

# UMBRA DRACONIS

LE TRONE DE FER POUR LES NULS

## PRÉAMBULE :

Vous pouvez lire l'intégralité de cet aide de jeu mais nous comptons sur votre fairplay. En effet, quand vous aurez reçu votre historique, nous laissons à votre libre arbitre le fait de déterminer si votre personnage, pour une raison ou une autre, peut avoir connaissance de tel ou tel passage. Vous êtes grands et nous préférons procéder de la sorte.

## PARTIS PRIS ET UCHRONIE

---

Le présent guide se veut aussi près que possible de l'univers tel que conçu par G.R.R. Martin. Cependant, certains faits et événements étant flous, incertains voire absents, nous avons pris des positions et des choix. Ceux-ci prévalent sur ce que vous pensez connaître ou avez imaginé vous-même de par vos lectures. De plus, dès le moment où l'Opus I aura commencé, plus rien n'est figé dans le marbre et les événements ayant eu lieu dans l'histoire officielle peuvent diverger ou ne pas se passer du tout. Ainsi, la rébellion Feunoyr peut très bien réussir, voire ne pas avoir lieu, selon les actes des familles en jeu qui, à leur échelle, influenceront sur le cours des événements.

## HISTOIRE DE WESTEROS EN BREF

---

L'histoire ancienne de Westeros est incertaine. Des estimations de l'âge du monde réalisées par les Archimestres de la Citadelle varient entre 40 000 et 500 000 ans, alors que les histoires les plus anciennes qui ont été rapportées ont été écrites des milliers d'années après les événements eux-mêmes. L'histoire d'Essos et Westeros est divisée en deux ères distinctes, la Conquête d'Aegon constituant la frontière entre les deux, et par là-même l'année zéro, utilisée en référence pour dater les événements, les naissances et les décès.

Quelques précisions : les récits écrits n'apparaissent qu'à partir de **l'arrivée des Andals**, les peuples qui les ont précédés ne connaissaient pas l'écriture. Des mythes et légendes existent cependant mais ils sont encore aujourd'hui l'objet de nombreux débats au sein de l'Ordre des Mestres.

### AGE DE L'AUBE

Avant -12 000. L'Âge de l'Aube est une période d'une durée incertaine qui précède toutes les autres périodes de l'histoire. Le peu que l'on en sait vient des contes des Andals, des Valyriens et des Ghiscaris, dont les écrits ont été repris ensuite par les Mestres de Westeros.

À cette époque, à Westeros, les premiers habitants connus sont les Enfants de la Forêt qui cohabitent avec les Géants.

### L'ARRIVÉE DES PREMIERS HOMMES

Quelque 12 000 ans avant le début de l'histoire, un groupe de colons humains venus d'Essos, les Premiers Hommes, débarquent sur le continent après avoir traversé le Bras Cassé, une bande de terre reliant à l'époque Essos et Westeros. Équipés d'épées de bronze et montés sur des chevaux, ils sont plusieurs milliers à envahir le continent et migrent rapidement vers le Nord. Sitôt installés, ils entreprennent de cultiver la terre, d'élever des

troupeaux et de couper les arbres sacrés pour construire des villages, déclenchant une guerre avec les Enfants de la Forêt. Bien moins armés que les Hommes, sans parler de leur taille et de leur force largement inférieure, les Enfants voient leur nombre drastiquement réduit. Dans une dernière tentative de les repousser, les Enfants ont, d'après la légende, invoqué d'incroyables inondations ayant brisé le pont naturel constituant le Bras Cassé et transformé le Neck en un immense marécage. Après une guerre ayant duré plusieurs siècles, la paix est finalement signée sur l'Île aux Faces par un accord appelé "Le Pacte". Les Enfants acceptent de céder les terres cultivables de Westeros, se réfugiant dans les forêts ; ils reçoivent aussi l'assurance des Hommes qu'ils ne couperaient plus les arbres sacrés.

## L'ÂGE DES HÉROS

Ainsi débute l'Âge des Héros, qui dura 4 000 ans (de -10 000 à -6 000). Pendant cette époque, les Premiers Hommes adoptent les dieux des Enfants de la Forêt, qui devinrent plus tard connus comme les Anciens Dieux de Westeros. Les Hommes, occupant désormais l'ensemble des terres du continent jusqu'aux Contrées de l'Eternel Hiver loin au Nord, bâtissent des châteaux et des forteresses. Rois mineurs et puissants seigneurs se succèdent, aucun n'étant cependant assez fort pour régner sur tous les autres. Les centaines de royaumes ainsi créés constituent les bases de ceux qui forment aujourd'hui les Sept Couronnes.

L'Âge des Héros est l'époque privilégiée dans laquelle se déroule la plupart des contes et légendes racontés aux enfants de Westeros. Des noms comme Brandon "le Bâtitteur", Garth Mainverte, Lann le Futé ou Serwyn "au Bouclier-Miroir" sont les héros de nombreuses légendes ; la réalité de leurs aventures, ou même de leur existence, est toutefois perdue dans les tréfonds de la transmission orale ayant perduré plusieurs milliers d'années.

## L'INVASION DES ANDALS

En -6 000. Deux mille ans après la Longue Nuit (qui eut lieu en -8 000), les Andals envahissent Westeros après avoir franchi le Détroit séparant Westeros d'Essos. Leurs armes d'acier viennent aisément à bout de celles des Premiers Hommes, mais ils sont cependant incapables de s'emparer du Nord, en raison des défenses naturelles de la région. Les Andals amènent avec eux la religion des Sept, depuis répandue dans le Sud du continent, ainsi que la forge, le modèle féodal et la chevalerie. Ils importent aussi l'écriture et c'est à partir de cette époque que sont réellement écrites les histoires les plus anciennes du continent.

Si les Enfants de la Forêt disparaissent peu à peu, les Premiers Hommes s'unissent finalement avec les Andals et, ensemble, ils forment les six puissants royaumes de Westeros, gouvernés par les six lignées les plus importantes : les Arryn, les Durrandon, les Lannister, les Stark, les Tully et les Tyrell. Le désert méridional du continent subit une guerre constante jusqu'à ce que la Reine guerrière Nymeria des Rhoynar, venue d'Essos, n'y débarque en -750 et, par une alliance avec la maison Martell, n'unisse la région sous sa loi, faisant de Dorne le septième royaume de Westeros.

## LA CONQUÊTE D'ÆGON

Remontons un peu le temps pour nous attarder sur les Valyriens : leur domination commence à l'est vers -5 000. Petit à petit, l'empire valyrien va s'étendre sur tout le continent d'Essos et donnera plus tard naissance à la maison des Targaryen. Tout commence dans la péninsule valyrienne lorsqu'un peuple d'éleveurs pacifiques découvre des œufs de dragons

et les domestique grâce à ses connaissances de la magie. Au fur et à mesure, l'influence des Valyriens va s'accroître et ils vont débiter des guerres de conquête. Ils domineront notamment le puissant Empire ghiscari et prendront le contrôle de la région des Cités-Libres et du sud du continent, formant les possessions valyriennes. Vers -200, après des siècles de domination, les Valyriens sont balayés de la surface de la carte par un cataclysme que l'on appelle le **Fléau de Valyria**. Quelques survivants avaient senti venir le cataclysme et s'étaient réfugiés non loin des côtes de Westeros, sur l'île de Peyredragon dans la Baie de la Nera. Ils y fonderont la maison Targaryen.

C'est donc il y a 200 ans que Westeros a subi une dernière invasion, lancée par Aegon Targaryen 'le Conquérant' et ses deux sœurs, Visenya et Rhaenys. Bien que leurs forces soient moindres que celles des royaumes, ils possédaient trois dragons dont la puissance anéantit toute résistance ; la forteresse la plus puissante du continent, Harrenhal, a été réduite en cendres alors que son Roi et ses fils ont été brûlés vifs par le feu des dragons.

Surnommée la Conquête, cette invasion a unifié six des sept royaumes ; Dorne a héroïquement résisté deux cents ans de plus avant d'être rattaché aux Sept Couronnes à la suite d'un mariage-alliance. La dynastie des Targaryen a créé le Trône de Fer, un siège réalisé par l'assemblage des épées des chefs vaincus, fondues par le feu d'un dragon, et établi sa capitale à Port-Réal. Et bien que le dernier dragon soit mort un siècle et demi après leur prise de pouvoir, lors d'une guerre fratricide entre Targaryen nommée la Danse des Dragons, les Targaryen régnèrent encore sur Westeros.

## LA DANSE DES DRAGONS

De 129 à 131 eut lieu une guerre civile fratricide entre les membres de la maison Targaryen. Aegon II et sa demi-sœur Rhaenyra se disputèrent la succession du trône de leur père, Viserys I, ce dernier n'ayant pas laissé d'instruction claire concernant sa succession. Le conflit vit la mort de presque tous les dragons et, au final, Aegon II Targaryen, bien que victorieux, ne régna que deux ans dans une atmosphère de guerre civile. Après avoir fait exécuter sa demi-sœur en la donnant en pâture à son propre dragon, Aegon II décéda sans héritier. Afin de ramener la paix dans le royaume, ce fut finalement le fils de Rhaenyra, Aegon III Targaryen, qui prit la succession, après avoir épousé la fille de son oncle, Aegon II, ce qui permit de réunir les deux lignées. Aegon III vit la fin des dragons, ses efforts pour faire éclore les derniers œufs n'ayant rien donné, et les derniers dragons tous morts. Cela lui valut le surnom de Fléau des Dragons.

## LA DYNASTIE TARGARYEN EN BREF

**I - Aegon I** dit le Conquérant (régna de 1 à 37) : il fut le premier roi à s'asseoir sur le Trône de Fer, après avoir conquis six des Sept Couronnes durant sa Conquête, avec ses deux épouses et sœurs, et leurs 3 dragons. Il est aussi le fondateur de la dynastie des Targaryen et maniait Feunoyr. Il a également pris les épées de ses ennemis vaincus pour former le Trône de Fer.

**II - Aenys I** (régna de 37 à 42) : fils d'Aegon I et de sa sœur Rhaenys. Il fut marié à Alyssa Velaryon. Son couronnement entraîne de nombreux troubles à travers le Royaume, la noblesse des Sept Couronnes fraîchement soumise tentant de se rebeller face au pouvoir du Trône de Fer avec l'appui de la Foi Militante : ces troubles sont désignés sous le nom de Guerre de la Foi.

**III - Maegor I** dit le Cruel (régna de 42 à 48) : fils d'Aegon I et de sa sœur Visenya. Maegor est connu pour avoir achevé la construction du Donjon Rouge et est à l'origine de la construction de Fossedragon. Après la fin de la construction, il fit assassiner tous ceux qui œuvrèrent à sa construction afin d'en préserver les secrets. Il a eu de six épouses, qu'il exécutait lorsque celles-ci ni parvenaient pas à lui donner d'enfant, ce qui fut chaque fois le cas. Il est connu pour avoir tué les Fils du Guerrier et avoir activement participé à la Guerre de la Foi. Il est considéré comme un tyran. Il est retrouvé mort sur le Trône de Fer. On suppose qu'il a été empoisonné.

**IV - Jaehaerys I** dit le Conciliateur ou le Vieux Roi (régna de 48 à 103) : troisième fils de Aenys I Targaryen et Alyssa Velaryon. Son règne est le plus long de la dynastie des Targaryen, près de cinquante-cinq ans. Il est connu pour avoir mis fin à la guerre de la Foi en faisant la paix avec la Foi : il promulgue une amnistie générale envers les anciens membres de la Foi Militante dont les têtes ont été mises à prix par son prédécesseur Maegor I. Toutefois, les ordres combattants ne sont pas rétablis, et Jaehaerys prend aussi le soin de retirer au clergé des Sept toutes leurs prérogatives en matière de justice. En compensation, il concède à la Sainte Foi la protection du Trône de Fer. Proche de son épouse, sa sœur **la Bonne Reine Alysanne**, il l'associe à ses conseils et à ses décisions. Celle-ci devient rapidement très appréciée du peuple pour lequel elle se montre très charitable. Elle est connue pour avoir offert le Neufdon à la Garde de Nuit, doublant leurs terres (la Porte Névée du Mur fut renommée Porte Reine en son honneur). C'est aussi elle qui a mis fin au droit de première nuit.

**V - Viserys I** dit le Jeune Roi (régna de 103 à 129) : fils de Baelon Targaryen et de sa sœur Alyssa Targaryen, petit-fils de Jaehaerys I. Il hérita d'un royaume pacifié. De sa première femme Aemma Arryn, le Roi Viserys I n'eut qu'une fille, Rhaenyra, et deux fils morts peu après leur naissance. C'est après ces deux enfants mâles morts-nés que Viserys I commença à traiter sa fille unique comme héritière légitime, l'associant à son conseil. Après la mort de sa première femme, il devint évident pour la cour que Rhaenyra prendrait sa succession, ce qui lui attira de nombreux prétendants. Viserys I se remaria néanmoins, et sa seconde femme, Alicent Hightower, lui donna trois fils et une fille. L'aîné, Aegon, devint alors l'héritier présomptif légitime. À sa mort, Viserys I ne semble pas avoir laissé de directives claires quant à sa succession. Ceci entraîna alors un conflit sans précédent au sein de la dynastie targaryenne, entre Rhaenyra et Aegon. Cette querelle sera ensuite connue sous le nom de Danse des Dragons.

**VI - Aegon II** (régna de 129 à 131) : fils de Viserys I et d'Alicent Hightower, sa seconde femme. Marié à Helaena Targaryen. Son règne fut très court et marqué par un conflit de succession avec sa demi-sœur Rhaenyra, la Danse des Dragons, une guerre ouverte et fratricide. Au bout de deux années de conflit, Aegon qui semble bénéficier du plus grand nombre d'appuis, réussit à s'imposer, et fait alors dévorer Rhaenyra par son dragon sous les yeux du fils de cette dernière, son neveu et homonyme, le futur Aegon III Targaryen. Aegon II ne survit pas longtemps à sa victoire, et, en l'absence d'héritier mâle, c'est finalement le fils de Rhaenyra qui monte sur le trône, après avoir épousé la fille d'Aegon II, afin de réunir les deux lignées fratricides.

**VI - Aegon III** dit le Malchanceux ou le Fléau des Dragons (régna de 131 à 157) : fils de Daemon Targaryen, le frère de Viserys I, et de Rhaenyra. Marié à Jaehaera Targaryen puis à Daenaera Velaryon. C'est durant son règne, par ailleurs long et prolifique, que meurt le dernier des dragons. Il fait venir neuf mages d'Essos pour tenter de faire éclore les derniers œufs de dragon encore aux mains de la maison Targaryen, sans succès. Malgré ce geste, Aegon III est souvent accusé d'avoir empoisonnés les derniers dragons par peur, mais aussi par vengeance pour la mort de sa mère, d'où son surnom.

**VII - Daeron I** dit le Jeune Dragon (régna de 157 à 161) : fils d'Aegon III et de Daenaera Velaryon. Dès son accession au trône, et au prix de près de dix mille morts et d'un an de conflit, le jeune Daeron se rendit célèbre en conquérant Dorne, ce qu'aucun autre roi Targaryen n'avait réussi avant lui. Daeron nomma lord Tyrell à la tête de la principauté. Cependant, ce dernier fut rapidement assassiné, entraînant une prompte révolte des Dorniens. Cette conquête fut donc de courte durée, le peuple de Dorne ne s'étant jamais soumis réellement. Daeron perdit plus de cinquante mille hommes pour tenter de conserver sa conquête, sans succès. Il perdit la vie et Dorne, à l'âge de dix-huit ans, sans descendance bien qu'il fut marié. Il aurait vraisemblablement été assassiné lors de sa tentative de reconquête.

**VIII - Baelor I** le Bienheureux ou le Bien-aimé (régna de 161 à 171) : second fils d'Aegon III et de Daenaera Velaryon. Il accéda au trône alors qu'il se destinait à devenir septon. Après le décès de son frère, il traversa le Col des Osseux pieds nus pour faire la paix avec Dorne où, d'après la légende, il sauva son cousin Aemon Chevalier-Dragon des serpents. Baelor I est à l'origine de la construction du Grand Septuaire de Port-Réal, qui porte désormais son nom. Il fait aussi enfermer ses trois sœurs dans un édifice du Donjon Rouge (qui portera ensuite le nom de "Crypte-aux-Vierges") afin de se préserver de la tentation charnelle qu'elles représentaient. C'est ainsi que sa propre épouse, sa sœur Daena la Rebelle, et ses deux autres sœurs Rhaena et Elaena furent connues sous le nom de "Vierges de la Tour". Suite à l'échec de la conquête de Dorne par son frère, il organise le mariage de son petit neveu Daeron avec Myriah Martell. Baelor officie lui-même comme septon à la cérémonie, et cette union pose les bases de la future intégration de Dorne dans le royaume. En l'an 171, son mariage n'est toujours pas consommé et il meurt sans descendant, laissant le trône à son oncle Viserys dont certains murmurent qu'il a fait empoisonner son neveu pour prendre le Trône.

