



Westeros

Westeros est le gigantesque continent sur lequel se trouvent les Sept Couronnes. Les événements météorologiques sont impressionnants et relativement curieux : les étés et les hivers durent parfois plusieurs années et leurs cycles varient fortement d'un passage de saison à l'autre. De même, les hivers peuvent être extrêmement rudes, emportant souvent des milliers de vie avant le dégel. Ainsi, cela fait neuf ans que l'on n'a plus vu l'hiver (à peu près depuis la fin de la rébellion des Greyjoy). On dit que les étés sont plus courts et les hivers plus longs depuis la chute des derniers Dragons.

Les monnaies officielles utilisées dans Westeros sont des pièces d'or (les dragons) et d'argent (les cerfs). Il existe également des pièces de cuivre, ou d'alliages divers, mais ces dernières ne sont en général pas acceptées dans les transactions où la somme à payer dépasse un dragon d'or. A titre indicatif, un homme peut vivre correctement pendant un an avec 10 dragons d'or en poche. Autre exemple, un destrier de qualité acceptable ne saurait s'acquérir nulle part en-dessous de 700 cerfs. La valeur d'une pièce de cuivre est environ égale à un repas frugal (une saucisse ou une miche de pain).

Il n'existe pas beaucoup de gens lettrés sur le continent. Le petit peuple a un taux d'analphabétisation de 80 %. Certains méprisent l'écriture, tandis que d'autres la considèrent comme quasiment magique.

La Couronne est endettée de plus de six millions de Dragons d'Or. La moitié de cette somme est due aux Lannister, le reste partagé entre différents seigneurs (comme les Tyrell, les Florent, ...). Les deux plus puissantes Maisons de Westeros sont les Lannister et les Tyrell. Les Lannister sont les plus riches, tandis que les Tyrell dirigent plus d'hommes.

Même en prenant le chemin le plus direct, le voyage de Dorne jusqu'au Mur prendrait plusieurs mois.

Les Targaryens

Les Rois Targaryens (et leurs successeurs) se nommèrent eux-mêmes "Rois des Rhoynars et des Premiers Hommes, Seigneurs des Sept Couronnes et Protecteurs du Royaume". Ils étaient aussi connus sous le nom des "Maîtres des Dragons" et de "Sang du Dragon" (en raison de leur descendance directe d'avec les hauts-seigneurs de Valyria). Le Dragon rouge à trois têtes sur fond noir est l'emblème de la Maison Targaryen. Il représente Aegon et ses deux sœurs.

Les Targaryens adoptaient nombre de coutumes des Valyriens. Ainsi, ils se mariaient entre frères et sœurs, afin de préserver la pureté du sang de la famille. Aegon se maria avec ses deux sœurs en même temps, pour s'assurer une descendance rapide. Les Targaryens brûlent également leurs morts.

On dit que les Targaryens ressentaient une intense chaleur à l'intérieur des œufs de Dragons, alors que les autres ne sentaient rien d'autre qu'une matière similaire à de la roche froide.

La beauté (certains parlent d'inhumanité) des Targaryens n'est plus à prouver : certains d'entre eux possédaient des yeux de couleur vert émeraude, indigo ou encore violets. Leurs cheveux ressemblaient à de l'or et viraient vers des tons proches du platine avec les années.

Pour avoir frappé un Targaryen, quelles que soient les circonstances, le ou les coupables étaient rapidement jugés et punis. La dernière fois que cela arriva, on trancha l'offensante main de l'agresseur. Si un Prince Targaryen n'avait pas de sœur avec laquelle se marier, il envoyait des hommes sillonner les Cités Libres afin de trouver une femme. C'est ce qui arriva lorsque le Prince Rhaegar (un fils d'Aerys II) fut en âge de se marier. Lord Steffon Baratheon partit en quête d'une jeune fille adaptée aux goûts de Rhaegar, mais en vain. Lui et sa femme moururent lorsque leur navire sombra au large de Port-Réal lors du retour.

La dernière Main d'Aerys II Targaryen fut tuée dans le sac de Port-Réal, alors qu'il n'avait été nommé que quatre jours avant la bataille. Son prédécesseur décéda brûlé vif. Les deux Mains avant ce dernier décédèrent sans terres et sans fortune, exilés à l'autre bout du continent. Lord Tywin Lannister était la dernière Main du Roi à être ressortie vivante et pleine d'honneurs de Port-Réal en quittant ses fonctions. Aemon Targaryen, un fils de Maekar (le père d'Aerys II), fut envoyé étudier à la Citadelle de Vieilleville lorsqu'il avait neuf ans. Celui-ci devint un éminent mestre et se retira pour servir dans la Garde de la Nuit.

après avoir observé la soif de pouvoir de ses proches qui comptaient l'utiliser comme une marionnette pour mieux régner.

Alors qu'il n'était encore qu'enfant, le Prince Rhaegar (le fils d'Aerys II) exaspérait sa mère par l'intérêt qu'il portait à la lecture et par son dédain des joutes et combats. Certains prétendaient qu'il était Baelor le Béni (un sage des temps anciens) réincarné. Quelques années plus tard, vers ses douze ans, on suppose qu'il lut quelque chose dans ses parchemins qui le changea du tout au tout. Personne ne sait exactement ce que ce fut, mais il se présenta le lendemain au Maître d'armes, Ser Willem Darry, et prononça ses mots : 'Donnez-moi acier et armures, il semble que je doive devenir un guerrier'.

