**Daeris Cole**

Charismatique, impétueux, instinctif, inconscient

*“Hardi chevaliers ! Aujourd’hui nous affrontons l’ennemi, l’arme au clair et le sourire aux lèvres. Nous vaincrons par notre force et la grâce des sept !”*

Date de naissance : 124 ans après la Conquête

Âge : 24 ans

Ascendance : Fils de Gulian Cole et Maella Estermont

Royaume : Terres de l’Orage (*Stormlands*)

Maison : Cole

Blason : Aigle d’or sur fond de sable.

Devise Familiale : Voler dans l’orage

Dicton associé : Nous voyons loin

Siège : Garde d’Aigle (Eaglewatch)

Apparence : Celle d’un jeune homme qui vient de passer plusieurs semaines dans un cachot. Il porte des vêtements corrects qui couvrent tant bien que mal les traces des sévices qu’il a subi.

**Présentation**

Vous êtes ser Daeris Cole, troisième fils du seigneur Gulian Cole. Vous êtes un meneur d'homme charismatique et talentueux. Vous essayez de vous montrer digne de vos ancêtres glorieux, tant sur le champ de bataille qu'en dehors.

Vous êtes présent comme un prisonnier de guerre, mais vous comptez bien agir à la table des négociations. Vous êtes à l'image de la devise de votre famille, à l'aise dans la tourmente.

**Histoire**

La splendeur de l'aigle

Vous n'aviez que cinq ans lorsque la guerre civile éclata. Votre grand oncle Criston, le seigneur commandant de la garde royale, avait couronné le jeune Aegon II pour défendre les coutumes andales. Le faiseur de rois était un parangon de la chevalerie, et le champion des seigneurs traditionnalistes du royaume. Comme beaucoup dans les Terres de l'Orage, votre famille le suivit dans la guerre, s'opposant à Rhaenyra et sa cour de sycophantes.

Votre grand père Megdar périt héroïquement pendant la guerre en menant un assaut contre les forces de la maison Arryn en compagnie de son frère. Le grand Criston Cole, capturé par les hommes de la reine, fut dévoré par le souffle ardent de son dragon Syrax. Cependant son sacrifice héroïque ne fut pas vain et abouti à la capture de Rhaenyra, marquant un tournant décisif dans la guerre.

Votre père Gulian reprit les rênes de la maison et se désengagea du conflit avant de se retrouver comme tant de familles, saignées jusqu'au dernier membre. Le reste de la guerre fut plus calme pour la maison Cole en retrait. Lorsque les conflits cessèrent, votre famille se retrouva dans une bonne situation, profitant des actions de ses héros de guerre et ayant conservé une bonne partie de ses forces.

Quelques années plus tard Lams, votre frère aîné, épousa Sylva Dondarrion qui lui donna rapidement deux jeunes garçons : Baleran et Manfrey.

Le Cap de la Fureur

Lorsque vous avez atteint vos douze ans, votre père vous plaça comme écuyer de ser Arec Wylde, l'héritier d'un autre seigneur du Cap de la Fureur. Ser Arec était un homme avec un tempérament difficile, exigeant et impitoyable. C'était un bon chevalier, ou du moins un bon jouteur. Durant les années à son service, vous avez appris le maniement des armes, l'entretien des chevaux et le code de la chevalerie. Vous enduriez ses enseignements sans broncher, sachant que votre heure viendrait.

Ensemble, vous sillonniez les Terres de l'Orage, allant de tournois en tournois. De temps à autres, vous vous retrouviez pris dans des combats d'ivrognes souvent provoqués par le caractère de ser Arec.

Peu après votre seizième anniversaire, ser Arec vous emmena participer à une mêlée avec lui. A force de l'observer vous aviez compris le fonctionnement de cet exercice particulier. Vous avez facilement réussi à guider le cours de la mêlée en guidant vos adversaires les uns contre les autres, indiquant les menaces putatives et les cibles à abattre. Votre sens inné des batailles et votre talent vous permit de surmonter l’adversité et d’économiser vos forces. Lorsque, au coeur de la mélée, vous avez fondu sur ser Arec votre épée prévalut. Cependant, peu après l'avoir vaincu, ser Wenceslas Norridge, un vétéran de ce genre d’exercice ayant compris votre manège, vous envoya mordre la poussière. Au final, vous n'avez pas gagné la mêlée mais avez acquis le respect de ser Arec Wylde. Il vous adouba dans les jours qui suivirent.

