



CHAPITRE 4

Un chant de Glace et de Feu

Le Maquereau sur le toit

*« En ville, le plus dangereux n'est pas tant les habitants
que les mœurs adoptées par ces derniers... »*

Gondegal Croix de Frêne

Convoi de femmes

Un bateau a accosté il y a quelques temps à Port Lannis. La « Julie » a débarqué de nuit ses prisonnières de l'Île-aux-Ours, alors que le Guet était censé patrouiller sans relâche, surtout dans ce si misérable quartier des docks, mal famé à souhait.

Une dizaine de jours auparavant, le Guet avait repêché un ivrogne tombé d'un quai de ce même port. Mais les premiers témoins sur les lieux avaient remarqué que le corps n'était pas reparu à la surface. Des gardes du Guet ayant plongé, ils décrétèrent que le corps s'était pris dans des cordages fixés à une ancre. Il n'empêche que ces cordages avaient dû être diablement serrés, pour que le malheureux possède de telles marques aux chevilles et aux poignets, un peu comme s'il avait été ligoté...

Cet homme était un « oisillon » de Lord Varys, le Maître des Secrets (plutôt un de ses nombreux mouchards). La Main du Roi, Lord Arryn, avait demandé à Varys d'enquêter sur l'enrichissement des Lannister et la dilapidation du Trésor Royal. Cet « oisillon » avait promis des révélations explosives quelques heures à peine avant sa mort, mais il semble qu'on l'ait poussé du nid avant qu'il ne puisse chanter...

Port Lannis

Cette grande ville portuaire est fortifiée sur ses trois flancs ne donnant pas sur la Mer. Ses murs, hauts d'une vingtaine de mètres et de couleur sable, tranchent sur les vertes prairies entourant la ville.

La cité est constamment remplie de marchands de toutes origines, vendant des produits récoltés des Terres du Nord jusqu'aux Îles d'Été. Les commerçants fourmillent et le centre de Port Lannis est la proie de marchandages incessants et de négociations interminables. Le quartier des docks est situé sur toute la longueur tournée vers la mer de la ville. Adjacente à cette section, la partie marchande se trouve au milieu de cette longueur. Tout autour sont situées les habitations. Un Hôtel de Ville est situé en plein centre, juste à côté de la grande place. Le quartier général du Guet de Port Lannis semble n'être qu'une vulgaire bâtisse marchande, située à moins de cinq minutes à pied du centre la cité.

La ville est le fief de la Maison Lannister, domiciliée sur le promontoire rocheux de Castral Roc.



Maison Lannister de Castral Roc

Les Lannister sont une ancienne Maison créée par des explorateurs Andals et qui se veulent descendant de la lignée de Lann le Rusé (ayant vécu pendant l'Âge des Héros).

Ils portèrent le titre de Roi du Roc, jusqu'à la bataille de Champ de Feu, où mourut le Roi Mern du Reach. Le Roi Loren du Roc réussit à survivre et ploya le genou devant Aegon le Conquérant.

Les Terres de l'Ouest sont riches en or, ce qui fait que les Lannister soient la première puissance économique de tout Westeros. Le Roi Robert a une dette d'environ 3 millions de Cerfs d'Or envers les Lannister (seuls certains nobles influents de la Cour connaissent le montant exact de cette somme).



Le Lord de Castral Roc, Tywin Lannister, est également Gouverneur de l'Ouest et porte le titre de 'Bouclier de Port Lannis'.

Lord Tywin Lannister était la Main du Roi Aerys II pendant vingt ans et fut remplacé par une ribambelle d'hommes « malchanceux ».

Il fut celui qui mena le sac de Port-Réal à la fin de la guerre civile.

Son fils et héritier est Jaime Lannister, dit le Régicide, est le jumeau de sa fille Cersei (qu'il maria au Roi Robert). Son plus jeune fils, Tyrion, est surnommé le Lutin, à cause de son corps nain et de son visage difforme.

Les gardes de la famille Lannister portent du rouge et un heaume représentant un muflon de lion. Leur devise est : 'Entends-moi rugir'.

La Rose Noire

Cette guilde de voleurs est devenue extrêmement puissante lors de ces quatre dernières années. En fait, elle est la seule existante à Port Lannis. Les explications seront divulguées dans un scénario ultérieur.

