**Garrett Bracken**

Loyal, opportuniste, impitoyable, rusé, cynique

*“Le savoir et l’argent régissent le monde, et dans ce monde je suis prince parmi les princes”*

Date de naissance : 108 après la Conquête

Âge : 42 ans

Ascendance : Fils de Jonos Bracken et de Meredyth Graceford

Mariage : -

Descendance : -

Royaume : Conflans (Riverlands)

Maison : Bracken

Blason : cheval de gueule sur champs d’or

Devise Familiale : Craignez notre courroux

Fiefs : Haye-Pierre (Stone Hedge)

Apparence : assez variable. Lorsqu’il n’agit pas sous une autre identité il porte des vêtements de belles factures mais dont la qualité repose plus sur les aspects pratiques de la coupe que sur la richesse des tissus.

**Présentation**

Vous êtes Garrett Bracken, le frère du seigneur Hugo Bracken. Vous êtes un homme rusé, impitoyable, opportuniste et vouant une loyauté indéfectible envers votre famille. Vous êtes l’homme de l’ombre de votre frère, agissant toujours avec efficacité et sans hésitation. Vous êtes un homme subtil qui pratique le commerce et l’espionnage, l’assassinat et la négociation avec un pragmatisme et une précision redoutable. Proactif dans les affaires de la famille, allant au devant des besoins, il est rare que votre frère aie à vous demander quoique ce soit.

**Histoire**

Une enfance unie

Vous êtes né à Haye-Pierre, la demeure millénaire de la maison Bracken. Dernier né de votre fratrie vous avez grandi entouré d’hommes plus grands et plus forts que vous, notamment votre frère ainé Meribald qui était particulièrement musclé pour son âge. C’était un garçon querelleur et tapageur. Il vous plaisait beaucoup à toujours réussir à s’attirer à la fois la sympathie des adultes et leurs remontrances. Son principal compagnon de méfaits était votre cousin Steffon qui était à peine moins impressionnant mais tout aussi turbulent. Ils arrivaient presque toujours à entrainer Elias, un autre de vos cousins dans leurs jeux et leurs problèmes. Elias était un jeune homme simple qui ne demandait qu’une seule chose : avoir quelqu’un pour lui dire quoi faire. Votre frère Hugo et votre cousin Petyr étaient plus taciturnes ; tous deux étaient studieux et réfléchis, ne participant que peu au vacarme de la forteresse. Votre mère et le septon Melwys s’occupaient de l’éducation des filles, votre soeur Jayne et vos cousines Sandora et Talia.

Enfant curieux et à l’imagination très active vous ne teniez pas en place. Vous vous amusiez à tromper la vigilance de vos précepteurs pour rejoindre Meribald et Steffon. Vous leurs donniez alors des bons conseils pour se sortir des situations dans lesquels ils s’étaient fourrés. Comme votre frère Hugo, les Sept vous avaient doté d’une intelligence superieure à celle des autres enfants mais les livres ne représentaient aucun attrait pour vous.

Même si vous ne passiez pas le plus clair de votre temps tous ensemble, la loyauté familiale caractéristique de votre famille s’installa durablement dans chacun d’entre vous. Vous vous souteniez tous les uns les autres et présentiez déjà les prémices d’une complémentarité tacite grace à laquelle chacun savait ce que l’on attendait de lui.

Apprentissages et séparations

En grandissant le groupe s’est peu à peu séparé. Vous aviez sept ans quand Steffon devint l’écuyer du seigneur Malister et que Hugo fut envoyé comme pupille auprès du seigneur Baratheon. Meribald passait le plus clair de son temps avec son père en dehors de Haye-Pierre.

Laissé à vous même, vous entraîniez Elias dans votre exploration de la forteresse et dans la réalisation de petit défis qui prirent vite une ampleur et une complexité qui le laissaient toujours pantois ; il s’agissait tantôt de dérober un objet anodin tantôt de chambouler toute l’organisation des cuisines.

Pendant ce temps Petyr se rapprochait des Sept et suivait avec ferveur les enseignements de septon Melwys qui l’avait pris parmi ses élèves. Comme vous, il reçut une formation à l’épée mais le seigneur Jonos lui fit également donner des leçons de stratégie et de tactique, le préparant à prendre la suite de son père. Il s’appliquait autant dans ses études militaires que religieuses.

Puis en 119 après la conquête Jayne et Sandora partirent aussi. Votre soeur devint l’une des dames de compagnie de lady Miryah Tyrell et votre cousine se vit promise à l’héritier de la maison Wayn et partit avec sa mère vivre chez son futur époux. Talia, privée de la compagnie de ces demoiselles et de sa mère, se rapprocha de Petyr.

Les années continuèrent de passer et vous deveniez de plus en plus doué dans vos jeux d’esprit et de mains. Les serrures cessèrent de vous importuner, tout comme les grincements des planchers. Vous faisiez preuve d’une grande mémoire, capable de revoir le contenu d’une pièce que vous aviez juste traversé quelques heures auparavant. Votre père, loin de décourager vos talents, vous permis de les mettre à contribution pour votre famille.

