

**Les Chroniques  
de la Maison Lorelei  
Troisième chapitre :**

**Le Complot des  
Sagesses**

**Attention : MJ ONLY !**

**Ce texte dévoile des passages importants  
de la campagne *Péril à Port-Réal*.  
Si vous voulez la jouer un jour,  
n'allez pas plus loin.**

Le Complot des Sagesses, qui est encore en cours d'écriture, est plus une idée de conspiration énorme et latente prétexte à beaucoup d'autres événements, qu'une histoire figée. Vous pouvez utiliser ce texte comme bon vous semble dans vos parties de JDRTDF, bien qu'il ne s'agisse pas d'un guide de campagne : de nombreuses infos font défaut, il vous faudra certainement ajouter des PNJ secondaires et adapter pas mal de passages à vos tablées. Voici donc sont les chroniques de la Maison Lorelei, troisième chapitre, en espérant que vous trouverez ce texte... inspirant.

**Résumé de l'intrigue générale :** un groupe clandestin d'alchimistes dirigé par un certain Mestre K. vise à renverser le roi Robert Barathéon pour y mettre à la place un roi-alchimiste. Celui-ci serait appelé Sagesse Suprême : rappelons que les alchimistes s'interpellent en faisant précéder leur prénom de "Sagesse" quand ils sont entre eux. Mestre/Sagesse K., de son vrai nom Kersh Kierkegaard, est actuellement haut placé et respecté dans la hiérarchie des mestres de la Citadelle, mais il est en réalité très amer depuis la grande purge qui eut lieu lors du sac de la capitale. Il rêve de vengeance et œuvre de toute son âme à restaurer la gloire des alchimistes d'antan. Les alchimistes ne sont plus les bienvenus à Westeros en dehors des quelques uns qui vivent cloîtrés dans l'hôtel de la Guilde à Port-Réal. Pour mener à bien leur projet, les alchimistes développent en secret de terribles armes. Malheureusement, ces armes ne sont pas encore tout à fait au point et nécessitent davantage de recherches. Ils ont donc besoin de recruter de nouveaux adeptes. Si ce ne sont pas forcément des mestres susceptibles de devenir des Sagesse, les nouvelles recrues peuvent être des personnes d'influences qui aideraient le Complot à placer ses pions... Les PJ de la maison d'origine vont être invités à entrer dans le Complot, et devront passer les étapes pour confronter les véritables responsables. Libre alors à eux de choisir leur camps... Vont-ils y prendre part pour accéder aux hautes sphères de pouvoir, ou vont-ils intégrer l'organisation en tant qu'espions pour le compte de la couronne ? Autre point important : un membre éminent de la famille des PJ (pour moi il s'agit du seigneur lui-même, un PNJ) doit déjà être impliqué dans le Complot, ce qui rendra les choix futurs encore plus difficiles.

Les trois armes des alchimistes sont les clefs du Complot. Elles sont hiérarchisées et correspondent chacune à un degré d'initiation dans la société clandestine des alchimistes. Attention à ne pas les révéler à la légère !

– Le premier degré, ou première arme, est le feu grégeois. Pratiquement au point, ce degré ne devra pas être trop dur à découvrir et permettra d'installer le Complot.

– Le deuxième degré, ou deuxième arme, est la transformation du plomb en or. Les recherches vont bon train, mais la discrétion est un frein considérable à l'entreprise : le plomb s'achète difficilement et n'est pas commun dans les Sept Couronnes. Complicé donc de s'en procurer en grosse quantité sans attirer l'attention... Arme économique visant à déstabiliser l'économie de Westeros, elle vise principalement la Maison Lannister (rappelons que c'est Tywin Lannister qui organisa le sac de Port-Réal, les alchimistes ont donc tout particulièrement une dent contre lui et sa famille). Une affluence massive d'or dans le royaume détruirait tout le système d'échange et surtout fausserait les salaires, en particulier les salaires des soldats... Et sans soldats, plus d'armée. De plus, la faute pourrait facilement être détournée vers le plus gros producteur d'or du pays... la maison Lannister.

