L’Univers.....	13
	Le Nord (tous les joueurs) .....	13
	Société : Les Nordiens (uniquement les Nordiens + Flint).....	14
	La religion des Dieux du Nord (tous les joueurs) : .....	15
	La religion des Sept (tous les joueurs).....	15
	Les lois de l’hospitalité (uniquement les Nordiens + Flint).....	16
	Le Rat Cuisinier (uniquement Aelynne, Alysanne Wull, Lady Barbarey et Lord Flint) .....	17
	Paroles de la chanson du Rat Cuisinier (uniquement le barde) :.....	18
	Les grandes familles du Nord (tous les joueurs, à afficher le jour J).....	20
IV.	Liste des lieux pour les joueurs (à afficher le jour J) .....	23
	À l’intérieur du château.....	23
	Dans la cour du château .....	24
V.	Histoire préalable (organisateur uniquement) :.....	25
	Les premiers temps/les personnages.....	25
	L’histoire des Talhart.....	29
	Le complot Talhart/Locke et le meurtre des Cerwyn.....	31
	Le début de la domination Talhart.....	34
	L’héritière retrouvée et le mariage Talhart-Cerwyn : l’histoire de Jeyne Stone.....	35
	L’histoire de Baël le Barde .....	36
	Lord Cregan Flint.....	38
	Lady Barbarey Ryswell.....	40
	Les Locke.....	42
	Aelynne/la sorcière des bois.....	44
	Les récents évènements au château : la nuit dernière. ....	46

La situation de départ : ce matin .....	48
VI. Évènementiel au cours du jeu (organisateur uniquement) .....	49
VII. Évènementiel : Fin du Jeu .....	51
Robert Talhart : actions possibles à la fin du jeu .....	53
Gregor Talhart : action possible à la fin du jeu .....	56
Melissa Locke : action possible à la fin du jeu .....	58
Elayne Cerwyn : action possible à la fin du jeu .....	60
Ser Jasper Locke : action possible à la fin du jeu .....	62
Lady Barbarey Ryswell : action possible à la fin du jeu .....	64
Lord Cregan Flint : action possible à la fin du jeu .....	66
Alysanne Wull : action possible à la fin du jeu .....	68
Lyanna Snow : action possible à la fin du jeu .....	70
Baël le barde : action possible à la fin du jeu .....	72
Aelynne : action possible à la fin du jeu .....	74
VIII. Lieux et indices : .....	77
Règles sur la fouille des pièces .....	77
Compétences en lecture .....	78
1. À l'intérieur du château .....	79
La salle commune du château .....	79
La chambre de Lord Talhart et Lady Melissa Talhart, née Locke .....	81
La chambre de Gregor Talhart, né Snow, et de Lady Elayne Cerwyn .....	84
La chambre de Lady Barbarey Ryswell .....	86
La chambre de Lord Cregan Flint .....	88
La chambre de Ser Jasper Locke .....	90
La chambre de Jon Locke (disparu) .....	92
Les cuisines (où dort Aelynne, et aussi d'autres serviteurs) .....	93
Les geôles .....	95
La roukerie (là où on reçoit les messages envoyés par corbeaux) .....	96
2. L'enceinte du château .....	98
Le bois sacré et l'arbre-cœur .....	98
La cour intérieure du château .....	100
Les écuries .....	101
La forge-armurerie (appartements de Dick le Rouge) .....	103

La vieille tour abandonnée .....	105
Les remparts .....	107
Les portes du château .....	108
Les cryptes .....	110
IX. Liste des personnages : .....	111
X. Fiches personnages : .....	112
1. Lord Robert Talhart .....	113
2. Lady Melissa Talhart, née Locke, nouvelle épouse de Lord Robert Talhart .....	128
3. Gregor Talhart (bâtard de Talhart).....	140
4. Lady Elayne Cerwyn, épouse de Gregor Talhart. Dernière héritière de la famille royale du Nord (en réalité Jeyne Stone, comédienne) .....	151
5. Lady Barbarey Ryswell.....	162
6. Ser Jasper Locke, dit « le Blanc ».....	174
7. Lady Alysanne Wull .....	185
8. Lord Cregan Flint.....	196
9. Lyanna Snow (La maîtresse et complice de Gregor Talhart) .....	208
10. Baël le barde .....	219
11. Aelynne la cuisinière.....	229
XI. Indices papier.....	242
La lettre de menace adressée à Jasper Locke. Indice dans la chambre de Ser Jasper Locke .....	242
La lettre de la Banque de Fer, indice dans la chambre de Lady Barbarey Ryswell .....	243
La lettre de Brandon Cerwyn qui arrivera en cours de jeu (message à remettre à Lord Robert Talhart dans la 2 <sup>ème</sup> phase de fouilles) .....	244
Le contrat de mariage entre les Cerwyn et les Flint. Indice dans la chambre de Lord Cregan Flint. ....	245
Extraits du Journal intime de Lady Barbarey Ryswell (indice papier dans la chambre de Barbarey Ryswell) .....	246

## I. Introduction

*« Lord Robert Talhart, nouveau régent du Royaume du Nord après le meurtre de la famille royale, convoque tous ses vassaux dans sa forteresse de Karhold. Les nobles prévoient de procéder à l'élection d'un nouveau souverain et de partir ensuite en expédition afin de châtier l'odieux félon responsable de ce régicide.*

*Mais l'hiver est là. La tempête fait rage autour d'un château désormais enneigé. Plus grave encore, la nuit dernière a été le théâtre d'évènements étranges et de disparitions inquiétantes.*

*Qui donc aurait intérêt à semer la discorde entre ces grands seigneurs et nobles dames si respectables ? Retranché loin d'ici, le vil meurtrier du roi aurait-il envoyé un complice malfaisant à l'intérieur du château ? »*

## II. Règles du jeu

### La Sécurité :

S'agissant d'un jeu pouvant être assez chargé émotionnellement, nous serons intransigeants sur les règles de sécurité.

Pour que tout se passe bien, respectez les consignes suivantes :

- Ne pas braquer la lumière dans les yeux.
- Ne jamais jeter quoi que ce soit vers quelqu'un.
- Respecter le lieu (mégots, ne rien casser...)
- Ne pas réaliser des acrobaties dangereuses.
- Ne jamais engager de combats/ou bagarres pour « de vrai », ou même pour « de faux ».
- Vous pouvez dire « Stop ! » à tout moment si vous sentez que la situation peut être dangereuse émotionnellement à votre goût, et allez trouver un des organisateurs.

## Les points d'actions (PA) :

Chaque personnage dispose de **7 à 10 points d'actions** qui seront donnés le jour J. Ces derniers symbolisent des « actions » ou « possibilités » (fouilles de lieux, diversion ou corruption de gardes, interroger un témoin, ou encore certaines actions précises) que vous ne pourrez effectuer que virtuellement.

Les PA (points d'actions) ne peuvent pas être donnés à d'autres joueurs mais certains personnages auront également des PA qu'ils pourront distribuer à d'autres joueurs comme ils le voudront.

Par exemple, si vous voulez fouiller la « chambre » ou d'un autre joueur (ou tout autre endroit ouvert aux fouilles) afin d'y trouver des indices, vous devrez payer à l'organisateur le nombre de points d'actions nécessaire à cette action.

*S'il y a des gardes qui bloquent le passage (nous sommes dans un château médiéval après tout) :*

- À certains endroits, on peut en soudoyer certains. C'est-à-dire, leur payer 1 PA supplémentaire pour qu'ils regardent ailleurs quand vous venez fouiller (la fouille coûte donc 2 PA).

- À d'autres endroits, on peut les distraire, en payant 1 PA, pendant que quelqu'un d'autre va fouiller la pièce.

(Attention, une personne qui distrait les gardes paiera 1 PA elle-aussi mais n'aura pas accès aux informations de l'endroit si le joueur qui fouille ne les lui communique pas, ou ne lui dit pas la vérité. Ce qui est logique : elle reste dehors à parler aux gardes pendant que quelqu'un d'autre s'introduit dans la pièce.)

**Les temps de fouilles seront délimités par les organisateurs.** Il faut obligatoirement aller les trouver pour leur demander la réalisation d'une fouille

dans un endroit précis. (Les pièces étant virtuelles, on ne peut évidemment pas trouver de « vraies choses » à l'intérieur...)

Les personnages peuvent se concerter pour réaliser ensemble une même fouille. Dans ce cas, chaque personnage paiera le nombre de PA (points d'actions) nécessaires pour « entrer » en même temps.

Les indices « écrits » ou autres ne peuvent être emportés par les personnages qui les découvrent. Ils resteront là où ils sont.

*Par contre, certains objets découverts pourront peut-être être emmenés, et servir ensuite...*

**Un personnage qui ne sait pas lire ne pourra évidemment pas accéder aux indices écrits, s'il en découvre** (il possédera certainement d'autres compétences bien utiles qui manqueront à d'autres personnages...). Il devra compter sur la parole des autres... ou pas.

**Il est impossible à un personnage de fouiller « chez lui » (sa chambre),**

Attention à bien gérer les demandes de fouilles et les indices trouvés. Les points d'action ne repoussent pas.

Les fouilles sont importantes car ce sont elles qui vont faire avancer l'intrigue en révélant des indices au cours du jeu.

*Mais le cœur du jeu sera constitué des échanges entre personnages. Aucun personnage ne pourra tout fouiller tout seul, et de loin...  
Il faudra donc avoir confiance dans les paroles des autres personnages... ou pas.*

<b>PERSONNAGE</b>	<b>NOMBRE DE POINTS D'ACTION</b>
<b>ROBERT TALHART</b>	<b>10</b>
<b>MELISSA LOCKE</b>	<b>10</b>
<b>GREGOR TALHART</b>	<b>10</b>
<b>ELAYNE CERWYN</b>	<b>9</b>
<b>BARBAREY RYSWELL</b>	<b>9</b>
<b>SER JASPER LOCKE</b>	<b>10 + 3</b>
<b>ALYSANNE WULL</b>	<b>7</b>
<b>CREGAN FLINT</b>	<b>10 + 3</b>
<b>LYANNA SNOW</b>	<b>7</b>
<b>BAËL LE BARDE</b>	<b>7</b>
<b>AELYNNE LA CUISINIÈRE</b>	<b>8</b>

## Les Combats :

Attention, c'est un huis clos, l'usage de la violence – même en termes de jeu – est prohibé. Ce n'est pas un jeu d'action mais d'enquête (et surtout de tromperie).

Ce jeu ne verra pas de « combats, de bagarres ou de défis », même pour de faux, hors compétences *spéciales* de certains personnages qu'ils utiliseront en liaison avec les organisateurs.

*Toutefois, à la fin du jeu, vous pourrez avoir l'opportunité de régler vos comptes pour de bon... Les organisateurs vous indiqueront comment.*

## Les objets (à afficher le jour J)

Certains objets (or, bijoux, armes, ou autres...) découverts et récupérés ici où là ne pourront être échangés sous le manteau.

Les organisateurs responsables des objets doivent être avertis pour savoir à tout moment qui a récupéré quoi :

- **Responsable de l'or et des bijoux** : .....

- **Responsable des armes** : .....

- **Responsable des autres objets** : .....

*Idéalement, la même personne pour les armes et les objets (cordes)*

Si toutefois, un personnage estime important de vendre ou de donner un objet/arme/de l'argent à un autre joueur, il doit venir avec celui-ci trouver l'organisateur responsable de ce type d'objet, pour qu'il puisse noter l'échange.

*Note : pour les dons de PA entre joueurs, sans contreparties en « objets/armes/or-bijoux », il n'y a pas besoin d'en avertir les organisateurs.*

### **Autres compétences :**

Dans la vie, on ne peut pas tout connaître. Afin de préserver le secret sur certaines compétences spéciales des joueurs, celles-ci, tenues pour l'instant secrètes, seront détaillées dans leurs fiches personnages.

***Les organisateurs ont toujours raison. Et surtout pendant le jeu.***

### III. L'Univers

#### Le Nord (à distribuer à tous les joueurs)

Le Nord est constitué de terres pauvres et principalement forestières, marquées par un climat rude. En effet, les chutes de neige n'y sont pas rares, même en été. Le peuplement du Nord est donc assez dispersé. On n'y trouve que de rares villes commerçantes.

Le Nord s'oppose au Sud, par son histoire et ses traditions. Les gens du Nord et ceux d'origine sudière ont des mœurs et des coutumes très différentes.

## **Société : Les Nordiens (à distribuer uniquement aux Nordiens + Flint)**

Du fait de l'isolement géographique du Nord, les Nordiens forment un peuple très particulier.

**Les Nordiens suivent encore de vieilles traditions** tombées en désuétude dans le Sud. Par exemple, il n'y a pas de bourreau dans le Nord, les criminels étant exécutés par les seigneurs eux-mêmes, de la manière qui leur plaît.

Parmi les coutumes les plus respectées dans le Nord figure également le droit de l'hôte qui établit qu'un invité et hôte ne peuvent se combattre. Ce crime, bien que fort rare, est très sévèrement puni.

## La religion des Dieux du Nord (à distribuer à tous les joueurs) :

L'expression « **Dieux du Nord** » caractérise les divinités sans nom adorées par les Nordiens.

Sans réel clergé établi, la dévotion aux Dieux du Nord ne s'exprime dans aucun rituel élaboré ou cérémonie. Les oraisons se font silencieusement, devant un arbre sacré. Le culte étant une relation intime entre l'homme et les Dieux. Certains signes, comme le bruissement des feuilles des arbres sacrés suscité par le vent, ou certains rêves, sont interprétés comme des réponses ou des messages envoyés par les Dieux.

*De manière générale, les adeptes des Dieux du Nord vont au bois sacré à chaque fois qu'ils veulent s'adresser aux divinités.*

Il n'y a pas de clergé établi, bien que certaines femmes de toutes origines possèdent le don de recevoir des messages envoyés par les Dieux et se considèrent dès lors comme investies d'une mission sacrée.

La tradition veut que les anciens Nordiens pratiquaient des sacrifices humains sanglants en l'honneur de leurs dieux. Ces traditions dépassées n'ont pratiquement plus cours aujourd'hui.

## La religion des Sept (à distribuer à tous les joueurs)

**La religion des Sept**, ou la Foi, est l'actuelle religion principale des régions du Sud.

La religion des Sept est caractérisée par un culte rendu à sept divinités qui ne sont que les sept aspects d'une divinité unique.

Cette religion, qui possède une structure fortement organisée et hiérarchisée, est très présente chez les gens originaires du Sud.

Elle est dans l'ensemble assez méprisée par les Nordiens.

## **Les lois de l'hospitalité (uniquement les Nordiens + Flint)**

**Les lois de l'hospitalité** ou les droits de l'hôte sont d'anciennes traditions du Nord protégeant autant celui qui donne l'hospitalité que celui qui la reçoit. Ceux qui contreviennent à cette tradition sont considérés comme maudits par les Dieux, car, de toutes les trahisons imaginables, elle est de loin la plus grave.

Certaines légendes, comme celle dont est tirée la chanson du Rat Cuisinier, évoquent les malédictions qui pèsent sur ceux qui ne respectent pas ces coutumes.

### **Description des lois de l'hospitalité :**

La forme la plus traditionnelle des lois de l'hospitalité veut que l'hôte soit accueilli par le partage du vin et de la nourriture, ce qui suffit à pouvoir invoquer les droits de l'hôte comme sauf-conduit.

En contrepartie de la protection due à l'hôte, ce dernier doit naturellement respecter l'occupant des lieux. Par extension, il est très mal perçu de menacer un hôte à sa table.

Au départ de son invité, le maître des lieux lui remet un « cadeau de courtoisie », et n'est dès lors plus tenu par les lois de l'hospitalité.

De la même façon, lorsqu'un invité quitte l'enceinte du château sans en avertir le maître des lieux, aucun d'eux n'est plus tenu par les lois de l'hospitalité.

Enfin, si un invité complète ou agit contre son hôte (ou réciproquement), cela entraîne de facto la fin des règles de l'hospitalité.

## **Le Rat Cuisinier (uniquement pour Aelynne, Alysanne Wull, Lady Barbarey et Lord Flint)**

Le **Rat Cuisinier** est un personnage légendaire qui aurait, par vengeance, servi à un roi, son fils cuisiné dans une tourte. Maudit par les Dieux, il fut transformé en un monstrueux rat, perpétuellement affamé et condamné à ne rien manger d'autre que sa descendance. Cette malédiction ne punissait ni le meurtre perpétré ni le fait d'avoir fait ingérer au roi son propre fils, la vengeance étant un droit des hommes, mais le non-respect des droits de l'hôte.

Il semblerait qu'une chanson ait été tirée de cette légende, mais ses paroles sont peu connues.

**Paroles de la chanson du Rat Cuisinier (à distribuer uniquement au barde) :**

**Baël le barde ne connaît que la chanson, sans connaître l'histoire complète.**

*Il était une fois un cuisinier,  
Voici l'histoire véritable du cuisinier devenu rat,*

*Il était une fois le cuisinier d'un roi fou,  
De ce roi, on ne connaît plus le nom,  
Si ce n'est que ce roi était des plus cruels,*

*Un jour, par plaisir, le roi tua la femme du cuisinier,  
Le cuisinier l'apprit mais le roi fou le chassa,  
Le cuisinier se mit au service d'un autre seigneur, bon et sage,*

*Bien des années plus tard, le roi soupa chez le seigneur,  
Sans savoir qui était son cuisinier,*

*L'apprenant, le fils du roi, le cuisinier assassina,  
Et en tourte à la viande, le cuisinier le transforma,  
Et au roi, alors le servit,*

*De la tourte, le roi se régala,  
Et parfaitement repus, repartit sans plainte et sans son fils,  
Car celui-ci ne lui manquait pas plus que ça,*

*Mais la vengeance des Dieux s'abattit,  
Et le cuisinier, elle frappa,*

*Pas pour le meurtre, ni pour la tourte,  
Car la vengeance est un droit,  
Mais assassiner un hôte, cela ne se peut,*

*Condamné, le cuisinier fût changé en rat  
Et obligé de dévorer ses propres enfants,  
Car à jamais, il était affamé,  
Et ne pouvait plus se nourrir autrement,*

*Pas pour le meurtre, ni pour la tourte,  
Car la vengeance est un droit,  
Mais assassiner un hôte, cela ne se peut,*

## Les grandes familles du Nord (pour tous les joueurs, à afficher le jour J)

Le Nord est une région très anciennement peuplée qui a été progressivement mis sous la suzeraineté de la Maison Cerwyn.

Tout au long des âges, le Nord connaît de nombreux troubles. Le pays a toujours été indiscipliné et nombreux ont été les seigneurs vassaux à tenter de s'emparer de leur place, quitte à user des pires bassesses.

- **Les Cerwyn** sont la grande famille dirigeante : ils sont suzerains du Nord.  
Membres connus :
  - Richard Cerwyn, ancien roi, assassiné
  - Lisa Cerwyn, ancienne reine, assassiné
  - Brandon Cerwyn, leur fils, assassiné,
  - **Elayne Cerwyn**, leur fille, mariée récemment à Gregor Talhart

### Parmi leurs principaux vassaux :

- **les Corbois** qui résident à l'extrémité nord du royaume dans la citadelle d'Âtres-les-Confins. Leur domaine est couvert de forêts. Ils ont la réputation d'être féroces et belliqueux. Lord Emmon Corbois est connu pour ses fréquents accès de cruauté. Sa fourberie est crainte dans tout le Nord.  
Membres connus :
  - Lord Emmon Corbois, né bâtard, reconnu coupable de l'assassinat de la famille royale. Actuellement terré dans sa forteresse dans la crainte d'une juste vengeance.

- **les Talhart** : les plus puissants du Nord après les Cerwyn. Leurs ancêtres ont été les derniers à se soumettre aux rois du Nord. Ils résident à Karhold.

Membres connus :

- **Lord Robert Talhart**, nouveau régent du Nord, marié récemment en 2<sup>ndes</sup> noces à lady Melissa Locke.
- **Lady Melissa Talhart**, née Locke, nouvelle épouse de lord Robert.
- Lady Bettany Talhart, née Ryswell, 1<sup>ère</sup> épouse de Robert, décédée,
- Éric Talhart, leur fils, décédé,
- **Gregor Talhart**, le fils bâtard reconnu de Robert et d'une mère inconnue. Marié récemment à Elayne Cerwyn.

- **les Flint** : installés dans le Nord depuis six siècles, c'est le roi Cerwyn d'alors qui leur a concédé la cité de Salins lorsqu'ils ont fui le Sud. Sous leur règne, leur cité s'est considérablement enrichie.

Membres connus :

- **Lord Cregan Flint**
- Lady Wylla Flint, sa fille, mariée récemment à Roger Locke.
- Grendel Flint, son fils aîné, assassiné aux côtés de la famille royale.

- **les Ryswell** : ils résident à Tertre-Bourg, dans la partie sud du royaume du Nord. Ils sont anciennement liés par le mariage aux Talhart.

Membres connus :

- **Lady Barbarey Ryswell**, sœur de Lady Bettany et tante d'Éric Talhart
- Lord William Dustin, son mari, décédé à la guerre dans les royaumes du Sud.

- **les Wull** : ils résident dans les collines occidentales et en bordure de mer. Dans leur dos, on les prétend à demi-sauvages. Ils sont anciennement liés par le mariage aux Corbois. Chez les Wull, la transmission du pouvoir se fait autant par les hommes que par les femmes, ce qui est une exception dans le Nord.

Membres connus :

- **Alysanne Wull**,
- Leona Wull, sa mère, assassinée aux côtés de la famille royale.

- **Les Locke** : ils résident en voisinage des terres Corbois. Leur demeure se nomme les Grises. Comme les Flint, ils sont originaires du Sud.

Membres connus :

- Lord Edgar Locke, père de Melissa et Jon, seigneur de la Maison Locke
- Jon Locke. 13 ans. Frère cadet de Lady Melissa et fils de Lord Edgar Locke. Héritier de la Maison Locke.
- **Lady Melissa Talhart**, née Locke, épouse de Lord Robert Talhart, fille de Lord Edgar Locke. Sœur aînée de Jon Locke.
- **Ser Jasper Locke**, dit « le Blanc » : chevalier et frère cadet du seigneur Locke. Sans enfant et non marié. Oncle de Melissa et de Jon.
- Roger Locke, marié récemment à Lady Wylla Flint. Jeune frère de Ser Jasper. Oncle de Melissa et de Jon.

#### **IV. Liste des lieux pour les joueurs (à afficher le jour J)**

##### **À l'intérieur du château**

- **La salle commune du château (où dorment Alysanne Wull et Baël le barde)**
- **La chambre de Lord Robert Talhart de Lady Melissa Locke**
- **La chambre de Gregor Talhart et de Lady Elayne Cerwyn**
- 
- **La chambre de Lord Cregan Flint**
- **La chambre de Lady Barbarey Ryswell**
- **La chambre de Ser Jasper Locke**
- **La chambre de Jon Locke**
- **Les cuisines (où dorment Aelyne et les autres serviteurs)**
- **Les geôles du château**
- **La roukerie (là où l'on reçoit les messages des corbeaux)**

## Dans la cour du château

- **La cour du château**
- **Le bois sacré et l'arbre cœur**
- **La vieille tour abandonnée**
- **Les écuries**
- **La forge-armurerie (où dort Dick le Rouge)**
- **Les remparts**
- **Les portes du château**
- **Les cryptes**

## V. **Histoire préalable (organisateur uniquement) :**

### Les premiers temps/les personnages

Le Nord est une région très anciennement peuplée qui a été progressivement mis sous la suzeraineté de la Maison Cerwyn.

Tout au long des âges, le Nord connaît de nombreux troubles. Le pays a toujours été indiscipliné et nombreux ont été les seigneurs vassaux à tenter de s'emparer de leur place, quitte à user des pires bassesses.

- **Les Cerwyn** sont la grande famille dirigeante : ils sont suzerains du Nord.

Membres connus :

- Richard Cerwyn, ancien roi, décédé
- Lisa Cerwyn, ancienne reine, décédée
- Brandon Cerwyn, leur fils, décédé, (en réalité a survécu)
- **Elayne Cerwyn**, leur fille, supposée morte puis retrouvée par les Talhart

Parmi leurs principaux vassaux :

- **les Corbois** qui résident à l'extrémité nord du royaume dans la citadelle d'Âtres-les-Confins. Leur domaine est couvert de forêts. Ils ont la réputation d'être féroces et belliqueux. **Lord Emmon Corbois** est connu pour ses fréquents accès de cruauté. Sa fourberie est crainte dans tout le Nord.

Membres connus :

- Lord Emmon Corbois, né bâtard.

- **les Talhart** : les plus puissants du Nord après les Cerwyn. Leurs ancêtres ont été les derniers à se soumettre aux rois du Nord. Ils ont la réputation d'être froids et calculateurs. Ils résident à Karhold.

Membres connus :

- **Lord Robert Talhart, nouveau régent du Nord.**
- Lady Bettany Talhart, née Ryswell, décédée
- Éric Talhart, leur fils, décédé,

- **Gregor Talhart**, le fils bâtard légitimé de Cregan et d'une mère inconnue. Marié récemment à **Elayne Cerwyn**.
  - **Lady Melissa Talhart, née Locke**, nouvelle épouse de lord Robert.
- **les Flint** : installés dans le Nord depuis six siècles, c'est le roi Cerwyn d'alors qui leur a concédé la cité de Salins lorsqu'ils ont fui le Sud. On les dit toujours attachés aux sept dieux du Sud. Ils prétendent depuis lors être les plus loyaux alliés des Cerwyn. Ils sont cependant peu aimés dans le Nord. Sous leur règne, leur cité s'est considérablement enrichie. Leurs possessions sont convoitées.  
Membres connus :
    - **Lord Cregan Flint**
    - Lady Wylla Flint, sa fille, prétendument disparue en route
    - Grendel Flint, son fils, assassiné
- **les Ryswell** : ils résident à Tertre-Bourg, dans la partie sud du royaume du Nord. Ils sont anciennement liés par le mariage aux Talhart. On les dit manipulateurs et hautains.  
Membres connus :
    - **Lady Barbarey Ryswell**, sœur de Lady Bettany et tante d'Éric Talhart
    - Lord William Dustin, son mari, décédé à la guerre.
- **les Wull** : ils résident dans les collines occidentales et en bordure de mer. On les prétend à demi-sauvages pirates. Chez eux, la transmission du pouvoir se fait autant par les hommes que par les femmes. Ils sont colériques et avides de combats.  
Membres connus :
    - **Alysanne Wull**, (fille aînée et héritière de sa mère, Leona).
    - Leona Wull, sa mère, assassinée avec le roi.

- **Les Locke** : ils résident au bord du Lonlac, en bordure des terres Corbois. Leur demeure se nomme les Grises. Comme les Flint, ils sont originaires du Sud et en ont gardé les coutumes. On les dit ambitieux.

Membres connus :

- **Ser Jasper Locke, dit « le Blanc »** : chevalier et frère cadet du seigneur Locke. Sans enfant et non marié. Oncle de Melissa et Jon Locke.
  - **Lady Melissa Talhart**, née Locke, épouse de Lord Robert Talhart, fils de Lord Locke.
  - **Jon Locke. 13 ans.** Assassiné juste avant le début de la Murder-Party. Frère cadet de Lady Melissa fils de Lord Locke.
  - **Roger Locke**, promis à Lady Wylla Flint, assassiné sur la route par Lord Flint (et servi à manger au repas...). 3<sup>ème</sup> frère de la famille Locke.
  - Edgar Locke. Père de Melissa et de Jon Locke. Seigneur de la Maison Locke.
- **Autres personnages** :
    - La garde du corps/maîtresse cachée (au service de Gregor). **Lyanna Snow** (bâtarde sans père et orpheline de mère). Amante et complice de Gregor dans toutes ses actions. Elle connaît tous ses secrets. Elle est en réalité la fille cachée (bâtarde, et ne le sait pas) de Lord Robert Talhart (celui-ci ignore aussi qu'elle est sa fille).
    - **Baël le barde** (barde d'origine sudière). Il voyageait en compagnie des Stone (saltimbanques itinérants). Il est retourné dans le Sud quelques années pour travailler au service d'un seigneur. Il croule sous les dettes et a été envoyé dans le Nord par ses créanciers qui lui ont confié une mission. Sur la route, il a appris le meurtre de la famille Stone.
    - **Aelynn, la cuisinière de Lady Ryswell (en réalité sorcière des bois)** Une **sorcière des bois** est généralement une femme

vivant recluse dans les forêts du Nord en marge des villages et agglomérations. Elles semblent parfois occuper une fonction d'intermédiaire spirituel entre les dieux et les hommes. Dans l'ancien temps, elles présidaient à certaines cérémonies religieuses. Certaines semblent dotées de visions prophétiques. Elles savent préparer les tisanes abortives. Les sorcières des bois sont considérées avec condescendance par les nobles, en particulier par les Sudiers.

- **Dick le Rouge** : Assassiné juste avant le début de la Murder (cadavre éventré et caché dans les écures). Principal homme de main de Robert et son complice en toutes occasions.
- **Mestre Théomore (PNJ)** : envoie les corbeaux messagers. Au service de Lord Robert. Il lui redonne des informations et dit des mensonges aux joueurs.

## L'histoire des Talhart

### ➤ 23 ans plus tôt :

- Mariage de **Lord Robert Talhart** et de **Bettany Ryswell**. Lord Robert Talhart s'est longtemps cru stérile et n'a pas de parent proche. Il a collectionné de nombreuses maîtresses et a beaucoup pratiqué *la première nuit* sans obtenir de bâtard. Du moins, le croyait-il.

Lors d'une visite royale, Bettany le trompe avec le roi **Richard Cerwyn** qui est un grand coureur, et neuf mois après, naît **Éric Talhart**, qui, en grandissant, ressemblera de plus en plus à son père véritable, et non à son père officiel, ce dont Lord Talhart finira par s'apercevoir. Il en nourrira bientôt une haine certaine contre le roi et sa maisonnée.

### ➤ 20 ans plus tôt :

- Naissance de **Gregor Talhart**, bâtard de Lord Robert Talhart et d'une paysanne violée par ce dernier. Lord Talhart rencontre la mère de Gregor alors qu'il chasse le renard. La jeune fille vient alors d'épouser un meunier, deux fois plus âgé qu'elle, qui n'a pas informé son suzerain de ce mariage. Lord Talhart pend alors l'homme et viole la jeune fille. Un an plus tard, celle-ci se présente chez lui avec un bébé dont les yeux sont semblables à ceux, caractéristiques, de lord Talhart. Elle annonce à ce dernier que, à la vue des yeux de l'enfant, le frère de feu son mari l'a chassée du moulin. **Lord Talhart** fait assassiner l'homme et donne le moulin à la mère de son bâtard qu'il ne reconnaît toutefois pas officiellement. Il lui envoie chaque année un sac de pièces et quelques porcelets. Élevé par sa mère, qui lui révèle l'identité de son père et lui parle souvent de ses droits dans la famille Talhart, **Gregor** grandit et devient sauvage et indiscipliné.

- Naissance de **Lyanna Snow**, bâtarde cachée de Lord Talhart (qui ignore tout de cet enfant) et d'une autre paysanne simple d'esprit violée par ce dernier. L'accouchement est réalisé par la jeune **Aelynne** et sa tante. Sorcière des bois douée de visions, Aelynne pressent tout de suite que le bébé est l'œuvre de Robert Talhart et qu'un sinistre avenir plane au-dessus d'elle.

Par une triste coïncidence, **Lyanna Snow** va être bientôt recueillie puis élevée par la meunière en compagnie de Gregor.

### ➤ 8 ans plus tôt :

- Assassinat de **Bettany** par son époux, lord **Robert Talhart**, qui fait croire à une mauvaise chute de cheval. Peu avant, celle-ci lui avait avoué son ancienne liaison avec le roi.

Après de nouvelles visites chez le roi **Richard Cerwyn**, il constate l'étrange ressemblance entre les enfants du roi et son héritier **Éric Talhart**.

Ne pouvant pour l'heure se résoudre à se débarrasser de son seul héritier, il commence toutefois à conspirer contre son roi.

Lord Robert Talhart ne se remarie toutefois pas aussitôt et semble alors se contenter de son héritier.

➤ 3 ans plus tôt :

- Assassinat d'**Éric Talhart** (empoisonné) par son père officiel, qui fait alors croire à une maladie. Éric venait de rencontrer son demi-frère bâtard, **Gregor**. Robert feint d'accepter la fatalité d'une maladie, notamment auprès de sa belle-sœur, **Barbarey Ryswell**, tante d'Éric.

➤ 2 ans plus tôt :

Après la mort d'**Éric Talhart**, fils légitime de lord **Robert Talhart**, qui venait de rencontrer son demi-frère bâtard, **Gregor** est rappelé à la demeure familiale par son père, qui ne le reconnaît cependant toujours pas officiellement. Gregor, accompagné de **Lyanna Snow**, se distrait notamment en relâchant des gens dans les bois, pour les chasser à courre, les violer, puis les écorcher et ramener leurs peaux au château en guise de trophée. Ces pratiques, connues de certains seigneurs alentours (**Cregan Flint** et **Lady Barbarey Ryswell**), soulèvent chez eux dégoût et mépris ; ils y voient la manifestation de sa nature de bâtard.

## Le complot Talhart/Locke et le meurtre des Cerwyn.

### ➤ 6 mois plus tôt :

Déçu par son suzerain qui lui a d'abord refusé la main de sa fille pour lui préférer une vraie nordienne comme épouse pour son fils, avant de trancher en sa défaveur une querelle frontalière avec les Corbois, **lord Edgar Locke** trouve à comploter avec **lord Talhart**. Celui-ci, qui déteste le roi pour d'autres raisons (son cocufiage et son prétendu fils), accepte aussitôt.

Ensemble, ils mettent au point un stratagème pour attirer la famille royale dans la demeure des Locke, aux Grises. Ils font croire que ce n'était qu'une simple étape pour le cortège royal qui cherchait à se rendre chez les Corbois au nord, au sujet d'une nouvelle querelle à résoudre.

**Ser Jasper Locke**, frère cadet de Lord Locke, est l'âme de ce complot. Il projette de s'emparer des terres des Corbois à son profit, pour pouvoir fonder sa propre maison, avant, peut-être, de voir plus loin...

Pendant le repas d'accueil, au mépris des lois de l'hospitalité, les Locke assassinent le roi, la reine et leur suite.

De leur côté, dans les bois, les Talhart se débarrassent de l'escorte royale et des enfants du roi partis chasser.

Leurs hommes sont déguisés en Corbois pour leurrer leurs ennemis potentiels.

Suite aux meurtres, les deux Maisons répandent alors de fausses rumeurs alléguant que les Corbois seraient les véritables coupables après que le roi soit reparti de chez eux.

Les cadavres sont maquillés et traînés sur les chemins de la Route du Nord, en bordure de la forêt des Corbois. La mise en scène a pour but de faire croire à une attaque sur la route.

Leur plan : **Lord Talhart devient régent du Nord**. Une fois devenu roi, il pourrait légitimer son bâtard, en attendant d'autres héritiers de sa nouvelle épouse **Melissa Locke**, et son petit-fils sera roi. Pour les Locke, ils s'allient aux Talhart par mariage et s'étendront au profit des Corbois avec qui ils sont toujours en conflit (Talhart leur a promis les terres Corbois, qui doivent être récupérées par **Ser Jasper Locke**).

### Disparaissent à cette occasion :

- **Le roi Richard Cerwyn, son épouse, son fils aîné et sa fille.** Le roi Richard est assassiné de la main de Ser Jasper Locke.
- **Grendel Flint**, bouclier-lige du roi et un de ses conseillers. Assassiné au dîner par Lady Melissa Locke. Victime appréciable car seul fils de **Lord Cregan Flint**, dont les Locke convoitent l'héritage par l'intermédiaire de sa fille unique, **Wylla Flint**, qui reste à marier.
- **Lady Leona Wull**, amie de la reine, mère d'**Alysanne Wull**, assassinée elle-aussi par les Locke.

### Informations à savoir :

- **Le fils du roi, Brandon Cerwyn**, parti à ce moment à la chasse avec Gregor, Lyanna Snow et Jon Locke (au même moment que le meurtre de ses parents) a été manqué, bien que blessé d'une flèche empoisonnée tirée par Lyanna Snow et défiguré par Gregor. Gregor et Lyanna pensent qu'il n'a pas pu survivre à ses blessures mais n'ont pu le poursuivre en pays Corbois, au risque de se faire démasquer.

Sur le chemin du retour, **Gregor** a alors tué un jeune paysan qui lui ressemblait et a défiguré le cadavre en le faisant attaquer par ses chiens, avant de l'écorcher. **Gregor fait croire à son père qu'il a bien tué Brandon.** Dans la confusion, il néglige de tuer un gamin de la ferme à qui il fait simplement trancher la langue. Celui-ci ira plus tard conter l'information à Lord Cregan Flint et Wylla Flint.  
Jon Locke était avec Gregor à ce moment et le fera chanter ensuite alors qu'il avait juré de ne jamais rien dire.

- **Lord Talhart** fait croire aux Locke et à son bâtard qu'il a trompé/drogué la fille **Elayne Cerwyn** et l'a soi-disant sauvée des Corbois. Il l'a fait épouser par Gregor.  
En réalité, elle est morte, assassinée par Robert et celui-ci ment délibérément à son bâtard. Il compte se débarrasser de Gregor et de la

fausse Elayne dès qu'il aura un autre fils. (Talhart prétend avoir sauvé la fille, avec ses hommes, d'une attaque des Corbois, ce que la fausse Elayne prétendra elle-aussi).

Elle s'appelle en réalité **Jeyne Stone**. C'est la fille d'un couple de saltimbanques à qui Robert achète richement leur silence (en réalité, il les assassine eux-aussi, par l'intermédiaire de Dick le Rouge, ce qu'Elayne ignore)

## Le début de la domination Talhart

➤ 1 mois plus tôt :

Lord Talhart se proclame régent du Nord en attendant qu'un nouveau roi soit désigné. Mais cela ne fait guère de doute que ce sera lui.

Ses bannerets se montrent toutefois rétifs et exigent des actes forts. Ils souhaitent que le meurtre du roi soit vengé.

À cette occasion, Robert convoque les seigneurs du Nord dans son château de Karhold pour leur faire prêter serment et armer le ban pour combattre les Corbois.

Les Corbois clament leur innocence mais ne convainquent personne. La plupart des Nordiens ont d'ailleurs des griefs contre eux.

C'est le début de l'hiver. La neige est fréquente sur les routes. (Il y a à chaque fois plusieurs semaines de voyage pour aller d'un lieu à un autre. Les communications sont très mauvaises).

## L'héritière retrouvée et le mariage Talhart-Cerwyn : l'histoire de Jeyne Stone

**Robert Talhart** produit une prétendue Elayne Cerwyn retrouvée errante et affamée dans la forêt, qu'il compte marier à son fils bâtard. Il l'a soi-disant sauvée des Corbois, ce qu'elle affirmera elle-aussi.

En réalité, elle s'appelle **Jeyne Stone**, fille à moitié catin de saltimbanques itinérants et miséreux dont Talhart a prétendu acheter le silence contre espèces sonnantes (c'est ce qu'il a dit à Jeyne quand elle a promis qu'elle ne rechercherait pas à les revoir).

**Jeyne** (qui a vu le corps de la véritable Elayne, soi-disant assassinée par les Corbois) est engagée comme appât pour permettre de démasquer le complice des Corbois. En réalité, il s'agit d'un tissu de mensonges créé par Robert Talhart. Elle pense qu'elle pourra se révéler une fois le complice découvert.

En réalité, Lord Talhart a fait écorcher et assassiner les parents de Jeyne et toute leur compagnie pour qu'ils ne dévoilent rien (c'est Dick le Rouge qui s'est chargé de la besogne).

Elayne/Jeyne n'en sait rien. À terme, Robert Talhart a d'ailleurs prévu de la faire assassiner...

## L'histoire de Baël le Barde

**Baël le Barde** est un jeune barde de 20 ans, originaire du Sud. Quand il était adolescent, il mit enceinte une servante d'auberge. Le bébé se présentait mal et il dut recourir à une sorcière des bois, **Aelynne** ; celle-ci se fit payer fort cher mais échoua à sauver l'enfant. Depuis ce jour, Baël a une forte rancœur contre les sorcières des bois.

Quelques temps plus tard, il fréquenta **la troupe des Stone** et tomba amoureux de **Jeyne Stone**. Il ne se passa toutefois jamais rien entre eux. Leurs destinées se sont séparées.

**Baël** retourna dans le Sud, se mit au service d'un vieux seigneur. Rapidement, il dilapida son argent et se retrouva endetté auprès de gens peu fréquentables.

Ceux-ci lui offrent une possibilité de les rembourser, et même de s'enrichir en supplément. Il devait retourner dans le Nord, y gagner un petit village dans la seigneurie des Talhart, prendre une chambre à l'auberge et y attendre un homme qui le reconnaîtrait, et qui lui confierait une lettre à déposer dans la chambre de Lady Barbarey Ryswell à Karhold. (Des menaces de la Banque de Fer concernant ses dettes, mais Baël l'ignore car il ne sait pas lire)

En chemin, il entendit parler du meurtre horrible de toute la famille royale du Nord, à l'exception de la jeune Elayne Cerwyn, sauvée par Lord Robert Talhart.

Il aperçoit également des soldats venus du Sud et qui marchent en secret. Ils répondent à la demande d'un riche seigneur nordien dont ils ne révèlent pas le nom. (En réalité, Cregan Flint)

Il tombe ensuite sur les restes d'une compagnie de troubadours, les Stone, assassinés et écorchés plusieurs semaines plus tôt. Baël jure alors de venger Jeyne Stone qu'il a cru reconnaître parmi les victimes.

Après s'être vu confier la lettre codée, il arrive à Karhold et joue notamment des airs pendant le banquet. Il a quelques mots avec **Jon Locke**.

Il semble reconnaître **Jeyne Stone** parmi les convives mais il n'en est pas certain. Celle-ci se présente comme Lady Elayne Cerwyn, fille du roi et récemment mariée à **Gregor Talhart**.

Il reconnaît également **Aelynn**, la sorcière des bois qui l'a escroqué par le passé. Il va chercher à lui nuire.

Pendant la nuit, il constate qu'**Alysanne Wull** a quitté sa couche un long moment. Il en profite de son côté pour déposer la lettre sous la porte de la chambre de **Lady Barbarey Ryswell**. Ce qu'il fait, sans être démasqué.

Il ignore toutefois qu'**Alysanne Wull** l'avait remarqué à l'auberge et l'avait vu recevoir la lettre à donner (sans savoir à qui).

Baël a également l'intention de rendre son séjour rentable en volant des bijoux et de l'or s'il le peut. Il veut savoir la vérité concernant Elayne ou Jeyne, et essayer de l'aider au besoin.

## Lord Cregan Flint

La nouvelle du meurtre de son fils Grendel prétendument assassiné par les Corbois le rend tout d'abord fou de rage. Il jure ne plus trouver de repos tant que les Corbois n'auront pas rendu gorge. **Lord Cregan est désormais un vieil homme qui n'a plus de raison de vivre, hormis sa fille Wylla.**

**Lady Wylla Flint** recueille à Salins, **Ned, le gamin de ferme mutilé par Gregor.** Elle lui pose des questions simples et le fait apprendre à écrire. **Cregan** apprend ainsi toute l'histoire et la trahison des **Locke et Talhart**, au mépris des lois de l'hospitalité.

Avec sa fille, il commence alors à méditer sa vengeance mais n'arrive pas à entrer en relation avec les Corbois. Pour maximiser ses chances de l'emporter, Cregan recrute à ce moment des mercenaires dans le Sud, soldats qui seront aperçus par Baël le barde mais il ne connaîtra pas le nom de leur employeur.

**Mariée depuis peu à Roger Locke, Wylla décide de s'en prendre à lui.** Sur le chemin pour se rendre à la convocation du nouveau régent Robert Talhart, **Cregan Flint** offre des chevaux, des cadeaux de courtoisie, à **Roger Locke**, se déliant ainsi des lois de l'hospitalité envers lui. Sur la route de Karhold, ils le torturent pour apprendre toute la vérité, l'exécutent et découpent son corps avant de faire cuisiner le corps dans une tourte à la viande qu'ils comptent servir aux nobles nordiens, en particulier les Locke et les Talhart.

**Wylla feint de disparaître sur la route avec Roger Locke.** En réalité, elle amène secrètement une armée dans la forêt à proximité du château. Cregan devra trouver un moyen de faire entrer ses hommes par surprise.

Lors de son arrivée à la forteresse de Karhold, **Cregan** n'est pas accompagné de sa fille et de son gendre, affirmant qu'ils sont partis en avant après avoir réclamé des chevaux rapides, lassés par la lenteur du convoi. Il se prétend très inquiet de leur sort...

Tôt le matin, il glisse un message sous la porte de la chambre de Ser Jasper Locke, lui demandant de se renseigner sur le rat-cuisinier. C'est une menace de mort à peine voilée.

Cregan a pour objectif d'ouvrir un passage du château pour permettre à son armée d'entrer et de massacrer tout le monde. Il n'a pas forcément l'intention de rester en vie.

## Lady Barbarey Ryswell

Lady Barbarey est l'ancienne belle-sœur par alliance de Robert Talhart.

Elle est l'héritière de sa Maison, veuve d'un mari qui a dilapidé la fortune des Ryswell à la guerre. Elle est lourdement endettée auprès de la Banque de Fer, qui exige son dû et la menace de mort.

Dans sa jeunesse, peu avant son mariage, elle est séduite par le jeune roi Richard Cerwyn et s'offre à lui l'espace d'une nuit.

Sa jeune sœur Bettany épouse Lord Robert Talhart. Ensemble, ils ont un fils, Éric, que Barbarey élève comme page, puis comme écuyer, avant de le rendre à son père il y a trois ans.

Entretemps, Bettany meurt d'une chute de cheval, il y a huit ans.

Mais Robert a un bâtard, Gregor. Celui-ci est sauvage et indiscipliné. Il connaît de nombreux crimes sans que le reste du Nord n'en soit informé, même si Barbarey l'apprend.

Malheureusement, Éric meurt subitement, d'une maladie du ventre, peu après avoir rencontré son demi-frère Gregor. Barbarey est sûre de la culpabilité de ce dernier et voudrait trouver le moyen de le prouver. Elle ignore la réalité.

Elle apprend le meurtre de la famille royale toute entière, meurtre qu'elle pense, à tort, commandité par les Corbois. En réalité, Locke et Talhart se sont associés pour faire le coup.

Comme les autres nobles, elle est convoquée à Karhold par le nouveau régent, Robert Talhart. Entretemps, celui-ci s'est marié à lady Melissa Locke. À son arrivée, Barbarey verra que celle-ci est enceinte et la met en garde contre les agissements de Gregor.

En chemin, elle a récupéré une mendiante, Aelynne, qui priait sous un bois sacré. Pensant faire une bonne action, Barbarey l'engage comme cuisinière sans se douter qu'elle est envoyée par Brandon Cerwyn qui a survécu à ses blessures.

Arrivée à Karhold, elle soupe avec Robert et Melissa puis se rend au bois sacré pour prier. Elle passe un banquet assez terne, se demandant comment mettre en garde Elayne Cerwyn au sujet du bâtard.

Au cours de la nuit, quelqu'un (le barde mais elle l'ignore) dépose une lettre de menaces de la Banque de Fer sous sa porte.

Elle va avoir pour objectifs d'enquêter pour nuire au bâtard et de résoudre son problème de dettes (mariage, faire payer son soutien...), quitte à voler un peu au besoin.

## Les Locke

**Melissa Locke** est responsable de la mort de **Grendel Flint** qu'elle a poignardé par-derrière. (Elle ignore que Lord Flint a fini par le savoir et veut sa peau).

C'est une femme ambitieuse de 22 ans, mariée récemment à Robert Talhart qui a le double de son âge. Elle est enceinte depuis peu, de Robert.

C'est une femme dénuée de scrupules.

Depuis le meurtre de la famille royale, elle fait des cauchemars et a peur de se rendre dans le bois sacré.

Elle a un petit frère, **Jon**, qui est ambitieux.