Les prémices de la guerre

Le roi Vyseris, qui n’avait pas eu de fils de son premier mariage, avait commencé à préparer sa fille Rhaenyra à lui succéder. Si de nombreux courtisans avaient accepté cette situation et avaient commencé à s’attirer les faveur de la princesse, d’autres, fidèles aux intérêts du royaume, réussirent à convaincre le roi de reprendre une épouse. De l’union du roi Vyseris I et de la reine Alicent naquirent plusieurs enfants dont le futur Aegon II.

Les défenseurs d’un droit agnatique étaient nombreux, à commencer par votre famille et vos alliés Malister ou Wayn et au delà du Conflans, le seigneur Wylas Tyrell, le seigneur Otto Hightower, main du roi et père de la reine Alicent, le seigneur commandant de la garde royale Criston Cole, le seigneur Daeron Velaryon, le seigneur Richard Baratheon, le seigneur Philip Tarbeck. Lorsqu’il devint évident que le roi ne comptait pas faire hériter son fils Aegon, les agnatiques s’unirent pour assurer la continuité du droit et des traditions andales. Votre soeur Jayne épousa l’héritier de la maison Tyrell, ser Garth en 123 après la conquête.

En 126 votre père vous envoya à Port-Réal pour servir d’espion pour la faction agnatique. Vous êtes rapidement devenu indispensable. L’aisance avec laquelle vous vous déplaciez vous permit d’accéder à des trésors de renseignements ; lorsque vous n’arriviez pas à surprendre les conversations vous obteniez sans grandes peine par la corruption ou la menace ce que vous cherchiez. Vous vous apperçûtes que votre excellente mémoire n’était pas que visuelle mais que les chiffres et les nombres s’agençaient naturellement dans votre esprit. Vos talents permirent à votre faction d’avoir une longueur d’avance lorsque la guerre éclata.

La danse des dragons

Lorsque le roi Vyseris mourut en l’an 129 après la conquête et que le seigneur commandant Criston Cole couronna Aegon II, la guerre éclata immédiatement, divisant le royaume en deux. De nombreuses familles s’opposèrent violement et certaines se déchirèrent de l’interieur. La maison Tully rejoignit les partisans de Rhaenyra, entrainant avec elle la moitié du Conflans dont les seigneurs Blackwood, Vypren et Deddings ; d’autres eurent un positionnement plus ambiguë ou plus divisé.

Au début des conflits le seigneur Blackwood réussit à capturer votre cousin Meribald et son épouse Mallister ainsi que leur enfant. Il les fit exécuter et renvoya leurs têtes à Haye-Pierre, ajoutant encore à la liste immémoriale des rancunes qui nourrissent votre haine pour cette maison de dégénérés. La guerre emportât aussi votre père Jonos et votre cousin Steffon. Hugo hérita de Haye-Pierre. Il prit pour épouse la fille ainée du seigneur Corkwell, relâchant ainsi la pression qui pesait sur vos alliés Wayn et mena votre maison au travers de la Danse des dragons. Petyr s’illustra au côté de ser Oros Reyne dont il avait été l’écuyer avant le début des conflits. Durant toute la guerre vous êtes resté auprès des agnatiques de Port-Réal.

La guerre se finit après un peu plus de deux ans de lutte acharnée par une victoire de votre camp, mais le roi n’y survécut pas et c’est son neveu, le fils de Rhaenyra, qui lui succéda en épousant Vysenia, la fille de son prédécesseur. Le seigneur Daeron Velaryon avait repris la tête de la faction agnatique et devint le régent du royaume et la main du roi.

Au sortir de la guerre le seigneur Edwyn Tully, dans une politique de réconciliation de ses vassaux, força un certain nombre d’alliances. La famille Bracken fut contrainte de marier Talia à ser Logan Deddings, le fils héritier de lord Edern Deddings, l’un des membres de l’état major de la maison Tully pendant la danse des dragons. Talia mouru durant l’hiver suivant sans enfant. Son époux prétendit qu’elle se serait laissé mourir. D’autres morts étranges entourent la maison Deddings mais ne voulant relancer la guerre au sortir de la danse des dragons, Hugo vous demanda à vous et Petyr de ne pas donner suite.

Dans l’ombre du monde

Vous avez été profondément marqué par la guerre ; voir des princes se faire dévorer par des dragons et les sombres nouvelles du destin de votre père et de Meribald vous otèrent définitivement toute forme de limite ; vous faisiez un sale boulot et vous le faisiez bien.

Alors que votre cousin Petyr se rapprochait de la lumière des Sept, oeuvrant pour Melwys qui s’était élevé au rang de sainteté de la foi, vous vous enfonciez dans l’ombre du monde. Vous ne teniez pas en place, allant sans cesse espionner ou tuer tel seigneur, régler telle affaire pour le compte de votre famille ou de vos amis agnatiques. Vous affectiez plusieurs identités : ser Jon Hallmont, vassal de la maison Bracken et négociant en minerais et pierres ; Emmett Rivers, un batard faisant du commerce le long de la Néra ; Desmond Bralton un vassal de la maison Frey ayant hérité d’une coquette somme et qui collectionne des objets d’art ...