– Le troisième degré, dernière arme, la plus secrète et la plus dangereuse, est la manipulation des marcheurs blancs. À l'heure actuelle, certains alchimistes arrivent déjà à réanimer des cadavres pour une très courte durée en leur insérant une petite quantité de veyredragon dans la poitrine pendant d'obscur rituels magiques. Les recherches sont peu avancées, le temps de réanimation des sujets est pour l'instant très court, et le contrôle opéré par les alchimistes sur ces créatures revenues de l'au-delà très relatif... Mais si les recherches portent leurs fruits, une armée de mort-vivants viendrait sans mal à bout de bien des défenses. Un projet qui fait d'autant plus frissonner d'effroi qu'une telle arme se révèle à double tranchant : que faire de ces "combattants" une fois leur mission accomplie ?

Voici donc la trame générale du Complots des Sagesse. Ce qui suit est, dans une première partie, un résumé des prémisses de ce complot tels que mes joueurs les ont vécu, et dans une deuxième partie les développements et possibilités prévus pour la suite.

# Introduction

L'histoire commence juste après *Péril à Port-Réal*, lorsque les PJ se sont tirés du sac de serpents dans lequel ils étaient tombés. Qu'ils s'en soient sortis avec les honneurs ou en ayant tout ratés et en étant la honte de la noblesse de Westeros n'est pas vraiment important. Par contre, j'ai pris des dispositions pendant leur séjour à Port-Réal pour me ménager des effets pour plus tard, tout en ayant pas toujours en tête où cela me mènerait, mais que vous devrez sans doute insérer pour la cohérence de l'histoire.

Mais reprenons depuis le début.

Mes PJ jouent une petite famille, ancienne mais fort malchanceuse, située dans les Conflans. Ils ont très peu de Terre, peu de Richesses, même pas de château (tout juste une ferme fortifiée), mais la Loi y est respectée, ils ont une garnison et quelques cavaliers. On ne peut pas partir de plus bas. Je ne rentre pas davantage dans les détails, ce n'est pas l'important, sachez juste qu'il s'agit de la Maison Loreleï, que leur blason représente une sirène et que leur devise est "*Une Rivière toujours coule*", une devise intimement liée à leur histoire.

Un de mes PJ joue l'héritier des Loreleï, les autres sont des membres de sa suite : le mestre, le capitaine de la garde, un éclaireur (bâtard du seigneur), et une demoiselle ami de la famille (fille des Karstarck, oui oui la grande famille du Nord). Le seigneur et père Harakou Loreleï est un PNJ très absorbé par une autre affaire (on y reviendra...) et plutôt absent depuis le début. Pendant le tournoi de *Péril à Port-Réal*, ils se sont cassé les dents sur l'intrigue mais s'en sont sortis blanchis grâce à un duel judiciaire contre Nathon Lugus (qui n'est pas mort mais fort mal en point).

Iris Dannett, bien que les ayant accusé ouvertement, revient sur ses positions quand Orten Lugus est démasqué. Celui-ci est envoyé au Mur. Iris s'excuse auprès de la Maison et a quitté les lieux. Malgré son escapade à Port-Réal, elle désire en effet retourner dans le château paternel pour l'enterrement de son frère.

Mon PJ mestre a fait une intéressante rencontre dans la capitale. Pendant le Conclave des Mestres à la Citadelle, je l'ai fait participer à des concours de connaissances (botaniques, géologie, médecine, arithmétique, ...) où il a gagné une recette pour un nouveau mortier (censé accélérer un peu les délais de construction des nouveaux bâtiments, vraiment vraiment trop long dans le livre de base !), quelques graines pour faire pousser du pavot, et un recueil sur l'art de dresser les corbeaux. Bref. Il y a surtout été contacté par un certain Mestre K. plus ou moins paranoïaque qui lui dit avoir été impressionné par ses connaissances et lui demande de l'aider dans ses recherches... discrètement. Mon mestre s'empresse d'accepter et le rencontrera une ou deux fois pendant son séjour, notamment pour identifier les Larmes de Lys.

