**Marq Tully**

Charismatique, amical, entreprenant, devoué, protecteur, ferme

*“La loyauté se mérite, j’en ai pleinement conscience, et je ne suis pas homme à m’arrêter aux paroles.”*

Date de naissance : 125 ans après la Conquête

Âge : 21 ans

Ascendance : Fils de Lord Edwyn Tully et de Dame Alyce Mallister Tully

Ni marié, ni fiancé

Royaume : Conflans (Riverlands)

Maison : Tully (héritier de la branche principale)

Blason : Une truite d’argent sautant sur champs de gueules et d’azur

Devise Familiale : Famille, Devoir, Honneur

Fief : Vivesaigues (Riverrun)

Apparence : jeune chevalier riche et élégant en habits de cour

**Présentation**

Vous êtes Marq Tully, fils de Lord Edwyn Tully, héritier de la maison suzeraine du Conflans. Vous prenez à coeur votre rôle d’héritier et êtes un meneur d’homme, aussi à l’aise à la cour qu’au combat. Vous accompagnez la délégation de votre père au mariage de Ser Viserys Vance de Bel Accueil, héritier de l’un de ses vassaux, avec Camilea Voherys, troisième fille du richissime Archon de Tyrosh, Myrmello Voherys. Vous avez toute la confiance de Lord Edwyn qui vous a chargé de certaines tâches qui lui importent. A vos côtés se trouve aussi votre inséparable ami d’enfance Ser Addam Tarbeck, pupille de votre père, et votre sœur adorée Maerie, envers laquelle vous vous montrez très protecteur.

**Histoire**

Premières années

Votre premier souvenir remonte à vos cinq ans. Vous vous souvenez du deuil dans Vivesaigues (Riverrun) à la mort de votre grand-père, Lord Rolland Tully, et de son fils Donnel, tous deux emportés par la guerre. Le valeureux seigneur avait été jeté en pâture par le cruel prince Aemond Targaryen à son dragon Vhagar. Il avait été capturé après être resté en arrière pour protéger une retraite vers le Val d’Arryn de la princesse Rhaenyra et de ses deux fils Aegon et Vyseris (qui sont depuis devenus roi et main du roi). La pauvre Rhaenyra devait subir le même destin moins d’un an plus tard, sous les yeux du futur roi, son fils.

Votre père Edwyn avait alors pris la direction de la maison Tully, assumant à 21 ans les rênes du pouvoir. Juste et clairvoyant, il avait su garder la maison forte dans la tourmente et reconstruire sur les cendres de la guerre.

Vivesaigues, cour de la jeunesse

Car l’essentiel de vos souvenirs d’enfance sont bien plus joyeux. Votre père avait rapidement reconstruit une cour jeune et dynamique, désireuse d’aller de l’avant. La guerre vous avait laissé un jeune oncle, Robert, et deux tantes, Beth et Lysa. Si Beth était plus distante, Lysa était quasi une grande soeur pour vous. De deux ans votre aînée, elle étudiait souvent avec vous sous l’égide de Mestre Abelar.

Il y avait des pupilles aussi : Meryn Crane, de l’âge de Robert, et Addam Tarbeck, qui avait presque votre âge. Arrivé à 7 ans, il fut votre compagnon de jeu, de chasse et d’entrainement. Meryn et Robert vous donnaient parfois quelques conseils dans la cour pour tenir une épée ou tirer à l’arc, mais c’est avec Addam que vous faisiez les 400 coups.

Votre père était très présent dans votre education, prenant le temps de consacrer du temps à chacun de ses nombreux enfants malgré le poids des affaires du Conflans. La Famille, première valeur de votre maison est pour lui de toute première importance. Il tenait à ce que votre fratrie soit soudée, et incluait largement les pupilles et demoiselles de compagnie dans ces liens d’affections réciproques.

Vous avez un petit frère, Warren, qui vous adule, et pas moins de cinq petites soeurs, de Maerie, la plus âgée, qui a maintenant 17 ans, à la petite Roslyn qui vient tout juste d’atteindre 9 ans.