Vous avez passé les années qui suivirent la guerre civile à construire des réseaux d’influence et à vous positionner dans le Conflans. En parallèle de vos activités de renseignements vous avez developpé plusieurs entreprises marchandes sous vos différents noms d’emprunt. En plus d’une parfaite couverture pour vos activités de l’ombre vos affaires apportent un revenu substantiel à votre famille.

Le conflit entre Bracken et Blackwood

De nombreuses rancunes jalonnent l’histoire commune de votre maison et de la maison Blackwood. Cette dernière était du temps des premiers hommes, où vous étiez rois, une maison vassale de la votre qui par ambition vous avait trahi pour acquérir une couronne. C’était il y a des millénaires et nul ne peut compter le nombre de fois que le sang a été versé depuis. Il y a une dizaine d’années le seigneur Rolland Blackwood prétendit que votre cousin ser Elias Bracken avait engrossé sa petite nièce Elia Marshlight et refusait de l’épouser. Sur ce simple prétexte, il convoqua ses bannerets et marcha sur vos terres. Elias fut parmi les premiers à périr dans le conflit. Petyr mena une campagne implacable contre la maison Blackwood qui ne s’arrêta qu’après la destruction de la famille Marshlight, vassaux de vos adversaires, lorsque le seigneur Tully intervint et prit comme otages les héritiers de vos deux maisons.

Régulièrement les tensions entre les deux familles mènent à des petits débordements sur votre frontière et votre famille mène des expéditions punitives sur les terres de vos ennemis ancestraux. Cependant vous vous contentez d’agir lorsqu’il y a provocation, sans aller chercher le conflit par vous même. Lorsque vous passez à Vivesaigues pour vos affaires ou celles de votre famille, vous constatez qu’en grandissant votre neveu Hendry conserve une rivalité forte avec Lucas Blackwood et que tous deux donnent beaucoup de fil à retordre au seigneur Tully et à sa cour.

Retour à Port-Réal

Il y a quelques années le frère du roi, le prince Vyseris Targaryen, fut nommé Main du roi. Le seigneur Daeron Velaryon fut relégué au poste de maître des lois mais conserva son influence sur la cour et le souverain. Le prince commença tout de suite à mener une vie politique intense gagnant rapidement de l’influence à la cour et un ascendant sur son frère. De plus, le prince se mit à courtiser certains partisans agnatiques, notamment au sein des familles Hightower, Baratheon et la votre à qui il rendit visite.

Le seigneur Daeron Velaryon vous invita à revenir à la cour royale pour mettre aux profits du royaume vos talents. Il vous chargea d'espionner les membres du conseil restreint. La Main du roi vous apparut tout de suite comme un homme très intelligent et subtil politiquement. Il s’appuie beaucoup sur les membres de la famille Darklyn, comme toujours aveuglément fidèles à la maison Targaryen. Le seigneur commandant de la garde royale, Lord Tristan Darry, est lui aussi un homme à la loyauté irréprochable, au point de ne pas faire de politique à la différence du grand mestre Alekyn qui biaise sans retenue ses conseils pour favoriser la maison Hightower. Le maître des navires, le vieux Lord Runcel Redwyne, est un agnatique modéré, prêtant volontiers attention aux discours de la main du roi. Enfin le grand argentier du royaume, Lord Selmond Serret vous paraît frauduleux et corrompu, semblant hésiter sur sa ligne politique mais ayant visiblement trop peur pour s’opposer aux agnatiques. Il est souvent approché par la Main qui semble vraiment vouloir le courtiser.

Il semblerait que le parti agnatique commence à montrer des signes de vieillesse. Vous avez aussi fini par identifier la majeure partie des membres du premier cercle de relations du seigneur Velaryon : le seigneur Jeoffrey Hightower, le seigneur Philip Tarbeck, le seigneur Estermont et ser Oros Reyne. Vous savez qu’il vous en manque un. De plus, à entendre le grand mestre, le seigneur Garth Tyrell semble ne plus faire l’unanimité de la faction, a la différence de votre frère Hugo, de dame Danae Vance, de lord Willem Durwell et de quelques seigneurs des Terres de l’Orage qui ont su rester proche de ce cercle.

Vous avez aussi décidé de faire chanter le grand argentier afin de rentabiliser le temps que vous passiez à la capitale. En homme faible et coupable qu’il était, il céda et vous avez comencé à détourner quelques fonds pour vous.

Ethan Rivers

Parmi les quelques rivaux que vous avez eu dans le monde des ombres, un s’est montré particulièrement coriace, un individu répondant au nom d’Ethan Rivers. Il agit principalement dans le sud du Conflans dans la région d’Harrenhal à Pierremoûtier, même s’il lui arrive de sortir de sa zone de travail habituelle. Son principal talent se trouve être sa capacité à rapidement réunir des hommes capables du pire. Comme vous, c’est un homme qui va sur le terrain. Il prend souvent l’identité d’un chevalier errant cynique, ser Matt Pemble.

