**Ethan Rivers**

Fourbe, intéressé, ambitieux, roublard, ironique

*“Nul, pas même les Sept, ne m’impose quoique ce soit. ”*

Date de naissance : 113 ans après la Conquête

Âge : 37 ans

Ascendance : Inconnue

Royaume : Conflans (*Riverlands*)

Maison : Aucune

Blason : Aucun

Devise Familiale : Aucune

Fief : Pierremoûtier (*StonySept*)

Apparence : Il porte des vêtements simples mais pratiques, il est armé et équipé. Il ne porte pas de couleur particulière. Il a une marque de naissance sur la joue droite (*nous nous occuperons du maquillage*). Il lui arrive de cacher sa marque de naissance pour ne pas être reconnaissable.

**Présentation**

Vous êtes Ethan Rivers, bandit, roublard, homme à vendre et à tout faire. Vous êtes un homme débrouillard, plein de ressources et de contacts. Homme de caractère, subtil et rusé vous n’hésitez pas à faire le travail lui même lorsque la situation l’exige.

Vous êtes à l’origine de vagues de banditisme dans la région, soutenu par des seigneurs qui souhaitaient voir le prestigieux fief d’Harrenhal dans toute sa décrépitude. Sentant que vos petits pillages vont très vite devenir compliqués lorsqu’un seigneur siégera à nouveau dans la forteresse, vous avez choisi de vous glisser parmi les nobles venus fêter la passation de pouvoir afin de tirer votre épingle du jeu.

Vous êtes présent sous une identité que vous utilisez régulièrement dans le Conflans, celle de ser Matt Pemble, un chevalier errant assez amateur de tournoi et de mélée, cynique avec un fond d’honneur et d’idéalisme, prétextant vouloir participer aux différentes épreuves qui ne manqueront pas d’égayer les festivités.

**Histoire**

Pupille de la Foi

Votre souvenir le plus ancien est celui d’un vitrail de la chapelle de l’hospice de Pierremoûtier. Pendant toute votre enfance cette image lumineuse des Sept de cette petite chapelle décrépie vous a tenu lieu de famille. Le visage impassible du Père et celui avenant de la Mère étaient pour vous une consolation à votre état. Vous êtiez orphelin et bâtard, un rebut de la société abandonné des hommes qui ne devait sa survie qu’à la seule charité des septons de Pierremoûtier.

Le septon Meribald qui dirigeait alors les affaires religieuses de la ville vous avait raconté un jour que vous aviez été confié à cet hospice par un jeune chevalier. Il ne connaissait pas son nom, l’homme n’était que chagrin et n’avait prononcé que quatre mots : “occupez vous de lui”. A chaque fois que vous demandiez au septon qui était votre mère, il répondait avec une compassion et une indulgence infinie que vous n'étiez de toute évidence qu’un bâtard et que les bâtards n’ont pas de parents ainsi que l’ont voulu les dieux. Lassé de cette réponse déchirante, vous avez fini par arrêter de poser cette question en vous accrochant à l’idée que votre père était un chevalier, un noble qui avait du vous cacher votre identité pour vous protéger.

Les autres enfants de l’hospice vous ostracisaient, manifestant la cruauté classique de l’âge innocent envers ceux qui sont différents. Quelques septas prenaient votre défense mais vous n’aviez pas votre place dans l’ordre du monde tel que l’avaient voulu les dieux, et les sévices que vous deviez endurer ne semblaient pas avoir de fin. Lorsque cela devenait trop difficile, vous vous réfugiez dans la petite chapelle et vous contempliez les visages de votre famille de verre.

En grandissant, cette naïveté disparut en laissant place à l’amertume et la rancoeur. On n’abandonne pas un enfant pour le protéger mais parce qu’on ne le désire pas. Vous étiez un bâtard et non le fils perdu d’une mère aimante qui vous attendait dans sa demeure d’ivoire. Vous étiez un bâtard et les dieux semblaient prendre un malin plaisir à vous le rappeler sans cesse.