Vous êtes farouchement protecteur envers elles et tout particulièrement envers Maerie. Celle-ci est en effet prompte à faire passer ses intérêts au dernier plan, ayant un sens du devoir très exacerbé. Mais si vous pensez aussi que votre devoir envers la famille passe avant votre intérêt personnel, vous estimez par contre que ce devoir implique de protéger non seulement la prospérité et l’influence de la maison, mais aussi et surtout l’épanouissement de chacun de ses membres.

Amitiés d’un courtisan

Vous êtes d’un naturel amical et de contact facile, et votre statut aidant, vous vous êtes constitué au fil des ans une véritable petite cour de relations. Mais vous avez aussi appris assez tôt à voir les flagorneries pour ce qu’elles sont et en avez développé une attitude plutôt cynique. Vous jouez de votre charisme et accumulez les relations, mais ne gardez votre loyauté sincère que pour vos proches, ceux de votre famille. Les autres peuvent vous trahir, mais pas votre sang. Votre père vous a souligné l’importance pour l’héritier que vous êtes de développer de bonnes relations avec vos vassaux et les seigneurs voisins. Toujours désireux de lui plaire, vous avez ainsi aiguisé vos talents, developpant l’art de vous attacher la loyauté de vos camarades et de tester l’engagement de vos courtisans. Vous êtes juste avec eux mais vous avez appris à garder bien plus de distance que ce que vous n’en affichez.

Chevalerie

Vous avez été adoubé jeune, à 15 ans, en même temps qu’Addam. Vous avez ainsi pu participer ensemble à votre première joute en 140, lors du mariage de votre tante Beth Tully à Harold Westerling, l’héritier de cette riche maison des Terres de l’Ouest. Vous avez jouté contre quelques chevaliers des haies avant de tomber contre un adversaire plus coriace en la personne de Ser Ronel Vance de Bel Accueil. A peine plus vieux que vous, cet honorable chevalier finit par l’emporter après que vous ayez chacun brisé plusieurs lances. Il se comporta de manière fort courtoise dans sa victoire. Addam, brutalement désarçonné par ser Lorent Brax, fut rapidement éliminé, à votre grande déception. Vous comptiez un peu sur son soutien.

Par la suite, il fut un peu maussade, et se tint plus éloigné de la joute, même si vous continuiez à vous entraîner au combat régulièrement. Il renoua un peu avec sa famille, la maison Tarbeck, et par son entremise un mariage fut décidé entre son frère cadet Raynald Tarbeck et votre jeune tante Lysa. Ce fut l’occasion de revoir Meryn Crane qui était depuis rentré dans sa famille.

Ce mariage fut aussi l’occasion de vous rapprocher de la ravissante Alyne Vypren, l’une des dames de compagnie de Lysa. A en croire Addam, cela faisait un moment qu’elle vous regardait et s’il semblait considérer cela déplacé, cela n’était pas pour vous déplaire. Vous avez porté ses faveurs lors du tournoi, mais ce mariage marquait aussi son retour dans sa maison natale. Elle vous plait bien, mais vous êtes tout à fait conscient qu’en tant qu’héritier, ce ne sont ce genre de considérations qui doivent guider le choix de votre épouse.

