**Edgerran Cordwell**

Rancunier, Déterminé, Compétent, Ferme.

*Je survis et n’oublie pas...*

Date de naissance : 103 ans après la Conquête

Âge : 41 ans

Ascendance : Jeor Cordwell

Royaume : Bief (*Reach*)

Maison : Orme

Blason : rencontre de bélier d’or sur champs de sinople

Devise Familiale : Toujours, nous reviendrons

Fiefs : Mornier

Apparence : vous portez des vêtements pratiques et discrets, du cuir et des armes.

**Présentation**

Vous êtes Edgerran Cordwell, le Grand Veneur de la maison Orme, qui organisera bientôt de Grandes Chasses pour le retour du printemps. vous êtes censément là pour inviter les seingeurs à cette chasse, mais vous avez aussi des raisons personnelles de venir que votre seigneur ignore encore. Vous avez été témoin de certaines exactions de Garlan Durwell qui pourrait affecter les décisions de ce concile et comptez user au mieux de cette information pour vos intérêts et ceux de votre maison. Vous êtes un homme compétent et déterminé, attaché aux traditions des Premiers Hommes dont vous êtes issu. Vous vénérez les Anciens Dieux, respectez la force et n’oubliez jamais une offense.

**Histoire**

Les origines

De votre petite enfance, vous ne gardez que quelques impressions. Des souvenirs épars. Les sombres frondaisons d’arbres millénaires. Protecteurs mais sombres, comme votre père. Une existence dure, mais autonome. Cachée aussi. La forêt vous donnait de quoi vivre, mais tout juste cela. L’hiver était dur et rigoureux, mais vous conservez surtout le souvenir de joies simples et profondes.

Survînt alors une intrusion violente. Une traque, mais dont vous étiez les proies. Des gardes saisirent brutalement votre père et l’emmenèrent comme du gibier, ravageant votre foyer. Vous leur aviez échappé mais suiviez leurs traces. La route vous mena à un troupeau de maisons pierreuses blotties contre une puissante forteresse. Au centre se trouvait une place, une esplanade, et sur cette esplanade votre père, ligoté, encadré de soldats. Un homme annonça d’une voix forte une sentence, pendaison pour braconnage. La forêt appartenait au seigneur. Celui-ci regardait froidement la scène. Ses traits étaient durs, son regard implacable. Un homme prêt à détruire tout obstacle, sûr de sa propre force.

Dans un élan de rage, vous vous êtes précipité pour sauver votre père que l’on faisait monter sur l’échafaud, alors que la foule réclamait le spectacle de sa mort. Les gardes vous repoussèrent violemment, vous projetant à terre. Un homme vous protégea alors des piétinements et détourna votre regard des convulsions de votre père. Il vous recueillit et vous emmena loin de cet endroit. A en croire ses estimations, vous aviez alors environ 8 ans.

Cet homme, c’était Brannel, le maître chien de la maison Drox. Il s’occupa de vous avec patience, vous prenant comme assistant. Vous étiez un solide gaillard, donnant aussi un coup de mains aux écuries. Vous passiez beaucoup de temps dehors et étiez bien nourri. Vous aviez un don pour vous occuper des chevaux et des chiens. Un don remarqué.

Le deuxième fils du seigneur, Lester, était un peu plus jeune que vous. Il vous prit en affection et vous emmena dans ses chevauchées. Vous preniez soin de sa monture mieux que personne, et avec vos conseils il devînt un cavalier accompli. Garçon enthousiaste et spontané, il faisait moins de cas de votre statut de manant que son frère ainé, Hoster, très conscient de sa qualité d’héritier.

Les années passaient. Vous alliez vers vos 15 ans, tout comme leur sœur, Jeyne. Plus d’une fois, il vous sembla sentir son regard sur vous pendant que vous travailliez aux écuries, mais elle détournait vite la tête si tôt que vous vous retourniez, se plongeant soudain avec ardeur dans sa broderie. Cela ne dura pas, elle quitta bientôt la cour pour se marier en douce avec un petit chevalier du nom d’Erren Carmont, défiant la décision du seigneur Drox qui la renia complètement.