Elle ignore à quel point Robert et les Talhart en général ne sont pas des gens bien.

Ses objectifs : protéger sa vie et celle de son enfant à naître, quitte à s'enfuir si les choses tournaient mal. Robert lui a révélé l'existence d'une sortie secrète par les cryptes, chose que même Gregor et Lyanna ne connaissent pas. Elle va aussi vouloir masquer ses crimes, quitte à répandre de nombreux mensonges.

Elle va aussi vouloir enquêter sur la disparition de son petit frère, ainsi que sur celle de son autre oncle, Roger, disparu sur la route de Karhold alors qu'il venait avec sa nouvelle épouse Wylla Flint.

**Ser Jasper Locke** est un chevalier de 35 ans qui présente bien. En réalité, il est felleux, manipulateur et ambitieux. Il cherche une épouse et aussi à fonder sa propre Maison, voire à se débarrasser de **Jon Locke** et récupérer l'héritage familial.

Il est l'âme du complot contre le roi, roi qu'il a assassiné lui-même, par-derrière.

Il est déçu par Robert qui « sauve » Elayne Cerwyn et la manipule à sa guise ; Jasper se reproche de ne pas y avoir pensé.

Il arrive à Karhold avec son neveu, Jon Locke. Il a peu d'entretiens avec les autres. Il se rend au bois sacré mais s'en sent refoulé par une ambiance étrange (la malédiction des Dieux).

Très tôt dans la matinée, il reçoit un message dans sa chambre (glissé par Cregan Flint mais il l'ignore), message qui lui dit de se renseigner sur l'histoire et la chanson du rat-coq (une histoire de malédiction pour ceux qui ont assassiné un hôte sous leur toit).

Ses objectifs : masquer ses crimes, trouver une épouse, enquêter sur les disparitions de Roger, son frère, et Jon, son neveu. Ensuite, éventuellement devenir roi et en tout cas augmenter son pouvoir personnel.

## Aelynne/la sorcière des bois

C'est une sorcière des bois depuis sa plus petite enfance, et est l'objet de visions et de prophéties.

Elle assiste à la naissance de Lyanna Snow, qu'elle reconnaît comme étant la fille bâtarde de Robert Talhart (Aelynne est la seule à savoir cette information).

Il y a 5 ans environ, elle est embauchée par Baël le barde pour sauver la femme qu'il avait mise enceinte. À cette époque, Aelynne est davantage attirée par le lucre : elle échoue à sauver la femme et le bébé mais se fait quand même payer fort cher.

Elle reçoit ensuite des visions, concernant la fin du royaume. Elle finit par se réfugier au fond d'une forêt et vit de façon plus honnête. Il y a six mois, elle soigne un jeune homme blessé qui n'est autre que Brandon Cerwyn qui lui apprend la vérité sur le meurtre de la famille royale.

Elle est envoyée par lui à Karhold pour sauver Elayne, sa sœur (dont elle ne sait pas que c'est une usurpatrice, la vraie étant morte).

Pour entrer dans ce château gardé, elle intègre la suite de Lady Barbarey Ryswell comme cuisinière.

Elle prie au bois sacré et aperçoit Ser Jasper Locke comme étant « chassé de ce bois.

Pendant le banquet, elle a des mots avec le petit Jon Locke qui la méprise ouvertement.

Au cours de la nuit, elle va saboter les écuries. Elle surprend, sans se faire repérer, une dispute entre Dick le Rouge et Alysanne Wull. Alysanne tue Dick et le cache dans le foin.

Aelynne termine le sabotage, récupère les entrailles de Dick et va en couronner l'arbre sacré. Elle retourne ensuite aux cuisines et se met à découper de la viande très tôt pour donner le change quant au sang sur ses vêtements.

Elle est inquiète car **Jon Locke** a disparu et tout le monde l'a vue se disputer avec lui (elle lui avait dit que les Dieux l'avaient dans leur viseur).

Elle compte révéler la vérité à Elayne et la faire sortir du château, maintenant qu'il y a moins de chevaux. Reste à trouver une sortie non gardée ou des complices.

## **Les récents évènements au château : la nuit dernière.**

### **Le banquet :**

Cregan Flint fait servir Roger Locke à manger aux convives et en mange lui-même un morceau (tout le monde en mange d'ailleurs).

Elayne demande à ce que Lord Corbois rende gorge du meurtre de sa famille ; Gregor promet la tête du meurtrier.

Dispute entre Baël et Jon Locke. Dispute entre Aelynne et Jon Locke.

### **Au cours de la nuit :**

Gregor et Lyanna assassinent Jon Locke dans la vieil tour abandonnée puis cachent son corps dans une des congères de la cour du château. Ils partent ensuite chasser pour donner le change.

Elayne Cerwyn dort mais voit que Gregor part chasser au milieu de la nuit. Il est assez grognon.

Melissa fait un nouveau cauchemar de mort.

Robert dort paisiblement.

Lady Barbarey dort paisiblement.

Ser Jasper dort paisiblement mais est réveillé très tôt.

Baël le barde attend qu'Alysanne ait quitté sa couche (ils dorment dans la salle principale du château) pour aller déposer la lettre reçue à l'auberge sous la porte de Lady Barbarey.

Cregan Flint dort mais se lève très tôt pour aller déposer sa lettre sur le rat cuisinier sous la porte de Ser Jasper Locke.

Alysanne Wull se rend aux écuries pour surveiller son cheval. Elle tombe sur Dick le Rouge en train de farfouiller. Ils se disputent au sujet des Stone (elle sait l'implication de Dick la dedans) et elle finit par le tuer avec l'épée du soldat, sans savoir qu'Aelynne a surpris la scène. Elle cache ensuite le corps et l'épée de Dick sous le foin.

(Elle se lève et se rendort en pensant que Baël ne l'a pas vue partir et elle ne sait rien de ses propres mouvements à lui).

Aelynne est allée dans les écuries pour les saboter. Elle surprend Dick et Alysanne, sans se faire repérer. Aelynne termine le sabotage, récupère les entrailles de Dick et va en couronner l'arbre sacré. Elle retourne ensuite aux cuisines et se met à découper de la viande très tôt pour donner le change quant au sang sur ses vêtements.

### **La situation de départ : ce matin.**

Lord Robert Talhart a convoqué les nobles du Nord en vue de procéder à l'élection d'un nouveau roi et de partir en guerre contre Lord Corbois.

Les nobles sont arrivés la veille. Une nuit s'est déjà écoulée dans le château.

Au petit matin, on annonce que le toit des écuries s'est effondré. On annonce aussi que Dick le Rouge (homme de main de Robert) et Jon Locke (jeune héritier de la Maison Locke) ont disparu.

Une tempête de neige fait rage depuis plusieurs jours, compliquant les actions des uns et des autres.

Lord Robert vient d'envoyer des éclaireurs sur la route et dans la forêt.

L'élection du roi doit se dérouler à la fin de la journée.

## VI. Évènementiel au cours du jeu (**organisateurs uniquement**)

Penser à bien délimiter les périodes de fouilles (les interrompre ou les restreindre à des moments).

### Avant le jeu :

- Envoi des fiches personnages, (un mois avant, minimum)
- Envoi des éléments de contexte sur l'Univers (coutumes, religions...) à chaque personnage concerné.
- Éléments de teasing.

### **13h : arrivée des joueurs**

#### **13 h30-14h. Début du jeu/introduction : 30 min.**

Bien leur faire comprendre qu'il faudra qu'ils parlent beaucoup entre eux mais qu'ils devront faire très attention à ce qu'ils diront ou feront. En effet, il n'y a pas que des indices à trouver mais les témoignages des uns et des autres permettront d'y voir plus clair pour leurs déductions.

Révélation des personnages : qui joue qui.

#### **14h-14h30. Premières phases d'échanges entre joueurs : 30 min.**

On révèle la liste des endroits à fouiller.

#### **14h30-16h. 1<sup>ère</sup> phase de fouilles (écuries indisponibles) : 1h30-2h**

Sur cette première phase, les écuries sont impossibles à fouiller car enneigées. Lord Talhart déclare qu'il est en train de faire extraire les corps des chevaux morts.

#### **16h-16h45. Clôture des 1ères fouilles : nouvelle phase de discussions 45 min.**

On annonce aussi aux Talhart que les éclaireurs ne sont toujours pas rentrés.

**16h45. Évènement : les écuries sont accessibles.**

Un des organisateurs annonce (en tant que garde) à voix haute devant Robert Talhart et Gregor que les écuries sont de nouveau accessibles. Et qu'ils ont remarqué un corps...

- Découverte du corps de Dick le Rouge dans les écuries

**17h-19h. 2<sup>ème</sup> phase de fouilles : 2h**

**17h30. Évènement : (au bout de 30 min)**

La lettre envoyée à Robert Talhart.

- Robert Talhart recevra une lettre signée et prétendument écrite de la main de Brandon Cerwyn qui appelle à la vengeance.

**19h. Fin de la 2<sup>ème</sup> phase de fouilles : derniers débats et élection du roi. 15 min.**

- Vote papier à bulletin secret pour l'élection du roi : à bulletin secret, avec nom à écrire et à mettre dans une urne (un autre personnage qu'un des joueurs peut être choisi) **prévoir un temps où ils peuvent délibérer à voix haute ou à voix basse avant.** Résultats révélés par les organisateurs ensuite.

- Candidats possibles (Robert, Cregan, Ser Jasper... liste non exhaustive).
- Peuvent voter : les mêmes + Elayne (si pas démasquée), Barbarey,

Alysanne, Melissa, Gregor.

(Les autres joueurs ne peuvent pas voter mais peuvent discuter entre eux pendant ce temps)

**19h20. Évènementiel de fin du jeu (voir plus bas) 30 à 45 min.**

## VII. Évènementiel : Fin du Jeu

- Remettre les feuilles évènements de fin à chaque joueur. (tout le monde).

Prévoir un temps où ils pourront achever de débattre et de définir leurs stratégies entre eux. Leur préciser qu'ils ont tout à fait le droit de se mettre d'accord avec d'autres joueurs pour mieux les trahir ensuite...

- Ils devront aussi noter la dernière action qu'ils feront avant la fin du jeu (s'enfuir, demander en mariage, essayer de tuer quelqu'un...). Actions rôle-play : impossible de faire quelque-chose venu de nulle part.

- Rappel des règles : un personnage non armé ne peut se battre. Seuls sont armés d'office Robert, Gregor, Jasper, Alysanne et Lyanna (sauf si désarmés au cours du jeu). Par contre d'autres personnages peuvent avoir récupéré des armes.
- On doit écrire quelle action on choisit de faire et comment on va procéder.
  - Robert commence et il a droit à 3 actions : 1 pour lui et 2 pour ce qu'il ordonne à ses gardes.
  - Ensuite, par ordre : Gregor, Melissa Locke, Elayne, Ser Jasper, Barbarey, Cregan, Alysanne, Lyanna, Aelyne, Baël.

Après cela, on révèle les actions en respectant l'ordre préétabli (on commence par les deux Talhart car c'est chez eux. Exemple s'ils tuent/interceptent un personnage avant que celui-ci n'ait pu s'enfuir ou faire quelque-chose, celui-ci échoue dans son objectif). **Préciser cela.**

### Liste des actions possibles à la fin :

- Tuer/assassiner/combattre quelqu'un (écrire qui) : uniquement si armé.
- Se défendre jusqu'à la mort : permet de tuer le joueur venu vous tuer, mais on meurt aussi (répartir avec la force physique des joueurs et leur détermination).

- Envoyer les gardes arrêter un joueur (uniquement Robert) : empêche le joueur en question de faire toute action.
- Demander un joueur/une joueuse en mariage.
- S'enfuir du château : préciser comment. Si par la porte ou par les remparts, il faut être deux joueurs, et tous les deux armés, pour le faire (et avoir une corde pour les remparts). Si par les cryptes, pas besoin d'arme ni de gardes.
- Partir à la chasse : permet de poursuivre n'importe quel joueur, ou groupe de joueurs, ayant réussi à fuir le château. (Robert, Gregor, Lyanna)
- S'adresser aux nobles pour révéler la vérité sur quelqu'un.

## Robert Talhart : actions possibles à la fin du jeu

<b>Robert Talhart</b> <b>1 action possible</b>		
<b>Action possible</b>	<b>Condition(s)</b>	<b>Action choisie et joueur/se visé(e)</b> <b>(à indiquer si nécessaire)</b>
<p style="text-align: center;"><b>Assassiner quelqu'un</b></p> <p>Le personnage est assassiné par derrière, <u>sauf s'il a choisi de se défendre</u>. Dans ce cas, il y a combat et le plus fort l'emporte. (Alysanne et Ser Jasper sont plus forts que toi)</p>	<p style="text-align: center;">Être armé</p> <p>Donner le nom du personnage visé.</p>	
<p><b>Se défendre jusqu'à la mort :</b> permet de tuer le premier joueur venu vous tuer. (Si Melissa, Elayne, Barbarey, Cregan, Aelynn ou Baël s'en prennent à toi, tu t'en sors sans dommage). (Si Gregor ou Lyanna, vous mourrez tous les deux) (Si Ser Jasper Locke ou Alysanne Wull, tu meurs tout seul).</p> <p>Si tu as des gardes autour de toi, tu es sauvé dans tous les cas, mais tes gardes meurent s'ils ont à affronter Ser Jasper ou Alysanne et ne pourront te protéger d'un second assassin suffisamment doué.</p>	Être armé	
<p><b>Seller un cheval et t'enfuir du château en catastrophe.</b> Tu reviendras plus tard faire rendre gorge à tous ces traîtres. (Protège contre toutes les tentatives d'assassinat)</p>	Être lâche	
<p><b>Partir à la chasse :</b> Permet de poursuivre et de tuer toi-même n'importe quel joueur (ou groupe de joueurs) ayant réussi</p>	<p style="text-align: center;">Être armé</p> <p>Être encore en vie (et aussi, la chasse ne sera</p>	

à s'enfuir du château.	déclenchée que si un ou des personnages parviennent à s'enfuir)	
<b>S'adresser aux nobles</b> : pour révéler la vérité sur quelqu'un.	Pour les joueurs qui s'imaginent être en sécurité... (Es-tu vraiment un de ces idiots ?)	
<b>Autre action (rester crédible)</b>		

<b>Gardes de Robert Talhart</b> <b>2 actions possibles</b>		
<b>Action possible</b>	<b>Condition(s)</b>	<b>Action choisie et joueur/se visé(e)</b> <b>(à indiquer si nécessaire)</b>
<b>Envoyer les gardes arrêter un joueur :</b> empêche le/la joueur/se en question de faire toute action. (Si tu es encore en vie à la fin, tu pourras décider de mettre à mort cette personne dans d'atroces souffrances)	Préciser le nom du personnage visé.  (Si tu le fais pour deux joueurs, cela compte pour deux actions)	
<b>Envoyer tes gardes assassiner un autre joueur sans un bruit.</b> Un meurtre sans aucune trace, personne ne saura rien et on ne retrouvera jamais le corps du joueur en question. Malin... (Personne ne peut survivre, même les meilleurs combattants)	Préciser le nom du personnage visé.  (Si tu le fais pour deux joueurs, cela compte pour deux actions)	
<b>Ordonner aux gardes de te défendre jusqu'à la mort</b> Les gardes tuent chaque assaillant vous visant (même Ser Jasper et Alysanne, mais dans ce cas précis, tes gardes meurent)	Être lâche	
<b>Renforcer la surveillance des remparts</b>		

(empêche tous les autres joueurs d'aller de ce côté, à l'exception de Melissa)		
<b>Renforcer la surveillance des cryptes</b> (empêche tous les autres joueurs d'aller de ce côté, à l'exception de Melissa)		
<b>Renforcer la surveillance des portes du château</b> (empêche tous les autres joueurs d'aller de ce côté, à l'exception de Melissa)		
<b>Envoyer tes gardes protéger la vie d'un personnage de ton choix contre toute attaque.</b>	Préciser le nom du personnage que tu veux protéger.  (Si tu le fais pour deux joueurs, cela compte pour deux actions)	

## Gregor Talhart : action possible à la fin du jeu

<b>Gregor Talhart</b> <b>1 action possible</b>		
<b>Action possible</b>	<b>Condition(s)</b>	<b>Action choisie et joueur/se visé(e)</b> <b>(à indiquer si nécessaire)</b>
<p style="text-align: center;"><b>Assassiner quelqu'un</b></p> <p>Le personnage est assassiné par derrière, <u>sauf s'il a choisi de se défendre</u>. Dans ce cas, il y a combat et le plus fort l'emporte. (Ser Jasper et Alysanne sont plus forts que toi s'ils sont sur leurs gardes)</p>	<p style="text-align: center;">Être armé</p> <p>Donner le nom du personnage visé.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Se défendre jusqu'à la mort :</b></p> <p>permet de tuer le premier joueur venu te tuer. (Si Melissa, Elayne, Barbarey, Cregan, Aelynn ou Baël s'en prennent à toi, tu t'en sors sans dommage). (Si Robert ou Lyanna, vous mourrez tous les deux) (Si Ser Jasper Locke ou Alysanne Wull, tu meurs tout seul).</p>	Être armé	
<p style="text-align: center;"><b>Seller un cheval et t'enfuir du château en catastrophe.</b></p> <p>Tu reviendras plus tard faire rendre gorge à tous ces traîtres. (Protège contre toutes les tentatives d'assassinat)</p>	Être lâche	
<p style="text-align: center;"><b>Partir à la chasse :</b></p> <p>permet de poursuivre et de tuer toi-même n'importe quel joueur (ou groupe de joueurs) ayant réussi à s'enfuir du château.  (Protège également contre toutes les tentatives d'assassinat, sauf celles venant de ton père ou de ses gardes...)</p>	<p style="text-align: center;">Être armé</p> <p>Être encore en vie (la chasse ne sera déclenchée que si un ou des personnages parviennent à s'enfuir)</p>	
<p style="text-align: center;"><b>S'adresser aux nobles :</b></p> <p>pour révéler la vérité sur</p>	<p>Pour les joueurs qui s'imaginent être en</p>	

quelqu'un.	sécurité... (Es-tu vraiment un de ces idiots ?)	
<p><b>Renforcer la surveillance des remparts :</b> Empêche tous les autres joueurs d'aller de ce côté)</p> <p>(Protège contre toutes les tentatives d'assassinat, sauf celles venant de ton père ou de ses gardes...)</p>	Être armé	
<p><b>Renforcer la surveillance des portes du château :</b> Empêche tous les autres joueurs d'aller de ce côté.</p> <p>(Protège contre toutes les tentatives d'assassinat, sauf celles venant de ton père ou de ses gardes...)</p>	Être armé	
<p><b>Renforcer la surveillance de la sortie secrète du château :</b> Empêche tous les autres joueurs d'aller de ce côté.</p> <p>(Protège contre toutes les tentatives d'assassinat, sauf celles venant de ton père ou de ses gardes...)</p>	Être armé  Nommer obligatoirement l'endroit où se trouve la sortie secrète	
<p><b>Partir protéger la vie d'un personnage de ton choix contre toute attaque.</b></p>	Être armé  Préciser le nom du personnage que tu veux protéger. (Il/elle aura la vie sauve quoi qu'il arrive, mais pas forcément toi...)	
<b>Autre action (rester crédible)</b>		

## Melissa Locke : action possible à la fin du jeu

<b>Melissa Locke</b> <b>1 action possible</b>		
<b>Action possible</b>	<b>Condition(s)</b>	<b>Action choisie et joueur/se visé(e)</b> <b>(à indiquer si nécessaire)</b>
<p style="text-align: center;"><b>Assassiner quelqu'un</b></p> <p>Le personnage est assassiné par derrière, <u>sauf s'il a choisi de se défendre.</u> Dans ce cas, il y a combat et le plus fort l'emporte.</p> <p>(Elayne, Barbarey, Cregan, Aelynn ou Baël : tu t'en sors sans dommage).</p> <p>(Robert, Gregor, Lyanna, Ser Jasper ou Alysanne Wull : tu meurs malheureusement toute seule car ils sont plus forts que toi).</p>	<p style="text-align: center;">Être armée</p> <p>Donner le nom du personnage visé.</p>	
<p><b>Se défendre jusqu'à la mort :</b> permet de tuer le premier joueur venu t'assassiner.</p> <p>(Si Elayne, Barbarey, Cregan, Aelynn ou Baël s'en prennent à toi, tu t'en sors sans dommage).</p> <p>(Si Robert, Gregor, Lyanna, Ser Jasper ou Alysanne Wull, tu meurs malheureusement toute seule car ils sont plus forts que toi).</p> <p>(Ne te protégera pas contre les gardes de Robert Talhart)</p>	<p style="text-align: center;">Être armée</p>	
<p><b>T'enfuir du château par les cryptes pour sauver ta misérable vie :</b></p> <p>Tu rampes dans le tunnel et parviens à t'enfuir dans la forêt</p>	<p style="text-align: center;">Être lâche</p> <p>Ne fonctionnera pas si Gregor ou Lyanna</p>	<p style="text-align: center;">(Indiquer le nom du personnage qui t'aidera)</p>

<p>(Protège contre toutes les tentatives d'assassinat, sauf celles venant de Robert ou de ses gardes...)</p> <p>(Ne protège pas contre la chasse)</p>	<p>surveillent les cryptes, à moins que tu ne sois aidée par 1 joueur armé.</p>	
<p><b>T'enfuir du château par la porte pour sauver ta misérable vie :</b>          Tu parviens à seller un cheval et tu pars à bride abattue sans te retourner.          (Protège contre toutes les tentatives d'assassinat, sauf celles venant de Robert ou de ses gardes...)</p> <p>(Ne protège pas contre la chasse)</p>	<p>Être lâche</p> <p>Ne fonctionnera pas si Gregor ou Lyanna surveillent les portes, à moins que tu ne sois aidée par 1 joueur armé.</p>	<p>(Indiquer le nom du personnage qui t'aidera)</p>
<p><b>S'adresser aux nobles :</b>          pour révéler la vérité sur quelqu'un ou sur une de tes actions.</p>	<p>Pour les joueurs qui s'imaginent être en sécurité...          (Es-tu vraiment un de ces idiots ?)</p>	
<p><b>Supplier pour sauver ta misérable vie.</b></p> <p>(Tu remets ta vie entre les mains de Robert Talhart et de Gregor Talhart qui décideront de ton sort)</p>	<p>Si tu en es vraiment arrivée là...</p>	
<p><b>Autre action (rester crédible)</b></p>		

## Elayne Cerwyn : action possible à la fin du jeu

<b>Elayne Cerwyn</b> <b>1 action possible</b>		
<b>Action possible</b>	<b>Condition(s)</b>	<b>Action choisie et joueur/se visé(e)</b> <b>(à indiquer si nécessaire)</b>
<p><b>Se défendre jusqu'à la mort :</b> permet de tuer le premier joueur venu t'assassiner.</p> <p>(Si Melissa, Barbarey, Cregan, Aelynn ou Baël s'en prennent à toi, tu meurs mais ils meurent aussi).</p> <p>(Si Robert, Gregor, Lyanna, Ser Jasper ou Alysanne Wull, tu meurs malheureusement toute seule car ils sont plus forts que toi).</p> <p>(Ne te protégera pas contre les gardes de Robert Talhart)</p>	Être armée	
<p><b>T'enfuir du château pour sauver ta misérable vie (et éventuellement emporter avec toi l'argent volé) :</b> <u>(Préciser obligatoirement à quel endroit et par quel moyen)</u></p> <p>Si tu réussis, tu parviens à t'enfuir dans la forêt.</p> <p>(Protège contre toutes les tentatives d'assassinat ou d'arrestation)</p> <p>(Ne protège pas contre <i>la chasse</i>)</p>	<p style="text-align: center;">Être lâche</p> <p><b>- Par les portes :</b> (Si tu n'es pas armée, cela ne fonctionnera pas si tu n'es pas aidée par au moins 1 autre joueur armé.)</p> <p><b>- Par les remparts :</b> Avoir une corde pour descendre, ou l'aide d'un joueur possédant une corde. (Si tu n'es pas armée, cela ne fonctionnera pas si tu n'es pas aidée par au moins 1 autre joueur armé.)</p> <p><b>- Par un autre passage :</b> Pas besoin d'arme, de</p>	<p style="text-align: center;">(Indiquer le nom du personnage qui t'aidera)</p> <p><u>(Préciser obligatoirement à quel endroit et par quel moyen)</u></p>

	<p>corde ou d'aide, si tu as trouvé un passage secret.</p> <p><b>Ta tentative ne fonctionnera pas si la surveillance a été renforcée, à moins que tu ne sois aidée par au moins 2 autres joueurs armés.</b></p>	
<p><b>Soudoyer/séduire un garde pour qu'il assassine Baël le Barde ou Aelyne</b></p>	<p>Que ta véritable identité n'ait pas encore été révélée au grand jour.</p>	
<p><b>S'adresser aux nobles :</b> pour révéler la vérité sur quelqu'un ou sur tes actions.</p>	<p>Pour les joueurs qui s'imaginent être en sécurité... (Es-tu vraiment un de ces idiots ?)</p>	
<p><b>Supplier pour sauver ta misérable vie.</b>  (Tu remets ta vie entre les mains de Robert Talhart et de Gregor Talhart qui décideront de ton sort)</p>	<p>Si tu en es vraiment arrivée là...</p>	
<p><b>Autre action (rester crédible)</b></p>		

## Ser Jasper Locke : action possible à la fin du jeu

<b>Ser Jasper Locke</b> <b>1 action possible</b>		
<b>Action possible</b>	<b>Condition(s)</b>	<b>Action choisie et joueur/se visé(e)</b> <b>(à indiquer si nécessaire)</b>
<p style="text-align: center;"><b>Assassiner quelqu'un</b></p> <p>Le personnage est assassiné par derrière, même s'il a choisi de se défendre car tu es le plus fort. (Si les gardes de Robert protègent le personnage que tu vises, tu meurs en tuant les gardes mais en échouant à tuer ta cible)</p>	<p style="text-align: center;">Être armé</p> <p>Donner le nom du personnage visé.</p>	
<p><b>Se défendre jusqu'à la mort :</b> permet de tuer le premier joueur venu t'assassiner, sans avoir de dommage, car tu es le plus fort.</p> <p>(Ne te protégera toutefois pas contre les gardes de Robert Talhart)</p>	<p style="text-align: center;">Être armé</p>	
<p><b>T'enfuir du château pour sauver ta misérable vie :</b> <u>(Préciser obligatoirement à quel endroit et par quel moyen)</u></p> <p>Si tu réussis, tu parviens à t'enfuir dans la forêt.</p> <p>(Protège contre toutes les tentatives d'assassinat ou d'arrestation, même celles venant des gardes de Robert)</p>	<p style="text-align: center;">Être lâche</p> <p><b>- Par les portes :</b> (Si tu n'es pas armé, cela ne fonctionnera pas si tu n'es pas aidé par au moins 1 autre joueur armé.)</p> <p><b>- Par les remparts :</b> Avoir une corde pour descendre, ou l'aide d'un joueur possédant une corde. (Si tu n'es pas armé, cela ne fonctionnera pas si tu n'es pas aidé par au moins 1 autre joueur armé.)</p> <p><b>- Par un autre</b></p>	<p style="text-align: center;">(Indiquer le nom du personnage qui t'aidera)</p> <p><u>(Préciser obligatoirement à quel endroit et par quel moyen)</u></p>

	<p><b>passage :</b> Pas besoin d'arme, de corde ou d'aide, si tu as trouvé un autre passage.</p> <p><b>Ta tentative ne fonctionnera pas si la surveillance a été renforcée, à moins que tu ne sois aidé par au moins 2 autres joueurs armés.</b></p>	
<p><b>S'adresser aux nobles :</b> pour révéler la vérité sur quelqu'un ou sur une de tes actions.</p>	<p>Pour les joueurs qui s'imaginent être en sécurité... (Es-tu vraiment un de ces idiots ?)</p>	
<p><b>Demander quelqu'un en mariage</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Être encore en vie (c'est mieux)</li> <li>- Que la demoiselle soit encore en vie (enfin chacun ses préférences...), non mariée, ou veuve (même depuis peu, ou alors très bientôt...)</li> </ul>	
<p><b>Supplier pour sauver ta misérable vie.</b></p> <p><b>(Tu remets ta vie entre les mains de Robert Talhart et de Gregor Talhart qui décideront de ton sort)</b></p>	<p>Si tu en es vraiment arrivé là...</p>	
<p><b>Autre action (rester crédible)</b></p>		

## Lady Barbarey Ryswell : action possible à la fin du jeu

<b>Barbarey Ryswell</b> <b>1 action possible</b>		
<b>Action possible</b>	<b>Condition(s)</b>	<b>Action choisie et joueur/se visé(e)</b> <b>(à indiquer si nécessaire)</b>
<p style="text-align: center;"><b>Assassiner quelqu'un</b></p> <p>Le personnage est assassiné par derrière, <u>sauf s'il a choisi de se défendre</u>. Dans ce cas, il y a combat et le plus fort l'emporte. (Robert, Gregor, Lyanna, Ser Jasper ou Alysanne Wull sont plus forts que toi)</p> <p>Si le personnage est protégé par des gardes, tu meurs toute seule.</p>	<p style="text-align: center;">Être armée</p> <p>Donner le nom du personnage visé.</p>	
<p><b>Se défendre jusqu'à la mort :</b> permet de tuer le premier joueur venu t'assassiner.</p> <p>(Si Elayne, Melissa, Cregan, Aelynn ou Baël s'en prennent à toi, tu meurs mais ils meurent aussi).</p> <p>(Si Robert, Gregor, Lyanna, Ser Jasper ou Alysanne Wull, tu meurs malheureusement toute seule car ils sont plus forts que toi).</p> <p>(Ne te protégera pas contre les gardes de Robert Talhart)</p>	<p style="text-align: center;">Être armée</p>	
<p><b>T'enfuir du château pour sauver ta misérable vie :</b> <u>(Préciser obligatoirement à quel endroit et par quel moyen)</u></p> <p>Si tu réussis, tu parviens à t'enfuir dans la forêt.</p> <p>(Protège contre toutes les tentatives d'assassinat ou</p>	<p style="text-align: center;">Être lâche</p> <p><b>- Par les portes :</b> (Si tu n'es pas armée, cela ne fonctionnera pas si tu n'es pas aidée par au moins 1 autre joueur armé.)</p> <p><b>- Par les remparts :</b></p>	<p style="text-align: center;">(Indiquer le nom du personnage qui t'aidera)</p> <p><u>(Préciser obligatoirement à quel endroit et par quel moyen)</u></p>

<p>d'arrestation)</p> <p>(Ne protège pas contre la chasse)</p>	<p>Avoir une corde pour descendre, ou l'aide d'un joueur possédant une corde.</p> <p>(Si tu n'es pas armée, cela ne fonctionnera pas si tu n'es pas aidée par au moins 1 autre joueur armé.)</p> <p><b>- Par un autre passage :</b> Pas besoin d'arme, de corde ou d'aide, si tu as trouvé un autre passage.</p> <p><b>Ta tentative ne fonctionnera pas si la surveillance a été renforcée, à moins que tu ne sois aidée par au moins 2 autres joueurs armés.</b></p>	
<p><b>Voler de l'or dans le château</b> (Ni vu ni connu, ils seront peut-être très occupés et ne penseront pas à toi...)</p>	<p>Si l'argent passe avant la vengeance, ou ta sécurité...</p>	
<p><b>S'adresser aux nobles :</b> pour révéler la vérité sur quelqu'un ou sur tes actions.</p>	<p>Pour les joueurs qui s'imaginent que tout le monde leur veut du bien...</p> <p>(Es-tu vraiment un de ces idiots ?)</p>	
<p><b>Supplier pour sauver ta misérable vie.</b></p> <p>(Tu remets ta vie entre les mains de Robert Talhart et de Gregor Talhart qui décideront de ton sort)</p>	<p>Si tu en es vraiment arrivée là...</p>	
<p><b>Autre action (rester crédible)</b></p>		

## Lord Cregan Flint : action possible à la fin du jeu

<b>Cregan Flint</b> <b>1 action possible</b>  <b>*** (Voir plus bas)</b>		
Action possible	Condition(s)	Action choisie et joueur/se visé(e) (à indiquer si nécessaire)
<p style="text-align: center;"><b>Assassiner quelqu'un</b></p> <p>Le personnage est assassiné par derrière.</p> <p><u>Attention, si le personnage a choisi de se défendre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elayne, Melissa, Barbarey, Baël le barde, Aelynne : ils meurent mais tu meurs également sur le coup.</li> <li>- Robert, Gregor, Ser Jasper, Lyanna Snow, Alysanne : tu meurs sans parvenir à les tuer.</li> </ul> <p>(Si les gardes de Robert protègent le personnage que tu vises, tu meurs en échouant à tuer ta cible)</p>	<p style="text-align: center;">Être armé</p> <p>Donner le nom du personnage visé.</p>	
<p><b>Se défendre jusqu'à la mort :</b> permet de combattre le premier joueur venu t'assassiner.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elayne, Melissa, Barbarey, Baël le barde, Aelynne : ils meurent et tu survis.</li> <li>- Robert, Gregor, Ser Jasper, Lyanna Snow, Alysanne : tu meurs sans parvenir à les tuer.</li> </ul> <p>(Ne te protégera toutefois pas contre les gardes de Robert Talhart)</p>	<p style="text-align: center;">Être armé</p>	
<p><b>Aider ton armée à rentrer dans le château :</b> (<u>Préciser obligatoirement à quel endroit et par quel moyen</u>)</p> <p>Tu as tout à fait le droit de manipuler un autre joueur pour</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Être encore en vie</b> et en possession de tes moyens à ce moment.</li> <li>- <b>Être armé</b> (<u>si tu essaies d'ouvrir les portes</u>)</li> </ul>	<p>(Indiquer le nom du personnage qui t'aidera)</p>

<p>qu'il t'aide sans savoir ton but véritable (et que tu as peut-être prévu de le tuer aussi...)</p> <p><u>Si tu réussis, Locke et Talhart se font massacrer bien salement.</u></p>	<p>Ne fonctionnera pas si tu n'es pas aidé par 1 autre joueur armé.</p> <p>- <b>Être armé et avoir une corde</b> (ou l'aide d'un joueur possédant une corde), <u>si tu choisis les remparts.</u></p> <p>Ne fonctionnera pas si tu n'es pas aidé par 1 autre joueur armé.</p> <p>- <b>Pas besoin d'arme</b>, de corde ou de complice, <u>si tu as trouvé un autre passage...</u></p> <p><b>Si malheureusement la surveillance a été renforcée à l'endroit que tu as choisi, tu meurs héroïquement mais en vain si tu n'as pas l'aide d'au moins 2 autres joueurs armés.</b></p>	
<p><b>S'adresser aux nobles :</b> pour révéler la vérité sur quelqu'un ou sur une de tes actions.</p>	<p>Pour les joueurs qui s'imaginent être en sécurité... (Es-tu vraiment un de ces idiots ?)</p>	
<p><b>Supplier pour sauver ta misérable vie.</b></p> <p><b>(Tu remets ta vie entre les mains de Robert Talhart et de Gregor Talhart qui décideront de ton sort)</b></p>	<p>Si tu en es vraiment arrivé là...</p>	
<p><b>Autre action (rester crédible)</b></p>		

**\*\*\* Si un autre joueur accomplit ta volonté en aidant ton armée à pénétrer dans le château (et qu'il réussit), tu gagnes la partie, même si tu meurs. Ce joueur aura l'obligation de préciser qu'il t'a aidé. (En discuter avec lui ou elle)**

## Alysanne Wull : action possible à la fin du jeu

<b>Alysanne Wull</b> <b>1 action possible</b>		
<b>Action possible</b>	<b>Condition(s)</b>	<b>Action choisie et joueur/se visé(e)</b> <b>(à indiquer si nécessaire)</b>
<p style="text-align: center;"><b>Assassiner quelqu'un</b></p> <p>Le personnage est assassiné par derrière, même s'il a choisi de se défendre car tu es la plus forte (sauf pour Ser Jasper qui est meilleur combattant que toi ; s'il se défend, il te tuera).</p> <p>(Si les gardes de Robert protègent le personnage que tu vises, tu meurs en tuant les gardes mais en échouant à tuer ta cible)</p>	<p style="text-align: center;">Être armée</p> <p>Donner le nom du personnage visé.</p>	
<p><b>Se défendre jusqu'à la mort :</b> permet de tuer le premier joueur venu t'assassiner, sans avoir de dommage.</p> <p>(sauf pour Ser Jasper qui est meilleur combattant que toi).</p> <p>(Ne te protégera toutefois pas contre les gardes de Robert Talhart)</p>	<p style="text-align: center;">Être armée</p>	
<p><b>T'enfuir du château pour sauver ta misérable vie :</b> <u>(Préciser obligatoirement à quel endroit et par quel moyen)</u></p> <p>Si tu réussis, tu parviens à t'enfuir dans la forêt.</p> <p>(Protège contre toutes les tentatives d'assassinat ou d'arrestation, même celles venant des gardes de Robert)</p>	<p style="text-align: center;">Être lâche, ou courageuse, va savoir...</p> <p><b>- Par les portes :</b> (Si tu n'es pas armée, cela ne fonctionnera pas si tu n'es pas aidée par au moins 1 autre joueur armé.)</p> <p><b>- Par les remparts :</b> Avoir une corde pour descendre, ou l'aide d'un joueur possédant une corde.</p>	<p style="text-align: center;">(Indiquer le nom du personnage qui t'aidera)</p> <p><u>(Préciser obligatoirement à quel endroit et par quel moyen)</u></p>

	<p>(Si tu n'es pas armée, cela ne fonctionnera pas si tu n'es pas aidée par au moins 1 autre joueur armé.)</p> <p><b>- Par un autre passage :</b> Pas besoin d'arme, de corde ou d'aide, si tu as trouvé un autre passage.</p> <p><b>Ta tentative ne fonctionnera pas si la surveillance a été renforcée, à moins que tu ne sois aidée par au moins 2 autres joueurs armés.</b></p>	
<p><b>S'adresser aux nobles :</b> pour révéler la vérité sur quelqu'un ou sur une de tes actions.</p>	<p>Pour les joueurs qui s'imaginent être en sécurité... (Es-tu vraiment un de ces idiots ?)</p>	
<p><b>Partir protéger la vie d'un personnage de ton choix contre toute attaque.</b></p> <p><b>Tu fais rempart de ton corps jusqu'à ta mort. Le personnage protégé sera sauvé mais tu meurs.</b> (peut-être bien stupidement)</p>	<p>Être armée</p> <p>Préciser le nom du personnage que tu veux protéger.</p>	
<p><b>Supplier pour sauver ta misérable vie.</b></p> <p>(Tu remets ta vie entre les mains de Robert Talhart et de Gregor Talhart qui décideront de ton sort)</p>	<p>Si tu en es vraiment arrivée là...</p>	
<p><b>Autre action (rester crédible)</b></p>		

## Lyanna Snow : action possible à la fin du jeu

<b>Lyanna Snow</b> <b>1 action possible</b>		
<b>Action possible</b>	<b>Condition(s)</b>	<b>Action choisie et joueur/se visé(e)</b> <b>(à indiquer si nécessaire)</b>
<p style="text-align: center;"><b>Assassiner quelqu'un</b></p> <p>Le personnage est assassiné par derrière, sauf s'il a choisi de se défendre. Dans ce cas, il y a combat et le plus fort l'emporte. (Ser Jasper et Alysanne sont plus forts que toi s'ils sont sur leurs gardes)</p>	<p style="text-align: center;">Être armée</p> <p>Donner le nom du personnage visé.</p>	
<p><b>Se défendre jusqu'à la mort :</b> permet de tuer le premier joueur venu te tuer. (Si Melissa, Elayne, Barbarey, Cregan, Aelyne ou Baël s'en prennent à toi, tu t'en sors sans dommage). (Si Robert ou Gregor, vous mourrez tous les deux) (Si Ser Jasper Locke ou Alysanne Wull, tu meurs toute seule).</p>	Être armée	
<p><b>Seller un cheval et t'enfuir du château en catastrophe pour sauver ta misérable vie.</b> Tu reviendras plus tard faire rendre gorge à tous ces traîtres. (Protège contre toutes les tentatives d'assassinat)</p>	Être lâche	
<p><b>Partir à la chasse :</b> permet de poursuivre et de tuer toi-même n'importe quel joueur (ou groupe de joueurs) ayant réussi à s'enfuir du château.  (Protège également contre toutes les tentatives d'assassinat, sauf celles venant de Robert ou de ses gardes...)</p>	<p style="text-align: center;">Être encore en vie (la chasse ne sera déclenchée que si un ou des personnages parviennent à s'enfuir)</p>	

<p><b>S'adresser aux nobles :</b> pour révéler la vérité sur quelqu'un.</p>	<p>Pour les joueurs qui s'imaginent être en sécurité... (Es-tu vraiment un de ces idiots ?)</p>	
<p><b>Renforcer la surveillance des remparts :</b> Empêche tous les autres joueurs d'aller de ce côté)</p> <p>(Protège contre toutes les tentatives d'assassinat, sauf celles venant de Robert ou de ses gardes...)</p>	<p>Être armée</p>	
<p><b>Renforcer la surveillance des portes du château :</b> Empêche tous les autres joueurs d'aller de ce côté.</p> <p>(Protège contre toutes les tentatives d'assassinat, sauf celles venant de Robert ou de ses gardes...)</p>	<p>Être armée</p>	
<p><b>Renforcer la surveillance de la sortie secrète du château :</b> Empêche tous les autres joueurs d'aller de ce côté.</p> <p>(Protège contre toutes les tentatives d'assassinat, sauf celles venant de Robert ou de ses gardes...)</p>	<p>Être armée</p> <p>Nommer obligatoirement l'endroit où se trouve la sortie secrète</p>	
<p><b>Partir protéger la vie d'un personnage de ton choix contre toute attaque.</b></p>	<p>Être armée</p> <p>Préciser le nom du personnage que tu veux protéger.</p>	
<p><b>Autre action (rester crédible)</b></p>		

## Baël le barde : action possible à la fin du jeu

<b>Baël le barde</b> <b>1 action possible</b>		
<b>Action possible</b>	<b>Condition(s)</b>	<b>Action choisie et joueur/se visé(e)</b> <b>(à indiquer si nécessaire)</b>
<p><b>Se défendre jusqu'à la mort :</b> permet de tuer le premier joueur venu t'assassiner.</p> <p>(Si Melissa, Barbarey, Cregan, Aelynne ou Elayne s'en prennent à toi, tu meurs mais ils meurent aussi).</p> <p>(Si Robert, Gregor, Lyanna, Ser Jasper ou Alysanne Wull, tu meurs malheureusement tout seul car ils sont plus forts que toi).</p> <p>(Ne te protégera pas contre les gardes de Robert Talhart)</p>	Être armé	
<p><b>T'enfuir du château pour sauver ta misérable vie (et éventuellement emporter avec toi l'argent volé) :</b> <u>(Préciser obligatoirement à quel endroit et par quel moyen)</u></p> <p>Si tu réussis, tu parviens à t'enfuir dans la forêt.</p> <p>(Protège contre toutes les tentatives d'assassinat ou d'arrestation)</p> <p><u>(Ne protège pas contre la chasse)</u></p>	<p>Être aussi vil que lâche</p> <p><b>- Par les portes :</b> (Si tu n'es pas armé, cela ne fonctionnera pas si tu n'es pas aidé par au moins 1 autre joueur armé.)</p> <p><b>- Par les remparts :</b> Avoir une corde pour descendre, ou l'aide d'un joueur possédant une corde. (Si tu n'es pas armé, cela ne fonctionnera pas si tu n'es pas aidé par au moins 1 autre joueur armé.)</p> <p><b>- Par un autre passage :</b> Pas besoin d'arme, de</p>	<p>(Indiquer le nom du personnage qui t'aidera)</p> <p><u>(Préciser obligatoirement à quel endroit et par quel moyen)</u></p>

	<p>corde ou d'aide, si tu as trouvé un autre passage.</p> <p><b>Ta tentative ne fonctionnera pas si la surveillance a été renforcée, à moins que tu ne sois aidé par au moins 2 autres joueurs armés.</b></p>	
<p><b>Voler de l'or dans le château</b> (Ni vu ni connu, ils seront peut-être très occupés et ne penseront pas à toi...)</p>	<p>Si l'argent passe avant ta vie...</p>	
<p><b>S'adresser aux nobles :</b> pour révéler la vérité sur quelqu'un ou sur tes actions.</p>	<p>Pour les joueurs qui s'imaginent être en sécurité... (Es-tu vraiment un de ces idiots ?)</p>	
<p><b>Supplier pour sauver ta misérable vie.</b>  (Tu remets ta vie entre les mains de Robert Talhart et de Gregor Talhart qui décideront de ton sort)</p>	<p>Si tu en es vraiment arrivé là...</p>	
<p><b>Autre action (rester crédible)</b></p>		

## Aelynne : action possible à la fin du jeu

<b>Aelynne</b> <b>1 action possible</b>		
<b>Action possible</b>	<b>Condition(s)</b>	<b>Action choisie et joueur/se visé(e)</b> <b>(à indiquer si nécessaire)</b>
<p style="text-align: center;"><b>Assassiner quelqu'un</b></p> <p>Le personnage est assassiné par derrière.</p> <p><u>Attention, si le personnage a choisi de se défendre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elayne, Melissa, Barbarey, Baël le barde, Cregan : ils meurent mais tu meurs également sur le coup.</li> <li>- Robert, Gregor, Ser Jasper, Lyanna Snow, Alysanne : tu meurs sans parvenir à les tuer.</li> </ul> <p>(Si les gardes de Robert protègent le personnage que tu vises, tu meurs en échouant à tuer ta cible)</p>	<p style="text-align: center;">Être armée</p> <p>Donner le nom du personnage visé.</p>	
<p><b>Se défendre jusqu'à la mort :</b> permet de tuer le joueur venu t'assassiner.</p> <p>(Si Melissa, Barbarey, Cregan, Baël ou Elayne s'en prennent à toi, tu meurs mais ils meurent aussi).</p> <p>(Si Robert, Gregor, Lyanna, Ser Jasper ou Alysanne Wull, tu meurs malheureusement toute seule car ils sont plus forts que toi).</p> <p>(Ne te protégera pas contre les gardes de Robert Talhart)</p>	<p style="text-align: center;">Être armée</p>	
<p><b>T'enfuir du château pour sauver ta misérable vie :</b> <u>(Préciser obligatoirement à quel endroit et par quel moyen)</u></p> <p>Si tu réussis, tu parviens à t'enfuir dans la forêt.</p>	<p style="text-align: center;"><b>- Par les portes :</b> (Si tu n'es pas armée, cela ne fonctionnera pas si tu n'es pas</p>	<p>(Indiquer le nom du personnage qui t'aidera)</p> <p><u>(Préciser obligatoirement à quel endroit et par quel moyen)</u></p>

<p>(Protège contre toutes les tentatives d'assassinat ou d'arrestation)</p> <p><u>(Ne protège pas contre la chasse)</u></p>	<p>aidée par au moins 1 autre joueur armé.)</p> <p><b>- Par les remparts :</b> Avoir une corde pour descendre, ou l'aide d'un joueur possédant une corde. (Si tu n'es pas armée, cela ne fonctionnera pas si tu n'es pas aidée par au moins 1 autre joueur armé.)</p> <p><b>- Par un autre passage :</b> Pas besoin d'arme, de corde ou d'aide, si tu as trouvé un autre passage.</p> <p><b>Ta tentative ne fonctionnera pas si la surveillance a été renforcée, à moins que tu ne sois aidée par au moins 2 autres joueurs armés.</b></p>	
<p><b>S'adresser aux nobles :</b> pour révéler la vérité sur quelqu'un ou sur tes actions.</p>	<p>Pour les joueurs qui s'imaginent être en sécurité... (Es-tu vraiment un de ces idiots ?)</p>	
<p><b>Supplier pour sauver ta misérable vie.</b></p> <p><b>(Tu remets ta vie entre les mains de Robert Talhart et de Gregor Talhart qui décideront de ton sort)</b></p>	<p>Si tu en es vraiment arrivée là...</p>	
<p><b>Autre action (rester crédible)</b></p>		

**Ensuite, fin du jeu !**

## VIII. Lieux et indices :

*(Un château isolé en montagne. C'est l'hiver. Il fait froid et la neige recouvre tous les environs.)*

### Règles sur la fouille des pièces

- Fouiller dans une pièce coûte toujours 1 PA (Point d'Action) par personne qui rentre.
- S'il y a des gardes qui bloquent le passage :
  - On peut en soudoyer certains. C'est-à-dire, leur payer 1 PA pour qu'ils regardent ailleurs quand vous venez fouiller.
  - On peut les distraire pendant que quelqu'un d'autre va fouiller la pièce.  
(Attention, une personne qui distrait les gardes paiera 1 PA mais n'aura pas accès aux informations de l'endroit.)
- S'il y a des lettres/livres : si le personnage ne sait pas lire, il ne pourra pas accéder au texte. L'organisateur lui dira qu'il y a un texte mais qu'il ne peut pas le lire...
- Certains personnages ne pourront fouiller certaines pièces, généralement leur propre chambre.
- Certains objets découverts peuvent être emportés par le joueur (ou partagés avec d'autres joueurs s'ils visitent ensemble le même endroit en même temps). Demander aux organisateurs s'ils peuvent prendre l'objet en question.
- Parfois, certains gardes ou résidents du château pourront être interrogés. Ce qu'ils diront pourrait peut-être être intéressant...
- Attention, les fouilles ne font pas tout... Les autres joueurs peuvent avoir les réponses qui vous intéressent.

