



## Le Nord

En hiver, la neige tombée en quelques nuits seulement peut atteindre des hauteurs de près de quarante pieds.

D'ailleurs, les neiges de fin d'été n'y sont pas inhabituelles.

On dit dans le Sud que les hommes de cette région sont faits de glace et fondent au soleil des contrées plus chaudes.

La pluie y tombe, froide et violente. Parfois (même en été), elle se change en grêle qui pousse chaque homme, chaque animal, à la recherche d'un abri.

Le bronze et le fer sont les métaux symboliques du Nord.

Une fois que l'automne est déclaré par les mestres, les seigneurs du Nord remettent une partie de leurs récoltes. La part choisie varie, en fonction de la vision des Intendants. Entre un cinquième et un quart semble pourtant être un choix prudent.

Même dans les profondeurs du Bois-Aux-Loups, il y a des bûcherons, des chasseurs et des petits fermiers.

Les hommes du Nord ont la mémoire longue. Un seigneur qui ne se venge pas pour une juste cause peut être menacé par ses propres hommes, qui pourraient alors se retourner contre lui.

On dit qu'une demoiselle quelconque, aussi endimanché soit-elle, peut marcher le long de la Route Royale sans se faire agresser par personne. Les voyageurs trouveront le long de cette route de nombreux abris, vu le nombre d'auberges et de tavernes qui y existent.

L'héraldique du Nord est beaucoup plus basique qu'ailleurs, ce qui est significatif du peu d'influence de la chevalerie au-delà des terres du Sud.

Les descendants des Premiers Hommes possèdent des noms courts, simples, mais descriptifs.

## Géographie (au Sud du Mur)

Le Nord est presque aussi grand que les six autres Royaumes réunis.

Cette vaste région n'est pas très peuplée, composée majoritairement de forêts, de champs et de marécages. On trouve quelques auberges confortables le long de la Route Royale.

Passé Winterfell, la Route Royale n'est guère plus praticable qu'une vulgaire piste de forêt.

A l'ouest de cette piste, des collines apparaissent, parfois couronnées de tours de guet. Les terres à l'est sont plus plates, essentiellement composées de plaines. De petits ponts en pierre y enjambent de vives rivières.

A trois jours de chevauchée au Nord de Winterfell, les collines sont omniprésentes, pour laisser place deux jours plus tard à de vraies montagnes.

La grande forêt au nord et à l'ouest de Winterfell est appelée le Bois-Aux-Loups. A la lisière de cette forêt se tient un fort en bois.

Les températures descendent loin sous la barre de gel au Nord de Winterfell et cela, même en automne. Le fleuve de la Blanchedague mène à Blancport et à la mer.

Le Neck est un gigantesque marais, avec ses tourbes et sables mouvants. Pourtant, certaines plantes de cette sinistre contrée n'apparaissent que là-bas.

Il est rare de trouver un Bois Sacré (le lieu de culte où l'on vénère les Anciens Dieux) comportant plus de trois barrals.

Naviguer de Port-Lannis jusqu'à l'Île-Aux-Ours prendra une quinzaine de jours, si le vent est de la partie et que tout se passa bien.

On peut prendre un chaland pour remonter de Blancport à Winterfell. Les canaux y sont aisément navigables et sûrs.

Château-Cerwyn n'est qu'à une demi-journée de cheval de Winterfell.

La Côte Rocheuse est située sur le littoral ouest de Westeros, au sud de la Colline de Boisprofond. De

nombreux villages de pêcheurs y ont trouvé une grande quantité de poissons et prospèrent depuis quelques décennies.

Sur la colline de Boisprofond est situé le village de Quart-Thorren.

La Lance de Sel est la longue et mince baie à l'ouest du Neck. Cette baie voit la Fièvre se jeter en elle, qui prend sa source à vingt milles de Moat Cailin.

Il y a des gens (peut-être même des Lords) qui vivent au coeur du Bois-Aux-Loups.

Il existe des carrières (surtout de pierre et de marbre) dans cette même forêt.

Skagos est une grande île se trouvant dans la Baie des Phoques. Leurs habitants ont extrêmement peu de contact avec ceux du continent. D'ailleurs, les habitants de Skagos y vivent pratiquement en autarcie. En théorie, ils dépendent des Stark, même si, en pratique, les seigneurs de Skagos ne rendent de compte à personne.

Du monde vit pourtant dans les hostiles montagnes du Nord : Les Umber sont le plus souvent trouvés à l'Est de la Route Royale, bien qu'ils fassent paître leurs troupeaux de moutons sur les hauts-plateaux en été. Parmi les Clans des montagnes, il y a des Wull à l'ouest des Montagnes le long de la Baie des Glaces, les Harclay dans les collines du sud, et bien d'autres encore, comme les Knott, Liddle, Norrey et même des Flint, qui sont disséminés au pied des hautes montagnes.

Le Nouveau Don appartient à la Garde de la Nuit, comme le Don de Brandon, au Nord de celui-ci. On dit que Brandon le Constructeur donna les terres au sud du Mur, sur une longueur de vingt-cinq lieues et la largeur du continent entier, aux Frères Jurés pour leur vaillance lors de la Longue Nuit. Les mestres pensent que ce Brandon n'était pas Le Constructeur, mais un des ses descendants.