**IX - Viserys II** (régna de 171 à 172) : fils de Daemon Targaryen et de Rhaenyra Targaryen. Frère d'Aegon III. Marié à Lara Rogare (de Lys). Viserys II ne règne qu'une seule année et, à sa mort, c'est son fils aîné qui prend sa succession.

**X - Aegon IV** dit l'Indigne (régna de 172 à 184) : le Roi Aegon IV Targaryen était le fils aîné du Roi Viserys II Targaryen. Avenant dans sa jeunesse, il était alors un homme à femmes. Puis, après son accession au Trône en l'an 172, Aegon s'empâte peu à peu, et bientôt le jeune homme séduisant devient un homme gras et extravagant. Il commande la construction de grandes répliques de dragons en bois et en fer auxquelles il fait mettre le feu dans l'espoir de voir renaître les dragons targaryens, mais sans succès. Malgré sa brutalité, il ne leva jamais la main sur son épouse, la Reine Naerys, peut-être par crainte de leur frère, ser Aemon Chevalier-Dragon. Il n'hésite toutefois pas à entretenir plusieurs maîtresses tout au long de son règne, et couche volontiers avec les filles de ses vassaux à qui il rend visite, leur laissant parfois des cadeaux surprenants en compensation, comme lorsqu'il cède à lord Ambrose Beurpuits, son Grand Argentier, un œuf de dragon. Il surprend aussi l'un des membres de sa Garde Royale, ser Terrence Tignac, au lit avec l'une de ses favorites. Les deux amants sont exécutés, mais les deux frères de ser Terrence tentent alors d'assassiner Aegon IV. Ce dernier est sauvé par ser Aemon Chevalier-Dragon qui trouve alors la mort. Les deux frères Tignac sont capturés et exécutés pour trahison. En l'an 182, le Roi Aegon IV adoube chevalier le jeune Daemon, le mystérieux fils de sa cousine Daena Targaryen, révélant alors qu'il est son bâtard. À cette occasion, il lui donne Feunoyr, l'épée en acier valyrien d'Aegon le Conquérant, et l'autorise à prendre le nom de celle-ci comme patronyme, donnant ainsi naissance à la maison Feunoyr. Les rumeurs prétendent que le Roi marqua ainsi sa préférence pour ce fils bâtard, au détriment de son héritier légitime Daeron, qu'il soupçonnait d'être en fait le fils de son frère Aemon Chevalier-Dragon. En l'an 184, sur son lit de mort, le Roi Aegon IV légitime l'ensemble de ses bâtards, même ceux qu'il a eu de femmes du commun.

Aegon IV Targaryen a eu 'officiellement' neuf maîtresses avec lesquelles il a eu de nombreux bâtards connus sous le nom de « Grands Bâtards ». Les plus renommés sont : Daemon Feunoyr (fils de Daena Targaryen), Aegor Rivers dit Aigracier (fils de Barba Bracken), Brynden Rivers dit Freuxsanglant (fils de Mylessa Nerbosc) et Shaïra Astre des Mers (fille de Serenei de Lys).

**XI - Daeron II** dit le Bon (règne depuis 184) : fils d'Aegon IV (ou de son frère Aemon Chevalier-Dragon) et de Naerys Targaryen. Marié à Myriah Martell. 4 fils. Il accéda au trône assez tardivement alors qu'il s'approchait de la quarantaine. Son physique et la compagnie des Mestres qu'il affectionnait le mettaient en porte-à-faux avec la culture traditionnellement combattante des Sept Couronnes. Le Roi Daeron II lie des contacts étroits avec la noblesse dornienne. Son épouse Myriah introduit de nombreux us et coutumes de Dorne à la cour de Port-Réal. Afin de sceller définitivement le rattachement de Dorne, il fiance au prince Maron Martell sa sœur cadette, Daenerys. Malheureusement, ces rapprochements avec les Dorniens ainsi que la présence à la Cour d'un grand nombre de lettrés dont Daeron II apprécie l'entourage, commencent à entraîner un mécontentement croissant de la part de la noblesse plus traditionaliste.

## PERSONNALITES CELEBRES

Quelques personnalités renommées (en bien ou en mal) dans les contes et chansons, dont certaines pourraient bien être imaginaires. Ne sont présentés ici que des personnages décédés.

### De l'Age des Héros :

- **Garth Jardinier dit Garth Mainverte** : Il est le fondateur de la Maison Jardinier et le premier Roi du Bief. Il était très prolifique et a engendré de nombreux descendants. Les Tyrell, les Florent, les Rowan et les du Rouvre peuvent faire remonter leur arbre généalogique jusqu'à lui. Selon la légende, Garth Mainverte portait une couronne de pampre et de fleurs, et avait prétendument le pouvoir de faire fleurir les fleurs sur son passage.
- **Brandon le Bâisseur** : il a vécu pendant l'Age des Héros et pourrait bien être le fondateur de la Maison Stark. Les contes du Bief affirment que Brandon le Bâisseur était un descendant de Brandon à la Lame Sanglante, un fils du mythique Garth Mainverte. Selon la légende, Brandon a construit le Mur et Winterfell; quelques histoires disent qu'il a été aidé par les géants. On prétend aussi que Brandon serait venu conseiller Durran, afin qu'il puisse construire Accalmie. Certains disent que la Citadelle de Villevieille aurait été construite par Brandon le Bâisseur et certains disent que c'est son fils, un autre Brandon, qui aurait construit la Grand-Tour. Il est dit que Brandon le Bâisseur a donné le Don, une bande de terre de 25 lieues, à la Garde de Nuit mais certains Mestres soutiennent que c'était un autre Brandon de la Maison Stark.
- **Lann le Futé** : Lann, aussi connu comme Lann le Futé, est le héros légendaire de l'Âge des Héros qui a fondé la maison Lannister. Il s'agirait d'un aventurier andal qui avait traversé le Détroit. Lann est populaire parmi les chanteurs et les conteurs. Dans les Terres de l'Ouest on raconte le plus souvent que Lann avait trompé Garth Mainverte en se présentant comme un de ses fils - Garth en avait tellement qu'il ne pouvait pas les reconnaître - et lui donna une partie de l'héritage qui appartenait aux enfants de Garth. Dans un autre conte, il est dit avoir volé l'or du soleil pour égayer ses cheveux. Certains prétendent que Lann hante encore le château. Certaines versions

racontent comment il aurait pris Castral Roc. Lann aurait découvert un passage secret dans le Roc, une faille si étroite qu'il devait se dépouiller de ses vêtements et s'enduire de beurre afin de s'y faufiler. Une fois à l'intérieur, il a commencé à chuchoter des menaces à l'oreille des Castral endormis, hurlant dans le noir comme un démon, volant les trésors d'un frère pour le glisser dans la chambre d'un autre, posant divers pièges et collets. Ainsi, il monta les Castral les uns contre les autres et les a persuadés que le Roc était hanté. D'autres versions prétendent que Lann a utilisé la faille pour remplir le Roc de souris, rats et autre vermine, chassant ainsi les Castral. Dans une autre, il aurait introduit une troupe de lions qui auraient dévoré Lord Castral et ses fils, après quoi Lann se serait approprié la femme et les filles de Lord Castral pour lui-même. Dans la version la plus leste de l'histoire, Lann viola nuit après nuit les jeunes filles de Castral Roc dans leur sommeil, et neuf mois plus tard, ces dernières mirent au monde des enfants aux cheveux d'or, tout en insistant sur le fait qu'elles n'avaient jamais eu de rapport charnel avec un homme.

Lann aurait vécu jusqu'à 312 ans, et engendré une centaine de fils hardis et une centaine de filles agiles, tous beaux au visage, déliés de corps et dotés de cheveux "aussi dorés que le soleil". En quelques générations, les descendants de Lann étaient si nombreux que même Castral Roc ne pouvait les contenir tous. Les membres des branches cadettes allèrent s'installer dans un village voisin qui deviendra bourg, puis ville : Port-Lannis.

- **Le Roi Gris des Îles de Fer** : le Roi Gris est un légendaire Roi des Îles de Fer. Béni par le Dieu Noyé, le Roi Gris dit avoir fait la guerre contre le Dieu des Tornades et tué Nagga, le premier dragon de mer. La légende raconte qu'il a pris une sirène comme femme. Ses cheveux, sa barbe et ses yeux étaient aussi gris que la mer de l'hiver, d'où son nom. Il portait également une couronne de bois flotté, afin que ceux qui s'inclinaient devant lui sachent que sa royauté provenait de la mer et du Dieu Noyé qui réside en dessous. Le Roi Gris apporta le feu aux hommes, en raillant le Dieu des Tornades jusqu'à ce que celui-ci lui jette un éclair qui incendia un arbre. Il a également appris aux hommes à confectionner filets et voiles, et à tailler le premier drakkar du bois dur et pâle d'Ygg, un arbre démon qui se nourrissait de chair humaine. Il aurait porté des robes d'algues tissées et une couronne fabriquée à partir des dents de Nagga. À sa mort, le Dieu des Tornades éteignit le feu et la mer a volé son trône. Une autre source affirme qu'il aurait régné pendant un millier d'années, jusqu'à que sa peau devienne aussi grise que ses cheveux et sa barbe. Il aurait ensuite mis de côté sa couronne de bois flotté et marché dans la mer pour descendre dans les salles larmoyantes du Dieu Noyé pour prendre sa place à la droite du Dieu. Le Roi Gris aurait eu une centaine de fils qui se seraient entre-tués. Les seize restants qui ont survécu, divisèrent les Îles de Fer entre eux. Toutes les grandes maisons des Îles prétendent descendre du Roi Gris, y compris la Maison Greyjoy, à l'exception de la Maison Bonfrère, qui prétend descendre de l'aîné des frères du Roi Gris.
- **Florian le Fol** : [aimé par les jeunes filles romantiques] Florian le Fol est un chevalier errant légendaire, héros de chansons et de représentations de marionnettes. Apercevant la belle Jonquil se baignant dans un étang avec ses cinq sœurs, il en tomba aussitôt amoureux. Pour cet amour, il se fit passer pour fou. L'endroit de leur première rencontre prit ensuite le nom de Viergétang. Leur rencontre est chantée dans "Six Belles au Bain".
- **Durran Dieux-Deuil** : C'était le mythique premier Roi de l'Orage et le fondateur de Maison Durrandon. La légende raconte qu'il était marié à Elenei, la fille du Dieu de la Mer et qu'il est le fondateur d'Accalmie. Selon la légende, à l'Âge des Héros, le premier Roi de l'Orage, Durran, a gagné l'amour d'Elenei, la fille du Dieu de la Mer et

de la Déesse du Vent. Ses parents s'opposaient à leur amour, mais Durran et Elenei se marièrent malgré eux. La colère des Dieux fût terrible à voir, détruisant le donjon de Durran lors de sa nuit de noces, tuant toute sa famille et les invités. Furieux, Durran déclara la guerre aux Dieux, qui ont répondu en martelant son royaume avec des tempêtes massives. Chaque fois que le Roi Durran construisait un château pour faire face à la mer, les Dieux l'ont détruit. Durran persista à construire des châteaux plus grands et plus puissants, jusqu'à ce que finalement, le septième château résiste enfin aux tempêtes de la Baie des Naufrageurs. Certains croient que les Enfants de la Forêt ont donné un coup de main lors de la construction ; d'autres croient qu'un jeune garçon, qui deviendra Bran le Bâtisseur, aurait conseillé Durran. Ensuite, Durran aurait régné pendant mille ans.

- **Le Roi de la Nuit** : Le Roi de la Nuit fut le treizième lord Commandant de la Garde de Nuit. Les légendes racontent qu'il n'avait peur de rien, et lorsqu'il vit une femme à la peau aussi blanche que la lune et aux yeux telles des étoiles bleues, au sommet du Mur, il la prit en chasse et l'aima, quand bien même sa peau était froide comme la glace ; et lorsqu'il lui donna sa semence, il lui donna son âme en même temps. Il la ramena à Fort Nox, la proclama Reine et se couronna Roi ; à l'aide de la sorcellerie, il plia les Frères Jurés à sa volonté. Il régna pendant treize années, jusqu'à ce que les Stark, alliés à Joramun le Sauvageon, délivrent la Garde de son asservissement. Après sa chute, lorsqu'on découvrit qu'il avait fait des sacrifices aux Autres, on détruisit toute archive le concernant et on alla jusqu'à proscrire son nom.
- **Serwyn au Bouclier-Miroir** : [aimé par les jeunes filles romantiques] personnage légendaire de l'Âge des Héros, que les conteurs prétendent maintenant Chevalier de la Garde Royale (ce qui est impossible, la Garde Royale ayant été créée en 10 AC). Il servait les anciens Rois du Bief de la maison Jardinier. Selon les contes, il sauva la princesse Daeryssa des géants qui l'avaient enlevée. Il réussit également à tuer le dragon Urrax, en l'approchant caché derrière son célèbre bouclier, qui ne renvoyait au dragon que sa propre image. Toutefois, ses nuits étaient peuplées des fantômes de tous ceux qu'il avait tués.
- **Symeon Prunelles Etoilées** : [aimé par les jeunes filles romantiques] un chevalier légendaire qui était aveugle. Il est décrit dans les contes comme un chevalier bien que la chevalerie à Westeros ne soit apparue que des milliers d'années plus tard. Selon la légende, ce chevalier aveugle avait remplacé ses orbites vides par des saphirs étoilés. Il se battait avec un long bâton muni de lames aux extrémités. Il le maniait si bien qu'il pouvait trancher deux hommes en même temps.

#### **Avant la Conquête :**

- **Nymeria** : La Reine Nymeria était une reine guerrière du peuple Rhoynar originaire du fleuve Rhoyme en Essos qui vécut près de sept cent cinquante ans avant la Conquête. Il semblerait que suite à une guerre désastreuse contre Valyria, elle fit partir son peuple à bord de dix mille navires à destination de Dorne, la plus méridionale des Sept Couronnes, où elle prit Lord Mors Martell pour mari. Le jour de leur mariage, Nyméria brûla ses vaisseaux afin que son peuple comprenne qu'il n'était plus question de revenir en arrière. Avec son aide, Lord Martell vainquit ses rivaux et unifia la principauté dornienne. La Reine Nyméria est très présente dans la culture dornienne. Elle fait l'objet d'au moins deux ouvrages littéraires, *Amours de la Reine Nyméria* et *Dix Mille Navires*, et de chansons célèbres dans toutes les Sept Couronnes. Elle a également donné son nom à une étoile.
- **Harren Chenu dit Harren le Noir** : Le Roi Harren Chenu, dit Harren le Noir, est le dernier Roi des Îles de Fer et du Conflans. Il voulut se doter de la forteresse la plus

formidable des Sept Couronnes et fit bâtir Harrenhal, dont le chantier dura quarante ans. Tyran vaniteux et sanglant, Harren le Noir fut peu aimé de ses sujets, et bien des seigneurs du Conflans l'abandonnèrent lors de la Conquête pour rallier l'armée d'Aegon le Conquérant, à commencer par Lord Edmyn Tully de Vivesaigues. Il refusa avec orgueil toute soumission et s'enferma dans Harrenhal, mais il apprit à ses dépens que même les murs fortifiés et les grandes tours de sa place-forte ne peuvent résister aux flammes d'un dragon. Il périt avec ses fils lors de la chute d'Harrenhal.

### D'après la Conquête :

- **Ser Aemon Chevalier-Dragon** : Le Prince Aemon Targaryen, appelé le Chevalier-Dragon, était un chevalier qui devint Lord Commandant de la Garde royale. C'était le second fils du Roi Viserys II Targaryen et le frère du Roi Aegon IV Targaryen. Il est connu pour être le plus noble chevalier qui ait jamais vécu, et son habileté à l'épée était légendaire dans tout Westeros. Après sa mort en 184, il est resté une figure populaire dans les chansons, histoires et fables, tant chez les petites que chez grandes gens. Baelor le Bienheureux le sauva d'une fosse aux serpents alors qu'il marchait pieds nus jusqu'à Dorne. Aemon rejoignit la Garde Royale à l'âge de dix-sept ans et était armé de Noire Sœur, une épée en acier valyrien (cette même épée qui fut autrefois portée par Visenya, la Reine-soeur d'Aegon le Conquérant). On raconte qu'il pleura lorsque sa sœur Naerys épousa leur frère Aegon IV l'Indigne. Il était fou amoureux de sa sœur qu'il protégea nuit et jour. Aegon l'Indigne ne fit jamais de mal à sa femme, peut-être de peur qu'Aemon ne le découvre. Il gagna un tournoi sous le nom du Chevalier des Pleurs pour pouvoir nommer sa sœur reine d'amour et de beauté à la place d'une des maîtresses du Roi. Il mourut héroïquement en sauvant son frère et Roi d'une tentative d'assassinat menée par les frères de Terrence Tignac, qui avait été exécuté pour avoir couché avec l'une des maîtresses d'Aegon IV.