### Compétences en lecture

<b>Maîtrisent la lecture</b>	<b>Lisent avec difficulté (lire une lettre leur coûte 1 PA supplémentaire)</b>	<b>Ne savent pas lire.</b>
Robert Talhart	Gregor Talhart	Elayne Cerwyn
Melissa Locke	Alysanne Wull	Lyanna Snow
Ser Jasper Locke		Baël le barde
Lady Barbarey Ryswell		Aelynne la cuisinière
Cregan Flint		

## 1. À l'intérieur du château

### La salle commune du château

**Gardes :**                    **Aucun garde. (Pas besoin de soudoyer ou de distraire)**

**Points d'actions :**        **Fouiller est gratuit.**

*Tout le monde peut fouiller.*

<b>Compétences spéciales de fouille</b>			
<b>Soudoyer gratuitement</b>	<b>Distraire gratuitement les gardes</b>	<b>Crochetage de coffre</b>	<b>Lecture de lettre</b>
<b>Robert Talhart</b>	<b>Elayne</b>	<b>Melissa Locke</b>	<b>Robert Talhart</b>
<b>Melissa Locke</b>	<b>Baël le barde</b>	<b>Elayne Cerwyn</b>	<b>Melissa Locke</b>
<b>Ser Jasper Locke</b>	<b>Aelynne</b>	<b>Barbarey Ryswell</b>	<b>Ser Jasper Locke</b>
<b>Cregan Flint</b>		<b>Baël le barde</b>	<b>Barbarey Ryswell</b>
<b>Barbarey Ryswell</b> (uniquement la chambre de Robert)			<b>Cregan Flint</b>
<b>Lyanna Snow</b> (uniquement la chambre de Robert et celle de Gregor)			<b>Gregor Talhart</b> (avec difficulté, coûte 1PA supplémentaire)
			<b>Alysanne Wull</b> (avec difficulté, coûte 1PA supplémentaire)

On y trouve les affaires de ceux qui y dorment. (Le barde Baël et Alysanne Wull)

**1<sup>ère</sup> et unique fouille :**

Traces de neige et de boue sur le sol, donnant du côté de la paille d'Alysanne Wull. (Un observateur attentif comprendra qu'elle est allée dehors cette nuit).

On trouve les affaires du barde et d'Alysanne. Les armes des invités, en particulier Cregan Flint et Alysanne Wull, ont été accrochées au mur comme le veut la tradition de l'hospitalité nordienne (les Locke ne le font pas). Aucune arme ici n'a servi (pas de trace de sang) mais sont bien entretenues. **On ne peut pas prendre ces armes.**

## La chambre de Lord Talhart et Lady Melissa Talhart, née Locke

**Gardes :**           **Gardes Talhart. Ceux-là sont impossibles à soudoyer mais peuvent être distraits. (Le dire aux joueurs qui viennent).**  
 (Toutefois ils informeront Robert s'ils remarquent quelque chose d'anormal. Un organisateur dira plus tard à Robert et Melissa que leurs gardes ont aperçu tel/telle joueur/euse rôder du côté de leur chambre).  
**Lady Barbarey Ryswell n'a pas besoin de soudoyer ou de distraire.**

**Points d'actions :**       **1PA par personne qui rentre.**  
                                      **1PA par personne qui distrait, sans rentrer.**

*Robert et Melissa n'ont pas le droit de fouiller ici.*

<b>Compétences spéciales de fouille</b>			
<b>Soudoyer gratuitement</b>	<b>Distraire gratuitement les gardes</b>	<b>Crochetage de coffre</b>	<b>Lecture de lettre</b>
<b>Robert Talhart</b>	<b>Elayne</b>	<b>Melissa Locke</b>	<b>Robert Talhart</b>
<b>Melissa Locke</b>	<b>Baël le barde</b>	<b>Elayne Cerwyn</b>	<b>Melissa Locke</b>
<b>Ser Jasper Locke</b>	<b>Aelynne</b>	<b>Barbarey Ryswell</b>	<b>Ser Jasper Locke</b>
<b>Cregan Flint</b>		<b>Baël le barde</b>	<b>Barbarey Ryswell</b>
<b>Barbarey Ryswell</b> (uniquement la chambre de Robert)			<b>Cregan Flint</b>
<b>Lyanna Snow</b> (uniquement la chambre de Robert et celle de Gregor)			<b>Gregor Talhart</b> (avec difficulté, coûte 1PA supplémentaire)
			<b>Alysanne Wull</b> (avec difficulté, coûte 1PA supplémentaire)

**1ère phase de fouilles :**

- Affaires de Robert Talhart. Beaucoup de peaux d'ours, de renard et de loups. Comme chez n'importe quel seigneur du Nord. Pas mal d'animaux empaillés.
- Affaires de Lady Melissa Locke, dont des petits objets de prière de la religion des Sept Dieux du Sud.
- Lit, décoré aux armoiries de la Maison Talhart.
- Bibliothèque pleine de vieux livres poussiéreux.
- Vous apercevez une corneille qui croasse étrangement sur le rebord de la fenêtre ; vous croyez entendre « Locke, Locke... »
- **Un coffre à crocheter (Melissa, Barbarey, Elayne ou Baël ont la compétence) : Papier à récupérer avec écrit « Or et bijoux de Robert Talhart et de Lady Melissa » Les mettre en garde : si Lyanna les découvre sur le joueur (quel qu'il soit), celui-ci se les verra confisquer et cela pourrait très mal tourner pour lui (En plus de l'or confisqué, Lyanna fera perdre 2PA au joueur, ainsi qu'un objet si celui-ci en possède)**

**2<sup>nde</sup> phase de fouilles :**

- Affaires de Robert Talhart. Beaucoup de peaux d'ours, de renard et de loups. Comme chez n'importe quel seigneur du Nord. Pas mal d'animaux empaillés.
- Affaires de Lady Melissa Locke, dont des petits objets de prière de la religion des Sept Dieux du Sud.
- Lit, décoré aux armoiries de la Maison Talhart.
- Bibliothèque pleine de vieux livres poussiéreux.
- Une corneille qui croasse étrangement sur le rebord de la fenêtre ; vous croyez entendre « Melissa Locke, Maudite... »
- Un panneau secret dans la bibliothèque donne sur un petit cabinet caché. On y découvre des restes humains très anciens et impossibles à identifier. Il y a aussi une peau humaine accrochée au mur et décorée aux armoiries des Talhart.

- **Un coffre à crocheter si pas encore fait (Melissa, Barbarey, Elayne ou Baël ont la compétence) : Papier à récupérer avec écrit « Or et bijoux de Robert Talhart et de Lady Melissa ». On trouve aussi un double fond : à l'intérieur, une longue mèche de cheveux de femme qui ressemble beaucoup à ceux d'Elayne Cerwyn, ainsi que des herbes (Aelyne, Barbarey, Gregor et Lyanna y devineront du poison).**

(Si le coffre a déjà été vidé, on trouve quand même le double fond)

**Pour l'or : Les mettre en garde : si Lyanna les découvre sur le joueur (quel qu'il soit), celui-ci se les verra confisquer et cela pourrait très mal tourner pour lui (En plus de l'or confisqué, Lyanna fera perdre 2PA au joueur, ainsi qu'un objet si celui-ci en possède)**

## La chambre de Gregor Talhart, né Snow, et de Lady Elayne Cerwyn

**Gardes :** Gardes de Gregor. À soudoyer ou à distraire. (Mais Robert et Lyanna n'ont pas à les acheter ni à les distraire).

**Points d'actions :** 1PA par personne qui rentre fouiller.  
2 PA par personne qui rentre en ayant dû soudoyer.  
  
3 PA pour Lady Barbarey Ryswell (plus cher, car Gregor la déteste)

1PA par personne qui distrait, sans rentrer.

*Gregor et Elayne Cerwyn ne peuvent pas fouiller ici.*

<b>Compétences spéciales de fouille</b>			
<b>Soudoyer gratuitement</b>	<b>Distraire gratuitement les gardes</b>	<b>Crochetage de coffre</b>	<b>Lecture de lettre</b>
<b>Robert Talhart</b>	<b>Elayne</b>	<b>Melissa Locke</b>	<b>Robert Talhart</b>
<b>Melissa Locke</b>	<b>Baël le barde</b>	<b>Elayne Cerwyn</b>	<b>Melissa Locke</b>
<b>Ser Jasper Locke</b>	<b>Aelynne</b>	<b>Barbarey Ryswell</b>	<b>Ser Jasper Locke</b>
<b>Cregan Flint</b>		<b>Baël le barde</b>	<b>Barbarey Ryswell</b>
<b>Barbarey Ryswell</b> (uniquement la chambre de Robert)			<b>Cregan Flint</b>
<b>Lyanna Snow</b> (uniquement la chambre de Robert et celle de Gregor)			<b>Gregor Talhart</b> (avec difficulté, coûte 1PA supplémentaire)
			<b>Alysanne Wull</b> (avec difficulté, coûte 1PA supplémentaire)

**1ère phase de fouilles :**

- Affaires de Gregor Talhart. Plein de matériel de chasse et des vêtements qui sentent l'odeur du cheval. Pas mal d'animaux empaillés.
- Affaires de Lady Elayne Cerwyn. Quelques bijoux et vêtements de nobles, mais sans une très grande valeur.
- Un coffre à crocheter (Melissa, Barbarey, Elayne ou Baël ont la compétence) : Celui-ci est vide.

**2<sup>nde</sup> phase de fouilles :**

- Une cachette sous une latte du plancher où on trouve des herbes. Aelynn, Barbarey Ryswell et Robert Talhart y reconnaîtront des plantes abortives. (Leur dire s'ils viennent. S'ils sont plusieurs à fouiller en même temps, leur dire à part).
- Mêmes infos sur les vêtements et le décor de la pièce.
- Un coffre à crocheter (Melissa, Barbarey, Elayne ou Baël ont la compétence) : On trouve aussi un double fond : à l'intérieur, plusieurs mèches de cheveux d'hommes et de femmes croûtés de sang...

## La chambre de Lady Barbarey Ryswell

**Gardes :** Gardes Ryswell. A distraire ou à soudoyer, même pour Robert Talhart.  
On peut les soudoyer pour 1PA.

**Points d'actions :** 1PA par personne qui rentre pour fouiller.  
2 PA par personne qui rentre en ayant dû soudoyer.

3 PA pour Gregor et Lyanna (plus cher, car Barbarey les déteste)

1PA par personne qui distrait, sans rentrer.

*Lady Barbarey Ryswell ne peut pas venir fouiller ici.*

Compétences spéciales de fouille			
Soudoyer gratuitement	Distraire gratuitement les gardes	Crochetage de coffre	Lecture de lettre
Robert Talhart	Elayne	Melissa Locke	Robert Talhart
Melissa Locke	Baël le barde	Elayne Cerwyn	Melissa Locke
Ser Jasper Locke	Aelynne	Barbarey Ryswell	Ser Jasper Locke
Cregan Flint		Baël le barde	Barbarey Ryswell
Barbarey Ryswell (uniquement la chambre de Robert)			Cregan Flint
Lyanna Snow (uniquement la chambre de Robert et celle de Gregor)			Gregor Talhart (avec difficulté, coûte 1PA supplémentaire)
			Alysanne Wull (avec difficulté, coûte 1PA supplémentaire)

### 1<sup>ère</sup> phase de fouilles :

- Affaires de Lady Barbarey Ryswell. Des vêtements de veuve somme toute assez austères.
- Plein d'objets divers sur les Dieux du Nord qu'elle vénère.
- Un petit morceau d'étoffe aux couleurs de l'ancien roi Richard Cerwyn.
- **Le journal intime de Lady Barbarey (voir indices papier)** avec son enquête personnelle sur Gregor Talhart. Dans le message, il y a quelque-chose d'énigmatique à propos des écuries. (Ses motivations ne sont pas précisées dans ce document)
- **Un coffre à crocheter** (Melissa, Barbarey, Elayne ou Baël ont la compétence) : **Celui-ci est vide.**

### 2<sup>ème</sup> phase de fouilles :

- On découvre, chiffonnée et roulée en boule dans un recoin de la chambre, **une lettre de la Banque de Fer annonçant que ses dettes sont devenues colossales et que sa vie est menacée. (voir indices papier)**
- le même morceau d'étoffe de l'ancien roi.
- le même journal intime sur son enquête. **(voir indices papier)**
- **Un coffre à crocheter** (Melissa, Barbarey, Elayne ou Baël ont la compétence) : **Celui-ci est vide.**

## La chambre de Lord Cregan Flint

**Gardes :** Gardes Flint. À distraire ou à soudoyer, même pour Robert Talhart.  
On peut les soudoyer pour 1PA.

**Points d'actions :** 1PA par personne qui rentre.  
2 PA par personne qui rentre en ayant dû soudoyer.  
  
1PA par personne qui distrait, sans rentrer.

*Lord Cregan Flint ne peut pas venir fouiller ici.*

<b>Compétences spéciales de fouille</b>			
<b>Soudoyer gratuitement</b>	<b>Distraire gratuitement les gardes</b>	<b>Crochetage de coffre</b>	<b>Lecture de lettre</b>
<b>Robert Talhart</b>	<b>Elayne</b>	<b>Melissa Locke</b>	<b>Robert Talhart</b>
<b>Melissa Locke</b>	<b>Baël le barde</b>	<b>Elayne Cerwyn</b>	<b>Melissa Locke</b>
<b>Ser Jasper Locke</b>	<b>Aelynne</b>	<b>Barbarey Ryswell</b>	<b>Ser Jasper Locke</b>
<b>Cregan Flint</b>		<b>Baël le barde</b>	<b>Barbarey Ryswell</b>
<b>Barbarey Ryswell</b> (uniquement la chambre de Robert)			<b>Cregan Flint</b>
<b>Lyanna Snow</b> (uniquement la chambre de Robert et celle de Gregor)			<b>Gregor Talhart</b> (avec difficulté, coûte 1PA supplémentaire)
			<b>Alysanne Wull</b> (avec difficulté, coûte 1PA supplémentaire)

**1<sup>ère</sup> phase de fouilles :**

- Affaires de base de Lord Flint. (Vêtements, etc...)
- **Lettre** datée d'il y a près d'un an, annonçant le projet de mariage à venir entre Wylla Flint et Brandon Cerwyn, le fils aîné du roi. (**voir indice papier**)

- 3PA. (1PA pour chacun des 3 premiers joueurs à venir)

- Un coffre à crocheter (Melissa, Barbarey, Elayne ou Baël ont la compétence) : Papier à récupérer avec écrit « Or et bijoux de Lord Cregan Flint »

**2<sup>ème</sup> phase de fouilles :**

- Une cachette dans le matelas où on trouve des objets religieux de la religion du Nord. (Redire aux visiteurs que très c'est étonnant : Lord Flint est d'origine sudière et n'a jamais revendiqué une conversion à la religion du Nord).
- La même **lettre**.
- Un coffre à crocheter (**si pas encore volé**) (Melissa, Barbarey, Elayne ou Baël ont la compétence) : Papier à récupérer avec écrit « Or et bijoux de Lord Cregan Flint »

## La chambre de Ser Jasper Locke

**Gardes :** Gardes Locke. A distraire ou à soudoyer, même pour Robert Talhart.

**Seule Melissa Locke n'est pas gênée par les gardes car c'est son oncle (ça lui coûte quand même 1PA pour la fouille).**

**Points d'actions :** 1PA par personne qui rentre.

2 PA par personne qui rentre en ayant dû soudoyer.

1PA par personne qui distrait, sans rentrer.

*Ser Jasper Locke ne peut pas venir fouiller ici.*

<b>Compétences spéciales de fouille</b>			
<b>Soudoyer gratuitement</b>	<b>Distraire gratuitement les gardes</b>	<b>Crochetage de coffre</b>	<b>Lecture de lettre</b>
<b>Robert Talhart</b>	<b>Elayne</b>	<b>Melissa Locke</b>	<b>Robert Talhart</b>
<b>Melissa Locke</b>	<b>Baël le barde</b>	<b>Elayne Cerwyn</b>	<b>Melissa Locke</b>
<b>Ser Jasper Locke</b>	<b>Aelynne</b>	<b>Barbarey Ryswell</b>	<b>Ser Jasper Locke</b>
<b>Cregan Flint</b>		<b>Baël le barde</b>	<b>Barbarey Ryswell</b>
<b>Barbarey Ryswell</b> (uniquement la chambre de Robert)			<b>Cregan Flint</b>
<b>Lyanna Snow</b> (uniquement la chambre de Robert et celle de Gregor)			<b>Gregor Talhart</b> (avec difficulté, coûte 1PA supplémentaire)
			<b>Alysanne Wull</b> (avec difficulté, coûte 1PA supplémentaire)

**1<sup>ère</sup> phase de fouilles :**

- Affaires personnelles de Ser Jasper Locke.
- **Lettre** anonyme sur le rat cuisinier. **(voir indice papier)**
- **Un coffre à crocheter** (Melissa, Barbarey, Elayne ou Baël ont la compétence) : **Papier à récupérer avec écrit « Or et bijoux de Ser Jasper Locke »**

**2<sup>ème</sup> phase de fouilles :**

- **Une courte épée** qu'on peut dissimuler sous ses vêtements. **(papier « épée »)**
- **1PA.** (Pour le premier joueur à venir.)
- la même **lettre** anonyme sur le rat cuisinier. **(voir indice papier)**
- **Un coffre à crocheter si pas encore crocheté** (Melissa, Barbarey, Elayne ou Baël ont la compétence) : **Papier à récupérer avec écrit « Or et bijoux de Ser Jasper Locke »**

## La chambre de Jon Locke (disparu)

**Gardes :           Aucun garde. Pas besoin de soudoyer ou de distraire.**

**Points d'actions :       1PA par personne qui rentre.**

*Tout le monde peut fouiller.*

**1<sup>ère</sup> et unique fouille (en phase 1 et 2 on trouve la même chose) :**

- Affaires personnelles

- Un plan du château avec des croix cochées à certains endroits (dire simplement qu'il y a un plan avec ce qu'il y a d'écrit dessus)

Même si on ne sait pas lire, on peut avoir l'information.

- La chambre de Gregor et Elayne,

- La chambre de Lord Cregan Flint,

- La vieille tour abandonnée.

- Les cryptes,

- Les geôles,

- Un coffre à crocheter (Melissa, Barbarey, Elayne ou Baël ont la compétence) : le coffre est malheureusement vide...

## Les cuisines (où dort Aelynne, et aussi d'autres serviteurs)

**Gardes :**                      **Aucun garde.**

**Points d'actions :**        **1PA par personne qui rentre.**

**PNJ :**                            **Cuisiniers et serviteurs Flint/Ryswel/Talhart.**  
**- On peut les interroger gratuitement.**

*Aelynne ne peut pas fouiller ici.*

### **1<sup>ère</sup> phase de fouilles :**

- Affaires d'Aelynne : pleins d'objets divers sur les Dieux et plein d'herbes de guérison. Elayne, Barbarey Ryswell et Robert Talhart remarqueront que ce n'est pas des plantes abortives.
- Robert, Barbarey, Gregor et Lyanna qui s'y connaissent en poison verront que ce n'en est pas.
- Un couteau de cuisine à voler. (**papier « couteau de cuisine »**)

### **Si on interroge les cuisiniers :**

- Ils diront qu'Aelynne n'a pas passé toute la nuit dans les cuisines. Elle est sortie au cours de la nuit
- Ils diront aussi que Jon Locke a lancé un morceau de viande à Baël le barde comme on l'aurait fait pour un vulgaire chien.

### **2<sup>ème</sup> phase de fouilles :**

- Os humains mélangés parmi les réserves de nourriture des uns et des autres (par les Flint pour brouiller les pistes).

Dont un morceau de doigt avec une bague au sceau des Locke (une bague appartenant à Roger Locke et que seuls Melissa Locke et Ser Jasper reconnaîtront pour être celle de Roger. Les autres sauront seulement qu'il s'agissait d'un Locke, peut-être Jon Locke)

**Si on interroge les cuisiniers:**

- Ils diront qu'Aelynne n'a pas passé toute la nuit dans les cuisines.
- Ils diront aussi que Jon Locke a lancé un morceau de viande à Baël le barde comme on l'aurait fait pour un vulgaire chien.
- Sur les os humains : ils ne comprennent pas ce que ça fait là. C'est de la sorcellerie selon eux. **(Si les trois Talhart ou Ser Jasper décident de les torturer (leur faire payer 1PA supplémentaire)**, ils meurent dans d'atroces souffrances mais révèlent qu'Aelynne était la première debout ce matin et qu'elle avait déjà son tablier sali par toute la viande qu'elle avait découpée.

## Les geôles

**Gardes :**                   **Gardes de Robert Talhart qui laisseront entrer gratuitement.**

**Points d'actions :**       **1PA par personne qui rentre.**

**PNJ :**                       **Geôlier. On peut l'interroger gratuitement.**

*Tout le monde peut fouiller.*

### **1<sup>ère</sup> phase de fouilles :**

- On interroge les uns et les autres. On remarque que tout le monde est effrayé par les Talhart, père et fils.
- Le PNJ geôlier peut menacer les non Talhart et leur dire que Robert, Lyanna et Gregor ne sont pas vraiment des gens de pitié... Il leur demandera s'ils sont prêts pour *la chasse* car les chiens ont faim...
- On sent une mauvaise odeur effroyable, bien pire que la mort, l'urine ou les excréments.

### **2<sup>ème</sup> phase de fouilles :**

- Mêmes informations. Plus :
- En trouvant un passage secret, on découvre une salle cachée sous les geôles avec des peaux humaines et des trophées de chasse (humains). Des fosses à l'air libre avec des restes humains en train de pourrir au fond. L'endroit évoque sans conteste les enfers et l'âme d'un démon caché dans un corps d'homme. Parmi les peaux récentes, il y en a toutefois certaines, en mauvais état, qui sont vieilles de plusieurs années, bien avant l'arrivée de Gregor au château...

## La roukerie (là où on reçoit les messages envoyés par corbeaux)

**Gardes :**                    **Aucun garde. Mais Mestre Théomore. Il est cher et ne peut être distrait.  
(C'est un menteur qui donnera de fausses pistes, et un informateur pour Robert).**

**Points d'actions :**        **1PA pour interroger Mestre Théomore (PNJ).  
Seuls Robert Talhart, Lyanna Snow et Gregor Talhart peuvent l'interroger sans payer.**

*Tout le monde peut venir ici.*

### **Ce que Mestre Théomore raconte :**

(Que Robert soit au courant des mensonges que Théomore fournira)

#### ***Ses mensonges :***

- Ses espions lui ont appris que Lord Corbois était de mèche avec une puissante famille quand il a comploté contre le roi Richard Cerwyn. Il ne sait pas encore qui, peut-être une riche famille, mais les Wull ont souvent été liés par mariage aux Corbois par le passé... **(NE PAS DIRE CETTE DERNIERE PARTIE DEVANT ALYSANNE).**

- Il a entendu dire que Ser Jasper Locke n'avait pas été très content quand son jeune frère Roger Locke lui a « soufflé » le mariage avec Wylla Flint. **(NE PAS LE DIRE DEVANT JASPER LOCKE).**

- Un envoyé secret de la Banque de Fer a été aperçu dans une auberge de la région. Théomore se demande à voix haute ce qu'il pouvait bien faire par ici.

Souvent ces envoyés engagent des intermédiaires peu scrupuleux pour se salir les mains à leur place avant de les liquider une fois la besogne effectuée...

***Phrases sentencieuses :***

- Il ne cesse de répéter que tout se sait et que tout finit par se savoir un jour...

- Il ne cesse de répéter que tous les hommes doivent mourir un jour...

## 2. L'enceinte du château

### Le bois sacré et l'arbre-cœur

**Gardes :**            **Aucun**

**Points d'actions :**        **Pas besoin de PA pour fouiller.**

**1PA supplémentaire pour prier (Attention, les deux Locke et le barde Baël ne peuvent pas prier)**

**(On ne peut prier qu'une seule fois. Le dire aux joueurs.**

**Par contre, ils peuvent revenir fouiller gratuitement en deuxième partie de fouilles)**

***Tout le monde peut fouiller.***

***Aelynne, Barbarey et Alysanne peuvent venir y prier gratuitement.***

**Si on prie :**

<b>Personnage</b>	<b>La réponse des Dieux</b>
<b>Aelynne</b>	Les Dieux te disent que pour trouver la comédienne il te faudra apprendre la vérité sur les saltimbanques...
<b>Alysanne Wull</b>	Les Dieux te disent qu'une personne dans le château ment sur sa véritable identité (et non, ce n'est pas le barde).
<b>Lady Barbarey Ryswell</b>	Les Dieux te disent que ton neveu Éric n'est effectivement pas mort de mort naturelle... Ils te disent aussi que tu es cernée par le mensonge.
<b>Lord Robert Talhart</b>	Les Dieux te disent que tu ne pourras jamais être roi tant que le roi légitime vit toujours...

<b>Gregor Talhart</b>	Les Dieux te disent que tes parties de chasse secrètes sont bien plus connues que tu ne le crois...
<b>Lyanna Snow</b>	Les Dieux te disent que tu n'es pas sans famille ici, et que quelqu'un pourrait te renseigner à ce sujet...
<b>Elayne Cerwyn</b>	Les Dieux te disent que les jeunes filles idiotes croient bêtement les paroles des uns et des autres. En réalité, la vérité ne peut être trouvée que dans les recoins les plus sombres.
<b>Cregan Flint (attention à ce qu'il soit venu seul)</b>	Les Dieux te disent que les soldats que tu as recrutés dans le Sud ne sont pas passés totalement inaperçus. Ils te disent aussi de rechercher celle qui a eu des visions.

### **1<sup>ère</sup> phase de fouilles :**

- On est tout d'abord saisi par une mauvaise odeur. En levant la tête vers les feuilles rouges de l'arbre, on y trouve une guirlande d'entrailles (sans préciser si ce sont celles d'un humain ou d'un animal).

Les véritables Nordiens (donc pas les deux Locke et le barde) y reconnaîtront un sacrifice sanglant destiné à apaiser la colère des Dieux.

### **2<sup>ème</sup> phase de fouilles :**

- Même information pour les entrailles.

- On trouve en plus une **corde**, camouflée dans l'herbe et la neige, qui a servi à grimper dans l'arbre pour y mettre la guirlande d'entrailles. (Papier « **corde** », le joueur peut emporter la corde avec lui).

## La cour intérieure du château

**Gardes :** Il y a des gardes mais ils n'empêcheront pas de fouiller.

**Points d'actions :** 1PA pour fouiller dans la neige et interroger les gardes.

*Tout le monde peut fouiller.*

**Description :** la cour du château est enneigée. On a du mal à repérer les empreintes de pas avec la neige qui continue de tomber. Les gardes se protègent du froid et se regroupent autour de quelques feux.

### **1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> phases de fouille des lieux et interrogatoire des gardes :**

- On trouve une courte épée ensanglantée (le sang gelé a séché). Les Talhart, Lyanna et Alysanne reconnaîtront l'épée de Dick le Rouge. (Même chose pour Aelynn qui l'avait laissée là).

Prévoir papier « épée de Dick le Rouge » (Si un joueur se propose de la récupérer, il peut la prendre secrètement et la dissimuler sur lui. *Attention, le mettre en garde car si on découvre l'épée de Dick le Rouge sur lui...*)

### **On découvre, à un autre endroit, dans une congère de neige, le cadavre du petit Jon Locke.**

On l'a poignardé par-derrière mais le sang a séché. Comme le corps a en partie gelé, on a dû mal à se faire une idée de l'heure de la mort. Le corps n'a pas été mutilé.

### **Le témoignage des gardes :**

- Ils se demandent ce que vient faire le barde ici. De leur vivant, ils n'ont jamais vu de barde à Karhold.

- Un des gardes se rappelle avoir aperçu Alysanne Wull se diriger du côté de la forge cette nuit.

- Un des gardes se souvient avoir entendu Jon Locke se vanter de gagner bientôt un bon paquet d'or car il savait bien des choses.

## Les écuries

**Ecuries impossibles à fouiller, tant que les gardes sont toujours en train de les déblayer.**

**Gardes :                      Présents mais ils ne gêneront pas le passage.**

**Points d'actions :        Fouille gratuite !**

*Tout le monde peut fouiller en 2<sup>ème</sup> phase de fouilles.*

*Alors que le blizzard continue de souffler, l'écurie s'écroule sous le poids de la neige emportant un grand nombre de montures dont l'extraction révèle finalement un autre cadavre, celui de Dick le Rouge, l'âme damnée de lord Robert Talhart (disparu cette nuit). Son cadavre a été affreusement mutilé (il a les entrailles évidées : celles qu'on retrouvera au niveau de l'arbre-cœur).*

*Au début, les écuries sont impossibles à fouiller car enneigées. Lord Talhart déclare qu'il est en train de faire extraire les corps des chevaux morts.*

*À un moment, les gardes annonceront que la neige est presque déblayée et qu'ils commencent à entrevoir un corps.*

**1<sup>ère</sup> phase de fouilles :** Impossible, car les écuries sont bloquées.  
(Commencer à la seconde phase de fouilles).

**2<sup>ème</sup> phase de fouilles :**

- On découvre le cadavre mutilé de Dick le Rouge. Il est mort d'un coup d'épée. Son ventre est encore ouvert et ses entrailles sont absentes.

- On découvre aussi que les écuries ont été sabotées avec une scie (on retrouve la scie mais on ne peut pas la prendre).
- On pourra alors y trouver une corde (utile pour sortir du château ou pour y introduire des hommes). **Papier corde.**
  - Reste à savoir qui la trouvera, la prendra ou la volera (faire comprendre à « certains » joueurs qu'elle peut avoir son utilité... Qu'ils puissent éventuellement la dissimuler sur eux).

## La forge-armurerie (appartements de Dick le Rouge)

**Gardes :** Non, mais un forgeron qu'on peut interroger gratuitement car c'est un brave type.

**Points d'actions :** 1PA pour entrer et fouiller.

**PNJ :** Forgeron (gratuit)

*Tout le monde peut fouiller.*

### 1<sup>ère</sup> phase fouille des lieux et interrogatoire du forgeron:

- **Chambre de Dick le Rouge.** Affaires personnelles. On trouve 1PA qu'on peut ramasser (trois premiers joueurs à venir uniquement).

- On peut y voler une arme et la cacher sous ses vêtements (**une arme disponible : fournir un papier avec écrit « arme volée chez le forgeron »**).

- **Témoignage du forgeron :** « Dick est ricaneur et il a tendance à toujours vouloir se mêler de tout. Il sait des choses que même Gregor et Lyanna ne savent pas... ». Le forgeron dormait cette nuit. Si quelqu'un est entré, il ne l'a pas entendu. Mais il aurait forcément entendu marcher un homme au pas lourd. Dick sort beaucoup la nuit. Il a souvent des insomnies.

### 2<sup>ème</sup> phase de fouille des lieux et interrogatoire du forgeron :

- **Chambre de Dick le Rouge.**

On y trouve des bijoux et des breloques, (Ce sont notamment des bijoux offerts à la mère de Jeyne Stone par Robert Talhart et que Dick a récupéré en la tuant... (Seule Jeyne/Elayne reconnaîtra ces bijoux précis)).

On trouve aussi des bijoux appartenant de toute évidence à une très riche dame ou à une princesse. Impossible pour quelqu'un comme Dick d'avoir gagné honnêtement de tels bijoux. **On ne peut pas emporter ces bijoux précis.**

On trouve 1PA qu'on peut ramasser. Tout le monde peut en prendre mais ne pas le dire aux joueurs.

**Pour celui ou celle qui voudra : papier à prendre avec écrit « quelques bijoux tâchés de sang pris dans la chambre de Dick le Rouge »**

- **Témoignage du forgeron :** « Dick est ricaneur et il a tendance de toujours vouloir se mêler de tout. Il sait des choses que même Gregor et Lyanna y savent pas... Il a tendance à être assez chapardeur et à ne jamais revenir d'une expédition sans butin... ». Le forgeron dormait cette nuit. Si quelqu'un est entré, il ne l'a pas entendu. Mais il aurait forcément entendu marcher un homme au pas lourd. Dick sort beaucoup la nuit. Il a souvent des insomnies.



**1<sup>ère</sup> phase de fouilles :**

- On y découvre des traces de sang dans la paille qui jonche le sol. Visiblement, il y a eu un meurtre ici.
- On trouve plusieurs empreintes de pas. Celles d'un homme et d'autres plus petites (mais plus nombreuses) ; un gamin ou une femme, peut-être les deux, on ne sait pas. Il y a encore des traces de neige.

**2<sup>ème</sup> phase de fouilles :**

- On y découvre un petit papier plié et dissimulé dans une petite cavité du mur.

**(Attention : savoir lire)** Jon s'y plaint d'être encore un gamin peu considéré par son père qui ne lui donne jamais beaucoup d'or. Mais il dit être clairvoyant. Il a besoin de récupérer de l'or pour faire assassiner son oncle, Ser Jasper, qui est ambitieux et veut hériter de la Maison Locke. Jon dit qu'il a trouvé un moyen d'avoir de l'or et que ce qu'il sait sur Gregor lui permettra d'avoir cet or. Et si ce n'est pas Gregor, ce sera Lord Cregan Flint, car il paiera cher pour apprendre certaines choses sur les Talhart et sur Jasper...

## Les remparts

**Gardes :**                    **Plusieurs (impossibles à soudoyer. Ils pourront, plus tard, être combattus avec une arme à la fin du jeu)**

**Points d'actions :**        **1PA pour monter sur les remparts, regarder et parler aux gardes.**

*Tout le monde peut fouiller.*

**Pendant les 2 phases de fouilles/interrogatoire des gardes (mêmes informations) :**

- On peut monter sur les remparts et regarder au loin. En se penchant à un créneau, on n'aperçoit que la forêt et la grande route. Tout est silencieux et est sous la neige. Celle-ci ne cesse de tomber. Même les oiseaux ne se font pas entendre. On voit que l'eau des douves est gelée. Le vent est glacial.

- Les gardes racontent que Gregor et Lyanna ont une façon particulière de rendre la justice aux condamnés. Ils les font sortir du château, entièrement nus, et leur donnent une heure d'avance avant de leur donner la chasse. Si le condamné réussit à s'enfuir, c'est que les Dieux l'ont jugé innocent. À leur retour, Gregor et Lyanna ont toujours le sourire et se vantent d'avoir honoré la justice. Le jeune Éric Talhart n'aurait jamais fait ça, lui.

- Une corneille qui croasse étrangement sur les remparts (les joueurs reconnaîtront la même que dans la chambre de Robert et Melissa) ; vous croyez entendre « Les Locke sont maudits... »

## Les portes du château

**Gardes :**                                    **Plusieurs (impossibles à soudoyer ou à distraire. Ils pourront, plus tard, être combattus avec une arme)**

**Points d'actions :**                    **1PA pour aller au niveau du pont-levis, regarder et parler aux gardes. On ne peut pas sortir.**

*Tout le monde peut fouiller.*

**Pendant les 2 phases de fouilles :**

- On n'aperçoit que la forêt et la grande route. Tout est silencieux et est sous la neige. Celle-ci ne cesse de tomber. Même les oiseaux ne se font pas entendre dans les bois. On voit que l'eau des douves est gelée. Le vent est glacial.

Les gardes racontent que :

- Lady Barbarey s'était montrée beaucoup plus fastueuse à sa dernière visite, il y a 10 ans, quand sa sœur Bettany Ryswell était encore vivante. Elle est veuve de Lord Dustin et n'a pas d'enfant. Elle aimait bien le roi Richard, (sacré coureur celui-là), dans sa jeunesse.

- Dick le Rouge s'amusait à dévisager tous les manants venus avec les invités ; en particulier le barde Baël et la cuisinière Aelynne. Il sait toujours beaucoup de choses mais est très cachotier.

- Ils informent que Lord Robert a envoyé des éclaireurs dans la forêt et sur la route, mais qu'ils ne sont pas encore rentrés (si on est à la 2<sup>ème</sup> phase de fouilles, dire que les gardes commencent à s'inquiéter de ne pas voir les éclaireurs revenir).

- Lord Cregan Flint s'est pas mal attardé devant les portes et les remparts quand il est arrivé. Il disait admirer les défenses et les comparer à celles de sa ville.

- Lady Elayne Cerwyn n'est jamais sortie à cheval avec son nouvel époux. Pourtant, on raconte que tous les Cerwyn sont des cavaliers-nés et qu'ils adorent monter à cheval. D'après eux, seul Éric Talhart aurait pu rivaliser avec eux à cheval. Lady Ryswell qui l'a éduqué en avait fait un excellent cavalier.

## Les cryptes

**Gardes :**                      **Aucun.**

**Points d'actions :**        **1PA pour fouiller (par personne)**

*Tout le monde peut fouiller.*

**1<sup>ère</sup> phase de fouilles :**

- On découvre quelques PA (3PA échangeables, à prendre en une fois, pour le 1<sup>er</sup> joueur à venir) à côté d'une tombe. Si on n'est pas scrupuleux, on peut les prendre.
- On trouve une vieille épée encore en assez bon état au pied de la tombe d'Éric Talhart. On peut la prendre. **(Donner un papier « arme prise sur la tombe d'Éric Talhart dans les cryptes »)**
- Les caveaux de Bettany Ryswell (1<sup>ère</sup> épouse de Lord Talhart) et d'Éric Talhart ne sont pas aussi richement décorés, ni aussi bien entretenus, que ceux des ancêtres de la Maison Talhart.

**Pour celui ou celle qui voudra : papier à prendre avec écrit « quelques bijoux volés dans les tombes de la famille Talhart ». Les mettre en garde : si les Talhart les découvrent sur le joueur (quel qu'il soit), celui-ci se les verra confisquer et cela pourrait très mal tourner pour lui (Lyanna fera faire perdre 2PA au joueur, ainsi qu'un objet si celui-ci en possède)**

**2<sup>ème</sup> phase de fouilles :**

- Les mêmes informations que pour la 1<sup>ère</sup> phase de fouilles.
- On y découvre aussi, derrière un pan de mur, un passage secret. En explorant, on découvre qu'il donne sur l'extérieur du château (ce serait un bon moyen d'entrer ou de sortir secrètement...)

## IX. Liste des personnages :

### Joueurs (11 ? 5+6)

Hommes	Femmes
Lord Talhart	Alysanne Wull (guerrière)
Gregor Talhart	Lady Melissa Talhart, née Locke
Baël le Barde	Lady Barbarey Ryswell
Lord Cregan Flint	Lady Elayne Cerwyn/Jeyne Stone
Ser Jasper Locke, dit le Blanc	Lyanna Snow (maîtresse/garde du corps de Gregor)
	Aelynn (en réalité sorcière des bois)

## **X. Fiches personnages :**

## 1. Lord Robert Talhart

*Seigneur de la Maison Talhart et régent du royaume depuis la mort du roi.  
Fourbe, cruel et soupçonneux.*

### **Ta lignée :**

La Maison Talhart réside à Karhold. Ses membres ont la réputation d'être cruels, rusés, et de dépecer leurs ennemis. Les légendes les plus noires prêtent aux anciens Talhart l'habitude de se couvrir de manteaux faits de la peau de leurs adversaires.

Tes ancêtres étaient les plus puissants du Nord après les rois du Nord auxquels ils ont été les derniers à se soumettre.

### **Ton identité et ton âge + traits de caractère.**

Tu es né, il y a environ quarante-cinq ans, au château seigneurial de Karhold. Très jeune, tu deviens lord et assume un grand pouvoir sur tes hommes. Tu n'as alors pas de famille proche.

Les gens ont peur de toi, même les plus puissants. La réputation de ta lignée n'est plus à faire. Une simple visite dans vos oubliettes pour admirer les *trophées* familiaux suffirait à terrifier le guerrier le plus courageux. Homme d'un tempérament cruel, tu parviens toutefois à passer auprès des autres pour quelqu'un de pragmatique et de prudent.

Tu pratiques, de façon cachée, la première nuit depuis ta puberté, malgré l'interdiction royale, comme certains grands seigneurs tels que les Corbois. À chaque nouveau mariage de ton domaine, tu prends l'habitude de déflorer les jeunes épouses qui te plaisent et tu offres une récompense aux maris pour leur silence.

Longtemps, toutefois, tu t'es cru stérile, n'ayant jamais eu de bâtard par ce moyen.

**Il y a 23 ans :**

Tu épouses lady Bettany Ryswell, une jolie épouse issue d'une puissante famille, avec qui tu conçois, un an plus tard, un fils : Éric Talhart. Mais tu n'en perds pas pour autant tes habitudes lubriques.

**Il y a 21 ans :**

Alors que tu chasses le renard, tu rencontres une belle jeune fille qui vient alors d'épouser un meunier, deux fois plus âgé qu'elle, qui ne t'a pas informé de ce mariage. Tu fais pendre l'homme et violes la jeune fille, une semi-déception d'ailleurs.

Un an plus tard, celle-ci se présente chez toi avec un bébé, nommé Gregor, dont les yeux sont semblables aux tiens. Elle t'annonce que, à la vue des yeux de l'enfant, le frère de feu son mari l'a chassée du moulin. Tu fais alors assassiner l'homme et donne le moulin à la mère de ton bâtard, sans que tu ne le reconnasses officiellement. Chaque année, tu leur envoies un sac de pièces et quelques porcelets et chapons. Élevé par sa mère, qui lui révèle l'identité de son père et lui parle souvent de ses droits dans la famille Talhart, Gregor grandit et devient aussi sauvage qu'indiscipliné.

Tu surveilles cela de loin pendant un temps. Mais l'apparence de Gregor te trouble. Il te ressemble beaucoup plus que ton fils officiel, Éric. En grandissant, ce dernier devient un jeune homme paisible, fin cavalier, féru d'histoire et de musique.

Tout le contraire d'un Talhart, et il n'a pas tes yeux...

**8 ans plus tôt :**

Introduit à la cour du roi, où tu côtoies la famille royale Cerwyn, tu remarques alors une étrange ressemblance entre les traits du roi Richard, de son jeune fils Brandon, et ceux d'Éric...

Rentré à Karhold, tu presses Bettany d'avouer sa liaison avec le roi avant de l'assassiner en forêt. Tu lui brises la nuque et parviens à faire passer cela pour une mauvaise chute de cheval. Tu gardes un temps tes secrets pour toi.

Tu feins alors une grande tristesse pour conserver le soutien des Ryswell, la puissante famille de Bettany, dont la sœur, Lady Barbarey Ryswell vient de prendre les rênes de la maisonnée. Ils te seront utiles le jour venu. Éric est d'ailleurs placé chez elle en tant que page à Tertre-Bourg, puis écuyer, et Barbarey apprécie beaucoup son neveu (elle n'a pas d'enfant ; après la mort à la guerre de son époux, William Dustin, cette veuve ne s'est pas remariée).

Tu ne te remaries pas aussitôt.

### **Il y a 3 ans :**

Après le retour d'Éric, tu l'empoisonnes discrètement et fais alors croire à une maladie. Éric venait de rencontrer pour la première fois son demi-frère bâtard, Gregor. Tu feins d'accepter la fatalité d'une maladie, notamment auprès de ta belle-sœur, Barbarey Ryswell qui soupçonne à demi-mots ton bâtard, Gregor.

### **2 ans plus tôt :**

Tu appelles Gregor à la demeure familiale, sans le légitimer comme héritier, ce que tu ne peux pas faire de toute façon (seul un roi peut légitimer un bâtard).

Gregor se distrait notamment en relâchant des femmes nues dans les bois, pour les chasser à courre, les violer, puis les écorcher et ramener leurs peaux au château en guise de trophée.

Il est accompagné par une autre bâtarde du même âge et de basse extraction, Lyanna Snow, une archère douée, aussi brutale et cruelle que Gregor. La donzelle n'a pas froid aux yeux et rivalise de cruauté avec Gregor. Les deux sont amants depuis toujours.

Ces pratiques, malheureusement, deviennent connues aux alentours. Tu convoques alors ton bâtard et sa maîtresse pour les rabrouer. À peuple ignorant, pays paisible : la devise que tu as faite tienne.

Tu enjoins Gregor à continuer ses actes, s'il ne peut faire autrement, mais à la condition qu'il le fasse dorénavant dans le plus grand des secrets.

### **Il y a 6 mois :**

Déçu par son suzerain royal qui lui a d'abord refusé la main de sa fille pour lui préférer une vraie nordienne comme épouse pour son fils Brandon, avant de trancher en sa défaveur une querelle frontalière avec les Corbois, lord Edgar Locke vient te sonder sur tes intentions, par l'intermédiaire de son frère cadet, Ser Jasper Locke (un chevalier, les Locke sont anciennement originaires du Sud et en ont conservé les traditions comme les croyances), un être malfaisant mais non dénué de manières courtoises.

Rapidement, vous vous entendez à comploter contre le roi Cerwyn et sa famille. Tu entres dans ses vues avec une remarquable facilité car tu brûles de te venger du roi. À terme, la couronne du Nord pourrait même t'échoir...

Ensemble, vous mettez au point un stratagème pour attirer la famille royale dans la demeure des Locke, aux Grises. Tu parviens à faire échafauder au roi Richard une tournée des grands seigneurs du Nord pour la famille royale toute entière.

(Tu tiens ton ancienne belle-sœur, lady Barbarey Ryswell, complètement à l'écart du complot. La prudence dicte ici tes actes. Barbarey est trop respectueuse du roi et des traditions pour s'incriminer dans pareille félonie).

Talhart et Locke se répartissent alors les meurtres :

- Pendant le repas d'accueil, au mépris des lois de l'hospitalité, les Locke assassinent le roi, la reine et leur suite.
- À l'extérieur du château, dans la forêt environnante, déguisés en soldats Corbois, tes hommes se débarrassent des enfants du roi partis chasser.

Ensuite, les cadavres rassemblés seraient opportunément disposés en lisière de forêt Corbois, pour faire croire à un ignoble forfait de leur part.

Ainsi, Locke et Talhart resteraient les mains propres aux yeux des Nordiens. On accuserait alors les Corbois que tout le monde ou presque déteste. Tu as promis les terres de Lord Corbois aux Locke. Une fois devenu régent, tu mèneras une expédition punitive pour châtier ces régicides jusqu'au dernier...

Tu promis également à Lord Locke d'épouser sa fille, Lady Mélissa, plutôt jolie et intelligente, et richement dotée ; un très bon parti.

### **La vérité sur Elayne Cerwyn :**

Si l'ensemble de l'attaque se passe bien, tu es toutefois obligé de partir avec tes hommes à la poursuite d'Elayne Talhart qui paraît à ce moment vous échapper. La donzelle file vite à cheval, très vite. C'est une cavalière émérite, âgée de quinze ans. Il vous faut plusieurs jours de traque pour la rattraper...

Du moins, c'est ce que tu affirmeras aux autres conspirateurs, Gregor et Lyanna compris...