Le Nouveau Don ne fut créé que 1.000 ans après celui de Brandon. La sage Reine Alysanne visita le Mur avec son Dragon, nommé Aile-d'Argent. Elle trouva la Garde Noire si brave et si magnifique qu'elle persuada son mari de doubler la taille des terres qui leur étaient allouées.

Les raids de sauvageons se sont intensifiés ces dernières années, alors que la puissance de la Garde de la Nuit diminue progressivement depuis un siècle déjà. Les villages près du Mur ont été attaqués si souvent que les survivants ont préféré s'en aller plus au Sud.

Il y a des donjons et des tours abandonnés à l'intérieur du Nouveau Don, vestiges de temps anciens où des Seigneurs y résidaient.

## Moat Cailin

Moat Cailin est une cité possédant une position stratégique intéressante, puisqu'elle commande l'entrée du Neck par le Nord et est traversée par la route Royale. Des grandes pierres de basalte hautes comme des tours, qui formaient autrefois un rideau défensif aussi haut que les Murs de Winterfell, il n'en reste que trois sur les vingt chantées par les bardes. Le fort en bois des Premiers Hommes, au sommet de la colline, a pourri depuis plus d'un millénaire.

L'anneau de collines qui entoure la colline principale de Moat Cailin est lui-même entouré de marais, sables mouvants, fosses et creux remplis de serpents. Une armée ne pourrait passer qu'après avoir pataugé longtemps dans la tourbe, avoir affronté une meute de lézards-lions et après avoir escaladé les pentes glissantes des premières collines sous le tir nourri des archers postés en hauteur...

La plupart des habitations sont situées sur la colline la plus haute (au centre). La cité compte en totalité près de 4.000 habitants.

Les vingt pierres mégalithiques étaient censées protéger les Premiers Hommes, mais Balerion le Noir (le Dragon d'Aegon) en détruisit la grande majorité. Seules restent celles bordant la Route Royale au Nord (l'endroit étant appelé les Portes Grises) et une autre à l'est de la ville.

Il semble que la ville ait été fondée il y a plus de 10.000 ans.

Une douzaine de courants draine le bois mort hors du Neck, mais ils sont si tortueux, chaotiques et peu profonds qu'ils ne peuvent être qualifiés de rivières.

Une multitude des chemins traversant le Neck ne figure sur aucune carte, et sont connus des seuls paludiers, les habitants des marais.

## Commerce et Ressources

La laine est parmi les plus utilisées des ressources du Nord.  
Il existe des artisans travaillant l'argent de manière émérite à Blancport.  
Moat Cailin compte dans sa région proche une mine de grès et une exploitation de marbre.  
La Grande Foire de Moat Cailin, se produisant tous les cinq ans, est un événement capital dans l'économie du Nord, puisqu'elle rassemble une grande partie des marchands de Westeros. Le retour de cette foire (ordonné par Aerys Le Fol) a sauvé l'économie de la cité des Premiers Hommes, puisque les habitants de moat Cailin en étaient presque revenus au stade du troc.

## La Maison Stark

Glace, la gigantesque épée valyrienne de la Maison Stark, est vieille de quatre siècles et est presque aussi grande qu'un homme. Elle est appelée ainsi en référence au nom de l'arme d'un Roi de l'Hiver, ayant régné lors de l'Age des Héros.  
Les Stark sont les Gouverneurs du Nord et le sang des Premiers Hommes coule dans leurs veines. Les Stark ne traitent pas leurs bâtards (s'ils en ont, ce qui est plutôt rare) comme le commun des mortels. Ils élèvent leurs enfants illégitimes parmi leur descendance officielle et les appellent 'fils' et 'fille'. Les Stark méprisent les tournois pour n'être qu'un affligeant défilé de costumes d'apparat et un bien pitoyable besoin de bataille de la part des seigneurs et chevaliers, censés normalement oeuvrer pour la paix.  
'Puissent tes hivers être courts et tes étés prodigues' est une phrase couramment prononcée après que des vœux aient été prononcés.