## GEOGRAPHIE - WESTEROS

---

Le Trône de Fer se déroule principalement sur le continent de Westeros, dont la taille s'approche de celle de l'Amérique du Sud. Cependant, une grande partie au nord du continent n'est pas cartographiée. La majorité des régions de Westeros sont unies sous la loi d'un Roi, au sein de ce qui est appelé les Sept Royaumes (ou Sept Couronnes), dont les neuf régions sont contrôlées par l'une ou l'autre des plus puissantes maisons du continent. Les Sept Couronnes (les anciens royaumes d'avant la Conquête des Targaryen : le royaume du Nord, le royaume des Îles de Fer et du Conflans, le royaume des Montagnes et du Val, le royaume du Roc, le royaume des Rois de l'Orage, le royaume du Bief et la principauté de Dorne) sont donc à différencier des neuf régions que sont les *Terres de la Couronne*, les *Terres de l'Orage*, le *Nord*, le *Val*, le *Conflans*, les *Terres de l'Ouest*, le *Bief*, les *Îles de Fer* et *Dorne*. On estime que Westeros est peuplé d'environ 20 millions d'habitants.

Westeros a une saisonnalité particulière, puisqu'il subit une alternance erratique d'étés et d'hivers qui durent chacun plusieurs années, et dont la durée est imprévisible. Actuellement, en 195, nous sommes au printemps.

La toute grande majorité des habitants de Westeros parlent la langue commune.

## LES TERRES DE LA COURONNE



Les Terres de la Couronne, fief de la maison *Targaryen* (dont la devise est "*Feu et Sang*"), sont bordées par le Val d'Arryn au nord, le Conflans à l'ouest, et les Terres de l'Orage au sud. Les Rois Targaryen, après leur conquête des Sept Couronnes, en ont fait l'une des neuf régions de Westeros et en y établissant leur capitale à Port-Réal. Les Terres de la Couronne sont formées par les côtes littorales de la baie de la Néra, ainsi que l'Île de Peyredragon, la patrie des Targaryen située à l'entrée de la baie. Port-Réal est devenue la plus grande ville de Westeros. C'est la capitale du Royaume, ainsi que la ville la plus peuplée des Sept Couronnes avec environ 500 000 habitants. Située à l'embouchure de la Nera, c'est l'endroit où Aegon le Conquérant a débarqué lorsqu'il a entrepris la conquête du continent. La ville est entourée de remparts sous la responsabilité du Guet, dont les hommes sont surnommés les "Manteaux d'or". Elle est bâtie sur trois collines, nommées Aegon, Rhaenys et Visenya, du nom du premier Roi et de ses deux sœurs. Les roturiers vivent pour la plupart hors de la ville, alors qu'elle est réputée pour être surpeuplée, disgracieuse, sale et nauséabonde.

La région et le Royaume sont dirigés depuis *Port-Réal*, par *Daeron II Targaryen* dit "le Bon", Roi des Andals, de Rhoynar et des Premiers Hommes, Seigneur des Sept Couronnes et Protecteur du Royaume. Sa femme, la Reine, est *Myriah Martell*, la sœur du Prince de Dorne. Ils ont 4 fils, Baelor "Briselance" Prince de Peyredragon, Aerys Prince de Lestival, Rhaegel et Maekar, et 4 petits-enfants. La sœur de Daeron II, Daenerys, est fiancée au Prince de Dorne, Maron Martell.

Les bâtards y sont nommés *Waters*.

## LES TERRES DE L'ORAGE



Les Terres de l'Orage, domaine de la maison *Baratheon* (dont la devise est "*Nôtre est la Fureur*"), sont bordées par les Terres de la Couronne au nord, le Bief à l'ouest et Dorne au sud. Cette région est bordée par la Baie des Naufrageurs à l'est et par la Mer de Dorne au sud. La région comporte de nombreuses terres boisées ou montagneuses. Les bâtards y sont nommés *Storm*.

La région est dirigée depuis *Accalmie*, par *Lord Kraig Baratheon*, Seigneur de la maison Baratheon, Sire d'Accalmie, Seigneur suzerain des Terres de l'Orage. Avant la Conquête d'Aegon I Targaryen, la région était dirigée par les Rois de l'Orage.

## LE NORD



Le Nord de Westeros constitue la moitié septentrionale du continent, dont il est aussi la région la plus froide. Le Nord est à lui seul aussi vaste que les autres régions réunies, mais il est bien moins peuplé (environ 10% de la population du Royaume). Le climat y est froid, la neige fréquente et les hivers particulièrement rudes. Elle est le domaine de la maison Stark de Winterfell (dont la devise est précisément "*L'Hiver vient*") qui descendent d'une lignée préservée des Premiers Hommes, et, avant la Conquête d'Aegon I Targaryen, Rois du Nord. Au sud, il est séparé des royaumes méridionaux par le Neck, un isthme marécageux. A sa frontière nord, on trouve le Mur, qui est une gigantesque

muraille de glace, de pierre et de magie qui sépare le Royaume des Sept Couronnes des terres glacées et sauvages situées au-delà. La Garde de Nuit est chargée de son entretien et de sa surveillance.

Les bâtards y sont nommés *Snow*.

La région est dirigée depuis *Winterfell*, par *Lord Beron Stark*, Seigneur de la maison Stark, Sire de Winterfell, Seigneur suzerain du Nord et Gouverneur du Nord. Avant la Conquête d'Aegon Targaryen, la région était dirigée par les Rois du Nord.

## LE VAL



Le Val d'Arryn est une région montagneuse bordée par le Conflans à l'ouest et les Terres de la Couronne au sud. Le Val en lui-même entoure presque entièrement les Montagnes de la Lune, situées à l'est de Westeros. C'est le domaine de la maison *Arryn* (dont la devise est "*Aussi haute qu'Honneur*"), l'une des plus anciennes familles nobles descendante des Andals, et, avant la Conquête d'Aegon I Targaryen, Rois des Montagnes et du Val. Sa capitale, Les Eyrié, est un petit

château réputé insaisissable. Les bâtards y sont nommés *Stone*.

La région est dirigée depuis *Les Eyrié*, par *Lord Donnel Arryn*, Seigneur de la maison Arryn, Sire des Eyrié, Défenseur du Val et Gouverneur de l'Est.

## LE CONFLANS



Le Conflans, domaine de la maison *Tully* de Vivesaigues (dont la devise est "*Famille, Devoir, Honneur*"), est une région de Westeros bordée par le Neck au nord, par le Val d'Arryn et les Terres de la Couronne à l'est, et par le Bief et les Terres de l'Ouest au sud et à l'ouest. C'est une région densément peuplée et fertile, traversée par de nombreux cours d'eau. Sa localisation centrale et sa topographie en fait une région-pivot des Sept Couronnes, un carrefour tant géographique que stratégique, tout en étant

dépourvue des défenses naturelles présentes dans d'autres régions. Lieu de nombreuses batailles, elle est passée de mains en mains au cours des siècles sans jamais devenir un royaume en lui-même de Westeros. Les bâtards y sont nommés *Rivers*.

La région est dirigée depuis *Vivesaigues*, par *Lord Medgar Tully*, Seigneur de la maison Tully, Sire de Vivesaigues, Seigneur suzerain du Conflans.

## LES TERRES DE L'OUEST



Les Terres de l'Ouest, domaine de la maison *Lannister* (dont la devise est "*Je rugis !*"), sont bordées par le Conflans à l'est et par le Bief au sud. Ce sont des terres montagneuses riches en minerais et notamment en gisements d'or, source principale de la richesse des Lannister. Avant la Conquête d'Aegon I Targaryen, les Lannister étaient Rois du Roc. Les bâtards y sont nommés *Hill*.

La région est dirigée depuis *Castral Roc*, par *Lord Damon 'Le Lion Gris' Lannister*, Sire de Castral Roc, Seigneur de la maison Lannister, Seigneur suzerain des Terres de l'Ouest, Gouverneur de l'Ouest et Bouclier de Port-Lannis.

## LE BIEF



Le Bief, domaine de la maison *Tyrell* (dont la devise est "*Plus haut, plus fort*"), est la région au sud-ouest de Westeros. La région est couverte de plaines agricoles très fertiles (elle est d'ailleurs appelée le Grenier de Westeros). Sa prospérité et sa puissance sont principalement issues du commerce de nourriture et de vin ; en temps de guerre, leur abondance met les habitants du Bief à l'abri de la famine et de la maladie. Les vassaux des Tyrell ont régulièrement été opposés aux Dorniens, au sud.

La frontière entre le Bief et Dorne est appelée les Marches de Dorne, contrôlées par les Seigneurs de l'Orage. La *Citadelle* des Mestres est située à Villevieille, sur la côte sud. Les Tyrell étaient à l'origine les intendants de la maison Jardinier, les rois du Bief avant la Conquête d'Aegon Targaryen. Les bâtards y sont nommés *Flowers*.

La région est dirigée depuis *Hautjardin*, par *Lord Leo 'L'épine' Tyrell*, Seigneur de la maison Tyrell, Sire de Hautjardin, Seigneur suzerain du Bief, Gouverneur du Sud, Défenseur des Marches et Grand Maréchal du Bief

## LES ILES DE FER



Les Îles de Fer, domaine de la maison *Greyjoy* (dont la devise est "*Nous ne semons pas*"), sont un archipel de sept îles situées au large du Conflans, sur la côte ouest de Westeros. Elles doivent leur nom à la présence de nombreuses mines de fer. Ces îles ont un sol pauvre et rocailleux et leurs habitants, les "Fers-Nés", vivent principalement de la pêche et du pillage de terres plus fertiles. Les îles sont nommées Pyk, Grand Wyk, Vieux Wyk, Harloi, Salfalaise, Noirmarées et Orkmont.

En raison de leur histoire navale, les Fers-Nés ont une redoutable réputation de terreur des mers. Ils vénèrent le Dieu Noyé qui leur a donné la possibilité de "piller et violer, de se forger des royaumes et d'écrire leurs noms dans le feu, le sang et le chant". Au cours des siècles, ils ont régné sur des territoires bien plus grands que les seules Îles de Fer, comme le Conflans, et une grande partie de l'ouest de Westeros. Les Greyjoy devinrent les Seigneurs des Îles de Fer après que la maison Targaryen a conquis les Sept Couronnes et permis aux Fer-Nés de choisir leur dirigeant. Les bâtards y sont nommés *Pyke*.

La région est dirigée depuis *Pyk*, par *Lord Torwyn Greyjoy*, Seigneur de la maison Greyjoy, Sire de Pyk, Seigneur suzerain des Îles de Fer

## DORNE



La péninsule de Dorne, domaine de la maison *Martell* (dont la devise est "*Insoumis, invaincus, intacts*"), se situe au sud-est de Westeros, dont elle constitue la partie la moins peuplée. Les parties frontalières avec le Bief et les Terres de l'Orage sont montagneuses et toutes les autres sont désertiques, avec un climat aride et sec. Des rivières offrent cependant assez de terres fertiles à cultiver ; l'eau y est précieuse mais elle y est suffisamment abondante pour permettre de supporter les longs étés chauds. Dorne est bordée au nord par la Mer de Dorne, par les Îles des Degrés de Pierre à l'est et à l'ouest par les Montagnes Rouges précédant les Marches de Dorne ; la côte sud s'étend le long de la Mer d'Été.

La renommée de Dorne vient des coursiers qui y sont élevés, ainsi que du commerce des épices, du vin, des produits de la pêche et des textiles. Les Dorniens ont la réputation d'être des gens impétueux, et ils ont globalement des mœurs plus libres que dans le reste du continent. Ils diffèrent à la fois culturellement et ethniquement des autres habitants de Westeros en raison de l'immigration massive des rhoyniens venus d'Essos après la conquête de la Reine Nymeria des Rhoynar. Les Dorniens ont adopté beaucoup de coutumes orientales, notamment celle de la primogéniture quel que soit le sexe de l'héritier ou le fait de se faire appeler Prince ou Princesse plutôt que Lord pour les seigneurs nominaux. Les femmes y occupent des postes aussi importants que les hommes.

Dorne est la dernière région à avoir été rattachée aux Sept Couronnes à la suite de la Conquête d'Aegon I Targaryen, après une résistance de presque deux cents ans. Malgré le rattachement au Royaume à la suite d'un mariage, cette histoire particulière a laissé à la région une certaine indépendance. Un mariage prochain, entre Daenerys Targaryen et Maron Martell, devrait sceller définitivement l'union de Dorne au Royaume.

Contrairement à l'usage en vigueur à Westeros, les bâtards, qui y sont nommés *Sand*, sont traités de manière presque équivalente aux héritiers légitimes.

La région est dirigée depuis *Lancehélion*, par le *Prince Maron Martell*, Seigneur de la maison Martel, Sire de Lancehélion, Seigneur suzerain de Dorne, Prince de Dorne.

## PAR DELA LE MUR

De l'autre côté du Mur on trouve une région dont les limites et les dimensions sont incertaines, mais qui semble être bien plus vaste que les autres régions du continent. La partie située immédiatement derrière le Mur est une forêt dense, cédant ensuite la place à un territoire glaciaire et montagneux.

Les Sauvageons, descendent des Premiers Hommes, y vivent. Ils se nomment eux-mêmes le Peuple Libre, persuadés que leurs us et coutumes "sauvages" leur accordent une plus grande liberté que les "agenouillés" du Sud. En effet, ils n'ont ni seigneur ni roi et ne s'inclinent devant aucun autre homme ou prêtre ; ils ont parfois un chef, mais, ne respectant guère l'autorité, les décisions du chef sont toujours susceptibles d'être discutées ou refusées. Cependant, leur liberté ne les empêche pas de subir la faim, le froid extrême du Nord et les habitudes guerrières et barbares des leurs. Composé de plusieurs milliers de tribus et de clans dont les conditions de vie sont les plus diverses, le Peuple Libre vénère les Anciens Dieux.

La menace posée par les Sauvageons pour les Sept Couronnes est anecdotique, à l'exception des rares époques où ils s'unirent derrière l'un d'entre eux, alors nommé "Roi de l'autre côté du Mur". Toutefois, ce titre porté par l'un de ces guerriers n'en fait pas un monarque, et aucun n'a jamais réussi à former un royaume durable à proprement parler. Ils se comportent plutôt en seigneurs de guerre, menant leur armée de Sauvageons vers le Mur, dans l'espoir de le traverser et de conquérir le Sud ; bien que certains aient réussi à passer le Mur, tous ont finalement été repoussés par la Garde de Nuit ou l'armée des Stark. Particulièrement indisciplinés, ils sont vulnérables à toute attaque d'un groupe armé entraîné, même très inférieur en nombre.

## GÉOGRAPHIE - ESSOS

---

Le continent oriental, Essos, est séparé de Westeros par un bras de mer appelé le Détroit. Il a une superficie plus importante que celle de Westeros, de l'ordre de celle de l'Eurasie, et est également constitué de nombreuses îles. Contrairement à Westeros, qui a une forme

allongée du nord au sud, le continent oriental s'étend principalement d'est en ouest. Son climat et sa géographie varient énormément selon la région.

La côte ouest est constituée par les Cités Libres et caractérisée par de petites collines vertes, la grande Forêt de Qohor et des Archipels de Braavos et de Lys.

Au centre du continent s'étend une plaine appelée la Mer Dothrak, constituée par une immense prairie herbeuse, ainsi que, au sud-est, un territoire aride appelé les Terres Rouges, alors que la cité de Qarth est située encore plus au sud, au bord du détroit reliant la Mer de Jade et la Mer d'Été. Sur la partie méridionale, le long de la côte de la Mer d'Été, on trouve la Baie des Serfs. La ville d'Asshaï et les Contrées de l'Ombre sont situées à l'extrême orient du continent. La côte septentrionale est séparée du cap polaire par la Mer Grelotte. Tout au sud, de l'autre côté de la Mer d'Été, on trouve un autre continent constitué de jungle et appelé Sothoryos.