En réalité, au bout d'une heure, l'affaire était pliée, et la donzelle promptement abattue d'une flèche. Il n'en reste aucun témoin, sinon ta garde rapprochée qui ne te trahira jamais.

Dans leur hâte de se débarrasser de la famille royale, les Locke – ces Sudiers – négligeaient l'attachement des Nordiens aux Cerwyn, et il resterait toujours un doute. Corbois clamerait son innocence, et l'affaire n'aurait rien de joué pour ta prise de pouvoir.

Quoi de mieux qu'un témoin au-dessus de tout soupçon pouvant chanter une bonne chanson de ta composition ? Elevée et cachée par ses parents durant la plus grande part de son adolescence, pour la soustraire aux tentations, Elayne était fort peu connue, même des serviteurs de la maisonnée royale.

Et toi, tu es parvenu à dénicher une fille pucelle de saltimbanques itinérants et miséreux, une fille du nom de Jeyne Stone qui ressemble joliment à

la princesse en question. Tu amènes la jeune fille dans tes bagages, en toute discrétion (personne n'est au courant).

La fille est complètement dupe de tes manigances. Tu leur as servi un mensonge de ta composition : comme quoi tu avais eu vent d'une menace à l'encontre de la princesse Elayne et qu'il te fallait un leurre pour assurer sa sécurité.

Tu l'as recrutée à ses parents, les Stone, contre une forte somme (deux cents pièces d'or pour la famille, quelques bijoux pour la mère et cent pièces pour la fille) en échange de la promesse – devant la fille – qu'ils quitteraient le Nord, pour ne pas y revenir le temps que tu déjoues le soi-disant complot contre Elayne Cerwyn. Ils se sont tous empressés d'accepter, Jeyne la première.

(Pour faire bonne mesure, une fois la nouvelle Elayne séparée de sa famille, tu as envoyé ton fidèle Dick le Rouge régler leur sort à ces derniers. Leurs cadavres écorchés ne bavarderont pas. Jeyne/Elayne ignore tout de leur mort. Tu comptes bien sûr te débarrasser d'elle le moment venu. Un accident est si vite arrivé... Aurais-tu oublié que tu es un homme prudent ?).

Tu emmènes la fille avec tes cavaliers. En chemin, vous « tombez » sur la véritable princesse, morte depuis un jour ou deux (de ta main). Puis, peu après, tes hommes viennent annoncer la mort du roi et de sa famille toute entière. Habilement, tu convaincs la fille de continuer à jouer son rôle : elle est persuadée que les Corbois sont les coupables et qu'elle va t'aider à dénicher leurs complices parmi les nobles du Nord. Cette godiche n'y a vu que du feu.

La nouvelle Elayne devra donc faire croire qu'elle a été poursuivie par les Corbois des jours durant et que tu l'as sauvée et soignée.

À ton retour de la traque, devant les Locke et Gregor, tu feins de ramener la véritable Elayne Cerwyn que tu aurais sauvée des Corbois (tes hommes étaient déguisés en Corbois, « Elayne » a beau jeu de gober tes fadaises). Celle-ci témoigne de la véracité de l'affaire.

Les Locke et Gregor avalent ton mensonge de mauvaise grâce mais sans rechigner. Tu as fait croire que la fille s'était perdue dans les bois et y serait

restée plusieurs jours sans dormir ni manger. Quelques drogues auraient suffi à lui faire perdre la mémoire des événements et à se fier à ton généreux sauvetage... Les idiots.

Tu ne peux cependant pas l'épouser sur-le-champ, t'étant engagé avec Lady Melissa Locke. Néanmoins, la « fille » ne peut échapper à ta maisonnée, ce qui nuirait à ta prise de pouvoir future. Elle incarne la légitimité que tout le monde convoite.

Elle épousa donc ton bâtard, Gregor. (Jeyne a accepté cette modification ; pour faire bonne mesure tu lui as doublé son salaire. Étant à moitié catin, elle a promptement accepté de lui offrir sa vertu)

En effet, tu récompensas alors Gregor de la traque avec succès et du meurtre du fils du roi, le jeune Brandon qu'il a tué en compagnie de Lyanna Snow et du petit Jon Locke, le jeune frère de treize ans de Lady Melissa qui les assistait. Le cadavre dénudé du jeune homme avait salement souffert. Gregor s'est toujours montré très inventif pour faire souffrir quelqu'un avant de le tuer. Brave garçon.

Celui-ci s'imagine déjà roi du Nord après toi. Jeyne/Elayne a eu l'air contente aussi : Gregor avait l'air de lui convenir...

### **Le bilan du complot :**

Tu deviens régent, en attendant de te faire couronner. Mais il te faut encore faire venir à Karhold toute la noblesse du Nord, pour que ceux-ci te prêtent serment d'allégeance et t'offrent leur assistance dans la guerre contre les Corbois.

D'aucuns ont désormais de bonnes raisons d'en vouloir aux Corbois de leur trahison... Le vieux Lord Flint, par exemple, y a perdu son fils unique, Grendel, assassiné alors qu'il banquetait avec le roi. Un coup double pour les Locke à qui la main de Wylla, la seule fille restante de Lord Flint de Salins, n'a pas échappé. Sitôt le corps de Grendel ramené à Salins et l'enterrement terminé, Roger Locke, le jeune frère de Jasper et l'oncle de ton épouse (il y a décidément trop de Locke...) l'épousait.

Les Locke pourront bientôt récupérer son domaine, et devenir plus puissants que toi... Bien joué de leur part. Mais à malin, malin et demi.

Les Wull de l'Île aux Ours y ont quant à eux perdu leur cheffe, Lady Leona, une sacrée combattante attachée à la garde de la reine et qui avait une fille, Alysanne, une demi-sauvage du même acabit.

Les autres familles, à commencer par les Ryswell, te mangent dans la main. À toi de conserver leur appui, de gré ou de force.

Quant aux Locke, ils commencent à te gêner aux entournures. Tu les sens avides de pouvoir. Une parentèle cauteleuse capable d'assassiner un roi chez elle au mépris des anciennes lois de l'hospitalité n'a pas de limites...

L'appui de toutes ces maisons sera à rechercher : ils doivent te prêter allégeance et t'aider.

Tu as convoqué en ce but, malgré l'hiver, toutes ces familles à Karhold, avant, au printemps, d'aller débusquer les Corbois dans leur tanière. L'hiver est glacial, la neige s'abat sur les routes et rend les communications difficiles.

À Karhold se jouera la fin de la partie, l'avenir de ta maison, tout ce que tu as risqué en t'alliant aux Locke. C'est peut-être aussi l'occasion de te débarrasser des gens peu fiables et de récompenser ceux qui le méritent.

N'est-ce pas là l'humble devoir d'un régent appelé à devenir roi ?

### **Hier :**

Les seigneurs convoqués sont arrivés. En premier lieu, Lady Barbarey Ryswell, ton ancienne belle-sœur. Tu l'as accueillie chaleureusement.

Tu as déjeuné avec elle et ta nouvelle épouse, Lady Melissa. Celle-ci en a profité pour vous annoncer qu'elle est enceinte depuis peu. Gregor ne semble pas au courant.

Ser Jasper et le petit Jon Locke vous ont bientôt rejoints, tous deux dégoulinants de morgue.

Lord Cregan Flint est venu dans l'après-midi, seul ou presque, et bien vite effaré de voir que sa fille chérie Wylla et son nouveau gendre Roger Locke, pourtant partis en avant, ne sont pas encore arrivés au château. Il est vrai que la neige tombe en abondance cet hiver. Ils ont pu se perdre en route, ou mourir de froid, va savoir...

Son histoire ne te plait guère : il y a anguille sous roche. Qui donc aurait intérêt à se débarrasser de la Wylla et d'un rejeton Locke ?

Il y a un barde sudier, Baël, venu seul, divertir la cour de ses chansons et de sa musique, en échange du gîte et du couvert pendant quelques nuits, le temps que la neige cesse enfin. Le jeune homme sait rester à son humble place.

La dernière arrivée est une lointaine dame des Îles aux Ours, Alysanne Wull, de la très petite noblesse, dont la mère, Leona, est morte à table aux côtés du roi. Tu ne lui as pas donné de chambre personnelle. Elle dort dans la salle commune. Elle est vêtue de peaux d'ours et porte toujours une hache à son côté.

Tu ne fais confiance à aucun de ceux-là, à personne d'ailleurs.

Depuis trois jours, une violente tempête de neige s'abat sur tes terres. Le phénomène est courant. On n'est d'ailleurs qu'au début de l'hiver. Le froid ne gèle pas encore les sangs. Tu accueilles cela avec philosophie.

### **Hier soir : le banquet**

Si Lord Cregan est très inquiet pour sa fille-chérie, il a toutefois régalié la table de mets succulents venus de ses nombreux élevages et pêcheries. Lady Barbarey s'est également montrée fort généreuse et elle a même amené une

cuisinière dans ses bagages. Comme à ton habitude, tu as surveillé chacun des convives pendant le repas, et tu n'as goûté que ce que de nombreuses autres personnes avaient goûté avant toi. On n'est jamais trop prudent.

Tu as repéré certains petits manèges, tandis que les nobles et ton bâtard rivalisaient d'ardeur pour promettre la mort de Lord Corbois. Tu aimerais bien les y voir, tiens. Lord Corbois vous attendra et il est rusé.

Jon Locke s'est disputé avec la cuisinière. Il est sorti aussi dehors, peu avant Gregor. « Elayne », elle, n'avait pas l'air complètement dans son assiette même si elle feignait l'indifférence. Quelque-chose la trouble.

Mais ceux qui retiennent le plus ton attention sont Lord Cregan Flint et Ser Jasper Locke : si les deux s'entendent, ils pourraient bien rendre ton élection au titre de roi très compliquée. Et ils ont les moyens financiers de soudoyer Lady Alysanne Wull ou même Lady Barbarey Ryswell. N'étant pas aussi riche, tu ne peux rivaliser avec eux sur ce terrain.

### **Ce matin, peu après l'aube.**

Le toit de l'écurie s'est effondré sous le poids de la neige. De nombreux chevaux sont morts dans l'écroulement. Tes hommes sont en train de déblayer la neige et les carcasses d'animaux. Toute viande est bonne à prendre.

Tu es toutefois soucieux. Le gamin Locke, Jon, le jeune frère de ton épouse a disparu. Tes hommes n'ont pas soufflé mot de sa présence dans le château et personne ne semble l'avoir remarqué. À croire qu'il s'est volatilisé.

Un de tes hommes non plus, ne donne plus signe de vie depuis cette nuit, un des sergents de ta garde, Dick le Rouge. Il faisait partie des hommes avec toi en toutes occasions... C'est même à lui que tu avais confié le meurtre des saltimbanques. Embêtant...

Gregor et Lyanna sont revenus de la chasse. Ils étaient partis au milieu de la nuit. La tempête a dû leur compliquer la tâche car ils n'ont rien pris.

Lady Melissa, ta femme, est inquiète pour son petit frère, Jon Locke. Tu t'es longuement entretenu avec elle sur le rempart. Elle croit à un complot, accuse tout le monde, jusqu'à ton bâtard ou même Ser Jasper Locke, son oncle. Elle perd la tête. Sans doute ses humeurs de femme enceinte.

Peu après, tu as trouvé à la rassurer en lui parlant des cryptes. Si d'aventure, on attentait à sa vie (et surtout à celle de ta descendance), il existe un passage secret, dans les cryptes, pour s'échapper du château, passage difficile à trouver. Gregor ignore tout de cet endroit.

De nouveau, tu as envoyé des éclaireurs dans la forêt et sur la grande route. Tu prétextes à Lord Flint et Ser Jasper Locke qu'ils recherchent les leurs. En réalité, tu penses lord Corbois assez fou pour envoyer des espions dans les bois repérer tes mouvements. Tu attends leur rapport.

Pour faire bonne mesure, tu as doublé la garde partout. Personne ne peut sortir du château sans ton assentiment, à l'exception de ton bâtard et de sa maîtresse.

Ce soir aura lieu le serment d'allégeance solennel des nobles envers toi. À cette heure, Lord Robert Talhart, premier du nom, deviendra roi du Nord !

Mais tu renifles comme l'odeur d'une fourberie, ourdie dans l'ombre...

### **Buts :**

- **Masquer tes crimes.** Personne ne doit connaître ton implication dans la mort du roi. Si les Locke venaient à être de mauvaise foi, y aurait-il moyen de les accuser d'être seuls responsables de la mort du roi ?
- **Empêcher que Lady Barbarey découvre ton implication dans la mort de sa sœur et de son neveu Éric.**
- **Surveiller « Elayne Cerwyn » :** si elle commençait à bavarder, les choses se compliqueraient. Les Nordiens la respectent. Au besoin, s'arranger pour qu'elle ne passe pas la nuit.
- **Faire en sorte que ta femme et ton enfant à naître ne rencontrent pas d'ennuis.**

- **Tirer au clair toutes ces disparitions inquiétantes.** Le savoir est une force et rester dans l'ignorance, une faiblesse impardonnable.

### Objectif bonus :

- **Devenir roi du Nord, pardi !** Il te faudra récolter la majorité des suffrages des nobles. Bien évidemment, la misérable populace ne compte pas.
- **Te faire plaisir à manipuler ces idiots !**

**Tu commences le jeu avec 10 Points d'Action (PA).**

### Compétences

**Pouvoir du suzerain :** C'est toi le chef ici. Tu sais t'en servir en cas de besoin. Lorsque tu donnes un ordre, tu es obéi.

**Torture :** Tu peux torturer, deux personnes différentes (une seule fois par personne). Celles-ci auront l'obligation de répondre la vérité à une de tes questions (sauf confesser un meurtre). Venir voir le maître du jeu à cette occasion. Bien choisir les personnes à torturer et la question à poser. Si le personnage en question possède une arme ou a récupéré un objet, tu peux l'en débarrasser.

**Riche :** L'argent n'est pas un problème pour soudoyer les gardes des autres familles. Tu n'auras pas besoin de dépenser tes PA pour cela.

Toutefois, tu es radin et tu ne distribues aucun PA à personne (sauf des PA trouvés çà et là, mais que tu peux aussi bien conserver pour toi).

### **Lire et écrire.**

**Armé :** Lorsque la fin du jeu viendra, tu auras la possibilité de t'en servir...

### Contraintes du rôle

**Méprisant :** Tu ne t'adresses aux non-nobles qu'avec mépris. Fait-leur comprendre vite qu'ils doivent te craindre et courber la tête en ta présence.

**Voix douce et terrifiante :** de préférence.

**Mauvaise réputation :** ta famille traine une sale réputation depuis des lustres, et il est malheureusement possible que les agissements de Gregor aient atteint certaines oreilles. Certains ne te feront pas facilement confiance.

**Tu connais :**

**Lady Melissa Talhart, née Locke :** Ta nouvelle épouse, issue du clan Locke. Une femme intelligente et encore jeune. Ambitieuse comme tout Locke. Elle est enceinte depuis peu (Gregor n'est pas au courant). Tu te prends d'affection pour elle. Serait-ce de l'amour ?

**Gregor Talhart, ton bâtard :** Impossible de lui faire complètement confiance, et pourtant tu devras t'appuyer sur lui. Faire en sorte qu'il ne prenne pas la grosse tête : tant que tu n'es pas roi pour le légitimer, il ne peut hériter légalement de toi. Un fils vraiment légitime vaudrait mieux toutefois.

**Ser Jasper Locke :** L'oncle de lady Melissa et de Jon Locke. Un homme rusé, étonnamment non marié. Il cherche sans doute une épouse et il serait un beau parti pour certaines dames. Sur qui jettera-t-il son dévolu ? À ne pas sous-estimer ; c'est ton grand complice dans le meurtre du roi (qu'il a tué lui-même, par derrière). Comme tout Locke, il n'aime pas trop Gregor. L'homme a des manières courtoises et sait facilement se faire des amitiés.

**Jon Locke :** frère de Melissa et neveu de Ser Jasper. Treize ans. Pas encore en âge de se marier. Le gamin montre des aptitudes à la cruauté et à la fourberie étonnamment surprenantes, même pour un Locke. Était avec Gregor lorsqu'ils ont fait la peau du fils Cerwyn. Depuis son arrivée hier, il a passé son temps à fureter dans tout Karhold.

**Lord Roger Locke :** frère de Ser Jasper Locke. Récemment marié à Lady Wylla Flint. Perdu sur la route en venant. Couard et veule. Encore un Locke de plus, ou de trop...

**Lady Barbarey Ryswell :** La sœur de feu ta première épouse Bettany, morte « accidentellement » au cours d'une mauvaise chute de cheval. Elle a eu comme page puis écuyer le jeune Éric Talhart avant qu'il ne meure de « maladie ». Elle y était très attachée. Elle déteste Gregor et considère que son sang de bâtard le rend vicié. Elle est influente. Tous les nobles du Nord l'écoutent.

**Lady « Elayne Cerwyn » :** La « donzelle » de l'ancien roi assassiné, épousée par Gregor il y a moins d'un mois. Une gamine de quinze ans qui joue les gourdes. Pas complètement stupide cependant. Veiller à bien lui faire comprendre qu'elle perdra la tête, et plus encore, si la supercherie est découverte, quoi qu'il arrive (les autres Nordiens n'aimeraient pas une imposture et Gregor a le démon de la chasse qui le démange). Se débarrasser d'elle après usage.

**Lady Alysanne Wull :** La dernière arrivée au château, une lointaine dame des Îles aux Ours, de la très petite noblesse, arrivée seule sur un canasson hirsute. Elle est vêtue de peaux et porte toujours une hache à son côté. Elle paraît savoir la manier...

**Lord Cregan Flint :** vieux et inquiet par la disparition de sa fille et de son gendre. Déjà qu'il était anéanti par la mort de son unique fils qui accompagnait le roi. Il n'est pas en grande forme et tousse beaucoup. Dans sa jeunesse, il n'avait cependant rien d'un idiot. Comme les Locke, les Flint sont originaires du Sud mais on les a toujours connus loyaux aux Cerwyn.

**Lady Wylla Flint :** la fille du vieux Flint. Vingt printemps. Plutôt jolie et un beau parti. On la dit dégourdie avec sa langue, du genre à convaincre n'importe qui d'un mensonge éhonté. À surveiller, si elle sort un jour du blizzard...

**Baël le Barde :** un jeune barde originaire du Sud venu seul tenter de gagner gîte et couvert par ses chansons. Tu n'es pas trop musique, mais si ça peut mettre certains dans de bonnes dispositions pour te choisir roi. Qui plus est, un barde entend toujours une foule de choses.

**Aelynn :** Une cuisinière, à demi-puterelle et du genre aguichante. Arrivée avec Lady Barbarey Ryswell. De la populace sale et crasseuse, tout juste bonne à servir la soupe.

**Lyanna Snow :** la maîtresse bâtarde de Gregor. Toujours à l'accompagner dans ses mauvais coups. Étrangement loyale à lui au-delà de toute logique. Elle partage les mêmes *centres d'intérêt* que lui...

**Dick le Rouge** : ton sergent et homme de confiance en toutes occasions. Disparu depuis hier soir. Il sait beaucoup de choses sur toi. Il se balade beaucoup dans l'enceinte du château où il est toujours à fouiner. Tu lui avais confié la charge de régler leur compte aux Stone, ce dont il s'est acquitté avec un soin tout particulier... Il loge dans la forge.

**Mestre Théomore** : ton mestre personnel (il est chargé d'envoyer et de recevoir les messages venus d'autres régions). Il passe son temps à la roukkerie. Tu t'es mis d'accord avec lui pour qu'il fasse raquer les importuns venus le trouver, en échange de fausses informations. Les idiots...

**Les Corbois** : ils résident à l'extrémité nord du royaume. Leur domaine est couvert de forêts. Lord Emmon Corbois est connu pour ses fréquents accès de cruauté. Sa fourberie est crainte dans tout le Nord. Réunir la totalité des nobles du Nord contre lui ne sera pas de trop. Le bougre s'y entend à la guerre.

## **2. Lady Melissa Talhart, née Locke, nouvelle épouse de Lord Robert Talhart**

*Enceinte, meurtrière et dénuée de scrupules.  
Maudite par les Dieux ?*

### **Ton identité et ton âge.**

Tu es née il y a 22 ans aux Grises, la demeure familiale de la famille Locke.

La maison Locke est une des plus jeunes maisons d'importance du Nord. Elle a été fondée il y a environ deux siècles, lorsque son fondateur a été anobli et a reçu ses terres.

Vous êtes originaires du Sud.

Ta famille vénère toujours les Sept Dieux et est peu au fait des coutumes du Nord que vous méprisez. Les Nordiens et leurs traditions étranges : pour toi, ils sont à demi-sauvages. Ils adorent de grands arbres blancs, des barrals, qui permettraient d'entendre la parole des soi-disant Dieux du Nord. Tu ne connais pas de prêtres ou de prêtresses mais tu sais qu'on en trouve parfois dans ces contrées. On leur prête d'horribles histoires, à base de sacrifices humains.

Lord Edgar Locke, ton père, est le seigneur de la maison Locke des Grises. C'est un homme irascible et acerbe, d'autant plus chatouilleux sur le respect dû à sa maison qu'il en sait l'origine récente et modeste.

Sa susceptibilité et son orgueil sont immenses et il aspire à des alliances avec les maisons les plus prestigieuses. Buté et vindicatif, sa rancœur à l'encontre des autres maisons, qu'il soupçonne de mépris, est d'ailleurs très marquée.

Ces traits de caractère sont communs à tous les Locke, hommes ou femmes, à des degrés divers.

### **Ta jeunesse :**

Ton père, Edgar, a deux frères cadets : Jasper et Roger.

De ton côté, tu as un jeune frère de 13 ans, Jon Locke. Il a tendance à se voir déjà lord de la Maison Locke.

Longtemps, ton père a nourri de beaux projets pour toi. Il prévoyait de te marier au fils du roi Richard Cerwyn, le jeune et beau Brandon Cerwyn, un excellent cavalier et un harpiste doué. Tout s'annonçait pour le mieux. Un jour, tu deviendrais reine.

### **Il y a 6 mois :**

Déçu par le roi Richard Cerwyn qui lui a finalement refusé ta main pour son fils Brandon Cerwyn (apparemment, il voulait qu'il épouse cette pimbêche d'Wylla Flint), avant de trancher en sa défaveur une querelle frontalière avec les Corbois (vos voisins un peu plus au nord), ton père, lord Locke, trouve à comploter avec lord Robert Talhart, le principal ministre du roi, qui accepte très rapidement.

Sur la suggestion de ton oncle, Jasper, tu es fiancée en secret à lord Robert Talhart. Il a deux fois ton âge mais présente encore bien. C'est un seigneur respecté par ses sujets. Il est sans enfant légitime depuis la mort de son fils Éric.

Il n'a qu'un bâtard de 20 ans, Gregor.

Robert et Jasper s'entendirent bientôt comme larrons en foire. Robert deviendra roi après la mort du roi. Toi qui rêvais de devenir reine, tu le deviendras en empruntant une voie détournée.

Avec les Talhart, vous autres Locke mettez au point un stratagème pour attirer la famille royale dans votre demeure, aux Grises. (Lord Robert a convaincu facilement le roi de faire une tournée des grands seigneurs avec l'ensemble de sa famille et ses suivants).

Pendant le banquet d'accueil, vous – les Locke – assassinez le roi, la reine et leur suite.

Tu te charges personnellement de Grendel Flint, le frère de la catin qui t'aurait soufflé l'héritier du trône. Pour la sœur, Wylla Flint, vous avez prévu de la marier à ton oncle Roger. On le prétend peureux mais il s'y entend à besogner une femme.

Tu poignardes Grendel par derrière en lui susurrant cela à l'oreille.

Ton oncle et ton père se chargent du roi et de sa femme, pendant que leurs hommes assassinent la suite royale. C'est Ser Jasper qui paie de sa personne et assassine le roi, par derrière lui aussi...

De leur côté, dans les bois, lord Robert Talhart, son fils bâtard, Gregor, et ton jeune frère Jon Locke, se débarrassent de l'escorte royale et des enfants du roi partis chasser. Leurs hommes sont déguisés en Corbois pour leurrer les témoins potentiels.

Locke et Talhart répandent alors de fausses rumeurs alléguant que les Corbois seraient les véritables coupables après que le roi soit reparti de chez eux.

Tu détestes les Corbois ; bien fait pour eux !

Les cadavres du roi et de sa famille sont alors maquillés et traînés sur les chemins de la Route du Nord, en bordure de la forêt des Corbois. La mise en scène a pour but de faire croire à une attaque sur la route.

### **Le bilan du complot :**

- Lord Robert Talhart devient régent du Nord. Il t'épouse quelques semaines plus tard. Il lorgne de toute évidence la couronne du Nord. Ça tombe bien ; tu désires plus que jamais être reine.

- Les Locke (enfin, surtout ton oncle Jasper) obtiendront les terres Corbois, qui restent toutefois à conquérir. Lord Corbois clame son innocence, mais il ne fait guère de doute que les autres seigneurs, ces imbéciles de Nordiens, goberont votre belle histoire sans rechigner.

- Le fils unique de Lord Flint étant mort par la même occasion (Grendel, celui que tu as assassiné), le mariage de Roger Locke, ton oncle, avec la seule héritière de Lord Flint devrait permettre à ton clan de récupérer leurs terres.

Vous deviendrez alors la plus puissante famille du Nord, plus puissante même que les Talhart.

Mais personne n'avait prévu que Lord Robert Talhart vous réserve une petite surprise de son crû. À complotteur, complotteur et demi...

### **Elayne Cerwyn, la fille du roi :**

Quelques jours après les meurtres, Robert ramena et prétendit avoir sauvé des Corbois la jeune Elayne Cerwyn, fille cadette du roi, âgée de quinze ans, une belle plante, peu connue dans le royaume car perpétuellement cachée par son père pour lui éviter les tentations.

La donzelle semblait, et semble toujours, croire ce cher Robert. À dire vrai, Lord Robert est assez astucieux pour créer une mise en scène propice à ce qu'Elayne n'y voie que du feu. La jeune fille pense que les Corbois l'ont attaquée, son escorte et elle, alors qu'elle participait à la chasse dans les bois. Perdue, en fuite, affamée et sans repos, pendant plusieurs jours, il n'a pas été difficile, après l'avoir soignée à force de drogues, de lui faire perdre pied dans ses souvenirs. Elle croit désormais que le roi était reparti sans encombre de la demeure des Locke, avant de se faire attaquer en route par les Corbois.

En récompense des « services » de son bâtard, Gregor, Robert lui a offert la main de Lady Elayne. Gregor vient tout juste de l'épouser.

Elayne Cerwyn est incarnée une légitimité fort précieuse pour Robert. Elle soudera les deux familles ensemble. C'est même une marionnette entre ses mains ; très pratique, jusqu'à ce que Robert ne soit couronné. À ton avis, il se débarrassera d'elle assez vite. Un accident est si vite arrivé... Cela t'agréa car tu tiens à ce que tes enfants à naître deviennent rois un jour.

### **Ces dernières semaines :**

En dépit de son âge « avancé », Robert se montre un amant ardent. Il devait avoir beaucoup de pratique avec son ancienne femme (il est veuf), Bettany, dont il ne parle jamais. Elle est morte, il y a plusieurs années.

Tu es enceinte depuis peu. Tu ne l'as dit qu'à Robert qui en est ravi. La réaction de son bâtard est à guetter. Tolérera-t-il un demi-frère, potentiellement mieux placé dans la succession ? Après tout, Robert n'a pas encore pu légitimer son bâtard. Seul un roi a le pouvoir de le faire, et il n'y a pas de roi en ce moment.

Robert, régent du Nord, a convoqué tous les seigneurs du Nord, à sa demeure de Karhold. Il souhaite qu'on y élise un nouveau souverain du Nord. Sans doute envisage-t-il humblement de se proposer...

Lord Corbois n'a pas donné suite à vos demandes de justice... En réponse, Lord Robert entend obtenir des seigneurs nordiens qu'ils lèvent leurs troupes et se joignent à son armée pour aller châtier comme il se doit le maudit renégat dans sa tanière.

Mais ce sera pour le début du printemps. L'hiver est glacial, la neige s'abat sur les routes et rend les communications difficiles. Un temps normal pour ces sauvages de Nordiens, mais vous autres Locke n'aimez guère ce froid.

Tu as hâte de retrouver ton jeune frère, Jon Locke. Ton oncle Jasper devrait être de la partie, lui aussi.

Ton autre oncle, Roger, devrait vous rejoindre depuis Salins avec son épouse Wylla Flint. Ses derniers messages louent la beauté et la vivacité d'esprit de sa nouvelle épouse. Il espère la mettre enceinte d'ici le printemps.

### **Le bois sacré :**

Tu fréquentes le château de Karhold depuis quelques semaines. Dans sa grande prévenance avec toi, Robert t'a recommandé d'éviter de descendre aux geôles, d'où quelquefois des cris stridents s'échappent. Il est un seigneur dur mais épris de justice, comme son bâtard.

Tu arpentas souvent la cour du château et le bois sacré des Nordiens avec leur arbre-cœur tout blanc. Celui-ci garde toujours ses feuilles rouges, même au plus fort de l'hiver. Son tronc paraît comme sculpté en forme de visage.

Tu ne crois pas en ces Dieux. Mais pourtant tu as rêvé de cet arbre. Tu t'en approchais. La neige tombait tout autour de toi. Le visage sur l'arbre semblait te regarder. Ses feuilles bruissaient. Un corbeau a croassé avant de s'envoler. Tu as crû entendre « maudite »... Et l'arbre s'est mis à pleurer du sang par ses yeux.

Tu t'es alors réveillée en hurlant.

Depuis, tu n'oses plus te promener seule dans le bois sacré.

### **Hier :**

Les premiers seigneurs convoqués sont arrivés. En premier lieu, Lady Barbarey Ryswell, l'ancienne belle-sœur de Robert. Tu l'as accueillie chaleureusement. Avec Robert, vous avez déjeuné tous les trois. Tu lui as révélé que tu es enceinte depuis peu.

Plus tard, Lady Barbarey t'a prise à part. Elle t'a conté à voix basse l'histoire d'Éric, le fils légitime de Robert de sa première femme. Le jeune homme est mort étrangement d'une maladie du ventre, peu après avoir rencontré Gregor. Tu as rapidement compris le message et tu crains désormais pour ta vie et celle de ton enfant à naître. Toutefois, tu n'as encore rien dit à Robert de ces soupçons.

Ser Jasper et le petit Jon Locke vous ont bientôt rejoints. Tu étais heureuse de les revoir mais tu n'as pas pu avoir d'entretien seule à seul avec Jasper.

Lord Cregan Flint est venu dans l'après-midi, seul ou presque, et bien vite effaré de voir que sa fille chérie Wylla et son nouveau gendre Roger Locke (ton autre oncle), pourtant partis en avant, ne sont pas encore arrivés au château. Il est vrai que la neige tombe en abondance cet hiver. Encore un mauvais présage à tes yeux.

Il y a un barde, Baël, venu seul du Sud, divertir la cour de ses chansons et de sa musique, en échange du gîte et du couvert le temps que la tempête cesse. Le jeune homme sait rester à son humble place.

La dernière arrivée notable est une lointaine dame des Îles aux Ours, Alysanne Wull, de la très petite noblesse, dont la mère, Leona, est toutefois morte à table aux côtés du roi, tuée par un des hommes d'armes de ton père. Robert ne lui a pas donné de chambre personnelle. Elle dort dans la salle commune avec le barde. Elle est vêtue de peaux d'ours et porte toujours une hache à son côté.

Si tous ces gens savaient que vous avez comploté pour assassiner votre roi légitime et toute sa famille...

Depuis trois jours, une violente tempête de neige s'abat sur la région. Le phénomène est courant. Comme tous les Locke, tu détestes le froid et la neige qui te glacent les sangs.

### **Hier soir : Le banquet.**

Si Lord Cregan est très inquiet pour sa fille chérie, il a toutefois régaler la table de mets succulents venus de ses nombreux élevages et pêcheries. Lady Barbarey s'est montrée moins généreuse (la qualité de ses viandes n'avait rien à voir) mais elle a tout de même amené une cuisinière dans ses bagages.

Ton frère, Jon, t'a confié qu'il irait explorer le château au cours de la nuit. Il n'est jamais venu à Karhold mais a toujours entendu parler des vieilles légendes que l'on ne conte qu'à voix basse à propos des Talhart. On raconterait qu'ils dépeçaient autrefois leurs ennemis pour s'en repaître à table. Des histoires de bonne femme.

### **Cette nuit :**

Tu as dormi d'un sommeil inquiet. Le vent semblait résonner dans les couloirs du château et la tempête continuait à faire rage au-dehors.

Encore une fois, tu as rêvé de l'arbre blanc du bois sacré. Une voix sinistre t'appelait. Elle disait que le Nord se souvient, et que la comédie allait arriver à son terme.

Tu t'es réveillée effrayée. Tu commences à perdre tes nerfs.

### **Ce matin, peu après l'aube :**

Le toit de l'écurie s'est effondré sous le poids de la neige. De nombreux chevaux sont morts dans l'écroulement. Les hommes de Robert sont en train de déblayer la neige et les carcasses d'animaux.

Tu es de plus en plus inquiète. Jon Locke, ton jeune frère, a disparu depuis cette nuit. Personne ne semble l'avoir remarqué. À croire qu'il s'est volatilisé.

Un des hommes de Robert non plus, ne donne plus signe de vie depuis cette nuit, un des sergents de sa garde, Dick le Rouge. Un homme haut placé dans l'entourage de ton mari.

Tu t'es longuement entretenue avec ton mari sur le rempart. Tu crois à un complot, accuse tout le monde, jusqu'au bâtard de Robert ou même Ser Jasper Locke, ton oncle (il héritera du titre de Lord Locke si ton père et Jon meurent et il a toujours été très ambitieux). Robert pense que cela vient de ta grossesse. Mais tu es persuadée du contraire.

Il a toutefois essayé de te rassurer en te parlant des cryptes. Si d'aventure, on attentait à ta vie, il existe un passage secret, dans les cryptes, pour s'échapper du château, passage difficile à trouver. Gregor lui-même ignore tout de cet endroit.

### **Buts :**

- Que personne ne découvre ton implication (et celle de ta famille) dans le complot contre le roi.
- Que Cregan Flint ne découvre pas que tu as froidement assassiné son fils Grendel.
- Retrouver ton petit frère, Jon Locke.
- Tirer au clair le retard surprenant pris par ton oncle Roger et sa nouvelle épouse Wylla Flint. En espérant qu'il ne leur soit pas arrivé malheur.
- Comprendre ces rêves que tu as faits à propos du bois sacré.
- Aider Robert à devenir roi. Tu seras alors la magnifique reine que tu as toujours voulu être.

### Objectif bonus :

- Surveiller les agissements du bâtard, Gregor Talhart, et de sa maîtresse Lyanna Snow. Au besoin, fomenter un complot contre eux. Ton enfant à naître sera un rival pour lui.

**Tu commences le jeu avec 10 Points d'Action (PA).**

### Compétences

**Riche :** L'argent n'est pas un problème. Pour toi, soudoyer les gardes et serviteurs des autres nobles est autant une évidence qu'une nécessité. Ils devraient pouvoir t'ouvrir beaucoup de portes. De quoi pouvoir récolter quelques informations. **Soudoyer ne te coûtera donc aucun PA.**

Toutefois, tu es radine et tu ne distribues aucun PA à personne (sauf des PA trouvés çà et là, mais que tu peux aussi bien conserver pour toi).

### **Lire et écrire.**

**Crochetage :** toujours très méfiante, tu sais crocheter les serrures compliquées des coffres pour en récupérer ou observer le contenu mais, naturellement, tu ignores savoir le faire. Si tu dois crocheter une serrure, assure-toi d'être seule ou en compagnie de gens de confiance...

### Contraintes du rôle

**Haute naissance :** tu es une noble. Comporte-toi comme telle avec le bas peuple.

**Inquiète** : Tu es terrifiée en permanence.

**Mauvaise réputation** : ta famille traîne une sale réputation depuis des lustres, même si tu essaies de changer cela. Certains ne te feront pas facilement confiance.

**Désarmée** : tu n'as pas d'arme. Pour le moment...

**Dénuée de scrupules** : tu es quand même une Locke !

### Tu connais :

**Lord Robert Talhart** : Le régent du Nord. Il souhaite devenir roi. Les Nordiens ont peur de lui. Sa maison se traîne une réputation des plus effroyables. Ton mari. Il s'est pris d'affection pour toi. Vous vous aimez d'un amour sincère. Un mariage qui repose sur la confiance.

**Jon Locke** : Ton jeune frère. Treize ans. Pas encore en âge de se marier. Il était avec Gregor lorsqu'ils ont fait la peau du fils Cerwyn. Il a disparu cette nuit.

**Gregor Talhart, le bâtard de Robert** : Un homme à l'âme noircie, sans doute son sang de bâtard. Il se dit chasseur émérite. D'aucuns racontent dans le Nord qu'il ne chasserait pas que des bêtes sauvages. Certainement l'homme le plus dangereux que tu ais jamais croisé. Il faudra éviter de rester seule avec lui.

**Ser Jasper Locke** : Ton oncle. Un homme rusé et non marié. Il cherche sans doute une épouse et il serait un beau parti pour certaines dames. Sur qui jettera-t-il son dévolu ? C'était lui le cerveau du complot contre le roi (qu'il a tué lui-même, par derrière). Comme tout Locke, il n'aime pas trop Gregor. Jasper a des manières courtoises et sait facilement se faire des amitiés.

**Lord Roger Locke** : ton autre oncle et jeune frère de Ser Jasper Locke. Récemment marié à Lady Wylla Flint. Perdu sur la route en venant. Il n'a jamais possédé une grande adresse aux armes.

**Lady Barbarey Ryswell :** La sœur de feu la première épouse de Robert Talhart, Bettany, décédée des suites d'une mauvaise chute de cheval. Les deux s'entendent bien. Elle a eu comme page puis écuyer le jeune Éric Talhart, le fils légitime de Robert, avant qu'il ne meure de maladie il y a quelques années. Elle est influente. Tous les nobles du Nord l'écoutent. Riche mais radine : les mets qu'elle a apportés au banquet ne rivalisaient en rien face aux viandes succulentes apportées par Lord Cregan Flint.

**La princesse Elayne Cerwyn :** La fille de l'ancien roi assassiné, épousée par Gregor Talhart – le bâtard – il y a moins d'un mois. Une gourde absolue qui semble croire les balivernes servies par les Talhart. Au banquet, elle a porté un toast contre les Corbois et son nouvel époux lui a juré de lui rapporter la tête de Lord Corbois.

**Lady Alysanne Wull :** La dernière arrivée au château, une lointaine dame des Îles aux Ours, de la très petite noblesse, arrivée seule sur un canasson hirsute. Elle est vêtue de peaux et porte toujours une hache à son côté. Elle paraît savoir la manier. Elle parle beaucoup des Dieux du Nord. À manipuler, contre le bâtard, mais avec précaution.

**Lord Cregan Flint :** vieux et inquiet par la disparition de sa fille et de son gendre. Déjà qu'il était anéanti par la mort de son unique fils qui accompagnait le roi. S'il savait que c'est toi qui l'a tué... Peut-être que son cœur le lâcherait ? Comme les Locke, les Flint sont originaires du Sud et ne vénèrent pas ces dieux sauvages du Nord.

**Lady Wylla Flint :** la fille du vieux Flint. Vingt printemps et plutôt jolie. On la dit très intelligente ; sans doute trop pour son bien.... A disparu dans le blizzard avec ton frère Roger. Si jamais elle arrive à Karhold, elle constituera une gêne...

**Baël le Barde :** un jeune barde venu seul tenter de gagner gîte et couvert par ses chansons. Au moins quelqu'un de civilisé. Il connaît des chansons du Sud. On peut le payer pour une chanson ou un air. Il avait l'air d'observer tout particulièrement la princesse Elayne Cerwyn hier soir. Lorgnait-il la jeune fille ou les bijoux ?

**Aelynn** : Une cuisinière, du genre aguichante, arrivée avec Lady Barbarey Ryswell. De la populace, tout juste bonne à servir la soupe. Sa place lui permet peut-être d'entendre certaines choses. On t'a rapporté qu'elle avait eu des mots avec ton petit frère Jon Locke.

**Lyanna Snow** : la maîtresse bâtarde de Gregor (il n'y a visiblement que la jeune Elayne pour l'ignorer au château). Toujours à l'accompagner dans ses mauvais coups. Une véritable âme damnée. Attention à elle. Elle ne veut que le bonheur de son Gregor. Et ton enfant à naître n'aura rien d'une bénédiction pour eux.

**Dick le Rouge** : l'homme de confiance de Robert Talhart au château. Il a le visage rougi de nature. Il est du genre à fureter dans tous les coins, même sans que son maître le lui demande.

**Les Corbois** : ils résident à l'extrémité nord du royaume. Leur domaine est couvert de forêts. **Lord Emmon Corbois** est connu pour ses fréquents accès de cruauté. Sa fourberie est crainte dans tout le Nord. Robert et Jasper se proposent de partir en guerre contre lui, dès le début du printemps. Mais on dit que Lord Corbois est un guerrier très redoutable, et malin...

### **3. Gregor Talhart (bâtard de Talhart)**

#### **Ta jeunesse.**

Tu es né dans un village appartenant aux Talhart, il y a environ vingt ans.

Tu es le fils bâtard de Lord Robert Talhart, seigneur de la Maison Talhart, qui a séduit ta mère, au cours d'une partie de chasse dans les bois. D'après ta mère, Lord Robert, en croisant sa route, l'a sauvée d'une attaque de loup alors qu'elle allait chercher du bois dans la forêt après la mort de son époux.

Jeune veuve, sans le sou, ta mère aurait vécu pauvrement sans l'intervention de ton père. Chaque année, vous receviez un sac de pièces, ainsi que des porcs et des chapons.

Rapidement, ta mère et toi, recueillîtes une orpheline bâtarde, du même âge que toi, Lyanna Snow. En grandissant, celle-ci deviendra ta meilleure amie.

Ensemble, vous devîntes très vite amants, mais aussi sauvages et indisciplinés.

Et tu étais sujet à des pulsions macabres...

Depuis tous petits, vous aimiez martyriser les animaux et les autres enfants du village. En grandissant, vous avez développé ces penchants cruels, et mutuels... À quinze ans, vous commîtes votre premier véritable meurtre ; une donzelle d'un village voisin que vous égorgâtes dans les bois. L'affaire ne fit pas de bruit et vous fûtes prudents en maquillant le cadavre : on crût à une attaque de loup.

#### **Il y a deux ans :**

Quelques mois après la mort soudaine d'Éric Talhart, seul fils légitime de lord Talhart, qui venait de te rencontrer pour la première fois (il avait passé la plus grande partie de son enfance chez les Ryswell, la famille de sa mère Bettany Ryswell, décédée depuis de nombreuses années), tu es alors appelé à la

demeure familiale par ton père, qui ne te reconnaît cependant toujours pas officiellement.

Ce qui est d'ailleurs impossible pour lui. Seul un roi peut défaire la bâtardise.

Lyanna t'accompagna, en tant que maîtresse officieuse et complice en toutes occasions. Protégé par ton père, tu te passionnes bien vite pour la chasse. Tu te distrais notamment en relâchant des femmes nues dans les bois, pour les chasser à courre, les violer, puis les écorcher et ramener leurs peaux au château en guise de trophée.

Tu procèdes de la même façon avec certains criminels, libérés de vos geôles, le temps d'une bonne chasse : s'ils arrivent à t'échapper, ils ont la vie sauve. Sinon...

Excellent chasseur, tu n'as presque jamais connu d'échec...

Ces peaux, tu les exposes dans une salle secrète, sous le château, dont l'entrée se fait par les geôles. C'est un lieu chargé de mémoire pour les Talhart ; tu y as découvert des peaux très anciennes. Tu es bien le digne fils de ton père...

Bonne archère, Lyanna participe activement à vos crimes qui, d'une part ne la rebutent pas et d'autre part vous rapprochent. Après chaque meurtre commis, vos ébats se font plus forts que jamais.

Vos crimes sont toutefois parvenus aux oreilles de Lord Robert Talhart, ton père, un homme froid et calculateur. Tout le monde le craint, à raison, hormis toi. Il terrifie même Lyanna. Lord Robert a le don de mettre mal à l'aise les gens, du plus humble jusqu'au roi.

Convoqués à la table seigneuriale, Lord Robert vous rabroua à mots couverts ; non pour vos crimes mais pour les bruits qui commençaient à courir. Que tu continues, si l'on ne pouvait faire autrement, mais en te contrôlant et en agissant beaucoup plus discrètement.

Ce que tu fis... La salle aux peaux abrite désormais une collection dont tu t'enorgueillis. Un jour, espères-tu, tu la rempliras d'autre chose que de peaux de simples paysannes ou de criminels.

Tu as d'ailleurs une véritable âme de collectionneur ; le double fond du coffre dans ta chambre contient plusieurs mèches de cheveux. On ne se refait pas...

### **Il y a six mois : La mort du roi Richard Cerwyn.**

Déçu par son suzerain qui lui a d'abord refusé la main de sa fille Melissa Locke pour lui préférer une vraie nordienne comme épouse pour son fils Brandon Cerwyn, lord Locke trouve à comploter avec lord Robert Talhart qui y vit l'occasion de s'emparer du trône.

Tu as assisté à la rencontre entre Ser Jasper Locke, le frère cadet de Lord Locke et Robert Talhart. Il y avait même Lyanna Snow, que Robert estime pour sa brutalité, sa ruse et son habileté aux armes.

Ensemble, ils mirent au point un stratagème pour attirer la famille royale dans la demeure des Locke, aux Grises. Bien introduit à la cour, ce ne fut qu'une formalité pour Lord Talhart d'échafauder une tournée des grands seigneurs du nord pour la famille royale et sa suite.

Talhart et Locke se répartissent alors les meurtres :

- Pendant le repas d'accueil, au mépris des lois de l'hospitalité, les Locke assassinent le roi Richard, la reine et leur suite.
- À l'extérieur du château, dans la forêt environnante, déguisés en soldats Corbois, les hommes de Talhart se débarrassent des enfants du roi partis chasser.

Si l'ensemble de l'attaque se passe bien, Lord Robert est toutefois obligé de partir avec ses hommes à la poursuite d'Elayne Cerwyn qui paraît à ce moment lui échapper.

De votre côté, Lyanna et toi avez maille à partir avec le fils du roi, Brandon. Tu t'es battu au corps à corps avec lui et lui a même défiguré le visage mais l'adolescent réussit tout de même à s'enfuir à cheval.

Lyanna le blesse alors d'une flèche empoisonnée dans le dos.

Avec Lyanna et le petit Jon Locke, le fils chéri de Lord Locke, âgé de treize ans, vous vous lançâtes alors à la poursuite du fuyard. Malgré vos vêtements Corbois, celui-ci t'avait reconnu et pouvait révéler toute la conspiration. Hélas, il prit la fuite en direction du nord, vers le pays Corbois, et vous vous vîtes obligés d'arrêter la poursuite, ce qui te contraria fortement.

Lyanna te rassura en te disant que Brandon Cerwyn était salement défiguré, qu'il se vidait de son sang et ne pouvait survivre à sa flèche empoisonnée. Mais sans cadavre, Robert Talhart ne serait jamais convaincu de sa mort et exigerait un bouc-émissaire, peut-être Lyanna, ou toi. Il a tendance à se montrer très sévère au sujet du moindre échec...

Sur le chemin du retour, vous tombâtes sur une ferme isolée, dont l'un des fils adolescents ressemblait assez à Brandon ; un heureux hasard ! Lyanna, Jon Locke et toi incendièrent la ferme et tuèrent tout le monde, à l'exception d'un jeune commis de ferme âgé de 9 ans à qui, dans ta grande bonté, tu te « contentas » de lui trancher simplement la langue avant de le chasser dans les bois pour qu'il aille nourrir les loups.

Vous avez alors juré, tous les trois, de ne rien révéler à Lord Robert ni aux Locke.