## Winterfell

Le Bois sacré de Winterfell est sombre et possède trois acres d'un terrain inchangé depuis 10.000 ans. Le château a été bâti autour de ce dernier, entourant ainsi des arbres très rares de ses hautes murailles de granit.  
L'Arbre-Coeur de Winterfell possède un visage long et mélancolique, avec des yeux taillés profondément dans son fût. Il semble étrangement avoir adopté une position de guetteur et donne l'impression d'être attentif à tout mouvement se produisant au-delà de la sombre source derrière laquelle il a poussé il y a des dizaines de siècles.  
Les légendes disent que c'est Brandon le Constructeur qui posa la première pierre de Winterfell. La crypte des Stark est profondément enfouie dans la terre. On y entre par détroits et glissants escaliers. Les froids couloirs éclairés à la torche sont garnies de tout leur long de paires de piliers. Entre ces colonnes se trouvent les sépultures des Stark de Winterfell, avec au-dessus d'elles des statues représentant fidèlement leur apparence de vivant assis sur des trônes, des épées de fer en travers des genoux (afin d'empêcher les esprits des morts d'envahir le château), et des loups-garous couchés à leurs pieds.  
Au bout de la cour intérieure du château, une porte massive, faite de hêtre et de fer, donne sur la Grande Salle, lieu de fête et de rassemblement. Une plate-forme au bout de la salle a été prévue afin d'accueillir les Stark et leurs hôtes de marque. Au reste des dizaines de tables s'asseyaient la garnison, les servants et les autres habitants du château. Les chiens sont admis dans la Grande Salle, même pendant les fêtes. Mais ils sont gardés à une extrémité de la salle, afin de n'incommoder personne.  
Winterfell a été construit par-dessus des sources naturelles d'eau chaude. Cet avantage notable est réparti dans tout le château par d'ingénieux systèmes de tuyauterie. Ainsi, on peut remarquer que la Chambre de la lady de Winterfell dans le donjon principal est la mieux chauffée de l'édifice. Même en automne, on y a rarement besoin de feu.  
Il existe une tour détruite à Winterfell. Elle était la plus imposante de toutes, la plus haute également. Il y a 140 ans, la foudre vint frapper le bâtiment et en fit s'effondrer les deux tiers supérieurs. Personne ne prit la peine de reconstruire depuis. Cette tour est devenue le refuge favori de dizaines de corbeaux y ayant établi leur nid.  
Toujours au rayon des oiseaux, on peut noter la présence de chouettes dans les greniers au-dessus de

l'armurerie.

Les murs extérieurs sont hauts de 80 pieds. Après une large bande de terre, on trouve le mur intérieur qui est, lui, haut de 100 pieds. Ce dernier est crénelé et bordé de trente tours de guet.

La librairie de Winterfell possède une tour indépendante. Celle-ci contient un descriptif sur les Dragons et le seul exemplaire complet d'un *Traité sur les Machines de Guerre* d'Ayrmidon.

Le trône du Lord de Winterfell est constitué de pierre froide consciencieusement polie, avec des têtes de loups-garous sculptés aux bouts des accoudoirs. Le trône est si large que deux personnes pourraient s'y asseoir sans trop de problèmes.

Au-delà du château et jusqu'à l'autre bout de l'enceinte sont situées les maisons des habitants de Winterfell. Bien qu'une grande partie de ces habitations de bois et de pierre soient vides en été (environ une maison sur cinq sera occupée), elles se remplissent au début de l'hiver, lorsque fermiers et bergers reviennent de leurs champs et pâturages.

Un marché est présent au centre des habitations.

## Ancêtres et Histoire

Les premiers seigneurs de Winterfell étaient des hommes forts et rudes.

Il y eut un Roi du Nord nommé Jon Stark, qui chassa des pirates de l'Est des terres et qui fonda au terme de sa poursuite la ville de Blancport.

Son fils, Rickon, conquiert le Neck, alors aux mains du Roi des Marches, et épousa la fille de ce dernier.

Le Roi Theon Stark était appelé le '*Loup affamé*', parce qu'il guerroyait en permanence.

Theon le Navigateur adorait la Mer. Sa tombe des cryptes de Winterfell est vide, puisqu'il partit un jour avec l'idée de naviguer vers l'Ouest au-delà de la Mer du Crépuscule, mais n'est jamais revenu.

Son fils fut connu sous le nom de Brandon l'Incendiaire pour avoir brûlé toute la flotte de son père par vengeance et désespoir. Depuis, le Nord n'a recouvré sa puissance maritime.

Il est dit que le Roi Rodrik Stark gagna l'Île aux Ours dans un combat à mains nues et la donna aux Mormont.

Le dernier Roi du Nord, qui ploya le genou devant Aegon le Conquérant, était Torrhen Stark.

Cregan Stark rencontra lors d'un tournoi Prince Aemon, le Chevalier-Dragon. Ce dernier déclara qu'il était le meilleur épéiste qu'il ait jamais affronté.

L'arbre généalogique des Stark remonte jusqu'à Brandon le Constructeur lui-même. Leur ligne est ainsi restée noble et discontinuée pendant plus de 8.000 ans.

La Couronne des Rois de l'Hiver fut remise à Aegon le Conquérant quand Torrhen Stark capitula. On ne sut jamais ce qu'il advint de ce bandeau de bronze incisé des runes des Premiers Hommes et surmontée de neuf pics de fer noir ressemblant à des épées.

Cela fait des milliers d'années que les paludiers ont juré fidélité aux Stark de Winterfell.

Toutes les hordes de sauvages ayant attaqué vers le Sud se sont heurtées au Mur ou aux soldats de Winterfell. Aucune d'entre elles n'est jamais passée.

Nombre de Stark ont été tués, vidés et portés comme des manteaux, avant que les Bolton ne ploient le genou devant Winterfell.

Les légendes racontent que Brandon le Constructeur obtint l'aide des Géants pour la construction du Mur.