Une chasse automnale

Vous aviez maintenant 23 ans. Sur la recommandation de Lester, vous aviez été nommé grand veneur du seigneur Bennet Drox. Hoster avait obtenu une fille de 13 ans et un héritier de 10 ans de son mariage avec une noble de la région. Les Drox avaient des hôtes de marque : le seigneur Karyl Vance de Bel Accueil, venu avec ses deux fils Brynden et Aerys, et le seigneur Jon Brax de Corval, venu avec son héritier Dracen.

Ils discutaient longuement pendant la chasse et vous en avez perçu des bribes. Le roi Vyseris Ier montrait des signes de fatigue. Son héritière Rhaenyra prendrait bientôt les rênes du pouvoir. Les trois seigneurs, sous l’initiative des Brax, envisageaient de former une communauté d’intérêt et de bien se placer pour attirer les faveurs de la cour. Le jeune Aerys semblait particulièrement attentif à la conversation. Bennet craignait que la succession ne se fasse pas sans heurts. Vyseris avait aussi des fils et l’ainé de ceux-ci, Aegon, avait des soutiens. Il suspectait la maison Tarbeck d’avoir engagé des tractations en ce sens. Jon Brax suggérait un mariage entre sa maison et les Drox, accompagné d’une alliance militaire complète.

Dracen remarqua alors que vous prêtiez l’oreille et vous foudroya du regard. Karyl Vance s’emporta alors contre vous et Lester dut intervenir pour vous envoyer au loin faire des repérages. Vous avez senti qu’Aerys observait la scène avec intérêt, mais sans hostilité.

Vous vous êtes enfoncé dans la forêt, ruminant quelques sombres pensées, laissant la colère guider vos pas. Vous vous étiez éloigné du domaine des Drox, mais les bois vous semblaient familiers. Une forêt ancienne, perdue dans les montagnes. Vous êtes entré dans une vallée sombre et majestueuse, traversant quelques nappes de brouillards l’entourant comme un écrin. Vous connaissiez cet endroit. Vous avez laissé vos pas vous guider jusqu’à une clairière au centre de laquelle se dressait un antique barral. Cet arbre millénaire arborait un visage aux traits vénérables, dont les nœuds profonds semblaient vous fixer d’un regard solennel et clairvoyant.

Les souvenirs de votre père vous sont alors revenus. Il vous avait parlé des Anciens Dieux, veillant sur le monde depuis ses origines, forces primales et éternelles. Les Sept n’étaient qu’une imposture des andals, une tentative d’imposer un modèle artificiel de société dépourvu de racines, un mensonge creux. Face au barral, vous avez ressenti la force de l’instinct, l’harmonie avec les éléments. Vous étiez un descendant des Premiers Hommes, un survivant. Vous saviez votre valeur et votre force. Votre volonté ne se saurait se plier aux mensonges et faux-semblants.

La tourmente

Puis vinrent les années de tourmente, la sombre période de la Danse des Dragons, où Targaryen contre Targaryen, le feu et le sang se répandirent dans tous les royaumes. Le seigneur Drox avait vu juste. Peu soucieux du choix de son père, Aegon II ne se laissa pas déposséder du trône qu’il estimait sien. Les Drox, Brax et Vance firent front commun pour Rhaenyra subissant la première ligne des assauts combinés des forces du Bief et des Terres de l’Orage. D’autant que le Conflans regorgeait de traîtres, se prononçant contre leur seigneurs. Il devenait dangereux de chasser. Les paysans se terraient sans planter toutes leurs récoltes. Pourtant, c‘était l’automne et l’hiver venait. Mais le fracas des armées couvrait les avertissements de la nature. Hoster vous employa comme éclaireur, vous mettant aux premières lignes de ces conflits qui ne vous concernaient pas. Vous alliez régulièrement vous recueillir sur le barral sauvage de votre enfance. La tempête se levait. La passe de Hautfort, tenu par ser Gregor Lynn, le seigneur lige du mari de Jeyne, était tombée sous le feu de Vhagar, le dragon du prince Aemond. Vos seigneurs craignaient ces terribles créatures.