Le Roi Aerys II arracha la langue du bourreau de Port-Réal, Ser Ilyn Payne, pour avoir ourdi que c'était la Main qui dirigeait et non le Roi. Quand le Roi choisit Jaime Lannister pour entrer dans la Garde Royale contre l'avis de Lord Tywin, ce dernier démissionna, furieux, de son poste de Main. Il emmena tous ses gens et retourna à Castral Roc. Jaime Lannister resta à Port-Réal afin de servir son Roi.

Bien que les talents de combattant du Prince Rhaegar ne pouvaient être contestés, il ne prit que rarement part aux tournois. Les seules fois où il y allait, c'est parce que son père le lui demandait. Il obéissait à cet ordre et gagnait sans joie les épreuves. Certains de ses hommes chuchotaient qu'il préférait sa harpe à sa lance. Ce personnage était un grand mélancolique. Il était l'ombre des ruines de Summerhall, où il naquit. Rhaegar y retournait assez souvent, simplement accompagné de sa harpe favorite. Dormant à la belle étoile, il écrivait des chants et réfléchissait au devenir du monde. Lorsqu'il revenait et chantait ses chansons de crépuscule, de larmes et de mort de roi, tout le monde se doutait que c'était de lui qu'il chantait.

Le blason des Targaryens, le Dragon à trois têtes :

Les Dragons

L'os de Dragon est léger et flexible, mais extrêmement résistant. Ces os contiennent un taux impressionnant de fer, ce qui leur donne cette couleur noire. Les arcs en os de dragons sont des cadeaux royaux chez les Dothrakis.

Les trois Dragons d'Aegon et ses sœurs furent nommés d'après les anciens dieux de Valyria.

Balerion, la Terreur Noire, était le Dragon d'Aegon. Il pouvait avaler un aurochs ou un mammoth en entier. Son souffle était noir comme les ténèbres. Ses écailles également, mais elles prenaient des reflets rouges à la lumière du soleil. Ses dents étaient aussi longues que des épées. Quand Balerion décollait, des villes entières étaient plongées dans l'obscurité par son ombre gigantesque.

Vaghar était le Dragon de Visenya. Le souffle de ce dernier pouvait faire entrer en fusion l'armure d'un chevalier et ainsi cuire le porteur resté à l'intérieur. Ce grand Dragon pouvait avaler tout entiers un chevalier et sa monture.

Meraxes était le Dragon de Rhaenys. Celui-ci possédait les mêmes capacités que Vaghar, mais était légèrement plus grand.

Les deux derniers Dragons des Targaryens étaient ridicules et malformés. Ils étaient nés à Peyredragon.

Après que le mâle mourut en faisant une mauvaise chute, seule une femelle survécut : un Dragon vert pomme, dont la colonne vertébrale était tassée. Ses oeufs n'ont jamais éclos. On dit qu'Aegon III, le Tueur de Dragons, l'a empoisonnée, après avoir vu sa mère avalée par un Dragon dans des terres lointaines.

Les œufs de Dragon sont immenses, ornés de couleurs brillantes, qui les font ressembler à d'immenses bijoux. Ils sont très lourds, comme s'ils étaient constitués de pierre. La coquille est en fait formée d'écailles.

Il existe des livres sur les Prophéties des Dragons, bien que l'on pense qu'ils aient tous disparus.

Certains croient que les Dragons vinrent de l'Est, au-delà des terres d'Asshai et des îles de la Mer de Jade.

Une autre légende, recueillie par un habitant de Qarth, stipule que les Dragons naquirent d'une seconde lune, qui arriva trop près du soleil et explosa. Les Dragons burent le feu solaire, ce qui explique pourquoi ils crachent des flammes. Un jour, la lune restante s'approchera aussi trop près du soleil et les Dragons renaîtront.

Les Dragons adorent attaquer en piqué, surtout s'ils sont entre leur cible et soleil. Les jeunes Dragons aimaient d'ailleurs énormément se battre les uns contre les autres.

Les Targaryens passaient un temps fou à entraîner leurs bêtes, afin qu'ils ne détruisent partout ce qu'il trouve dans un accès de colère. A la fin de l'entraînement, les Targaryens montaient leurs Dragons et inspiraient la terreur à tous leurs ennemis.

La durée de vie d'un dragon fait plusieurs fois celle d'un homme. Balerion le Noir était âgé de deux siècles lorsqu'il mourut. Les contes parlent aussi de Dragons sages et vénérables se cachant dans des grottes sous terre. Ceux-ci auraient des milliers d'années.

Les Dragons des Targaryens étaient élevés pour la guerre, et à la guerre ils moururent. Il n'est pas aisé d'en tuer un, mais c'est faisable.

Les Targaryens avaient élevé un dôme fortifié immense sur Peyredragon, appelé la Fosse aux Dragons, afin de garder les reptiles royaux. C'est une ancre caverneuse, avec des portes si larges que trente chevaliers pouvaient entrer côte à côte sans problème avec leur monture. Aucun des Dragons élevés dans la Fosse n'a jamais atteint la taille de leurs ancêtres. Les mestres pensent que c'est à cause des murs et du dôme que les bêtes n'ont pu grandir correctement. Ils se seraient sentis étouffés par ce manque de liberté.