On trouve dans les cryptes de Winterfell une allée où les lords de Winterfell sont placés à peu de choses près chronologiquement. Ainsi, on peut observer (commençant par Lord Rickon Stark et remontant la lignée) : Lord Rickon Stark, Lord Edwyle, Lord Willam et son frère Artos l'Implacable, Lord Donner, Lord Beron, Lord Rodwell, Lord Jonnel le Borgne, Lord Barth, Lord Brandon et Lord Cregan.

De nombreux Rois du Nord sont cités, même s'ils n'apparaissent pas dans un ordre chronologique :

Edwyn le Roi du Printemps, Jorah et Jonos, Brandon le Mauvais, Walton le Roi de la Lune, Edderion, Eyron, Benjen le Doux, Benjen l'Amer et Eddrick Barbeblanche.

La Maison Karstark base sa lignée à partir de Karlon Stark, un enfant cadet de Winterfell qui mène la rébellion d'un lord de la région et qui reçut des terres en récompense. Le château qu'il construisit fut appelé Karhold, mais devint Karhold au fil du temps. Les Stark de Karhold formèrent à peu près en même temps la Maison Karstark.

## Bannerets

On peut facilement espérer rassembler 12.000 fantassins dans les rangs des bannerets des Stark, ainsi que 3.000 lanciers montés et en armure, desquels trois à quatre centaines seront des chevaliers. Parmi ces bannerets, on trouve les Maisons Ryswell, Dustin, Cornebois, Cerwyn, Locke, Flint, Wull, Harclay, et quelques autres de moindre importance.

## La Garde de la Nuit

Tous les crimes et les dettes sont pardonnées et oubliées, toute déloyauté et manquement à son devoir sont effacés, les anciens amours et les vieux défauts oubliés, lorsqu'un homme devient un Frère Juré de la Garde de la Nuit. Il commence une nouvelle vie.

Les Frères Jurés de la Garde de la Nuit ne portent que du noir et ne sont maintenant plus qu'un millier. La garde de la Nuit est majoritairement composée de pillards, de paysans, d'hommes endettés, de violeurs, de voleurs, de meurtriers et de bâtards. Seule une infime minorité des Maisons nobles ont un membre de leur famille dans la Garde Noire.

La plupart des recrues ont plus de 17 ans. A cet âge, la formation martiale est difficile à assimiler.

Le Lord Commandant dirige la Garde de la Nuit avec le Grand Mestre, le Premier Eclaireur et d'autres officiers de grades inférieurs.

On dit que les hommes de la Garde Noire n'obtiennent sur le Mur que ce qu'ils méritent.

En émettant leurs vœux de servir la Garde, les Hommes mettent de côté leur famille et leur vie antérieure et prennent comme frères les autres membres de la Garde.

La Garde Noire tient Château-Noir avec 600 hommes, Tour Ombreuse avec 200 soldats et un peu moins à Fort-Levant. Il faut savoir que seul un peu plus du tiers d'entre eux sont des combattants.

Les Constructeurs (le nom des maçons, réparateurs charpentiers, mineurs, forestiers et forgerons de la Garde) ont passé tous leurs étés à bâtir des édifices chaque fois plus imposants, tant et si bien que chaque Lord Commandant a laissé le Mur plus haut qu'il ne l'avait trouvé à son arrivée.

Les Gardes Noirs sont persuadés qu'une autre Longue Nuit (comme celle d'il y a 8.000 ans) tombera sur le Monde et qu'eux seuls seront l'unique rempart contre les Ténèbres d'au-delà du Nord.

Lorsque les recrues sont jugées prêtes à prononcer leurs vœux, on leur prépare un dîner spécial.

Chaque homme de la Garde arpente le Mur, mais seuls les Eclaireurs sont considérés comme étant de vrais guerriers.

Les Intendants du Mur s'occupent de trouver de la nourriture, du bois de chauffage, de toujours avoir quelques chevaux frais dans les écuries, etc. Bref, sans eux, la Garde de la Nuit serait bien vite mal en point.

Les hommes de la Garde de la Nuit sont appelés les chevaliers noirs du Mur dans les chansons.

Le Lord Commandant obtient les services d'un Intendant personnel, qui lui sert également d'écuyer.

Quand des hommes reviennent d'une expédition au-delà du Mur, les Gardes sonnent une grande corne afin de saluer leur retour, s'ils sont vus. On sonne deux fois en cas d'attaque. On sonne trois fois en cas d'approche des Autres, mais ce dernier signal n'a plus été entendu depuis plus de mille ans.

Lorsqu'Aegon tua Harren le Noir, le frère du défunt était Lord Commandant de la Garde et avait 10.000 épées sous ses ordres. Il tient ses vœux et ne marcha pas contre Aegon.

Un étranger vêtu de noir dans le nord du Neck est accueilli avec froideur et une grande suspicion dans chaque village. On ne sait jamais, il pourrait être un membre de la Garde de la Nuit ayant rompu ses vœux...