Mais c’était une armée classique qui les mit à sac. Les Tarbeck avait pris les armes pour Aegon II et prenaient les Brax en tenaille. Lester était parti leur prêter renfort quand le château subit un assaut violent des Durwell. La garnison était insuffisante. Le fort fut pris, les habitants massacrés. Mais vous y avez échappé. Vous étiez devant votre barral en train de prier les anciens dieux de vous envoyer un signe quand le château tomba. Lester mourut sur le champ de bataille dans la même journée face aux forces Tarbeck.

Leur cause était perdue. Les Brax perdaient du terrain face à leurs ennemis. Les gens que vous connaissiez étaient tous morts. Rien ne vous retenait. Vous avez fui le cœur des combats, suivant les montagnes vers le sud.

Vous avez trouvé un endroit abrité des regards, quelques cavernes dans la passe de Hautfort. Fourrageant pour récupérer des ressources vous vous êtes mis à l’abri. Mais la guerre ne vous laissa pas plus de quelques mois de répit. Une bande d’homme d’armes s’installaient sur votre domaine. Ils ne portaient pas de couleurs et ne semblaient pas attaché à l’un des château des environs. Vous les avez observé pour évaluer la menace, mais une erreur d’appréciation conduisit à votre capture.

Briser ses chaines

Vous n’aimez pas vous remémorer ces instants douloureux. Votre geôlier, Raynard l’ardent, n’avait pas gagné son surnom par son ardeur au combat, mais plutôt par son utilisation inventive des braises et tisons. Il était persuadé que vous étiez un espion, ou tout au moins un éclaireur ennemi. Sur les ordres de Wylis Carmont, il vous tortura longuement et vainement, sans se rendre à l’évidence que c’était futile. Vous n’avez survécu que par votre rage de vengeance, serrant les dents et ruminant sans cesse ce que vous lui feriez, à lui et ce Wylis quand la situation se retournerait.

Et l’occasion arriva grâce à un assaut de leurs ennemis de la maison Orme. Dans la panique de l’assaut, vous vous êtes trouvé seul avec Raynard, qui prêtait plus attention à l’extérieur qu’à vous. Vous l’avez saisi avec vos chaines pour l’étrangler et, pendant qu’il suffoquait, vous avez plongé à multiples reprises son visage dans les braises ardentes qu’il affectionnait tant, jusqu’à ce qu’il s’effondre sans vie. Plus court que vous ne l’aviez rêvé, mais il vous restait Wylis pour plus tard. La priorité était de survivre, la vengeance viendrait ensuite.

Vous avez ensuite rejoint les Orme qui ont accepté vos services. Ils avaient pris la passe de Hautfort avec leurs alliés Durwell pendant la guerre, mais se heurtaient à une résistance farouche menée par ser Erren Carmont. Par suite de trahisons, sabotages et assauts sournois, ce dernier avait réussi à soulever le peuple contre eux et regagner la passe. Vous connaissiez bien le terrain et espérer avoir l’occasion de permettre la capture de votre tortionnaire. Mais l’occasion ne se présenta pas, même si vos talents et informations permirent aux Orme de reprendre et conserver l’entrée de la passe.

Puis la guerre s’arrêta avec la mort de Rhaenyra puis d’Aegon II. Un mariage réconcilia les deux camps exsangues et Aegon III monta sur le trône. Vous étiez devenu un homme de confiance pour le seigneur Harwyn Orme. Vous avez repris un poste de Grand Veneur et arpenté le riche domaine de votre nouveau seigneur. Après ce que vous aviez vécu ensemble, il ne vous considérait pas comme un simple serviteur comme le faisaient Jon Brax et Hoster Drox. Vous jouissiez donc de plus d’autonomie. Au retour du printemps, vous avez pris femme et peu après naissait votre fils Jeor, nommé d’après votre père.