Ces péripéties achevées, vous avez apporté le corps du « faux Brandon » (dénudé et *légèrement* défiguré et abîmé. On ne se refait pas...) aux Locke qui se chargèrent de finaliser la mise en scène. Maquillés et déplacés, on retrouverait tous les cadavres royaux en territoire Corbois de quoi les faire facilement accuser de félonie.

### **La princesse Elayne Cerwyn :**

Quelques jours plus tard, Robert ramena et prétendit avoir sauvé des Corbois la jeune Elayne Cerwyn, fille cadette du roi, âgée de quinze ans.

La donzelle semblait, et semble toujours, le croire. À dire vrai, Lord Robert est assez astucieux pour créer une mise en scène propice à ce qu'Elayne

n'y voie que du feu. La pouliche pense que les Corbois l'ont attaquée son escorte et elle, alors qu'elle participait à la chasse dans les bois. Perdue, en fuite, affamée et sans repos, pendant plusieurs jours, il n'a pas été difficile, après l'avoir soignée à force de drogues, de lui faire perdre pied dans ses souvenirs.

Elle croit désormais que le roi était reparti sans encombre de la demeure des Locke avant de se faire attaquer en route par les Corbois. L'idiote...

Devenu régent, car plus puissant seigneur après le roi, Lord Robert a bien l'intention de se faire couronner. Il t'a promis de te légitimer, ce que seul un roi peut faire, et de t'octroyer son héritage.

En récompense de tes services, il t'a même offert la main de Lady Elayne. Tu viens tout juste de l'épouser. Tu couches avec elle, comme tu continues à coucher avec Lyanna qui paraît se contenter de cette place dans l'ombre. Il est vrai qu'être la maîtresse d'un futur roi du Nord est une place assez enviable tout compte fait.

Veuf de sa première épouse, Bettany Ryswell (morte il y a huit ans, Lyanna et toi ne l'avez pas connue), Lord Robert vient à son tour de se remarier avec Lady Melissa Locke, la grande sœur de Jon Locke. C'est une femme d'apparence aimable mais très calculatrice, comme ton père Robert. Il faudra compter avec elle.

Mais Robert prétend vouloir en finir avec les Corbois et imposer sa loi sur le Nord. Il a convoqué tous les seigneurs du Nord à sa forteresse pour y décider d'une expédition punitive au printemps prochain, l'hiver gelant actuellement tous ses projets. Robert, après son couronnement, entend bien lever le ban et aller légitimement châtier Lord Corbois.

De leur côté, les Locke se montrent gourmands dans le partage des récompenses. En plus des terres Corbois, leurs voisins, que Robert leur a promis, les Locke ont projeté de marier l'un des leurs avec la fille unique de Lord Cregan Flint, le riche seigneur de Salins (après avoir assassiné son seul fils, Grendel, à table, dans leur château, car il accompagnait alors le roi). Ils multiplieraient alors leurs richesses, devenant plus puissants que Robert. Mais on dit leur famille très nombreuse et divisée...

Ces Locke sont très gourmands même, sans doute trop pour leur bien.

### Hier :

Les seigneurs convoqués par Lord Robert sont arrivés. En premier lieu, Lady Barbarey Ryswell, une veuve acariâtre qui te déteste. À ton avis, elle pense que tu as quelque-chose à voir avec la mort de son neveu et fils légitime de Robert, ton demi-frère Éric qui est mort fort opportunément pour toi, il faut bien l'avouer. C'est l'ancienne belle-sœur de Robert et on ne peut guère tenter quelque-chose contre elle. Mais le jour venu, sa peau fripée sera bien plaisante à écorcher...

Lord Cregan Flint est venu dans l'après-midi, seul ou presque, et bien vite effaré de voir que sa fille chérie Wylla et son nouveau gendre Roger Locke (le dernier frère de Jasper), pourtant partis en avant, ne sont pas encore arrivés au château. Il est vrai que la neige tombe en abondance cet hiver. Ils ont pu se perdre en route, ou mourir de froid, va savoir. Tu t'en moques pas mal de leurs histoires. Les Flint et les Locke sont d'origine sudière. Ce ne sont pas de véritables Nordiens. Pour cette raison, tu les méprises.

Il y a un barde sudier, Baël, venu quémander le gîte le temps que la tempête cesse.

Une cuisinière, mi-puterelle, Aelynne, du genre aguichante, venue avec Lady Barbarey Ryswell.

Lady Elayne semblait bien étrange. Elle paraissait éviter le barde. Il paraît qu'il est connu dans le Sud. Se connaîtraient-ils ?

La dernière arrivée est une lointaine dame des Îles aux Ours, Alysanne Wull, de la petite noblesse. Lord Robert ne lui concède tellement peu d'importance qu'il ne lui a pas donné de chambre personnelle. Elle dort dans la salle commune. Elle est vêtue de peaux et porte toujours une hache à son côté. Celle-là, tu la respectes. Elle a des faux airs de Lyanna, sous certains aspects.

Tu ne fais confiance à aucun de ceux-là. Les Talhart n'ont jamais été appréciés dans le Nord et la prise de pouvoir de Robert pourrait susciter des remous chez certains.

### **Hier soir : le banquet.**

Si Lord Cregan Flint est très inquiet, il a toutefois régaler la table de mets succulents venus de ses nombreux élevages et pêcheries. Lady Barbarey a fait bonne provende aussi, quoi que moins savoureuse. Par prudence, tu as surveillé ce qu'elle mangeait et ne mangeait pas, avant de te servir.

Lady Elayne Cerwyn ta jeune épouse de quinze ans, a porté un toast à la mémoire de sa famille et a réclamé la vengeance pour leur meurtre. Tu lui as aussitôt promis la tête de Lord Corbois. (Ce ne sera pas facile, les Corbois sont réputés être excellents combattants. Tu te reproches un peu cette vantardise car tu sais qu'en duel, tu ne rivaliserais pas un seul instant avec Lord Corbois).

Après t'avoir demandé de sortir dans la cour du château, le petit Jon Locke est venu t'y retrouver. Le morveux voulait te faire chanter. Tu devais lui ramener deux cents pièces d'or (une fortune, même pour toi !), ou sinon il bavarderait à son oncle Jasper et à Lord Robert Talhart au sujet du faux cadavre du royal héritier. Pour se défendre, il dirait que tu l'avais menacé de mort.

Tu acceptes de rentrer dans son jeu et lui donne un rendez-vous discret, pendant la nuit, dans la vieille tour abandonnée, pour le payer. Ça pour le payer, tu le paieras bien... Tu as rapidement mis au point les détails de ton plan avec ta maîtresse Lyanna.

En rentrant dans ta chambre, tu t'es montré fort taciturne avec ton épouse, Lady Elayne. Heureusement pour elle, elle ne s'est pas permise de faire de commentaire sur ton attitude.

### **Cette nuit :**

En te levant, tu as prétendu devant ton épouse que tu partais chasser. À la vérité, cela te servira d'alibi. Et effectivement, tu partiras chasser après avoir réglé son compte au morveux.

Tu as retrouvé Jon Locke dans la vieille tour abandonnée. Elle ne donne pas sur le rempart extérieur, n'est jamais surveillée, et menace de s'effondrer. Tout ce qu'il te fallait.

Avec Lyanna, vous avez poignardé le gamin par derrière sans un cri et l'avez, faute de temps, rapidement dissimulé dans une congère de neige, près de l'entrée des cryptes. On ne l'a pas encore retrouvé. Lyanna pense que personne ne vous a vus et a cherché à te rassurer.

Pour vous donner un alibi, vous êtes rapidement partis à la chasse, en prenant deux chevaux dans les écuries. Manquant de chance, vous n'avez rien pu prendre à la chasse. Au moins, espérez-vous avoir pu suffisamment donner le change pour ne pas être suspectés lorsqu'on découvrira le cadavre. Quant à l'arme du crime, vous vous en êtes débarrassés dans les bois.

Tu es toutefois d'une humeur massacrate depuis lors. Le sang devrait encore couler...

### **Ce matin, peu après l'aube.**

Le toit de l'écurie s'est effondré sous le poids de la neige. De nombreux chevaux sont morts dans l'écroulement. Les hommes de Lord Robert sont en train de déblayer la neige et les carcasses d'animaux.

Tu as de la chance. Vous auriez pu être dessous quand le toit s'est effondré. Pourtant, ton père n'est pas du genre à tolérer des bâtiments en mauvais état.

Robert est quelque peu soucieux. Il a envoyé des éclaireurs dans la forêt et sur la grande route, sans doute pour s'enquérir des actions potentielles des Corbois. Il attend leur rapport.

Ce soir aura lieu le serment d'allégeance solennel des nobles envers Lord Robert. Il recevra ensuite la couronne du Nord. Et tu seras alors légitimé. Un jour, tu deviendras roi du Nord, après Robert !

**Buts :**

- **Masquer tes crimes.** Personne ne doit savoir que tu as assassiné ce morveux de Jon Locke.
- **Faire en sorte que Lord Robert n'apprenne pas que Lyanna et toi avez peut-être échoué à assassiner le fils du roi.** Le dernier « incapable » qui a servi Robert est mort écorché (et sa peau trône en bonne place dans la « galerie familiale des Talhart », sous les geôles). Etre son fils bâtard ne te protégera probablement pas.
- **Trouver un moyen de nuire à cette vieille bique de Lady Barbarey Ryswell.** Cela fait trop longtemps qu'elle te méprise.
- **Aider ton père à devenir roi ;** ne pas oublier qu'il doit te légitimer ensuite.

**Objectif bonus :**

- **Partir à la chasse à l'homme (ou à la femme) avec Lyanna, d'ici la fin de la nuit...**

**Tu commences le jeu avec 10 Points d'Action (PA).**

**Compétences**

**Torture :** Tu peux torturer discrètement une personne (au besoin, tu prétendras agir à la requête de ton père). Celle-ci aura l'obligation de répondre la vérité à une de tes questions (sauf confesser un meurtre). Venir voir le maître du jeu à cette occasion. Bien choisir la personne à torturer (évidemment pas ton père, ni Jasper Locke qui est un trop bon guerrier). Si le personnage en question possède une arme ou a récupéré un objet, tu peux l'en débarrasser.

**Richesse modérée :** tu disposes d'un peu plus de PA que les autres. Ils pourront te faciliter les choses. Tu peux en distribuer au besoin.

**- Lire et écrire. Avec difficulté. Lire une lettre trouvée te coûtera 1 PA supplémentaire. À toi de voir si tu veux les dépenser.**

**Armé :** Lorsque la fin du jeu viendra, tu auras la possibilité de t'en servir...

**Contraintes du rôle**

**Mauvaise réputation** : il est possible que vos agissements de jeunesse avec Lyanna aient atteint certaines oreilles. Certains ne te feront pas facilement confiance.

**Héritage Talhart** : Tu es un Talhart par le sang. Assure-toi de toujours te comporter comme tel et de faire la fierté de ton père...

### **Tu connais :**

**Lord Robert Talhart** : C'est le seigneur du château, et ton père. Il paraît toujours avoir une longueur d'avance sur les autres, même sur toi.

**Lady Melissa Talhart, née Locke** : La nouvelle épouse de Robert, issue du clan Locke. Une femme intelligente et encore jeune. Ambitieuse comme tout Locke. C'était la sœur de feu le regretté Jon Locke. Elle ignore encore le sort de son frère. À surveiller. Le gamin lui causait peut-être.

**Lyanna Snow, née orpheline** : ton seul et unique amour. Vous êtes faits l'un pour l'autre.

**Ser Jasper Locke** : L'oncle de lady Melissa et de Jon Locke. Un homme rusé, étonnamment non marié. Il cherche sans doute une épouse. Sur qui jettera-t-il son dévolu ? À ne pas sous-estimer ; c'est le grand complice de Robert dans le meurtre du roi. Comme tout Locke, il ne t'aime pas trop. C'est lui qui a assassiné le roi Richard Cerwyn.

**Lady Barbarey Ryswell** : La sœur de feu la première épouse de Robert Talhart, Bettany Ryswell, morte au cours d'une mauvaise chute de cheval. Elle a eu comme page puis écuyer le jeune Éric Talhart avant qu'il ne meure de maladie. Elle te déteste. Elle n'a de cesse de dresser Robert contre toi. Elle est influente. Tous les nobles du Nord l'écoutent.

**Lady Elayne Cerwyn** : La donzelle de l'ancien roi assassiné, épousée par toi il y a moins d'un mois. Une gourde de quinze ans complètement crédule. Si ça se trouve, elle ignore encore que Lyanna et toi êtes amants. Elle serait bien la dernière au château. Dick le Rouge t'a rapporté qu'elle a passé pas mal de

temps, ces dernières semaines, avec Lord Robert, ton père. Si d'aventure elle te trompait, il faudrait la mettre à mort, princesse ou non.

**Lady Alysanne Wull :** La dernière arrivée au château, une lointaine dame des Îles aux Ours, de la très petite noblesse, arrivée seule sur un canasson hirsute. Lord Robert ne lui concède tellement peu d'importance qu'il ne lui a pas donnée de chambre personnelle. Elle dort dans la salle commune. Elle est vêtue de peaux et porte toujours une hache à son côté. Elle paraît savoir la manier...

**Lord Cregan Flint :** vieux et inquiet par la disparition de sa fille et de son gendre. Déjà qu'il était anéanti par la mort de son unique fils qui accompagnait le roi. Il n'est pas en grande forme et tousse beaucoup. Il ne passera pas l'hiver. De tous temps, les Flint ont prétendu être à jamais les loyaux serviteurs des Cerwyn.

**Baël le Barde :** un jeune barde venu seul du Sud tenter de gagner gîte et couvert par ses chansons. Elayne Cerwyn semblait l'éviter. Encore un coureur qui rêve de belles princesses et qui finira écorché après une bonne chasse.

**Aelyne :** Une cuisinière, mi-puterelle, du genre aguichante. Arrivée avec Lady Barbarey Ryswell. Peut-être qu'elle connaît un ou deux secrets utiles contre la vieille bique ?

**Dick le Rouge :** l'homme de confiance de Robert Talhart au château. Il a le visage rougi de nature. Il est du genre à fureter dans tous les coins, même sans que son maître le lui demande.

**Les Corbois :** ils résident à l'extrémité nord du royaume. Leur domaine est couvert de forêts. **Lord Emmon Corbois** est connu pour ses fréquents accès de cruauté. Sa fourberie est crainte dans tout le Nord.

## **4. Lady Elayne Cerwyn, épouse de Gregor Talhart. Dernière héritière de la famille royale du Nord (en réalité Jeyne Stone, comédienne)**

*Menteuse, cupide et effrayée.*

### **Ton identité :**

Ton véritable nom est Jeyne Stone. Tu as dix-sept ans mais tu prétendras en avoir presque seize.

Tu es née sur les routes du royaume du Nord. Tes parents, saltimbanques itinérants, se produisaient tour à tour dans les diverses cités du pays. Constamment sur les routes, vous viviez à la dure, de maigres salaires, de viandes gâtées et de fruits pourris. Ton père Erik et ta mère Margot, t'ont élevée de leur mieux et ton enfance ne fût pas si malheureuse.

Naturellement, tu n'as jamais appris à lire ou à écrire, et tu es inculte dans bien des domaines.

Tu t'y connais toutefois en comédie. Assistant ton père et les autres saltimbanques de votre troupe, tu es montée sur les planches de villages plutôt deux fois qu'une.

Ils t'ont également appris à crocheter certaines serrures, de quoi mettre plus facilement un peu d'argent de côté et de cultiver ton caractère assez vénal, il faut bien l'avouer...

D'une ville à l'autre, votre compagnie (une petite douzaine de personnes) trainait la route. Les chemins sont dangereux, particulièrement en hiver, et pourtant vous vaquiez à pied, chargés de vos rares objets de valeur.

Plutôt jolie, tu attirais les regards dès le début de ton adolescence. Par exemple, ce jeune adolescent, un barde, venu du Sud, Abel ou quelque chose comme ça – tu ne sais plus – qui suivait votre compagnie avec insistance pendant un temps. Un jour, il y a trois ans, vos destinées se séparèrent. Tu appris quelques mois après qu'il s'était mis au service d'un vieux seigneur dans le Sud.

### **Il y a six mois :**

Au cours d'un de tes spectacles sur les terres de Lord Talhart, un des grands seigneurs du Nord, l'un des plus importants après le roi Richard Cerwyn, tu remarquas dans l'assistance un homme, sévère comme un guerrier, mais aux traits dissimulés par un capuchon, et qui semblait te considérer avec insistance. Sans mot dire, l'homme se détourna et se perdit bientôt dans la foule des badauds amassés au pied de votre scène.

Quelques jours plus tard, tes parents reçurent la visite d'un riche seigneur à cheval. Il se présenta ; lord Robert Talhart en personne, seigneur de Karhold, un homme que son peuple considère habituellement froid et austère. Essoufflé, empressé et visiblement très inquiet, il s'ouvrit à ta troupe des motifs de sa crainte : en tournée pour visiter les grands seigneurs du Nord, le roi parcourait les routes du royaume avec une simple escorte.

En chemin pour le rejoindre, lord Talhart avait eu vent d'un complot contre le roi. Il soupçonnait un traquenard pour enlever Elayne Cerwyn, la fille du roi, et en exiger une rançon conséquente. Manquant de certitudes, Robert avait entendu parler d'une fille lui ressemblant assez bien : toi.

Sur ce, il t'engagea pour jouer la princesse, en espérant convaincre le roi de mettre sa fille à l'abri. Robert ne tourna pas autour du pot : le rôle était dangereux et tu pouvais risquer gros. En échange, le salaire se révéla conséquent. Il offrit deux cents pièces d'or (le salaire de plusieurs vies) à ton père et quelques bijoux pour ta mère qui acceptèrent. Une fois l'affaire résolue et les coupables démasqués, tu recevrais pour ta part cent pièces d'or supplémentaires.

Néanmoins, Lord Robert Talhart insista lourdement pour que tes parents et ta troupe quittent le Nord au plus vite et descendent dans le Sud, pour ta sécurité et plus encore celle de la princesse Elayne. Si d'aventure le hasard faisait mal les choses et que quelqu'un vienne à bavarder, la véritable princesse courrait un grand danger.

Une fois le complot neutralisé, tes parents seraient autorisés à revenir et à reprendre une activité dans le Nord, avec toi.

Tes parents, loyaux sujets du roi, acceptèrent et toi aussi.

Vous vous mîtes alors en route, sans tarder. Tu voyageas en croupe d'un des cavaliers qui composait la petite troupe de Robert.

### **La mort du roi et d'Elayne Cerwyn :**

Lord Robert mena ses cavaliers à bride abattue. Tout juste accordait-il de brèves haltes et les bêtes se montrèrent bientôt fourbues.

Vous atteignîtes un vallon obscur, en lisière d'une forêt sur le domaine des Corbois. L'un des éclaireurs dépêchés en avant par Robert, un certain Dick le Rouge (reconnaissable à son visage rougeâtre) avait retrouvé la piste d'un groupe de cavaliers. Menés par Robert, vous suivîtes les traces pendant quelques heures, pour tomber sur un véritable massacre.

Un combat sauvage y avait eu lieu : vous avez alors trouvé des cadavres vêtus à la manière Corbois et d'autres portant les armoiries du roi. Vous découvrites au milieu d'eux le corps ensanglanté de la princesse Elayne, percée d'une flèche. Tuée par maladresse ou délibérément visée, la chose importait peu, désormais.

Robert envoya alors une partie de ses hommes suivre les traces des assaillants. Celles-ci s'éloignaient vers le cœur du pays de Lord Corbois, un territoire boisé, inculte et dangereux où tes parents n'osaient jamais se risquer.

Ce faisant, Lord Robert resta avec toi, aussi attristé que pensif.

Il se pencha sur le corps de la princesse. Il appréciait la famille royale, même s'il t'avoua qu'il lui arrivait parfois d'avoir des désaccords avec le roi. Il se désespérait de devoir lui annoncer la mort de sa fille lorsqu'apparut un autre éclaireur porteur de tristes nouvelles : le roi et toute sa famille avaient été sauvagement assassinés, comme la princesse.

À ce que Robert paraissait en deviner, le roi Richard Cerwyn avait été attaqué sur la route – par félonie – par Lord Corbois, un seigneur jaloux du roi et envieux de sa couronne. Sa fille avait pu s'échapper pour quelques temps seulement...

Robert réfléchit alors toute la nuit. Au petit matin, il vint te trouver au pied de la petite tente qu'il t'avait concédée.

Pour lui, Lord Corbois n'avait pas pu agir seul. Le roi quittait la demeure des Locke, « Les Grises » pour se diriger chez les Corbois. Sous couvert d'une

visite, le roi Richard entendait régler certaines vieilles querelles. Visiblement les Corbois lui avaient tendu une embuscade.

Mais d'après Robert, les Corbois n'étaient pas assez intelligents pour mener pareil complot tous seuls. Le complot possédait une tête pensante, dissimulée dans l'ombre. Quelqu'un qui avait fait alliance avec eux, quelqu'un avec de noirs desseins.

Quelqu'un qu'il vous fallait piéger à son propre jeu.

Robert te proposa alors autre chose, continuer à te faire passer pour la princesse et faire croire au royaume sa survie. Tôt ou tard, le coupable se manifesterait pour attenter à ta vie et Robert le prendrait sur le fait.

Mais pour cela, il fallait que tu restes en permanence non loin de lui. Sachant ta « main » désormais convoitée par tous les ambitieux seigneurs du royaume salivant à l'idée de s'asseoir sur le trône, il vous fallait trouver un subterfuge le temps de mener l'enquête. Robert était veuf et engagé à Lady Melissa, la fille de Lord Locke, un seigneur sourcilleux sur les questions d'honneur. Il a dû l'épouser.

Toutefois, il avait un fils bâtard, Gregor. Une mésalliance pour une princesse, à première vue, mais Robert promit de révéler ton identité et d'annuler le mariage, une fois l'enquête terminée.

Sans que tu n'aies à le réclamer, Robert consentit à doubler ton salaire. En échange de quoi, tu veillais à te comporter en épouse avec Gregor et à lui dissimuler ton identité. Jeune et imprudent, Gregor a le don de bavarder à tort et à travers ; lui révéler la vérité n'aurait pas manqué de faire échouer les plans de Robert.

Bien évidemment, tu t'y connais en tisanes pour ne pas tomber enceinte et, par chance, Gregor est plutôt bel homme. Passionné par la chasse, il part régulièrement dans la forêt, plusieurs jours durant, avec quelques compagnons : tu n'as pas à partager souvent sa couche.

### **Ces dernières semaines :**

L'hiver voit l'enquête de Lord Robert piétiner. Aussi, il t'a informée qu'il allait jouer son va-tout. Plus grand seigneur du Nord, il est naturellement devenu régent du royaume.

Il a donc convoqué tous les nobles du Nord dans son château de Karhold pour décider d'une expédition punitive contre les Corbois.

En parallèle, il souhaite profiter de la réunion pour procéder à l'élection d'un roi pour le Nord. Le responsable de la mort du roi Richard n'aura d'autre choix que de passer à l'action d'une manière ou d'une autre.

Robert a pris le temps de t'instruire des noms des grandes familles du Nord. Tu te comportes de mieux en mieux comme une jeune dame de haute naissance. Malheureusement, tu n'as pas eu le temps d'apprendre à lire ou à écrire. Il te faudra cacher cette ignorance.

Gregor révèle un tempérament agité. Il semble inspirer la crainte à tous les gardes du château, ainsi qu'à tous les serviteurs et servantes. Il a une maîtresse, Lyanna Snow, une archère, une information que tu feins de ne pas avoir deviné.

### **Hier :**

Les seigneurs convoqués sont arrivés à Karhold. En premier lieu, Lady Barbarey Ryswell, l'ancienne belle-sœur de Lord Robert (de Bettany, sa première épouse décédée). D'après Robert, leur alliance est solide.

Ser Jasper Locke, un beau chevalier (Ser est un titre de chevalier) d'environ trente ans, est arrivé peu après, en compagnie de son neveu, Jon Locke, un gamin de treize ans. Ils représentent la famille Locke. Si Jasper possède des manières raffinées, son neveu se montre désagréable en permanence avec les gens du commun.

Lord Cregan Flint est venu dans l'après-midi, seul ou presque, et bien vite effaré de voir que sa fille chérie Wylla et son nouveau gendre Roger Locke, le deuxième oncle de Lady Melissa – pourtant partis en avant – ne sont pas encore arrivés au château. (Il a perdu son fils unique, Grendel, assassiné alors qu'il accompagnait le roi Richard Cerwyn ; Wylla est la seule fille qui lui reste et Cregan est veuf et assez vieux).

La dernière arrivée parmi les nobles est une lointaine dame des Îles aux Ours, Alysanne Wull, de la très petite noblesse, dont la mère, Leona, est morte, elle aussi, aux côtés du roi. Elle dort dans la salle commune, comme les manants. Elle est vêtue de peaux d'ours et porte toujours une hache à son côté.

### **Le barde :**

Peu après, ton cœur a manqué de défaillir. Un jeune barde à l'accent sudier, Baël, s'est présenté aux portes, quémendant le gîte et le couvert. La tradition nordienne voulait qu'on l'accueille, au moins pour la nuit, ce que Lord Robert a fait. Tu l'as reconnu : c'était l'adolescent qui s'était entiché de toi il y a quelques années. Tu as un peu changé. Avec un peu de chance, il ne t'a pas encore reconnue. Tu as pris soin de ne pas le regarder. Mais il devrait finir par comprendre...

### **Hier soir : le banquet d'accueil.**

Si Lord Cregan Flint est très inquiet pour sa fille, il a toutefois régaler la table de mets succulents venus de ses nombreux élevages et pêcheries. Lady Barbarey s'est également montrée fort généreuse et elle a même amené une cuisinière dans ses bagages.

À table, il t'a fallu ruser pour garder ton identité secrète. Heureusement, « ton père le roi Richard » gardait sa fille cachée des importuns et autres soupirants. Et comme la grande majorité des personnes que la véritable Elayne connaissait sont morts dans l'attaque contre la famille royale, tu ne crains pas grand-chose de ce côté. Tu as porté un toast à la mémoire de ta famille et as réclamé la vengeance pour leur meurtre. Ton mari, Gregor, t'a aussitôt promis la tête de Lord Corbois.

### **La nuit dernière :**

Une fois revenus dans votre chambre, après le banquet, Gregor s'est montré taciturne et il avait un regard qui t'a glacé les sangs. Il s'est esquivé au milieu de la nuit. Il t'a marmonné qu'il partait chasser aux abords du château, ce qu'il fait très souvent.

### **Depuis l'aube :**

Le toit de l'écurie s'est effondré sous le poids de la neige. Celle-ci ensevelit tout le château. De nombreux chevaux sont morts dans l'écroulement. Les hommes de Talhart sont en train de déblayer la neige et les carcasses d'animaux.

Tu es de plus en plus inquiète. Le neveu de Ser Jasper Locke et jeune frère de Lady Melissa, Jon Locke, a disparu et personne ne semble l'avoir remarqué. Ni Robert, ni Ser Jasper ne semblent en savoir plus. À croire qu'il s'est volatilisé.

Lord Robert est lui-aussi soucieux, mais reste silencieux. Il a doublé la garde dans le château. Personne ne peut sortir sans son assentiment.

Gregor est revenu dans la matinée, avec sa Lyanna. Il avait l'air aussi maussade que cette nuit. La tempête les a gênés dans leur chasse. Ils n'ont rien pris.

### **Buts :**

- **Rester en vie :** le (ou la) complice des meurtriers du roi vont certainement vouloir finir le travail.
- **Que personne ne découvre ta véritable identité tant que le (ou la) complice des meurtriers du roi n'a pas été découvert.**
- **Que le barde ne devine pas ton identité, ou, au pire, qu'il ne bavarde pas le temps de l'enquête.**
- **Tirer au clair ces disparitions inquiétantes.** Ce n'est guère rassurant...
- **Te faire davantage d'argent ; au besoin en piquer ici ou là.** Tu es quand même assez cupide...

**Objectif bonus :**

- **En apprendre plus sur Gregor, ton mari.** Les gardes restent perpétuellement silencieux à son sujet, comme s'il cachait quelque chose. Rester discrète là-dessus.

**Tu commences le jeu avec 9 Points d'Action (PA).**

**Compétences**

**Comédienne et fausse gourde :** Pour toi, mentir et jouer la comédie est une seconde nature. Certain(e)s te prendront pour une jeune sotte. Tu es assez intelligente pour les manipuler à ta guise.

**Distraire les gardes :** au besoin, tu peux distraire les gardes gratuitement pour permettre à une personne de confiance (cela existe-t-il ?) de fouiller facilement une pièce gardée. (Pour cacher cette compétence, tu feras semblant – avec la complicité des organisateurs – de payer un point d'action).

**Crochetage :** grâce à ton passé de saltimbanque, tu sais crocheter les serrures compliquées des coffres pour en récupérer le contenu mais, naturellement, tu ignores savoir le faire. Si tu dois crocheter une serrure, assure-toi d'être seule ou en compagnie de gens de confiance...

**Contraintes du rôle**

**Illettrée :** Tu ne sais ni lire, ni écrire. En plus, il te faudra le dissimuler ; la véritable Elayne Cerwyn savait lire.

**Peur des autres :** tu vois des poignards dans chaque regard et des assassins derrière chaque sourire.

**Allure royale :** bien malgré toi, tu « incarnes » la légitimité royale. Il faudra veiller à te comporter en princesse, au risque sinon d'attirer les soupçons. Veiller à ce que les petites gens te fassent bien des courbettes.

**Désarmée et faible :** tu n'as jamais été formée aux armes et tu n'es pas armée. Si l'on venait à se battre, les choses deviendraient compliquées pour toi...

**Tu connais :**

**Lord Robert Talhart** : Le régent du Nord. Tu sens qu'il existe une distance avec son fils bâtard. Il a l'air de beaucoup tenir à sa nouvelle épouse, Lady Melissa.

**Lady Melissa Talhart, née Locke** : la nouvelle épouse de Robert. Une femme belle et intelligente. Tu pressens toutefois qu'elle n'a rien d'une naïve. Attention à ce qu'on dit avec elle.

**Gregor Talhart, le bâtard de Robert, ton mari** : Il n'est visiblement pas épris de toi. Pourtant, tu es plus jolie que cette Lyanna avec qui il fornique dans les bois. Il paraît dupe de ton identité réelle. Robert aurait séduit sa mère, une meunière, au cours d'une partie de chasse dans les bois. Il prétend que Lord Robert, en croisant sa route, l'a sauvée d'une attaque de loup alors qu'elle allait chercher du bois dans la forêt après la mort de son époux. Depuis, la femme reçoit de l'argent et des cadeaux chaque année.

**Ser Jasper Locke** : le beau chevalier ! Sa famille est originaire du Sud et s'est installée dans le Nord il y a deux cents ans. Ils vénèrent les sept dieux du Sud et pas les arbres-cœur du Nord. Il est affable et présente bien.

**Jon Locke** : Treize ans. Jeune frère de Lady Melissa et héritier de la Maison Locke. C'est le neveu de Ser Jasper. Pas encore en âge de se marier. Un mioche arrogant qui a disparu. Hier, tu l'as aperçu rôder du côté de la vieille tour abandonnée.

**Lord Roger Locke** : le jeune frère de Ser Jasper Locke, et oncle de Jon et Melissa. Récemment marié à Lady Wylla Flint. Perdu sur la route en venant. On le dit pas courageux pour deux sous.

**Lady Barbarey Ryswell** : La sœur de feu la première épouse de Robert Talhart, décédée des suites d'une mauvaise chute de cheval. Les deux

s'entendent bien. Elle a eu comme page puis écuyer le jeune Éric Talhart, le fils légitime de Robert, avant qu'il ne meure de maladie il y a quelques années. Elle est influente. Tous les nobles du Nord l'écoutent. Elle est méprisante avec le bas peuple. Elle semble détester Gregor.

**Lady Alysanne Wull :** La dernière arrivée au château, une lointaine dame des Îles aux Ours, de la très petite noblesse, arrivée seule sur un canasson hirsute. Elle est vêtue de peaux et porte toujours une hache à son côté. Elle paraît savoir la manier. Elle dit à qui veut l'entendre qu'elle a déjà tué un ours.

**Lord Cregan Flint :** vieux et inquiet par la disparition de sa fille et de son gendre. Déjà qu'il était anéanti par la mort de son unique fils (Grendel) qui accompagnait le roi. Il n'est pas en grande forme et tousse beaucoup. Comme les Locke, les Flint sont originaires du Sud et sont établis dans le Nord depuis quelques siècles. Il vénère lui aussi les Sept Dieux.

**Lady Wylla Flint :** la fille du vieux Flint. Elle a vingt ans et on la dit très jolie. Le plus beau parti du Nord, après « toi ». A disparu dans le blizzard en venant à Karhold, avec son nouvel époux Roger Locke. Il faut dire que la neige tombe en abondance cet hiver.

**Dick le Rouge :** l'homme de confiance de Robert et son principal lieutenant. Il était avec vous quand vous avez découvert le corps de la vraie Elayne Cerwyn.

**Baël le Barde :** le jeune barde qui frayait un temps avec la troupe de tes parents. Il arrive du Sud. S'il te reconnaît et bavardait, cela risquerait de tout foutre par terre. Lui promettre n'importe quoi, au besoin, pour qu'il tienne sa langue. L'homme a toujours été attiré par l'argent.

**Aelynn :** Une cuisinière, du genre aguichante. Elle accompagne Lady Barbarey Ryswell. Elle semble se préoccuper de toi, plus que des autres. Ton instinct ne ment pas : elle n'est pas celle qu'elle prétend être. Reste à savoir si Lady Barbarey le sait...

**Lyanna Snow** : la maîtresse (elle-aussi bâtarde) de Gregor. Cette Lyanna est sa principale équipière lorsqu'il part chasser. À ton avis, c'est un prétexte grossier pour passer du temps ensemble. Ce n'est pas ton problème, a priori ; sauf si la Lyanna nourrit des ambitions.

**Les Corbois** : ils résident à l'extrémité nord du royaume. Leur domaine est couvert de forêts. **Lord Emmon Corbois** est connu pour ses fréquents accès de cruauté. Sa fourberie est crainte dans tout le Nord.

**L'un d'entre eux, au moins, veut ta peau...**

**L'ancienne famille royale, les Cerwyn** : Le roi Richard, sa femme Lyanna, leur fils de 18 ans, Brandon et leur fille de 15 ans (toi), Elayne. Si on te parle d'eux, ton père était un excellent cavalier passionné par la musique. Ta mère était très aimable. Ton frère était pareil à ton père. La véritable Elayne se passionnait de lectures et de musique. N'hésite pas donc à réclamer des chansons.

## 5. Lady Barbarey Ryswell

*Méprisante, hautaine, endettée.*

Âgée de quarante ans, tu es la fille aînée de lord Rodrik Ryswell, aujourd'hui décédé, et la veuve de lord William Dustin. Tu es la suzeraine de Tertre-Bourg, c'est-à-dire la dirigeante de la maison Ryswell, une des plus importantes familles du Nord.

Les Ryswell ont toujours fait étalage de leur richesse, à défaut d'être les plus puissants du royaume.

Altière, tu demeures séduisante malgré ton veuvage et tes vêtements noirs de veuve.

### **Ta jeunesse :**

Ta jeunesse fût sans histoires pour une haute dame de ta condition. Comme toute fille bien née, tu as appris à lire, écrire, chanter. Aînée des enfants Ryswell, tu accompagnas rapidement ton père lorsqu'il inspectait ses domaines. Celui-ci, faute de fils, te marquait une prédilection certaine. À la mort de ta mère, tu devins la Dame de Tertre-Bourg, avec les responsabilités que cela impliquait.

À l'âge de tes quinze ans, ton père t'envoya cependant à la cour du nouveau roi, Richard Cerwyn, en quête d'un bon époux. Ton père envisageait de te marier à Lord William Dustin, le seigneur voisin de Noblecoeur.

Lord William Dustin se faisait attendre. Mais le jeune roi se montra courtois avec toi, et même fort charmant. Excellent cavalier, il t'impressionnait par ses prouesses à cheval et à la lice. Aucun homme ne parvenait à le défaire en joute. Rapidement, il te séduisit et, quoi que le sachant déjà marié à la reine Lisa Cerwyn, tu lui offris ton pucelage à l'abri d'une grange. De cette nuit que tu n'as jamais oubliée, tu conserves toujours avec ton un petit morceau d'étoffe aux couleurs des Cerwyn. Pour ne pas oublier.

Au fil des années, tu compris toutefois que Richard n'en était pas à son coup d'essai. Par ses chansons, il parvenait sans mal à s'attirer les faveurs de hautes dames ; son épouse, la reine, fermant les yeux sur ses écarts.

Quelques temps plus tard, tu finis par épouser Lord William Dustin, un jeune homme falot qui ne s'aperçut même pas que tu n'étais plus vierge. Dernier héritier de sa lignée, l'homme avait menti à ton père sur son honneur et sa réputation.

En effet, porté par le démon de la guerre, il partait fréquemment combattre dans le Sud, se mêlant de conflits où il n'avait rien à faire et se ruinant à en dilapider ses dernières richesses. Bien évidemment, vous n'avez pas eu d'enfant.

À la mort de ton père t'échut la charge de Tertre-Bourg. Quant à William, il trouva la mort à la guerre quelques années plus tard, te laissant quantité de dettes colossales qu'il te fallait dissimuler.

L'honneur des Ryswell était en jeu, un honneur que tu ne te résignes pas à abandonner sans combattre.

Incapable de payer une dot pour te trouver un nouveau mari, tu décourages les prétendants, le temps de trouver une solution.

De manière générale, tu vis et tu t'habilles dans l'austérité. Tu donnes le change facilement en te drapant dans ton deuil : une veuve ne vit pas dans le luxe.

Un temps, tu as emprunté à la Banque de Fer, par delà la mer, mais ceci n'a fait qu'aggraver tes dettes qui s'élèvent désormais à plus de vingt mille écus. Les revenus de tes domaines ne parviendront bientôt plus à payer les intérêts qui ne cessent de s'accroître. La banque te relance régulièrement et menace de t'envoyer quelqu'un pour régler le problème, à sa manière...

Tu crains cela : la Banque de Fer a pour tradition de toujours recouvrer son dû.

Tu ne vois pas le bout du tunnel et tu es trop fière pour l'avouer à qui que ce soit. Ta lignée en haillons disparaîtra avec toi, à moins d'un miracle.

Chaque jour et chaque nuit, tu pries les Dieux du Nord à l'arbre-cœur de Tertre-Bourg, mais toujours ils restent silencieux.

### **Ta sœur : Bettany Ryswell.**

Ta jeune sœur a, en revanche, noué un bon mariage. Il y a 23 ans, Bettany, a été mariée très jeune à Lord Robert Talhart, seigneur de Karhold, un des plus puissants seigneurs du Nord après le roi Richard Cerwyn.

Les Talhart possèdent une réputation de cruauté avec leurs ennemis à faire frémir les plus redoutables des Nordiens et, un temps, tu demeuras inquiète pour ta sœur. Toutefois, les lettres de celles-ci t'ont rapidement rassurée. Homme froid et austère, Lord Robert n'en était pas moins respectueux avec elle.

Quelques temps plus tard, ils eurent un fils, Éric Talhart, ton neveu. À chaque visite à Tertre-Bourg, celui-ci faisait ta fierté. Jeune homme enjoué, fin cavalier, féru d'histoire et de musique. Un digne fils pour un seigneur.

Très vite, à partir de ses sept ans, tu le pris comme page, ainsi que le veut la tradition, et te pris rapidement d'affection pour lui. À ses onze ans, il devint écuyer.

Il y a huit ans, toutefois, le malheur vous frappa durement. Alors que tu rendais la justice dans ton domaine, tu reçus un message de Karhold. Noires ailes, noires nouvelles. Le corbeau messenger portait à sa patte une lettre de la main même de Lord Robert ; son épouse Bettany venait de décéder des suites d'une mauvaise chute de cheval.

### **Gregor Snow, le bâtard de Robert Talhart :**

Le roi Richard Cerwyn n'était pas le seul à avoir des écarts de conduite dans le Nord. Amant ardent, d'après ta sœur, Lord Robert Talhart avait semé, il y a 20 ans, avec une simple paysanne, un bâtard nommé Gregor.

En bon seigneur respectueux de son épouse, Robert n'a pas amené son bâtard à sa cour et ne l'a pas reconnu officiellement, mais a toutefois assuré sa subsistance pendant sa jeunesse.

D'horribles rumeurs courent sur son compte depuis que ce Gregor a atteint ses quinze ans. Il a l'âme noircie par son sang de bâtard. On raconte que,

féru de chasse, il s'adonne à des passions bien plus viles. Tu le tiens d'une jeune paysanne parvenue à lui échapper. D'habitude, tu détestes ces petites truies crasseuses et ignorantes, mais celle-ci tu la crus. Gregor avait violé et écorché sa sœur après leur avoir donné la chasse dans les bois. Par chance, l'autre fille avait pu s'échapper pour te conter l'histoire.

Ce fût, toutefois, la seule fois où tu entendis parler des noirs forfaits de ce Gregor. Il t'aurait plu qu'il vienne s'aventurer sur ton domaine pour que tu puisses lui rendre la justice à ta façon...

Pour toi, ce bâtard est une punition que les Dieux ont octroyée à Lord Robert pour s'être éloigné du lit conjugal. Les Dieux du Nord sont comme la Banque de Fer : on ne peut les défier sans en payer le prix.

### **La mort d'Éric Talhart, ton neveu :**

Ton neveu adoré et seul héritier légitime de Robert. Il est mort il y a 3 ans à présent. Robert évoque la fatalité et la maladie.

Mais tu sais, toi, la sinistre vérité.

La main du bâtard a été à l'œuvre d'une manière ou d'une autre. Éric venait de le rencontrer après être revenu chez son père. Lord Robert ne s'étant jamais remarié jusqu'alors, Gregor pouvait espérer une bonne place si Éric venait à disparaître. Ce maudit bâtard a dû précipiter les choses en l'empoisonnant.

Robert se fourvoie en parlant de maladie ; tu le lui as dit plusieurs fois, à l'abri des oreilles indiscrètes.

Éric était tout pour toi : Gregor doit payer. Seul le meurtre d'un hôte ou d'un invité est plus grave – aux yeux des Dieux du Nord – que le parricide.

Le Nord se souvient...

### **Le meurtre du roi Richard Cerwyn et de sa famille.**

Occupée à administrer ton domaine, tu fréquentais peu la cour royale. C'est sans doute ce qui t'a sauvé la vie.

Il y a six mois, le roi et sa famille entreprirent de visiter tour à tour les seigneurs nordiens. Tu les reçus d'abord à Tertre-Bourg. Heureusement, ils ne sont pas restés assez longtemps pour s'apercevoir de ta déchéance. Il y avait le roi et son épouse, Lisa Cerwyn. Ils avaient deux enfants, Brandon, âgé de 18 ans, et rivalisant d'ardeur à la joute et à la lice. La fille, tu la vis moins. Elayne, âgée de 15 ans, paraissait elle-aussi férue de cheval et de lectures, et son père avait tendance à ne pas trop lui permettre de fréquenter les cours seigneuriales. Pour toi, il lui prévoyait de grandes choses, comme la main d'un des puissants rois du Sud. Aussi, pas question de la voir perdre son pucelage avec quelque chevalier ou noble seigneur. L'ancien coureur se voyait là inquiet pour la pureté de sa fille. Cocasse...

La cour partit ensuite vers le nord du royaume. Elle gagna Salins, puis les Grises, chez les Locke, avant de prendre la route des terres de Lord Emmon Corbois. On les attaqua en chemin, sauvagement. Des assaillants au service de Lord Corbois les tuèrent tous et les dépouillèrent.

Seuls Lord Robert et Elayne Cerwyn survécurent, le premier sauvant la jeune princesse après qu'elle se soit échappée à cheval et ait chevauché plusieurs jours durant dans les bois, sans dormir ni manger. Homme prudent, Robert dispose toujours d'une forte garde à ses côtés. C'est ce qui les a sauvés, la princesse et lui.

Voisins, Locke et Corbois se détestaient. D'après Ser Jasper Locke, le roi venait de trancher en leur faveur une vieille querelle de frontière avec les Corbois. Lord Corbois n'étant pas homme à tolérer le moindre outrage, il avait choisi d'assassiner son roi. C'est un homme aussi cruel que fourbe, né bâtard lui aussi. Quoi que – seuls dans le Nord – les Corbois ne considèrent pas cela comme une tare, tu sais, toi, que mauvais sang ne saurait tromper.

### **Ces dernières semaines :**

L'hiver est froid et glace les cœurs.

Inexplicablement, Lord Robert a donné la princesse Elayne comme épouse à son bâtard. Tu n'as pas eu l'opportunité de l'en dissuader. L'idée paraît mauvaise à tous points de vue. Tu as hâte d'entendre l'argumentation de Robert.

Robert s'est proclamé régent du Nord. Tu le soutiens dans sa cause. Il a convoqué tous les seigneurs du Nord dans sa demeure de Karhold. Il entend procéder à l'élection d'un nouveau roi pour le Nord. Il soumettra sans nul doute sa candidature.

En parallèle, les Locke et lui ont fait alliance, par mariage. Robert a épousé la jeune Melissa Locke, la fille du seigneur Locke. Ensemble, ils brûlent de venger le roi Richard Cerwyn. La convocation des nobles vise également à lever l'armée du Nord pour aller châtier les Corbois dès le début du printemps.

Mais ton inquiétude pour ta Maison grandit. Une nouvelle missive de la Banque de Fer est arrivée à Tertre-Bourg. Ils t'informent que leur patience est à bout.

### **Sur la route :**

Incapable de les payer, tu as dû licencier une partie de tes gardes et voyager vers Karhold avec une escorte dérisoire. Si d'aventure, Robert te demande de rassembler ton armée, tu seras bien en peine d'accéder à sa requête. Il pourrait même être enclin à mettre en doute ta loyauté.

Tu t'es arrêtée dans la clairière aux arbres-cœurs, un vieux hameau déserté au milieu d'un étang gelé. Vous n'y trouvâtes qu'une femme sans âge et en haillons priant silencieusement les Dieux du Nord. Très vite, tu t'agenouillas à ses côtés et pria pour ta Maison. Puis la femme se releva et te donna son nom : Aelyne. L'hiver et la maladie avaient emporté mari et enfants, la laissant seule à la merci des loups.

Te reconnaissant pour la Haute Dame de Tertre-Bourg, elle t'implora de la prendre à son service. Circonspecte, tu lui demandas en quoi pourrait-elle t'être utile, elle, une simple femme qui n'avait rien d'une combattante comme les Wull des Îles aux Ours ?

Mais devant un arbre-cœur, un lieu sacré, il te répugnait de la rejeter sur-le-champ pour son impertinence. À travers elle, les Dieux pouvaient te lancer un défi et il aurait été malvenu de les décevoir. Tu choisis donc de la prendre à ton

service. Un emploi de cuisinière lui irait très bien. La table des Talhart n'ayant jamais été réputée, Aelynne pourrait bien vite prouver son utilité. Tu ne lui as promis aucun salaire : pour tout paiement, elle sera nourrie et logée. Aelynne a eu l'air de s'en contenter.

La femme est dévote et ne cesse pour ainsi dire jamais de prier les Dieux.

Peut-être est-ce là le signe que la fortune tourne enfin ?

### **Hier :**

Tu es arrivée la première à Karhold, parmi les nobles, peu avant le milieu de la journée. Lord Robert et sa nouvelle épouse Lady Melissa Locke t'ont accueillie respectueusement, et vous avez pu vous restaurer d'un repas préparé par Aelynne. Robert a eu l'élégance de ne pas produire son bâtard à votre table.

Sans tarder, Lady Melissa a annoncé qu'elle était enceinte. Plus tard, tu l'as prise à part et lui as confié l'histoire d'Éric. Autant la mettre au courant au plus vite ; Gregor ne sera pas du genre à tolérer des demi-frères plus légitimes que lui. Les escaliers gelés peuvent être si traîtres pour une femme enceinte...