## LES NEUFS CITES LIBRES

Les Cités Libres désignent les neuf cités-états indépendantes situées à l'extrême ouest du continent oriental et qui vivent principalement du commerce grâce à leur position géographique de carrefour entre Westeros et le continent est. Les neuf cités sont Braavos, Lorath, Lys, Myr, Norvos, Pentos, Qohor, Tyrosh et Volantis. Les Cités Libres ont été fondées comme des colonies de l'ancien empire des Possessions valyriennes, et elles se déclarèrent indépendantes après le Fléau qui frappa Valyria. Braavos fait office d'exception, bâtie par des réfugiés ayant fui l'expansion valyrienne, des esclaves fugitifs et d'autres peuples abandonnés, et elle est devenue au cours des siècles la cité la plus puissante de la région. Les langues en vigueur dans les Cités Libres sont toutes dérivées du valyrien.

Les neuf cités sont réparties le long de la côte dans une zone où coule la rivière Rhoyme, qui constitue la patrie des Rhoynars ; à la source de l'un des affluents de la Rhoyme se tient Andalos, le berceau des Andals.

## LA BAIE DES SERFS

La Baie des Serfs est située à l'est des Cités Libres, le long du littoral bordant la Mer d'Été. Elle est composée des cités esclavagistes d'Astapor, de Meereen et de Yunkaï. Ces villes ont été construites sur les ruines de Ghis. Alors que Westeros voit l'esclavage comme une abomination, l'économie des villes de la Baie est principalement basée sur le travail et le commerce d'esclaves. Leurs conditions de vie sont particulièrement rudes, et ils composent parfois l'essentiel des forces militaires dévolues aux cités.

## LA MER DOTHRAK

La Mer Dothrak est une grande plaine herbeuse où vivent les Dothrakis, un peuple de guerriers nomades. Les Dothrakis ont une organisation sociale très spécifique : ils vivent en hordes appelées "*khalasars*", parfois composées de plusieurs milliers d'hommes, chacune menée par un chef surnommé "*kha*". Les Dothrakis sont des cavaliers hors pair et leurs chevaux ont une grande importance dans leur culture : utilisés comme nourriture, comme montures ou à la guerre, ils établissent le niveau social de leurs maîtres. Peuple agressif, dur et fier, les Dothrakis mènent des raids réguliers sur les peuples alentours. Leur capitale est Vaes Dothrak, située au centre de la plaine, et c'est la seule cité permanente de la région. Remplie de statues volées dans d'autres villes conquises, une loi interdit qu'un Dothraki ne verse du sang dans l'enceinte de la capitale. Deux immenses statues d'étalons en bronze, dont les sabots se rencontrent en plein ciel, forment une arche à l'entrée de la ville.

## HIERARCHIE SOCIALE

La société des Sept Couronnes n'est pas égalitaire. Le statut d'un individu dépend énormément de celui de ses parents et définit la plupart du temps sa place dans la hiérarchie. Il ne vient à l'esprit de presque aucun habitant de remettre en question cette hiérarchie. D'un autre côté, les barrières ne sont pas complètement imperméables et certaines personnes arrivent à s'élever dans la hiérarchie à la force de leur sueur ou de leur talent.

- **Hors-classes** : des moins que rien. On y trouve par exemples ceux qui ont perpétré des crimes, comme la désertion. Les sauvageons sont aussi des hors-classes.
- **Petites-gens / Apprentis / Novices / Mercenaires / Ecuyers** : comprend la grande majorité des habitants de Westeros. Bien qu'équivalents en importance, les attitudes varient considérablement à leur endroit.
- **Noblesse d'arme (chevaliers errants)** : les chevaliers errants (noblesse d'arme) ont le statut le plus ambigu. Ils n'ont pas de terres mais ont le privilège de porter des armes, d'avoir un blason et un patronyme. En tant que chevaliers ils devraient être respectés mais ils manquent souvent de pouvoir et d'influence pour exiger ce respect. Ils sont appelés *Messire* ou *Ser* s'ils sont chevaliers oints dans la grâce des Sept.
- **Épées-liges / Serviteurs d'une maisonnée / Marchands mineurs / Acolytes des Mestres / Noblesse honorifique ou de courtoisie** : comprend des personnes importantes mais qui n'ont pas encore le respect général de tous. Les épées-liges sont des chevaliers ou combattants expérimentés assermentés à un seigneur, mais qui ne s'impliquent pas à long terme auprès d'une famille.

La noblesse honorifique ou de courtoisie est la plus basse couche de la noblesse, la seule qui ne soit pas héréditaire. Ce sont les roturiers qui occupent des postes officiels dans la magistrature et les Cours du Royaume (des notables). Ces postes sont définis par des édits royaux. Ils sont appelés *Messire*. Dans le cas où un membre du Conseil Restreint est de la noblesse honorifique, il est appelé *Lord*.

- **Domestiques d'une maisonnée / Noblesse fieffée / Marchands / Notables / Mestres / Septons** : c'est le premier rang qui impose le respect général. Un domestique est lié à long terme, souvent à vie à une maison noble. Un chevalier fieffé dispose de son propre domaine, allant de quelques acres et un moulin à de vastes territoires aux nombreuses ressources. Il tire revenus de son fief qu'il doit administrer. Il a la charge de récolter l'impôt pour son seigneur et de protéger son domaine. Il n'a pas de titre de noblesse et pas le droit de "cul-de-basse-fosse et de potence". Tout noble fieffé est dit banneret de son seigneur et doit se réunir sous sa bannière lorsqu'il part en guerre. Il est appelé *Messire* ou *Ser* s'il est chevalier oint dans la grâce des Sept. Les marchands sont réputés pour leur richesse et les Mestres tenus en haute estime pour leur culture. Seuls les individus exceptionnels ou de haute naissance dépassent ce statut. Ce statut est aussi le premier dont les membres puissent prétendre à une amitié à un véritable membre de la noblesse, sans que le noble en soit méprisé.

- **Noblesse seigneuriale / Chevaliers fieffés importants / Marchands notables / Notables renommés** : un noble de ce niveau dispose du pouvoir de justice sur ses terres, qu'il délègue souvent à ses propres vassaux. Il a aussi le droit à la guerre pour régler ses différends, toutefois s'il ne dispose pas de la juste autorité, de la juste cause et de la juste intention, son suzerain peut s'opposer à sa guerre. Il est appelé *Lord*.
- **Noblesse souveraine ou majeure / Archimestres / Frères de la garde royale / Grand Septon** : ils inspirent un grand respect de la part de tous, du moins en public. Les Archimestres ont gagné ce respect par leur éducation, le Grand Septon par sa piété et les frères de la Garde Royale par leurs prouesses martiales. Les nobles de ce niveau sont les seigneurs suzerains des grandes régions historiques en dehors des Terres de la Couronne : Bief, Conflans, Îles de Fer, Nord, Terres de l'Orage, Terres de l'Ouest, Val d'Arryn. Quatre d'entre eux, les Seigneurs Arryn, Lannister, Stark et Tyrell, sont aussi Gouverneurs et disposent d'une préséance militaire sur les autres, Baratheon, Greyjoy et Tully. Ils sont appelés *Lord*.
- **Membres de la famille royale** : ils peuvent prétendre au trône.
- **Roi / Reine (noblesse royale)** : source de l'honneur et de la justice, capable de créer et de défaire les nobles d'une simple signature, de légitimer les bâtards et d'ordonner l'exécution de qui que ce soit par les moyens de son choix. Il est appelé *Votre Grâce* ou *Votre Majesté*.

## LE STATUT DE LA FEMME EN WESTEROS

### L'organisation du foyer

A l'image du Père, du Guerrier et du Ferrant, le rôle de l'homme dans la famille est de diriger, protéger et pourvoir. Il est responsable de l'ensemble des siens aussi bien physiquement que moralement. Il est associé à l'autorité, la force et la persévérance.

A l'image de la Mère, de l'Aïeule et de la Jouvencelle le rôle de la femme est de guider, conseiller et représenter sa famille. Elle a pour devoirs de donner des héritiers, mais aussi l'éducation des enfants et la bonne tenue de la maisonnée. En cas d'absence de l'homme, elle assure l'autorité sur le foyer et la régence des affaires familiales. Elle est associée à la mesure, à la sagesse et à la pureté.

Même si certains dénigrent les femmes et leur importance en essayant de les enfermer dans un rôle de monnaie d'échange ou de faire valoir, elles restent l'un des piliers de la société en Westeros. Si depuis la Danse des Dragons, ce mouvement de pensée sexiste a gagné en popularité avec la victoire de la faction agnatique et le retour à des idéaux andals forts, il n'en reste pas moins vrai qu'hommes et femmes se complètent au quotidien ; un jeune homme intelligent se rappellera des leçons de sa mère lorsqu'il ira à la Cour, un mari sage saura écouter son épouse lorsqu'elle lui prodiguera des conseils et un amant honorable courtoisera avec attention et respect l'élue de son cœur.

### Au sein de la noblesse

Dans les Sept Couronnes il est difficile de dissocier le statut d'une femme de sa naissance. En effet avant d'être hommes ou femmes, les sujets du Roi sont nobles ou roturiers.

Ce sont le rang, la dignité et le prestige de sa famille qui vont conditionner la place d'une dame au sein de la société.

Le droit et la tradition andale leur interdit le pouvoir seigneurial et souverain qui est l'apanage du Père et donc de l'homme. Toutefois elles peuvent assumer la régence des titres et des terres auxquels elles ne peuvent accéder. Ainsi, lorsque son époux s'en va guerroyer, elle assure pleinement la gouvernance des biens et peut même recevoir l'hommage des vassaux. Dans de rares cas, il arrive même qu'une dame, lorsqu'elle est seule à pouvoir tenir les rênes de la famille, prenne part aux décisions militaires, allant jusqu'à apparaître armée aux côtés de l'état-major pour montrer l'implication de la maison dans le conflit ; parmi les exemples les plus notables il faut citer les Reines-soeurs d'Aegon le Conquérant, toutes deux ayant participé activement à la conquête de Westeros. Toutefois, s'il est toléré dans des circonstances particulières qu'une dame assume les devoirs d'un homme, il est plus difficile à une femme de se soustraire à ses devoirs de femme.

Loin d'être absente des Cours et de la politique, la femme y joue un rôle important. En effet, que ce soit par son rang, ses manières, son éducation ou son image, elle peut se positionner comme un interlocuteur de choix dans de nombreuses situations. Elle est souvent la meilleure alliée pour approcher un seigneur ou le convaincre.

Si manquer de respect à un pair est déshonorant, manquer de respect à une dame l'est encore plus. **Tout chevalier vertueux est tenu de défendre l'honneur d'une dame** s'il est témoin d'un tel acte. Dans des cas extrêmes, l'insulte peut légitimer une guerre.

Si une noble dame ne porte pas d'arme, la femme de Cour est loin d'être incapable de se défendre. Elle maîtrise l'éloquence et la pique et peut aussi bien attaquer la réputation d'un adversaire que se défendre avec sa dignité et son rang. De plus, une épouse habile peut facilement jouer sur le prestige et la position de sa famille d'origine en plus de ceux de sa famille de mariage afin d'arriver à ses fins.

Si les dames de haut rang sont pour la plupart à la Cour, il n'est pas rare pour les femmes de chevaliers d'assurer une position de châtelaine pour son seigneur, de se lancer dans le négoce et le commerce ou encore de travailler comme magistrat dans une cité.

### **Au sein du peuple**

Pour les roturiers la définition des rôles de l'homme et de la femme est bien plus floue que pour les nobles. Comme l'immense majorité du peuple, la femme travaille principalement dans les champs. Elle peut également exercer toute une variété de métiers allant d'ouvrière dans une manufacture à serveuse dans une taverne. Comme pour la noblesse, il est rare qu'une femme accède à un statut de dirigeant officiel, comme maître artisan, cependant cela ne l'empêche pas d'en effectuer le travail. Certaines femmes du peuple participent aussi aux efforts militaires, souvent sur les aspects logistiques ou médicaux même si peu d'entre elles s'enrôlent comme soldats.

Certaines femmes plus éduquées, ayant eu la chance de naître dans une famille plus aisée, pourront acquérir un poste dans la magistrature ou réussir comme négociante et faire fortune. D'autres pourront intégrer le clergé des Sept. La Foi ne fait aucune différence d'origine ou de sexe pour l'accès au sacerdoce ou à la vie monacale. La parité présente dans les faces des Sept se retrouve au niveau épiscopal, parmi les saintetés ; même la plus haute dignité de l'église, le poste de Grand Septon, peut être attribuée à une femme, cependant cela reste extrêmement rare. Au final, seuls trois ordres jurés, exclusivement masculins, la Citadelle des Mestres, la Garde de Nuit et la Garde Royale, leur sont véritablement fermés.

Les gens du peuple respectent dans une certaine mesure la tradition entre eux, mais ils n'en font pas tant de cas.

## LA MONNAIE

Dans les Sept Couronnes (dans la version de Phénix ASBL), on utilise trois types des pièces comme monnaie. Elles ont été établies après l'unification du Royaume par Aegon le Conquérant. On trouve, dans l'ordre, les dragons d'or, les cerfs d'argent et les étoiles de cuivre. Les dragons d'or sont surtout utilisés par les riches marchands et les nobles seigneurs. Le commun du peuple utilise plutôt l'argent et le cuivre. La frappe des pièces, les taux de change et ce genre d'aspects sont de la responsabilité du Grand Argentier du Roi. En 195, le taux de change est de 1 dragon d'or (DO) pour 7 cerfs d'argent (CA) ou pour 49 étoile de cuivre (EC). Un cerf d'argent vaut donc 7 étoiles de cuivre.

Le côté face des pièces présente toujours le portrait du Roi sous le règne duquel les pièces ont été frappées. Il n'est pas rare d'utiliser des mêmes faces sous plusieurs rois successifs, selon l'usure des pièces et la volonté, voire l'égo, du régnant.

Le côté face des dragons d'or affiche le dragon tricéphale des Targaryen, celui des cerfs d'argent un cerf (ce qui n'a historiquement aucun lien avec les Baratheon) et celui des cuivres l'étoile à sept branches de la Foi des Sept.

Notons enfin qu'il est courant d'utiliser des lettres de change pour les grosses sommes.

### Coût de la vie :

Solide repas avec viande et un bon verre de vin	2 EC
Once de cannelle	3 EC
Page de parchemin	1 EC
Droit de passage sur un pont	3 EC
Cheval de trait	3 CA
Une passe au bordel	5 EC
Par page rédigée par un scribe	5 EC
Ménestrel pour une soirée	1 CA
Vieille épée	1 CA
Simple épée de qualité respectable	4 CA
Equipement de chevalerie complet	5 DO
Chien de chasse	4 CA
Cheval	2 DO
Destrier	15 DO
Peinture de maître	5 DO
Bague ouvragée avec pierre précieuse	10 DO
Pourpoint bourgeois	3 CA
Tenue d'apparat	15 DO
Livre de récit chevaleresque	1 DO
Fête seigneuriale	20 DO
Mariage seigneurial	350 DO (dont 250 de dot)
Cogue marchande	1300 DO

## LA JUSTICE

Westeros a peu de lois et le système judiciaire y est réduit à peu de choses. Ce sont les Lords qui ont le pouvoir dans leurs domaines, et ce sont les seuls à pouvoir prononcer une peine (droit de cul-de-basse-fosse et de potence). C'est en effet le devoir des Lords de faire régner la paix du mieux qu'ils peuvent sur leurs terres, d'écouter les plaintes et doléances, et de rendre justice en leur nom et au nom du Roi, au regard des preuves et de la loi.

Les Lords peuvent déléguer la tâche à leurs épées-liges, leurs chevaliers fieffés et à leurs baillis, pour les aider à garder la paix, à rendre des jugements locaux et à présider aux exécutions. Si un Lord ne peut pas prononcer une sentence, c'est à son propre suzerain de le faire et, en dernier recours, au Roi qui est l'autorité ultime.

Lorqu'Aegon a uni Westeros, il a choisi de respecter les lois locales de chaque région et les a laissées en place. Il a aussi créé le poste de Maître des Lois pour les recenser. Ce n'est que sous le règne de Jaehaerys I que les lois furent réunies en un **code unifié**. Seul Dorne est resté indépendant au niveau de la justice, cette condition faisant partie de leur adhésion aux Sept Couronnes.

Ce code unifié est cependant succinct. Les Lords évaluent les faits qui leur sont présentés à la lumière de leur raison, des coutumes locales et de leur connaissance des précédents juridiques, sauf si une disposition du code en dispose autrement de manière impérative. Même s'ils disposent d'une grande latitude, ils s'assurent que leurs décisions soient raisonnables. La "justice" arbitraire est une des premières causes des soulèvements populaires comme le témoigne la révolte de la Foi Militante.