Vous ne doutiez pas que votre père fut noble. Septon Meribald n’avait aucune raison d’enjoliver les faits, il était plutôt d’une honnêteté effrayante. Un chevalier avait abandonné son fils à son sort, le confiant dans un instant de faiblesse à l’hospice. Les nobles vous écoeuraient par leur hypocrisie, leurs mesquinerie et leur dédain. Vous portiez votre patronyme, Rivers, avec défi, crachant au visage de la société votre existence. Vous en vouliez à la noblesse dans son ensemble, au clergé des Sept de maintenir dans ce monde une fausse morale, un ordre établi qui vous débectait et que vous aviez décidé de combattre. Vous désiriez vaincre le système, vaincre les dieux qui vous jouaient cette farce perverse. Vous n’aviez pas quinze ans et vous aspiriez prendre une place dans le monde que l’on vous refusait, quelqu’en soit le prix.

Puis un jour vous avez eu une révélation. Des truands s’attaquèrent à l’hospice. Ils volèrent les ornements et les objets du culte, un septon essaya de s’interposer en invoquant le jugement du Père mais ne reçut pour seule réponse qu’une dague dans le ventre. Vous avez soudain réalisé que si le monde ne vous avez pas conféré de pouvoir par votre naissance il existait l’autre pouvoir, celui dont on s’empare.

Aventures

Peu après cet incident vous êtes parti de l’hospice de Pierremoûtier. Il n’y avait rien pour vous ici, et là bas semblait plus prometteur. Vous êtes parti sur les routes, rejoignant diverses bandes de brigands, allant de tavernes en tavernes, tantôt vagabond sans fortune ni noblesse, tantôt chevalier errant à la noblesse d’âme à défaut de noblesse de terres. Vous aviez inventé ser Matt Pemble, chevalier désargenté, sans terres et sans seigneur, bouclier des innocents.

Au cours de vos pérégrinations vous avez fait la rencontre de Corvin Dunnseern, un jeune noble ayant été renvoyé de la Citadelle suite à une sombre histoire de serveuse. Il était querelleur, l’âme noircie par la frustration et la colère. Rapidement vous vous êtes attaché l’un à l’autre, partageant l’infortune de vos vies d’errances. Régulièrement vous finissiez vos journées ivres dans un caniveau ou affalés sous la table d’une taverne, suivant si vous étiez sortis vainqueur d’une rixe provoquée par l’alcool et le désespoir.

Puis la guerre éclata. Un seigneur ne voulait pas qu’une femme monte sur un trône et le monde s’embrasa. Vos vies furent encore plus compliquées qu’avant. Cela ne dura qu’un temps mais suffit pour laisser sur Westeros une trace sanglante. Dans votre cynisme vous fûtes presque satisfait de voir que la brutalité du monde n’épargnait personne.

Vers l’an 137, après presque dix ans de périples sans but, votre vie prit un nouveau tournant. Votre compagnon de méfaits se fit arrêter et jeter dans les geôles du seigneur Durwell. Vous êtes alors reparti vers le Conflans.

L’autre pouvoir

Lassé par une décennie d'errance vous avez décidé de vous installer dans la région d’Harrenhal, sur les anciennes terres Strong, et de prendre le pouvoir sur le monde de l’ombre. Vous avez rejoint une bande de brigands locale et il ne vous fallut que peu de temps pour en prendre le contrôle puis pour unir sous votre autorité ou détruire vos rivaux.

Vous êtes un homme aux multiples talents et la première chose que vous avez appris dans ce monde c’est qu’il ne faut pas hésiter à se salir les mains à faire les choses soit même. Vous vous êtes ainsi rapidement taillé une solide réputation d’homme redoutable dont il vaut mieux ne pas croiser le chemin. Vous utilisiez régulièrement votre identité de ser Matt Pemble pour faire du repérage ou lorsque la situation exigeait plus de subtilité.

Puis vous avez commencé à étendre vos opérations en direction de Pierremoûtier, votre ville natale. Vous y recroisiez de temps à autre Corvin. Ce dernier avait rejoint le giron familial et avait commencé à développer lui aussi des activités dans les bas fonds de la région.

Votre extension à Pierremoûtier fut considérablement freinée par un certain Brennan le Noir. Il était arrivé il y a quelques années et avait rapidement étendu son influence sur l’ensemble de la ville. Bien implanté, il contrôlait maintenant les bas-fonds de la cité d’une main de fer.