Un des gros pontes de ce groupement illicite, une femme nommée Lady Dalan (bien qu'elle ne soit pas noble), a acheté cinq femmes de l'Ile-aux-Ours au capitaine de la Julie pour les bordels de la Rose Noire. Elle est la responsable « officielle » de cette branche de l'Organisation.

Signe de reconnaissance : chaque membre de la guilde a une rose noire tatouée vers l'intérieur de l'aisselle. Le tatouage est extrêmement douloureux et permet de reconnaître les véritables durs à cuire. La fleur sombre est éclose sur le dessin, et la longueur de la tige (orientée en direction du poignet) est variable : les novices ne possèdent que les pétales de la rose, tandis que ceux qui ont pris du galon ont une tige plus longue. Ce sont les chefs qui consentent à tatouer les rajouts de tige, en fonction des services rendus et de l'expérience accumulée.

On murmure qu'il existe des personnes dont la tige s'arrête dans la paume de la main, ou même au bout du majeur. Inutile de dire que ces personnes doivent être les dirigeants, dont on ignore d'ailleurs l'identité et le nombre exact.

Poulard, le Gras Oisillon.

Poulard est un personnage corpulent, à la mine rouge et joufflue, tant cet aubergiste semble constamment à bout de souffle. Il porte toujours son éternel tablier taché de dizaines d'aliments différents, tant et si bien qu'on n'ose même pas chercher à comprendre d'où provient ce vert étrange qui lui a coulé au niveau de la ceinture...

Cet aimable et sympathique gaillard se dit être un aubergiste de Port Lannis. Si on le leur demande, les passants conseilleront aux PJ l'auberge de la *Volaille d'Or*. S'ils se décident pour une autre auberge avant d'entrer dans la *Volaille d'Or*, transférez Poulard dans celle-ci. Le personnage est capital pour la suite des événements et la trame scénaristique mérite bien une entorse à la règle du « tout-aléatoire ».

Car, vous l'aurez deviné, Poulard est loin d'être un simple aubergiste. En fait, les fois où il a dû mettre la main à la pâte dans « son » auberge se comptent sur les doigts d'une main. Son emploi est une ouverture qui cache son statut d'oisillon de Lord Varys.

Il est un des meilleurs et principaux espions de l'Araignée à Port Lannis et c'est à lui que devaient être communiquées les informations du mouchard mort noyé il y a une semaine. Il cherche à embaucher de parfaits inconnus en ville afin d'enquêter sur la Rose Noire, qu'il soupçonne d'être de mèche, voire d'appartenir aux officiers du Guet.

Les Fils du Scorpion ou les Scorpions Bleus

Présents dans ce chapitre et les deux suivants, ces trente mercenaires de Pentos (une des Cités Libres) sont tous des eunuques.

Ils sont réputés pour leur bravoure, leur mysticisme et leur rage meurtrière au combat.

Ils ne portent jamais d'armures et affectionnent le combat à mains nues. Ils ne laissent pas pour autant de côté les armes de « gros calibre » (armes d'hast, grand cimenterre, etc.) et les sortent en cas de danger.

Ils s'enduisent d'huiles avant le combat, qui fait que leur peau semble dorée. Leurs cheveux sont soit coupés très courts, tressés, ou rassemblés en une longue queue de cheval. Le groupement est, contrairement à leur apparence farouche et guerrière, d'alignement Loyal/Bon.

Histoire : Il y a trois siècles ; les Fils du Scorpion formaient une puissante compagnie de mercenaires à Pentos. Lorsque la Charte originelle et créatrice de la Compagnie fut volée, la Séparation eut lieu et deux factions rivales se distinguèrent. Avant de mourir, le chef de la faction la plus faible émit la Prophétie de la Réunification, qui aura lieu lorsque la Charte sera retrouvée. Les eunuques combattants ont depuis renouvelé leur troupe et recherché la Charte, croyant dur comme fer à cette Prophétie. Ils se sont tous fait tatouer un magnifique Scorpion Bleu (en référence au surnom du Prophète) sur le sein gauche. Ils sont aussi connus sous ce nom-là.

On peut obtenir le nom du groupe de mercenaire et sa situation géographique habituelle (le centre de Pentos) auprès de gens de savoir, grâce à un descriptif du tatouage :

- Barde ou aubergiste : 25% de chances qu'il connaisse les Scorpions Bleus.
- Mestre : 40% de chances qu'il connaisse les Scorpions Bleus.