**Le droit de cul-de-basse-fosse et de potence** : c'est le nom traditionnel donné au privilège judiciaire accordé aux seigneurs fieffés. Le droit de cul-de-basse-fosse est celui de jeter les gens dans un donjon et le droit de potence celui de les exécuter. Toutefois, les seigneurs peuvent appliquer d'autres punitions comme la flagellation, si bon leur semble. Ces droits sont limités dans la mesure où ils ne s'appliquent qu'aux terres sur lesquelles le seigneur est suzerain. Si un criminel s'enfuit sur les terres d'un autre seigneur, il se retrouve en théorie en lieu sûr. En pratique, prendre ainsi la fuite n'a d'intérêt que si le seigneur du domaine de destination est hostile au premier et dispose d'une puissance au moins comparable, ou non hostile mais notoirement sensible aux empiètements sur son autorité. Naturellement, le premier seigneur peut toujours demander au second de s'occuper lui-même de l'affaire.

**Les châtiments répandus** : l'exécution est une peine très courante, généralement appliquée par pendaison ou décapitation. D'autres méthodes peuvent également s'appliquer dans des cas particuliers : les disciples du Maître de la Lumière préfèrent brûler les condamnés par exemple. En règle générale, la décapitation est considérée comme un châtiment plus noble. Ainsi, les nobles sont plus susceptibles d'être décapités que pendus, mais un noble de haut rang est également plus susceptible d'ordonner une décapitation qu'une pendaison.

Les amendes ne sont répandues que dans le cas des criminels riches, mais elles sont très populaires dans ce genre de cas. Les membres de la noblesse qui commettent des crimes ne sont généralement pas punis lorsque la victime est un simple paysan, mais risquent une amende ou l'exécution uniquement si le crime est très grave.

La flagellation est un châtiment plus répandu pour les classes les plus modestes, et la sévérité de celle-ci se mesure au nombre de coups infligés, mais aussi à l'instrument utilisé.

La mutilation est populaire de l'autre côté du détroit mais plutôt rare à Westeros. Les voleurs sont généralement castrés, mais un voleur risquera plus la flagellation ou la pendaison.

A noter qu'un condamné peut toujours choisir de "prendre le noir", c'est-à-dire choisir de rejoindre la Garde de Nuit, à vie, mais blanchi de ses crimes.

**Les duels judiciaires** : Le duel judiciaire est une ordalie, une épreuve permettant d'établir l'innocence ou la culpabilité d'un accusé en prenant les dieux à témoin. Tout accusé chevalier ou appartenant à la noblesse peut réclamer un duel judiciaire pour se laver des

accusations portées contre lui, et les juges ne peuvent le lui refuser. L'accusateur et l'accusé s'affrontent alors dans un duel (l'accusateur ayant décidé si ce duel serait au premier sang ou à mort), et les dieux sont censés manifester la vérité en faisant triompher celui qui est dans le vrai. Accusateur comme accusé peuvent désigner un champion (qui peut ne pas être noble) pour les remplacer dans ce combat, mais nul ne peut être contraint à être désigné champion. Dans certains cas, le duel ne vise pas à établir la culpabilité de l'accusé, celle-ci n'étant pas contestée, mais à laver l'honneur de l'accusateur, victime des agissements de l'accusé.

Exceptionnellement, l'accusateur peut demander une forme particulièrement solennelle du duel judiciaire : le Jugement des Sept qui voit l'affrontement devenir un duel à sept contre sept. Cette forme de duel est une coutume apportée par les Andals.

**Le pardon :** Comme les Lords ont toute latitude pour prononcer leurs jugements, ils peuvent choisir d'accorder le pardon à quiconque commet un crime dans leur juridiction. De même, un seigneur peut gracier quiconque a été condamné par l'un de ses vassaux. Quelques seigneurs gracent les criminels par pure compassion mais l'écrasante majorité le fait pour des raisons politiques. La plupart des amnisties ne sont accordées que si le criminel accepte de "prendre le noir" comme évoqué auparavant, et tout crime peut être pardonné sur ce motif.

Le crime le plus susceptible d'être pardonné, ce qui pourrait en surprendre plus d'un, est la trahison : elle est en effet le mécanisme essentiel permettant de transformer un puissant noble en allié après l'avoir vaincu en combat. Pour recevoir le pardon, le noble doit accepter de reconnaître qu'il agit en mal, et l'acte prouve bien la magnanimité du nouveau souverain.

## CE QUE L'ON MANGE ET BOIT

La nourriture et les boissons sont peu ou prou les mêmes dans tout Westeros, à l'exception de Dorne où les goûts sont notablement différents.

Les céréales et les légumes prédominent.

Les petites gens ne mangent de la viande et du poisson qu'à l'occasion, mais on en trouve quotidiennement à la table des nobles.

Le poisson et les fruits de mer constituent une part importante de l'alimentation des gens qui vivent près de l'eau.

Les fruits (pommés, poires, prunes, pêches et oranges) sont des desserts populaires et le miel est utilisé pour sucrer.

La noix de muscade et la cannelle comptent parmi les épices qu'on utilise pour les desserts et dans les vins.

Les fromages sont très répandus.

La plupart des boissons sont alcoolisées et la bière est très populaire parmi les classes modestes. Toutefois, le vin reste la boisson de la noblesse, le meilleur étant réputé être celui de la Treille. L'eau est de préférence bouillie avant d'être bue.

Certaines personnes aiment mâcher des feuilles de surelle, ce qui leur rougit les gencives et les dents.

La cuisine dornienne met l'accent sur les épices, donnent naissance à des plats qu'un estomac non dornien a souvent du mal à digérer. Les Dorniens préfèrent également les vins plus secs et plus forts.

**Périls du repas :** il suffit d'un morceau de viande avariée pour susciter des troubles gastriques et des intoxications. Si les gens boivent essentiellement du vin et de la bière, c'est parce que l'eau transmet souvent toutes sortes de maladies, en particulier dans les zones

urbaines dont les eaux sont fortement souillées. Pour la même raison, l'eau est généralement bouillie avant d'être bue.

## LES OCCUPATIONS

Outre les activités universelles que sont les repas, les beuveries et les conversations, on trouve toutes sortes de passe-temps.

Les enfants jouent à de jeux improvisés (saute-grenouille, l'épée pirouette, viens-dans-mon-castel, monstre-et-fillette, trésor caché, ...) ou grimpent aux arbres.

Les nobles participent à des tournois, des parties de chasse (avec des chiens de chasse ou des faucons) et des festins. La plupart des nobles savent lire et apprécient ce passe-temps, parfois considéré avec suspicion s'ils y accordent trop d'intérêt. Le cyvosse, un jeu de société semblable aux échecs, est également répandu.

Les femmes et les jeunes filles passent une bonne partie de leur temps à broder, chanter et jouer de la musique. Elles sont rarement vraiment seules, entourées qu'elles sont de serviteurs et demoiselles de compagnie. Certaines font de la fauconnerie.

Dans la roture, les tavernes et les bordels ne manquent pas de clients.

## LES CONTES ET CHANSONS

Elles peuvent être réparties en deux groupes : celles basées sur des légendes (par exemple, "La Danse des Dragons" est le sujet d'un cycle de ballades complexe) et celles qui ne servent qu'à divertir. Elles sont chantées partout et rares sont ceux qui les ignorent tout à fait. Analphabétisme oblige, les versions varient beaucoup en fonction des régions, en particulier les chansons paillardes.

Dans les chansons pour divertir, on trouve celles qui comprennent les chants d'amour ("Deux cœurs qui battent comme un seul") et les ritournelles plus comiques ou licencieuses ("La Belle et l'Ours"). Certaines existent en plusieurs versions, l'une étant réservée aux assemblées polies et les autres qu'on chante quand les seules dames présentes sont à louer.

## ORDRES ET GROUPES

---

### LA GARDE ROYALE

Alias : la Blanche Garde / les Manteaux Blancs / les Blanches Epées

C'est un corps d'élite rassemblant les plus fines lames de Westeros. Il est composé de chevaliers ayant juré sur leur vie de protéger le Roi et sa famille, d'obéir à tous ses ordres et de garder ses secrets. Ce faisant, ils abandonnent à vie toute prétention à des terres, une femme ou une descendance. Au nombre de sept, les membres de la confrérie sont sous la responsabilité de l'un d'eux, leur Lord Commandant, qui siège généralement au Conseil Restreint du Roi. Nombre des membres historiques de la Garde Royale sont des chevaliers

légendaires, dont les exploits sont contés à travers tout le continent. Le siège de la Garde Royale est à Port-Réal, dans la Tour de la Blanche Epée sise dans le Donjon Rouge.

En 195, voici les 7 membres qui la composent :

- Lord Richard Darry "le Démon de Darry", Lord Commandant
- Ser Roland Crakehall
- Ser Gwayne Corbray
- Ser Willem Wylde
- Ser Donnel de Sombreval
- Ser Bruce Desdaings
- Ser Devan Connington

## LA GARDE DE NUIT

C'est un ordre militaire chargé de la défense de la frontière nord des Sept Couronnes, c'est-à-dire le Mur. Ses membres sont entièrement vêtus de noir et ont fait vœu de ne pas prendre femme et de ne pas avoir de possessions matérielles. C'est un ordre neutre, qui est tenu de ne jamais prendre parti au sein des conflits politiques internes aux Sept Couronnes. Tout frère juré ayant prononcé ses vœux ne peut dès lors plus quitter "le noir", la désertion étant punie de mort. La Garde de Nuit existe depuis plusieurs milliers d'années. Ses membres occupent des forteresses, patrouillent le long du Mur et organisent parfois des expéditions de l'autre côté. Leur mission principale est de repousser les raids des Sauvageons, bien que la Garde ait été créée pour lutter contre les Autres. Ils sont divisés en trois catégories distinctes (les ingénieurs, les intendants et les patrouilleurs) et dirigés par un Lord Commandant élu à vie par les membres de la Garde. Elle comptait à l'origine des milliers d'hommes et jouissait d'un grand prestige, mais le désintéret progressif des habitants de Westeros en a drastiquement diminué l'effectif ; elle est aujourd'hui composée de rares volontaire, le reste étant des criminels ayant préféré "prendre le noir" plutôt que de choisir la prison ou la mort.

Il existe une vingtaine de forteresses le long du Mur mais seules trois sont occupées en raison du manque d'effectifs. Il s'agit de Châteaunoir (le quartier général), de Fort-Levant et de Tour Ombreuse.

En 195, le Lord Commandant de la Garde de Nuit est Lord Ednos Karstark.

Le serment des frères de la Garde de Nuit :

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

## LES MESTRES

Les Mestres forment un ordre d'érudits formés à différentes formes de savoirs à la Citadelle de Villevieille, dans le Bief. Une fois formé, le Mestre est envoyé servir une des maisons nobles du Royaume des Sept Couronnes et joue le rôle de conseiller du seigneur de cette

Maison, mais aussi celui de précepteur de ses enfants et souvent de médecin. Chacun porte autour du cou une chaîne dont chaque maillon, fait d'un métal différent, symbolise un savoir qu'il maîtrise (comme la médecine, la comptabilité, l'histoire, l'art de la guerre, etc.). Les mestres élèvent les corbeaux qui servent à délivrer les messages urgents. Les Archimestres siègent à la Citadelle et désignent le Grand Mestre, qui est envoyé au service du Roi dans son Conseil Restreint.

En 195, le Grand Mestre est mestre Vytarion.

## LE CONSEIL RESTREINT

Le Conseil Restreint est le principal organe du pouvoir royal à Port-Réal. Il est composé du Roi et, généralement, de 7 membres, même si le nombre de membres peut varier car le Roi peut nommer toutes personnes qu'il désire ou, au contraire, donner plusieurs titres à une seule personne

On trouve ainsi la Main du Roi (une sorte de Premier Ministre), du Grand Argentier (chargé des finances de la couronne), du Grand Mestre (conseiller du Roi), du Maître des Lois (Garde des Sceaux, chargé de la justice et des lois), du Maître des Chuchoteurs (chef des espions), du Maître des Navires (chargé de la flotte royale et de la sécurité maritime) et du Lord Commandant de la Garde Royale (chargé de la protection de la famille royale). En l'absence du roi, c'est la Main qui a la charge de la tenue du Conseil et qui prend les décisions, ce qui fait de lui le deuxième homme fort du Royaume.

On y trouve éventuellement aussi le Régent ou la Régente si le Roi est trop jeune pour gouverner.

En 195, le Conseil est constitué de :

- Main du Roi : Lord Ambrose Beurpuits
- Grand Mestre : mestre Vytarion
- Grand Argentier : Lord Ronnel Penrose
- Maître des Lois : Lord Archibald Lannister, le frère de Damon Lannister ("le Lion Gris")
- Maître des Chuchoteurs : Lord Brynden Rivers, dit "Freuxsanglant"
- Maître des Navires : Lord Sybron Velaryon
- Lord Commandant de la Garde Royale : Lord Colin Darry, dit "le Démon de Darry"

## LA GUILDE DES ALCHEMISTES

Les Alchimistes (ou Pyromants) constituent une guilde siégeant à Port-Réal. Elle est puissante et est la seule à maîtriser l'art dangereux du feu grégeois. Ses membres sont respectés ou craints, selon les points de vue.

## LE GUET

Le Guet est le nom donné à la force de maintien de l'ordre de la capitale, Port-Réal. Surnommés Manteaux d'Or d'après la couleur de leur cape, ses membres assurent la sécurité à l'intérieur de la ville et patrouillent sur ses remparts.

# LES RELIGIONS

---

Il y a peu de religions différentes en Westeros. On distingue :

## LES ANCIENS DIEUX

Les Anciens Dieux est le nom donné aux très anciennes divinités sans noms, liées à la nature et adorées dans le Nord de Westeros. C'était autrefois la religion principale du continent (héritée des Enfants de la Forêt et adoptée par les Premiers Hommes) mais elle a été supplantée par le culte des Sept, sauf dans la région nord des Sept Couronnes. Il n'existe aucun clergé ni aucun rituel particulier en l'honneur des Anciens Dieux, exception faite des barrals, arbres emblématiques du nord sur lesquels ont été sculptés des visages humains et dont la sève rouge donne l'impression qu'ils pleurent des larmes de sang. La plupart des châteaux, surtout dans le Nord, possèdent un **Bois Sacré** où chacun peut aller prier silencieusement et où on célèbre des mariages. Il n'y a pas de représentants du culte, c'est une foi personnelle.

## LA FOI DES SEPT

La religion des Sept, également appelée « la Foi », est la religion largement prédominante dans les Sept Couronnes (sauf dans le Nord où elle est quasi absente) et elle est pratiquée par la toute grande majorité du Royaume. Elle est basée sur le culte de sept divinités, le Père, la Mère, l'Aïeule, le Guerrier, le Ferrant, la Jouvencelle et l'Etranger et est construite autour de la symbolique du nombre sept. Ses nombreuses institutions et lieux sacrés se structurent peu ou prou comme le faisait la religion chrétienne au Moyen-Âge. Les prêtres de ce culte sont appelés les septons/septas et les lieux de culte sont des septuaires.

NB : plus d'informations sont disponibles dans notre guide de la religion des Sept.

## LE DIEU NOYÉ

Le Dieu Noyé est la principale divinité des Îles de Fer. Son culte se limite à cet archipel et est appelé l'Antique Voie, laquelle prône le pillage, l'asservissement des vaincus et, en règle générale, l'emploi de la force et le rejet de toute forme de commerce. L'eau de mer est bénite pour les Fer-Nés et ils méprisent les hommes des terres-vertes (les continentaux).

Les Fer-Nés pensent que leur Dieu vit sous la mer et c'est pour eux un honneur de mourir noyé car les sirènes viendront les chercher pour les emmener dans leur paradis sous-marin. Un rite de passage (sorte de baptême) consiste à noyer un Fer-Né pour ensuite le ranimer. Ceux qui veulent devenir prêtre doivent obligatoirement s'y soumettre et sont ensuite appelés des Noyés.

## R·HLLOR, LE SEIGNEUR DE LA LUMIERE

R'hllor, également appelé le Seigneur de la Lumière, est une divinité symbolisée par le feu et dont le culte provient d'Asshai. Les prêtres rouges, des prophètes qui ont des visions sacrées dans les flammes et qui semblent posséder certains pouvoirs, forment le clergé de cette divinité et sont bien établis sur le continent d'Essos. À Westeros par contre, cette religion n'a que très peu d'adeptes. Ce culte passe par la peur de la Nuit et l'adoration de la Lumière et des Ombres, celles-ci étant en effet générées par la Lumière. C'est donc une

vision très manichéenne du monde, dans laquelle R'hllor est le seul vrai dieu et qui n'accepte pas de concurrence.