Vous avez alors commencé une guerre souterraine pour le contrôle de la ville. Cela prit plusieurs années mais vous avez fini par atteindre votre objectif après avoir débusqué le repaire de l’individu et organisé un assaut sur sa place forte. Vous y avez retrouvé Corvin, retenu prisonnier par votre adversaire. Celui ci remontait la piste d’un certain Blood.

Un interrogatoire assez déplaisant pour Brennan révéla qu’il travaillait pour le dit Blood. Ce dernier semblait être un noble implanté plus à l’ouest du Conflans. N’ayant pas grand chose à faire de votre prisonnier vous l’avez laissé à Corvin. Votre ami vous remercia et vous promit de vous rendre la pareille.

Vous avez ensuite tranquillement étendu vos affaires en ville, reprenant les restes laissés par Brennan avant de reprendre votre extension vers l’ouest. Petit à petit votre réseau s’est étendu jusqu’à Rougerive, la cité portuaire de la maison Vypren. Apparemment cette ville était aussi sous la coupe de ce Blood.

Vous croisez de temps en temps la route de Garrett Bracken. Cet homme, issu d’une prestigieuse famille du centre du Conflans semble être partout à la fois et cache derrière ses bonnes manières un tueur impitoyable qui dirige plusieurs réseaux d’espions et d’hommes de l’ombre d’un bout à l’autre du Conflans. Vous n’entrez que rarement sur un terrain d’opposition, vos activités ne se recoupant pas vraiment.

Vous êtes devenus bons rivaux, ayant vite compris que vous avez plus à gagner à vous ignorer ou à vous rendre quelques services occasionnels qu’à vous affronter directement. Vous avez pris la peine de récolter un certain nombre d’informations sur lui, par sécurité, ce qu’il a sûrement fait de son côté aussi. Vous avez découvert deux des identités qu’il utilise régulièrement dans la région : ser Jon Hallmont, vassal de la maison Bracken et négociant en minerais et pierres ; Emmett Rivers, un bâtard faisant du commerce le long de la Néra.

L’oeil du Dragon

Au début de l’an 146, Garret Bracken est entré en contact avec vous pour réaliser un vol plutôt délicat mais bien rémunéré. Vous sentant intéressé par l’affaire il vous mis en contact avec ser Oros Reyne, l’un des héros de la danse des dragons ; tout sauf le genre de personnes que vous avez l’habitude de côtoyer, un véritable parangon de vertu auréolé de gloire.

Il souhaitait que vous vous rendiez au mariage de ser Vyseris Vance de Bel-Accueil avec l’exotique princesse Camilea Voherys de la lointaine Tyrosh et que vous voliez l’Oeil du Dragon, formidable rubis, trésor de la famille Voherys, en possession du père de la marié, l’archonte de Tyrosh.

Vous avez pris votre identité de ser Matt Pemble et rejoint Bel-Accueil. Il fut facile d’obtenir des informations sur l’organisation du mariage. Débordés par le nombre de leur invités et la taille des leurs suites, les membres de la maison Vance ne firent pas attention à vos affaires. Vous êtes ainsi facilement parvenu à placer quelques agents sur place tout en jouant votre petit rôle de chevalier des haies désabusé, croupissant dans une taverne. Vous avez alors appris la présence du jeune ser Alleras Tyrell, benjamin du seigneur du Bief. Apparemment avec un petit groupe de chevaliers naïf il s’était mis en tête de défendre la vie de quelque paysan opprimé par la noblesse locale.

Vous vous êtes engouffré dans ce sillage illustre, allant jusqu’à parfaire votre rôle de chevalier des haies désabusé, feignant la honte de votre déchéance et jouant la carte de la rédemption suite à la lumière que le jeune homme et son alter ego ser Alyn Vance d’Atranta avaient mis dans votre coeur. Vous avez ainsi obtenu votre entrée royale dans la forteresse de la maison Vance de Bel Accueil et les quartiers des invités.