Peu après, lors d'un tournoi à Bosquebrume, vous avez rencontré le jeune ser Lancel Lannister. Frère de l'héritier de Castral-Roc et petit fils du seigneur Lyonel Lannister, c'était un chevalier fougueux et plein d'énergie. Vous vous êtes naturellement entendus, partageant une même vision de la gloire et de la chevalerie : ambitieuse et éclatante. Il remporta le tournoi malgré sa jeunesse. Vous avez regretté de ne pas l'avoir rencontré en lice.

La danse des dragons

Dans les années qui suivirent, vous avez longuement étudié la Danse des Dragons. Vous étiez fasciné par les grandes batailles et les héros de la guerre. Outre votre grand oncle Criston Cole, le héros de votre enfance, vous avez découvert les grands esprits militaires des Terres de l'Ouest. Parmi eux, ser Oros Reyne, le lion aux sept danses, général invaincu de la guerre se battant pour le roi Aegon II. Vous passiez des journées entières à refaire ses sept grandes victoires, essayant d'analyser calmement ses tactiques parfaites, engendrant souvent de la frustration face au génie que vous aviez du mal à appréhender.

Lorsque vous en aviez l'occasion, vous en discutiez avec ser Humphrey Vance, un chevalier qui mettait sa stratégie au service des seigneurs des Marches Dorniennes. C'était un homme jovial et affable qui possédait un esprit d'analyse plus fin que le votre. Il vous fournissait assez volontiers les clefs de lecture dont vous aviez besoin pour saisir la justesse des décisions de ser Oros Reyne.

De temps à autres, votre tante Danae Vance venait visiter votre père. A la différence de ce dernier, elle restait impliquée auprès des membres de la faction agnatique, ce que semblait lui reprocher son frère. Elle vous parlait volontiers de ser Oros Reyne qui était un de ses amis. Vous avez assez vite développé une complicité avec elle et lui avez promis de venir à Bel-Accueil rencontrer sa famille.

Les Marches Dorniennes

Ser Humphrey Vance vous convainquit assez facilement de participer avec lui à des escarmouches sur Dorne pour les seigneurs des marches. Vos deux principaux employeurs étaient les seigneurs Caron et Swann. Rapidement vous vous êtes illustré par votre audace et votre instinct tactique. Vous n'oeuvriez pas toujours en compagnie de votre ami, mais régulièrement vous vous retrouviez pour échanger vos expériences.

Il y a trois ans, alors que vous accompagniez le seigneur Tybor Swann sur une action particulièrement audacieuse contre la maison Wyl ,vous avez été surpris par une troupe bien plus importante que la vôtre. Vous avez réagit purement par instinct et pris la direction des événements. Rapidement, vous avez réussi à assurer un cordon de sécurité autour du seigneur et de son jeune écuyer, l'héritier du seigneur Lyman Lothston. Vous avez ordonné une retraite tout en lançant une attaque périlleuse sur l'ennemi pour donner le temps nécessaire au seigneur Swann de fuir.

Vous avez dès lors acquis une solide réputation de bon meneur d'hommes et vous vous êtes rapproché du seigneur Tybor et du jeune Robert Lothston qui vous admire.

Voler dans l'orage

Il y a un peu moins de deux ans, suite à l'abdication du seigneur Aerys Vance, votre cousin Vyseris succéda à son père à la tête de Bel-Accueil. Ses terres étaient gravement menacées par son voisin, le seigneur Willem Durwell. Ce dernier, l'un des importants seigneurs du nord du Bief avait marié sa fille à ser Oros Reyne.