Plusieurs fois vous vous êtes opposés pour le contrôle d’un relais, d’un informateur ou par simple précaution lorsque vos chemins se croisaient. Il s’agit plus d’une rivalité que d’une réelle animosité. L’un comme l’autre possédez suffisamment de petits détails pouvant embarasser l’autre pour que vous ne preniez pas ces tensions comme des attaques personnelles, et il vous arrive même de vous rendre mutuellement service.

La symétrie n’est pas parfaite non plus, vous disposez de réseaux et de moyens bien plus grands que lui, après tout vous êtes le frère du seigneur Bracken. Cependant sur son territoire il reste difficile à attaquer.

Il y a quatre ans les agnatiques voulaient dérober un bijou d’une grande valeur à l’archonte de Tyrosh qui se déplaçait sur Westeros pour marier sa fille Camilea au fils du seigneur Aerys Vance de Bel-Accueil. Vous leur avez recommandé Ethan, ne pouvant pas quitter Port-Réal. Un intermédiaire parfait pour ce genre de travail.

La mort de Selmond Serret

Le vol de l’Oeil du Dragon, car tel était le nom du magnifique rubis volé à l’Archonte, faisait parti d’un plan complexe pour déclencher une guerre dans la région. D’abord un simple conflit localisé entre le seigneur Durwell et le seigneur Vance, l’affaire se transforma vite en une guerre sérieuse impliquant une demi douzaine de maisons de la frontière triple entre le Bief, le Conflans et les Terres de l’Ouest. Le seigneur Philip Tarbeck, avec le soutien des seigneurs Lannister et Tully réussi à arrêter le conflit en réunissant les belligérants pour des négociations de paix autour de la dépouille de ser Oros Reyne, mort durant le conflit.

Le seigneur Selmond Serret se rendit à cette trêve afin de représenter la cour royale et mener quelques enquêtes de routine sur les finances de certaines maisons impliquées dans l’affaire. Il ne trouva que la mort. En effet il fut empoisonné dès le début des négociations.

Lorsque vous avez appris la nouvelle vous êtiez à Rougerive, ville portuaire sur la Rufurque contrôlée par la maison Vypren, une alliée indéfectible de votre ennemi ancestral, la maison Blackwood, dont elle partage la foi hérétique. Vous profitiez de l’absence des principaux membres de la famille Vypren, qui s’étaient justement rendu à Tarbeck Hall, pour aller un peu spéculer sur le commerce du fer qui connaissait depuis quelques années un regain d’activité dans la région. N’ayant plus de grande raison de retourner à Port-Réal où les intrigues restaient larvées, vous êtes parti sur les terres Tarbeck mener votre enquête.

Vous n’avez pas réussi à apprendre grand chose sur la mort de lord Selmond Serret. Un agent de la main était présent sur place, une septa issue de la maison Darklyn, plusieurs personnalités de la faction agnatique et probablement quelques seigneurs aux comptabilités douteuses et son successeur, lord Stefford Norridge. Autant de suspects possible mais aucune piste réelle.

Les Terres de l’Ouest

Vous avez profité de votre présence dans les terres de l’ouest pour fouiner un peu et vous familiariser avec la région. Plusieurs tensions agitent les seigneurs frontaliers, par exemple un ancien territoire Brax sous vassalité Tarbeck dont le seigneur Corkwell doit hériter par mariage.

Plus sérieuse, quelques mois seulement après que les accords de paix aient été signés à Tarbeck Hall, une guerre provoquée par la prise de la forteresse Carmont par ser Gregor Lynn, ancien maître de Hautfort, et une bande mercenaires et hors la loi ébrala les Terres de l’Ouest. Les maisons Vypren, Dunnseern et Orme s’engoufrèrent dans la passe de Hautfort après que la forteresse soit tombée entre les mains des traîtres. Le seigneur Erren Carmont réussit à reprendre Hautfort mais trouva la mort peu après lors d’une bataille contre les envahisseurs. Le seigneur Lyonnel Lannister se déplaça pour faire pendre les suivants de ser Gregor Lynn et arrêter la guerre qui se déroulait sur ses terres.

Plusieurs choses vous ont marqué dans ce conflit. Malgré le casus belli assez faible invoqué par les belligérents et la position de force des armées Lannister, le seigneur des Terres de l’Ouest concéda un territoire au seigneur Orme, légitimant ainsi sa conquête et sa guerre. De plus pendant le conflit le seigneur Serret, pourtant suzerain de la maison Carmont ne fit pas un geste pour aider le seigneur Erren. Vous avez un peu fouiné et appris que le seigneur Garth Tyrell avait appuyé de tout son poids les démandes du seigneur Orme et menacé les Terres de l’Ouest d’une guerre si le seigneur Lannister ne cédait pas à ses exigences.