Sur place vous avez retrouvé votre ami Corvin dont vous avez mis les talents de serrurier à profit pour récupérer le joyau. Vous avez ensuite remis l’objet de votre larcin à votre commanditaire, empoché votre salaire, déduisant la part de Corvin, et quitté le mariage avant que la situation ne dégénère. Le plus amusant, mis à part la guerre que cela a déclenché, c’est qu’au final votre ami Corvin a épousé la princesse Camilea.

La plus belle des opportunités

Durant l’année 144, le seigneur Lothston est rentré en contact avec vous. Il souhaitait favoriser vos activités sur les anciennes terres de la maison Strong tenues depuis la guerre civile par ser Duncan Rivers, un bâtard. Plus précisément, il voulait que les terres proches d’Harrenhal soient mises à mal et que cela se sache. Il évoqua la chose comme une opportunité qu’il souhaitait saisir.

A la fin de la danse des dragons et malgré la vacance de la formidable forteresse, le sort d’Harrenhal fut repoussé maintes fois par le roi Aegon III. La famille Strong et la famille royale étant assez proches, le roi avait annoncé au seigneur Tully qu’il comptait bien exercer un droit de regard sur le seigneur qui héritera du fief de feu Lord Lyonel Strong. L’enjeu d’Harrenhal a lancé une lutte de pouvoir au sein des grandes maisons du Conflans, notamment les maisons Bracken et Lothston.

Vous ne pouviez pas décemment refuser d’être payé pour une tache que vous accomplissiez déjà gratuitement. Vous avez donc intensifié à sa demande le brigandage autour de la sinistre forteresse et fini par installer un de vos repaires dans les ruines de l’une des innombrables ailes de l’immense forteresse, sous le nez de ser Duncan Rivers, dépassé par votre audacité.

Au delà du simple aspect financier cette affaire vous fit envisager des opportunités plus grandes pour vous. Le seigneur Lyman Lothston est un puissant seigneur du Conflans et, s’il n’a pas l’autorité de laver Ethan Rivers de sa bâtardise, il pourrait donner une vraie noblesse à Matt Pemble. Cela ouvrirait la porte à la réalisation de votre désir le plus secret, celui de battre le système, d’entrer dans la noblesse de Westeros.

Votre travail semble avoir porté ses fruits. La maison royale et le seigneur Tully finirent par tomber d’accord pour régler l’affaire. Après encore quelques mois de palabres une date fut adoptée pour que la cour royale, ou du moins une partie de celle ci vienne à Harrenhal rejoindre le seigneur Tully pour statuer sur l’attribution de Harrenhal.

Vous avez dès lors prévu d’être présent sous l’identité de ser Matt Pemble et de réussir à tirer votre épingle du jeu ; accéder à la noblesse sous ce nom et récupérer des terres lors de la redistribution et de devenir ainsi un chevalier fieffé.

Manoeuvres et chantage

Votre plan est bien sur d’utiliser à votre avantage les manoeuvres que le seigneur Lyman Lothston a effectué à travers vous. Le brigandage tout d’abord, et en plus l’action contre la famille Roote. Cette dernière est rentrée tardivement dans la course pour Harrenhal. Se positionnant plus en troisième candidat capable de satisfaire les différents partis que comme un véritable adversaire politique des deux grandes maisons.

Le seigneur Lothston vous a demandé d’enlever l’héritier du seigneur Roote né quelques lunes plus tôt. L’affaire fut facile et promptement réalisée. Cependant, contrairement à ce qui était convenu, vous avez ramené le nourrisson à Harrenhal, pouponné par votre bande de brigands et participant par ses pleurs aux terribles rumeurs de hantise de la forteresse. Comme prévu Lord Phillip Roote s’est depuis retiré de la compétition.

Vous comptez utiliser l’enfant comme moyen de chantage contre Lord Lyman Lothston si ce dernier ne coopère pas à la réalisation de vos ambitions. Il vous est facile avec cette preuve vivante d’établir un lien évident pour toutes entre les manoeuvres politiques du seigneur Lothston et les crimes perpétrés ; brigandage, rapt d’enfant, tout lui semble acceptable. Vous disposez d’hommes fidèles capable de témoigner contre le lord tout en omettant votre rôle dans ses affaires. Ces témoignages, bien qu’ayant une valeur quasi nulle, pourraient permettre de finir de convaincre les sceptiques.