D’une chasse à l’autre

Il y a sept ans, Harwyn vous a emmené à une chasse organisée par ses alliés de la maison Durwell et vous avez alors rencontré le seigneur Willem Durwell et ses enfants, Joanna et Garlan. Vous avez tout de suite reconnu cet homme, ce regard dur de prédateur. C’est l’homme qui avait exécuté votre père. Un homme habitué à ce que tout lui soit dû, prêt à détruire le moindre obstacle. Vous avez tout ce suite compris qu’il ne considérait le seigneur Harwyn que comme un outil. Il lui arracherait les ailes plutôt que de le laisser lui faire de l’ombre. Les Orme avaient beaucoup gagné pendant la guerre à soutenir les vainqueurs, mais il était clair que le seigneur Durwell considérait les terres Orme comme siennes, en particulier celles qu’il leur avait permis de gagner.

L’autre chose que vous avez vite remarqué, c’est que peu de confrères grands veneurs avaient votre talent. Leur chasse était une affaire laborieuse et mal menée, les bêtes rêtives et le gibier mal contenu. Elles étaient pourtant fort appréciées par une partie de la noblesse qui ne connaissait pas mieux et profitait de l’occasion de chevaucher en bonne compagnie loin des oreilles indiscrètes. De retour à Mornier, le siège des Orme, vous en avez fait part au seigneur Harwyn qui a volontiers accepté l’idée d’organiser des chasses plus prestigieuses. Vous n’osiez le lui dire directement, mais ce serait aussi pour lui l’occasion de côtoyer d’autres puissants, rassembler des soutiens et s’émanciper de la tutelle dangereuse des Durwell.

Les premières chasses n’attirèrent pas grand monde, mais certains seigneurs réalisèrent la différence que vous apportiez par votre maîtrise et quelques amateurs rejoignirent le groupe. Durant l’une de ces chasses, un bâtard de la maison Vance de Bel Accueil, Orys Rivers, se rapprocha de vous pour discuter de votre spécialité. Il souhaitait organiser une chasse pour son jeune cousin, et désirait vos conseils avisés. Quelles mesures de sécurité prendre pour éviter des accidents, quelles bêtes seraient trop dangereuses pour un chasseur débutant… Vous avez compris où il voulait en venir et accepté de lui prêter main forte contre un bon prix. Vous ne perdiez pas de vue non plus qu’avoir de bons contacts avec ce genre de personnes pourrait s’avérer profitable à l’avenir. Vous avez donc fait un petit séjour dans les terres de Bel Accueil pour en repérer les forêts giboyeuses. Vous avez bien indiqué à Orys d’éviter la combe où se trouvait une famille de sangliers dangereux, terrain de plus difficile pour les chevaux. Mais il faut croire que le jeune Ronel Vance, n’écouta pas les conseils de son cousin. Vous étiez déjà rentré à Mornier quand il mourut d’un tragique accident de chasse.

La dernière grande chasse que vous ayez organisée sur les terres du seigneur Orme remonte à deux ans, alors que l’hiver se faisait plus affirmé. Une chasse en une saison si tardive n’était pas mince affaire et vous aviez réussi à convier des invités de marque. En particulier un cadet des Rowan, Stanfrey Rowan, ainsi que Messire Cyrian Dunnseern, un des conseillers du seigneur Garth Tyrell.