SCENARIO

Les PJ arriveront de Winterfell après dix-huit longues journées de chevauchée intensive à travers le Neck, le Conflans et le Col de la Dent d'Or, à la grande ville marchande qu'est Port Lannis.

La plupart des personnages du Nord seront sûrement frappés par la foule omniprésente, par les denrées exposées ici, et par l'assiduité protectrice (le zèle) du Guet.

Après avoir rencontré Poulard, ils se rendront compte que l'atmosphère est oppressante dans les rues et les tavernes. On parle du mort de la semaine dernière (beaucoup de monde connaissait ce messenger du Guet défunt), et le sujet soulève beaucoup d'animosité. Si des personnes remarquent que les PJ sont étrangers à la ville, quelqu'un de l'assistance le fera remarquer haut et fort, et la discussion tournera court.

Poulard pourra leur raconter l'histoire (une fausse ou la vraie selon qu'il juge les PJ de confiance, ou selon qu'ils aient déjà accepté d'enquêter sur la Rose Noire) du noyé si les PJ le demande.

Qu'il n'oublie pas de mentionner la relation présumée entre le Guet et la Rose Noire.

Si les PJ lui parlent de leur mission de récupération des prisonnières, Poulard les aiguillera sur une femme, étrangère à la ville, au teint blanc et aux cheveux blonds de celles du Nord. Vêtue comme une souillon, elle paraît parfois (en fait, tous les deux jours, dès le lever du soleil) au marché, flanquée d'un homme qui semble davantage la surveiller que l'accompagner. La tristesse se lit sur son doux visage ; elle ne parle jamais à personne (elle a tenté une fois, mais l'homme l'a subitement giflée et emmenée aussi sec on ne sait où).

« Cette fille pourrait être issue de l'Ile-aux-Ours, une de celles que vous cherchez... » Suppose Poulard, et il a raison. C'en est bien une, et on l'oblige à se prostituer dans une des nombreuses maisons closes de la ville, avec quatre de ses camarades d'infortune.

Les PJ pourront facilement prendre en filature les deux personnes, que Poulard leur aura désignées depuis la porte de son auberge (son établissement est en face de la grande place du marché). Un personnage voleur n'aura aucun problème apparent, puisque l'homme de main de la Rose Noire ne se méfie pas (il est chez lui et n'est pas méfiant). Néanmoins, un personnage sans compétence de filature ou de discrétion devra réussir un jet d'intelligence à -3 pour ne pas se faire remarquer.

La fille (plutôt jolie, Ser Mormont avait bon goût) achète de la nourriture sous l'œil attentif de l'homme.

Leurs emplettes achevées, les deux personnes se dirigeront sans perdre un instant vers une large maison à deux étages, située dans une ruelle à dix minutes à pied (dans la direction du port) de la grande place et de l'auberge de Poulard. La marmaille braille, des jeunes gens louches traînent dans la rue : les quartiers pauvres de la ville semblent plus que mal famés...

Les PJ peuvent tenter de se renseigner auprès des passants ou des habitants, mais en y mettant quelques pièces d'argent. Il y a 70% de chances qu'une personne quelconque connaisse la fonction véritable du bâtiment dans lequel se sont engouffrés la fille et l'homme de main. Si les PJ sont trop directs dans leurs questions et/ou ne donnent pas assez d'argent pour acheter le silence de l'interrogé, ils verront le bordel mieux gardé les six prochaines nuits suivantes.

S'ils ont de la chance et un peu de savoir-faire, ils apprendront que cette maison à deux étages est un bordel assez fréquenté la nuit, et qu'il est tenu par la Rose Noire.

Les fille sont protégées nuit et jour par 3 guerriers et 3 voleurs. Si les conditions relatives au silence d'une personne interrogée auparavant ne sont pas remplies, la maison close sera gardée par deux guerriers supplémentaires.

Tous sont niveau 3 dans leur classe respective et portent des armures de cuir. Les guerriers se battent à la hache ou à l'épée longue et portent une targe pour seule protection. Les voleurs se battent à l'épée courte et/ou à la dague (à vous de voir si vous voulez ajouter des ambidextres) ou à l'arbalète.