### Les vœux de la Garde de la Nuit :

La Nuit rassemble et mon tour de garde débute maintenant. Je ne m'arrêterai pas avant ma mort. Je n'aurai aucune femme, ne posséderai nulle terre, n'enfanterai aucune descendance. Je ne porterai aucune couronne et ne serai point glorifié. Je vivrai et mourrai à mon poste. Je suis l'épée dans les Ténèbres. Je suis le guetteur sur les murs. Je suis le feu qui brûle contre le froid, la lumière qui amène l'aube, la corne qui réveille les assoupis, le bouclier qui garde les Royaumes des hommes. J'engage ma vie et mon honneur dans la Garde Noire, pour cette nuit et toutes celles à venir.

Le poivre est un des produits qui ne se trouvent pas sur le Mur.

Il fut un temps où les Frères Jurés étaient fêtés lors de leur passage de Winterfell jusqu'à Dorne. Les grands seigneurs appelaient un honneur le fait de loger un de ces hommes sous leur propre toit. Les choses ont bien changé depuis...

La Garde recueille parfois (comme par le passé) des orphelins sauvages afin de les éduquer et les

entraîner pour qu'ils puissent prendre le Noir.

Chaque patrouille sur le Mur est composée de quatre hommes (deux Eclaireurs et deux Constructeur). Les Constructeurs notent les fissures et problèmes apparaissant dans l'édifice, alors que les Eclaireurs se focalisent sur les signes de saccage ou de destruction. Les patrouilles se font à dos de mûle, parce que ces bêtes ont le pas sûr et régulier, même dans la plus sombre des nuits.

Une patrouille sur quatre suit le Mur à sa base, afin de voir si la glace ne fait pas trop de dégâts, ou pour voir s'il n'y a pas de traces de tunnels.

Le Lord Commandant Mormont (le chef actuel de la Garde Noire) varie le nombre des patrouilles et les jours de départ, pour que les sauvageons ne puissent observer avec certitude les allées et venues des patrouilleurs. Parfois, des forces plus importantes seront envoyées dans des châteaux abandonnés pendant une quinzaine, voire une lune entière. Ce stratagème a été proposé par le Premier Eclaireur, Benjen Stark.

La Garde de la Nuit se rappelle de l'efficacité du verredragon contre les Autres, mais ils ont oublié bien d'autres choses depuis la fondation de leur Ordre.

Aux funérailles d'un frère noir, ses compagnons terminent leurs prières avec ces mots : 'Et maintenant, son tour de garde étant achevé, qu'il repose en paix.'

Le Don de Brandon et le Nouveau Don appartiennent tous deux à la Garde Noire depuis des siècles.

Les attaques des sauvageons ont augmenté depuis quelques années, alors qu'ils observaient une claire diminution des forces de la Garde.

On a implanté des champs à l'intérieur du Don de Brandon, mais comme la plupart des villageois ont fui en raison du risque omniprésent de raids des sauvageons, les bras viennent à manquer et on constate l'abandon de nombreux champs.

Le Nouveau Don est bien plus habité que le précédent. Les faibles taxes qui y sont prélevées contribuent à l'équipement et à la nourriture des frères noirs.

La Garde de la Nuit choisit son Lord Commandant en votant. Un prétendant a besoin des deux-tiers des voix pour être élu.

## Le Mur et les forts de la Garde Noire

Le Mur a été construit il y a plus de 8.000 ans.

Lorsque les températures remontent au-dessus de zéro, on dit que 'le Mur suinte'. En effet, la glace fond alors et s'écoule le long des parois en faisant fondre la neige présente en contrebas.

Au sommet de cet impressionnant édifice, haut de 700 pieds et assez large pour permettre à douze cavaliers de chevaucher côte à côte, on trouve des grues et des catapultes.

La Garde avait construit 19 forts le long du Mur, mais seuls trois sont encore utilisés : Tour Ombreuse à l'extrême-ouest du Mur, Fort Levant à l'extrême-est, et Château Noir au milieu des deux.

Château Noir logeait il fut un temps 5.000 frères noirs, mais il n'y en a plus que 600 aujourd'hui.

De la pierre broyée est régulièrement jetée au sommet du Mur pour donner de l'adhérence aux pas des patrouilleurs.

Le Mur ne possède aucune porte permettant un passage du Nord vers le Sud, ou inversement. Il existe simplement une petite quantité de tunnels, dont les emplacements sont tenus secrets, et fermés de lourdes herses de métal, qui sont elles-mêmes cadenassées à l'aide de chaînes massives.

Le Mur est apparemment plus large à sa base qu'à son sommet. Cela prendrait des années à une centaine d'hommes pour percer un tunnel à travers l'édifice.

Les 19 forts de la Garde, de l'ouest à l'est : Garde du Pont de l'ouest, Tour Ombreuse, la Sentinelle, Garde Grise, Porte de Pierre, Colline du Givre, l'Empreinte de Glace, Fort de la Nuit, Lac Profond, Porte de la Reine, Château-Noir, Ecu de Chêne, la Garde du Bois, le Hall des Sables, la Porte du Givre, la Longue Civière, les Torches, la Garde Verte et Fort Levant.