Alors que vous addressiez une prière aux dieux peu avant le départ, Cyrian vous surprit et fustigea devant toute l’assemblée pour ces pratiques primitives, vous humiliant devant votre fils. Forcé de ravaler votre fierté en telle compagnie, vous avez enduré ses blasphèmes, l’écoutant régaler l’assistance de récits de l’invasion andale et de leur lutte contre ces superstitions au nom des Sept, parlant de la destruction de nombreux barrals comme d’un sujet plaisant. Vous avez perçu dans le regard de votre fils Jeor, encore influençable à 12 ans, que les mots de Cyrian avaient instillé le doute en lui. Il avait honte de son héritage.

Retour aux sources

Vous avez donc entrepris, en plein hiver, un pèlerinage avec votre fils pour lui montrer vos origines. Il était grand temps qu’il fasse le voyage jusqu’au barral sauvage qui vous avait ouvert les yeux. Vous gardiez un souvenir cuisant des propos de Cyrian. Il lui faudra payer cette insulte à vos dieux. Tout au long du voyage, vous ressassiez l’insulte et songiez à quelles humiliations vous pourriez planifier lors la prochaine chasse pour décrédibiliser l’arrogant andal.

Le voyage fut rude, mais vous étiez préparé. Votre fils, au moins, resta stoïque, comprenant l’importance que ce voyage revêtait pour vous. Finalement, vous avez rejoint l’entrée de l’ancienne vallée qui abritait le barral sauvage, mais comme vous approchiez, vous avez senti une présence. Il y avait quelqu’un dans la clairière. Une femme, une prêtresse des temps passées, mystique et grandiose, s’adressant avec ferveur aux anciens dieux. Elle était virginale et sanglante à la fois, l’image des couleurs qu’arborait sa monture, trois gouttes de sang sur champ de neige. Vous avez senti l’appel du barral. Cette rencontre n’était pas un hasard. Vous vous êtes senti investi d’une mission. Cette femme était la voix des anciens dieux et elle aurait un jour besoin de vous. Vous avez acquis la certitude que vous la reverriez le moment venu. Elle sembla sentir votre présence et regarda dans votre direction, croisant votre regard sans ajouter de mots superflus avant de repartir dans la neige.

Votre fils avait saisi cet instant de grâce. Il s’excusa de son attitude et accepta l’héritage que vous lui légueriez, se mettant sous la tutelle des anciens dieux. Tout était dit. Il était temps de rentrer.

Le vent tourne

Sur le chemin du retour vous avez assisté à une scène intéressante. Alors que vous traversiez les terres des Carmont, vous avez entendu cris et cavalcades. Une troupe de soudards chassant dans la forêt, semblait-t-il. Vous mettant à couvert avec votre fils, vous avez pu voir que le gibier n’était autre qu’un groupe de paysans. Les poursuivants n’arboraient aucune couleur, mais vous avez très clairement reconnu leur chef. Il s’agissait de Garlan Durwell. Les paysans rattrapés, il les fit tous pendre haut et court, affirmant que cela donnerait une leçon aux suivants. L’héritier du seigneur Durwell se livrait donc à des actes de pillages sur les terres de ses voisins… Une information potentiellement juteuse dans les bonnes mains. Mais Durwell est censé être un allié de votre seigneur et vous n’êtes pas sûr de sa réaction.

Vous ne lui en avez donc pas tout de suite parlé en rentrant à Mornier. Il vous fallait en savoir plus pour agir au mieux. En plein hiver, ces pillages allaient mettre les villageois au bord de la famine. Le royaume était en paix, une paix garantie par le roi. Les actes de Garlan ne risquaient-ils pas d’avoir des répercussions néfastes sur les Durwell, qui étaient déjà perçus comme une menace par nombre de leurs voisins ?

Vers la fin de l’hiver, votre seigneur reçût l’invitation du seigneur Graves suite à l’incident de Combières. Garlan avait-il récidivé ? Vous aviez l’impression que le vent risquait de tourner en la défaveur de vos féroces voisins. Et s’ils chutaient, ils risquaient d’entraîner les Orme dans leur chute. Un prédateur comme Willem Durwell, cependant, ne se laisse pas dépecer sans réagir et paraissait parfaitement conscient de la menace, à en croire son appel à soutien. Vos informations pourraient se révéler précieuses d’un côté comme de l’autre et vous pouvez vouvoir maîtriser leur usage plutôt que de les confier telles quelles au seigneur Harwyn Orme. Pour cela il vous fallait participer à la réunion.