Donc, après moult péripéties et embuscades dans Cul-Pucier, mes PJ s'apprêtent à prendre le chemin du retour. Un nouveau chapitre de la Maison des Loreleï est sur le point de s'écrire.

# Première partie :

## Le retour sur les terres

Au moment de partir, ils croisent le convoi des Gardes de la Nuit qui part pour le Mur et y croise un Orten Lugus très remonté, qui leur assène un méchant discours et leur promet de se venger (un bon vilain fait toujours des monologues haineux, tout MJ devrait mettre cet absolu à profit). Ils croisent assez rapidement Ruben Piper, le marchand ventru et ex-fiancé de Iris Dannett, qui remonte vers le nord par la Route Royale avec un chariot plein de marchandises et escorté de trois mercenaires. Piper demande aux joueurs de se joindre à eux, puisqu'ils vont dans la même direction, jusqu'à Herpivoie. Ils acceptent. Une rapide enquête et une intrigue simple révèlent que le marchand se rend à Vivesaigues pour rendre visite à Lord Tully.

Dès la première nuit la petite troupe s'arrête dans une auberge, et, alors qu'ils sont tous attablés dans la pièce principale, entre une Iris Dannett fort fatiguée qui voyage en compagnie du mestre de sa maison, mestre Fenris, et le troisième fils du capitaine de la garde des Dannett, Doran Ward. Les Loreleï l'invitent à leur table, ce qu'elle accepte, mais Ruben Piper se met à tirer un peu la tronche (pour les raisons que l'on connaît). Ici, vous pouvez assez facilement mettre deux intérêts en conflits : vos joueurs vont-ils prendre parti pour Iris ou pour Piper ? L'important est qu'ils ne peuvent pas faire les deux, à moins d'être particulièrement fourbes... Mes joueurs choisissent de se ranger du côté d'Iris Dannett, offrant même de l'escorter jusqu'aux portes de son château (voisin de leurs terres). À partir de là, la réaction de Piper ne se fait pas attendre : il ne peut pas vraiment éviter de voyager avec mes PJ, mais il ne peut pas vraiment supporter de voyager si proche de celle qui l'a ridiculisé. Il va donc avoir la réaction classique d'un homme à l'honneur bafoué : il va commencer à boire et ne va pas dessaouler du voyage.

Le chemin se poursuit, ici libre à vous de mettre les événement que vous souhaitez en place (embuscade, sauvetage d'orphelin, libertinage avec des filles de la campagne, etc.). Un événement important devra être inséré dans les jours qui suivent : les PJ doivent découvrir que Piper porte un message du roi qui les concerne à destination de leur suzerain (ici, Lord Tully). Tous les moyens sont bons pour leur mettre la puce à l'oreille et pour qu'ils puissent s'en emparer. Sans être trop directif, c'est important pour la suite du scénario. Pour ma part, voilà comment j'ai procédé : un des PJ surprend une discussion entre les gardes de Piper, qui prévoient de trahir le marchand. En fait, les gardes ont juste prévu de l'abandonner pour se mettre au service de la maison d'origine. Ce ne sont pas des mauvais bougres (il en faut !), ils ne veulent pas de mal à Piper. Si les choses dérapent ou si vos PJ ne comprennent vraiment rien, faites en sorte qu'un des trois gardes entre en contact discrètement avec l'un d'eux pour lui faire la proposition suivante : ils entrent au service de l'héritier, et en échange, pour prouver leur bonne foi, ils lui remettent un précieux renseignement qui les concerne. C'est là l'important pour la suite : il faut que ce renseignement leur parvienne. Utilisé tous les moyens que vous pouvez pour y arriver. Personnellement, mes PJ ne faisant pas confiance aux gardes, ils les ont intrigué pour savoir quoi chercher, ont compris qu'il s'agissait d'une lettre, et ont décidé d'aller la chercher eux-même. Un de mes joueur a donc fait boire le marchand pour le saouler jusqu'à l'évanouissement, pour ensuite fouiller dans les plis de sa robe et y trouver une lettre avec le sceau des Baratheon. C'est ce message royal qu'ils doivent trouver. Préparez leur une belle enveloppe, bien collée, et ils devraient hésiter quelques minutes avant d'ouvrir ce pli adressé à leur suzerain, à qui ils ont juré fidélité. Insisté bien sur le fait que s'ils l'ouvrent, il n'y a pas de retour en arrière !

