

Sur le Mur

« La nuit tombe, et voici que débute ma garde. Jusqu'à ma mort, je la monterai. Je ne prendrai femme, ne tiendrai terre, n'engendrerai. Je ne porterai de couronne, n'acquerrai de gloire. Je vivrai et mourrai à mon poste. Je suis l'épée dans les ténèbres. Je suis le veilleur aux remparts. Je suis le feu qui flambe contre le froid, la lumière qui rallume l'aube, le cor qui secoue les dormeurs, le bouclier protecteur des royaumes humains. Je voue mon existence et mon honneur à la Garde de Nuit, je les lui voue pour cette nuit-ci comme pour toutes les nuits à venir. »

Vous voilà au Château Noir, au pied du Mur. Vous êtes le seul rempart entre Westeros et les horreurs qui déferlent du Nord. Vous êtes destiné à mourir à ce poste. Désormais, votre seule raison d'être est de devenir un héros, une légende de la Garde de Nuit, dont les exploits inspireront les Frères dans les siècles à venir.

Sur le Mur est un hack du jeu **Sur les Frontières** pour jouer dans l'univers de **Game of Thrones**, créé par G.R.R. Martin. Cette variante met en scène des jeunes hommes découvrant le monde impitoyable de la Garde de Nuit et la vie sur le mur de glace séparant Westeros des terres barbares du grand nord. Dans cet univers impitoyable, ces jeunes gardes verront leurs illusions brisées par la triste réalité et découvriront la peur, la violence et le véritable sens de la camaraderie.

FRERES DE LA GARDE

Les règles pour créer et incarner un Frère de la Garde de Nuit ne changent pas beaucoup par rapport aux Héritiers de **Sur les Frontières** : les traits, devises et failles fonctionnent de la même façon. Seuls les Dons disparaissent et sont remplacés par la Réputation du Frère.

Quelques noms : Idris, Bran, Ellis, John, Jack, Edward, Morris, Calder, Robert, Lug, Alvin, Colton, Leoric, Cuthbert

Devises et Maisons

Si votre Frère est issu d'une maison noble de Westeros, inscrivez la devise de sa maison. Si votre personnage est un bâtard ou un roturier, choisissez une maxime ou une devise personnelle pour son personnage (inspirez-vous des exemples pages 14 et 15 de **Sur les Frontières**).

Voici quelques maisons nobles de Westeros avec leurs devises:

Arryn	Aussi haute d'honneur
Baratheon	Notre est la fureur
Bolton	Nos lames sont acérées
Greyjoy	Nous ne semons pas
Lannister	Je rugis / Un Lannister paie toujours ses dettes
Martell	Insoumis, invaincus, intacts
Stark	L'hiver vient
Targaryen	Feu et Sang
Tully	Famille, Devoir, Honneur
Tyrell	Plus haut, plus fort

Réputation

Au cours de sa formation au sein de la Garde, certaines rumeurs ont commencé à courir à votre sujet, formant peu à peu votre réputation. Quelle est-elle ?

La Réputation fonctionne comme les Dons de **Sur les Frontières**. En voici quelques exemples:

- Epéiste redoutable
- Ne manque jamais sa cible
- Immunisé à l'alcool
- Terrorise ses ennemis
- Ne dort jamais
- R'hllor/Les Sept/Le Dieu Noyé/Les Anciens Dieux guide(nt) son bras
- Volontaire idéaliste
- Cache trop de secrets

- Meneur né
- Ne craint pas le froid
- Fin tacticien

AVENTURES AU-DELA DU MUR

Bêtes et barbares

Les barbares et les bêtes de **Sur les Frontières** disparaissent et sont remplacés respectivement par les Sauvageons et les Marcheurs Blancs.

Les Sauvageons sont fiers, brutaux et traitent la Garde comme leurs ennemis. Ils surnomment les Frères "Corbeaux", en raison de l'uniforme noir de la Garde de Nuit.

Les Marcheurs Blancs sont une légende qui terrorise tout le monde, Gardes comme Sauvageons. D'après les rumeurs, ils seraient capables de relever les morts. Ils s'apprêtent à revenir avec le retour de l'Hiver.

Servir le Lord Commandant

Sur le Mur est un "jeu à missions", bien plus que **Sur les Frontières**. Les joueurs incarnent des Frères stationnés au Château Noir. En tant que membres de la Garde de Nuit, ils obéissent à une hiérarchie stricte à la tête de laquelle se trouve le Lord Commandant de la Garde.

Au début de la campagne, déterminez qui est le Lord Commandant actuel et quels traits de caractère le définissent (choisissez ou lancez un dé):

1. Sévère mais juste
2. Impitoyable et exigeant
3. Ouvert d'esprit
4. Arriviste et incompetent
5. Sage et âgé
6. Distant et manipulateur

Missions pour la Garde

Le Lord Commandant enverra fréquemment les Frères accomplir des missions, sur le Mur, au-delà ou dans Westeros.

Si vous manquez d'inspiration, voici quelques exemples:

- Partir en reconnaissance au-delà du Mur.
- Effectuer des réparations sur le Mur (en altitude ou du mauvais côté).
- Négocier avec un chef Sauvageon ou l'assassiner.
- Repousser une attaque sur le Mur.
- Partir chercher des recrues pour la garde à Port-Réal, à Winterfell, à Fort Terreur...
- Sauver une expédition portée disparue au-delà du Mur.

Moments

Certains moments de **Sur les Frontières** sont modifiés pour mieux coller à l'ambiance de la Garde de Nuit:

- *"Les Héritiers ne sont pas ce que je croyais"* devient : **"La Garde de Nuit n'est pas ce que je croyais"**
- *"Ma Famille n'est pas ce que je croyais"* devient : **"Le Nord n'est pas ce que je croyais"**
- *"L'Empire n'est pas ce que je croyais"* devient : **"Westeros n'est pas ce que je croyais"**
- *"Les Barbares ne sont pas ce que je croyais"* devient : **"Les Sauvageons ne sont pas ce que je croyais"**
- *"Les Bêtes ne sont pas ce que je croyais"* devient : **"Les Marcheurs Blancs ne sont pas ce que je croyais"**

Les autres Moments ne changent pas.



Pour la Garde !