Vous êtes resté en dehors de la zone de conflits et avait un peu voyagé sur les terres des maisons Nightingale et Serret. La famille Nightingale s’est révelée pleine de surprises ; ses membres portent une tache de naissance similaire à celle d’Ethan Rivers, une marque sur la joue droite qu’il prend parfois la peine de dissimuler. Le beau frère du lord est un dornien du nom de Lynessos Blackmont, il fait du commerce de toute sorte de choses dans la région et avec son royaume d’origine. Il possède notamment un réseau de bordels dont il se sert pour déployer ses agents de renseignement. Il s’étend en ce moment même à Rougerive.

La succession d’Harrenhal

Le fief d’Harrenhal est actuellement tenu par ser Duncan Rivers, un bâtard de la maison Strong, seul descendant ayant survécu à la guerre civile. Comme plusieurs des grands seigneurs du Conflans, votre frère possède du sang de la famille Strong, une quantité juste suffisante pour pouvoir légitimement se proposer comme souverain d’Harrenhal.

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 : Blackwood, Bracken, Frey, Lothston et Mallister, les Bracken et les Lothston ayant une légitimité un peu plus forte que les trois autres par leur lien familiaux avec la maison Strong. Lord Philip Roote fit lui aussi valoir sa légitimité par son ascendance liée aux Harroway d’Harrenhal, la famille ayant ayant précédée les Strong à la tête de la forteresse. Cependant ce dernier fini par se retirer de la course de lui même.

Au final la décision reviendra au seigneur Tully et à la maison royale. Par l’intermédiaire de votre soeur, le seigneur Hugo Bracken dispose d’un appui fort de la part du seigneur Garth Tyrell. Enfin, son influence dans les cercles agnatiques que vous avez relié pendant des années à Port-Réal, notamment auprès du maître des lois et beau père du roi, le seigneur Daeron Velaryon, lui assure de bons soutiens.

Le soutien du seigneur Edwyn Tully ne vous est pas acquis et, considérant les relations complexes entre lui, votre frère et ses alliés, cet appui peut ne jamais venir. Hugo a vraiment concentré ses efforts sur l’influence à la cour du roi. Il y a quelques années la main du roi, le prince Vyseris Targaryen s’est rendu à Haye-Pierre se déclarant prêt à soutenir les prétentions de votre cousin sur Harrenhal suivant ce que ce dernier pouvait être prêt à faire pour lui en échange.

De votre analyse, à moins d’un caprice royal le fief risque de se retrouver entre les mains du seigneur Lyman Lothston. Votre priorité est de s’assurer que la redistribution des terres ne déséquilibre pas trop le jeu en faveur de vos ennemis. Ensuite vous avez commencé à prévoir que les Lothston ne tiendront pas éternellement l’immense forteresse, surtout si vous les aidiez dans ce sens. Après, si vous réussissez à discréditer suffisamment votre adversaire tout reste possible.

La ruine de la maison Lothston

Vous avez commencé par vous rendre sur les terres de vos rivaux afin de revoir quels sont leurs atouts. Force vous est de reconnaitre que le seigneur Lyman Lothston est un homme très habile. En effet ses terres sont dans un état déplorable. Immenses, difficiles à entretenir et à défendre, il arrive à maintenir une apparence d’opulence qui vous aurait vous aussi trompé si vous n’étiez pas autant rompu à ce jeu de dupes et determiné à analyser chaque parcelle de terrain pour trouver le moindre détail révélateur d’une force ou d’une faiblesse.

Vous avez refait les calculs plusieurs fois et vous ne comprenez toujours pas comment le seigneur Lothston fait pour maintenir sa maison à flot. Les chiffres ne mentent pas, ils devraient être ruinés tellement la Danse des Dragons les a saignés.

Un plan a commencé à germer dans votre esprit. Le seigneur Lothston est peut être très doué avec les chiffres mais il vous semble aussi vaniteux et prêt à tout pour cacher l’indigence de sa famille. Vous avez donc décidé de le mener à bout, de le pousser dans un gouffre de dépenses sans fond.

Votre projet est assez simple : vous avez demandé à votre frère d’annoncer que lorsqu’il serait seigneur d’Harrenhal il restaurerait la forteresse pour pousser le seigneur Lothston dans son ego à faire la même promesse, puis s’assurer que les travaux soient un désastre financier inextricable.

L’état des lieux

Vous vous êtes immédiatement mis au travail. Votre plan mettra probablement quelques années pour arriver au résultat voulu mais c’est en commençant dès maintenant qu’il a le plus de chance d’aboutir.

Vous avez commencé par faire un bilan de la situation de votre adversaire. Ses terres actuelles sont en mauvais état et il mène déjà un fort train de dépense. Les terres d’Harrenhal sont elles assez inégales. A proximité de la forteresse, des bandes de pillards et de brigands sévissent depuis des années et le territoire s’en est retrouvé considérablement appauvri. Cependant les terres au delà sont plutôt fertiles et pourraient confortablement aider leur propriétaire. Elles sont très bien tenues, dame Bethany Orme, la chatelaine d’Harrenhal semble être assez douée. Idéalement il faudrait attaquer les terres en question pour les affaiblir avant l’hiver. Si les brigands pouvaient se déplacer ce serait l’idéal.