Caractéristiques des PNJ :

Caractéristiques	Voleur (niveau 3)	Guerrier (niveau 3)
Points de vie	6 + 2d6	10 + 2d10
Classe d'Armure	6	7
Modificateurs à l'initiative	+ 4	+ 5
TACO	19	17
Dégâts	1d4/1d6	1d8 + 2

Seul le rez-de-chaussée est sévèrement gardé : en bas, trois guerriers sont situés près de la porte et encaissent les paiements, tandis que deux voleurs sont placés dans une petite salle adjacente au couloir d'entrée. Ce comble est fermé par une armoire sans fond donnant sur le couloir, accessible par un large trou dans le mur. Laissez libre court à votre imagination pour le placement des deux éventuels guerriers supplémentaires.

Un seul voleur surveillera le premier étage, en cas de grabuge avec la clientèle.

Les PJ connaîtront le placement de tous les hommes de main (à part les deux cachés dans le comble derrière l'armoire) en demandant à des habitués sortant du bordel (comportement à haut risque qui entraînera la méfiance des gardes, quasi-obligatoirement mis au parfum par la clientèle), soit en se faisant passer pour des clients et ainsi observer les lieux. Le prix d'entrée est fixé à 70 Cerfs d'Argent (soit 7 pièces d'or si vous ne jouez pas avec les devises westérosiennes).

Dans la caisse de la maison close, on trouvera 31 Cerfs d'Or et 72 Cerfs d'Argent, ce qui atteste de la richesse de la Rose Noire.

Il peut être plus aisé de rentrer par une chambre du premier étage, depuis la rue derrière la maison close. En effet, un petit toit à deux mètres du sol permet de prendre un appui afin d'entrer par une fenêtre. Faites effectuer aux PJ un repérage draconien avant de leur révéler ce détail.

Le combat sera engagé à l'intérieur dès qu'un des hommes de main verra une arme. Les clients ont le droit de se déplacer dans les couloirs, mais toute arme doit rester au rez-de-chaussée, dans le vestiaire.

Lorsque les deux voleurs du bas entendront du bruit, ils s'arrangeront pour jaillir dans le dos des PJ et les cribler d'attaques sournoises. Selon que ces derniers aient affaire à un mage et selon le niveau de santé de leurs partenaires, ils fuiront par les toits (ou par la rue si les escaliers sont bloqués).

Si les PJ tentent de les suivre, ils devront sûrement se séparer (cela m'étonnerait qu'ils aient déjà occis les guerriers) et cela leur posera problème par la suite...

Le passage qui suit est une scène que j'avais imaginée depuis fort longtemps. Je l'ai trouvée amusante (pour le MD) et l'ai ajoutée ici. Elle est parfaitement linéaire, mais rajoutera du piquant dans les prochains chapitres. Cela facilitera également la résolution des chapitres 5 & 6. Ajoutez-la si vous le voulez, mais je dois vous prévenir qu'il faudra être implacable dans la résolution de l'action.

Ainsi, voici ce que trouveront les PJ suivant les fuyards, qu'ils les poursuivent à vue, les pistent avec de malus de 20% au jet de pistage, ou demandent des renseignements aux passants (rares, en pleine nuit) :

Après quelques centaines de mètres, les voleurs sont montés sur les toits (uniquement dans le cas où ces derniers sont sortis du bordel par la rue, sinon, ils y seront déjà). On peut le remarquer grâce à un bout de tissu accroché à une gouttière et à des tuiles dérangées par endroits. Cette piste se rapproche inexorablement du port et d'un entrepôt légèrement éclairé, où une fenêtre du premier étage est largement ouverte. L'échelle posée juste en-dessous de cette ouverture donne des indications nettes sur le chemin qu'ont empruntés les voleurs. La porte de l'entrepôt est fermée à clef, même s'il semble y avoir du monde à l'intérieur.

S'ils entrent par la fenêtre, les PJ arriveront dans une sorte de bureau mal éclairé (par une seule bougie). Dans cette pièce se trouve uniquement un secrétaire, un fauteuil et une armoire. Par la porte entrouverte du bureau filtre un mince rai de lumière. On peut entendre des voix parlant une langue étrange et inconnue (effectuer un test d'Histoire ancienne, de Langues Mortes ou de Connaissances des Mystères pour apprendre que ce langage est un patois utilisé dans les Iles d'Été). On ne voit quasiment rien de ce qu'il se passe dans la pièce, à part un homme torse nu assis en tailleur par terre. Mais il faut dire que l'angle de vue n'est pas très bon.