Peyredragon

Les Targaryens et leur suite Valyrienne vécurent pendant deux siècles sur l'île de Peyredragon avant d'entreprendre la conquête de Westeros. Des milliers de gargouilles sont sculptées sur les murs noirs de l'ancienne forteresse valyrienne, certaines faisant plus de vingt pieds de haut. Parmi elles sont également représentés des cerbères et des wyvernes. Derrière le château est situé le Mont des Dragons, un volcan qui est toujours encore en activité. Les tours de la citadelle ont été taillées par un art perdu depuis longtemps sur Westeros, afin de leur donner l'air menaçant des Dragons. De même, les gargouilles remplacent les créneaux. De vieilles légendes racontent que Peyredragon fut construite avec des pierres rapportées de l'enfer.

La chambre de la table peinte est à l'intérieur du Tambour de Pierre, le donjon principal de Peyredragon, appelé ainsi en raison de la résonance des murs pendant les tempêtes. La Chambre de la Table Peinte est une salle ronde immense, avec des murs des murs d'un noir de jais et quatre étroites fenêtres dirigées vers les quatre points cardinaux. Au milieu de la chambre est la table peinte, un meuble immense en bois composites, créée sur ordre d'Aegon avant ses conquêtes. Cette table est longue de vingt-cinq pieds, de moitié aussi large en son centre, mais étroite de quatre pieds en ses extrémités. Les charpentiers et maîtres de marqueterie d'Aegon ont représenté sur cette table la totalité du continent westerosien, modelé ses montagnes et vallées et peint les Sept Couronnes comme elles existaient à l'époque. Il n'y qu'une seule chaise dans la salle, située à l'emplacement précis de Peyredragon par rapport à Westeros.

Malgré le fait que Peyredragon soit une vieille et puissante citadelle, elle ne dirige que quelques Lords mineurs, desquelles îles ne sont pas assez peuplées pour former des troupes conséquentes.

Port-Réal et ses environs

Il y a trois siècles, Port-Réal n'était constitué que de collines et forêts, avec quelques villages de pêcheurs alentours. C'est à cet endroit qu'Aegon le Conquérant débarqua avec ses troupes et il y construisit une forteresse en bois et en terre.

La ville s'étend sur le littoral avec ses rues, quais, greniers, auberges, bordels, commerces et habitations. Une personne en mer pourrait voir la ville couvrir la totalité du littoral aussi loin que sa vision porterait.

La Colline de Visenya est surmontée du Septuaire de Baelor et de ses sept tours en cristal. La Colline de Rhaenys comporte en son sommet les ruines du dôme de la Fosse aux Dragons, ses portes de bronze étant maintenant fermées depuis un siècle.

Le Guet est le corps de garde de la ville, dirigé par son Lord Commandant. Ils portent des manteaux d'or (ils sont d'ailleurs surnommés ainsi) et des armures noires. Les officiers du Guet (les gardiens des portes de la cité) portent une armure de plates noires ornée de quatre disques d'or.

On dit qu'il existe des maisons closes dans la ville où une simple pièce de cuivre suffit pour vous fournir une nuitée de sexe qui convient à tout un chacun. Mais aucune de celles-ci ne pratique des prix aussi attrayants...

Il existe des guildes de toutes sortes, à Port-Réal. Relativement puissantes, elles sont en général consultées lorsqu'un problème apparaît dans leur secteur d'activité. La flotte royale stationnée à Port-Réal est la seule qui est véritablement capable de rivaliser avec celle des Greyjoy.

Le Donjon Rouge

Bâti par les Targaryens sur la grande colline d'Aegon, le Donjon Rouge est le siège du pouvoir monarchique des Sept Couronnes. Le fort possède sept tours, d'immenses remparts, des couloirs voûtés, des ponts couverts, de grandes garnisons, d'immenses greniers et de judicieuses meurtrières (un véritable régal pour les archers), le tout semblant taillé dans une pierre rouge pâle, dont la couleur rappelle le grès sec.

Aegon le Conquérant la construction de cette bâtisse et son fils Maegor le Cruel la vit s'achever. Il exécuta tous les ouvriers ayant travaillé sur le chantier, afin que les secrets du Donjon Rouge ne soient connus que des seuls Targaryens.

Les crânes de 19 Dragons ornaient la salle du Trône de Fer pendant le règne des Targaryens. Ces ossatures ont maintenant été remises dans une salle se rapprochant d'un musée, avec d'autres vieilleries hétéroclites. Il existe dans les couloirs du château (mais surtout dans cette salle), des reliques du règne des Targaryens. Ainsi, on peut trouver de poussiéreuses armures en peau de Dragon, coiffés de cimiers terrifiants.

La Tour de la Main est une des sept tours du Donjon Rouge. Elle est réservée à l'usage personnel de la Main du Roi. Le Conseil Restreint siège dans une autre tour, à trois minutes à pied de celle-ci.

La salle du Trône, pièce maîtresse du Donjon Rouge, est assez vaste pour que mille personnes puissent y festoyer sans aucun problème. Cette salle semble caverneuse et possède de hauts et étroits vitraux qui ne laissent passer que de minces filets de lumière sur le dallage de la pièce. Au fond de cette salle, au sommet d'une haute tribune, se trouve le Trône de Fer. Son dossier, ses acoudoirs et ses pieds sont ornés de lames. La légende dit que ce furent les épées des ennemis d'Aegon le Conquérant, fusionnées en un bloc de métal, ressemblant à un fauteuil, par son Dragon Balerion le Noir. Le Trône de Fer est extrêmement inconfortable, puisque les lames lacèrent le dos et les membres de celui qui y siège. Ce siège a été imaginé par Aegon pour rappeler à tous ses descendants le règne est un travail difficile et que, il n'importe quelle position l'on prend, on aura toujours des lames fichées dans le dos. En d'autres termes, il est impossible de satisfaire tout le monde.