Arson était un sauvageon qui avait réussi à creuser un tunnel sous le Mur jusqu'en son milieu. Lorsque les gardes noirs le découvrirent, ils ne le dérangèrent point, mais refermèrent le tunnel à l'aide de terre, de pierres et de neige, alors que le malheureux était resté à l'intérieur.

On dit que les fantômes de milliers de sauvageons hantent les tunnels sous le Mur.

Dans les Sept Couronnes, on dit que le Mur marque la fin du monde.

Aucune armée ne peut contourner le Mur par l'ouest, à cause des impressionnantes montagnes et de profondes gorges, qui ne permettent qu'un passage à des groupes restreints d'une vingtaine de personnes au plus.

# Les tribus sauvages

Si des sauvageons sont pris au sud du Mur, ils seront exécutés, sans aucun procès.

Les sauvageons se nomment eux-mêmes 'le peuple libre'.

Ils parlent avec grande terreur des 'marcheurs blancs', plus connus sous le nom des Autres au Sud du Mur. Ces créatures mythiques auraient tué beaucoup de sauvages au cours des derniers millénaires.

Ce peuple a la particularité de brûler ses morts.

Certains d'entre eux ont aidé, voire hébergé des Eclaireurs de par le passé.

Certains sauvageons croient que les Autres sont des dieux (ils les appellent les 'dieux froids' ou les 'ombres blanches') et leur laissent des animaux ou des enfants en bas âge afin de les satisfaire.

Des chevaux, des chiens et des mammoth peuvent apparaître dans les armées de sauvages.

Les sauvageons utilisent des boucliers ronds en peau, peints de symboles se rapprochant de crânes, d'os, de serpents, de pattes d'ours, de visages démoniaques et déformés.

Ils utilisent également des arcs (de toutes tailles), des haches de pierre, des lances, des masses et des fléaux.

Les seules armures métalliques qu'ils portent en général sont des pièces pillées sur des Eclaireurs défunts.

Il existe un commerce entre la Garde Noire et le peuple libre, mais la majeure partie du petit peuple de Westeros n'est pas au courant.

La plupart des sauvageons masculins porte la barbe.

Ceux-ci ont des manières très rudes avec leurs femmes, qu'ils brutalisent souvent et ne considèrent sur aucun point.

Il n'existe d'ailleurs aucune loi chez eux. Ainsi, ils se volent mutuellement et les bagarres sont légions.

Seul un sauvageon sur cent aura un cheval et saura le monter.

Les sauvageons croient que dieu a fait la terre pour que tous les hommes puissent se la partager. Depuis que les rois sont venus avec leurs couronnes et armes de fer, ils auraient déclaré que la terre n'appartiendrait dorénavant qu'à eux seuls et la volèrent, aux yeux des habitants d'Au-delà du Mur.

Les sauvageons se battent comme des démons, ou comme des héros. Cela dépend à quel peuple vous posez la question...

Certaines femmes du peuple libre sont appelées 'sorcières des bois'. Elles posséderaient le don de faire avorter et bien d'autres choses encore. Les enfants de ces sorcières des bois, auraient souvent, quant à eux, le don de prévision météorologique.

Les sauvageons pensent que cela porte malheur de donner un nom à un enfant avant ses deux ans : tellement d'entre eux meurent avant d'atteindre cet âge.

Les gens du peuple libre croient également que les Autres et leurs victimes peuvent 'sentir' la vie. Ils leur donnent alors des nourrissons, puisque ceux-ci transpirent la vie, à leurs yeux.

## Géographie d'Au-Delà du Mur

La forêt juste après le Mur est supposée hantée. On maintient un espace d'un demi-mille entre ces deux éléments, afin de limiter les risques. Mais en certains endroits, la végétation a largement repris le dessus et arrive au pied du Mur.

Des montagnes surplombées de glaciers s'élèvent au Nord et à l'Est de Tour Ombreuse.

Il existe dans la Forêt Hantée des barrals superbement sculptés, laissés là par les Enfants de la Forêt.

Il faut savoir que le peu de renseignements présentés ici est dû au nombre quasi-inexistant d'hommes ayant le courage de vouloir cartographier précisément le Nord des terres de Westeros.

## Troc et ressources

Les sauvageons ont des contacts avec la Garde Noire pour faire du troc, mais les contrebandiers des Cités Libres ont trouvé là un bon marché pour l'importation de fourrures, d'ivoire et d'obsidienne à bas

prix.

## Les Rois d'Au-Delà-du-Mur

Ils sont les chefs des sauvageons et ont bien souvent été des habitants du sud du Mur ayant rejoint le peuple libre afin de facilement devenir des meneurs, de par leur niveau de culture et de connaissance bien supérieurs.

Les sauvageons ne donnent aucun titre à leurs chefs. Ils les appellent simplement par leur prénom, mais les respectent tout de même grandement.

Raymun Barberouge mena il y a 150 ans un assaut important contre les villages au sud du Mur, comme Bael le Barde avant lui. Avant ces deux figures emblématiques, le Seigneur Cornu et les frères Gendel et Gorne dirigeaient leurs troupes vers le sud. On ne trouvait les brèches et les tunnels sous le Mur que quelques jours après leur passage. Le rebouchage et l'éboulement des tunnels leur coupaient toute retraite et la 'chasse' pouvait commencer...