La fête de la truite

Vous avez eu l’occasion de la revoir récemment lors de la fête de la truite. La maison Vypren, peu après le concile de Bellegarde, a en effet décidé d’organiser un grand festival à Rougerive, premier port de la Ruffurque, en l’honneur des seigneurs du Conflans, mettant en avant les richesses et l’histoire de la région qui prospére sous votre sage règne. Une tentative un peu grossière d’acheter vos faveurs, mais qui témoigne au moins d’une volonté de s’afficher comme loyalistes. Votre père vous envoya le représenter et accompagner votre soeur Maerie, qui devait en profiter pour estimer leur richesse. Cela fut l’occasion de passer du temps avec Alyne. Les festivités s’ouvraient par un tournoi et se cloturaient par un grand bal où vous lui avez accordé plus d’une danse. Vous lui avez toutefois avoué qu’en tant qu’héritier, votre devoir était de servir les intérêts de votre maison et non de suivre votre coeur. Vous êtes malgré cela tenté de trouver des raisons qui justifieraient l’intérêt d’un tel mariage. Son oncle Orwald vous a fait remarquer que son neveu Benjen, récemment revenu de chez les Brax où il était longtemps resté pupille, avait l’intention de devenir septon, et qu’Alyne serait donc l’héritière de la maison. Addam vous avait rejoint, mais il fut un peu distant, ce qui vous arrangeait pour passer du temps avec Alyne.

Alliances suspectes

Peu avant la fête de la truite, votre père avait récu l’invitation de Lord Aerys Vance de Bel Accueil aux festivités organisées en l’honneur de son fils et héritier Ser Vyseris et Camilea Voherys, troisième fille de l’Archon de Tyrosh, Myrmello Voherys. Une alliance étrange. Votre père est curieux des tractations qui ont pu se dérouler. Il a donc décidé de répondre à cette invitation et de venir avec votre soeur Maerie, Ser Addam et vous-même, suggérant bien qu’il aurait des missions pour chacun.

Il s’est ensuite entretenu avec vous pour vous présenter un peu la situation frontalière, qui reste tendue suite à la guerre et au relatif échec du concile de Bellegarde. Vous aviez entendu parler de ce concile réuni par Lord Bonnifer Graves il y a deux ans. Bien que ce concile soit officiellement soutenu par la Main du roi, le seigneur Tyrell est venu l’interrompre de façon péremptoire, usant de son influence pour faire déplacer le roi Aegon III et lui faire contredire les actions de sa Main. Un geste que la Main n’oubliera assurément pas de sitôt, mais qui a permis à Lord Garth Tyrell de faire ratifier par le roi en personne le gain des Durwell sur les terres Vance de Bel Accueil. Un résultat déplaisant pour votre père qui n’apprécie guère la présence d’un fief puissant et expansionniste juste à la frontière de sa région. Mais de même qu’il avait jugé plus sage de ne pas se manifester au concile, qui se tenait sur le terres Tyrell, il serait imprudent de contester une décision royale. Il est pourtant évident que le seigneur Aerys Vance de Bel Accueil ne compte pas en rester là. Lord Edwyn est favorable à ce qu’il récupère ses terres, mais il ne doit surtout pas être celui qui brise la paix du roi... Il faudrait pousser Durwell ou ses alliés à agir le premier, auquel cas, Lord Edwyn aurait toute légitimité pour défendre son vassal. Il a commencé à préparer des troupes en prévision de cette éventualité.

Ses espions lui ayant rapporté la formation d’une coalition anti-Durwell qui serait menée par Lord Dracen Brax ou Lord Aerys Vance, Lord Edwyn vous a donc chargé d’une mission importante. Il vous faut confirmer quels sont les membres de la coalition anti-Durwell et découvrir quels sont leur projets militaires. Vous pouvez donner l’impression de soutenir leur initiative en votre nom propre, laissant entendre que vous êtes plus indépendant de lui qu’on ne pourrait le penser, que vous êtes ambitieux et avide de briller en éliminant une menace que votre père néglige trop. L’idée est que vous rentriez dans le conseil militaire de cette coalition s’il y en a un et que vous soyez en position de connaître tous leurs plans et de les influencer au besoin. Selon Lord Edwyn, les membres principaux de cette coalition sont les Brax, les Vance de Bel Accueil et les Carmont. Les Dunnseern ont très probablement été approchés. Les Vypren et Orme s’étaient plutôt placés du côté Durwell, et il parait probable que les Norridge restent neutre ou se mettent dans le camp opposé aux Dunnseern.