A partir de ce fameux Trône, le Roi ou sa Main pourront rendre justice dans les affaires méritant d'être portées devant si haute juridiction.

La Garde Royale

La Garde Royale est composée de sept chevaliers, guerriers émérites, reconnaissables à leurs armures et capes immaculées. Ils ne se marieront pas, ni n'auront d'enfants : ils ne vivent que pour servir leur Roi. Jaime lannister, le Régicide, a contourné la tradition en portant une armure de plates d'or et un heaume ressemblant à une tête de lion. De plus, il ne porte pas le bouclier blanc réglementaire, mais le blason de sa famille. Il n'avait que quinze ans lorsqu'il devint membre de cette confrérie.

Le rite pour qu'un chevalier accède au statut de Garde Royal est très solennel : le prétendant s'agenouille devant son Roi et prononce ses vœux. Ensuite, la Main du Roi ou le Lord Commandant de la Garde Royale lui remet son manteau blanc.

La Tour de la Garde Blanche, située dans le Donjon Rouge, donne dès l'entrée sur une salle ronde, où des hauts-faits sont dessinés sur des tapisseries de laine blanche. Au milieu de la pièce est posé sur un piédestal blanc un livre de la même couleur. Des murs blancs, du marbre immaculé, seul un fauteuil en bois noir tranche sur ce clair ensemble. Il est posé près d'un escalier qui donne sur un étage où la majorité des armures des célèbres Manteaux Blancs est exposée.

Lorsque la Garde Royale se réunit dans sa Tour, ils restent debout autour de la table blanche, autour du livre. De manière très solennelle, le Lord Commandant demande : "Messieurs, qui garde le Roi ?". Ceux-ci citent alors tour à tour les noms de ceux qu'ils ont dépêché pour veiller à la sécurité de leur souverain. Ce à quoi leur Commandant demande : "Sauront-ils le protéger ?". Après que tous aient répondu par

l'affirmative, le maître de cérémonie déclare : "Alors, asseyez-vous." Ces réunions restent exceptionnelles, puisqu'il est très rare que tous les sept soient présents en même temps au Donjon Rouge.

Il se peut, dans le cas de rébellions réussies, que les membres de la Garde Blanche soient pardonnés par le nouveau souverain. Ainsi, Robert Baratheon a proposé à Ser Jaime Lannister et à Ser Barristan Selmy de choisir entre continuer à servir le Roi ou se retirer. Tous deux ont choisi de servir l'Usurpateur.

La Main du Roi

La Main du Roi occupe la deuxième place dans la hiérarchie des Sept Couronnes. Elle parle de la même voix que le Roi, mène les armées du Roi, prépare les lois du Roi. Elle va parfois jusqu'à occuper le Trône de Fer lorsque, malade, absent ou indisponible, le Souverain doit renoncer à dispenser la justice en personne.

Il existe deux proverbes sur le Roi et sa Main :

"Ce que le Roi rêve, la Main l'édifie."

"Ce que le roi bouffe, la Main s'en farcit la merde."

Le Conseil Restreint

La chambre du Conseil Restreint est située au deuxième étage d'une tour dans le Donjon Rouge. Les officiels proches du Roi y siègent avec lui pour prendre les grandes décisions des Sept Couronnes. Y ont leur place : le Roi, bien sûr, le Grand Trésorier, le Grand Mestre des Sept Couronnes, le Lord Commandant de la Garde Royale et la Main du Roi. On sait que Lord Varys, le Maître des Secrets, y siégerait depuis quelques années.

Coutumes

Chaque Maison se doit d'avoir une devise.

On pense qu'à 11 ans, un homme est mûr pour se fiancer. On attendra par contre quelques années pour le mariage. Dans les familles nobles, on envoie les garçons vers l'âge de sept ou huit ans dans d'autres Maisons, afin qu'ils soient formés à l'art de la guerre. Par contre, les filles nobles restent au château et apprennent à coudre, chanter, danser et jouer de divers instruments.

On juge qu'un individu de quinze ans est un homme déjà fait. La majorité est proclamée à l'âge de 16 ans.

L'enterrement est la cérémonie funèbre la plus usitée dans les Sept Couronnes, bien que certaines Maisons voient d'un meilleur œil leurs morts reposer au fond de la mer. Les Targaryens étaient les seuls à brûler leurs morts.

Une fille ne sera pas considérée comme une femme avant ses premières menstruations, ou avant qu'elle n'ait "fleuri", comme dirait le peuple de Westeros. A cet instant, elle ne sera plus considérée comme une enfant, mais pas encore tout à fait comme une femme.

Les contrats de mariage peuvent être rompus, bien que ce ne soit pas vu d'un bon œil par les septons. Un duel peut être communément provoqué après que quelqu'un ait jeté son gant à terre.

Un toast très usité : "Les Sept puissent-Ils protéger le Roi !"

Les habitants de Dorne donnent un statut spécial aux maîtresses (qu'ils appellent "paramours") : elles sont communément acceptées et possèdent une position supérieure que dans le reste des Sept Couronnes. Il y a des préjugés envers les homosexuels dans tout Westeros, sauf dans la région de Dorne.

La meilleure manière de recevoir quelqu'un est de "partager le pain et le sel".

Lois

La punition pour le vol est l'amputation d'une main.

La peine capitale est déclarée si quelqu'un brise un serment.