Les soutiens de la famille Lothston sont nombreux mais leur alliés véritables sont plus rares. D’après votre soeur Jayne le seigneur Aeron Dunnseern n’est pas un homme fiable. Sa famille a connu une forte expansion récement en absorbant les terres de la maison Graves mais ils n’ont pas l’économie qui suit. Ils vont mettre un certain temps à digérer leur acquisition et il ne peuvent soutenir un tel projet.

La famille Deddings est une famille essentiellement militaire, si leur terres sont un trésor, leur éconnomie est risible. L’héritier de la famille, ser Logan a épousé la fille du seigneur Lyman Lothston. Ils essaieront surement d’aider leur alliés, vous donnant l’occasion d’exercer votre vengeance pour la mort de Talia. Il semblerait qu’ils aient aussi des problèmes de pillards à leur frontière avec la maison Lyberr.

Les préparatifs

Vous avez suffisamment confiance en votre frère pour qu’il arrive à manipuler l’ego du seigneur Lothston afin que celui ci se lance dans le projet titanesque. Il ne vous reste plus qu’a assurer le contrôle des éléments variables afin d’assurer que tout fonctionne.

Mestre Garin, mestre de la maison Carmont, est un maître renomé de la castramétation et il n’aurait aucun mal à se positionner à la tête du projet pour en assurer la maîtrise d’oeuvre. Avec les événements récents la famille Carmont a cruellement besoin d’alliés et ses ennemis sont aussi les votres, Vypren et Dunnseern. Dans un tel contexte un accord est surement atteignable.

Assurer la montée des prix des matériaux est plus complexe mais vous avez toutes les ressources qu’il vous faut pour cela : des contacts mercenaires, des relations avec les fers-nés qui pillent régulièrement la côte de la maison Blackwood, une bonne influence auprès des négociants du Conflans. Quelques bateaux qui coulent au bon moment et la denrée se fait rare, les marchands qui spéculent et de temps à autres des ressources qui se perdent, tout cela peut être très efficace.

Parmi les producteurs susceptibles de fournir à des tarifs trop raisonnables de la pierre pour le projet se trouve justement la famille Vypren. Ce sont de fins commerçants confortablement adossés à la Rufurque ce qui leur donne une position idéale pour soutenir de tels travaux. Vous êtes donc retourné à Rougerive pour mettre votre plan en action et essayer de toucher le plus possible vos autres ennemis par effet de bord.

D’une pierre deux coups

En approfondissant votre plan vous avez réalisé que vous pouvez faire d’une pierre deux coups. Trois ou quatre en fait, voire plus. Dans une de ses lettres récentes votre soeur vous a confié l’intention de son époux de lever une taxe exceptionnel sur le blé. Cela peut faire réagir l’ensemble du royaume. Le Conflans étant la deuxième couronne productrice de blé sur Westeros il est fort à parier qu’il y ait des répercussions. Si la situation économique venait à s’aggraver dans tout le Conflans, votre action d’affaiblissement économique de la maison Lothston et de ses alliés pourrait avoir son effet décuplé.

La maison Bracken peut essuyer un hiver violent comme vous le planifiez. Les dernières années ont été très bonnes pour vos finances entre l’été, le détournement des fonds royaux et vos activités commerciales.

Troubles à Rougerive

Arrivé à Rougerive vous avez tout de suite regretté votre précipitation. Il y a un peu plus d’un an un imbécile avait réussi à bruler le barral de la famille Vypren, objet de toutes leurs dévotions depuis des millénaires. Le seigneur et sa famille s’étaient lancés dans une grande serie d’enquêtes et d’arrestations pour retrouver le coupable. Cela n’aurait pas été si grave si vous n’étiez pas sur leur liste de suspects ; enfin, ser Jon Hallmont qui était passé par Rougerive lorsque vous vous intéressiez au commerce du fer juste avant que l’incident. Vous avez réussi à vous cacher dans le bas fonds de la ville en utilisant un contact d’Ethan Rivers, acceptant de payer un prix honteux pour être sur que votre bienfaiteur ne vous trahisse pas.

Le défaut de votre plan est que le moindre faux pas peut vous coûter très cher. Aussi vous avez continuer à payer le prix qu’il fallait pour rester caché le temps de trouver une opportunité de quitter la ville et rejoindre Harrenhal. Vous espérez que personne ne reconnaitra ser Jon là bas, après tout les Vypren ne lui ont jamais été présentés et ne connaissent pas votre visage.

La décision du roi

Vous êtes arrivé juste à temps pour ne rien rater. Et vous n’avez rien raté pour le coup, vous avez repéré un des hommes de main d’Ethan Rivers qui rôdait prêt d’une partie abandonnée de la forteresse. Le roi s’est déplacé accompagné d’une partie de sa cour. La Main du roi, le maître des lois et le grand argentier sont venus avec lui, ainsi qu’un intendant de maison et un de ces charlatans qui lui parlent des dragons et du destin de son sang.