Ser Addam

Addam est resté à Rougerive quelque temps, ne revenant que juste avant votre départ pour le mariage. Une escapade dont il ne vous a pas dit grand chose. Qui plus est, cela vous a rappelé qu’il s’était enquis auprès de vous de la position de votre père vis à vis du seigneur Vance. Il vous avait dit compter participé au tournoi et à la mêlée et s‘intéressait aussi à la liste probable des participants à cette épreuve. Il ne vous disait pas tout. Il ne vous avait pourtant rien caché jusque là. Vous êtes du coup devenu un peu suspicieux. Son changement d’attitude était-il dû à la perspective prochaine de son retour dans sa maison ? Vous comptez bien découvrir ce qui le tracasse et y remédier. Il a toujours été un ami sincère et un allié sûr, et vous ne voulez pas vous éloigner sur des suspicions. Vous ferez aussi tout votre possible pour lui faire gagner la mêlée, quitte à user de moyens un peu litigieux. Cela allégera sans doute son humeur, et autant que ce soit un de vos alliés sûr qui gagne le prix mis en jeu par l’Archon de Tyrosh.

De plus, vous comptez bien profiter de cet évènement pour vous attacher les services de quelques nobles ou héritiers de la région. Il est probable que, de par votre statut, des gens cherchent vos faveurs. Vous comptez bien mettre à l’épreuve ces gens là pour tester leur motivation et vous en faire des agents utiles. Si les services que vous leur demandez les compromettent, d’autant mieux, cela vous fera en plus une occasion de leur offrir une protection que vous pourriez cesser au moindre signe de rébellion.

Un frère dévoué

Lors du mariage, votre père a aussi annoncé qu’il serait bon de chercher un mari pour Maerie. Vous avez donc envoyé un de vos hommes de confiance pour qu’il se renseigne sur le passif des candidats potentiels. Il est censé vous retrouver avant la mêlée pour vous faire part de ses découvertes. Vous comptez bien protéger Maerie, et si son futur mari devait en avoir besoin, vous êtes prêt à lui faire comprendre que votre soeur doit être traitée avec le respect du à la fille d’un seigneur majeur.

**Objectifs**

* Rejoindre en votre nom (et non celui de la maison) la coalition contre les Durwell pour pouvoir connaître leurs objectifs militaires et influer dessus au besoin.
* Remplir les autres missions que pourrait vous confier votre père.
* Comprendre ce que vous cache Ser Addam.
* Apprendre pourquoi dame Alyne n’a pas daigné venir sans donner l’impression que vous y attachez trop d’importance.
* Assurer la victoire de Ser Addam à la mêlée, quitte à impressionner ou corrompre quelques personnes.
* Vous attacher la loyauté de quelques nobles influents de la région. Idéalement, vous viseriez plutôt les héritiers ou les cadets ambitieux que les seigneurs.

**Stratégie**

* Utiliser votre statut à bon escient, en étant digne et conscient des préseances, mais pas hautain.
* Maintenir une façade courtoise et amicale, mais exprimer votre déception ou offense si les gens s’oublient trop.
* Prendre des initiatives, laisser entendre que vous êtes quelqu’un d’indépendant et d’approchable qui prône l’action, afin d’attirer vers vous les complots dans lesquels on n’ose pas impliquer votre père. Quelques critiques subtiles sur la patience de votre père peuvent faire un bon hameçon.
* Trouver des intermédiaires pour faire les tâches ingrates, compromettantes ou dangereuses, en étant explicite sur vos désirs, mais pas sur les moyens, pour que les gens avides de vous plaire puissent surinterprêter.
* Rester amical avec Addam, avec des accents de nostalgie, mais en suggérant que tout change. Il s’agit de lui mettre la pression subtilement pour qu’il vous confie ses secrets.