Dans l'enveloppe, un message officiel au style ampoulé et archi-protocolaire (qui cite tout les titres du Roi Robert par exemple, etc.) qui résume les événements décrits dans *Péril à Port Réal*, et les conclusions qui se sont imposées (en fonction de vos parties) pour les maisons concernées. Et, surtout, en fin de lettre un petit paragraphe supplémentaire qui indique que Lord Harakou Lorelei (ou le PNJ que vous avez choisi d'impliquer dans le Complot) semble avoir désobéi aux ordres directs de son suzerain en poursuivant ses expériences, mettant ainsi tout le royaume en danger. Annonce qui devrait provoquer pas mal de questions, vu que personne ne sait ce que trafique le lord de la maison qui est parti en voyage à Villevieille avant les *Noces pourpres* dans mon cas, sans réapparaître depuis...!

Pour le sceau de la lettre, mes PJ se sont arrangés pour faire croire à Piper que c'est lui qui l'avait brisé pendant son coma éthylique, mouais bon ok je vais pas les poursuivre là-dessus ils ont été prudents, mais le lendemain Piper se réveille et est de fort méchante humeur, il ne boit plus et ne desserre plus les dents du voyage, à part pour être désagréable avec Iris Dannett.

L'héritier de la famille et Iris justement commence à se rapprocher, l'héritier a en fait l'espoir de l'épouser pour agrandir son domaine, ce qui est de bonne guerre après tout, et compte bien faire sa demande au Lord Alfric Dannett peu de temps après leur retour. Pas mal de séances de rôle-play où ça sent la séduction donc, pour clarifier tout ça une méthode simple : faite jeter trois dés à l'intéressé, et jeté en trois pour la demoiselle. En fonction du résultat (plus ou moins proche), c'est le coup de foudre ou la répulsion totale. Pour ma part, ils ont fait 9 tous les deux ! Quelques chose était donc bien en train d'arriver entre eux...

Le chemin du retour continue, je leur ai tendu une embuscade de mon cru menée uniquement... par des femmes ! Elles ont d'abord tenté de les attirer dans un traquenard à grand renfort de séduction et de corsages ouverts. Faîtes des jets de volonté pour eux et pour les gardes qui les accompagnent, joué sur le registre de la femme en détresse, vos chevaliers devraient accourir comme des gros benêts et se faire avoir. Une fois bien divisé, une partie de la troupe partie sur la piste de brigands inexistantes et l'autre restée surveiller les chariots, faites attaquer le groupe le plus faible par une vingtaine d'amazones en furie (pour l'anecdote, c'est une idée de ma copine !).

Une fois le combat terminé, les survivantes (six guerrières) ont survécu. Faites leur un rôle-play bien bourrin genre lesbo-féministe, fou rire garanti. Bref. Iris Dannett se trouve attendrie par ces femmes qui ont pris leur destin en main sans les hommes ("Il est dur d'être une femme dans ce monde d'hommes", etc.) et plaide pour qu'on les épargne. L'occasion pour l'héritier de se montrer magnanime (ou pas) et de plaire à sa future femme. Avec moi les amazones furent épargnées et vont devenir en quelque sorte la garde personnel d'Iris, histoire d'étoffer un peu le personnage puisque celle-ci est appelée à jouer un rôle d'importance dans le futur.

La suite est libre. À Herpivoie, Piper les laisse et part seul à la recherche d'une nouvelle escorte, celui-là je me le garde dans la manche pour plus tard car il n'est quand même pas idiot et a bien compris qu'on l'avait roulé dans la farine. Et hop, un ennemi juré de plus pour ma famille ! Les joueurs escortent Iris jusqu'à ses Terres, promettent de se revoir rapidement, œillades et tutti quanti, puis regagnent leur terres à eux. Voici où en est ma tablée.