Ser Jasper Locke, un beau chevalier (Ser est un titre de chevalier) d'un peu plus de trente ans, est arrivé dans l'après-midi, en compagnie de son neveu, Jon Locke, un gamin de treize ans. Ils représentent la famille Locke. Ser Jasper possède des manières raffinées et il pourrait être un époux appréciable si tu parvenais à trouver un moyen de payer tes dettes à la Banque de Fer.

Fort recherché par les nobles pour l'élection du roi, ton soutien pourrait se monnayer cher. Si Robert est un bon candidat, Ser Jasper (bien que cadet, il est le véritable chef de la Maison Locke) pourrait être plus offrant.

La plus riche de tous (et de loin) est toutefois le vieux Lord Cregan Flint, le seigneur de la bonne ville de Salins. Le vieil homme a récemment marié sa fille unique Wylla à Roger Locke, le jeune frère de Jasper. Son seul fils, Grendel Flint, est mort aux côtés du roi quand les Corbois ont assassiné la famille royale.

Si d'aventure, Cregan venait à présenter sa candidature, il pourrait offrir encore plus que les autres. Le bruit court qu'il souhaiterait se remarier. Il est fort vieux et repoussant ceci dit.

Lord Cregan Flint est arrivé dans l'après-midi, seul ou presque (à ta grande surprise), et bien vite effaré de voir que sa fille chérie Wylla et son nouveau gendre Roger Locke, oncle de Lady Melissa – pourtant partis en avant – ne sont pas encore arrivés au château.

La dernière arrivée parmi les nobles est une lointaine dame des Îles aux Ours, Alysanne Wull, de la très petite noblesse, dont la mère, Leona, est morte elle-aussi aux côtés du roi. Aussi peu sociable que ne l'était sa mère, Alysanne dort dans la salle commune, comme les manants. Elle est vêtue de peaux d'ours et porte toujours une hache à son côté. Sa voix ne comptera guère – ou si peu – au moment de l'élection. Tu la méprises comme tu as toujours méprisé les gens de ces Îles. À demi-sauvages, ils n'ont rien à envier aux Corbois en matière de rouerie.

Il y a eu des mariages entre eux par le passé, mais depuis la mort de Leona Wull, leur amitié n'est plus que de l'histoire ancienne. À peine arrivée à Karhold, assez tard dans l'après-midi, Alysanne s'est dirigée dans le bois sacré – où tu priais – et y a juré devant les Dieux qu'elle se baignerait dans le sang des Corbois avant de mourir.

### **Hier soir : Le banquet d'accueil.**

Si Lord Cregan est très inquiet, il a toutefois régalé la table de mets succulents venus de ses nombreux élevages et pêcheries. Tu as fait bonne provende, toi aussi, quoi que pas aussi bonne, et ta nouvelle cuisinière, Aelynne, y a fait des merveilles.

La vision de Gregor enlaçant sa jeune épouse, la princesse Elayne Cerwyn, t'a toutefois révulsé le cœur. Mais la jeunette semble cependant avoir une grande force de caractère. Elle a porté un toast à la mort des Corbois qui ont assassiné sa famille. Gregor lui a promis qu'il lui rapporterait personnellement la tête de Lord Corbois. Une vantardise des plus creuses.

### **La nuit dernière :**

Tu as fort mal dormi. L'air de Karhold semble vicié ; certainement la présence du bâtard. La Banque de Fer a tenu à se manifester. Une lettre, glissée sous ta porte, alors que tes gardes s'étaient assoupis. Tu les as menacés de les faire fouetter s'ils manquaient encore une fois à leurs devoirs.

Tu as chiffonné la lettre et l'a glissée sous ton lit. La Banque est remarquablement au courant de tous tes faits et gestes. Un émissaire t'attendra à ton retour à Tertre-Bourg. Si tu ne lui rembourses pas la totalité de ta dette, la Banque s'offre de te faire disparaître de bien vilaine manière...

Tu te demandes bien qui a pu t'apporter cette lettre.

### **Depuis l'aube :**

Le toit de l'écurie s'est effondré sous le poids de la neige. La tempête fait maintenant rage depuis trois jours. La neige ensevelit tout le château. De nombreux chevaux sont morts dans l'écroulement. Les hommes de Talhart sont en train de déblayer la neige et les carcasses d'animaux.

Tu es de plus en plus inquiète. Le neveu de Ser Jasper Locke et jeune frère de Lady Melissa, Jon Locke, a disparu et personne ne semble l'avoir remarqué. Ni Robert, ni Ser Jasper ne semblent en savoir plus. À croire qu'il s'est volatilisé.

Lord Robert est lui-aussi soucieux, mais reste silencieux. Il a doublé la garde dans le château. Personne ne peut sortir sans son assentiment.

Le bâtard n'a pas passé la nuit au château. Il s'est payé une chasse dans la forêt, malgré la tempête, avec cette garce de Lyanna Snow ; la bâtarde qui le suit partout depuis son enfance. Il arborait vilaine mine. Ils n'ont rien pris, alors qu'il se prétend bon chasseur.

### **Buts :**

- **Soutien très intéressé : arriver à obtenir quelque-chose (des terres ou de l'or) en échange de ton soutien à l'élection du nouveau roi.**
- **Empêcher que l'on découvre que ta Maison croule sous les dettes.**

- Tirer au clair ces disparitions inquiétantes.
- Prouver la culpabilité de Gregor dans le meurtre d'Éric Talhart, et amener cette preuve devant Robert pour qu'il se débarrasse enfin de son bâtard.
- Gratter un peu d'or çà et là ; toutefois il ne sera pas évident de tomber sur dix milles écus. Rendre quelques services serait peut-être plus utile.

**Tu commences le jeu avec 8 Points d'Action (PA).**

### Compétences

- Lire et écrire.
- **Crochetage** : nécessité aidant, tu sais crocheter les serrures compliquées des coffres pour en récupérer le contenu mais, naturellement, tu ignores savoir le faire. Si tu dois crocheter une serrure, assure-toi d'être seule ou en compagnie de gens de confiance...
- **Prière aux Dieux du Nord** : si tu te rends dans le bois sacré, tu pourras effectuer gratuitement une prière aux Dieux, et espérer un signe de leur part.

### Contraintes du rôle

**Méprisante** : Tu ne t'adresses aux non-nobles qu'avec mépris. Fait-leur comprendre qu'ils doivent courber la tête en ta présence.

**Pauvreté cachée** : Tu commences avec moins de PA que les autres.

**Désarmée** : tu n'as pas d'arme. Pour le moment...

### Tu connais :

**Lord Robert Talhart** : Le régent du Nord, ton ancien beau-frère. Il souhaite devenir roi et c'est le candidat le plus naturel. Les Nordiens le respectent. Sa maison se traîne une mauvaise réputation, sans doute usurpée, s'il n'y avait Gregor.

**Lady Melissa Talhart, née Locke** : la nouvelle épouse de Robert. Une femme intelligente et capable. Très inquiète depuis la disparition de son jeune frère, Jon Locke. Elle est enceinte mais n'a pas annoncé la nouvelle.

**Jon Locke :** Treize ans. Pas encore en âge de se marier. Encore un gamin. Mais il paraît prometteur et c'est l'héritier de la Maison Locke. Il méprise le petit peuple. Tu l'as vu échanger quelques mots avec Aelynne. Elle a manqué de déférence avec lui. Il faudra lui en toucher deux mots. Elle doit rester à sa place.

**Ser Jasper Locke :** Preux chevalier et cadet de la Maison Locke (son frère aîné, Lord Locke, est resté au château familial). Les Locke ne sont pas des Nordiens à l'origine et vénèrent toujours les Sept Dieux du Sud avec leur foi de pacotille. Ils sont peu au fait des coutumes du Nord, mais ils sont riches. Il brûle de partir en guerre contre les Corbois. Si tu es finaude, tu pourrais négocier une partie des terres Corbois à partager.

**Lord Roger Locke :** jeune frère de Ser Jasper Locke. Récemment marié à Lady Wylla Flint. Perdu sur la route en venant. On le dit assez couard.

**Gregor Talhart, le bâtard de Robert :** Un homme à l'âme noircie, sans doute son sang de bâtard. Les sots le trouvent affable. Tu sais, toi, à quel genre de chasses il s'adonne dans les forêts. Il se voit déjà roi après Robert. Si ce triste jour devait survenir, il ne manquerait pas de tourner les yeux vers toi...

**Lady Elayne Cerwyn :** La fille de l'ancien roi assassiné, épousée par Gregor Talhart – le bâtard – il y a moins d'un mois. Elle sait faire preuve de caractère. Le bâtard sera-t-il prêt à tolérer cela ?

**Lady Alysanne Wull :** La dernière arrivée au château, une lointaine dame des Îles aux Ours, de la très petite noblesse, arrivée seule sur un canasson hirsute. Elle passe beaucoup de temps au bois sacré ou à rôder dans l'enceinte du château. Hier, elle brûlait de venger sa mère. Ce matin, paradoxalement, elle est très renfermée.

**Lord Cregan Flint :** vieux et inquiet par la disparition de sa fille et de son gendre. Déjà qu'il était anéanti par la mort de son unique fils qui accompagnait le roi. Dans sa jeunesse, il n'avait cependant rien d'un idiot. Et il est toujours

aussi riche. Comme les Locke, les Flint sont originaires du Sud et vénèrent les Sept Dieux du Sud.

**Lady Wylla Flint** : la fille du vieux Flint. Vingt printemps et plutôt jolie. On la dit intelligente. A disparu dans le blizzard avec son nouvel époux Roger Locke.

**Baël le Barde** : un jeune barde venu seul du Sud tenter de gagner gîte et couvert par ses chansons. Il connaît ses classiques et on peut le payer pour une chanson ou un air.

**Aelynne** : Ta cuisinière, embauchée sur la route. De la populace, juste bonne à servir la soupe, mais elle devrait bien pouvoir te dénicher un ragot ou deux qui te seraient fort utiles. Elle a eu des mots avec le petit Jon Locke et il a disparu depuis.

**Lyanna Snow** : la maîtresse bâtarde de Gregor. On raconte que sa mère n'était qu'une catin. Toujours à accompagner le bâtard dans ses mauvais coups depuis des années. Une véritable âme damnée, sans doute complice de l'empoisonnement d'Éric. Se méfier d'elle.

**Dick le Rouge** : l'homme de confiance de Robert Talhart au château. Il a le visage rougi de nature. Il est du genre à fureter dans tous les coins, même sans que son maître le lui demande.

**Les Corbois** : ils résident à l'extrémité nord du royaume. Leur domaine est couvert de forêts. Lord Emmon Corbois est connu pour ses fréquents accès de cruauté. La guerre contre lui ne sera pas une partie de plaisir.

## **6. Ser Jasper Locke, dit « le Blanc »**

*Fielleux, faussement courtois, chevalier. Régicide et rongé par l'ambition.*

### **Ton identité et ton âge.**

Tu es né il y a 35 ans aux Grises, la demeure familiale de la famille Locke.

La maison Locke est une des plus jeunes maisons d'importance du Nord. Elle a été fondée il y a environ deux siècles, lorsque son fondateur a été anobli et a reçu ses terres.

Vous êtes originaires du Sud.

Ta famille vénère toujours les Sept Dieux et est peu au fait des coutumes du Nord que vous méprisez. Les Nordiens et leurs traditions étranges : pour toi, ils sont à demi-sauvages. Ils adorent de grands arbres blancs, des barrals, qui permettraient d'entendre la parole des soi-disant Dieux du Nord. Tu ne connais pas de prêtres ou de prêtresses mais tu sais qu'on en trouve parfois dans ces contrées.

Lord Edgar Locke, ton frère aîné, est le seigneur de la maison Locke des Grises. C'est un homme irascible et acerbe, d'autant plus chatouilleux sur le respect dû à sa maison qu'il en sait l'origine récente et modeste.

Sa susceptibilité et son orgueil sont immenses et il aspire à des alliances avec les maisons les plus prestigieuses. Buté et vindicatif, sa rancœur à l'encontre des autres maisons, qu'il soupçonne de mépris, est d'ailleurs très marquée.

Ces traits de caractère sont communs à tous les Locke, hommes ou femmes, à des degrés divers. À la différence de ton frère aîné, tu essaies toutefois de le dissimuler au mieux, si bien qu'on t'apprécie davantage.

### **Ta jeunesse :**

Tu es parti comme page puis écuyer dans le Sud, là où tu as été formé aux armes et où tu as été fait chevalier, un titre que tu arbores avec solennité en toutes circonstances.

Ton père ne t'a jamais pourvu en épouse, comme le veut la tradition pour un cadet voué aux armes : il a fallu attendre que ton frère aîné, Edgar, se soit marié et ait procréé une descendance, ce qu'il a fait brillamment. Tu as désormais une nièce, lady Melissa âgée de 22 ans et un neveu Jon, âgé de 13 ans.

À présent, tu envisages de te marier, mais les bons partis ne sont pas légion. Il y a quelques semaines, ton dernier frère, Roger, t'a même soufflé Wylla, la fille du riche seigneur Cregan Flint. Les Flint sont eux aussi originaires du Sud et établis il y a quelques siècles dans la riche cité de Salins par le roi Cerwyn d'alors. Comme les Locke, ils ont gardé certaines coutumes du Sud (en matière de religion et de chevalerie notamment) mais ont, pour le reste, adopté les traditions nordiennes.

Depuis, tu passes d'une maîtresse à l'autre, tout en attendant la bonne occasion.

### **Il y a 6 mois :**

Déçu par le roi Richard Cerwyn qui lui a d'abord refusé la main de sa fille Melissa (ta nièce) comme épouse pour son fils Brandon Cerwyn (apparemment, il voulait qu'il épouse Wylla Flint), avant de trancher en sa défaveur une querelle frontalière avec les Corbois (vos voisins un peu plus au nord), ton frère, lord Locke, trouve à comploter avec lord Robert Talhart, le principal ministre du roi, qui accepte très rapidement.

Tu sers bientôt d'intermédiaire entre eux.

Tu es même l'âme du complot. Tu y vois le moyen de gagner une grande influence et pourquoi pas de récupérer à ton profit les riches terres forestières des Corbois, et ainsi d'y fonder ta propre Maison (et de ne plus rester un simple cadet).

Avec Lord Robert Talhart, vous mettez au point un stratagème pour attirer la famille royale dans votre demeure des Locke, aux Grises. (Pour ce faire, Lord Robert convainc le roi de faire une tournée des grands seigneurs avec l'ensemble de sa famille et ses suivants).

Pendant le repas d'accueil, vous – les Locke – assassinez le roi, la reine et leur suite.

Tu te charges même personnellement du roi, que tu attaques par derrière, en traître, avec ton épée...

De leur côté, dans les bois, lord Robert Talhart, son fils bâtard, Gregor, et ton jeune neveu Jon Locke, se débarrassent de l'escorte royale et des enfants du roi (Brandon et Elayne) partis chasser. Leurs hommes ont pris soin de se déguiser en Corbois pour leurrer les témoins potentiels.

Locke et Talhart répandent alors de fausses rumeurs alléguant que les Corbois seraient les véritables coupables après que le roi soit reparti de chez eux.

Les cadavres sont maquillés et traînés sur les chemins de la Route du Nord, en bordure de la forêt des Corbois. La mise en scène a pour but de faire croire à une attaque sur la route.

### **Bilan du complot :**

- Lord Robert Talhart devient régent du Nord. Il promet d'épouser quelques semaines plus tard, lady Melissa Locke, ta nièce. Il lorgne de toute évidence la couronne du Nord.

- Les Locke obtiendront les terres Corbois, qui restent toutefois à conquérir. Lord Corbois clame son innocence, mais il ne fait guère de doute que les autres seigneurs, ces imbéciles de Nordiens, gouverneront votre belle histoire sans rechigner.

Le fils unique de Lord Flint étant mort par la même occasion (Grendel, c'était le porte-épée du roi), le mariage de Roger Locke, ton jeune frère, avec la seule héritière de Lord Flint devrait permettre à ton clan de récupérer leurs

terres. Vous deviendrez alors la plus puissante famille du Nord, plus puissante même que les Talhart.

- Toi : à toi les terres Corbois et un bon mariage en perspective.

Mais tu n'avais pas prévu que votre complice, Lord Robert Talhart, vous fasse un coup tordu...

### **Elayne Cerwyn, la fille du roi :**

Quelques jours après les meurtres, Robert ramena et prétendit avoir sauvé des Corbois la jeune Elayne Cerwyn, fille cadette du roi, âgée de quinze ans, une belle poule, peu connue dans le royaume car perpétuellement cachée par son père pour lui éviter les tentations.

La donzelle semblait, et semble toujours, croire ce cher Robert. À dire vrai, Lord Robert a de toute évidence été assez astucieux pour créer une mise en scène propice à ce qu'Elayne n'y voie que du feu. La jeune fille pense que les Corbois l'ont attaquée, son escorte et elle, alors qu'elle participait à la chasse dans les bois. Perdue, en fuite, affamée et sans repos, pendant plusieurs jours, il n'a pas été difficile, après l'avoir soignée à force de drogues, de lui faire perdre pied dans ses souvenirs. Elle croit désormais que le roi était reparti sans encombre de la demeure des Locke, avant de se faire attaquer en route par les Corbois. L'idiote.

En récompense des « services » de son bâtard, Gregor, Robert lui a offert la main de Lady Elayne. Gregor vient tout juste de l'épouser. Peut-être Robert aurait-il préféré l'épouser lui-même, mais il a dû juger bon de ne pas vous mettre à dos. Il a donc épousé de son côté lady Melissa, comme convenu.

Elayne Cerwyn est incarnée une légitimité fort précieuse pour Robert. Elle soudera les deux familles ensemble. C'est même une marionnette entre ses mains ; Robert peut lui faire dire ce qu'il veut. Il faudra être très prudent.

C'est très habile de sa part et tu regrettes affreusement de ne pas avoir eu l'idée avant lui... Une princesse sauvée par un beau chevalier...

### **Ces dernières semaines :**

Robert, régent du Nord, vous a convoqué, tous les seigneurs du Nord, à sa demeure de Karhold. Il souhaite qu'on y élise un nouveau souverain du Nord. Sans doute envisage-t-il humblement de se dévouer...

Lord Corbois n'a pas donné suite à vos demandes de justice... En réponse, Lord Robert entend obtenir des seigneurs nordiens qu'ils lèvent leurs troupes et se joignent à son armée pour aller châtier comme il se doit le maudit renégat dans sa tanière.

Mais ce sera pour le début du printemps. L'hiver est glacial, la neige s'abat sur les routes et rend les communications difficiles. Un temps normal pour ces sauvages de Nordiens, mais vous autres Locke n'aimez guère ce froid.

Tu es pressé d'y retrouver ta nièce, lady Melissa que tu estimes beaucoup. Elle est la plus intelligente de la famille, avec toi.

Tu fais la route avec ton neveu Jon Locke. Celui-ci, du haut de ses 13 ans, ne cesse de se plaindre qu'on ne lui confie pas assez de responsabilités, et surtout que son père ne lui donne pas assez d'or. Ton neveu est aussi ambitieux qu'arrogant. L'idée de te débarrasser de lui t'a déjà effleuré l'esprit...

Ton jeune frère, Roger Locke, devrait vous rejoindre depuis Salins avec son épouse Wylla Flint. Ses derniers messages louent la beauté et la vivacité d'esprit de sa nouvelle épouse. Il espère la mettre enceinte d'ici le printemps.

### **Hier :**

Les seigneurs convoqués sont arrivés à Karhold. Certains étaient même là avant toi. En premier lieu, Lady Barbarey Ryswell, l'ancienne belle-sœur de

Lord Robert (de sa première épouse décédée depuis de nombreuses années). Robert et elle ont toujours gardé certains liens.

Lord Cregan Flint est venu dans l'après-midi, seul ou presque, et bien vite effaré de voir que sa fille chérie Wylla et son nouveau gendre Roger Locke, pourtant partis en avant, ne sont pas encore arrivés au château.

Comme lui, tu es soucieux. Si la neige tombe en abondance depuis trois jours, cette nouvelle ne te plaît pas. Se serait-on débarrassé d'eux ? Et si oui, qui y aurait eu intérêt ?

La dernière arrivée est une lointaine dame des Îles aux Ours, Alysanne Wull, de la très petite noblesse, dont la mère, Leona, est toutefois morte à table aux côtés du roi, abattue par un de tes archers. Elle dort dans la salle commune, comme les manants et la petite noblesse. Elle est vêtue de peaux d'ours et porte toujours une hache à son côté.

Dans l'après-midi, tu t'es rendu dans le Bois Sacré du château, là où les Nordiens prient leurs dieux. L'arbre blanc aux feuilles rouges (les seules qui subsistent en hiver) dont la face est sculptée en un visage grimaçant paraissait t'observer et te juger. Le vent lui-même semblait proférer des messages sinistres en faisant bruissier les feuilles.

Mal à l'aise, tu t'es rapidement esquivé de ce lieu qui ne te plaît guère. En repartant, tu as croisé la route de la cuisinière de Lady Barbarey Ryswell, une certaine Aelynne.

### **Hier soir : le banquet.**

Si Lord Cregan est très inquiet, il a toutefois régalié la table de mets succulents venus de ses nombreux élevages et pêcheries. C'est un gros mangeur, assez âgé, pas loin du cimetière. Lady Barbarey s'est également montrée fort généreuse et elle a même amené une cuisinière dans ses bagages.

Tu as manqué de temps et de chance pour avoir un véritable entretien, entre Locke, avec ta nièce et ton neveu. Melissa est en permanence attachée à Robert. Elle a de bonnes joues et un air changé. Elle est toutefois assez inquiète par la disparition de Roger.

Jon, lui, ne montre aucun signe d'inquiétude. Le gamin est retors. À terme, il dirigera la famille Locke. Il le sait et ne cesse de s'en vanter. Un peu moins d'arrogance et un peu plus de prudence lui seraient bénéfiques, s'il survit jusque-là.

### **Ce matin, peu après l'aube.**

Le toit de l'écurie s'est effondré sous le poids de la neige. Celle-ci ensevelit tout le château. De nombreux chevaux sont morts dans l'écroulement. Les hommes de Talhart sont en train de déblayer la neige et les carcasses d'animaux.

Tu es de plus en plus inquiet. Ton neveu, Jon, a disparu et personne ne semble l'avoir remarqué. Tu as interrogé quelques soldats et gens du château, sans rien obtenir. À croire qu'il s'est volatilisé.

Lord Robert est lui-aussi soucieux, mais reste silencieux. Tu l'as vu envoyer, de bonne heure, des éclaireurs sur la grande route. Il a aussi doublé la garde dans le château. Personne ne peut sortir sans son assentiment.

Le bâtard n'a pas passé la nuit au château. Il s'est payé une chasse dans la forêt, malgré la tempête, avec cette garce de Lyanna Snow ; la bâtarde qui le suit partout depuis son enfance. Il arborait vilaine mine. Ils n'ont rien pris, alors qu'il se prétend bon chasseur.

### **Le message énigmatique :**

De retour dans ta chambre, tu as découvert un message énigmatique glissé sous ta porte, sans doute en tout début de matinée. Il mentionne une histoire de rat cuisinier et une sorte de chanson dont il te faudrait découvrir les paroles. Tu n'en as pas encore compris le sens.

Quoi qu'il en soit, tu n'es pas rassuré.

Et si quelqu'un avait bavardé ?

### **Buts :**

- **Que personne ne découvre ton implication (et celle de ta famille) dans le complot contre le roi.**
- **Retrouver ton neveu, Jon Locke, même si sa mort ne serait pas forcément un drame pour toi...**
- **Tirer au clair le retard surprenant pris par ton jeune frère Roger et sa nouvelle épouse Wylla Flint.** En espérant qu'il ne leur soit pas arrivé malheur.
- **Surveiller les agissements de Robert Talhart et de son bâtard Gregor.** Au besoin, tenter de les dresser l'un contre l'autre.

### **Objectif bonus :**

- **Trouver une épouse qui te donnera de nombreux enfants !**
- **Devenir roi du Nord, avec un peu de chance...**

**Tu commences le jeu avec 10 Points d'Action (PA).**

### **Compétences**

**Riche :** Pour toi, soudoyer les gardes et serviteurs de Talhart est autant une évidence qu'une nécessité. Ils devraient pouvoir t'ouvrir beaucoup de portes. De quoi pouvoir récolter quelques informations. Tu n'auras pas besoin de dépenser tes PA pour cela.

Tu reçois également 3 PA supplémentaires que tu peux offrir à d'autres joueurs en échange de services (faire une action, te fournir un objet...), mais que tu n'as pas le droit de conserver pour toi.

**Chevalier :** Tu sais te battre et ne crains personne. En cas de combat, tu es le meilleur combattant de l'assemblée.

### **Lire et écrire.**

**Armé :** Lorsque la fin du jeu viendra, tu auras la possibilité de t'en servir...

### **Contraintes du rôle**

**Méprisant :** Tu ne t'adresses aux non-nobles qu'avec mépris. Fait-leur comprendre vite qu'ils doivent courber la tête en ta présence.

**Mauvaise réputation :** ta famille traîne une sale réputation depuis des lustres, même si tu essaies de changer cela. Certains ne te feront pas facilement confiance.

**Dénué de scrupules :** tu es quand même un Locke !

### **Tu connais :**

**Lord Robert Talhart :** Le régent du Nord. Il souhaite devenir roi. Les paysans Nordiens ont peur de lui. Sa maison se traîne une réputation des plus effroyables. Bon à savoir : il est loin d'être aussi riche que les Locke.

**Lady Melissa Talhart, née Locke :** Ta nièce et nouvelle épouse de Robert, Une femme intelligente. Beaucoup plus fiable que ton neveu, Jon Locke. Ta meilleure alliée ici.

**Jon Locke :** Ton neveu. Treize ans. Pas encore en âge de se marier. Était avec Gregor lorsqu'ils ont fait la peau au fils Cerwyn. Hier, il t'a dit qu'il irait vagabonder du côté des cryptes et des geôles. Il t'a dit qu'il était curieux de découvrir les secrets des Talhart.

**Gregor Talhart, le bâtard de Robert :** Un homme à l'âme noircie, sans doute son sang de bâtard. Il se dit chasseur émérite. D'aucuns racontent dans le Nord qu'il ne chasserait pas que des bêtes sauvages. Il est en travers de ton chemin. Peut-être qu'une fois devenue veuve, la Elayne Cerwyn jetterait son dévolu sur toi...

**Lord Roger Locke :** ton jeune frère. Récemment marié à Lady Wylla Flint. Perdu sur la route en venant. Il n'a jamais possédé ton intelligence ni ton adresse aux armes.

**Lady Barbarey Ryswell :** La sœur de feu la première épouse de Robert Talhart, décédée des suites d'une mauvaise chute de cheval. Les deux s'entendent bien. Elle a eu comme page puis écuyer le jeune Éric Talhart, le fils légitime de Robert, avant qu'il ne meure de maladie il y a quelques années. Elle est influente. Tous les nobles du Nord l'écoutent. Elle est veuve, encore relativement jeune, et cherche un époux.

**Lady Elayne Cerwyn :** La donzelle de l'ancien roi assassiné, épousée par Gregor Talhart – le bâtard – il y a moins d'un mois. Une gourde absolue qui croit les balivernes servies par les Talhart.

**Lady Alysanne Wull :** La dernière arrivée au château, une lointaine dame des Îles aux Ours, de la très petite noblesse, arrivée seule sur un canasson hirsute. Elle est vêtue de peaux et porte toujours une hache à son côté. Elle paraît savoir la manier. Elle parle beaucoup des Dieux du Nord. Pas encore mariée.

**Lord Cregan Flint :** vieux et inquiet par la disparition de sa fille et de son gendre. Déjà qu'il était anéanti par la mort de son unique fils qui accompagnait le roi. Il n'est pas en grande forme et tousse beaucoup. Dans sa jeunesse, il n'avait cependant rien d'un idiot. Comme les Locke, les Flint sont originaires du Sud.

**Lady Wylla Flint :** la fille du vieux Flint. Vingt printemps et plutôt jolie. On la dit intelligente avec une langue bien pendue. A disparu dans le blizzard avec ton jeune frère Roger.

**Baël le Barde :** un jeune barde venu seul tenter de gagner gîte et couvert par ses chansons. Au moins quelqu'un de civilisé. Il connaît des chansons du Sud. On peut le payer pour une chanson ou un air.

**Aelynne :** Une cuisinière, du genre aguichante, arrivée avec Lady Barbarey Ryswell. De la populace, tout juste bonne à servir la soupe. Sa place lui permet peut-être d'entendre certaines choses.

**Lyanna Snow** : la maîtresse bâtarde de Gregor. Toujours à l'accompagner dans ses mauvais coups. Une véritable âme damnée. Loyale à son Gregor, jusqu'à quel point ?

**Dick le Rouge** : l'homme de confiance de Robert Talhart au château. Il a le visage rougi de nature. Il est du genre à fureter dans tous les coins, même sans que son maître le lui demande.

**Les Corbois** : ils résident à l'extrémité nord du royaume. Leur domaine est couvert de forêts. **Lord Emmon Corbois** est connu pour ses fréquents accès de cruauté. Sa fourberie est crainte dans tout le Nord.

**Les Locke** : Edgar, ton frère aîné, père de Melissa et Jon. Il est resté aux Grises, dans la demeure familiale.

## 7. Lady Alysanne Wull

*Guerrière et protectrice des pauvres gens. En quête de justice mais aussi meurtrière...*

### **Ton identité et ton âge.**

Tu es née il y a 25 ans sur les Îles aux Ours, dans la demeure familiale de la famille Wull.

Plus ancienne lignée du Nord, la Maison Wull s'est toujours enorgueillie de respecter les plus antiques traditions nordiennes. Pour vous, les lois de l'hospitalité sont sacrées. On ne peut y contrevenir sous peine de s'attirer un courroux éternel. Vous êtes de petits nobles, cela dit, et vous manquez de richesses. Vos terres sont pauvres et vos îles austères et désolées. À la différence des châteaux de pierre des autres familles nobles, votre demeure est bâtie en rondins de bois. La légende prétend même que les femmes de votre maison peuvent se transformer en ourses afin de s'accoupler avec des ours dans les bois.

Ta famille, qui jouit d'une grande réputation d'honneur, vit donc frugalement. Votre table est modeste et vous ne connaissez pas les festivités, banquets et bals susceptibles d'animer les loisirs de nombreuses maisons nordiennes.

Vous avez compensé cette mauvaise fortune par votre habilité à la guerre. Vous faites des guerriers réputés ; les hommes comme les femmes. Chose rare dans le Nord, en cas d'aïnesse les femmes peuvent hériter de tout le pouvoir.

Pour toutes ces raisons, la plupart des familles nobles du Nord vous traite avec condescendance, voire du mépris, à commencer par celles qui sont originaires du Sud.

Il y a eu des mariages entre Wull et Corbois par le passé. Les Corbois sont, comme vous, une vieille famille attachée aux traditions. Ils sont constamment en bute avec les Locke, leurs voisins originaires du Sud. Le roi Richard Cerwyn arbitrait fréquemment leurs querelles, bien souvent au bénéfice des Corbois.

Tu es la fille aînée de Leona Wull, la dame de la famille Wull. Celle-ci fréquente régulièrement la cour royale et te laisse administrer le domaine familial.

Comme elle, tu t'y entends plus au combat qu'à la gestion. Tu sais te battre et rares sont les hommes du Nord à pouvoir rivaliser avec toi une hache à la main. Comme leur nom l'indique, vos îles sont peuplées d'ours. Tu te targues souvent d'avoir tué un ours toute seule. En réalité, tu enjolives un peu les faits. L'ours avait plutôt la taille d'un ourson...

### **Le meurtre du roi Richard Cerwyn et de sa famille, il y a 6 mois.**

Tandis que tu étais occupée à administrer le domaine, ta mère Leona accompagnait la cour royale comme conseillère du roi Richard Cerwyn. C'est sans doute ce qui a causé sa perte.

Il y a six mois, le roi et sa famille entreprirent de visiter tour à tour les seigneurs nordiens. Il y avait le roi et son épouse, Lisa Cerwyn. Ils avaient deux enfants, Brandon, âgé de 18 ans, excellent cavalier, rivalisant d'ardeur à la joute et à la lice. La fille, on la connaît moins. Elayne, âgée de 15 ans, paraissait elle-aussi férue de cheval et de lectures, mais son père avait tendance à ne pas trop lui permettre de fréquenter les cours seigneuriales.

Il ne cachait pas à ta mère qu'il lui prévoyait de grandes choses, comme la main d'un des puissants rois du Sud. Aussi, veillait-il à ne pas la soumettre à de basses tentations.

La cour gagna Salins, chez les Flint (une famille elle-aussi originaire du Sud, chassée de ses terres il y a longtemps et recueillie dans le Nord par les Cerwyn devant qui ils prétendent être leurs sujets les plus loyaux) puis les Grises, chez les Locke, avant de prendre la route du nord pour se rendre chez Lord Emmon Corbois.

À leur entrée sur les terres Corbois, on les attaqua en chemin. Des assaillants au service de Lord Corbois les tuèrent tous et les dépouillèrent.

Seuls Lord Robert et Elayne Cerwyn survécurent, le premier sauvant la jeune princesse après qu'elle se soit échappée à cheval et ait chevauché plusieurs jours durant dans les bois, sans dormir ni manger. Homme prudent, à la différence d'un roi trop confiant envers ses sujets, Robert dispose toujours d'une forte garde à ses côtés. C'est ce qui les a sauvés, la princesse et lui.

Voisins, Locke et Corbois se détestaient. D'après Ser Jasper Locke, le roi venait, cette fois, de trancher en leur faveur une nouvelle querelle avec les Corbois. Lord Corbois n'étant pas homme à tolérer le moindre outrage, il avait choisi d'assassiner son roi. C'est un homme – né bâtard – que l'on prétend constamment en quête de sang.

Ta mère, Leona, mourut assassinée, elle aussi, de la main d'un Corbois. Après l'avoir récupéré, les survivants – des hommes Talhart et Locke – te rendirent son corps afin qu'elle puisse reposer avec ses ancêtres sur votre île.

Tu promis en leur présence de les aider à châtier Lord Corbois dès que le printemps serait revenu. Depuis, chaque jour que les Dieux font, tu les implorés de pouvoir te retrouver en tête à tête avec Lord Corbois sur le champ de bataille à venir.

### **Ces dernières semaines :**

L'hiver est froid et glace les cœurs. Pas le tien, car tu ne détestes pas le froid et que tu brûles de te venger des Corbois.

Inexplicablement, Lord Robert a donné la princesse Elayne comme épouse à son bâtard Gregor dont la réputation déplorable n'est plus à faire. L'idée paraît mauvaise à tous points de vue. Il te tarde d'entendre l'argumentation de Robert.

Robert Talhart s'est proclamé régent du Nord. Il a convoqué tous les seigneurs du Nord dans sa demeure de Karhold. Il entend procéder à l'élection d'un nouveau roi pour le Nord. Il soumettra sans nul doute sa candidature. Tu le soutiens dans sa juste cause car il a promis de faire rendre gorge aux Corbois.

En parallèle, les Locke et lui ont fait alliance, par mariage. Robert a épousé la jeune Melissa Locke, la fille du seigneur Locke. Ensemble, ils ont juré de venger le roi Richard Cerwyn. La convocation des nobles vise également à lever l'armée du Nord pour aller châtier les Corbois dès le début du printemps. Tu comptes naturellement te joindre à eux.

### **Sur la route :**

Tu as remis les clés de ton château à ta sœur cadette, Maege, et tu es partie seule pour Karhold, sur un vieux canasson hirsute. Tu es vêtue avec des peaux d'ours et de vieux habits de guerre. Tu portes une lourde hache, un arc et un long poignard effilé. Il ne ferait pas bon te chercher des noises car tu es d'une humeur massacrate.

En route pour rejoindre Karhold, tu t'arrêtes régulièrement pour demander ton chemin. Les paysans des terres Talhart ont des mines creuses et effrayées. Très vite, tu surprends des murmures : la plupart au sujet de Gregor le bâtard de Talhart et de sa « compagne » Lyanna Snow. Les deux prendraient plaisir à chasser le paysan, et surtout la paysanne, avant de les mettre à mort d'odieuse manière.

### **L'auberge :**

Tu pris une chambre dans une auberge, à une journée de Karhold. Tu te fondis sans mal dans la masse des pauvres voyageurs couverts de fourrures qui vaquent sans cesse dans ces régions en hiver. Tu remarquas toutefois un freluquet venu du Sud, un barde probablement. Il grelottait de froid en permanence. Le gaillard n'avait rien à faire là.

Tu l'observas néanmoins en compagnie d'un inconnu au visage masqué qui lui remit une lettre scellée. Plus tard, le barde prit la route de Karhold, à pied et sous la neige.

Au milieu de la nuit, tu fus réveillée par une vieille paysanne qui grattait à ta porte. Tu lui offris ton hospitalité. La vieille avait entendu un certain Dick le Rouge, un homme de main de Robert Talhart, se vanter d'avoir massacré une bande de saltimbanques itinérants – les Stone – et de les avoir délestés de leur or. Bien en vue auprès de Lord Talhart, Dick est inatteignable par les petites gens. Mais toi, la réputation de ta famille est aussi honorable que sans tâche...

La vieille t'implora de t'occuper de cet homme, trop bien connu par ici pour s'en prendre impunément aux petites gens.

Tu promis d'en parler à Lord Talhart. La vieille te recommanda toutefois d'être discrète et de ne pas évoquer la chose devant le bâtard de Talhart qui, visiblement, l'épouvantait au plus haut point.

### **Hier : l'arrivée au château de Karhold.**

La tempête de neige fait rage au dehors et même dans l'enceinte du château. On n'y voit à peine.

Tu es arrivée assez tard dans l'après-midi, la dernière parmi les nobles. Dick le Rouge était sur le rempart au dessus des portes. Il était reconnaissable à sa figure rouge. Il paraissait observer chaque nouveau visiteur avec une grande attention. Il a semblé chercher ton regard mais tu t'es rapidement détournée.

Outre Lord Robert Talhart qui t'a accueillie avec déférence, il y avait sa nouvelle épouse Lady Melissa Locke. C'est une femme intelligente, plus jeune que lui (il est veuf d'une première femme : Bettany Ryswell, et leur seul enfant légitime Éric Talhart est aujourd'hui décédé).

Le bâtard de Robert était là, lui aussi. Il y avait aussi Elayne Cerwyn, la princesse et fille de l'ancien roi assassiné.

Tu as entraperçu ce barde qui était là à l'auberge ; tu te demandes lourdement ce qu'il mijote à Karhold en plein hiver.

Il y avait aussi d'autres Locke : Ser Jasper, un beau chevalier et son neveu Jon Locke (13 ans, frère de Melissa et héritier de la Maison Locke). Les Locke sont originaires du Sud et ne vénèrent pas les Dieux du Nord.

Tu as croisé aussi Lord Cregan Flint. Son fils Grendel est mort assassiné lui-aussi de la main des Corbois. Il était toutefois très inquiet. Sa dernière fille Wylla et son récent gendre, Roger Locke, ne sont pas encore arrivés. Lord Cregan craint qu'ils ne se soient égarés avec cette tempête de neige.

Après les politesses et salutations d'usage, tu t'es rendue dans le bois sacré des Talhart. Là, tu y as rencontré Lady Barbarey Ryswell, l'ancienne belle-sœur de Robert Talhart, en train de prier devant le barral sacré (un grand arbre blanc aux feuilles rouges).

Devant l'arbre, tu as juré à voix haute que tu te baignerais dans le sang des Corbois avant de mourir, en paiement pour le meurtre de ta mère, Leona.

### **Hier soir : le banquet.**

Si Lord Cregan est très inquiet, il a toutefois régalié la table de mets succulents venus de ses nombreux élevages et pêcheries. C'est un gros mangeur, assez âgé, pas loin du cimetière. Lady Barbarey s'est également montrée généreuse et elle a même amené une cuisinière, Aelynne, dans ses bagages.

Tous les convives semblaient s'observer avec méfiance. Quelque-chose se trame. Les nobles entendent choisir un nouveau roi pour le Nord. Ce ne pourra être toi ; tu n'es qu'une femme et ta famille n'est ni riche, ni prestigieuse. Néanmoins, ton soutien pourrait compter, à la marge.

La vision de Gregor Talhart enlaçant sa jeune épouse, la princesse Elayne Cerwyn, t'a toutefois révolté le cœur. Mais la jeune femme semble cependant avoir une grande force de caractère. Elle a porté un toast à la mort des Corbois qui ont assassiné sa famille. Le bâtard lui a promis qu'il lui rapporterait personnellement la tête de Lord Corbois.

De nombreux nobles ont eux-aussi porté un toast, comme Lord Cregan Flint ou toi. Tous, vous avez juré de faire rendre gorge aux Corbois pour leur vilénie.

Tu as mené une petite enquête discrète auprès des gardes pour en savoir plus sur les allées et venues de Dick le Rouge. Tu souhaitais avoir un entretien seule avec lui...

### **Cette nuit :**

Lord Robert ne t'a même pas concédé de chambre dans son château. Il prétexte un manque de place mais tu sais que les nobles du Nord ont une fâcheuse tendance à mépriser les tiens.

Du coup, tu restais dans la salle commune. Il n'y avait que le barde, un certain Baël, en plus de toi. Les nobles dormaient dans leurs chambres et la cuisinière a passé la nuit aux cuisines. Par chance, il n'y avait pas de gardes dans les couloirs. Tu t'es esquivée dès que tu as observé que le barde dormait.

Tu t'es alors rendue dans la cour du château. Avec la tempête, c'est à peine si on y voyait à quelques pas. On t'avait dit que Dick le Rouge serait à la forge mais tu ne l'y trouvas pas. Tu décidas ensuite de te rendre aux écuries pour voir si ton cheval était bien traité. Aucun palefrenier n'était là.

C'est là que tu es tombée sur Dick le Rouge. Le sergent d'armes de Robert furetait dans les sacoches des chevaux des visiteurs, dont le tien. Tu le pris sur le fait, mais il se contenta de sourire de ses dents jaunies.

Comme il n'y avait personne dans les parages, tu décidas de le confronter. Tu lui parlas des Stone, de cette famille de pauvres saltimbanques itinérants qu'il avait assassinée pour leur voler leur argent. La vieille t'avait parlé des cadavres écorchés et profanés...

Le coquin a ricané. Il disait que tu n'aurais d'autre preuve que ta parole et qu'elle pesait bien peu à Karhold. Il t'a conseillée de lui dire d'où les rumeurs venaient puis de fermer ta gueule sans quoi il t'arriverait des bricoles. En réalité, il se préparait à te tuer. C'était lui ou toi.

Tu es une guerrière redoutable. Tu t'es alors emparée de son épée et tu lui as ouvert le ventre sans un bruit. Puis, tu as caché le corps et l'épée dans le foin et tu t'es enfuie précipitamment. Il ne fallait surtout pas que l'on sache que tu étais venue aux écuries.

La tempête aidant, tu te frayas rapidement un chemin jusqu'au château pour retourner dans la salle commune. Le barde dormait toujours. Mais tes vêtements étaient détrempés et maculés de neige et de boue. Impossible de prétendre avoir passé la nuit complète dans la salle commune...

Il va falloir te préparer une bonne raison d'être sortie dehors dans le froid, si on t'interroge...

### **Ce matin, depuis l'aube :**

Le toit de l'écurie s'est effondré sous le poids de la neige. Curieux, mais ça t'arrange car ça va retarder la découverte du corps de Dick le Rouge. La tempête fait maintenant rage depuis trois jours. La neige ensevelit tout le château. De nombreux chevaux sont morts dans l'écroulement. Les hommes de Talhart sont en train de déblayer la neige et les carcasses d'animaux. Ça leur prendra un moment.

Tu es circonspecte. Le neveu de Ser Jasper Locke et jeune frère de Lady Melissa, Jon Locke, a disparu et personne ne semble l'avoir remarqué. Ni Robert, ni Ser Jasper ne semblent en savoir plus. À croire qu'il s'est volatilisé.

Le bâtard n'a pas passé la nuit au château. Il s'est payé une chasse dans la forêt – malgré la tempête – avec cette garce de Lyanna Snow ; la bâtarde qui le suit partout depuis son enfance. Il arborait vilaine mine. Ils n'ont rien pris, alors qu'il se prétend bon chasseur. Il faut dire que c'est complètement stupide de vouloir partir chasser par ce temps. Mais Gregor n'est pas à ça près.

Lord Robert est lui-aussi soucieux, mais reste silencieux. Il a doublé la garde dans le château. Personne ne peut sortir sans son assentiment.

Là, c'est la mauvaise affaire pour toi. Flaire-t-il quelque-chose ?

### **Buts :**

- **Empêcher que Lord Robert Talhart découvre que tu as tué Dick le Rouge et caché son corps dans le foin.** Tu pressens que cela ne devrait pas lui plaire...
- **Enquêter sur ce barde à qui on avait confié une étrange lettre dans l'auberge.**
- **Obtenir que les nobles du Nord se rassemblent pour partir en guerre contre les Corbois.** Tu dois faire rendre gorge à Lord Corbois pour le meurtre de ta mère.

### **Objectif bonus :**

- **Mettre hors d'état de nuire Gregor le bâtard et sa « compagne » Lyanna Snow.** Les deux terrorisent les plus humbles paysans des Talhart.

### **Compétences :**

- **Guerrière :** Tu sais te battre et ne crains personne. En cas de combat, tu es la meilleure combattante de l'assemblée, à l'exception de Ser Jasper Locke qui est meilleur que toi.
- **Prière aux Dieux du Nord :** si tu te rends dans le bois sacré, tu pourras effectuer gratuitement une prière aux Dieux, et espérer un signe de leur part.

**- Lire et écrire. Avec difficulté. Lire une lettre trouvée te coûtera 1 PA supplémentaire. À toi de voir si tu veux les dépenser.**

- **Corde** : Tu trimbales toujours une corde avec toi.

- **Petite arme dissimulée sur toi** (les autres joueurs ne doivent pas l'apprendre car cela contrevient aux traditions. Pour tromper ton monde, tu as accroché ta hache dans la salle commune et tu ne pourras la reprendre) : Lorsque la fin du jeu viendra, tu auras la possibilité de t'en servir...

### Contraintes du rôle :

**Pauvre** : Tu possèdes moins de PA que les autres. À toi d'en gagner ou d'en trouver.

**Tu commences le jeu avec 7 Points d'Action (PA).**

### Tu connais :

**Lord Robert Talhart** : Le régent du Nord. Il souhaite devenir roi et se présente (seul ?) à l'élection ce soir. C'est le candidat le plus naturel. Sa Maison se traîne toutefois une horrible réputation. Il a été marié une première fois, à Bettany Ryswell (à présent décédée). Il a eu un fils, Éric, mort de maladie peu après avoir rencontré pour la première fois son demi-frère bâtard, Gregor. Éric Talhart avait la réputation d'être un jeune homme adorable, féru de chevalerie et de musique.

**Lady Melissa Talhart, née Locke** : la nouvelle épouse de Robert. Elle est très inquiète depuis la disparition de son jeune frère, Jon Locke.

**Jon Locke** : Treize ans. Pas encore en âge de se marier. Encore un gamin mais qui méprise déjà le petit peuple. Il a disparu cette nuit. Hier, il trainait partout dans la cour du château.

**Ser Jasper Locke** : beau chevalier et cadet de la Maison Locke (son frère aîné est resté au château familial). Les Locke ne sont pas des Nordiens à l'origine et

vénèrent toujours les Sept Dieux du Sud. Ils sont peu au fait des coutumes du Nord, mais ils sont riches. On le dit courtois et aimable.

**Lord Roger Locke :** 3<sup>ème</sup> frère de la famille Locke et jeune frère de Ser Jasper Locke. Récemment marié à lady Wylla Flint. Perdu sur la route en venant. Il faut dire qu'avec cette tempête.

**Lord Cregan Flint :** le vieil homme est inquiet par la disparition de sa fille et de son gendre. Déjà qu'il était anéanti par la mort de son unique fils, Grendel, qui accompagnait le roi, comme ta mère. Dans sa jeunesse, il n'avait cependant rien d'un idiot. Comme les Locke, les Flint sont originaires du Sud.