**Compétences**

* **Duel [active/jeu] :** Usant de son expérience et de son aplomb, un chevalier peut défier en duel un adversaire et être suffisamment respecté pour que nul n'intervienne. Lors d'un combat, il désigne un adversaire et annonce « Duel ». Personne ne peut intervenir dans leur combat avant 1 minute 30, ou que l'un d'entre eux abandonne ou soit mis hors de combat. Un chevalier qui intervient dans un duel, même une fois le temps écoulé, se déshonore.
* **Armes légères** [passive] : Le personnage sait utiliser les armes légères en combat ; une arme légère se manie à une main et mesure moins de 100 cm au total. Exemples : Poignard, dague, épée courte, épée longue, hache.
* **Bouclier** [passive] : Le personnage sait porter un bouclier en combat.
* **Armure légère** [passive] : Le personnage sait porter une armure légère et bénéficier de sa protection entière. Une armure légère est composée majoritairement de pièces de cuir et offre un point de vie supplémentaire.
* **Jauger** [active/jeu] : Le personnage est un excellent juge de la compétence martiale des autres. En observant un combat, il peut évaluer le niveau d'un combattant (débutant : un niveau dans une classe martiale ou moins, entraîné, deux ou trois niveaux, maître, plus de quatre niveaux).
* **Sincérité** [active/jeu] : Le personnage doit énoncer une conviction ou une certitude. Son interlocuteur sait qu'il est sincère. Le personnage doit annoncer à son interlocuteur «sincérité».
* **Empathie** [active/jeu] : Le personnage peut connaître la disposition d'un interlocuteur. Il lui annonce « empathie 1 » et ce dernier doit lui dire s'il lui est hostile, neutre ou favorable.
* **Perspicacité** [active/jeu] : Le personnage peut détecter la surprise chez son interlocuteur. Il lui annonce « perspicacité 1 » et ce dernier doit lui dire s'il est surpris ou s'il maîtrise le sujet de la conversation.
* **Héraldique** [passive] : Le personnage connaît les nobles majeurs et intermédiaires des différentes régions, et les locaux.
* **Lire et écrire** : Le personnage sait lire et écrire le westerosi.

**Connaissances**

**Lord Edwyn Tully :** Votre père, un seigneur avisé qui dirige la maison avec compétence et bienveillance. Il a su créer dans sa famille un esprit soudé et voit loin.

**Dame Alyce Mallister Tully :** Votre mère. Elle est très attachée à votre père, mais sa santé un peu fragile ne lui permet pas de l’assister dans ses déplacements.

**Maerie Tully :** La plus âgée de vos soeurs cadettes. Elle a toujours tendance à vouloir se sacrifier pour la famille et vous n’avez pas l’intention de la laisser faire.

**Dame Beth Tully Westerling :** L’aînée de vos tantes. Elle a sans doute eu beaucoup d’influence sur Maerie qui lui ressemble un peu. Elle a épousé Harold Westerling, l’héritier de la maison Westerling, un homme qui fait peu de cas des femmes, mais vous savez qu’elle ne se laisse pas oublier.

**Ser Addam Tarbeck :** Votre meilleur ami, que vous considérez quasi comme un frère. Cependant, il semble vous cacher quelque chose et cela vous tracasse.

**Dame Lysa Tully Tarbeck :** La plus jeune de vos tantes, douce et diplomate. Installée confortablement à Tarbeck Hall, elle atteint un enfant pour bientôt.

**Robert Tully :** Votre oncle, de quatre ans votre aîné. Il vous a appris à tenir une épée, mais vous pensez l’avoir surpassé depuis.

**Ser Addam Tarbeck :** Votre meilleur ami, que vous considérez quasi comme un frère. Cependant, il semble vous cacher quelque chose et cela vous tracasse.

**Ser Raynald Tarbeck :** Le mari de Lysa et le frère cadet d’Addam.

**Ser Meryn Crane :** Un autre pupille plus âgé, qui, avec votre oncle Robert, se comporte un peu comme un grand frère envers vous.

**Lord Dracen Brax :** Le seigneur de la maison Brax. Un homme diplomate et ferme qui tenterait de mener une coalition contre les Durwell. Il faudra vous rapprocher de lui.