Vous avez donc expliqué à Harwyn que ce serait l’occasion idéale d’inviter des seigneurs influents à la prochaine chasse. Si vous arrivez à intéresser la Main du roi, le prestige pour la maison Orme serait conséquent. Il a appuyé votre idée, prévenant dejà d’anciens participants du prochain événement. Cyrian Dunnseern fit savoir qu’il viendrait avec Quentyn Tyrell, le second fils du seigneur Garth Tyrell. Parfait. Vous pensiez déjà à des moyens de l’humilier pendant la chasse devant tous ses appuis politiques. Recruter pour cette chasse vous donnait non seulement un prétexte pour venir, mais aussi l’occasion de soutenir les Orme et d’étendre leur influence tout en humiliant votre ennemi. Plus il y aurait de monde, mieux ce serait.

C’est ainsi que vous vous êtes joint à la délégation Orme, allant rejoindre les Durwell et les Vypren avant de faire route vers Bellegarde. Dans la délégation Vypren, vous avez reconnu la dame au barral. Il s’agissait d’Orwyn Vypren. Vous n’avez pas encore eu l’occasion de lui parler en privé, mais cela ne fait qu’une confirmation de plus de la nécessité de votre présence à ce concile. Le groupe complet est arrivé la veille du concile, alors que les premières maisons étaient déjà installées. Dame Florimel, la fille du seigneur Graves s’est occupée de tout, mais elle semblait un peu secouée. Au matin, les derniers participants sont arrivés, un groupe hétéroclite menés par un autrefois fier chevalier, ser Gregor Lynn, l’homme qui avait perdu la passe de Hautfort en croyant pouvoir tenir tête à un dragon. Tout était en place, le concile pouvait commencer.

**Relations et connaissances**

**Jeyne Drox :** La soeur d’Hoster Drox, partie en disgrâce pour s’être marié sans l’aval de sa famille a une chevalier de trop bas statut pour leurs ambitions.

**Aerys Vance :** Le cadet du seigneur Karyl Vance est maintenant devenu seigneur des Vance de BelAccueil. Son père et son frère ainé sont mort à la guerre et son neveu Ronel, dont il était le régent, a péri dans un accident de chasse.

**Orys Rivers :** Le batard d’Aerys a usé de vos services et conseils pour organiser la chasse qui fut fatale à Ronel. Il vous a récompensé de ce service, ayant été très satisfait de votre discrétion.

**Dracen Brax :** Dracen est maintenant le seigneur de Brax. Durant la guerre, sa famille a perdu l’essentiel de ses terres contre les Tarbeck, mais de par son mariage avec la fille d’Hoster, ils ont récupéré les terres des Drox.

**Wylis Carmont :** Cet homme est responsable des sévices que vous avez subi de la main de Raynard l’ardent. Vous n’avez pas oublié.

**Gregor Lynn :** Un chevalier déchu, qui a perdu ses terres par son inaptitude à les défendre face aux Durwell et aux Orme. Quand les Carmont ont réussi à en reprendre une part, ils les ont gardées pour eux.

**Harwyn Orme :** Le seigneur de la maison Orme est à peu près de votre âge. C’est un homme que vous respectez et qui a toujours été juste avec vous. Vous pensez cependant que son alliance avec les Durwell commence à devenir dangereuse. Vous tâcherez de le conseiller au mieux.

**maison Orme :** Harwyn a aussi emmené ses enfants Alaric et Alysanne pour participer au concile. Vous vous entendez bien avec Alaric.