## RIVIERE MERE

La Rivière Mère ou la Mère est la divinité majeure du panthéon du peuple rhoynar à Essos. Elle est associée à la rivière Rhoyme, dont les eaux nourrissent les Rhoynars depuis l'aube de temps. A Westeros, seuls les orphelins de la Sang-Vert à Dorne, descendants des Rhoynars exilés avec Nymeria, vénèrent encore la Rivière Mère.

## LEGENDES ET CREATURES FANTASTIQUES

---

### LES AUTRES

Ce sont des êtres légendaires auxquels presque plus personne ne croit. D'après la légende, leur histoire aurait débuté il y a huit mille ans, au cours de la Longue Nuit, un hiver obscur et implacable qui aurait duré toute une génération. L'arrivée de la Longue Nuit est attribuée à l'apparition d'une mystérieuse race surnaturelle appelée les Autres, ou Marcheurs Blancs, qui émergea des tréfonds du Nord. Cherchant à éliminer toute lumière et toute chaleur, ils descendirent des Contrées de l'Eternel Hiver, montés sur des chevaux morts et de géantes araignées des glaces, et suivis par une armée d'hommes morts appelés spectres. Les Enfants de la Forêt et les Premiers Hommes de la Garde de Nuit s'unirent sous la bannière d'un héros, Azor Ahai, pour les repousser au cours de ce qui fut appelé la Bataille de l'Aube. Le Mur aurait été construit par Brandon "le Bâisseur" pour protéger le Royaume contre eux.

### LES ENFANTS DE LA FORET

Les Enfants de la Forêt auraient été les premiers habitants de Westeros. Leurs dieux furent les mêmes dieux sans nom qui devinrent les dieux des Premiers Hommes, les Anciens Dieux, les dieux innombrables des torrents, des forêts et des pierres. Les Enfants auraient gravé les visages de leurs dieux dans les arbres des Bois Sacrés. Contrairement aux Géants, les Enfants de la Forêt auraient occupé tout le continent. Ils auraient progressivement disparu du continent à l'arrivée des Premiers Hommes.

### LES GEANTS

Les Géants seraient d'immenses et puissantes — mais simples — créatures qui vivent au Nord, dans les Contrées de l'Eternel Hiver. Ils pourraient atteindre plus de quatre mètres et leur peau serait recouverte de fourrure.

### LES DRAGONS

Les Dragons sont de gigantesques reptiles écailleux pouvant voler et cracher le feu. Leur longévité est inconnue et ils grandissent durant toute leur vie, du moins tant qu'ils sont en liberté. Domesticqués par les Targaryen, ils furent leur arme décisive lors de la conquête de Westeros mais le dernier dragon possédé par les Targaryen s'est éteint il y a environ un siècle. Depuis, plusieurs tentatives ont été faites pour redonner vie à la race mais elles ont toutes échoué.

## LES LOUPS-GAROUS

Les Loups-garous sont des bêtes mythiques vivant au-delà du Mur. Bien plus corpulents, puissants et intelligents que des loups ordinaires, ils constituent de terribles adversaires à l'âge adulte et peuvent aisément tuer un homme pendant leur croissance. Aucun Loup-garou n'a été vu au sud du Mur depuis plus de 100 ans. Le Loup-garou est l'emblème des Stark.

# SPECIAL OPUS I – LE CONFLANS



## GRANDS BATIMENTS DU CONFLANS

### La géante Harrenhal

Harrenhal est le plus imposant château de tout le royaume. Construit par Harren le Noir, Roi des Îles de fer, il se situe sur la rive nord du lac de l'Oeildieu, qui est lui-même au centre du Conflans. Bien que cette structure soit impressionnante, elle est à présent majoritairement en ruines (incendiée par le souffle du dragon d'Aegon I Targaryen lors de la Conquête, ce qui a eu pour effet de faire fondre en partie la pierre, déformant l'architecture) et le destin de ses occupants y a toujours été tragique (on dit que cette citadelle est maudite. La rumeur veut que les fantômes embrasés d'Harren le Noir et de ses fils arpentent les salles, la nuit. Ceux qui poseraient les yeux sur eux, s'enflammeraient). Composé de cinq tours de taille vertigineuse, d'une superficie trois fois plus importante que Winterfell, Harrenhal a été construit avec une telle volonté de gigantisme qu'elle conviendrait bien mieux à des géants qu'à des hommes. Aux abords de la forteresse, sur les berges du lac, se trouve la bourgade de Ville-Harren.

### La forteresse de Vivesaigues

Vivesaigues est un château de forme triangulaire construit entre les rivières de la Ruffurque et de la Culbute à l'ouest du Conflans. C'est le fief des seigneurs de la maison Tully. Il est très difficile d'assiéger cette forteresse car les assaillants sont obligés de scinder leurs forces en trois et de tenir compte des rivières qui entourent le château. De plus, la zone étant inondable, la forteresse peut être facilement et volontairement encerclée par les eaux pour faciliter sa défense.

## Les Jumeaux de la Verfurque

Les Jumeaux est une forteresse qui appartient à la famille Frey. Trois générations se sont succédé avant de pouvoir terminer cette structure qui enjambe la rivière Verfurque. Composée de deux châteaux identiques situés sur les deux rives, ainsi que d'une tour au centre et d'un pont pour relier ces structures, cette forteresse a fait la fortune de la maison Frey grâce au péage qu'elle impose aux marchands et aux voyageurs qui veulent se rendre au nord ou au sud de Westeros.

## LES TERRES BLEUES

Les Terres Bleues sont les terres situées de part et d'autre de la Bleufurque. Elles ne disposent d'aucun château ou place forte importante, si l'on excepte les ruines abandonnées de Vieilles-Pierres et de Vieuxmur.

La maison *Vyprin* est la maison la plus importante de cette petite région et possède la ville de *Beaumarché*. De nombreuses maisons prestigieuses sont néanmoins fort proches. Au nord : les *Mallister* et les *Frey*, à l'est les *Beurpuits* et les *Darry* et au sud, on retrouve les *Tully*, *Nerbosc* et *Bracken*.

Lord Olryn Vyprin est le suzerain de deux grandes autres maisons : les *Gris* et les *Blanetree*. Ces deux familles possèdent une particularité commune : ils sont les dépositaires du secret des *Ferrugiers*. Les Gris et les Blanetree sont devenus les fournisseurs officiels respectivement des Nerbosc et des Bracken (qui sont en conflit depuis la nuit des temps).

Deux ponts enjambent la Bleufurque : un des ponts est détenu par les Vyprin à Beaumarché, l'autre est détenu par les *Paeye* qui sont des chevaliers fieffés au service des Mallister.

A la sortie de l'hiver, il y a eu une très grosse crue sur la Bleufurque, qui a quasiment détruit les vieilles fondations des deux ponts. Celui de Beaumarché, le plus important, est le plus touché. Les deux familles ont tout intérêt à remettre en état leurs possessions.

Se basant sur le savoir-faire de ses vassaux, les Vyprin décident donc la construction d'un pont neuf en Ferrugier pour asseoir durablement leur position.

### QUELQUES VILLES ET LIEUX-DITS DES TERRES BLEUES

- ❖ **Beaumarché** : ville principale des Vyprin.
- ❖ **Salvemer** : ville principale des Mallister.
- ❖ **Oeilfer** : petit port côtier sur le territoire Mallister.
- ❖ **Forêt de Fergemont** : grande forêt aux frontières indistinctes entre Gris et Blanetree.
- ❖ **Village du Bleu** : le long du Bleu, un affluent de la Bleufurque.
- ❖ **Grandval** : village de fermiers dans le territoire Blanetree.
- ❖ **Vignerouge** : village principal des Blanetree.

- ❖ **Rivevieille** : village principal des Gris.
- ❖ **Leinchamp** : village au nord du Bleuët, sur les terres Blanetree. Terres d'Armand de Leinchamp.
- ❖ **Croval** : village au sud-est de la Forêt de Fergemont, du côté Blanetree. Terres d'Emeric de Croval.
- ❖ **Vergeguet** : village juste au sud de la rivière du Bleuët, entre Rivevieille et la Forêt de Fergemont.
- ❖ **Le Vieil Evreux** : ville principale des Lolliston.
- ❖ **Rivebois** : village Gris au nord de la Forêt de Fergemont.
- ❖ **Coutances/Ouessant** : ce village était jusqu'en 95 dans le domaine Lolliston. Après une opposition envers les Gris et leur défaite, il fut incorporé aux territoires Gris et rebaptisé Ouessant. Terres d'Hugues d'Ouessant.
- ❖ **Calmebise** : village proche du Septuaire des Grisons, en terres Vyprin et à la frontière du territoire Gris/Blanetree.
- ❖ **Roncfol** : hameau de quelques maisonnées au pied de Vignerouge.
- ❖ **Septistère de Grisons** : septistère proche du village de Calmebise.

#### QUELQUES AUBERGES DES TERRES BLEUES ET ALENTOURS

- ❖ **L'Auberge du Carrefour** : cette auberge existe depuis des centaines d'années. Elle a été construite durant le règne de Jaehaerys I. La Bonne Reine Alysanne y a séjourné. Elle est idéalement située à la croisée de trois routes, la Route Royale reliant le Nord à Port-Réal, la Haute Route menant au Val d'Arryn et la Route de la Rivière menant du Conflans. Les voyageurs sillonnant ces trois routes y font régulièrement arrêt. Un champ de foire est sis juste en face.
- ❖ **L'Auberge de l'Alliance** : cette auberge est sise au cœur de la Forêt de Fergemont, juste à la frontière tacite entre les territoires Gris et Blanetree. On prétend qu'elle doit son nom au fait que c'est exactement à cet endroit que les deux familles ont pérennisé leur alliance après leur survie lors de la Guerre de la Foi. Elle permet aux voyageurs traversant la forêt de prendre quelque repos. Un marché couvert offre des produits d'artisans locaux, notamment ceux du renommé forgeron Gauvain Roche.
- ❖ **L'Auberge de l'Homme à Genoux** : cette auberge est située à l'endroit exact où Torrhen Stark, le dernier Roi du Nord, qui voulait s'opposer à Aegon le Conquérant, finit par plier genoux devant ce dernier pour éviter à ses hommes une bataille contre les Dragons. C'est un lieu d'arrêt pour ceux qui empruntent la Route de la Rivière pour se rendre à Vivesaigues, ou pour les bateliers qui remontent la Ruffurque vers le Trident.
- ❖ **Le Faiseur de Ripailles** : c'est la plus grosse des trois auberges de Vignerouge.
- ❖ **Le Chat qui Pelote** : une des 3 auberges de Vignerouge.
- ❖ **L'Auberge de l'Arbre foudroyé** : une des 3 auberges de Vignerouge.

- ❖ **L'Auberge de la Mère** : à Beaumarché.
- ❖ **Le Tabouret retourné** : sur la route entre le territoire Blanetree et Chauney.
- ❖ **Au temps des Arsten** : Une des 2 auberges de Riveveille.
- ❖ **Fraîche Brise** : une des 2 auberges de Riveveille, en face du lavoir.

## LES FAMILLES DES TERRES BLEUES ET ALENTOURS



### Maison Tully

Lord Medgar Tully, sire de Vivesaigues

Statut : maison suzeraine du Conflans  
Vassale de : maison Targaryen  
Demeure : Vivesaigues  
Devise : *"Famille, Devoir, Honneur"*  
Blason : une truite argentée sautant sur champ bleu et rouge

La maison Tully est une ancienne famille qui remonte à l'Âge des Héros. Ce furent les premiers des seigneurs riverains qui désertèrent le camp d'Harren le Noir pour se ranger auprès d'Aegon le Conquérant. Pour cela, Aegon I les éleva au rang de Suzerains du Conflans, auquel tous les autres seigneurs durent prêter serment d'allégeance.



### Maison Beurpuits

Lord Ambrose Beurpuits dit Sang-de-Lait, Sire de Mur-Blancs, Main du Roi de Daeron II Targaryen.

Statut : haute noblesse  
Vassale de : maison Tully  
Demeure : Murs-Blancs  
Devise : *"Nulle Vague à l'Âme"* (non canon)  
Blason : ondé de vert, de blanc et de jaune

Maison du Conflans riche et puissante tirant ses revenus de la production de lait et de vignes produisant les meilleurs vins au nord de La Treille. La maison Beurpuits est une maison riche et puissante tirant ses revenus de la production de lait. Murs-Blancs est un château situé sur les rives du Trident et relativement récent. Ce château est surnommé La Laiterie par le petit peuple car les murs, les donjons et les tours sont construits avec de fines pierres blanches, directement amenée du Val d'Arryn. L'intérieur est fait de marbre veiné d'or et même les chevrons de bois sont taillés dans des troncs de barrals d'un blanc immaculé.



### Maison Bracken

Lord Sigil Bracken, Sire de Haye-Pierre

Statut : haute noblesse  
Vassale de : maison Tully  
Demeure : la Haye-Pierre  
Devise : *"Sauvages et indomptables"* (non canon)  
Blason : un écusson doré chargé d'un étalon rouge, sur champ marron

Ancienne et prestigieuse maison du Conflans. Selon la légende, ils auraient été Rois du Trident même s'ils perdirent leur titre lors de l'arrivée des Andals. Leur territoire se trouve le long de la Ruffurque. S'il s'agit d'une maison de première importance, ils se distinguent

surtout par leur brouille ancestrale avec la maison Nerbosc, un conflit remontant à l'Âge des Héros et s'étant poursuivi pendant des millénaires. Même si cette maison descend des Premiers Hommes, ils ont abandonné le culte des Anciens Dieux pour embrasser la foi des Andals, ce qui n'a rien fait pour apaiser la violence entre les deux maisons.



### **Maison Chauney**

Lord Anton Chauney, Sire de Torrent-Noir

Statut : petite noblesse  
Vassale de : maison Tully  
Demeure : Torrent-Noir  
Devise : "*Rapides et vifs*" (non canon)  
Blason : coupé d'un parti de deux traits, de bleu, de rouge et de vert, et d'un poisson-chat gris sur champ noir

Le blason de cette famille est composé de trois couleurs : bleu, rouge et verte en référence aux trois fleuves : la Bleufurque, la Ruffurque et la Verfurque.



### **Maison Darry**

Lord Deremond Darry, Sire de Darry-le-Château

Statut : haute noblesse  
Vassale de : maison Tully  
Demeure : Darry-le-Château  
Devise : "*Droits et solides*" (non canon)  
Blason : un laboureur noir sur champ marron

La maison Darry est l'une des plus grandes maisons du Conflans et est une maison très fidèle aux Targaryen. Elle fournit régulièrement des membres à la Garde Royale. Le Lord Commandant actuel est un Darry.



### **Maison Frey**

Lord Deremon Frey, Sire des Jumeaux

Statut : haute noblesse  
Vassale de : maison Tully  
Demeure : Les Jumeaux  
Devise : "*Toujours unis*" (non canon)  
Blason : deux tours jumelles bleues sur un champ gris argenté

La maison Frey règne sur le Pont depuis plusieurs siècles. Relativement récente, elle a accédé au pouvoir en obtenant les terres entourant la Verfurque près du Neck. Pour asseoir leur pouvoir, les Frey ont bâti un grand château au centre de la rivière et disposé des ponts de part et d'autre. Ces passerelles anciennement en bois furent remplacées par de la pierre et l'on érigea deux robustes donjons jumelles pour les protéger. Bien que les Frey soient d'origine modeste, leur ténacité et leur ambition renforcées par le flux constant d'or que rapport le péage exigé au pont, en ont fait une des plus puissantes maisons du Conflans.

### Maison Nerbosc

Lord Quentyn Nerbosc, Sire de Corneilla.



Statut : haute noblesse  
Vassale de : maison Tully  
Demeure : Corneilla  
Devise : "*Jamais nous n'oublions*" (non canon)  
Blason : un écusson noir chargé d'un barral blanc sur un champ de gueule semé de corbeaux noirs prenant leur essor

La maison Nerbosc est l'une des rares maisons du Conflans à pouvoir légitimement affirmer descendre des Premier Hommes. Par conséquent, contrairement à bien des seigneurs riverains, ils adorent les Anciens Dieux et respectent les coutumes de leurs ancêtres. Ces croyances bien ancrées découlent en partie du fait que les Nerbosc affirment avoir été jadis Rois du Trident. L'ancienne querelle entre les Nerbosc et les Bracken remonte à cette époque. Au fil des siècles, les deux maisons se sont combattues et querellées, se livrant diverses escarmouches qui pouvaient aller jusqu'à la guerre ouverte.