Pour être sur que le seigneur Lothston aie bien la gravité de la situation en tête vous avez préparé une attaque pusillanime pour accueillir le seigneur Tully en ces terres. Rien de bien méchant, juste assez pour que l’implication d’un seigneur derrière cela fasse tout de suite penser à une trahison.

Enfin si la situation vous échappe ou si le seigneur Lothston perd pied face à la maison Bracken vous avez toujours la possibilité de retourner votre veste. Après tout vous ne vous entendez pas trop mal avec le frère du seigneur Bracken, Garrett.

Une région agitée

Malgré la guerre et l’approche de l’hiver, la région frontalière est toujours aussi agitée. Plusieurs incidents se sont produits à la frontière séparant les terres des maisons Deddings et Lyberr. Les premiers avaient installé une barrière d’octroi taxant tout le commerce à destination des terres des seconds. Quelques lunes plus tard un groupe armé a attaqué le poste de contrôle. Or à votre connaissance aucune bande de brigands n’est à l’origine de cette action. Vous pensez qu’il s’agit d’un mouvement de plus dans la lutte que se livrent les nobles de la région.

Pendant ce temps là Garlan Durwell, l’héritier du seigneur de Châteaubrillant, a été tué lors d’un assaut imputé à des brigands sur les terres de la maison Norridge. Inquiet des répercussions que pouvait avoir sur votre commerce, les actions d’une bande hors de tout contrôle ou pire sous le contrôle d’un rival vous avez mené votre enquête. Il y a justement eu beaucoup d’agitation dans les bas fonds du côté de Pierremoûtier et de nombreuses personnes semblent avoir disparues. Il semblerait que l’attaque ait été commanditée par la maison Vypren avec la volonté de rejeter la faute sur la maison Dunnseern.

Les troubles de Rougerive

Pendant plusieurs années vous avez déployé beaucoup d’efforts pour vous implanter à Rougerive, mais Blood exerce un contrôle ferme sur la racaille de ce port et vous commencez à manquer de ressources pour gérer un réseaux de malfrats aussi étendu que le votre. Cette lutte aux confins de votre territoire est coûteuse pour vous. Vous avez adopté une approche discrète, essayant d’entrer le moins possible en confrontation avec les ruffians de Blood.

Votre présence en ville vous a permis de constater que Rougerive devient un enjeu pour de nombreux acteurs. Récemment vous avez identifié deux nouveaux joueurs potentiels en plus de vous, Blood et Garrett : un individu que l’on surnomme le corbeau blanc dont l’activité est encore assez difficile à cerner et Anders, le tenancier du bordel installé par la maison Nightingale en ville.

Le monde souterrain de cette ville a soudain été bouleversé lorsque quelqu’un réussit à brûler le barral ancestral de la famille Vypren à Rougerive. Ces derniers se sont mis à remuer ciel et terre pour retrouver l’auteur de ce méfait. Toutes les activités suspectes furent passées au crible et de fortes récompenses ont été promises à certains acteurs de votre monde.

Un certain Tregar qui se trouvait parmi en tête de liste des suspects réussit à quitter de justesse Rougerive et vint demander votre protection. C’est un individu que vous connaissiez de nom, effectuant quelques affaires lucratives à la frontière entre les Terres de l’Ouest et le Conflans. Un voleur et un contrebandier plutôt expérimenté de ce dont vous vous souveniez.

Vous l’avez fait venir discrètement à Harrenhal. Mu par une bonne intuition, vous avez tout délégué à un de vos lieutenants, Raslow, évitant de croiser l’individu qui ne vous n’avez jamais vu. Vos hommes vous ont rapidement confirmé qu’il semblait effectivement bien être le responsable de l'incendie. Vous l’avez soigneusement mis de côté pour pouvoir le ressortir au bon moment. Vous êtes prêt à le sacrifier et à vous aliéner certains professionnels de la contrebande vu à quel point les Vypren semblent prêt à tout pour lui mettre la main dessus.