**Willem Durwell :** Le seigneur de la maison Durwell est un homme ambitieux et fort, qui ne voit que son propre intérêt, un homme pour qui tous les moyens sont bons pour triompher des obstacles. Vous ne pensez pas qu’il laisse les Orme s’élever plus sous sa tutelle.

**Garlan Durwell :** Vous avez été témoin des petites chasses du cruel héritier de la maison Durwell. Vous ne le craignez pas mais savoir ne pas avoir le poids nécessaire à exploiter ce que vous avez appris. Vous hésitez sur la façon de procéder. Vous ne voulez pas trahir la confiance d’Harwyn, mais craignez qu’il s’attache trop à une alliance qui vous parait maintenant à sens unique.

**Orwyn Vypren :** Les Anciens Dieux vont ont guidé jusqu’à elle. Elle porte leur bénédiction. La maison Vypren est connue pour son respect des traditions Premiers Hommes et vous approuvez particulièrement leur devise : “Jamais ne pardonnons”.

**Maison Dunnseern :** Vous ne connaissez que Cyrian Dunnseern dans cette maison, un individu hautain et détestable à qui vous comptez bien faire ravaler sa fierté.

Reste à faire :

Intro

Relations

Enfance/ Adolescence

?? à inventer : Premiers hommes et anciens dieux a introduire

Proche nature et competent pour s’y retrouver

Parents ? Education ?

Jusqu’à la guerre (-> 24/25 ans)

- Devenu Grand Veneur des Drox.

- Rencontre Brax et Vance, chasses

- Guerre : Drox wipes – fuite

- Rejoint pas les Brax en loose contre les Tarbeck plus gros

- Capturé par les hommes de tonton Guts et torture

- Réussit à fuir (ou libéré par Orme)

Adulte – après la guerre

- se refait chez les Orme en tant qu’Eclaireur/Grand Veneur

- explore la region, affine sa connaissance

- instaure tradition de chasse

- Insulte de Cyrian à ses dieux

- Ressentiment et digression Ancien Dieux

- Barral et Maroussia

- Autres rencontre : Garlan Durwell et ses petites excursions

- Hésitations sur conduite à tenir. Pense que soutien Durwell faible.

Le Grand Veneur --> Edgerran Cordwell / Minh nu to

37 ans.

Rancunier, déterminé, compétent, ferme

Vient pour temoigner, enfoncer les durnseern

Style chasseur, cuir, arme, discret

* La raison de sa présence est le témoignage qu’il va apporter contre Garlan Durwell.
* Il est amené par la maison Orme.
* Il est prévu qu’il organise une chasse pour maison PJ allié et maison PJ Vendetta 1.
* La grande chasse organisée par la maison Thorby est dans pas longtemps. Il vient faire de la pub pour cet évènement où il a déjà dans les participants Oncle Dunnseern. Il le dira pendant sa pub. Environ deux mois après la crise du roi.
* Hint : Proposer à la main du roi d’y participer. Définir des conditions de succès.

“Vous aimez beaucoup la devise des Vypren”.

Le grand veneur est membre de la maison Orme.

ll n’en a pas parlé et compte à l’aborder au conseil avec Thorby.

Garlan avait fait une expédition sur les terres de la maison Carmont.

Lien fort si ce n’est une alliance entre Thorby et Dunnseern. Seigneur Dunnseern s’est rapproché de Thorbylord pour saper le front Durwell qui s’inquiète de la montée en puissance des Durwell.

Vendre aux Dunnseern un oncle/chasseur/prédateur qui est à l’origine des trois exécutions de Vypren. Il les a capturé et fait exécuter. Personne importante de la maison Dunnseern. Il est conseiller de Garth Tyrell. Il n’est pas venu à BelleGarde pour ne pas “ternir” sa réputation vis à vis de Garth. Il a prévenu sa maison de cette raison. “Je ne suis pas sur que cela plaise au seigneur Tyrell”.