Lorsque votre tante vint à Garde d'Aigle pour demander de l'aide à sa famille pour protéger les siens, vous avez bondi sur l'occasion, bravant la volonté de votre père, pour aller défendre vos cousins et affronter ser Oros Reyne sur un champ de bataille.

Très excité, vous en avez parlé à Humphrey. La nouvelle le surprit et il vous avoua qu'il était le frère d'Aerys Vance, le mari de Danae. Il semblait hésitant à l'idée de vous accompagner, visiblement il y avait un passif entre lui et son frère. Mais sa famille avait besoin d'hommes comme lui. Il finit par céder à vos arguments et vous accompagna à Bel-Accueil.

Vous avez atteint Bel-Accueil alors que les armées de Vyseris et de ses alliés se retranchaient dans des positions défensives. Ser Humphrey prit la tête des forces Vance. Vous rencontriez enfin vos cousins. Le seigneur de Bel-Accueil est un jeune homme plein d'idéaux, décidé à ne pas faire les mêmes erreurs que son père. Sa soeur Rhaenyra vous plût instantanément ; une belle femme décidée qui ne laisse pas les folies des évènements prendre le pas sur sa raison.

Lorsque ser Oros Reyne prit la direction des armées du seigneur Durwell, tout s’accélera. Rapidement, il réussit à attirer vos forces sur le champ de bataille grâce à un gambit audacieux. Le combat était inégal et rapidement vos forces perdent pied. L'adversaire concentre ses efforts sur la capture de Vyseris. Malgré le danger, vous vous portez volontaire pour effectuer une percée planifiée à la volée par ser Humphrey pour extraire de la mêlée votre cousin blessé par Orwald Vypren au cours d'un duel.

Votre action réussit, comme votre ancêtre, Megdar Cole, lorsqu'il sauva le roi de l'orage des forces ennemies se resserrant sur lui, vous avez réussi à protéger votre cousin au prix de votre capture et de la mort de valeureux chevaliers. Vous avez été ramené hors des combats et confié à ser Garlan Durwell, le fils du seigneur Willem. Ser Garlan est un homme mauvais et cruel, qui vous fit subir maints sévices, par simple vice. Vous êtes restés vigilant à toute opportunité de fuite mais aucune ne s'est présentée.

Nous voyons loin

Après cette bataille les forces du seigneur Durwell ont commencé le siège de Bel-Accueil. Peu de temps après, la nouvelle de la mort de ser Oros Reyne se répand. Cela vous trouble, comment se peut-il qu'il soit mort en dehors des combats ? Cependant, vous n'avez pas réussi à obtenir plus d'informations. Le seigneur Durwell mena un assaut raté peu après et se fit blesser par une flèche à la jambe.

Aujourd'hui, ser Garlan vous emmène à Tarbeck Hall à l'enterrement de ser Oros Reyne dans le cadre des pourparlers. La paix devrait y être négociée et avec elle la libération des prisonniers. Les forces du seigneur Durwell se sont repliées sur son territoire et une trêve assure l'arrivée des délégations venant négocier ou présenter leurs respects au mort.

Vous avez conscience que vous pourrez oeuvrer pour le futur lors de cette réunion. Comme le seigneur Criston Cole, ser Oros Reyne était l'une des figures emblématiques du camp d'Aegon II et comme vous vous attendez à ce que de nombreux partisans de la faction agnatique soient présents, vous espérez pouvoir intégrer ce cercle influent grâce à votre talent et à votre nom.

Vous aimeriez également bien former un groupe d'hommes prêt à aller répondre aux incessantes provocations de Dorne. Vous savez que comme les seigneurs des Terres de l'Orage, ceux du Bief souffrent des mêmes problèmes. Il ne devrait pas être trop dur d'en convaincre quelques uns de vous soutenir.

Enfin, il s’agit de pourparlers, mais cela n’implique pas que les duels à lame émoussée soient interdits. De nombreux chevaliers seront présents lors des négociations dont le célèbre ser Karyl Dunnseern, une fine lame qui s’est illustrée ces derniers temps. Sans doute une occasion pour vous de briller.