**Lord Aerys Vance de Bel-Accueil :** Le père du marié. Un seigneur qui se targue de son honneur scrupuleux et du respect de sa parole, mais qui semble tellement focalisé sur son inimité avec les Durwell qu’il parait prêt à commettre de multiples affronts. C’est un vassal de votre père et vous ne pouvez lui permettre de déshonoré son suzerain par des actes indignes.

**Dame Danae Cole Vance :** La femme du seigneur Aerys, mère du marié. Elle semble avoir une influence modératrice appréciable sur son mari.

**Ser Vyseris Vance :** Le marié. Jeune et chevaleresque. Il vous est plutôt sympathique.

**Dame Rhaenyra Vance :** La soeur du marié. Il vous semble l’avoir déjà vue à l’occasion du mariage de Lysa.

**Archon Myrmelo Voherys :** Le père de la mariée, archon de Tyrosh ; il dirige une riche cité libre et son influence est importante en Essos. Il convient de le traiter courtoisement.

**Dame Camilea Voherys :** La mariée. Ce serait la troisième fille de Myrmelo. Le mariage contracté par son père est étonnant et vous vous demandez ce qui le motive.

**Prince Armelio Voherys :** Le frère cadet de la mariée. Un homme qui vous paraît habile et cultivé. Sans doute l’interlocuteur le plus intéressant dans cette famille.

**Ser Alleras Tyrell** : Le troisième fils du seigneur de la maison Tyrell. Il a 16 ans et a été adoubé par son tuteur Lord Bonnifer Graves assez récemment. Vous vous demandez ce qu’il vaut et espérer croiser la lance contre lui au tournoi pour voir de quel bois il est fait.

**Lord Garth Tyrell** : Le seigneur du Bief, un des pairs de Lord Edwyn. C’est un homme autoritaire et sec, qui ne supporte pas l’insubordination. Votre père a des relations plutôt distantes avec lui, mais vous respectez son statut.

**Lord Lyonel Lannister** : Le seigneur des Terres de l’Ouest. Un vieil homme prudent et conciliant, brillant stratège et politicien. C’est lui qui a négocier la paix au nom des partisans de Rhaenyra avec les partisans d’Aegon II à la mort de ce dernier.

**Ser Oros Reyne :** le Lion aux Sept Dance, un brillant tacticien de la Danse des Dragons qui a soutenu efficacement les campagnes d’Aegon II.

**Lord Alaric Vypren** : Le seigneur de la maison Vypren, un vassal de votre père. Il a récemment dépensé de grandes sommes pour attirer els faveurs de celui-ci, qui reste méfiant face à ces manoeuvres.

**Dame Alyne Vypren :** Vous n’osez vous l’avouez, mais vous avez hâte de la revoir. Le parti qu’elle représente n’est toutefois sans doute pas suffisant pour votre père.

**Orwald Vypren :** Le frère cadet d’Alaric, le plus martial de sa famille. Il est important pour vous de savoir comment il se situe par rapports aux tensions de la région, car c’est lui qui aura les informations militaire de sa maison.

**Ser Stefford Norridge :** Un des nobles de la région. Il a été régent de son neveu pendant la fin de la guerre et toutes la reconstruction qui s’ensuivit. C’est un homme qui vous est apparu comme assez pragmatique et efficace.

**Maison Dunnseern :** Une maison du Bief juste au sud des Norridge. Leur héritier, ser Karyl, est fiancé avec dame Florimel Graves. Il paraitrait que c’est un combattant extraordinaire. Il sera sans doute à la mêlée.

**Maison Orme :** Une maison du Bief au sud des Durwell. Ils leur seraient liés par une alliance forte, mais ont une réputation d’imprévisibilité et un honneur chatouilleux. On les dit liés à des dorniens.

**Maison Carmont :** Une nouvelle maison de chevaliers bannerêt des Terres de l’Ouest pour autant que vous vous en souveniez. Sans doute sont-ils avide de soutiens. Il serait sans doute facile de s’attacher les services de l’un des leurs.