**Lady Wylla Flint :** la fille du vieux Flint. Vingt printemps et plutôt jolie. On la dit intelligente. A disparu dans le blizzard avec son récent époux, Roger Locke. Une tragédie de plus pour la Maison Flint ?

**Gregor Talhart, le bâtard de Robert :** Un homme à l'âme noircie, sans doute son sang de bâtard. Les sots le trouvent affable. D'horribles rumeurs courent sur le compte de cette créature. Tu sais, toi, à quel genre de chasses il s'adonne dans les forêts. Il se voit déjà roi après Robert. Mais il n'est pas encore légitimé...

**Lady Elayne Cerwyn :** La fille de l'ancien roi assassiné, épousée par Gregor Talhart – le bâtard – il y a moins d'un mois. La princesse a eu bien de la chance d'être sauvée par Robert Talhart.

**Lady Barbarey Ryswell :** La sœur de feu la première épouse de Robert Talhart, décédée des suites d'une mauvaise chute de cheval. Les deux s'entendent bien. Elle a eu comme page puis écuyer le jeune Éric Talhart, le fils légitime de Robert, avant qu'il ne meure de maladie il y a quelques années. Elle est influente. Comme toi, elle est très attachée aux Dieux du Nord.

**Baël le Barde :** un jeune barde venu seul du Sud tenter de gagner gîte et couvert par ses chansons. Il connaît ses classiques et on peut le payer pour une chanson ou un air. Il n'est pas là par hasard. Tu l'as vu emporter une lettre à l'auberge. Qui sert-il ?

**Aelynn** : La cuisinière de Lady Barbarey Ryswell. Une femme étrange, entre deux âges. Les Nordiens ont toujours été attachés aux Cerwyn. Elle parle beaucoup, elle aussi, des Dieux du Nord.

**Lyanna Snow** : la maîtresse bâtarde de Gregor. On raconte que sa mère n'était qu'une catin. Toujours à l'accompagner dans ses mauvais coups depuis des années. Se méfier d'elle. Elle paraît du genre à avoir l'oreille qui traîne.

**Dick le Rouge** : l'homme de confiance de Robert Talhart au château. Il a le visage rougi de nature. Il a assassiné les Stone pour leur voler leur argent. Il est du genre à fureter dans tous les coins, même sans que son maître le lui demande. Il ne fera plus de mal à personne désormais...

**Les Corbois** : ils résident à l'extrémité nord du royaume. Leur domaine est couvert de forêts. **Lord Emmon Corbois** est connu pour ses fréquents accès de cruauté. Vos familles étaient autrefois liées par le mariage, ce qui ne l'a pas empêché d'assassiner ta mère sur la route. Il doit payer pour ses forfaits.

## 8. Lord Cregan Flint

*« Quand il traite avec des menteurs, même l'honnête homme doit mentir. »  
En quête de vengeance...*

### **Ton identité et ton âge :**

Tu es né il y a 55 ans à Salins, la demeure familiale de la famille Flint.

La Maison Flint a été fondée il y a environ cinq siècles. Originaires du Sud, les Flint ont été bannis par le roi d'alors et durent quitter leurs terres. Ils ont trouvé refuge dans le Nord, où le roi Cerwyn leur octroya la cité de Salins et les autorisa à conserver le culte des Sept Dieux du Sud.

En échange, les Flint ont juré devant leurs dieux ainsi que les Dieux du Nord d'être à jamais fidèles aux Cerwyn, promesse qu'ils ont toujours tenue.

Grâce au commerce, vous êtes devenus la plus riche maison du Nord.

Toutefois, à l'instar des Locke, une autre grande famille originaire du Sud, vous êtes quelque peu méprisés par les Nordiens.

Cependant, même si vous vénerez les Dieux du Sud, vous avez adopté les traditions du Nord. Pour vous, les lois de l'hospitalité sont sacrées. On ne peut y contrevenir sous peine de s'attirer un courroux éternel.

### **Ta jeunesse :**

Tu as eu deux enfants, d'une épouse aujourd'hui décédée : Grendel, ton fils de 22 ans et Wylla ta fille de 20 ans. Tu es maintenant âgé mais tu as longtemps été un familier de la cour royale.

Un temps, tu caressas l'idée de marier l'un de tes enfants au fils ou à la fille du roi Richard Cerwyn, un homme que tu estimais beaucoup malgré sa propension à courir les femmes.

Le projet n'aurait pas tardé à se concrétiser. Le roi avait laissé entendre en secret qu'il comptait marier son fils Brandon (âgé de 18 ans) à ta fille, Wylla.

D'ici là, et pour te montrer sa faveur, il avait pris avec lui Grendel comme intime à la cour.

Tu vieillis. La force de ta jeunesse t'abandonne peu à peu. Il ne te reste plus longtemps et tu le sais.

Toutefois, tu n'as rien perdu en sagacité. Les autres nobles ont toujours sous-estimé les tiens. Pourtant, leurs richesses n'égalent en rien les tiennes. Tu peux lever plus d'hommes et entretenir plus de chevaliers qu'eux.

### **Le meurtre du roi Richard Cerwyn et de sa famille, il y a 6 mois.**

Occupé à administrer ton domaine, tu laissais à Grendel la charge de fréquenter la cour royale. C'est sans doute ce qui a causé sa perte.

Il y a six mois, à la requête du seigneur Robert Talhart, le roi et sa famille entreprirent de visiter tour à tour les seigneurs nordiens. Il y avait le roi et son épouse, Lisa Cerwyn. Ils avaient deux enfants, Brandon, âgé de 18 ans, et rivalisant d'ardeur à la joute et à la lice. La fille, tu la connais moins. Elayne, âgée de 15 ans, paraissait elle-aussi férue de cheval et de lectures, mais son père avait tendance à ne pas trop lui permettre de fréquenter les cours seigneuriales.

Il ne te cachait pas qu'il lui prévoyait de grandes choses, comme la main d'un des puissants rois du Sud. Aussi, veillait-il à ne pas la soumettre à de basses tentations...

La cour gagna Salins (chez toi), puis les Grises (chez les Locke), avant de prendre la route du nord pour se rendre chez Lord Emmon Corbois. À leur entrée sur les terres Corbois, on les attaqua en chemin. Des assaillants au service de Lord Corbois les tuèrent tous et les dépouillèrent.

Seuls Lord Robert Talhart et Elayne Cerwyn survécurent, le premier sauvant la jeune princesse après qu'elle se soit échappée à cheval et ait chevauché plusieurs jours durant dans les bois, sans dormir ni manger. Homme prudent, Robert dispose toujours d'une forte garde à ses côtés. C'est ce qui les a sauvés, la princesse et lui.

Voisins, Locke et Corbois se détestaient. D'après Ser Jasper Locke, le roi venait de trancher en leur faveur une vieille querelle avec les Corbois. Lord

Corbois n'étant pas homme à tolérer le moindre outrage, il avait choisi d'assassiner son roi. C'est un homme aussi cruel que fourbe, né bâtard.

Ton fils Grendel mourut assassiné, lui aussi. Après l'avoir récupéré, les survivants – des hommes Talhart et Locke – te rendirent son corps afin qu'il puisse reposer avec ses ancêtres dans votre caveau familial à Salins.

Tu pleuras en leur présence et promis de les aider à châtier Lord Corbois dès que le printemps serait revenu.

Voici toute l'histoire ; ou plutôt toute *leur* histoire, farcie de mensonges comme un gâteau avarié est farci de vers...

### **La vérité :**

Tu la tiens d'un gamin désormais muet, Ned, un jeune commis de ferme. Le malheureux témoin a eu la langue tranchée par Gregor Snow, le fils bâtard de Robert Talhart. Ce sale bâtard s'est cru trop malin en pensant qu'un gamin muet et illettré ne parlerait jamais.

Le gamin s'est pointé à Salins, il y a un mois, comme une âme en peine. Rapidement, il a trouvé ta fille, Wylla, dans le temple des Sept Dieux, là où elle se recueillait. Il tenait tant à lui parler que ta fille, dans sa grande bonté, l'a pris sous son aile et s'est mise à lui poser des questions, en lui indiquant comment répondre oui ou non.

Et cela peut mener très loin, lorsqu'on trouve les bonnes questions...

Wylla venait d'épouser quelques semaines plus tôt, Roger Locke, le troisième frère Locke. Le gamin accusa toutefois ta belle-famille en pointant du doigt leur étendard brandi par la suite de Roger, venue l'accompagner dans ses épousailles.

À la mort du roi et de son fils, encore à ta peine, tu t'étais laissé facilement convaincre de marier Wylla à ce cher Roger qui semblait si bien rivaliser d'ardeur à te promettre la tête de Lord Corbois.

Rapidement, Wylla réunit quelques pièces d'un autre puzzle, celui de la véritable histoire. Comment les Talhart et les Locke avaient comploté pour assassiner le roi, sa famille et ton fils Grendel.

Lancés sur la piste du fils Brandon Cerwyn, échappé dans les bois, le propre bâtard de Talhart et Jon Locke, le jeune fils et héritier de la Maison Locke, avaient toutefois lamentablement échoué. Brandon, excellent cavalier, était parvenu à leur échapper, même si le gamin de ferme le prétend mort, des suites d'une flèche empoisonnée tirée dans le dos par une putain au service du bâtard.

Les trois compères se sont alors rabattus sur la ferme du gamin, ont tué tout le monde et ont incendié les lieux. Le gamin affirme que son frère ressemblait assez bien au fils du roi. Sans doute, les assassins se sont-ils servis de son cadavre pour faire croire à sa mort à leurs complices...

Après que Gregor le bâtard lui ait tranché la langue et l'ait chassé de la ferme, le gamin est revenu sur ses pas pour chercher de la nourriture. Là, dissimulé dans l'ombre, il a pu entendre Gregor et Jon Locke échanger sur la mort du roi et de sa suite, assassinés par les Locke sous leur toit pendant qu'ils mangeaient ensemble.

Au mépris des anciennes lois de l'hospitalité...

Aucun homme n'est plus maudit que celui qui assassine un invité ou un hôte après qu'ils aient partagé ensemble la nourriture... Ce crime est bien pire que le parricide ou le meurtre de son roi.

Ils ont assassiné ton roi ! Ils ont assassiné ton fils ! Ils doivent payer !

### **La mise au point de ta vengeance :**

Rapidement, tu tins conciliabule avec ta fille Wylla, à l'abri des oreilles indiscretes. Elle continuerait à feindre le parfait amour avec son époux, tout en se gavant de tisanes abortives. D'autant que Roger Locke était encore un invité sous ton toit : tu ne pouvais aisément l'assassiner sans encourir à ton tour la malédiction.

La convocation de Lord Robert Talhart à sa demeure de Karhold, en plein hiver, vous donna l'idée d'un plan risqué. Mises bout à bout les forces Corbois et Flint ne suffiraient pas à se débarrasser de tous vos ennemis sur le champ de bataille et il fallait avant tout prouver la culpabilité des Talhart et des Locke aux yeux du Nord.

Tu t'es alors résolu de te rendre à Karhold, et, sous couvert d'un chagrin sincère, à y dresser les autres nobles contre ces deux lignées maudites.

En secret, tu t'es également converti depuis peu à la religion du Nord : les Dieux du Nord, plus violents que ceux du Sud, seront plus à même de t'aider dans tes projets de vengeance. Si on t'interroge à ce sujet, tu nieras cette conversion.

Roger Locke et Wylla t'ont accompagné sur le chemin, un temps. Venus par barques sur le fleuve, les Locke ont eu besoin de chevaux pour faire le trajet jusqu'à Karhold, à travers les bois. Tu t'es empressé d'accéder à leur demande, leur offrant de magnifiques montures, des présents de courtoisie ; te déliant ainsi de toute obligation envers eux. À ce moment, tu n'étais plus leur hôte...

Tu revois encore le visage apeuré de ton gendre pendant que ta fille et toi le torturaient à mort. Le bougre s'est montré fort bavard. Pour lui, c'est Lady Melissa Locke qui a poignardé par derrière ton fils, pendant que Ser Jasper Locke attaquait le roi et la reine. Les Talhart ayant, eux, la charge, à l'extérieur du château des Locke, de se débarrasser des enfants du roi.

Il reste encore des zones d'ombres sur leur complot. Par exemple, le fait qu'Elayne Cerwyn soit restée en vie en ayant été – prétendument – sauvée des Corbois par Lord Robert Talhart en personne (apparemment ce n'était pas l'idée des Locke, Robert aurait-il mené son propre jeu ?). La princesse affirme devant tout le monde que les Corbois sont les seuls coupables. Qu'est-ce que cela cache ?

Vous vous séparâtes ensuite, Wylla et toi. À elle, l'armée des Flint. Vos hommes marchent discrètement sur Karhold, dissimulés par la tempête de neige qui s'abat sur la région ces derniers jours.

Vous êtes moins nombreux, malgré tout. Mais tes coffres bien garnis et tes bonnes relations t'ont permis de recruter des soldats supplémentaires venus du Sud. Ils t'aideront à l'emporter mais on prétend les remparts de Karhold imprenables.

Ton plan est de pouvoir ouvrir les portes du château au cours de la nuit et de prendre les Talhart à l'improviste pour les massacrer bien salement.

D'ici là, il faudra ruser et risquer ta vie en te rendant seul (avec une faible escorte) à Karhold.

Tu prétendras que tu es très inquiet : tu annonceras aux Locke et à Robert que ta fille et ton gendre ont disparu en route. Ils seraient partis en avant, Roger étant pressé de retrouver son frère, sa nièce et son neveu. Impatiente de nature, ta fille lui a naturellement emboité le pas. Tu es l'homme le plus surpris du monde en ne les voyant pas à Karhold...

En réalité, Roger a voyagé, découpé en morceaux, parmi tes réserves de nourriture. La malédiction des Dieux condamne les assassins à s'entredévorer les uns les autres. Tu as décidé de leur donner un avant-gout de l'horreur qui les attend...

### **Hier : l'arrivée au château de Karhold.**

Tu es arrivé dans l'après-midi. Tu as alors joué ta partition à la perfection. Au pire, tu diras à qui veut bien l'entendre que la disparition d'une Flint et d'un Locke pourrait bien favoriser d'autres familles...

Tu as croisé Lady Melissa Locke, la nouvelle épouse de Robert Talhart. La meurtrière de ton fils a des joues bien roses.

Il y avait aussi l'ancienne belle-sœur de Robert Talhart (de sa première épouse aujourd'hui décédée) ; Lady Barbarey Ryswell. Une dame hautaine mais fort pieuse.

D'autres Locke sont arrivés dans l'après-midi : Ser Jasper et son neveu (et jeune frère de Melissa), cet avorton de Jon Locke qui se croit déjà Lord de la famille Locke. L'oncle et les deux neveux forment un bien vilain attelage. Il doit exister des dissensions entre eux...

Ser Jasper pourrait bien vouloir évincer ses neveux qui le précèdent dans la succession de la Maison Locke.

La dernière arrivée parmi les nobles est une lointaine dame des Îles aux Ours, Alysanne Wull, de la très petite noblesse, dont la mère, Leona, est morte elle-aussi aux côtés du roi. Aussi peu sociable que ne l'était sa mère, Alysanne dort dans la salle commune, comme les manants. Elle est vêtue de peaux d'ours et porte toujours une hache à son côté. Sa voix ne comptera guère – ou si peu – au moment de l'élection. Par contre, elle sait se battre.

Alysanne a promis devant les Dieux qu'elle se baignerait dans le sang des Corbois avant de mourir, en paiement pour le meurtre de sa mère.

### **Hier soir : le banquet.**

Tes tonneaux de *viande fraîche* sont bien arrivés aux cuisines, et pour plus de sécurité, tu as fait mélanger ta « viande » avec celles fournies par les autres seigneurs. À table, tu as porté un toast à la mémoire des hommes et femmes assassinés par les Corbois. Lord Robert ayant la regrettable manie de ne rien goûter qui n'ait été savouré par l'ensemble de l'assistance, il t'a fallu te repaître des restes de ton gendre. Ce qui ne t'a pas vraiment dérangé...

Mais ils ont tous mangé leur content, Locke inclus. Intérieurement, tu as souris.

Le meurtre de ton fils, le meurtre de ton roi : désormais, ta vengeance ne rencontre plus aucune limite.

La vision de Gregor Talhart enlaçant sa jeune épouse, la princesse Elayne Cerwyn, t'a toutefois révolté le cœur. Mais la jeune femme semble cependant avoir une grande force de caractère. Elle a porté un toast à la mort des Corbois qui ont assassiné sa famille. Le bâtard lui a promis qu'il lui rapporterait personnellement la tête de Lord Corbois.

### **Tôt ce matin :**

Tu t'es éclipsé un moment de ta chambre pour te rendre aux cabinets d'aisances. En chemin, tu t'es arrêté devant la chambre de Ser Jasper Locke (elle était inoccupée et sans gardes). Tu y as glissé sous la porte un message, lui demandant de se renseigner sur l'histoire du rat cuisinier (un conte Nordien décrivant un homme maudit par les Dieux pour avoir assassiné un invité, condamné alors à être changé en rat et à dévorer ses enfants). Cela devrait le faire réfléchir.

### **Ce matin, depuis l'aube :**

Le toit de l'écurie s'est effondré sous le poids de la neige. La tempête fait maintenant rage depuis trois jours. La neige ensevelit tout le château. De nombreux chevaux sont morts dans l'éroulement. Les hommes de Talhart sont en train de déblayer la neige et les carcasses d'animaux.

Tu es circonspect. Le neveu de Ser Jasper Locke et jeune frère de Lady Melissa, Jon Locke, a disparu et personne ne semble l'avoir remarqué. Ni Robert, ni Ser Jasper ne semblent en savoir plus. À croire qu'il s'est volatilisé. Et tu n'as rien à voir avec cette disparition... Étrange.

Le bâtard n'a pas passé la nuit au château. Il s'est payé une chasse dans la forêt, malgré la tempête, avec cette garce de Lyanna Snow ; la bâtarde qui le suit partout depuis son enfance. Il arborait vilaine mine. Ils n'ont rien pris, alors qu'il se prétend bon chasseur.

Lord Robert est lui-aussi soucieux, mais reste silencieux. Il a doublé la garde dans le château. Personne ne peut sortir sans son assentiment.

Là, c'est la mauvaise affaire pour toi. Flaire-t-il quelque-chose ? Tu comptais prendre par surprise les deux gardes aux portes à la faveur de la nuit prochaine. Ce n'est malheureusement plus possible pour toi. Il va falloir réfléchir à un autre stratagème, ou alors il te faudra de l'aide : mais qui ?

Sans parler que tu es entouré d'ennemis.

Il va te falloir jouer leur jeu, et prétendre enquêter sur la disparition de ta fille.

### **Buts :**

- **Venger ton fils Grendel, assassiné par Lady Melissa Locke alors qu'il était son hôte.** Les Dieux hurlent à la vengeance !
- **Venger le roi Richard Cerwyn, assassiné par les Talhart et les Locke : ils doivent tous mourir.** Ton armée fera le travail, une fois qu'elle sera entrée à l'improviste.
- **Garder le secret sur tes objectifs jusqu'à la fin de la nuit, sous peine de voir ton plan échouer entièrement.** Il te faudra être prudent.

- **Sauver Elayne Cerwyn** : lui apprendre la vérité. Attention, Robert semble la manipuler aisément. Qui sait quelles drogues il a pu mettre dans son vin ?

### Objectif bonus :

- Que les Locke et les Talhart s'entretient entre eux.

**Tu commences le jeu avec 10 Points d'Action (PA).**

### Compétences :

- Lire et écrire.

- **Résistance à la torture** : tu n'as rien à perdre et tu le sais. Si jamais les choses en arrivaient là, tu as le pouvoir de mentir (raconter un mensonge à la place). Veille à bien mentir et à rester crédible (venir voir les organisateurs). Par contre, on pourrait te prendre les armes et/ou les objets récupérés auparavant.

- **Riche** : ton argent ouvre bien des portes et délie bien des langues. (L'argent n'est pas un problème pour soudoyer les gardes. Tu n'auras pas besoin de dépenser tes PA pour cela.)

**Tu reçois également 3 PA que tu peux offrir à d'autres joueurs en échange de services, mais que tu n'as pas le droit de conserver pour toi.**

### Contraintes du rôle :

- **Vieux** : tu es vieux, tout simplement.

- **Désarmé** : pour tromper ton monde, tu as accroché ton épée dans la salle commune. Il te faudra récupérer une autre arme si tu comptes te battre contre les gardes de la porte.

- **Affranchi des Lois des Hommes** : le Bien et le Mal n'existent plus à tes yeux. Il ne te reste que la vengeance !

### Tu connais :

**Lord Robert Talhart** : Le régent du Nord. Il souhaite devenir roi et se présente (seul ?) à l'élection ce soir. C'est le candidat le plus naturel. Sa Maison se traîne une horrible réputation et on raconte que Karhold renfermerait certains secrets qu'il n'aimerait pas voir découverts. Il a été marié une première fois, à Bettany

Ryswell (à présent décédée). Il a eu un fils, Éric, mort de maladie peu après avoir rencontré pour la première fois son demi-frère bâtard Gregor. Éric avait la réputation d'être un jeune homme adorable, féru de chevalerie et de musique ; tout l'opposé de Gregor.

**Lady Melissa Talhart, née Locke :** la nouvelle épouse de Robert. Une femme dénuée de scrupules. C'est elle qui a assassiné froidement ton fils. Elle est très inquiète depuis la disparition de son jeune frère, Jon Locke. Si elle savait qu'elle avait dévoré son oncle Roger...

**Jon Locke :** Treize ans. Pas encore en âge de se marier. Encore un gamin mais aussi vil et sournois que sa maudite engeance. Il méprise le petit peuple. Tu l'as vu échanger quelques mots avec Gregor pendant le banquet. Ils devaient se remémorer leurs crimes.

**Ser Jasper Locke :** « Preux » chevalier et cadet de la Maison Locke (son frère aîné Lord Edgar Locke est resté au château familial). Les Locke ne sont pas des Nordiens à l'origine et vénèrent toujours les Sept Dieux du Sud. Ils sont peu au fait des coutumes du Nord, mais ils sont riches. L'homme est rusé. Attention aux mensonges que tu comptes lui servir.

**Lord Roger Locke :** jeune frère de Ser Jasper Locke. Récemment marié à ta fille, Lady Wylla. « Perdu » sur la route en venant. Il devrait rester quelques os de lui aux cuisines ; les chiens vont se régaler.

**Gregor Talhart, le bâtard de Robert :** Un homme à l'âme noircie, sans doute son sang de bâtard. Les sots le trouvent affable. D'horribles rumeurs courent sur le compte de cette créature née d'un viol. Tu sais, toi, à quel genre de chasses il s'adonne dans les forêts... Il se voit déjà roi après Robert. Mais il n'est pas encore légitimé. Que fera-t-il si Robert devait avoir de nouveau des enfants légitimes avec sa nouvelle épouse ? Si celle-ci survit jusque-là...

**Lady Elayne Cerwyn :** La fille de l'ancien roi assassiné, épousée par Gregor Talhart – le bâtard – il y a moins d'un mois. Comment une aussi charmante enfant que l'on disait intelligente a-t-elle pu avaler leurs mensonges ?

**Lady Barbarey Ryswell :** La sœur de feu la première épouse de Robert Talhart, décédée des suites d'une mauvaise chute de cheval. Les deux s'entendent bien. Elle a eu comme page puis écuyer le jeune Éric Talhart, le fils légitime de Robert, avant qu'il ne meure de maladie il y a quelques années. Elle est influente. Tous les nobles du Nord l'écoutent. Fait-elle partie de la conspiration contre le roi Richard ? Le gamin de ferme ne savait rien à son sujet.

**Lady Alysanne Wull :** La dernière arrivée au château, une lointaine dame des Îles aux Ours, de la très petite noblesse, arrivée seule sur un canasson hirsute. Elle passe beaucoup de temps au bois sacré ou à rôder dans l'enceinte du château. Hier, elle brûlait de venger sa mère. Ce matin, paradoxalement, elle est très renfermée.

**Lady Wylla Flint :** ta fille chérie et l'avenir de ta Maison. Vingt printemps et très intelligente. A « disparu » dans le blizzard avec son nouvel époux Roger Locke. En réalité, elle attend dissimulée dans la forêt avec ton armée. Ils doivent prendre position dans l'après-midi pour attaquer cette nuit, si tu réussis ton coup...

**Baël le Barde :** un jeune barde venu seul du Sud tenter de gagner gîte et couvert par ses chansons. Il connaît ses classiques et on peut le payer pour une chanson ou un air. La tempête l'a obligé à se réfugier à Karhold, alors que les Talhart n'ont jamais été branchés musique.

**Aelynne :** La cuisinière de Lady Barbarey Ryswell. Une femme étrange. De la populace nordienne, juste bonne à servir la soupe, mais elle devrait bien savoir dénicher un ragot ou deux qui te seraient fort utiles. Les Nordiens ont toujours été attachés aux Cerwyn. Si d'aventure, des os étaient découverts dans les cuisines, elle pourrait faire office de pion à sacrifier ; elle ou sa maîtresse Lady Ryswell.

**Lyanna Snow** : la maîtresse bâtarde de Gregor. On raconte que sa mère n'était qu'une catin. Toujours à l'accompagner dans ses mauvais coups depuis des années. Une véritable âme damnée, complice de l'attaque contre Brandon Cerwyn, le fils du roi, probablement mort. Se méfier d'elle. Elle paraît du genre à avoir l'oreille qui traîne.

**Dick le Rouge** : l'homme de confiance de Robert Talhart au château. Il a le visage rougi de nature. Il est du genre à fureter dans tous les coins, même sans que son maître le lui demande.

**Les Corbois** : ils résident à l'extrémité nord du royaume. Leur domaine est couvert de forêts. **Lord Emmon Corbois** est connu pour ses fréquents accès de cruauté. Tu lui as récemment envoyé un message secret. Lord Corbois ne t'a toutefois pas encore répondu.

## 9. Lyanna Snow (La maîtresse et complice de Gregor Talhart)

*Sadique, meurtrière et folle amoureuse...*

### **Ta jeunesse :**

Tu es née dans un village appartenant à la noble famille des Talhart, il y a environ vingt ans. Ta mère, fille-mère et modeste paysanne, t'a abandonnée au cours d'un long hiver. Recueillie par la veuve du meunier, tu t'es liée d'amitié avec son fils, un être sauvage et indiscipliné du nom de Gregor, presque du même âge que toi.

Celui-ci te racontait toujours qu'il était en réalité le bâtard de Lord Robert Talhart, seigneur de la Maison Talhart, qui aurait séduit sa mère, au cours d'une partie de chasse dans les bois. Il prétend que Lord Robert, en croisant sa route, l'a sauvée d'une attaque de loup alors qu'elle allait chercher du bois dans la forêt après la mort de son époux.

Au début, tu ne croyais pas Gregor, mais année après année, des hommes d'armes en livrée Talhart venaient apporter à sa mère des sacs de pièces, ainsi que des porcs et chapons. De quoi confirmer ses dires.

Au fil des années, Gregor et toi, vous vous êtes rapprochés, jusqu'à devenir amants et complices macabres.

Depuis tous petits, vous aimiez martyriser les animaux et les autres enfants du village. En grandissant, vous avez développé ces penchants cruels. À quinze ans, vous commîtes votre premier véritable meurtre ; une donzelle d'un village voisin que vous égorgeâtes dans les bois. L'affaire ne fit pas de bruit et vous fûtes prudents en maquillant le cadavre : on crût à une attaque de loup.

Il y a deux ans, quelques mois après la mort soudaine d'Éric Talhart, seul fils légitime de lord Talhart, qui venait de rencontrer son demi-frère bâtard, Gregor est alors appelé à la demeure familiale par son père, qui ne le reconnaît cependant toujours pas officiellement.

Tu l'accompagnas, en tant que maîtresse attirée et complice en toutes occasions. Protégés par Lord Robert, Gregor et toi, vous vous passionnez pour la chasse. Vous vous distrayez notamment en relâchant des femmes nues dans les bois, pour les chasser à courre, les violer, puis les écorcher et ramener leurs peaux au château en guise de trophée. Rapidement, vous procédez aussi de même pour rendre la justice seigneuriale : les condamnés et autres voleurs sont tirés des geôles de Karhold et relâchés dans les bois... le temps d'une bonne chasse. S'ils arrivent à vous échapper, ils ont la vie sauve. Sinon...

Excellents chasseurs, vous n'avez presque jamais connu d'échec... Et Gregor se plaît à découper les peaux. Il t'a confié qu'il les exposait dans une salle secrète, sous le château, accessible aux seuls Talhart.

Bonne archère, tu participes activement à ces crimes qui, d'une part ne rebutent pas et d'autre part te rapprochent de Gregor. Après chaque meurtre commis, vos ébats se font plus forts que jamais.

Vos crimes sont toutefois parvenus aux oreilles de Lord Robert Talhart, le père de Gregor, un homme froid et calculateur. Gregor le craint, à raison, comme toute la maisonnée. À toi aussi, il te fait peur. Lord Robert a le don de mettre mal à l'aise les gens, du plus humble jusqu'au roi...

Convoqués à la table seigneuriale, Lord Robert vous rabroua à mots couverts ; non pour vos crimes mais pour les bruits qui commençaient à courir. Que Gregor continue, si l'on ne pouvait faire autrement, mais en se contrôlant et en agissant beaucoup plus discrètement.

Ce que vous fîtes...

### **La mort du roi Richard Cerwyn, il y a 6 mois :**

Déçu par son suzerain qui lui a d'abord refusé la main de sa fille pour lui préférer une vraie nordienne comme épouse pour son fils, lord Locke trouve à comploter avec lord Robert Talhart qui y vit l'occasion de s'emparer du trône.

Tu as assisté à la rencontre entre Ser Jasper Locke, le frère cadet de Lord Locke et Robert Talhart (Robert t'estime pour ta brutalité, ta ruse et ton habileté aux armes, et t'accueille donc volontiers aux conseils de guerre).

Ensemble, Robert et Jasper mirent au point un stratagème pour attirer la famille royale dans la demeure des Locke, aux Grises. Bien introduit à la cour du roi, ce ne fut qu'une formalité pour Lord Robert d'échafauder une tournée des grands seigneurs du Nord pour la famille royale et sa suite.

Talhart et Locke se répartissent alors les meurtres :

- Pendant le repas d'accueil, au mépris des lois de l'hospitalité, les Locke assassinent le roi, la reine et leur suite.
- À l'extérieur du château, dans la forêt environnante, déguisés en soldats Corbois, les hommes de Talhart (Robert, Gregor et toi) se débarrassent des enfants du roi partis chasser.

Si l'ensemble de l'attaque se passe bien pour vous, Lord Robert est toutefois obligé de partir avec ses hommes à la poursuite d'Elayne Cerwyn qui paraît à ce moment lui échapper. De votre côté, Gregor et toi avez maille à partir avec le fils du roi, Brandon Cerwyn. Gregor s'est battu au corps à corps avec lui et lui a même défiguré le visage mais l'adolescent trouve tout de même à s'enfuir à cheval. Tu le blesses à ton tour d'une flèche empoisonnée dans le dos.

Avec Gregor et le petit Jon Locke – le fils chéri de Lord Edgar Locke, un morveux prétentieux âgé de treize ans – vous vous lançâtes alors à la poursuite du fuyard. Malgré vos vêtements Corbois, celui-ci avait reconnu Gregor et pouvait tout révéler. Hélas, il prit la fuite en direction du nord, vers le pays Corbois, et vous vous vîtes obligés d'arrêter la poursuite, ce qui contraria lourdement Gregor.

Tu le rassuras en lui disant que Brandon Cerwyn était salement défiguré, qu'il se vidait de son sang et ne pouvait survivre à ses blessures (d'autant que ta flèche était empoisonnée). Mais sans cadavre, Robert Talhart ne serait jamais convaincu de sa mort et exigerait un bouc-émissaire, peut-être toi...

Sur le chemin du retour, vous tombâtes sur une ferme isolée, dont l'un des fils adolescents ressemblait à Brandon ; un heureux hasard ! Gregor, Jon Locke

et toi incendièrent la ferme et tuèrent tout le monde, à l'exception d'un jeune gamin de neuf ans à qui Gregor, dans sa bonté, se « contenta » de trancher la langue avant de le renvoyer dans un bois où les loups pullulent. Gregor a toujours eu la main sur le cœur...

Vous avez alors juré, tous les trois, de ne rien révéler à Lord Robert ni aux Locke.

Ces péripéties achevées, vous avez apporté le corps du « faux Brandon » aux Locke qui se chargèrent de finaliser la mise en scène. Maquillés et déplacés, on retrouverait tous les cadavres royaux en territoire Corbois. De quoi les faire facilement accuser du meurtre.

### **La princesse Elayne Cerwyn :**

Quelques jours plus tard, Robert ramena et prétendit avoir sauvé des Corbois la jeune Elayne Cerwyn, fille cadette du roi, âgée de quinze ans.

La donzelle semblait, et semble toujours, le croire. À dire vrai, Lord Robert est assez astucieux pour créer une mise en scène propice à ce qu'Elayne n'y voie que du feu. La greluce pense que les Corbois l'ont attaquée son escorte et elle, alors qu'elle participait à la chasse dans les bois. Perdue, en fuite, affamée et sans repos, pendant plusieurs jours, il ne lui a pas été difficile, après l'avoir soignée à force de drogues, de lui faire perdre pied dans ses souvenirs.

Elayne croit désormais que le roi était reparti sans encombre de la demeure des Locke avant de se faire attaquer en route par les Corbois. Son témoignage a été des plus précieux pour convaincre le Nord de la « félonie » des Corbois.

Devenu régent, car plus puissant seigneur après le roi, Lord Robert a bien l'intention de se faire couronner. S'il y parvient, il a promis à Gregor de le légitimer et de lui octroyer son héritage, ce que seul un roi peut faire. En récompense de ses services, il lui a même offert la main de Lady Elayne. Gregor vient tout juste de l'épouser. Il continue à coucher avec toi et tu parais t'en contenter. Pour le moment...

Veuf de sa première épouse, Bettany Ryswell (morte il y a huit ans, Gregor et toi ne l'avez pas connue), Lord Robert vient à son tour de se remarier avec Lady Melissa Locke, la sœur aînée de Jon Locke. C'est une femme froide et calculatrice, comme Lord Robert. Il faudra compter avec elle, et ses enfants à naître.

Mais Lord Robert prétend vouloir en finir avec les Corbois et imposer sa loi sur le Nord. Il a convoqué tous les seigneurs du Nord à sa forteresse pour y décider d'une expédition punitive au printemps prochain, l'hiver gelant actuellement tous ses projets. Lord Robert, après son couronnement, entend bien lever le ban et aller « légitimement » châtier Lord Corbois.

De leur côté, les Locke se montrent gourmands dans le partage des récompenses. En plus des terres Corbois que Robert leur a promis, les Locke ont marié l'un des leurs avec Wylla Flint, la fille unique de Lord Cregan Flint, le riche seigneur de Salins (après avoir assassiné son seul fils, à table, dans leur château, car il accompagnait alors le roi).

Ils multiplieraient alors leurs richesses, devenant plus puissants que Lord Robert. Mais on dit leur famille très nombreuse et divisée.

Les Locke sont très gourmands même, sans doute trop pour leur bien...

### **Hier : l'arrivée des nobles à Karhold.**

Les seigneurs convoqués par Lord Robert sont arrivés. En premier lieu, Lady Barbarey Ryswell, une veuve acariâtre qui déteste Gregor. C'est l'ancienne belle-sœur de Robert et on ne peut guère tenter quelque-chose contre elle. Mais, le jour venu, après une bonne chasse, sa peau sera plaisante à écorcher...

Lord Cregan Flint est venu dans l'après-midi, seul ou presque, et bien vite effaré de voir que sa fille chérie Wylla et son nouveau gendre Roger Locke, pourtant partis en avant, ne sont pas encore arrivés au château. Il est vrai que la neige tombe en abondance cet hiver. Ils ont pu se perdre en route, ou mourir de froid, va savoir. Peut-être ont-ils fait une mauvaise rencontre ? En vérité, tu te moques pas mal de leurs histoires.

Il y a un barde sudier, Baël, venu quémander le gîte le temps que la tempête cesse. Et aussi une cuisinière, à moitié puterelle, Aelyne, du genre aguichante, venue avec Lady Barbarey Ryswell. Il ne va pas falloir qu'elle tourne autour de ton Gregor, ou tu en concevras vite de la jalousie. Par contre, elle a le profil adéquat pour une bonne chasse.

La dernière arrivée est une lointaine dame des Îles aux Ours, Alysanne Wull, de la petite noblesse. Lord Robert ne lui concède tellement peu d'importance qu'il ne lui a pas donné de chambre personnelle. Elle dort dans la salle commune. Elle est vêtue de peaux et porte toujours une hache à son côté.

Tu ne fais confiance à aucun de ceux-là. Les Talhart n'ont jamais été appréciés dans le Nord et la prise de pouvoir de Robert pourrait susciter des remous chez certains.

### **Hier soir : Le banquet.**

Si Lord Cregan Flint est très inquiet, il a toutefois régalié la table de mets succulents venus de ses nombreux élevages et pêcheries. Lady Barbarey aussi avait apporté de quoi se restaurer, quoi qu'en plus faible qualité. Il est vrai que les Flint sont la plus riche famille du Nord.

Gregor enlaçait sa jeune épouse Elayne avec tendresse. Mais la jeunette semble cependant avoir son petit caractère. Elle a porté un toast à la mort des Corbois qui ont assassiné sa famille. Toujours empreint d'humanité, Gregor lui a promis qu'il lui rapporterait personnellement la tête de Lord Corbois.

Plus tard, Jon Locke est venu trouver Gregor pour l'entraîner dans la cour du château. Le morveux voulait le faire chanter. Gregor devait lui ramener deux cents pièces d'or (une fortune !), ou sinon il bavarderait à son oncle Jasper et à Lord Robert Talhart au sujet du faux cadavre du royal héritier... Le sale gosse !

### **Cette nuit :**

Pendant la nuit, prétextant la chasse, Gregor s'est éclipsé de la couche qu'il partage avec Lady Elayne son épouse. Avec toi, vous avez rejoint Jon Locke à la vieille tour abandonnée. Elle ne donne pas sur le rempart extérieur, n'est jamais surveillée, et menace de s'effondrer.

Ensemble, en guise de paiement, vous avez poignardé le gamin sans un cri et l'avez, faute de temps, rapidement dissimulé dans une congère de neige, dans la cour du château. On ne l'a pas encore retrouvé. Tu penses que personne ne vous a vus et tu rassures Gregor.

Pour vous donner un alibi, vous êtes rapidement partis à la chasse, en prenant deux chevaux dans les écuries. Manquant de temps, vous n'avez pu ramener aucune prise. Au moins, espérez-vous avoir pu suffisamment donner le change pour ne pas être suspectés lorsque l'on découvrira le cadavre. Quant à l'arme du crime, vous vous en êtes débarrassés dans les bois.

Gregor est toutefois d'une humeur massacrate depuis lors. Le sang devrait encore couler.

### **Ce matin, peu après l'aube :**

Le toit de l'écurie s'est effondré sous le poids de la neige. De nombreux chevaux sont morts dans l'écroulement. Les hommes de Lord Robert sont en train de déblayer la neige et les carcasses d'animaux. Étrange ça...

Lord Robert est quelque peu soucieux. Tu l'as longuement vu s'entretenir avec Lady Melissa, sa nouvelle femme, sur le rempart. Elle a d'ailleurs l'air changé depuis quelques jours. Robert a envoyé des éclaireurs dans la forêt et sur la grande route, sans doute pour s'enquérir des actions potentielles des Corbois. Il attend leur rapport.

Ce soir aura lieu le serment d'allégeance solennel des nobles envers Lord Robert. Il recevra ensuite la couronne du Nord. Et Gregor sera légitimé. Un jour, il deviendra roi du Nord, après Robert ! Il sera alors temps de se débarrasser de cette gourde d'Elayne et de prendre place aux côtés de Gregor.

Si tout va bien pour vous deux...

**Buts :**

- **Rester en vie.**
- **Masquer les crimes de Gregor et les tiens.** Personne ne doit savoir que vous avez assassiné ce morveux de Jon Locke.
- **Faire en sorte que Lord Robert n'apprenne pas que Gregor et toi avez peut-être échoué à assassiner le fils du roi.** Le dernier « incapable » qui a servi Robert est mort écorché (d'après Gregor, sa peau trône en bonne place dans la « galerie familiale des Talhart », quelque part sous les geôles).
- **Surveiller Elayne Cerwyn :** si elle apprenait la vérité ou retrouvait la mémoire, elle voudrait s'enfuir. Si ça donnerait bien évidemment l'occasion d'une bonne chasse, les autres seigneurs du Nord en seraient moins ravis... Au besoin, l'éliminer ou la neutraliser en la faisant chanter, et trouver un bouc émissaire, de préférence un pauvre type.
- **Empêcher tout vol dans le château :** si le moindre vol était commis, la réputation de Robert auprès des autres nobles baisserait inmanquablement, et il reportera la faute sur toi... Si tu surprends un voleur avec de l'or ou des bijoux qui ne sont pas à lui, dénonce-le aussitôt à la garde (les organisateurs) et le coupable sera châtié. Attention, si tu te trompes, tu perdras 2PA par accusation erronée. (Et impossible d'accuser lorsque tu n'auras plus de PA disponibles)

**Objectif bonus :**

- **Partir à la chasse à l'homme (ou à la femme) avec Gregor, d'ici la fin de la nuit...**

**Tu commences le jeu avec 7 Points d'Action (PA).**

**Compétences :**

**Menacer :** tu es armée d'un arc et d'un poignard et tu sais t'en servir en cas de besoin. Tu peux t'en servir (1 seule fois au cours du jeu) pour extorquer 1PA ou un objet (arme ou corde) à quelqu'un (à part, sans que celui-ci puisse te dénoncer ensuite...). Venir trouver un organisateur à ce moment. Ser Jasper et

Alysanne Wull ont toutefois l'air de combattants émérites. Tu ne peux donc pas les menacer, eux et naturellement Lord Robert qui est ton seigneur...

**Soudoyer sans payer** : tu peux soudoyer gratuitement les gardes de Talhart et obtenir facilement des informations (ce qui ne vaut pas pour les gardes des autres familles). En revanche, Mestre Théomore à la roukerie ne s'en laissera pas conter. Il voudra son argent.

**Armée** : Lorsque la fin du jeu viendra, tu auras la possibilité de t'en servir...

### Contraintes du rôle :

**Populace** : tu n'es pas noble et doit traiter ceux qui le sont avec les égards dus à leur rang (leur donner du messire, votre seigneurie, et les vouvoyer... sans faute ou alors gare à toi). Tu peux toutefois laisser entendre des menaces à mots couverts. Mais attention, pas avec les Locke ou Lord Robert. Trop puissants pour toi.

**Mauvaise réputation** : il est possible que vos agissements de jeunesse avec Gregor aient atteint quelques oreilles. Certains ne te feront pas facilement confiance.

**Pauvre** : Tu possèdes moins de PA que les autres. À toi d'en gagner ou d'en trouver.

**Peur de Robert Talhart** : il est froid et calculateur. Tu es une garde de sa maisonnée. S'il le juge nécessaire, il pourra se débarrasser de toi d'une pichenette et Gregor n'ira pas s'opposer à lui. Ne lui donne pas l'occasion de le faire ! Lui être utile ou détourner l'attention sur d'autres seront tes meilleures chances.

**Tu ne sais ni lire, ni écrire.**

### Tu connais :

**Lord Robert Talhart** : C'est le seigneur du château, et père de Gregor. Il paraît toujours avoir une longueur d'avance sur les autres.

**Lady Melissa Talhart, née Locke** : La nouvelle épouse de Robert, issue du clan Locke. Une femme intelligente et encore jeune. Ambitieuse comme tout

Locke. C'était la sœur de feu le *regretté* Jon Locke. Elle ignore encore le sort de son frère.

**Gregor Talhart, né bâtard :** ton seul et unique amour. Vous êtes faits l'un pour l'autre.

**Ser Jasper Locke :** L'oncle de lady Melissa et de Jon Locke. Un homme rusé, étonnamment non marié. Il cherche sans doute une épouse. Sur qui jettera-t-il son dévolu ? À ne pas sous-estimer ; c'est le grand complice de Robert dans le meurtre du roi. Comme tout Locke, il n'aime pas trop Gregor.

**Lady Barbarey Ryswell :** La sœur de feu la première épouse de Robert Talhart, morte au cours d'une mauvaise chute de cheval. Elle a eu comme page puis écuyer le jeune Éric Talhart avant qu'il ne meure de maladie. Elle déteste Gregor et considère que son sang de bâtard le rend vicié. Elle n'a de cesse de dresser Robert contre lui. Elle est influente. Tous les nobles du Nord l'écoutent.

**Lady Elayne Cerwyn :** La donzelle de l'ancien roi assassiné, épousée par Gregor il y a moins d'un mois. Une gourde de quinze ans complètement crédule. Si ça se trouve, elle ignore encore que Gregor et toi êtes amants. Elle serait bien la dernière au château.

**Lady Alysanne Wull :** La dernière arrivée au château, une lointaine dame des Îles aux Ours, de la très petite noblesse, arrivée seule sur un canasson hirsute. Lord Robert ne lui concède tellement peu d'importance qu'il ne lui a pas donnée de chambre personnelle. Elle dort dans la salle commune. Elle est vêtue de peaux et porte toujours une hache à son côté. Elle paraît savoir la manier...

**Lord Cregan Flint :** vieux et inquiet par la disparition de sa fille et de son gendre. Déjà qu'il était anéanti par la mort de son unique fils qui accompagnait le roi. Il n'est pas en grande forme et tousse beaucoup. Il ne passera pas l'hiver. Si ça peut avoir son importance, il est riche.

**Baël le Barde :** un jeune barde venu seul du Sud tenter de gagner gîte et couvert par ses chansons. Tu l'as surpris à reluquer Elayne Cerwyn mais tu n'as encore

rien dit à Gregor. Attendons de voir jusqu'où il osera aller... Encore un coureur qui rêve de belles princesses et qui finira écorché après une bonne chasse.

**Aelynne :** Une cuisinière, mi-puterelle, du genre aguichante. Arrivée avec Lady Barbarey Ryswell. Est-elle loyale à sa maîtresse ou bien y a-t-il moyen de se servir d'elle ?

**Dick le Rouge :** l'homme de confiance de Robert Talhart au château, et au fait de tous ses secrets. Il a le visage rougi de nature. Il est du genre à fureter dans tous les coins, même sans que son maître le lui demande. Un brave gars qui logeait dans la forge.

**Les Corbois :** ils résident à l'extrémité nord du royaume. Leur domaine est couvert de forêts. **Lord Emmon Corbois** est connu pour ses fréquents accès de cruauté. Sa fourberie est crainte dans tout le Nord.

## 10. Baël le barde

*Barde, homme du Sud, cupide, endetté et sans le sou.*

Tu es né, il y a environ 20 ans, sur les routes du Sud. De tous temps, tu accompagnais ton père et ton oncle qui t'apprirent très vite ton répertoire. Rapidement, dès ton adolescence, tu devins un barde accompli, gagnant ta croûte auprès des grands seigneurs et des gentes dames.

Naturellement, tu n'as jamais appris à lire ou à écrire, et tu es inculte dans bien des domaines. Tes chansons, tu les apprends par cœur.

À tes 16 ans, tu voyageais sur les routes glaciales du Nord. Là-bas, les gens y sont à l'image de leur climat : froids et austères. Il y neige parfois en été.

Peuple tourmenté, les Nordiens vénèrent des arbres-cœur, de grands arbres blancs aux feuilles rouges auxquels de vieilles légendes prétendent qu'on leur offrait autrefois d'affreux sacrifices humains.

### **Il y a 4 ans :**

À cette époque, bien qu'encore jeune, tu vaquais de ville en ville. Là, tu rencontrais une jolie servante d'auberge que tu mis rapidement enceinte.

Las, le bébé se présentait mal. On envoya quérir une sorcière des bois, une de ces sauvages crottées et aux ongles noirs. La femme ne fit que hurler des prières sans queue ni tête, exigea le sacrifice sanglant d'animaux, mais ne réussit pas à sauver la mère et ton enfant. Par contre, elle n'a pas manqué de réclamer son argent, et elle était chère...