### Maison Racin

Lord Andrey Racin, Sire de Lord Herpivoie-Ville



Statut : haute noblesse  
Vassale de : maison Tully  
Demeure : Lord Herpivoie-Ville (souvent raccourci en Herpivoie)  
Devise : "*Nous savons d'où nous venons*" (non canon)  
Blason : un cheval à deux têtes, marron, sur champ ondé de vert et de vert

Cette maison dispose d'un bac doté d'une proue et d'une poupe identiques (à l'effigie d'un chef de cheva) et qui permet de traverser la Ruffurque.



### Maison Lothston

Lord Emery Lothston, Sire d'Harrenhal

Statut : moyenne noblesse  
Vassale de : maison Tully  
Demeure : Harrenhal  
Devise : *"La nuit est nôtre"* (non canon)  
Blason : une chauve-souris noire sur tranché d'argent et d'or

La maison Lothston a été fieffée d'Harrenhal en 132 en conséquence de la Danse des Dragons où ses membres ont choisi le camp vainqueur.



### Maison Mallister

Lord Patrek Mallister, Sire de Salvemer

Statut : moyenne noblesse  
Vassale de : maison Tully  
Demeure : Salvemer  
Devise : *"Au-dessus du reste"*  
Blason : un aigle d'argent éployé sur champ indigo

Maison du Conflans, fieffée de terres situées au nord-ouest du Conflans. Leur ville portuaire, Salvemer, surveille les mouvements sur la Baie du Fer-Né.



### Maison Lolliston

Lord Tommen Lolliston, Sire du Vieil Evreux

Statut : petite noblesse  
Vassale de : maison Mallister  
Demeure : Le Vieil Evreux  
Devise : *"Matois et robustes"* (non canon)  
Blason : trois barils de chêne sur champ blanc

Cette maison a été fondée par Basile Lolliston. Il a gagné son titre (longtemps avant la Conquête) après avoir réussi à sauver trois Tully en les cachant dans des futs sur sa charrette, les faisant ainsi échapper aux troupes Bracken qui étaient à leur poursuite.



### Maison Paege

Ser Semon Paege, Sire de Bleflot

Statut : chevaliers fieffés  
Vassale de : maison Mallister  
Demeure : Bleflot  
Devise : *"Gare à nos Crochets"* (non canon)  
Blason : deux serpents géminés, rouge et blanc, sur champ noir



### Maison Chambers

Ser Aymon Chambers, Sire de Tour-Bélier

Statut : chevaliers fieffés  
Vassale de : maison Paeye  
Demeure : Tour-Bélier  
Devise : "*Rien ne nous arrête*" (non canon)  
Blason : burelé de vert et d'or sous un chef blanc chargé d'un bélier noir à tête d'or



### Maison Piper

Lord Gerald Piper, Sire de Château-Rosières

Statut : moyenne noblesse  
Vassale de : maison Tully  
Demeure : Château-Rosières  
Devise : "*Courageux et gracieux*"  
Blason : une vierge dansante, rose dans une spirale de soie blanche, sur champ bleu



### Maison Grell

Lord Rostan Grell, Sire de Nid-rocheux

Statut : petite noblesse  
Vassale de : maison Piper  
Demeure : Nid-rocheux  
Devise : "*Nous survolons*" (non canon)  
Blason : une bande blanche chargée de trois merlettes rouges sur champ bleu



### Maison Vyprin

Lord Olryn Vyprin, Sire de Beaumarché

Statut : moyenne noblesse  
Vassale de : maison Tully  
Demeure : Beaumarché  
Devise : "*D'un bond d'un seul*" (non canon)  
Blason : un crapaud noir sur une feuille de nénufar blanc, sur champ vert

Maison du Conflans d'origine andale, fieffée de terres situées à l'ouest de la Bleufurque entre Vieilles-Pierres et Beaumarché.



### Maison Blanetree

Lord Tywin Blanetree, Sire de Vignerouge

Statut : petite noblesse  
Vassale de : maison Vyprin  
Demeure : Vignerouge  
Devise : *"Droit vers le ciel"* (non canon)  
Blason : des feuilles d'érable, vertes et marron, jonchées sur champ jaune

Maison noble du Conflans, vassale des Vyprin, fieffée de terres situées à l'est de la Forêt de Fergemont.



### Maison Croval

Ser Emeric de Croval, Sire de Croval

Statut : chevalier fieffé  
Vassale de : maison Blanetree  
Demeure : Croval  
Devise : *"Tranchante est notre lame"* (non canon)  
Blason : d'azur à la dague argent, le champ chaussé d'argent



### Maison Leinchamp

Ser Armand de Leinchamp, Sire de Leinchamp

Statut : chevalier fieffé  
Vassale de : maison Blanetree  
Demeure : Leinchamp  
Devise : *"Du plus profond de notre coeur"*  
Blason : Sautoir tanné sur champ azur



### Maison Gris

Lord Algor Gris, Sire de Rivevieille

Statut : petite noblesse  
Vassale de : maison Vyprin  
Demeure : Rivevieille  
Devise : *"Le vent se lève"* (non canon)  
Blason : un barral blanc chargé d'une épée grise, sur champ gris

Maison noble du Conflans, vassale des Vyprin, fieffée de terres situées à l'ouest de la Forêt de Fergemont. Descendante de la maison Forester, elle a conservé la foi dans les Anciens Dieux.



### **Maison Ouessant**

Ser Hugues d'Ouessant, Sire d'Ouessant

Statut : chevalier fieffé  
Vassale de : maison Gris  
Demeure : Ouessant  
Devise : "*Sages et vifs*" (non canon)  
Blason : une chouette d'argent prenant son essor, sur champ acier.

Maison ayant hérité du village d'Ouessant (ex Coutances) après que les Gris l'aient annexé en 95 AC, suite à un conflit avec les Lolliston.



### **Maison Van**

Lord Warin Van, Sire de Château-Charron

Statut : petite noblesse  
Vassale de : maison Tully  
Demeure : Château-Charron  
Devise : "*Droit devant*" (non canon)  
Blason : quatre roues contre-chargées sur champ écartelé de bleu et de blanc

## LES NOTABLES ET TITRES SPECIAUX DES TERRES BLEUES

### Les Verpuits

Les Verpuits sont dans les Terres Bleues depuis la nuit des temps. Ils ont acquis leur renommée comme intendants des Arsten, l'ancienne famille seigneuriale devenue les Gris par mariage. Ces notables sont prestigieux et respectés de tous dans la région, de par leur fidélité et leur sens exemplaire du devoir.

### Les Hautrive

Les Hautrive des terres Gris sont de riches propriétaires terriens et les premiers pourvoyeurs de têtes de bétail du territoire Gris. Une branche de la famille vit dans les terres Blanetree.

### Les Chivers

Famille de marchands ayant fait fortune en important des vêtements, étoffes de luxe, objets rares, mobiliers, épices et métaux provenant des Cités Libres. Leur boutique a pignon sur rue à Herpivoie et accueille négociants et nobles intéressés par ses antiquités et pièces de valeur, ou encore par les splendides dentelles que confectionne Gabrielle Chivers, l'épouse d'Ancein Chivers.

### Vertcoureurs

Il s'agit d'un poste prestigieux chez les familles Gris, Blanetree et Forester. On ne le trouve nulle part ailleurs. Les Vertcoureurs cumulent plusieurs responsabilités. Tout d'abord ils s'occupent des éclaireurs et des forestiers de la famille. Mais ils sont aussi une sorte de bailli et surtout, les gardiens et experts des Ferrugiers.

## EXPRESSIONS LOCALES DES TERRES BLEUES

*Ne disparais pas dans les bois comme Brandon* (en rapport avec la disparition de Brandon Gris, utilisé surtout chez les Gris).

*Saoul comme un Lolliston* (en rapport avec les barils de leur blason, et leur tendance à aimer la boisson).

*Droit comme un Ferrugier.*

*Tu es une vraie tête de Ferrugier*

*Plus de Gris au sud du Bleu, plus de Jaune au nord du Bleu* (en rapport avec la répartition des Gris et Blanetree dans la Forêt de Fergemont)

# APPENDICE I – LA NOBLESSE

---

Dans la noblesse, l'ensemble des pouvoirs est concentré entre les mains du Roi, qu'il délègue ensuite à ses vassaux directs, lesquels à leur tour délèguent à leurs propres vassaux et ainsi de suite jusqu'à la plus petite noblesse. La noblesse est traditionnellement guidée par la Foi des Sept et la Citadelle des Mestres.

Il est attendu de la noblesse respect et courtoisie envers les pairs. A moins qu'il ne se soit entaché d'infamie par ses actes ou ses paroles, le noble est considéré comme juste, honnête et droit, et dispose d'une présomption d'innocence. De la même manière, une dame sera aussi considérée comme pure, bien intentionnée et fidèle.

Remarque : à Dorne, la noblesse est organisée différemment. Leur monarque est appelé prince, ou princesse si c'est une femme, l'héritage se faisant par primogéniture stricte à Dorne.

## NOBLESSE – SUCCESSION

Les fiefs des Sept Couronnes se transmettent avant tout par les liens du sang (un pupille n'a aucun droit à hériter de son tuteur, et on ne connaît pas d'exemple d'adoption dans la noblesse de Westeros), par voie héréditaire. Les règles de dévolution sont similaires dans l'ensemble du Royaume, mais certaines des anciennes Couronnes ont gardé des particularités, surtout Dorne.

### Règles générales

Les règles de dévolution successorale s'apprécient au jour du défunt dont la succession est à régler. L'héritage suit l'ordre de primogéniture masculine : l'aîné des fils hérite donc du père défunt. Si l'aîné des mâles décède avant son père, son propre fils aîné (donc le petit-fils du titulaire du fief) recueille son héritage, et ainsi de suite. Si un héritier se trouve à décéder avant le titulaire sans avoir lui-même d'héritier mâle, l'aîné de ses frères devient l'héritier (et son propre fils aîné s'il est lui-même décédé). En l'absence totale d'héritier mâle dans la descendance du défunt, l'aînée de ses héritières peut transmettre le droit au fief à son mari, puis aux héritiers de ce dernier.

Si un seigneur n'a aucun descendant, son héritage passe à l'héritier de son père, par application des règles ci-dessus. Si son père n'a pas d'héritier, on passe à celui de son grand-père, puis de son bisaïeul, et ainsi de suite.

La succession de la dynastie Targaryen a également été profondément réformée, plaçant tout héritier mâle, même de lignée éloignée, devant toute héritière confortant ainsi la règle établie à l'issue du Grand Conseil de l'an 101.

### La qualité d'héritier se perd :

- En entrant dans les ordres qui interdisent tout héritage : la Garde de Nuit, la Garde Royale, les ordres religieux (septons, septas, Sœurs du Silence), la mestrise (sauf à être relevé de ses vœux, quand cela est possible) ;

- En se rendant coupable de crimes graves : parricide, esclavagisme, trahison et félonie ; le pouvoir de sanction appartient au suzerain, et donc, a fortiori, au Roi (voir ci-dessous).

Ces règles devraient théoriquement de ne jamais laisser de fief sans un héritier en principe incontestable. Mais, dans les faits, plus l'héritage échoit à un parent éloigné, et plus sa légitimité est susceptible d'être discutée. Un seigneur peut tenter de renforcer les droits d'un héritier incertain par testament. Il peut aussi demander au Roi de légitimer un bâtard, qui prend alors pleinement place dans la ligne de succession. À l'inverse, il peut renier sa paternité sur un de ses « enfants » (la nécessité d'un décret royal est incertaine).

En tant que « suzerain suprême », le Roi peut se saisir d'un fief si son titulaire s'est rendu coupable de félonie, et en disposer, en général en le remettant en récompense à un membre plus fidèle de la même maison, voire à l'un de ses fidèles vassaux.

Les règles générales s'appliquent à Dorne, mais sans distinguer entre fils et fille : l'aîné des descendants hérite quel que soit son sexe.

Dans le Nord et dans les Terres de l'Ouest, les filles du défunt héritent avant ses oncles.

### **Règles de transmission du nom**

En principe, les épouses adoptent le nom de la maison de leur mari. Mais elles peuvent décider de continuer à utiliser leur nom de naissance (surtout si leur maison est la plus prestigieuse).

Les enfants nobles prennent le nom de la maison de leur père. Cependant, il semble que, dans certains cas, ils puissent prendre celui de leur mère, notamment si cette maison est la plus prestigieuse, et d'autant plus si elle est menacée d'extinction faute d'héritier mâle.

Remarque : certaines places ne sont pas héréditaires, comme celles au Conseil Restreint, à la Garde Royale ou le poste de Gouverneur.

## **NOBLESSE – HOSPITALITE**

On prend très au sérieux l'obligation d'hospitalité à Westeros. Il est socialement difficile pour les nobles de refuser d'offrir l'hospitalité à d'autres nobles, même si ceux-ci se présentent à l'improviste.

Les vraies obligations se font jour une fois que l'hospitalité a été offerte, ce qui est symbolisé par l'offrande "du pain et du sel", c'est-à-dire aujourd'hui n'importe quelle nourriture.

Si l'invité accepte l'hospitalité, c'est à dire mange l'offrande, les deux camps ont accepté le lien d'hospitalité et les responsabilités liées. Ils sont censés n'user d'aucune violence l'un contre l'autre, et combattre côte à côte tout assaut dont l'hôte serait victime. Dans l'idéal, ils doivent se montrer mutuellement courtois. Le lien établi dure au moins jusqu'à l'aube du jour suivant, où l'hôte peut demander à son invité de s'en aller. La relation n'est pas terminée tant que ce dernier n'est pas parti et, selon l'étiquette, n'est pas hors de vue de la maison de son hôte.

L'hospitalité est respectée même entre ennemis. Quand celle-ci est rompue, c'est universellement considéré comme un acte particulièrement vil, une trahison des plus abominables, et tout seigneur ayant quelque bonne réputation l'y perdrait instantanément. Les autres seigneurs peuvent s'en servir comme prétexte pour rompre une alliance et une grave entorse peut certainement servir de motif à une guerre ou même à une intervention du Roi.

## NOBLESSE – HERALDIQUE

L'héraldique en Westeros est intimement liée à de nombreuses notions allant de l'histoire de la famille à l'histoire personnelle en passant par les problématiques d'héritage et de légitimité des nobles.

Certains en font une véritable étude poussée et précise, mais chaque noble du Royaume en possède une connaissance minimale permettant la reconnaissance à minima des grandes maisons du continent.

Les petites gens reconnaissent au moins le blason de leur Seigneur, celui du Seigneur suzerain de leur région (Stark, Tully, ...) et parfois ceux des autres maisons majeures de la région (Frey, Darry, Beurpuits, Bolton, ...).

Bien sûr, cela varie selon la proximité avec les villes, Cours et forteresses de la région.

Les natifs de Port-Réal et de ses faubourgs ont plus de chance d'identifier les blasons des grandes maisons de Westeros, grâce aux fréquentes visites protocolaires et aux tournois organisés dans la capitale.

### **Le blasonnement**

L'héraldique est la science du blason, c'est-à-dire de l'étude des armoiries. Celles-ci revêtent une importance capitale dans différents domaines.

Les blasons peuvent prendre de nombreuses formes (ainsi à Dorne, les blasons sont majoritairement circulaires) et représenter une grande variété d'objets ou de scènes. Cette variété engendre des descriptions et une codification complexe, complètement maîtrisée seulement par quelques rares érudits. Un blason est toujours accompagné d'une devise sans laquelle il ne peut être considéré comme complet.

### **L'usage des armoiries**

Les armoiries sont réservées à la noblesse. Seul un noble a le droit de revendiquer un blason et il se doit d'en avoir un. Ainsi, la revendication d'un blason identifie de facto son possesseur comme appartenant à la noblesse.

Chaque maison possède des armoiries permettant à ceux qui la connaissent de reconnaître immédiatement son porteur comme lui étant lié.

Sur le champ de bataille, les hommes portent les couleurs de la maison qui les arme. Les chevaliers portent également leurs couleurs sur leur écu de façon à être facilement reconnus.

En plus du blason de sa maison, certains nobles possèdent un **blason personnel**, souvent dérivé du blason de leur maison.

Il arrive également que le blason personnel d'un noble soit constitué des blasons des maisons de ses deux parents, spécialement quand elles sont toutes les deux importantes, ou quand celle de sa mère l'est plus que celle de son père.

Le cas des bâtards est un peu spécial. Un bâtard peut porter le blason de sa famille mais il doit obligatoirement y introduire une brisure, c'est-à-dire une modification.

La plus courante est le bâton en barre, qui traverse le blason d'une barre noire. Un autre cas connu est l'inversion ou la modification des couleurs.