La présence du grand argentier vous arrange. Vous allez pouvoir lui parler. Il faudrait que la maison Lothston soit isolée financierement et vous voulez vous assurer que la couronne ne prête pas de l’argent à votre adversaire. De la même manière il serait bon que Petyr suggère à ses relations dans la Foi de ne pas accorder de prêt à la famille Lothston. Il faudrait aussi que vous profitiez de la présence du lord argentier pour lui voler une partie des livres de comptes du royaume afin de dissimuler les traces de vos arrangements avec son prédécesseur. Ce n’est pas urgent mais il risquerait de les trouver à terme.

**Vos objectifs**

* Soutenir votre frère pour Harrenhal
* Garder votre complot secret
* Vous disculper de l’affaire du barral de Rougerive
* Obtenir la coopération de mestre Garin et de la famille Carmont
* Se rapprocher de Lynessos Blackmont et de ses réseaux
* Isoler économiquement vos adversaires
* Empêcher la maison Lothston d’emprunter de l’argent
* Convaincre Hugo des bénéfices de passer le plan à plus grande échelle
* S’assurer qu’Ethan Rivers ne gène pas vos plans
* Voler les carnets de compte du royaume dans lesquels vos magouilles apparaissent

**Stratégie**

* Utiliser votre proximité avec la cour de Port-Réal
* Agir de concert avec Hugo, Petyr et Hendry
* Aider la maison Carmont dans son infortune
* Essayer de rapprocher la maison Carmont de la maison Nightingale
* Circonvenir le nouveau grand argentier
* Convaincre sa sainteté Melwys que la foi ne doit pas prêter à la famille Lothston
* S’assurer que la châtelaine d’Harrenhal ne reste pas au service des Lothston

**Compétences**

**Coupe-gorge [active/jeu] :** L'assassin a appris à infliger des blessures mortelles discrètement. En mimant un égorgement (passer un doigt ou une petite dague sur la gorge de la victime), il inflige une blessure mortelle (murmurer « fatal » à l'oreille de son adversaire. Ce dernier devient instantanément agonisant).

**Sens de la corruption [passive/jeu] :** L'espion possède un sens aigu pour jauger de la loyauté des autres. Lors d'une séance de jeu, il peut sonder après quelques échanges la loyauté des serviteurs de la maisonnée, repérant leur niveau de loyauté global et les éventuels membres qui peuvent céder.

**Maniement des arcs [passive/jeu] :** Le personnage sait utiliser les arcs et les arbalètes en combat ; Exemples : Arc court, arc long, arbalète de poing

**Crochetage [active/jeu] :** Le personnage sait ouvrir les serrures complexes, à l'aide de quelques outils appropriés

**Repérage [active/jeu] :** Le personnage à l’œil pour repérer la configuration d'un lieu, les passages utiles et les portes de sortie. En fouinant et en posant quelques questions, il peut effectuer une reconnaissance du lieu d'une séance de jeu. Il sera beaucoup plus facile de s'infiltrer dans ce lieu par la suite. Pour valider la reconnaissance, il est nécessaire de fouiner pendant un quart d'heure et de poser des questions sur les entrées de services à un habitué des lieux.

**Empoisonnement [active/jeu] :** Le personnage connaît à présent des poisons suffisamment nocifs pour être mortels à terme. Une victime de cet empoisonnement tombera malade et mourra si elle n'est pas soignée par un médecin compétent.

**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»

**Lire et écrire [passive/special] :** Le personnage c’est lire et écrire la langue commune.

**Connaissances**

**Dame Talia Deddings :** Votre cousine. Elle a épousé ser Logan Deddings mais est morte dans des circonstances que vous trouvez assez troublantes.

**Dame Sandora Wayn :** Votre deuxième cousine.

**Lord Jonos Bracken :** Votre père. Un homme fort et sévère. Il est mort tué par les Blackwood pendant la danse des dragons.

**Dame Meredyth Bracken :** Née Graceford. C’est votre mère et la cousine de sa sainteté Melwys.

**Ser Meribald Bracken :** Le fils ainé de lord Jonos, assassiné par la famille Blackwood pendant la danse des dragons.

**Dame Sary Bracken :** L’épouse de Meribald. Née Mallister, elle scellait l’alliance entre vos deux familles. Elle a été assassinée par la famille Blackwood pendant la danse des dragons.

**Willis Bracken :** Le fils de Meribald. Il a été assassiné par la famille Blackwood pendant la danse des dragons.

**Lord Hugo Bracken :** Votre frère. Il mène la famille Bracken dans la continuité de son père. Vous l’appréciez beaucoup. Il est assez intelligent et bon politicien.

**Hendry Bracken :** L’héritier de votre famille. Il est pupille du seigneur Tully. Il semble doté d’un certain tempérament mais vous ne l’avez que très peu cotoyé.