En ce qui concerne les négociations à proprement parler, vous pensez que les Durwell sont à genoux. Si vous arrivez à négocier votre libération, faire continuer la guerre vous permettrait de voler dans le plus grand des orages. De plus, vous ne vous êtes jamais senti aussi vivant que sur le champ de bataille alors que votre vie ne tenait qu’à la point de votre épée.

**Vos objectifs**

* Négocier votre liberté
* Apprendre la véritable cause de la mort de ser Oros Reyne
* Intégrer la faction agnatique
* Briser Garlan Durwell
* Aider le plus possible vos cousins Vyseris et Rhaenyra ainsi que votre tante Danae
* Vous rapprocher de Rhaenyra
* Monter un groupe de chevaliers pour faire des attaques sur Dorne
* Étaler votre compétence

**Stratégie**

* Mettre en avant votre lien familial au seigneur commandant Criston Cole
* Vous rapprocher de ser Lancel Lannister
* Faire des duels amicaux
* Vanter vos exploits à Dorne
* Prendre la défense de vos cousins

**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 déshonnore.

**Armes légère [passive/jeu] :** 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.

**Armes lourde [passive/jeu] :** Le personnage sait utiliser les armes lourdes en combat ; une arme lourde se manie à une ou deux main, et mesure entre 100 et 150 cm. Exemples : Épée bâtarde, épée à deux mains, hache lourde, Fléau d'armes

**Armure intermédiaire [passive/jeu] :** Le personne sait à présent bénéficier d'une armure intermédiaire. Une armure intermédiaire intègre des pièces métalliques, comme une cotte de mailles ou une brigandine ; elle offre deux points de vie supplémentaires.

**Bouclier [passive/jeu] :** Le personnage sait porter un bouclier en combat.

**Esquive [active/jeu] :** Lorsqu'il reçoit un coup, le personnage annonce « esquive ». Ce coup n'a aucun effet, qu'il s'agisse d'un coup classique ou d'une compétence spéciale.

**Langue écrite [passive/spéciale]** Le personnage peut lire et écrire la langue commune.

**Repousser [active/jeu] :** Le personnage assène un coup qui projette son adversaire en arrière. Il peut annoncer « Recul d'un pas » en portant un coup qui touche son adversaire ou son arme. L'adversaire doit alors reculer d'environ un mètre (un grand pas en arrière). (3 utilisations)

**Coup puissant [passive/jeu] :** Le personnage porte des coups terribles. Il peut infliger un dégât supplémentaire avec une arme à deux mains.

**Connaissances**

**Lord Gulian Cole :** Votre père et le seigneur de Garde d’Aigle. A la différence de son père et de son oncle, il n’a jamais partagé la cause agnatique et n’a suivi le mouvement familial que par solidarité et intérêt. Il a su lorsque la guerre est devenu incertaine protéger les intérêts de la maison. Il manque d’audace.

**Dame Maella Cole :** Votre mère, née Estermont. C’est une femme réservée et discrète.

**Lord Criston Cole :** Votre grand oncle. Il était seigneur commandant de la garde royale. Il est surnommé le faiseur de rois et était le chef de file du parti d’Aegon II pendant la danse des dragons. C’est l’un de vos deux modèles.

**Lord Medgar Cole :** Votre grand père, le frère de Criston. Il s’est impliqué corps et âme dans la danse des dragons. Il est mort héroïquement à la guerre.

**Dame Raenthia Cole :** Votre grand mère, née Darry. C’est la tante de lord Tristant Darry, l’actuel commandant de la garde royale.

**Ser Lams Cole :** Votre frère aîné et l’héritier de la famille. Il a épousé la fille de l’un des seigneurs des marches de Dorne.