Grand veneur a aidé Orys Rivers (Vance) à se débarrasser de l’héritier légitime de la maison Vance. Ils savent tous les deux qu’ils tomberont ensemble et avec personne d’autres s’ils en parlent.

Grand Veneur pense que les Durwell sont les plus fort à table et qu’ils sont la menace à la table et qu’ils sont une menace pour l’indépendance de Thorby.

Si Thorby en a “rien à foutre” et s’il a un contact avec les IIEN (ou les déposséder s’il ça parait pertinent -c’est leur ancien territoire), il est prêt à leur vendre l’info sur les trajets de Garlan contre arrêt raid sur deux moulins (le sien et voisin).

Il prie les anciens Dieux. Il s’est prit une petite pique de Cyrian Dunnseern alors qu’il priait son arbre. Résultat, profond mépris envers Cyrian (idée Cyrian grand veneur de Tyrell ?).

Il avait un spot de barrals méconnu, qu’il a retrouvé lors de ses passages en forêt. C’était son truc, il est persuadé que les anciens dieux l’ont guidés. Un soir, il a vu Maroussia Vypren entrain de prier devant le barral. ça l’a intrigué car lui seul connaissait l’existence de ce lieu. Il s’est renseigné depuis sur le personnage et sait qu’elle a un petit côté “mystique”, il a même pu apprendre qu’elle tient ça de son père, qui était “différent”. Maroussia y était allé suite à un rêve (le barral qui pleure trois larmes de sang). Il pense que ça un sens.

Ancien grand veneur des Drox. Il a chassé à cette époque avec Dracen et le seigneur Vance.

Raison pratique : Les Brax étaient entrain de fuir finalement l’avancée des vassaux des Tarbecks. Il n’y avait pas de raison à ce que les Tarbecks s’arrêtent. Il a donc décidé d’aller suivre un chef de meute plus puissant.

Il part. Sur le chemin, il se fait capturer, prisonnier. il a été torturé sur ordre de Tonton Gus (vendre un homme de main robuste, Chyswick, à tonton Guts qu’il a depuis la guerre) qui pensait qu’il avait des infos, etc... Il l’a lâché après l’avoir bien travaillé. Grand veneur se venger. Comment ?

Tu joueras le rôle de Edgerran Cordwell, le grand veneur d’un seigneur de la région. C’est un homme determiné issu de la petite noblesse, qui sait agir pour son intérêt. Ferme dans ses décisions, respectant la loi du plus fort, il n’oublie jamais un tort et ne pardonne qu’après avoir manger le plus froid des mets. Il a réussit à obtenir des informations importantes avant le massacre de Combières (cf<http://lesombresdutrone.fr/un-jeu-parmi-les-ombres/parties/1/>) et compte les utiliser pour assouvir ses desseins.

Il porte des vếtements pratiques et discrets, du cuir, et des armes.

"NON, je suis doctorant d'histoire et je joue plusieurs rôle avec plaisirs.

Surtout le marchant du MA qui doit une dette

au seigneur et doit prendre les armes.

lol"

1. Etranger

2. Aïeule

3. Jouvencelle

4. Guerrier

Seigneur / Dame, Courtisan / Dame de cour, Septon / Septa, Mestre / (Conseillère officieuse), Chevalier / - , Troubadour / Femme du spectacle, Paysan, Artisan, Homme d'Arme / - , Bandit, Voleur - Mendiant - Criminel, Serviteur / Servante, Marchand, Exotique (émissaire étranger), Barbare (Tribu, Sauvageon, étrangers type dothraki...), Bâtard / Bâtarde

Droiture, Honneur, Bravoure, Ruse, Erudition, Courtoisie, Subtilité, Réalisme, Responsabilité, Sens de la famille / de la lignée, Ambition, Fierté, Honnêté, Sens de l'Intrigue, Sagesse, Planification, Eloquence, Vaillance / Valeur martiale, Humilité, Foi, Loyauté / Fidélité, Devoir / Sens du sacrifice, Flamboyance / Style