On dit que Joramun joignit ses forces à celles de Winterfell pour défaire le Roi de la Nuit (le treizième Lord Commandant de la Garde de la Nuit).

Le Seigneur Cornu a dit un jour que la Magie est comme une épée sans poignée ni garde : il n'y a aucun moyen sûr de l'utiliser...

## Les Géants

Voici la part de renseignements réservés aux joueurs :

Dans les contes, les Géants sont des hommes d'une taille phénoménale, vivant dans d'énormes châteaux, portant des épées gigantesques, et marchant à l'aide de bottes où un enfant pourrait facilement se cacher.

On dit dans les légendes que Brandon le Constructeur construisit le Mur avec l'aide des Géants.

Voici les renseignements réservés au Maître de jeu :

Ils ont plus une apparence d'ours que d'homme, puisqu'ils sont presque aussi velus que les mammoths qu'ils chevauchent.

Ils seraient hauts de plus de dix pieds, pouvant monter jusqu'à quatorze, très rarement plus. Leur large torse pourrait passer pour appartenant à un humain, mais leurs bras sont bien plus longs que les nôtres (par rapport à leur taille totale). Leur ceinture abdominale est de moitié moins large que leur torse. Leurs jambes sont plus courtes que leurs bras, mais très larges et puissantes. Par contre, ils ne portent pas de bottes, laissant leurs grands pieds (dont la plante est noire et dure comme du cuir) respirer et tâter de la douce et rafraîchissante rosée.

Les Géants ne possèdent pas de cou, leur large tête sortant directement d'entre leurs puissantes épaules. Leurs visages sont marqués et semblent brutaux. Leurs petits yeux de rat bougent doucement, lorsqu'ils observent des personnes. Il semblerait qu'ils aient par contre certains problèmes de vue. Ils compensent ce handicap par un odorat et une ouïe très développés.

Les Géants possèdent de grandes masses pour se battre. Ces masses sont souvent les fûts d'arbres qu'ils auront au préalable déracinés. Certains d'entre eux y ont attaché d'immenses pierres, afin d'en faire un fléau. D'autres portent d'immenses haches de pierre.

Les Géants sont extrêmement forts : ils peuvent arracher une porte de château de ses gonds, séparer les têtes des corps des humains d'une seule main et tordre les plus résistantes des herses.

Leur mâchoire est de grande qualité et est composée de dents d'allure carrée.

Un rire de Géant est à mi-chemin entre un puissant rot et le tonnerre.

Les Géants ne possèdent pas de roi.

Il en reste des centaines, bien qu'ils furent beaucoup plus de par le passé. Ce furent les hommes qui les tuèrent.

## Les Autres

On ne sait pas vraiment ce que sont les Autres. Les seuls qui les ont approchés ne sont plus là pour en parler...

Les Autres sont grands et leur corps est finement ciselé. Leur peau est aussi pâle que du lait.

Ils peuvent se mouvoir en silence et avec eux arrive une vague de froid terrible et surnaturelle.

Ils portent d'étranges armures qui peuvent changer de couleurs : blanche comme la neige, elle pourra prendre le noir de la nuit ou le vert foncé des arbres l'instant d'après. Il semblerait que cette couleur change à chaque pas.

Leurs épées sont translucides, comme travaillées dans un fin cristal. Une lueur bleutée plane autour de cette lame et luit à l'intérieur, plus effilée et tranchante que n'importe quel rasoir.

Les yeux des Autres sont d'un bleu profond et inhumain, qui semble brûler comme du feu.

Quand de l'acier rencontre l'épée d'un Autre, un son perçant et insupportable peut alors être entendu. L'acier commence à se geler après ce contact sonore et dérangeant et peut alors exploser, comme s'il était frappé par une température extrêmement basse.

Les Autres ont leur propre langage, incompréhensible par commun des mortels, mais rappelant irrémédiablement le craquement de la glace.

Lorsque quelqu'un est tué par les Autres, il peut devenir un zombie, une sorte de mort-vivant. Un signe pouvant prouver cette transformation est la couleur bleue intense et très peu naturelle de leurs yeux, ou bien leur peau étant devenu glacial, souvent bien plus froid que la température ambiante.

Les zombies créés par les Autres ont une peau très pâle, proche du blanc. Leurs mains sont par contre noires, comme si elles avaient souffert de grand froid.

Ils peuvent être morts depuis des jours et ne pas être accompagnés de l'effroyable odeur des cadavres habituels.

Les animaux, même les vers et les insectes, les évitent avec acharnement. Même les animaux domestiqués ne s'approcheront pas.

Un zombie est assez fort pour briser la nuque d'un homme, en tournant la tête de sa victime, jusqu'à ce qu'elle occupe la position inverse de celle qu'elle prend habituellement.

Un zombie est capable de traverser un tissu de garde en faisant que très peu de bruit, d'ouvrir des loquets et de chercher une personne qu'il connaissait dans son ancienne existence et dont il semble se rappeler.