Ainsi, Daemon Feunoyr porte les couleurs targaryennes inversées, un dragon tricéphale noir sur fond rouge.

On peut trouver des archives permettant de confirmer l'existence d'armoiries dans quelques lieux.

Ainsi un seigneur possède dans ses archives la liste des blasons de ses vassaux et devrait pouvoir en connaître la majeure partie.

La Citadelle possède également le regroupement de toutes les armoiries des Couronnes, à fins d'archivage.

## NOBLESSE – GUERRE

Pendant des millénaires la guerre a ravagé Westeros. Les peuples et leurs Rois, les seigneurs et leurs vassaux se sont affrontés par orgueil ou par ambition, pour leur honneur ou pour leurs Dieux. La vision de la guerre et des conflits a évolué entre l'Âge des Héros et nos jours, principalement sous l'influence de la foi des Sept et la domination des Rois targaryens.

La guerre relève d'un mélange de droit, de coutumes, de morale, de religion et surtout de faits. La guerre sous sa forme la plus pure, la bataille rangée, est une ordalie, un jugement par les armes sous le regard des dieux. Elle est soumise à des principes, des règles, tant énoncées que tacites. Ces derniers forment ce que l'on appelle la **guerre juste**. Si la politique, les intérêts des puissants et l'ambition des belligérants restent les principaux moteurs de la guerre, l'idéal reste important ; tout seigneur sait à quel point il est difficile de se défaire d'une image acquise pendant la guerre.

### Le droit à la guerre

La guerre est à la fois **un droit et un devoir** qu'ont les seigneurs pour régler leurs différends et protéger leurs sujets.

Un seigneur est dans son bon droit pour déclarer la guerre lorsqu'il a :

- ❖ **La juste autorité** : un seigneur ne peut prendre les armes que contre ses pairs. Il ne lui appartient pas de rentrer en guerre contre un seigneur suzerain d'un autre royaume, contre son suzerain ou contre son Roi. De même un chevalier banneret ne peut entrer en guerre au nom de son Seigneur.
- ❖ **La juste cause** : aussi appelée casus belli. Un seigneur ne peut entrer en guerre que s'il y a offense ou agression. La cause de la guerre doit être grave, certaine et irréversible.  
Il sera autant reproché à un seigneur d'avoir pris les armes pour une offense mineure que de ne pas l'avoir fait pour une offense majeure. Défendre un allié dans une cause juste est une cause juste en soi. La guerre préventive n'est pas une guerre juste.
- ❖ **La juste intention** : un seigneur se doit de prendre les armes pour défendre un motif noble et non par ambition. Il peut entrer en guerre pour le bien commun, l'équité, la justice, pour défendre la Foi et ses représentants, son honneur, sa famille, ses vassaux ou ses paysans; il ne doit pas entreprendre une guerre dans le but d'étendre son pouvoir ou pour obtenir un gain matériel.  
De plus les seigneurs doivent répondre à l'appel de leur suzerain même s'ils jugent que la cause n'est pas juste. Le seul motif pour ne pas le faire est l'opposition entre deux serments, comme celui de vassalité à son suzerain et celui de vassalité à son Roi.

## Le droit de la guerre

Dans l'idéal chevaleresque un duel peut se substituer à la voie de guerre. Cependant même lorsque les armées s'affrontent il est attendu que les seigneurs respectent certains principes.

- ❖ Les hommes et les femmes de la Foi des Sept ont une **immunité de droit**. De plus, ils bénéficient d'une liberté de passage.
- ❖ Le pillage, le meurtre et le viol sont des **crimes** même en temps de guerre. Un exécutant de telles actions est tenu comme autant responsable qu'une personne ayant émis l'ordre.
- ❖ Tous les non-combattants, notamment les enfants, les vieillards, les femmes, les marchands, les hommes travaillant la terre ainsi que les prisonniers ont une **immunité morale**.
- ❖ La **morale** impose que les adversaires s'étant rendus soient traités avec respect.
- ❖ Lors des jours de fête religieuse il est **coutumier** de respecter une trêve sainte.
- ❖ Les sites de productions comme les champs, les moulins, les mines ou les carrières ont une **immunité coutumière**.
- ❖ La **coutume** veut qu'un seigneur juste ne refuse jamais le dialogue avec son adversaire et accepte une reddition dont les termes sont raisonnables.
- ❖ Les chevaliers et les officiers ainsi que les hommes de robes attachés à une maison, les femmes de noble naissance, les vieillards et les enfants de plus huit ans peuvent être rançonnés.
- ❖ Il est admis que la guerre ne doit pas faire plus de mal que nécessaire et que les actions entreprises doivent être proportionnelles à la cause de la guerre.

## Le droit des vainqueurs

Les **victoires** sur le champ de bataille sont perçues comme une **preuve** de la justesse de la cause de guerre et appuient la légitimité des demandes faites par chacun des camps, vainqueur comme vaincu.

Des accords de paix justes doivent servir deux aspects :

- ❖ Garantir la pérennité de la paix. Cela passe notamment par la libération de prisonniers, la prise de pupille, l'union des familles par des mariages ou par un serment de vassalité.
- ❖ Réparer le tort initial et ceux commis pendant les affrontements. De l'or, des armes, des bannières ou des terres sont les demandes les plus courantes. Là encore les accords doivent être mesurés et doivent prendre en considération l'ampleur des torts.

## La guerre dans les faits

Toutes ces règles et ces lois ne forment cependant qu'un **idéal**, un absolu auquel peu de seigneurs se plient complètement. La réalité est souvent plus sombre et plus sanglante. L'histoire est écrite par les vainqueurs et **la force fait office de droit**. Les principes de la guerre juste permettent plus souvent de justifier un conflit et des actions que de réguler un différent.

Dans les faits, la majorité des seigneurs voulant entrer en guerre préfèrent mettre leur adversaire et leur suzerain devant le **fait accompli** que procéder à une déclaration de guerre en bonne et due forme, et rares sont les cas où les trois conditions de la guerre juste sont réunies.

Lors du déroulement de la guerre, de nombreuses exactions sont commises et la plupart sont pardonnées ou ignorées lors des accords finaux sous le couvert de la **raison de guerre** ; de nombreux choix stratégiques et tactiques sont présentés comme des nécessités pour la victoire et le plus grand bien. Seul les plus graves seront condamnés.

Au final, le caractère juste d'une guerre se détermine dans les premiers temps, lorsque les suzerains et le Roi choisissent d'intervenir ou de ne pas intervenir, et à la conclusion du conflit lorsque sont signés les accords de paix.

### **Les risques de la guerre**

Si la guerre touche toute la population, tous ne sont pas affectés de la même façon. La mort au combat, cette réalité omniprésente pour le soldat, est très atténuée pour le chevalier monté et lourdement protégé. De plus, si la grande majorité des roturiers blessés lors d'une bataille se font achever ou succombent, le destin des nobles est plus favorable. Si la mort, comme pour tous, peut les emporter, ils risquent d'avantage d'être blessés, capturés ou rançonnés.

Au-delà des périls individuels, les enjeux de la guerre impliquent des risques pour les maisons belligérantes. Ces risques sont en général ceux des seigneurs à l'**origine** du conflit, leurs alliés respectifs étant moins menacés par les conséquences d'une défaite.

En premier lieu il y a les risques inhérents à la guerre, comme le pillage de ses terres, l'impact sur les populations et d'affaiblissement militaire et économique, et d'autre part les risques liés à la **défaite** : les accords de reddition, les réparations, les rançons et dans certains cas le déshonneur.

### **Les profits de la guerre**

La guerre, en plus d'être une des occupations favorites de la noblesse, peut être profitable à ceux qui la pratiquent. L'**économie de guerre**, basé sur le pillage des terres adverses et la rançon des ennemis est souvent rentable malgré les coûts élevés d'une armée en marche. Plus un seigneur est engagé dans le conflit plus il pourra en retirer de gains, de conquêtes, de prestige et de gloire.

Une armée peut subsister simplement sur le **pillage**, la **rançon** d'un chevalier peut aller de quelques dragons d'or pour un chevalier sans terre à plusieurs centaines de dragons d'or pour l'héritier d'un seigneur d'une maison mineure. Les plus puissants seigneurs de Westeros peuvent déboursier des fortunes entières pour retrouver les membres de leurs maisons.

Lorsqu'un seigneur est victorieux, prouvant devant tous, hommes et dieux, la justesse de sa cause, il peut en tirer un grand profit : des terres, des armes, des vassaux, du prestige, des alliances, ...

Enfin le chaos provoqué par la guerre est une source de nombreuses opportunités et donne souvent l'occasion de régler ses comptes.

## APPENDICE II – L'AMOUR COURTOIS

---

### GUIDE A L'USAGE DES GENTILSHOMMES ET DES BELLES DAMES SUR L'ART DE L'AMOUR COURTOIS

*La plupart des joueurs ne connaissent pas les représentations des sentiments, dont l'amour courtois fait partie, et ce qui est acceptable ou non socialement. Les indications suivantes présentent des notions classiques sur l'amour courtois, adaptées volontairement.*

Traditionnellement éprouvé par un chevalier, l'amour courtois est accessible à tous en Westeros. Il est l'une des façons d'apprendre à se comporter en société. En connaître les règles complète toute éducation noble qui se respecte.

**C'est un amour chaste** (on contrôle ses pulsions qui sont pourtant bien présentes), **hors mariage** (car les règles de l'amour conjugal ne sont pas les mêmes), **et qui se doit d'être désintéressé** (officiellement). **Une femme mariée peut être l'objet de ce désir, sans en être déshonorée.**

Cet amour comporte un fort aspect féodal : la dame est placée en suzeraine et le chevalier en vassal. Cela peut même être considéré comme une ascèse pour le chevalier qui doit se soumettre entièrement à la dame. Pour mériter cet amour il doit se mettre dans l'impossibilité d'user de son pouvoir sur elle. La dame est d'ailleurs souvent mieux née que le chevalier, ce qui renforce cela, et elle peut même être la femme du suzerain. Dans ce cas l'amour courtois rendra également hommage au Lord, grâce à l'admiration, la fidélité et la chasteté dont le chevalier doit faire preuve.

Attention cependant : le désir dans cet amour est bien présent, et l'âme comme le corps doivent être maîtrisés pour renforcer l'honneur de l'amant. **Cet amour ne fera que s'amplifier tout en restant inassouvi. Telle est officiellement le douloureux tourment auquel jouent les nobles, magnifiant à la fois leur humanité, leur honneur et leur maîtrise.**

Le chevalier fera tout pour obtenir les faveurs de sa dame. Il doit être maître de lui, digne, et peut réaliser des prouesses pour elle ou s'astreindre à des épreuves. La dame pour sa part peut se montrer indifférente pour exacerber l'attente du chevalier et renforcer son image inatteignable.

L'amour courtois s'accompagne souvent d'un jeu littéraire, de chansons ou de poèmes, car il est aussi une représentation sociale de l'amour. Il faut s'y montrer raffiné, sincère et on peut faire preuve d'esprit.

On peut également faire le choix de courtiser une dame pour s'y lier par le mariage, mais dans ce cas ce n'est pas le choix de l'amour courtois. Par ailleurs, courtiser une femme déjà mariée implique de devoir affronter son mari, et de le tuer lors d'un duel (si on est honorable).

**Pour illustrer l'amour courtois dans les moeurs de Westeros, prenons des exemples :**

**Exemple 1 :** Le jeune chevalier Galahad est présent à la Cour Tully. Soudain il est frappé par la beauté, la grâce et l'éloquence d'une dame et ressent, en son cœur et dans son corps, un amour foudroyant. Mais il est trop jeune et elle n'est pas de son rang, il peut donc décider de jouer la carte de l'amour courtois en sublimant sa passion. Il cherchera à rendre hommage à la dame et à la porter aux nues. Il se mettra donc à son service, portera ses

couleurs et remportera des tournois pour elle, qu'elle le regarde ou non. Si la dame doit par un malheureux hasard emprunter un chemin boueux, il lui proposera son cheval, et se salira lui-même pour mener la bête. Si la dame est sensible aux beaux mots, il s'astreindra à des nuits d'études pour lui composer des chansons. Il lui rendra ainsi hommage et prouvera à tous qu'il est un chevalier digne de ce nom. Il croit en l'amour courtois et recherche son accomplissement.

**Exemple 2 :** Lord Lorcknell, marié, est impressionné lui aussi par une femme. La dame est d'un rang légèrement inférieur à lui et non mariée. Il décide alors de la séduire au moyen de cadeaux et de chansons dans le seul but d'assouvir sa passion. Il n'est donc pas en train d'utiliser l'amour courtois car il fait passer son désir avant celui de la dame. Plus infamant encore, si elle n'est pas mariée, être courtisée de la sorte ou pire, céder à ses avances, met en péril sa vertu et donc son honneur voire son rang. Dans le cas présent Lord Lorcknell se donne des airs courtois mais méprise totalement la notion d'amour courtois et plus encore la dame.

**Exemple 3 :** La septa Illana est totalement dévouée à la Foi des Sept. Un beau matin de printemps, malgré son voile chaste, un jeune homme s'émeut à la vue de son visage. Son transport est tel qu'il ne peut résister au besoin de la courtiser mais, conscient de son appartenance au clergé, reste discret. Or, la septa n'est tout simplement pas honorée de telles intentions puisqu'elle a pris le voile, et elle décide de ne pas y faire attention. Ce n'est pas parce qu'elle est insensible et distante que cet amour courtois du jeune homme est valide. Il est déplacé dans ce cas car il s'adresse à une personne qui ni en statut, ni de sa volonté, ne jouera le jeu.

**Exemple 4 :** La jeune fille de Lord Dance est promise à un homme mais leurs familles ne sont pas pressées de les marier. Ne pouvant accepter les avances intéressées d'autres hommes, elle pourra néanmoins se montrer disponible au jeu de l'amour courtois. Elle recherchera donc ces marques d'amour et de respect et saura s'en montrer digne. Elle pourra donc vivre une vie de Cour et sentimentale riche, sans pour autant déroger aux règles que lui impose l'honneur.

## QUAND LES DAMES PRENNENT EN MAIN LEUR STATUT : DONNER SES COULEURS

Un exemple concret d'utilisation de son statut pour une dame, et qui **peut s'inscrire directement dans le cadre de l'amour courtois**, est le don de ses couleurs à un noble combattant avant un tournoi, une épreuve ou une bataille.

Que cela signifie-t-il ? Une dame qui donne ses couleurs, à un chevalier par exemple, lui donne la possibilité de la représenter et de l'honorer dans sa victoire. Mais également, en les lui donnant, elle le rend digne de les porter et lui accorde une marque de confiance qui flatte l'honneur du chevalier. **Ils sortent donc tous les deux grandis de cet échange.**

Bien entendu certaines se serviront de cette marque publique de confiance à des fins politiques, d'autres pourront marquer leur chaste affection envers un chevalier, et d'autres l'utiliseront pour augmenter leur prestige réciproque.

**Concrètement, le don des couleurs peut se faire de manière discrète aussi bien qu'en public de manière très officielle, et c'est généralement le chevalier qui vient demander cet honneur.** Un chevalier ne portera les couleurs que d'une dame car dans la tradition de l'amour courtois il doit en faire l'élue de son cœur, ou bien sa principale préoccupation dans un contexte plus social.

Une dame devra faire de même, en tout cas officiellement, pour éviter que deux chevaliers n'en viennent à s'affronter pour elle. Certes des dames se jouent de ces situations, mais cela n'est pas honorable pour elles si elles l'ont provoqué. Si elles sont innocentes, elles seront certes mises en valeur mais risquent de redevenir un "prix à gagner". Dans tous les cas une dame sûre de son rang et bien éduquée saura tenir à la foi son rang et faire parler son cœur. C'est là une des plus grandes complexités qui soit.

Les couleurs sont représentées généralement par des rubans aux couleurs de la maison de la dame, avec un insigne qui rappelle les armes de leur blason. Cela peut être une broche avec des rubans, un ruban décoré ou peint, une fleur, ou des cheveux de la dame assortis d'un ruban par exemple. **Dans tous les cas les rubans sont préférablement visibles car le combattant les portera comme un étendard.**

## SOURCES

---

Outre de notre imaginaire, le présent guide a été compilé à partir de différentes sources. Citons entre autres le site '[la Garde de nuit](#)', le site '[a Wiki of Ice and Fire](#)', le site '[a-game-of-thrones](#)', le site '[Les Ombres du Trône](#)', le site '[Game of Thrones wiki](#)', le guide du monde du jdrtdf de Edge, le guide de la Garde de Nuit du jdrtdf de Edge le guide du monde 'Le Trône de Fer – les origines de la saga' de G.R.R. Martin, ... Nous les remercions tous.