**Dame Sylva Dondarrion :** L’épouse de votre frère Lams.

**Baleran Cole :** Le premier fils de votre frère Lams.

**Manfrey Cole :** Le deuxième fils de votre frère Lams.

**Lord Arec Wylde :** Le chevalier dont vous avez été écuyer. Il est depuis devenu seigneur de la famille Wylde.

**Ser Wensceslas Norridge :** Un chevalier que vous avez rencontré alors que vous n’étiez qu’écuyer d’Arec. Vous l’avez retrouvé à Bel-Accueil où il commandait les forces de la famille Norridge, alliée de vos cousins.

**Lord Merryn Norridge :** Le neveu de ser Wensceslas Norridge qui a été capturé par le seigneur Durwell pendant la guerre. Ce n’est qu’après avoir été vous même pris par l’ennemi que vous avez rencontré votre compagnon d’infortune.

**Ser Oros Reyne :** L’un des plus grands généraux de l’histoire de Westeros. Il est votre deuxième modèle. Il est invaincu sur un champ de bataille. Il est mort lors du siège de Bel-Accueil. Vous soupçonnez un assassinat.

**Dame Danae Vance :** Votre tante. Fervente adhérente du partie agnatique, elle était assez proche de ser Oros Reyne.

**Lord Aerys Vance :** Le mari de Danae et l’ancien seigneur de Bel-Accueil. Il a abdiqué en faveur de son fils Vyseris et pris le noir pour se repentir de ses actions infâmantes.

**Lord Vyseris Vance :** Votre cousin et seigneur de Bel-Accueil. C’est un homme honorable et droit qui essaie de sauver sa famille en ces temps difficiles.

**Rhaenyra Vance :** Votre cousine. Une jeune femme que vous appréciez beaucoup. Elle est dévouée et efficace, bien qu’assez froide avec les étrangers.

**Ser Humphrey Vance :** Votre ami et l’oncle de Vyseris. D’un peu plus de dix ans votre aîné, c’est votre mentor sur la stratégie et la tactique. Vous avez combattu ensemble dans des escarmouches à Dorne.

**Lord Tybor Swann :** L’un des seigneurs des Marches Dorniennes. Vous lui avez sauvé la vie lors d’une escarmouche qui a tournée au désastre. Il vous en est reconnaissant.

**Robert Lothston :** L’écuyer du seigneur Tybor Swann, il était avec lui lorsque vous lui avez sauvé la vie. Ce jeune homme vous adule. C’est l’héritier de la maison Lothston.

**Lord Lyman Lothston :** Le père de Robert Lothston.

**Lord Willem Durwell :** L’ennemi de votre cousin pendant la guerre. Ils étaient déjà opposés pendant la danse des dragons. C’est un agnatique qui a le soutien de son suzerain Garth Tyrell.

**Ser Garlan Durwell :** Le fils héritier du seigneur Willem Durwell. C’est un homme malsain qui aime faire souffrir ses prisonniers.

**Dame Joanna Reyne :** La fille aînée du seigneur Durwell et la veuve de ser Oros Reyne.

**Lord Alaric Vypren :** L’un des alliés du seigneur Durwell pendant la guerre.

**Orwald Vypren :** Le frère du seigneur Alaric Vyrpen. Il a gravement blessé votre cousin lors d’un duel sur le champ de bataille.

**Lord Erren Carmont :** L’un des alliés de votre cousin. C’est un grand stratège des Terres de l’Ouest. Probablement le meilleur maintenant que ser Oros Reyne est mort.

**Lord Aeron Dunnseern :** Il était officieusement l’un des alliés de votre cousin mais n’a finalement pas pris part à la guerre.

**Lord Harwyn Orme :** L’un des alliés du seigneur Durwell. Il défendait le territoire du seigneur Durwell sur un autre front.

**Lord Dracen Brax :** L’un des alliés de votre cousin.

**Ser Alester Brax :** Le commandant des forces Brax s’étant battues à vos côtés.

**Ser Lancel Lannister :** L’un des petits enfants du seigneur Lannister. C’est un chevalier fougueux, brillant et audacieux, des qualités que vous appréciez.

**Lord Philip Tarbeck :** L’hôte des négociations de paix. C’était un ami de ser Oros Reyne. Il fut le principal partisan d’Aegon II dans les Terres de l’Ouest.