Votre plan est simple, ser Matt Pemble ira capturer le malfrat avec un petit groupe de nobliaux et vous ramènerez le mécréant au seigneur Vypren qui, en bon marchand, saura vous offrir le prix de votre peine. Vos hommes ont été prévenus, un petit groupe ayant instruction de ne pas opposer trop de résistance et de fuir à la moindre occasion servira de faire valoir à votre petite mise ne scène.

Chevalerie et noblesse

Vous avez eu vent de la présence de ser Alleras Tyrell et de ser Alyn Vance. Ceux-ci ont d’ailleurs posé quelques problèmes à vos hommes dans la région ; cependant leur présence donne une justification en or pour celle de ser Matt Pemble à Harrenhal. Vous l’avez donc retrouvé et avez rejoué votre numéro de chevalier repenti. Ensemble, vous avez d’ailleurs empêché une attaque de vos brigands sur un marchand du coin.

Alleras et Alyn n’y ont vu que du feu et maintenant vous les accompagnez pour Harrenhal. Il semble que ces deux énergumènes souhaitent créer un ordre de chevalerie. Ils cherchent à obtenir l’accord du roi qui sera présent à Harrenhal. Ce ne serait pas une mauvaise idée que ser Matt Pemble rejoigne cet ordre s’il venait à exister ; cela donnerait corps à la noblesse du personnage et vous permettrez de surveiller un peu les élans justiciers de ses deux enthousiastes.

Il vous sera nécessaire de trouver une femme une fois vos terres obtenues. Cela pourrait même vous aider à en récupérer. Il est évident que les plus prestigieuses familles ne voudront pas de mésalliance, mais en allant chercher dans celles moins prestigieuses ou dans les cousines vous devriez réussir à trouver parti, surtout si vous arrivez à bien vous mettre en avant pendant les festivités.

**Vos objectifs**

* Récupérer des terres pour votre seconde identité, ser Matt Pemble
* Ne pas vous faire démasquer
* Organiser l’assaut factice contre vos propres hommes pour livrer Tregar aux Vypren et vous mettre en avant
* Préparer votre avenir en solidifiant vos liens avec la noblesse Westerosi
* Vous enrichir et étendre votre influence

**Stratégie**

* Demander aux Lothston de vous accorder des terres. Les faire chanter avec l’enfant Roote s’ils ne coopérent pas.
* Négocier avec les Bracken si les Lothston ne cèdent pas en leur vendant votre plan d’utiliser l’enfant Roote.
* Rentrer dans l’ordre de chevalerie d’Alleras Tyrell et Alyn Vance
* Demander le soutien d’Alleras Tyrell
* Demander le soutien des Vypren après leur avoir livré Tregar
* Séduire une dame en mettant en avant votre nature chevaleresque
* Vendre des informations aux personnes enquêtant sur les troubles de la région comme la mort de Garlan Durwell ou les évènements à la frontière entre Lyberr et Deddings.

**Compétences**

**Aveux sous la torture [active/jeu] :** La brute connaît, par expertise ou par sadisme, de nombreux moyens d'infliger la douleur. Les victimes doivent répondre à une question dans le sens que désire le tortionnaire (qui les en aura informés préalablement). Le tortionnaire peut également faire signer des aveux simples si la victime sait écrire.

**Coup dans l'jarret [active/jeu] :** La brute peut infliger des coups terribles qui laisseront leur victime diminuée. Lorsqu'elle réussit à porter un coup à la jambe ou au pied, elle peut annoncer « Boite ». La victime devra alors boiter et se déplacer avec difficulté jusqu'à ce que cette blessure soit soignée par un médecin compétent.

**Maniement des armes [passive/jeu] :** Le personnage sait utiliser tout type d’armes de corps à corps et de distance.

**Utilisation des armures [passive/jeu] :** Le personnage sait porter une armure légère et moyenne bénéficier de sa protection entière.

**Port des boucliers [passive/jeu] :** Le personnage sait porter un bouclier en combat

**Désarmement [active/jeu] :** En portant un coup au poignet ou sur l'arme de son adversaire, le personnage peut annoncer « Désarmement ». Son adversaire doit lâcher son arme. Cette manœuvre ne fonctionne que sur les armes à une main.