Dans les sentences punissant des actions criminelles, il y a toujours la possibilité de "prendre le noir" et d'aller servir la Garde de la Nuit au Mur.

Un Sauvageon sera exécuté, si trouvé au sud du Mur.

L'esclavage est illégal dans les Sept Couronnes. Il sera puni de mort.

La punition pour le viol est la castration. On peut y échapper en décidant de prendre le noir.

Un Roi a le droit de divorcer d'avec sa Reine et de se marier avec une autre.

Selon les lois en vigueur, seul un fils légitime pourra être adoubé chevalier.

Le jugement par combat est autorisé. Les parties attaquantes et défendantes peuvent nommer des champions, si besoin est.

Le Jugement des Sept n'est que très rarement utilisé. Il trouve son origine dans les coutumes des Andals et leurs sept dieux. Les Andals pensaient que si deux équipes de sept cavaliers se battaient l'une contre l'autre, les Dieux s'en verraient honorés et se montreraient plus propices à rendre justice. Si un homme ne peut trouver six compagnons pour se battre à ses côtés, alors il est forcément coupable. Si l'accusé est tué dans ce Jugement Divin, on considère que les Dieux l'ont jugé coupable et le combat est arrêté. Si les plaignants sont tués ou retirent leur plainte, alors le combat s'arrête immédiatement et l'accusé est innocenté. Autrement, tous les sept d'une équipe devront mourir pour que le combat cesse. Ce Jugement des Sept n'a plus été invoqué une seule fois depuis plus d'un siècle.

Un bâtard peut hériter des possessions de son père si celui-ci n'a pas d'enfant légitime.

Les Septons sont les témoins de mariage des individus ayant la Foi des Sept. Les Barrals ont la même fonction pour les adorateurs des Anciens Dieux.

Des vœux prononcés sous la menace de l'épée ne sont pas considérés comme valides.

Etre attrapé dans le lit de sa maîtresse (surtout si elle est mariée) peut amener à être envoyé au Mur.

Pendant le règne d'Aerys, la contrebande dans la région de Peyredragon était punie de mort pour le capitaine et l'équipage.

Dans le Nord, la coutume des Premiers Hommes veut que la main qui juge soit également celle qui exécute la sentence.

Bâtardise

Il n'est pas exceptionnel que des nobles aient des bâtards.

On dit que ceux-ci deviennent plus malins et plus vifs que les enfants légitimes.

Il existe des sobriquets (qui leur servent de noms de famille) pour les bâtards dans chaque région de Westeros. En voici quelques-uns : Snow dans le Nord, Stone dans les Vaux, Flowers dans le Reach, Rivers dans la région de Vivesaigues, Pyke dans les Iles-de-Fer, Hill dans les Terres de l'Ouest, Sand dans la région de Dorne et Waters à Peyredragon.

Un bâtard peut hériter par décret royal si le père décédé n'a pas de descendant légitime. Par ce même décret, il peut accéder au titre de chevalier.

Divertissements

Les jeux d'enfant les plus prisés sont *Monstres-et-demoiselles*, *Caches-le-trésor*, *Viens-en-mon-Château* et le *Saut de grenouille*.

Les enfants les plus chanceux jouent avec des petites figurines de bois sculptées.

Les jeux de dés sont très prisés pour passer le temps en toutes circonstances.

Les combats de chiens et de coqs font fureur dans les bas-quartiers des villes.

Les nobles et leurs femmes aiment aller chasser, aidés de faucons.

Bien sûr, les jeux en rapport avec la boisson (en général celui qui tient le mieux l'alcool) ont toujours existé et se pratiquent encore très largement dans la plupart des auberges.

La Foi

Les dirigeants religieux de la Foi des Sept sont les septons. Les femmes ayant juré fidélité aux Dieux sont appelées septas. Leur lieu de culte est nommé Septuaire. Ces bâtiments possèdent tous sept murs, où un dieu est représenté sur chacun d'entre eux (à l'intérieur).

Les Sept sont en réalité les facettes multiples d'un même dieu unique et bon. Ces Sept facettes sont représentées par des personnifications telles que le Père, la Mère, le Guerrier, le Ferrant, la Jouvencelle, l'Âïeule et l'Etranger.

Le Père est traditionnellement représenté avec une longue barbe. Il est celui à qui on doit le respect. Il est le chef de famille, celui chez qui on vient demander conseil avant de prendre de grandes décisions.

La Mère sourit en général sur les statues où elle est façonnée. Elle est tutélaire, mais bienveillante. Elle aime tous ses enfants (les adeptes des Sept en général) et veille plus particulièrement sur les enfants loin du foyer familial.

Le Guerrier est indissociable de l'épée qu'il porte. Parfois représenté en armure, parfois en plein combat, il représente le courage et les arts de la guerre.

Le Ferrant n'est jamais ne serait-ce qu'imaginé sans son marteau ou son tablier. Il représente le travail, l'artisanat et la création en général. On le prie souvent avant de tenter de réparer des objets brisés.

La Jouvencelle est la plus belle des Sept. La couleur de ses cheveux varie selon les régions, mais son magnétisme reste le même partout. Elle est priée lors de déboires amoureux, lorsqu'un homme va se marier, ou lors de séparations.

L'Âïeule est souvent vue comme extrêmement ridée. Elle sait le poids du temps et possède les expériences de sa vie passée. C'est la déesse de la sagesse et on la prie pour qu'elle guide lors de certaines décisions.