# **Deuxième partie :**

## **Développement du complot**

Voici donc les développements prévus pour la suite. Les événements à courts termes (la gestion de la maison, le mariage avec Iris, que faire avec les Lugus, une convocation de Lord Tully, etc.) vont rejoindre le Complot des Sagesses de manière toujours sous-jacente (pour ne pas être trop directif), mais devra peser de plus en plus sur l'ambiance générale. Les PJ vont donc avoir deux missions : réunir un ost de guerre pour s'attaquer aux Lugus, et en apprendre plus sur ces expériences mystérieuses qui inquiètent leurs suzerains.

### **Une maisonnée qui se rétablie**

Laissez aux PJ le temps de se reposer un peu après leur retour de la capitale. Ils devraient avoir le temps de faire une partie de chasse, tirer un événement de maison, décider d'élever un nouveau bâtiment, gérer le quotidien, accueillir des nouveaux venus au château (excellente occasion de faire comme si vous leur offriez un forgeron capable de faire de l'acier château, qui se révélera être un espion Lugus par exemple...). Sans trop les endormir, il s'agit de leur faire croire que l'horizon est calme. En réalité, une toile est déjà en train de se tisser. Peu de temps après leur arrivée, un barde arrive dans leur demeure. Il demande le logement en échange de quelques chansons et de nouvelles fraîches de la région. Utilisez le comme un journal pour qu'il réponde aux questions de vos PJ sur les différentes maisons (cf. les paragraphes ci-dessous). Ce barde a aussi une mission secrète : il est envoyé par Mestre K. et est chargé de remettre un message discrètement au mestre de votre maison. Il s'agit d'une mission : "*Dans les archives de Lord Tully (ou votre suzerain) se trouve un traité de géologie rarissime intitulé Experientia a tenebris ad lucem. Procurez-vous le et attendez notre messenger.*" Le messenger est bien sûr Lord Harakou Loreleï, ce que mes PJ ignorent. Harakou est parti prenante du complot. Il est initié au deuxième degré, pas au troisième (seuls deux ou trois personnes savent qu'il y a un troisième degré). Il rentrera bientôt. La difficulté ici est d'intéresser les PJ à cette mission : un jet de connaissances révèle que c'est un livre interdit qui traite des feux grégeois, fort utile en défense...

### **Un père dévasté**

Normalement, mes PJ devraient se rendre ensuite sur les terres des Dannett. Lord Alfric est inconsolable pour la mort de son fils. Après avoir déposé sa dépouille dans le caveau familiale, il a juré vengeance auprès de la maison Lugus. Un deuil est proclamé sur ses Terres jusqu'à ce que justice soit faite. Une visite des Loreleï sera fraîchement accueillie, mais ne donnera pas lieu à un coup fourré. Lord Alfric croit en l'innocence des Loreleï mais il les trouve gonflé de venir lui demander sa fille (et ses terres) peu de temps après la mort d'Adam. Ainsi a-t-il décidé que si l'héritier Loreleï veut la main de sa fille, il devra l'aider à faire la guerre aux Lugus. Les leviers sont nombreux pour faire accepter cette guerre à vos maisons, les terres, les richesses, l'influence, etc., et surtout la légitimité du combat : après tout, les Lugus vous doivent réparation à vous aussi (ou alors, les PJ peuvent chercher à se venger tout simplement). Au besoin, présenté les Lugus (à travers la bouche d'Alfric) comme des cibles faciles. S'ils ne sont pas complètement téméraires, les PJ devront tout de même chercher à rassembler une petite armée en exploitant les alliances qu'ils ont pu se faire dans leur région. Au pire, suggérez-leur... En tous cas, une chose est sûre : pas de batailles rangées entre noble sans l'accord du suzerain ! Lord Alfric devra donc insister pour qu'une délégation (dont il fera volontiers parti) se rende chez Lord Tully pour avoir son aval.