Ces sales sorcières des bois n'ont en réalité jamais apporté que du malheur.

### **Les Stone :**

Un temps, au gré de tes pérégrinations, tu fréquentas une troupe de saltimbanques itinérants, les Stone. Leur fille, Jeyne Stone, un peu plus jeune

que toi, t'intéressa bientôt tout particulièrement. Malheureusement, encore à ta peine, tu n'osas jamais lui déclarer ta flamme et il ne se passa jamais rien entre vous. La donzelle montait régulièrement sur les planches et y faisait des prodiges.

### **Le Sud :**

Il y a trois ans, toutefois, vos destinées se séparèrent. Le Sud te manquait trop. Aussi te mis-tu en route. Tu gagnas la riche demeure d'un vieux seigneur et y fis rapidement ton beurre.

Mais tu as toujours eu tendance à dilapider au jeu tes maigres salaires, en pariant à tort et à travers. Très vite, tu te retrouvais lourdement endetté auprès d'un usurier des plus cruels.

Il y a 2 mois, tu voulus échapper à son emprise, mais celui-ci te retrouva. Il avait des amis haut-placés et qui n'oublie jamais une dette. Il t'offrit cependant un travail, avec une possibilité de le rembourser, et même de t'enrichir.

Tout ce que tu avais à faire, était de retourner dans le Nord, y gagner un petit village au nom sans importance dans la seigneurie des Talhart, prendre une chambre à l'auberge et y attendre un homme qui te reconnaîtrait, et qui te donnerait ta mission. Ce que tu fis sans hésiter, à la fois alléché par le gain potentiel et par la peur.

Tu pris donc la route. Il te fallait plusieurs semaines pour rejoindre le Nord.

### **La mort du roi du Nord et de toute sa famille. (Il y a 6 mois)**

En chemin, tu entendis parler du meurtre horrible de toute la famille royale du Nord. L'histoire était sur toutes les lèvres, dans toutes les auberges. Partis visiter les grands seigneurs du Nord, il y avait le roi Richard Cerwyn et son épouse. Ils avaient deux enfants, Brandon, âgé de 18 ans, et rivalisant d'ardeur à cheval, ainsi qu'une fille, la douce et peu connue Elayne, âgée de 15 ans.

Après avoir voyagé chez les Talhart, les Ryswell, les Flint et les Locke, la cour avait pris la route des terres de Lord Mord Corbois à l'extrémité nord du royaume, un pays couvert de forêts froides. On les attaqua en chemin, sauvagement. Des assaillants au service de Lord Corbois les tuèrent tous et les dépouillèrent. On n'en connaît pas vraiment la raison mais Lord Corbois est un homme connu pour être fort cruel, et avoir une ambition démesurée.

Seuls Lord Robert Talhart et la jeune Elayne Cerwyn survécurent, le premier sauvant la jeune princesse après qu'elle se soit échappée à cheval et ait chevauché plusieurs jours durant dans les bois, sans dormir ni manger. D'aucuns disent que les Dieux les ont sauvés.

### **Il y a 1 mois :**

Après un voyage sans histoire, au cours duquel tu suivis plusieurs bandes de soldats recrutés par un riche seigneur nordien dont tu ne pus toutefois apprendre le nom (ces soldats voyageaient bien secrètement ceci dit), tu atteignis enfin les terres Talhart. Les paysans y sont maussades et beaucoup plus craintifs qu'ailleurs. Est-ce un trait partagé dans tout le Nord ?

Cheminaut à pied, tu te perdis un temps dans les bois et tomba sur les restes d'un horrible massacre. Une petite compagnie de troubadours itinérants avait connu un bien triste sort au détour d'une clairière. Tu reconnus malaisément (à ses vêtements) le père Stone, entouré de cadavres écorchés, en phase de décomposition avancée. Sa mort remontait sans doute à plusieurs mois. Une bande de brigands les avait assassinés avec la cruauté la plus vile. Peu de corps étaient reconnaissables, mais tu crus discerner la jeune Jeyne Stone, dont la dépouille avait été sauvagement profanée.

Tu te résolus de retrouver ses assassins et de, si possible, la venger. Ou au moins de dénoncer les coupables à un noble seigneur épris de justice. Tu n'es qu'un simple barde désarmé après tout (et tu es un peu lâche, il faut bien l'avouer).

### **Il y a deux semaines :**

L'hiver est arrivé. Tu te les gèles ; tu détestes le froid.

Tu patientas quelques jours à l'auberge où l'on t'avait dit d'attendre. Un homme te retrouva. Il portait un capuchon et son visage t'est resté inconnu. Il te confia une lettre cachetée avec interdiction de l'ouvrir, sous peine de mort (de toute façon, tu ne sais pas lire). La lettre portait toutefois le sceau de la Banque de Fer. On prête à cette banque énormément d'activités diverses, de l'usure pure et simple jusqu'à d'autres activités plus méprisables encore.

Tu devais déposer cette lettre, sans te faire voir, dans la chambre d'une haute dame, Lady Barbarey Ryswell. Celle-ci avait été convoquée à Karhold, la demeure familiale des Talhart. Robert Talhart est désormais le régent du Nord et il se prépare à aller châtier les Corbois pour le meurtre du roi.

Tu te dirigeas donc vers Karhold. Une tempête de neige te surprit en chemin et tu crus ne jamais arriver. Maudite neige !

### **Hier :**

Tu es arrivé modestement, à pied et détrempé. À la poterne, tu as crié ton nom et a quémandé le gîte et le couvert, en échange de chansons, le temps que la tempête s'achève. On t'a ouvert les portes. Les Nordiens ont bien des défauts mais ils ont le sens de l'hospitalité chevillé au corps. Dick le Rouge, le chef des gardes Talhart (un homme au visage rouge et avec deux petits yeux méchamment soupçonneux) t'accorda l'accueil pour deux nuits, à la condition que tes chansons plaisent à Robert Talhart et à sa nouvelle épouse, la belle lady Melissa Locke.

Sur place, il y avait déjà plein de grands seigneurs. Tu as eu le plus grand mal à retenir leurs noms. Outre Robert et son épouse Melissa Locke, il y avait la Lady Barbarey Ryswell (une veuve particulièrement acariâtre avec les gens du peuple), Gregor Talhart (le fils bâtard de Robert) et Lord Cregan Flint (un vieil homme inquiet de la disparition récente de sa fille-chérie Wylla, perdue dans la forêt à cause de la tempête).

Il y avait aussi deux Locke : Ser Jasper (un chevalier et oncle de Melissa) et Jon Locke (le frère cadet de 13 ans qui se prétend héritier de la maison Locke).

Jon Locke : un sale avorton pour toi, mais tu as dû faire profil bas quand il a exigé une chanson après t'avoir jeté un morceau de viande comme on l'aurait fait pour un chien... Tu t'es promis de te venger de lui et tu comptes bien vider sa chambre de tous ses objets de valeur avant de partir.

La dernière arrivée (après toi) est une lointaine dame des Îles aux Ours, Alysanne Wull, de la très petite noblesse. Lord Robert ne lui concède tellement peu d'importance qu'il ne lui a pas donné de chambre personnelle. Elle dort dans la salle commune, comme toi, sur une misérable paillasse. Elle est vêtue de peaux puantes et porte toujours une hache à son côté.

Mais c'est la princesse Elayne Cerwyn, fille du roi assassiné, qui t'a le plus surpris. Elle ressemblait à s'y méprendre à la jeune Jeyne Stone de tes souvenirs. Cependant, elle n'a pas paru te reconnaître quand vos regards se sont croisés.

Te serais-tu trompé ? Il faudra en avoir le cœur net.

### **Hier soir : Le banquet.**

Si Lord Cregan Flint est très inquiet pour sa fille Wylla, il a toutefois régalié la table de mets succulents venus de ses nombreux élevages et pêcheries. C'est un gros mangeur, assez âgé.

Lady Barbarey s'est également montrée fort généreuse et elle a même amené une cuisinière dans ses bagages, une certaine Aelynne.

L'Aelynne en question a l'air bien dévote. Tu l'as vue prier un certain temps dans l'après-midi dans le bois sacré. Elle te rappelle de plus en plus la sorcière des bois folle-furieuse qui avait lamentablement échoué à sauver ton enfant et sa mère après t'avoir soutiré une véritable fortune...

Affairé à ta musique et à tes chansons, tu n'as pas remarqué grand-chose d'autre. Mais l'ambiance était particulièrement étrange et lourde de tension. Sont-ils toujours comme ça, dans le Nord ?

**Cette nuit :**

Tu as dormi dans la salle commune du château. Il n'y avait qu'Alysanne Wull en plus de toi. Les nobles dormaient dans leurs chambres et la cuisinière a passé la nuit aux cuisines.

Tu as attendu d'être seul avant d'aller porter ta lettre. Par chance, Alysanne est partie pendant un long moment. Tu as pu te faufiler discrètement dans les couloirs. Avec ton pas léger, personne n'a pu t'entendre.

Tu as réussi à distraire les deux gardes à la porte en jetant une petite pierre dans le couloir, les obligeant un instant à abandonner leur faction, et tu as pu glisser la lettre sous la porte de Lady Barbarey. Ta mission est donc remplie.

En retournant à ta couche, Alysanne Wull n'était toujours pas rentrée à sa paillasse. Elle n'est revenue que plus tard dans la nuit, le manteau couvert de neige. Apparemment, elle a passé un certain temps dehors...

Tu as fait semblant de dormir à poings fermés. Ce n'est jamais bon de se mêler des affaires des autres.

**Depuis ce matin :**

Le toit de l'écurie s'est effondré sous le poids de la neige. De nombreux chevaux sont morts dans l'éroulement. Les hommes de Lord Robert sont en train de déblayer la neige et les carcasses d'animaux.

Lady Barbarey Ryswell a l'air à la fois furieuse et effrayée. Tu te demandes bien quel était le contenu de cette lettre.

Le neveu de Ser Jasper Locke et jeune frère de Lady Melissa, le petit Jon Locke, a disparu et personne ne semble l'avoir remarqué. À croire qu'il s'est volatilisé.

Gregor le bâtard n'a pas passé la nuit au château. Il s'est payé une chasse dans la forêt, malgré la tempête, avec une certaine Lyanna Snow (une archère de basse extraction que le suit partout). Ils sont revenus peu après l'aube.

Lord Robert Talhart a doublé la garde dans le château. Personne ne peut sortir sans son assentiment. Toi qui comptais pouvoir quitter les lieux assez vite... C'est râpé.

Mais avec un peu de chance, on ne devrait pas trop faire attention à toi : une bonne occasion de voler quelques bijoux avant de mettre les voiles pour le Sud et de te faire oublier...

### **Principaux buts :**

- **Rester en vie.** Tu as la sale impression d'avoir mis les pieds dans un nid de vipères.
- **Essayer de découvrir ce qui cloche avec Elayne Cerwyn.** Est-elle en réalité la Jeyne Stone de ton souvenir ? Elle semble avoir peur en permanence. Si elle court un danger, voir pour essayer de l'aider. Cela pourrait même être intéressant financièrement...
- **Découvrir ce que cette certaine Aelyne trafique ici.** Une sorcière des bois qui dissimule son identité pour se faire passer pour une simple cuisinière ? *Trouver le moyen de lui nuire à tout prix...*
- **Faire en sorte que Lady Barbarey Ryswell ne découvre pas que c'est toi qui as mis la lettre dans sa chambre.** Qui sait ce qu'elle contenait ?
- **Te renseigner sur la mort de la famille Stone.** Des saltimbanques écorchés comme ça... Et essayer de leur rendre justice.

### **Objectif bonus :**

- **T'enrichir, pardi !** Il doit bien y avoir un coffre quelque-part contenant pas mal d'argent ou des bijoux que tu pourras ensuite dissimuler sur toi... Attention, toutefois, à ne pas te faire prendre : hier soir, les gardes ricanait à voix basse que Gregor le bâtard et Lyanna Snow ont une façon toute particulière de rendre la justice.

*Tu sais quand même beaucoup de choses, pour un simple barde. Ce n'est jamais bon de savoir trop de choses...*

**Tu commences le jeu avec 7 Points d'Action (PA).**

**Compétences :**

- **Chanteur doué** : si on te demande de jouer une chanson, on te paiera en retour d'un PA ou d'un objet trouvé. Toujours utile.
- **Distraire gratuitement les gardes** : au besoin, tu peux distraire les gardes gratuitement pour permettre à une personne de confiance (cela existe-t-il ?) de fouiller facilement une pièce gardée. (Pour cacher cette compétence, tu feras semblant – avec la complicité des organisateurs – de payer un point d'action).
- **Crochetage** : tu sais crocheter les serrures compliquées des coffres pour en récupérer le contenu mais, naturellement, tu ignores savoir le faire. Si tu dois crocheter une serrure, assure-toi d'être seul ou en compagnie de gens de confiance...

**Contraintes du rôle :**

**Populace** : tu n'es pas noble et doit traiter ceux qui le sont avec les égards dus à leur rang (leur donner du messire, votre seigneurie, et les vouvoyer... sans faute ou alors gare à toi). Bien évidemment, tu n'es pas convié à choisir le nouveau roi.

**Pauvre** : Tu possèdes moins de PA que les autres. À toi d'en gagner ou d'en trouver.

**Illettré** : tu ne sais ni lire, ni écrire.

**Désarmé et faible** : tu n'as jamais été formé aux armes et tu n'es pas armé. Si l'on venait à se battre, les choses deviendraient compliquées pour toi...

**Tu connais :**

**Lord Robert Talhart** : Le régent du Nord, seigneur de la Maison Talhart. Il souhaite devenir roi et c'est le candidat le plus naturel. Les Nordiens le respectent. Pour avoir voyagé dans toutes les seigneuries du Nord, les paysans, chez les Talhart, semblent beaucoup plus craintifs que leurs voisins.

**Lady Melissa Talhart, née Locke** : la nouvelle épouse de Robert. Une femme intelligente et belle. Très inquiète depuis la disparition de son jeune frère, Jon Locke. Est-ce la seule chose qui l'inquiète ?

**Jon Locke :** Treize ans. Pas encore en âge de se marier. Encore un gamin mais c'est l'héritier de la Maison Locke. Il méprise le petit peuple et s'est moqué de toi hier soir. Il a disparu cette nuit. Tu l'as vu échanger quelques mots avec la cuisinière Aelynne, ainsi qu'un peu plus tard avec Gregor Talhart.

**Ser Jasper Locke :** Chevalier et cadet de la Maison Locke (son frère aîné, Lord Locke, est resté au château familial). Les Locke ne sont pas des Nordiens à l'origine et vénèrent toujours les Sept Dieux du Sud. Ils sont riches.

**Lord Roger Locke :** jeune frère de Lord Locke et de Ser Jasper Locke. Récemment marié à Lady Wylla Flint. Perdu sur la route en venant. Les villageois du Nord le prétendent assez couard.

**Gregor Talhart, le bâtard de Robert :** Un homme qui te terrifie. Il y a quelque-chose en lui qui te glace les sangs. Il est passionné par la chasse. Il est marié depuis peu à la princesse Elayne Cerwyn. Étrange qu'une princesse épouse un bâtard, même s'il est le fils de l'homme qui l'a sauvée des griffes des Corbois.

**Lady Elayne Cerwyn :** La fille de l'ancien roi assassiné, épousée par Gregor Talhart – le bâtard – il y a moins d'un mois. Elle te fait quand même beaucoup penser à la Jeyne Stone que tu as connue il y a quelques années. Il faudra peut-être avoir un entretien seul à seule avec elle.

**Lady Barbarey Ryswell :** La sœur de feu la première épouse de Robert Talhart, décédée des suites d'une mauvaise chute de cheval. Les deux s'entendent bien. Elle a eu comme page puis écuyer le jeune Éric Talhart, le fils légitime de Robert, avant qu'il ne meure de maladie il y a quelques années. Elle est influente et hautaine. La lettre codée qui lui était adressée montre qu'elle cache quelque-chose d'important. La ferait-on chanter, comme toi, pour l'obliger à faire quelque-chose de précis ? Ou est-elle celle qui a recruté tous ces soldats en secret ? Et dans quel but ?

**Lady Alysanne Wull :** La dernière arrivée au château, une lointaine dame des Îles aux Ours, de la très petite noblesse, arrivée seule sur un canasson hirsute.

Elle passe beaucoup de temps au bois sacré ou à rôder dans l'enceinte du château (comme cette nuit apparemment). Hier, elle brûlait de venger sa mère, assassinée par les Corbois. Ce matin, paradoxalement, elle est très renfermée. C'est bizarre, plus tu la regardes, plus tu te dis que tu as dû déjà la croiser quelque part.

**Lord Cregan Flint :** vieux et inquiet par la disparition de sa fille et de son gendre. Déjà qu'il était anéanti par la mort de son unique fils qui accompagnait le roi. Comme les Locke, les Flint sont originaires du Sud et vénèrent les Sept Dieux du Sud. Lui aussi est très riche.

**Lady Wylla Flint :** la fille du vieux Flint. Vingt printemps et plutôt jolie à ce qu'on en dit. A disparu dans le blizzard avec son nouvel époux Roger Locke.

**Aelynne :** La cuisinière dévote de Lady Barbarey Ryswell. Sa maîtresse ne sait sans doute pas qu'elle était autrefois une sorcière des bois des plus vénales. À surveiller. Typiquement le genre de personne capable de tout voir et de tout entendre. Elle a eu des mots avec le petit Jon Locke et il a disparu depuis.

**Lyanna Snow :** l'archère au service de Gregor. Elle te regardait bizarrement hier soir, pendant le banquet. Elle porte le mal dans ses yeux.

**Dick le Rouge :** l'homme de confiance de Robert Talhart au château. Il a le visage rougi de nature. Il est du genre à fureter dans tous les coins, même sans que son maître le lui demande. Jamais bon, un type comme ça.

**Les Corbois :** ils résident à l'extrémité nord du royaume. Leur domaine est couvert de forêts. **Lord Corbois** est connu pour ses fréquents accès de cruauté. La guerre que Robert entend mener contre lui ne sera pas une partie de plaisir.

## 11. Aelynne la cuisinière

*Cuisinière de Lady Barbarey Ryswell. En réalité, sorcière des bois au service du roi légitime.*

Tu es née, orpheline, il y a environ 30 ans dans les froides forêts du Nord. Sorcière des bois au service des Dieux du Nord, ta tante t'a enseigné tout ce qu'elle savait avant de mourir.

Sorcière des bois, tu es en quelque sorte une guérisseuse et une femme de foi. Tu as toujours vécu à la dure, à l'écart des villages, dispensant ton savoir et tes soins à travers le Nord. Comme le veut la tradition, tu n'as jamais pris d'époux.

Tu présides parfois aux cérémonies funéraires et tu as régulièrement des visions prophétiques. Tu sais préparer des tisanes abortives (tu as de grandes connaissances en herbes et breuvages divers) et tu officies aux accouchements.

À la différence des véritables Nordiens qui les respectent, les sorcières des bois sont considérées avec condescendance par les gens originaires du Sud qui ne voient en elles que les survivances de vieilles traditions arriérées.

### **La naissance de Lyanna Snow, il y a 20 ans :**

Il y a vingt ans, tu accompagnas ta tante dans les terres austères de Lord Talhart. Là, tu l'aidas à accoucher une jeune paysanne à demi simple d'esprit. D'après la jeunette, Lord Robert Talhart avait conçu avec elle une fille, un bébé affreusement braillard, que vous baptisez bien vite du nom de Lyanna (née sans père officiel dans le Nord, son nom complet est donc Lyanna Snow).

Tu te rappelles encore le regard de ce bébé qui te mettait si mal à l'aise. Une lueur rouge était passée dans le ciel ce triste jour. Tu pressentis très vite que cette bâtarde n'apporterait jamais que du malheur. Pour toi, il s'agissait d'un mauvais présage et il aurait mieux valu l'abandonner aux loups, mais ta tante ne voulut rien savoir. « Les Dieux ont parlé », avait-elle dit. Pour le bonheur ou le malheur...

Quelques années plus tard, vous apprîtes que la mère avait abandonné Lyanna et l'avait confiée à la jeune veuve d'un meunier, une femme plutôt riche, toujours sur les terres de Lord Talhart. La petite Lyanna a grandi sans savoir qui était son vrai père.

### **Il y a 4 ans :**

À cette époque, tu arpentais encore les villages peuplés du Nord. Tu y dispensais ton savoir. Tes talents de guérisseuse et de sorcière des bois y firent des merveilles, et tu en vivais plutôt bien...

À une seule exception près, une servante d'auberge engrossée par un jeune freluquet sudier encore adolescent. Tu ne pus sauver ni la mère, ni l'enfant. Encore à cheval sur tes deniers, tu ne manquas pas de réclamer tout de même ton argent (une sacrée somme) au jeune sudier...

### **Les rêves de l'hiver : Il y a 3 ans.**

Les cauchemars t'ont prise par surprise, annonçant tant de malheurs à venir. Des rêves morbides évoquant la fin du Nord, sa disparition dans l'horreur...

Si bien que tu délaissas tes activités autrefois rentables pour t'enfoncer loin dans les terres sauvages, au-delà du royaume du Nord. L'hiver dura si longtemps dans ces terres arides et enneigées que tu craignis de ne plus jamais revoir le printemps. Au plus profond d'une vallée, recherchant le savoir d'une vieille guérisseuse quant à tes rêves morbides, tu l'aperçus alors en rêve. Celle-ci, ayant vécu tant d'années sans nombre, t'évoqua son propre trouble.

*Je sais ce que tu crains, car c'est aussi dans mon esprit, te dit-elle. Un hiver terrible surviendra bientôt, un hiver qui risque bien de ne pas avoir de fin. Le courroux des Dieux sera sans trêve.*

*Car le mensonge régnera,  
Car un invité aura été assassiné par son hôte,  
Car le frère et la sœur connaîtront l'inceste,*

*Car la chair humaine, ils dévoreront tous,*

Effrayée, tu retournas aussitôt dans le royaume du Nord. Là, pour essayer d'oublier, tu t'établis à l'intérieur d'une forêt impénétrable, à la limite des pays Corbois et Locke. Tu y dispensas ton savoir, quoique de manière plus austère désormais, mais toujours tu demeuras inquiète.

Tu fis alors un autre rêve. Dans un songe, la vieille t'appela. Elle te demanda trois choses.

*Pour répandre la lumière, il te faudra sauver l'héritier,  
Pour répandre la lumière, il te faudra couronner l'arbre-cœur,  
Pour répandre la lumière, il te faudra déjouer les artifices de la comédienne,*

### **Le meurtre du roi Richard Cerwyn et de sa famille, il y a 6 mois.**

Il y a six mois, à la requête du seigneur Robert Talhart, le roi et sa famille entreprirent de visiter tour à tour les seigneurs nordiens. Il y avait le roi et son épouse, Lisa Cerwyn. Ils avaient deux enfants, Brandon, âgé de 18 ans, et rivalisant d'ardeur à la joute et à la lice. La fille, Elayne, âgée de 15 ans, les petites gens la connaissent moins car son père avait tendance à ne pas trop lui permettre de fréquenter les cours seigneuriales.

La cour gagna Salins, (chez les Flint), puis les Grises, (chez les Locke), avant de prendre la route du nord pour se rendre chez Lord Emmon Corbois. À leur entrée sur les terres Corbois, on les attaqua en chemin. Des assaillants au service de Lord Corbois les tuèrent tous et les dépouillèrent.

Seuls Lord Robert Talhart et Elayne Cerwyn survécurent, le premier sauvant la jeune princesse après qu'elle se soit échappée à cheval et ait chevauché plusieurs jours durant dans les bois, sans dormir ni manger. Homme prudent, Lord Robert dispose toujours d'une forte garde à ses côtés. C'est ce qui les a sauvés, la princesse et lui.

Voisins, Locke et Corbois se détestaient. D'après les Locke, le roi venait de trancher en leur faveur une vieille querelle avec les Corbois. Lord Corbois n'étant pas homme à tolérer le moindre outrage, il avait choisi d'assassiner son roi. C'est un homme aussi cruel que fourbe, né bâtard.

Voici toute l'histoire ; ou plutôt toute l'histoire racontée par les Talhart et les Locke, un tissu de mensonges et de tromperies.

### **Brandon Cerwyn, le fils du roi assassiné :**

La vérité, tu la tiens de Brandon Cerwyn, le fils du roi que tu as soigné mais qui est passé pour mort aux yeux de tout le Nord.

Un soir, un bruit à proximité de ta modeste mesure t'éveilla. L'esprit encore embrumé, tu aperçus alors un jeune homme ensanglanté chuter de cheval. Le pauvre avait été blessé au visage et on lui avait tiré une flèche empoisonnée dans le dos.

Tu le recueillis et le soigna de ton mieux car tu connais les remèdes à la plupart des poisons. Apparemment, personne ne l'avait suivi jusque dans la forêt Corbois où tu avais établi ta demeure.

Le pauvre garçon délira de fièvre plusieurs semaines durant, et longtemps les Dieux laissèrent son sort en suspens. Enfin, il put guérir et te révéla son nom : il était Brandon Cerwyn, le fils du roi Richard Cerwyn, assassiné en route avec toute sa famille par les Corbois. Tu le crus sur-le-champ : il avait l'âge et avait porté de riches habits aux couleurs des Cerwyn.

Très vite, il démentit les rumeurs que tu avais entendues. Il affirma que les Locke (une riche famille venue du Sud et à la réputation méprisable) et Robert Talhart avaient comploté contre leur roi. Aussi vils que rusés, les compères avaient brillamment mené leur conspiration et réussi à convaincre tout le royaume que les Corbois étaient les coupables.

Mais ainsi blessé et à moitié défiguré, personne ne croirait Brandon. D'autant plus que sa sœur Elayne Cerwyn, bien vivante et prétendument sauvée par Robert Talhart, mettait en cause elle-aussi les Corbois.

Brandon n'avait dû sa survie qu'à une chance insolente : Gregor le bâtard de Talhart avait mené quelques hommes et une femme contre lui. Brandon avait reconnu le bâtard, malgré les vêtements Corbois qu'il arborait pour tromper son monde. Le bâtard l'avait blessé au visage et la femme l'a avait touché d'une flèche empoisonnée tandis qu'il s'enfuyait.

### **Il y a un mois.**

Enfin rétabli et prêt au combat, Brandon n'avait ni soutien ni armée. Tu le convainquis de partir pour le Nord et parler à Lord Emmon Corbois. Celui-ci ne manquerait pas de l'aider. Malgré leur mauvaise réputation, les Corbois sont de bons Nordiens et des hommes d'honneur.

Brandon te chargea d'une mission délicate et tu te résolus de l'aider. Tu devais te rendre à Karhold et tenter de tirer sa sœur Elayne des griffes de Lord Talhart.

Celui-ci, en homme ambitieux, l'avait donnée en épousailles à son fils bâtard, Gregor. De tous les hommes peu recommandables du Nord, celui-ci est le pire. D'horribles rumeurs courent sur son compte : on raconte qu'il chasse les hommes et les femmes, pour leur arracher le cœur avant de le dévorer.

Mais il te fallait un prétexte pour pénétrer dans le château de Karhold car Robert ne laisse pas entrer n'importe qui.

### **La route de Karhold et la rencontre avec Lady Barbarey Ryswell :**

Robert a convoqué tous les nobles du Nord à choisir un nouveau roi (lui sans doute). Voilà ta chance : le château accueillera de nombreuses personnes pendant quelques jours. Tu te mis alors en route.

En chemin pour te rendre à Karhold, tu t'étais arrêtée dans la clairière aux arbres-cœurs, un vieux hameau déserté au milieu d'un étang gelé. Tu y cherchais par la prière un moyen d'entrer sans éveiller les soupçons. L'ancienne belle-

sœur de Robert (il est veuf), Lady Barbarey Ryswell, apparut alors en compagnie d'une modeste escorte.

La dame de Tertre-Bourg est une veuve hautaine et acariâtre, mais néanmoins fort dévote. Aussi, quand elle te vit, pauvre, en haillons et en train de prier silencieusement les Dieux du Nord, elle s'agenouilla à tes côtés et pria avec toi.

Tu lui révélas ton nom, Aelynne, avant de lui mentir (aucun remord, c'était pour le bien du royaume !) : l'hiver et la maladie avaient emporté ton mari et tes enfants, te laissant seule à la merci des loups.

Tu l'imploras de te prendre à son service. Circonspecte, elle te demanda en quoi pourrais-tu lui être utile, toi, une simple mendiante ?

Lady Barbarey Ryswell parut hésiter un moment. Sans doute craignait-elle d'offenser les Dieux dans un bosquet sacré ? Elle te prit donc à son service, comme cuisinière. D'après elle, la table des Talhart avait toujours été mauvaise. Elle ne te promit aucun salaire. Pour tout paiement, tu serais nourrie et logée. Tu acceptas son offre avec gratitude.

### **Hier : l'arrivée à Karhold.**

Tu as pénétré sans encombre le château, nonobstant ce sergent d'armes à la face rougie qui semblait regarder tout le monde de manière soupçonneuse.

L'endroit est froid et sinistre, aussi glacial que le tempête de neige qui s'abat sur tout le pays depuis quelques jours. Un mauvais présage pour toi : l'hiver est de plus en plus rigoureux. Les Dieux sont en colère !

Avec les serviteurs, tu as été rapidement cantonnée aux cuisines. Tu as à peine entraperçu Lord Robert et sa nouvelle épouse – une Locke. Pareil pour Lady Elayne qui avait toutefois l'air en bonne santé.

Lord Robert met toutefois les petits plats dans les grands : il s'est dégotté un barde venu du Sud, un certain Baël. Il a l'air bizarre mais pour toi, tous ces Sudiers sont étranges, avec leurs manières... Ils méprisent les Dieux et les vieilles traditions du Nord. Les sots...

Pendant l'après-midi, tu es allée prier un moment dans le bois sacré des Talhart. Le grand barral (un arbre-cœur de couleur blanche aux feuilles rouges) semblait courroucé.

En arrivant, tu as croisé Ser Jasper Locke, mal à l'aise. Le félon sudier était comme chassé par le bruissement des feuilles sous le vent.

Tu t'es alors agenouillée et a prié silencieusement. Mais l'arbre ne semblait trouver aucun repos malgré tes prières. Pour toi, les Dieux réclamaient une offrande de sang ; une guirlande d'entrailles.

Tu juras alors devant l'arbre de le couronner en échange d'une aide des Dieux pour pouvoir t'échapper de Karhold avec Elayne Cerwyn.

### **Hier soir : le banquet.**

La petite escorte de Lord Cregan Flint a régalé la table de mets succulents venus de ses nombreux élevages et pêcheries. C'est un gros mangeur, assez âgé. Les Flint sont originaires du Sud, eux aussi, et ne vénèrent pas les Dieux du Nord.

Lord Cregan Flint est toutefois très inquiet par la disparition de sa fille Wylla et de son gendre (encore un Locke) qui se sont apparemment perdus sur la route de Karhold.

Lady Barbarey Ryswell s'est montrée bien moins généreuse en ramenant moins de vivres que les Flint (Lord Cregan a ramené des provisions en grande quantité et en qualité). Ta nouvelle maîtresse est assez avare avec son ancien beau-frère. (Tu ne sais pas si elle est impliquée dans le meurtre du roi ; Brandon n'en savait rien).

Affairée à ta cuisine et au service, tu n'as pas remarqué grand-chose, si ce n'est que Robert Talhart paraissait observer tout le monde. L'ambiance était particulièrement étrange, ceci dit.

Jon Locke, le morveux de 13 ans qui avait accompagné Gregor Talhart pendant l'attaque de Brandon t'a prise à partie pendant quelques instants. Le

sale mioche t'a traité de putain nordienne et a affirmé que vos dieux n'étaient que de simples arbres. Son attitude désinvolte t'a mise hors de toi. Tu as osé lui dire qu'il n'y connaissait rien et que les Dieux le trouveraient tôt ou tard.

### **Cette nuit.**

Tu as, un temps, dormi – fort mal – sur une vieille paille dans la cuisine en compagnie des cuisiniers de Talhart et de Flint. Tu t'es réveillée en sursaut au milieu de la nuit. Dans le couloir, tu as entendu deux gardes évoquer les écuries où les chevaux s'entassaient à cause de la tempête.

Tu avais enfin ton signe des Dieux : en sabotant les écuries, tu empêcherais les Talhart de pouvoir te poursuivre à cheval si tu parvenais à quitter le château avec Lady Elayne Cerwyn. Avec toute cette neige pesante, on croirait simplement à un effondrement du toit.

Tu t'es alors rendue discrètement dans les écuries. Celles-ci étaient désertes. À l'aide d'une scie, tu as commencé à scier l'une des poutres porteuses de la charpente. Tu avais presque terminé ton ouvrage quand tu entendis quelqu'un arriver et commencer à fureter dans les affaires des visiteurs (les nobles avaient laissé leurs chevaux dans les écuries). C'était Dick le Rouge, le sergent d'armes à la face rougie. Tu t'es alors cachée dans un enclos. Par chance, les chevaux n'ont pas trahi ta présence.

Rapidement, il s'est vu surprendre par Alysanne Wull. La guerrière était courroucée qu'on vienne fouiller dans ses affaires.

Les deux se sont bien vite disputés – sans que tu ne puisses les entendre distinctement au début. Tu entendis toutefois le nom de Stone. L'homme a ricané, a déclaré qu'Alysanne n'aurait d'autre preuve que sa parole et qu'elle pèserait bien peu à Karhold. Il lui a conseillé de lui dire d'où les rumeurs venaient, puis de fermer sa gueule, sans quoi il lui arriverait des bricoles.

Mais Alysanne Wull est une guerrière (les Wull viennent d'îles balayées par les vents et sont des gens rudes). Elle s'est emparée de l'épée de Dick et lui a

ouvert le ventre sans un bruit. Puis, Alysanne a caché le corps et l'épée dans le foin et s'est enfuie précipitamment.

Tu te penchas un instant devant le cadavre de Dick le Rouge et tu repensas à ton rêve. *Les Dieux réclamaient une guirlande d'entrailles*. Dick étant un serviteur de Lord Talhart, il avait forcément trempé dans le complot contre la famille royale. Tu as récupéré l'épée et as pris les entrailles du sergent.

La tempête de neige régnait toujours au dehors. Personne n'entendait ni ne voyait rien. Tu crus voir passer des ombres près de toi tandis que tu te dirigeais vers le bois sacré. Là, tu y couronnas l'arbre des entrailles, avant de retourner dans le château à ta place.

En chemin, tu as dissimulé l'épée de Dick sous une congère de neige, dans la cour du château.

Mais tu avais encore du sang sur les vêtements. Tu as donc prétendu devant tes camarades cuisiniers que tu t'étais levée tôt pour cuisiner de la viande (ce qui est vrai...).

### **Ce matin.**

Grâce à ton sabotage, le toit de l'écurie s'est effondré sous le poids de la neige. De nombreux chevaux sont morts dans l'écroulement. Les hommes de Lord Robert sont en train de déblayer la neige et les carcasses d'animaux.

Ils finiront par découvrir le corps de Dick le Rouge dans l'écurie, ainsi que ses entrailles dans le bois sacré. Tu espères brouiller les pistes, et trouver une opportunité pour approcher Elayne Cerwyn afin de la convaincre de s'enfuir de Karhold avec toi.

Encore faut-il trouver un moyen... Lord Robert a doublé la garde. Personne ne peut entrer ou sortir du château.

Peu après, ton cœur a manqué de défaillir. Tu as croisé du regard, tandis qu'elle descendait de cheval après être allée chasser avec Gregor Talhart, celle

que tu aurais mieux espéré ne jamais revoir : Lyanna Snow. La même lueur froide dans les yeux que celle de son père, Robert. Pourtant, il paraît ne pas savoir qu'il a une fille bâtarde...

Et Lyanna a tout l'air d'avoir une relation des plus coupables avec Gregor.

*Car le frère et la sœur connaîtront l'inceste...*

L'hiver n'aura pas de fin !

Mais il y a plus grave ; le petit Jon Locke a disparu depuis cette nuit. Et la moitié du château t'a vue te disputer avec lui... Il va falloir jouer serré.

### **Buts :**

- Rester en vie...
- Trouver un moyen pour pouvoir t'entretenir seule à seule avec Elayne Cerwyn et lui révéler la vérité concernant son frère. Te croira-t-elle ?
- Découvrir un moyen de faire sortir Elayne du château en secret. Il y a des gardes Talhart partout...
- Faire en sorte qu'on ne découvre pas que c'est toi qui as saboté les écuries et décoré l'arbre-cœur des Talhart avec les entrailles de Dick le Rouge.

### **Objectif bonus :**

- Déjouer les artifices de la comédienne pour faire revenir le printemps. Tu as déjà sauvé le garçon et couronné l'arbre-cœur...

**Tu commences le jeu avec 8 Points d'Action (PA).**

### **Compétences :**

- **Distraire gratuitement les gardes :** au besoin, tu peux distraire les gardes gratuitement pour permettre à une personne de confiance (cela existe-t-il ?) de

fouiller facilement une pièce gardée. (Pour cacher cette compétence, tu feras semblant – avec la complicité des organisateurs – de payer un point d’action).

- **Prière aux Dieux du Nord** : si tu te rends dans le bois sacré, tu pourras effectuer gratuitement une prière aux Dieux, et espérer un signe de leur part.

### **Contraintes du rôle :**

**Populace** : tu n’es pas noble et doit traiter ceux qui le sont avec les égards dus à leur rang (leur donner du messire, votre seigneurie, et les vouvoyer... sans faute ou alors gare à toi). Bien évidemment, tu n’es pas conviée à choisir le nouveau roi.

**Illettrée** : tu ne sais ni lire, ni écrire.

**Désarmée et faible** : tu n’as jamais été formée aux armes et tu n’es pas armée. Si l’on venait à se battre, les choses deviendraient compliquées pour toi...

**Pauvre** : Tu possèdes moins de PA que les autres. À toi d’en gagner ou d’en trouver.

### **Tu connais :**

**Lord Robert Talhart** : Le régent du Nord, seigneur de la Maison Talhart. Il souhaite devenir roi et c’est le candidat le plus naturel. Pour avoir voyagé dans toutes les seigneuries du Nord, les paysans, chez les Talhart, semblent beaucoup plus craintifs que leurs voisins. D’aucuns parmi les cuisiniers racontent à voix basse qu’Éric Talhart, le fils légitime de Robert (aujourd’hui décédé), ne ressemblait pas vraiment à son père...

**Lady Melissa Talhart, née Locke** : la nouvelle épouse de Robert. Une femme intelligente et belle. Très inquiète depuis la disparition de son jeune frère, Jon Locke. Les Locke étaient complices des Talhart dans l’assassinat du roi...

**Jon Locke** : Treize ans. Pas encore en âge de se marier. Encore un gamin. Mais il paraît prometteur et c’est l’héritier de la Maison Locke. Il méprise le petit

peuple et a eu des mots avec toi hier soir. Il a disparu cette nuit. Il était avec Gregor Talhart quand il s'en est pris à Brandon Cerwyn.

**Ser Jasper Locke :** Chevalier et cadet de la Maison Locke (son frère aîné, Lord Locke, est resté au château familial). Les Locke ne sont pas des Nordiens à l'origine et vénèrent toujours les Sept Dieux du Sud. Il dégouline de morgue et de suffisance. Attention toutefois ; cet homme est né pour répandre le mal.

**Lord Roger Locke :** jeune frère de Ser Jasper Locke. Récemment marié à Lady Wylla Flint. Perdu sur la route en venant. Les villageois du Nord le prétendent assez couard.

**Gregor Talhart, le bâtard de Robert :** Un homme qui te terrifie. Il y a quelque-chose en lui qui te glace les sangs. Il est passionné par la chasse. Il est marié depuis peu à la princesse Elayne Cerwyn. On le dit aussi retors que cruel. À demi-mots, les serviteurs racontent qu'ils l'ont entendu se vanter de se confectionner des manteaux de peau humaine...

**Lady Elayne Cerwyn :** La fille de l'ancien roi assassiné, épousée par Gregor Talhart – le bâtard – il y a moins d'un mois. Elle semble croire les balivernes servies par les Talhart. Étrange qu'elle raconte que Robert l'a sauvée et que les Corbois ont tué les siens. Peut-être l'ont-ils droguée ?

**Lady Barbarey Ryswell :** La sœur de feu la première épouse de Robert Talhart, décédée des suites d'une mauvaise chute de cheval. Les deux s'entendent bien. Elle a eu comme page puis écuyer le jeune Éric Talhart, le fils légitime de Robert, avant qu'il ne meure de maladie il y a deux ans. Elle est hautaine, prétentieuse et pourtant très avare. C'est une femme dévote.

**Lady Alysanne Wull :** La dernière arrivée au château, une lointaine dame des Îles aux Ours, de la très petite noblesse, arrivée seule sur un canasson hirsute. Les gens du Nord racontent qu'elle a tué un ours à elle seule. Elle passe beaucoup de temps au bois sacré ou à rôder dans l'enceinte du château (comme cette nuit...). Hier, elle brûlait de venger sa mère, assassinée par les Corbois. Ce

matin, elle est très renfermée ; ce qui se comprend aisément... Pourquoi a-t-elle pris le risque d'assassiner un des hommes de Talhart dans le château ?

**Lord Cregan Flint :** vieux et inquiet par la disparition de sa fille et de son gendre. Déjà qu'il était anéanti par la mort de son unique fils, Grendel, qui accompagnait le roi. Comme les Locke, les Flint sont originaires du Sud et vénèrent les Sept Dieux du Sud.

**Lady Wylla Flint :** la fille du vieux Flint. Vingt printemps et plutôt jolie à ce qu'on en dit. A disparu dans le blizzard avec son nouvel époux Roger Locke.

**Lyanna Snow :** l'archère au service de Gregor. C'est sans doute elle qui a blessé Brandon Cerwyn d'une flèche. Elle a tout l'air d'avoir l'âme noircie par sa bâtardise. Apparemment, Gregor ignore qu'elle est sa demi-sœur et Robert qu'elle est sa fille bâtarde... Mauvais sang ne ment pas.

**Baël le Barde :** un jeune barde venu seul du Sud tenter de gagner gîte et couvert par ses chansons. Karhold est bien le dernier endroit pour un pauvre bougre comme lui. Mais à le regarder, ce barde sudier, encore jeune, commence à te dire quelque-chose. Ne l'aurais-tu pas déjà rencontré auparavant ?

**Dick le Rouge :** l'homme de confiance de Robert Talhart au château. Il a le visage rougi de nature. Il est du genre à fureter dans tous les coins, même sans que son maître le lui demande. Il a été poignardé par Alysanne Wull et tu as récupéré ses entrailles pour en décorer l'arbre-cœur dans le bois sacré. De quoi parlaient-ils déjà ? Stone ?

**Les Corbois :** ils résident à l'extrémité nord du royaume. Leur domaine est couvert de forêts. **Lord Emmon Corbois** est connu pour ses fréquents accès de cruauté. Il faut espérer que Brandon a pu se faire reconnaître de lui et qu'il l'aidera. Brandon s'y est rendu il y a plusieurs semaines déjà. Mais sa forteresse est loin, et entre deux il y a les terres des Locke. Impossible d'espérer leur aide dans l'immédiat.

## XI. Indices papier

La lettre de menace adressée à Jasper Locke. **Indice dans la chambre de Ser Jasper Locke**

*Le Nord se souvient, Ser Jasper.*

*Le Nord se souvient et la comédie est sur le point d'arriver à son terme.*

*La chanson du rat-cuisinier... En connais-tu les paroles, Locke ?*

**La lettre de la Banque de Fer, indice dans la chambre de Lady  
Barbarey Ryswell**

*Très chère Lady Ryswell,*

*Malgré nos dernières relances, vous n'avez pas donné suite à nos demandes de remboursement pour votre dette colossale.*

*Nous avons dès lors cessé de nous interroger sur votre solvabilité.*

*Croyez-bien que nous en sommes les premiers affligés, mais nous sommes au regret de devoir prendre des mesures définitives vous concernant.*

*Si, à la prochaine lune, vous n'avez pas satisfait à vos engagements passés envers nous, nous offrirons une très généreuse récompense à qui nous apportera votre tête... Nous sommes certains que nous trouverons sans mal des volontaires motivés parmi les petites gens de votre entourage. D'ici-là, dormez d'un sommeil léger et savourez chaque plat offert par vos serviteurs avec gratitude.*

*La Banque de Fer récupère toujours son dû.*

*Votre obligé,  
Lord Nestorius,  
Premier contrôleur des mauvais payeurs de la Banque de Fer.*

**La lettre de Brandon Cerwyn qui arrivera en cours de jeu (message à remettre à Lord Robert Talhart dans la 2<sup>ème</sup> phase de fouilles)**

*Traître,*

*Tes amis Locke sont morts. Les Grises ont été passées par les armes. Les têtes de Lord Locke et de tous ses gens sont plantées au bout d'une pique. Leurs entrailles de Sudiers décorent les arbres dans la forêt ; un présent pour les Dieux. Il y en aura d'autres. Dis-le à ton épouse-putain et à tous tes amis Locke. Qu'ils viennent les voir. Dis-leur que leurs parents sont morts en hurlant.*

*Dis-leur que leur tour viendra bientôt.*

*Dis-leur que le Nord se souvient...*

*Lord Corbois a rassemblé son armée. Nous allons venir te chercher, traître. Sors de ta tanière et viens nous affronter, si tu l'oses, couard. Nous serons là dans trois jours.*

*Ton bâtard t'a menti. Je ne suis pas mort. Sa putain m'a seulement blessé. Qu'ils te racontent... Qu'ils te racontent que tu ne seras jamais le roi du Nord.*

*Et toi... Raconte au Nord comment tu as drogué ma sœur pour qu'elle chantonne tes mensonges. Je vais venir la chercher. Dis-lui que Lord Corbois t'écorchera morceau par morceau si on lui fait le moindre mal. Il gronde d'impatience.*

*L'hiver vient te chercher, traître. Tu es maudit par les Dieux.*

*Le Nord se souvient...*

*Brandon Cerwyn,  
Roi légitime du Nord et de l'Hiver*

**Le contrat de mariage entre les Cerwyn et les Flint. Indice dans la chambre de Lord Cregan Flint.**

*Nous, Richard Cerwyn, roi du Nord et de l'Hiver, et Grendel Flint, représentant la Maison Flint.*

*Par la présente, nous attestons officiellement les fiançailles ainsi que les épousailles à venir, entre Brandon Cerwyn, fils du roi Richard Cerwyn et héritier du trône, avec Lady Wylla Flint, fille de Lord Cregan de la Maison Flint de Salins.*

*Le mariage aura lieu à l'été prochain. Comme le veut la tradition du Nord, il sera célébré devant un arbre sacré, avec les Dieux du Nord pour témoins.*

*Fait et juré solennellement sous le regard des Dieux du Nord, ainsi que des Sept Dieux révéérés par les Flint.*

*Richard Cerwyn, roi du Nord et de l'Hiver.*

*Grendel, représentant de la Maison Flint.*

Extraits du Journal intime de Lady Barbarey Ryswell (indice papier  
dans la chambre de Barbarey Ryswell)

*Je ne crois pas à une maladie. Le bâtard a dû empoisonner mon Éric...*

*Mon neveu était tout ce que je chérissais et ma seule raison de vivre. Il était si bon cavalier et il aimait tant la musique. Ce bâtard inculte et dégénéré me l'a pris...*

*Le bâtard a encore frappé. Il s'est trouvé une compagne aussi monstrueuse que lui. Ils passent leur temps à violer et à torturer de pauvres gens...*

*Ils croient que le Nord ignore leurs crimes et leurs chasses. Le dernier des paysans est au courant...*

*Jamais le bâtard ne doit devenir roi. Cette créature qui se taille des manteaux en peau de femme... Les Dieux ne le toléreront pas...*

.....

*Ce matin :*

*Étrange tout de même que le bâtard n'ait rien ramené de la chasse. Lui qui se prétend bon chasseur. Et le toit des écuries qui s'est effondré... Si les Dieux avaient été bons... Le bâtard a eu bien de la chance que le toit ne lui tombe pas sur la tête...*