L'Etranger n'est ni homme ni femme, mais androgyne. Il est l'éternel proscrit, l'errant venu de contrées lointaines, inconnu et inconnaissable. On dit que l'Etranger représente la part sombre présente en chacun de nous.

Lorsqu'un septon est enterré, on laisse un morceau de cristal sur sa tombe. Le cristal est un matériau important dans la Foi des Sept. On le retrouve dans les mains des prêtres dans beaucoup de cérémonies.

Les Septuaires les plus riches ont de superbes statues des Sept, avec des autels devant chacune d'entre elles. Dans le Nord, on pose des masques de bois gravés à l'effigie des Dieux sur les parois des Septuaires. Les plus pauvres des Temples voient les représentations divines effectuées à partir de dessins au charbon de bois.

Le Grand Septon régnant dans le Septuaire de Baelor à Port-Réal est le chef spirituel de la religion des Sept. Embrasser l'anneau de cet auguste personnage est un signe de dévotion.

Dans tous les Septuaires, les mariages sont célébrés dans un coin, entre la Mère et le Père, pour sceller cette alliance entre les familles 'réelles' et divines.

La Foi considère l'esclavage et l'inceste comme deux abominations.

L'Ordre des Soeurs du Silence a le rôle de nettoyer les morts avant leur enterrement. Elles ont fait vœu de silence pour le reste de leur vie. On dit qu'elles sont capables de parler avec les morts. Elles sont respectées, mais craintes, puisqu'elles ne viennent que lorsqu'un décès se produit. Même dans les plus petits villages, il y en a au moins une.

Chevalerie

La Chevalerie est issue de l'ordre religieux des Sept.

On peut devenir chevalier de deux manières :

Etre adoubé par un septon. Ce qui signifie avoir prononcé ses vœux d'obéissance à l'Eglise et au Roi.

Après s'être fait enduire des sept huiles, le septon prendra une épée et la posera sur l'épaule droite du chevalier agenouillé à ses pieds. "Au nom du Guerrier, je t'ordonne d'être brave et courageux." L'épée bougera lentement de l'épaule droite vers celle de gauche. "Au nom du Père, je t'ordonne d'être juste."

Epaule droite. "Au nom de la Mère, je t'ordonne de défendre les jeunes et les innocents." Epaule gauche.

"Au nom de la Jouvencelle, je t'ordonne de protéger toutes les femmes." A la fin d'un psaume récité par le septon, ce dernier demandera au Ser (suivi des noms et des prénoms du nouvel adoubé) de se relever.

La cérémonie sera terminée. C'est un incommensurable honneur de se faire adouber par le Grand Septon en personne.

L'autre manière, plus rapide, est d'obtenir le titre de chevalier des mains de son maître. Tout chevalier a le droit d'adouber quelqu'un. Bien sûr, pour que cet avancement ait quelque valeur, il faudra soit une preuve écrite, signée de la main du maître ou alors avoir procédé à l'adoubement devant témoin. Il est relativement courant que les écuyers de famille noble servant des chevaliers, le deviennent à leur tour à la fin de leur formation, qui peut durer de deux à quatre ans.

Malgré cela, on a déjà vu des chevaliers d'à peine 15 ou 16 ans.

Tous les chevaliers sont appelés 'Sers', sauf s'ils possèdent un titre supérieur (il va de soi qu'un Lord était au préalable chevalier).

Héraldique et Tournois

Les nobles sont installés dans la Tribune d'Honneur, autour de leur Roi (qui se déplace souvent pour de tels événements). De là, il leur est aisé de contempler les passes.

Les rencontres entre chevaliers se déroulent en trois passes. Si, à la fin, aucun des chevaliers n'a été démonté et que les concurrents totalisent le même nombre de lances brisées sur l'adversaire, alors, le Roi peut décider de donner la victoire à celui qui a le mieux chevauché ou à celui qui maintenait sa lance de la manière la plus stable.

Les jouteurs possèdent pour la plupart d'impressionnants apparats : les chevaliers portent les plus exquises des armures de plates, des manteaux taillés dans les plus beaux tissus et leurs chevaux des carapaçons terrifiants qui leur donnent l'air de monstres fantastiques. Leurs lances sont peintes et souvent faites de bois rares, fabriquées spécialement pour le chevalier qui la portera. Bien sûr, les lances de tournoi sont faites pour se briser, pas pour se ficher dans le corps de leur cible. Elles ont douze pieds de long, ce qui les rend de deux pieds plus longues que les lances de guerre.

La récompense pour le vainqueur de l'épreuve de la joute gagne en général la coquette somme de 20.000 Dragons d'Or.

Les barrières de tournois séparant les jouteurs sont la plupart du temps peintes en blanc.

Les mêlées sont toujours extrêmement violentes, confuses et chaotiques. On s'y bat à l'aide d'armes contondantes. Des alliances se font et se défont en un tournemain, jusqu'à ce qu'un seul homme reste debout. Il sera déclaré vainqueur et gagnera une somme de 10.000 Dragons d'Or. Il faut savoir qu'une mêlée comprenant quarante participants pourra durer trois heures avant qu'il y ait un gagnant.

Il existe également une épreuve de tir à l'arc où le vainqueur gagne 5.000 Dragons d'Or.

Il y a des dizaines de variantes à ces épreuves et le seigneur organisateur pourra décider lesquelles il veut voir prendre place.

Les Tournois sont organisés en l'honneur de personnages célèbres, de grands événements, ou d'anniversaires royaux.

Il n'y a pas de règle définie pour l'Héraldique des Sept Couronnes, puisque chaque individu noble pourra choisir ses armes selon ses propres goûts.