## **Des alliés potentiels**

Lord Manning (cf. *Les Noces pourpres*), que se soit Arthur ou son fils Kevan qui soit au pouvoir, devrait venir à l'esprit de vos PJ comme allié potentiel. L'occasion de se rappeler à son bon souvenir par une visite de courtoisie. Malheureusement, celui-ci fait part de ses inquiétudes car des brigands dévastent ses terres à l'est. Un peu d'aide devrait sceller une alliance durable... En gros, vous l'aider en chassant ces brigands, il vous aide en faisant la guerre aux Lugus à vos côtés. Bien sûr, libre à vous de négocier une contre-partie plus importante pour Lord Manning (une partie du butin de guerre, des terres, etc...). Vous pouvez compliquer un peu la situation en faisant découvrir aux PJ qu'il y a en fait une maisonnée voisine qui convoite une partie des terres du Manning, et qui paie en sous-main les brigands pour répandre le chaos parmi la population. Une solution diplomatique ou guerrière peut être envisagée, à voir comment vont la jouer vos PJ, mais cela peut amener des rebondissements potentiels comme un voyage chez le suzerain de cette tierce maisonnée, aux Eyriées pour ma partie, et donc encore un voyage périlleux en perspective.

Il y a également la possibilité de contacter les Harte des *Noces pourpres*. Même principe, un prêté pour un rendu, faites en sortes que vos PJ doivent accepter une petite side-quest avant d'avoir leur soutien dans la guerre contre les Lugus. De manière générale, j'ai pensé à trois ou quatre maisonnée en plus aux alentours, susceptibles de leur apporter un ost de guerre, mais je pense qu'il est raisonnable de s'en tenir à trois maisons alliées en plus de votre maison d'origine, sinon les forces seraient trop disproportionnées. À vous MJ de faire en sorte que les joueurs n'arrivent pas à en rassembler plus que nécessaire.

## **Dans l'ombre, les guerres se préparent**

Les Lugus sont retranchés dans leur château et attendent. Ils sentent que quelques choses se préparent contre eux et s'arment au cas où. Le barde peut en dire un peu sur eux, mais pas trop. Il n'a en fait pas pu entrer dans l'enceinte de leur château, mais son orgueil l'empêche de dire qu'il a échoué. Une intrigue devrait dévoiler la vérité. En réalité, seul un espion particulièrement fin ou discret pourrait approcher la famille Lugus. Je reviens sur les événements de Port-Réal : Marita Lugus a pu s'échapper avec son amant braavosi, Glarus Ptek. Ceux-ci ont trouvé refuge dans la demeure familiale et, bien que rechercher, échappent ainsi à la justice. Le couple fomente même l'enlèvement de Iris Dannett pour que Lord Alfric ne soit pas tenter de s'attaquer à eux. Les PJ en visite chez les Dannett pourrait d'ailleurs tomber en pleine tentative d'enlèvement et empêcher bien des complications à la pauvre Iris... Une tentative diplomatique serait très compliquée car Lord Lugus est un vieux têtù, à moins qu'une intervention directe des Tully ne lui fasse entendre raison.

## **Les grandes maisons entrent dans la partie...**

Comme dit précédemment, il faut l'aval du suzerain de la région pour se taper dessus entre maisons nobles. Une entrevue discrète devra donc être organisée. Discrète ou pas d'ailleurs, laissé vos PJ gérer les choses, mais une délégation en grande pompe qui ne cherche pas à passer inaperçue aura de quoi mettre la puce à l'oreille à Lord Lugus que quelques chose se prépare.

Lord Tully, son frère, son fils et sa suite reçoivent donc la délégation. En vérité, Lord Tully est passablement agacé par le chambardement qu'il doit gérer sur ses terres, car en plus d'avoir un mauvais sujet qui cherche à évincer ses voisins (Lugus), il doit en plus entendre les représentants de petites maisons qui ont des aspirations belliqueuses (vous). Comme si les fortunes, les terres et l'influence se faisait aussi rapidement ! Et pour couronner le tout, il doit faire face à des incursions

de pirates du côté de la Baie des Fer Nés sur les terres de la maison Nerbosc. Voilà de quoi donner du grain à moudre aux PJ qui, s'ils veulent se faire bien voir, pourront lui proposer de l'aide de ce côté là.