Les deux voleurs, cachés dans l'armoire, profiteront de ce que les PJ soient captivés par la lente mélodie, pour tenter une sortie fracassante et pousser les personnages à l'intérieur de la salle. Ils comptent créer un chaos tel, qu'ils pensent arriver à s'échapper.

Faites jeter un jet de surprise avec un malus de 3. Si certains le réussissent, il faudra alors tenter un renversement.

La trajectoire des renverseurs et des renversés mènera à ce que tout le groupe ouvre la porte avec un grand fracas et tombe à l'intérieur du deuxième étage de l'entrepôt.

Il y a là vingt-huit personnes assises en tailleur et formant un cercle, au centre duquel se battent à mains nues deux hommes de haute stature et puissamment bâtis. Leur style de combat peut sembler très artistique et est extrêmement rapide (leur art martial est à mi-chemin entre le ju-jitsu et le kung-fu).

Lors de l'intrusion inopinée des PJ, les deux chefs arrêtent subitement le combat sacré, sous les yeux médusés de toute l'assistance. Cette dernière se rue d'ailleurs presque immédiatement sur les auteurs de troubles afin de les immobiliser. Pendant ce très court moment de flottement, les deux voleurs en auront profité pour prendre la tangente.

S'ensuit une très grosse confusion : un tiers des Scorpions Bleus s'avance pour empoigner les PJ, et les deux tiers restants se battent entre eux, croyant à une manigance du chef adverse pour remporter le duel par surprise.

Les PJ ont mis les pieds dans le plat en gâchant une cérémonie attendue depuis cinq siècles, donc, il va falloir les punir : choisissez-en un au hasard et submergez-le de six Scorpions Bleus. Ceci permettra aux autres PJ de fuir (signifiez-leur de quelque manière que ce soit que ça vaudrait mieux pour eux). Là, un grand cri retentira. Un des hommes à la peau dorée effectuera un impressionnant coup de pied sauté, par-dessus un des hommes agrippant le PJ. Le malheureux ne verra qu'un pied, grandissant progressivement, avancer vers son visage, avant de tomber assommé. Si vous êtes une bonne âme, vous pouvez autoriser un jet de sauvegarde contre la paralysie pour savoir le PJ résiste, mais étant donné que le coup de pied sauté occasionne environ 1d12 dommages, le reste des six Scorpions Bleus devraient rapidement achever le malchanceux PJ...

Là, il faut insérer une subtilité : ne tuez surtout pas le PJ, assommez-le, n'allez pas plus loin.

Le malheureux, maintenu, ne sera plus conscient que de l'homme se tenant au-dessus de lui, une corde dans les mains. Les fuyards ne seront pas poursuivis par les eunuques. Les habitants du quartier, s'ils sont interrogés le lendemain, diront avoir vu une trentaine d'hommes monter à bord d'un navire et partir de nuit. Ils trimbalaient une personne (le PJ) inanimée au vu de tous.

Les filles de l'Ile-aux-Ours seront reconnaissantes de leur libération. Elles indiqueront aux PJ la destination finale de la Julie : Pentos, une des Cités Libres, où les filles restantes seront probablement revendues à un bon prix.

Elles possèdent des renseignements sur la richesse de la Rose Noire (qui s'élève à quelques milliers de Cerfs d'Or), qui possède assez de ressources pour avoir le Guet en poche. D'ailleurs, les soldats et les officiers du Guet passaient souvent à la maison close et y obtenaient des réductions, à condition de ne pas abîmer les filles.

La récompense promise par Poulard leur sera remise après que ce dernier ait eu vent des relations entre le Guet et la Rose Noire, et la richesse de cette dernière. Il donnera trente Cerfs d'Or à chaque PJ (sans oublier la part du disparu), tout en les félicitant.

Bien qu'il y ait encore du travail dans la région, il leur stipulera qu'il est important qu'ils retrouvent leur ami... Tout en ouvrant l'œil pour découvrir du nouveau, bien sûr.

XP de quête : 400 XP par personne et par fille libérée

XP par membre de la Rose Noire occis : 60