Les Mestres de la Citadelle

Les mestres portent de longues toges, dotées d'une incroyable quantité de poches.

Ils possèdent des colliers qu'ils n'enlèvent jamais. Ces bijoux sont simples, chaque maillon étant forgé dans un métal différent. Chacun de ces métaux a été ajouté après que leur possesseur maîtrise une nouvelle matière.

Ainsi, le Grand Mestre (qui a sa place au Conseil Restreint), porte une douzaine de chaînes, liées ensemble en un lourd collier, qui descend chez lui de la nuque jusqu'au ventre. Les maillons de son collier sont forgés dans tous les métaux connus par l'Homme.

Egalement appelés Chevaliers de l'Esprit, les mestres possèdent une grande quantité de connaissance.

Parmi elles, l'histoire, la guérison, l'herboristerie, la communication avec les corbeaux, la construction des châteaux, la navigation par les étoiles, et le décompte du temps et des saisons. A Vieilleville, des centaines d'autres matières sont enseignées.

La Citadelle de Vieilleville est le centre de la connaissance des mestres.

Lorsqu'ils prononcent leurs vœux et obtiennent leurs colliers de mestres, les apprentis se vouent à une vie de connaissance, au célibat et perdent leur nom de famille.

On trouve généralement les mestres dans les châteaux. On dit que ces sages ne veulent pas se salir les mains en aidant le petit peuple et qu'il préfère rester dans leurs douillets appartements afin de servir les nobles.

Heureusement, cette opinion (même si elle est vraie) ne vaut pas pour tous les mestres.

Les mestres sont célèbres pour les corbeaux blancs qu'ils élèvent et qu'ils envoient annoncer les changements de saison dans toutes les régions de Westeros. En règle générale, un corbeau blanc est annonciateur de nouvelles importantes.

Il existe des Archimestres à la Citadelle. Ces derniers décident qu'une saison s'est achevée après le recueil d'informations auprès des mestres disséminés dans Westeros. Ils s'occupent aussi de l'élection d'un nouveau Grand Mestre, lorsque l'actuel vient à disparaître. Ils ont le pouvoir de destituer un Grand Mestre, au cas où celui-ci serait sénile ou fou. Les Archimestres se réunissent dans des chambres desquelles aucun son ne peut être entendu. Leurs délibérations sont tenues secrètes et leurs décisions ne peuvent être contredites.

Poisons et Soins

Le lait de pavot est une substance puissante qui fait sommeiller les êtres vivants, afin de leur éviter trop de souffrances.

Du miel, de l'eau et des herbes sont mélangés ensemble afin de nourrir les personnes dans le coma.

Les Larmes de Lys sont rares et coûteuses, d'apparence un liquide clair et doux. Ce poison a le grand mérite de ne pas laisser de trace d'empoisonnement. La plante dont cette substance est extraite pousse uniquement sur une île de la Mer de Jade. Le processus de création est long et coûteux, mais le résultat est forcément efficace. Malheureusement, seul les Alchimistes de Lys, les Sans-Visages et les Mestres de la Citadelle savent comment en fabriquer.

D'autres poisons : le 'Dorsbien' (fatal à grandes doses, mais qui peut mener à un sommeil profond),

'l'Exécuteur de loups' (utilisé pour protéger les villages du Nord contre les incursions de loups),

'l'Aveuglant' (qui prive la victime de sa vue pendant quelques heures) et le 'Sang de la Veuve' (appelé ainsi à cause de sa couleur, ce cruel breuvage bloque la vessie et le tube gastrique et la victime se 'noie' dans ses propres excréments, si son abdomen n'éclate pas avant.

Il existe des herbes pouvant être mélangées à du vin et qui, lorsqu'elles sont bues peuvent faire chuter la fièvre.

Les saignées sont choses courantes, pour, dit-on, séparer le bon sang du mauvais sang.

Maladies

Les victimes de la 'Tremblotte' frissonnent à cause de fortes fièvres et subissent d'incontrôlables spasmes.

La 'Grisécaille' laisse en général la peau morte et grise, avec des taches noires dont le contact vous donne la sinistre sensation de toucher de la pierre.

La 'Fièvre des Griseaux' n'est connue que dans les marais du Neck.

La Guilde des Alchimistes

Cette Guilde de pyromanciens est spécialisée dans la fabrication du feu grégeois.

Le bâtiment de la guilde est situé au bas de la colline de Visenya. Ses membres portent des toges rayées d'écarlate de noir.

Les Pyromanciens appellent le feu grégeois 'la substance' et se donnent entre eux le titre de 'sagesse'.

La Guilde des Alchimistes était autrefois puissante, mais elle a été supplantée depuis quelques siècles dans à peu près toutes les matières par les Mestres de la Citadelle.

Il est dit que les Maîtres Pyromanciens peuvent invoquer des bêtes constituées exclusivement de feu qui les serviront sans faillir.

Avant le Sac de Port-Réal, des alchimistes avaient, avec l'accord d'Aerys II, placé des charges explosives dans la ville, au cas où celle-ci serait prise. Effectivement, la ville a été prise, mais les Pyromanciens ont été pris de court, n'ont pas réussi la mission qu'ils s'étaient donnés et furent massacrés par les troupes de Robert Baratheon.

Le Feu Grégeois

Le feu grégeois est considéré comme étant une substance extrêmement volatile.

Les Alchimistes remettent la 'substance' dans des petites jarres, au plus profond des froides caves de leur Guilde.