En réalité, Lord Tully est chargé par le roi d'enquêter sur les agissements du seigneur de la maisonnée (souvenez-vous le fameux pli avec le sceau royal). C'est chez les Tully uniquement que les PJ auront l'occasion d'en apprendre plus sur cette affaire. Après tout, il s'agit d'une affaire royale, donc veillez à bien insuffler le culte du secret autour de chaque échanges concernant ces expériences. Tully fait sortir tout le monde (excepté son mestre, son fils et son frère) avant d'en parler. S'ils n'abordent pas le sujet, le Lord le fera pour eux. Il veut savoir s'ils sont au courant des faits et gestes de leur seigneur (par une question anodine, par exemple "Tiens, ce n'est pas Lord Harakou Loreleï en personne qui est venu me rendre visite ?"). Si Lord Tully se doute qu'il y a bien un complot, il n'est au courant que de la première arme, le feu grégeois. Souvenez-vous que les PJ doivent piquer un bouquin dans les archives de Vivesaigues. Or, ce livre est un ouvrage interdit qui traite précisément du feu grégeois... Donc, soit ils jouent franc-jeu, avouent tout à leur suzerain et lui demandent le livre, soit ils agissent en douce et le volent. Lord Tully finit de toutes façons par leur révéler ce qu'il sait sur ce complot (pas grand chose en fait), et leur suggère à demi mot qu'ils pourraient infiltrer cette organisation ("Il serait bon d'avoir des informateurs dans la place..."). Il peut éventuellement leur forcer la main pour racheter le comportement de Lord Harakou. Les PJ ne doivent pas oublier qu'ils sont venus pour demander à faire la guerre à leur voisin, et pourront se servir de ce levier pour avoir l'approbation du seigneur des Conflans.

## **Le retour du père**

Lorsque le père revient, les PJ comprennent que c'est lui le messager et qu'il fait partie du Complot. Quelles sont ses motivations ? Depuis quand ? Que sait-il vraiment ? Les PJ seront-ils amener à s'opposer à lui, à le trahir, voire à le tuer ? On imagine d'ici un duel père/fils des plus déchirant ! Jusqu'où iront les PJ s'ils espionnent les Sagesses ? Qu'est-ce que le fameux Mestre/Sagesse K. va encore leur demander de réaliser ? Seront-ils au courant à temps pour la troisième arme ? Et la Guerre contre les Lugus ? Et le mariage avec Iris Dannett, qui doit sceller (peut-être) une paix durable dans la région ? Et bien tout cela, c'est à vous de l'écrire cher MJ, ou bien vous pouvez attendre la suite des aventures de la maison Loreleï dans un prochain post ! J'espère bien mettre un souffle épique à cette guerre qui se prépare (première bataille rangée de mes PJ), peut-être en les impliquant dans le conflit Nerbosc/Bracken...

**Post-Scriptum :** Bien sûr, il manque beaucoup d'info dans ce texte, les stats des PNJ notamment, ainsi que ceux des maisons concernées. Je les ai formalisé sur PDF, si vous le souhaitez je peux vous les envoyer. De plus, je reste flou sur les motivations des PNJ, et notamment pour Mestre/Sagesse K. (à part le fait que se soit un fou furieux). À chacun de faire suivant ses envies, les background de ses PJ, pourquoi pas les événements de maison, et tous ce que vous jugez pertinent. Ce texte est entièrement de moi, bien que je m'efforce de respecter autant que faire se peut le monde créé par G. R. Martin, en m'inspirant de ses romans, mais aussi des nombreuses sources comme la gamme JDRTDF parue chez EDGE Entertainment, ou encore le wiki de La Garde de Nuit.