Les zombies semblent morts au grand jour, mais peuvent se mouvoir dès qu'ils sont dans l'obscurité.

Une de leur grande faiblesse semble être le feu, puisqu'ils brûlent aussi facilement que du bois sec et leur peau fond littéralement.

Un zombie décapité pourra bouger sans trop de problèmes et continuera sûrement à se battre.

Lorsqu'une lame entre dans le corps d'un zombie, l'attaquant a le sentiment que le son qui en ressort est étrange, voire que l'arme est inefficace. Ce son provoque des frissons, même chez les combattants les plus aguerris. Il se pourrait bien que les plus faibles fuient après avoir touché ce mort-vivant.

Les animaux peuvent être transformés en zombie. Une légende avance ainsi que les Autres chevauchent des montures mortes.

Les Autres ont pourtant le plus souvent été aperçus à pieds. Ils semblent être très légers, puisque leurs pas ne rompent pas la mince couche de glace qui recouvre la neige. On ne voit ainsi aucune trace de leur passage.

Il semble que le verredragon (l'obsidienne) soit dangereux pour les Autres. Quand on les touche avec une arme constituée de cette matière, on peut entendre un craquement net proche de celui de la glace qui cède.

Lorsqu'un zombie est détruit, le bleu disparaît de ses yeux.

Comme les Autres n'apparaissent que la nuit, il existe des rumeurs stipulant qu'ils sont des créatures du Dieu de la Nuit et de la Terre, qui guerroye en permanence contre les troupes de R'hllor, le Dieu de la Lumière.

## Les Anciens Dieux

Les Anciens Dieux du Nord sont très nombreux et ne possèdent pas de noms.

Les Premiers Hommes et leurs descendants suivaient la religion des Anciens Dieux, adorés au début par les Enfants de la Forêt.

Chaque château dans le Nord possède son Bois-Sacré, avec en son centre au moins un barral, sur lequel un visage sera probablement sculpté. Ces endroits sont sacrés, et on ne doit pas les profaner en y

emmenant des animaux (comme des chevaux ou des chiens, par exemple).

Certains hommes prétendent qu'on ne peut mentir à l'intérieur d'un Bois-Sacré, puisque les Dieux l'entendraient sûrement.

Seuls quelques Maisons ne suivent pas le Culte des Anciens Dieux dans le Nord, adorant les Sept à la place.

L'inceste est un péché monstrueux pour les Anciens Dieux, mais les Targaryen pratiquaient cela depuis l'époque de l'Ancienne Valyria. Inutile de dire qu'ils n'eurent jamais de bonnes relations avec les gens du Nord.

De même, l'esclavage est considéré par le Culte des Anciens Dieux comme étant une véritable abomination.

Même dans le Nord, les septons célèbrent les mariages, à moins que les deux mariés ne suivent avec ferveur les Anciens Dieux. Le mariage sera toujours célébré devant un barral, afin de légitimer le serment.

## Chants, Histoire et Légendes

Les Géants vivaient en harmonie avec les sauvageons au-delà du Mur.

On pense que les goules existent, au Nord du Mur.

On croit que les Autres ont couché avec des sauvageonnes et que cette descendance ait donné lieu à l'existence d'abominations et de monstres demi-humains.

D'autres pensent que les Autres sont morts et ont disparu depuis près de 8.000 ans.

Les Autres détestent le soleil, le feu, l'acier, et toute créature ayant du sang chaud coulant dans ses veines. Ils monteraient de blancs chevaux cadavériques, nourriraient leurs serviteurs mort-vivants avec de la viande humaine et lanceraient des araignées blanches aussi grandes que des chiens afin de pourchasser les jeunes filles.

Les plus instruits déclarent que les Géants sont morts, tout comme les Enfants de la Forêt. Les sauvageons prétendent le contraire.

On dit que les Géants sont aussi poilus que des ours, que leurs femmes sont barbues comme des hommes, et qu'elles prirent des humains pour amants, et pas l'inverse, ce qui aurait posé problème...

On dit qu'il existe des fantômes avides de sang d'hommes du sud la nuit, aux environs de Moat Cailin.

Il existe l'histoire d'un héros courageux et malin qui fut emprisonné dans un château que possédaient des Géants mauvais. Cet homme réussit à tromper les Géants et s'enfuit. Mais à peine avait-il fui, qu'à la nuit tombée, les Autres le tuèrent et burent son sang.

On dit que les paludiers sont des pleutres et ne se battent qu'avec des armes enduites de poison. Ils seraient peu enclins à participer à des batailles de front et préférèrent exercer une menace diffuse, éphémère, mais pourtant bien réelle.

La chanson intitulée '*La Nuit qui Finissait*' parle de la charge héroïque des Gardes Noirs lorsqu'ils décidèrent de livrer bataille aux Autres lors de la Longue Nuit.

Dans les temps anciens, Joramun réveilla les Géants en sonnant de la Corne de l'Hiver.

On dit que des loups-garous vinrent par centaines du Nord et ne craignaient ni hommes ni mammoths. Cela se passa il y a bien des siècles, cependant.