Même l'eau ne peut éteindre le feu grégeois. Une fois qu'elle a pris feu, la substance consumera totalement son support, jusqu'à ce que ce dernier disparaisse. Un mince enduit de feu grégeois sur une épée peut se brûler pendant des heures avant que l'arme ne soit inutilisable.

Rien qu'avec une simple chandelle, le vieux feu grégeois peut exploser, entraînant des réactions en chaîne dévastatrices.

Chants, Histoires, Livres et Légendes

On a rédigé la biographie du Grand Mestre Aethelmure. Il était parmi ceux qui ont écrit de grandes thèses sur le changement des saisons.

Les Tarasques et les Snarks sont des monstres fantaisistes de contes pour enfants.

On dit que les longs étés annoncent des hivers aussi longs et bien plus redoutables.

Le Grand Mestre Malleon écrit un ouvrage conséquent sur la généalogie des grandes Maisons, intitulé *Généalogies et Histoires des Grandes Maisons des Sept Couronnes, Avec Force Descriptions de Mains Seigneurs, Nobles Dames et Leur Descendance*. Ce livre est maintenant vieux d'un siècle.

On dit que Lann Le Malin a chassé les Casterly de Castral Roc.

Lann le Malin et Brandon le Constructeur sont souvent vus comme les personnages les plus célèbres, bien que les bardes et les conteurs semblent avoir une nette préférence pour Lann.

Des troupes de chanteurs exécutent une complexe et très élaborée ronde de ballades entremêlées, intitulée la *Danse des Dragons*.

On suppose qu'il a fallu mille épées des ennemis terrassés d'Aegon le Conquérant pour créer le Trône de Fer, fondues par l'extraordinaire souffle de Balerion Le Terrible. La forge aura pris cinquante-neuf jours.

Le Trône est encore extrêmement acéré et peut tuer un homme s'il s'y assied mal - Un conte laisse d'ailleurs entendre que cela s'est déjà produit -.

Dans les chansons, aucun chevalier n'a terrassé de bêtes magiques. Ils chevauchent simplement jusqu'à elles et les touchent, ce qui semble supprimer leur hostilité et leur rendre leur pacifisme.

La Garde de la Nuit est appelée les *Chevaliers Noirs du Mur* dans les chansons.

Symeon Oeil-d'Étoiles était un chevalier aveugle de l'Age des Héros qui possédait deux saphirs étoilés incrustés dans chacune de ses orbites vides. Il se battait avec un bâton, où deux épées étaient attachées à chaque extrémité.

On suppose que voir une étoile filante apporte de la chance.

Un livre écrit sous le règne du Roi Dorren Stark par un patrouilleur nommé Redwyne serait gardé à Château-Noir, sur le Mur. La manière de combattre les Géants et de communiquer avec les Enfants de la Forêt y seraient relatées. La bibliothèque de Château-Noir possède également en son sein des dessins extraordinaires de barrals depuis longtemps disparus, un livre sur le langage des Enfants, d'autres oeuvres dont les Mestres de la Citadelle ne soupçonnent même pas l'existence, des rouleaux de Valyria, et un décompte des saisons écrit de manière très précise par des mestres morts depuis plus d'un millénaire.

Le Prince Qui Croyait Qu'il Était Un Dragon est une histoire ironique relatant la folie et la mort d'Aerion le Monstrueux.

Il existe une forte croyance dans les démons de toutes sortes.

Un chanteur avait un jour proclamé que toutes les femmes étaient belles lorsqu'elles portaient de la soie.

L'histoire de trois princesses qui furent emprisonnées pour délit de beauté pourrait se référer à Baelor le Béni qui enferma ses trois soeurs pour les protéger de grands dangers.

De vieux contes prétendent que Peyredragon fut construit dans de la roche ramenée des enfers.

Dans les Sept Couronnes, il est admis que l'emplacement du Mur marque la fin du monde.

Le petit peuple croit en l'existence d'un troisième oeil.

Le *Chant des Sept* est une comptine enfantine qui reprend tous les dieux, sauf l'Etranger. D'ailleurs, l'Etranger n'est jamais chanté. Il n'y aurait rien de mieux pour gâcher une fête, son visage rappelant la mort qui rôde...

Le Roi Daeron Ier écrivit *Conquête de Dorne* avec une élégante simplicité.

Le Grand mestre Kaeth écrivit *Vies de Quatre Rois*. Cet ouvrage représente un historique des règnes de Daeron le Jeune Dragon, Baelor le Béni, Aegon l'Indigne et Daeron le Bon. Il faut néanmoins noter que le Grand Mestre Kaeth méprisa le court règne de Viserys II (qui arriva pourtant juste après Baelor) et ne le mentionna nulle part. Il n'existe que quatre copies de cet ouvrage, toutes enluminées par Kaeth en personne. L'une d'entre elles est à la Citadelle, une autre à Château-Noir, mais on n'a pu répertorier les deux exemplaires restants.

Dans les contes pour enfants, les Tarasques fabriquent des objets magiques qui peuvent réaliser les rêves.

Les mestres et les classes les plus instruites ont réalisé que le monde était rond, mais le petit peuple croit très majoritairement qu'il est plat.

Les jouvencelles, des jeunes femmes ayant 'fleuri', mais qui n'ont pas encore atteint l'âge de la majorité légale et qui possèdent donc à la fois, au vu de la culture ambiante, les qualités sexuelles de la femme et la douce innocence des jeunes filles, sont le thème favori des chanteurs.