**Dame Vera Bracken :** La femme de votre frère Hugo. C’est la soeur du seigneur Corkwell.

**Ser Petyr Bracken :** Votre cousin. C’est un homme taciturne, loyal et pieux. Comme vous, il soutient votre famille aveuglément.

**Ser Elias Bracken :** Votre cousin, mort assassiné par les Blackwood au début de la guerre Marshlight.

**Lord Hoster Blackwood :** Le seigneur Blackwood au début de la guerre civile, il est mort du fil de l’épée de lord Jonos. Un boucher sanguinaire.

**Roland Blackwood :** L’actuel seigneur Blackwood.

**Lucas Blackwood :** L’héritier de la famille Blackwood. Il est pupille à Vivesaigues avec Hendry.

**Dame Jayne Tyrell :** Votre soeur. Elle a épousé le seigneur Garth Tyrell. C’est une femme de caractère.

**Sainteté Melwys :** L’ancien septon de votre famille. Un homme fervent et intelligent.

**Lord Garth Tyrell :** L’époux de votre soeur Jayne. Un seigneur dangereux et belliqueux.

**Lord Willem Durwell :** Un proche conseiller du seigneur Tyrell. Un homme belliqueux et expansionniste. Il a soutenu les agnatiques pendant la guerre civile.

**Lord Aerys Vance :** L’ancien lord de la maison Vance de Bel-Accueil. Il aurait sombré dans la folie avant d’abdiquer et de prendre le noir.

**Lord Vyseris Vance :** Le fils du seigneur Aerys. Il est inexpérimenté et dirige une maison qui bat de l’aile.

**Lord Alaric Vypren :** Un homme retors et subtil.

**Benjen Vypren :** L’héritier de la maison Vypren. Il s’est converti à la vrai foi et son père le punit pour cela.

**Lord Dracen Brax :** Le seigneur de la maison Brax. Un ancien allié du seigneur Carmont.

**Ser Duncan Rivers :** L’actuel occupant de Harrenhal.

**Dame Bethany Orme :** La chatelaine d’Harrenhal. C’est une femme qui semble très douée et carriériste. Vous l’avez rencontré sous le masque de Desmond Bralton.

**Septon Usser :** L’un des autres suspects dans l’affaire du barral.

**Ser Logan Deddings :** C’est aussi l’héritier de la maison Deddings et l’ancien époux de votre cousine.

**Lord Edren Deddings :** Le seigneur Deddings.

**Lord Aeron Dunnseern :** Sa maison est en pleine expansion. Il soutien la famille Lothston pour Harrenhall. Il n’est pas aimé de ses voisins. Votre soeur se méfie d’eux. et ne les apprécie pas.

**Ser Karyl Dunnseern :** Le fils héritier d’Aeron Dunnseern.

**Corwyn Dunnseern :** Le frère du lord. Il a épousé une princesse tyroshii. Il a deja travaillé avec Ethan Rivers.

**Lord Lyman Lothston :** Le seigneur de la maison Lothston et l’adversaire de votre frère pour Harrenhall. C’est gestionnaire de talent.

**Dame Catelyn Lothston :** Née Smallwood. C’est la femme du seigneur Lothston. C’est une dame charmante et probablement assez intelligente. Vous la craignez plus que son mari.

**Lord Stefford Norridge :** L’actuel grand argentier du royaume et oncle du seigneur Norridge. C’est un fin gestionnaire qui a fait prospérer sa maison du temps où il était régent. Il semble proche de la Main du roi.

**Lord Meryn Norridge :** Le seigneur de la maison Norridge. C’est un jeune homme que vous ne connaissez pas.

**Lord Arnell Carmont :** L’actuel seigneur de la maison Carmont. Il vient d’hériter après que son père et son frère aient péris lors des événements récents de Hautfort.

**Mestre Garin :** Le mestre de Hautfort. Un expert en castramétation.

**Lord Selmond Lyberr :** L’actuel seigneur de la maison Lyberr est un homme qui ressemble beaucoup à Petyr. Son second fils Manfrey est lord commandant de la garde de nuit.

**Lord Leandwyn Nightingale :** L’actuel seigneur Nightingale. Vous ne le connaissez pas.

**Lynessos Blackmont :** Un négociant dornien qui a épousé la soeur du seigneur Nightingale. Il fait dans la prostitution, les trafics et l’espionnage.

**Lord Yarwick :** Vous ne le connaissez pas. Il a la réputation de ne quasiment jamais sortir de sa forteresse. Il a soutenu la famille Carmont pendant le conflit de Hautfort.

**Lord Velaryon :** L’ancienne main du roi et actuel maître des lois. C’est le chef de file du parti agnatique. C’est un homme très puissant.

**Prince Vyseris Targaryen :** L’actuelle main du roi. C’est quelqu’un d’intelligent et patient.

**Roi Aegon III :** Le roi. Il est ombrageux et souvent maussade. Il se repose beaucoup sur ses conseillers.

**Lord Edwyn Tully :** Le seigneur Tully est un fin diplomate qui travaille à réconcillier les Conflans. Un rêve infaisable.

**Ser Marq Tully :** Un jeune homme très prometteur.