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

**Torture [active/jeu] :** Le personnage est un tortionnaire expérimenté. Il peut forcer un personnage à répondre à une question sous la torture : la victime doit répondre la vérité si elle la connaît, et doit répondre quelque chose si elle ne la connaît pas.

**Intimidation [active/jeu] :** Le personnage menace ou violente un individu le forçant à répondre sincèrement à une question par oui ou par non. Le personnage doit annoncer à sa victime «menace»

**Authorité [active/jeu] :** Le personnage force un interlocuteur au respect sur le reste de la conversation. Le personnage doit annoncer à son interlocuteur «respect»

**Connaissances**

**Corvin Dunnseern :** Votre ami d’errance. Il a un certain talent pour ouvrir ce qui est fermé. Vous ne pensiez pas qu’un jour il se rangerait. Il continue cependant à exercer un peu d’influence sur l’autre pouvoir.

**Camilea Dunnseern :** L’épouse de Corvin. Une princesse tyroshii.

**Garrett Bracken :** Un espion, un assassin, un voleur. C’est le frère de lord Bracken.

**Blood :** L’un des hommes influents de la pègre de Rougerive

**Anders :** Le tenancier d’un bordel de Rougerive appartenant à la maison Nightingale. Il semble parti pour se positionner dans les luttes d’influence du monde souterrain de Rougerive.

**Le corbeau blanc :** Un nouvel acteur des bas fonds de Rougerive.

**Raslow :** L’un de vos lieutenants présent à Harrenhal

**Lord Lyman Lothston :** Votre principal employeur ces derniers temps. Il a de l’ambition et veut obtenir le fief d’Harrenhal.

**Lord Hugo Bracken :** L’adversaire politique du seigneur Lothston. C’est le frère de Garrett.

**Lord Phillip Roote :** Un troisième parti dans la course à Harrenhal que vous avez dissuadé de continuer.

**Ser Duncan Rivers :** L’actuel responsable des terres de Harrenhal.

**Ser Donnel Orme :** Un ancien vassal Strong qui aide ser Duncan Rivers à tenir la forteresse. Son épouse Bethany est la châtelaine. Il vous opposent tout les deux plus de résistance que ser Duncan.

**Ser Alleras Tyrell :** Le benjamin du seigneur du Bief. Un chevalier illuminé qui croit dans l’idéal chevaleresque.

**Ser Alyn Vance :** Un ami de ser Alleras Tyrell. Un chevalier illuminé qui croit dans l’idéal chevaleresque.

**Ser Gregor Lynn :** Un ancien seigneur dépossédé de ses terres et qui s’était mis dans la tête de régler tout les problèmes du monde. Il a finit condamné à mort pour trahison.

**Ser Victor Lorne :** Un des chevaliers présent au mariage de Vyseris Vance. Ser Alleras semble l’apprécier.

**Lord Alaric Vypren :** Le seigneur de la maison Vypren. Il vénère les anciens dieux. C’est un marchand avisé. Sa devise est : “Jamais ne pardonnons”. Vous avez quelque chose qui l’intéresse.

**Tregar :** Le responsable de l’incendie du barral de la famille Vypren. Vous l’avez sous bonne garde.

**Lord Vyseris Vance :** Vous étiez à son premier mariage qui a tourné au cataclysme. Son père a abdiqué juste après cela et a pris le noir. Il a depuis essuyé une guerre terrible et se retrouve maintenant marié à la fille du seigneur Vypren qui, dit-on, lorgne sur toutes ses terres.

**Lord Stefford Norridge :** L’ancien régent de Pierremoûtier. Il est devenu grand argentier du royaume.

**Lord Edern Deddings :** Le seigneur de la maison Deddings.

**Lord Selmond Lyberr :** Le seigneur de la maison Lyberr. Il a la réputation d’être intraitable.

**Lord Aeron Dunnseern :** Le frère de votre ami Corvin.

**Garlan Durwell :** L’héritier de la maison Durwell. Il est mort assassiné par la famille Vypren.

**Septon Meribald :** Le septon qui vous a recueilli dans son hospice. Il parait qu’il fait parti des saintetés de la foi maintenant.