



CHAPITRE 3

Un chant de Glace et de Feu

Blancport au Frey Matin

« Il vaut mieux tout lire avant de signer un contrat »

Faust

Acte 1

NOUVEAUX PERSONNAGES

Ser Theo Frey

Ser Theo est le cinquième fils de Lord Walder Frey, dit « le Tardif ». Il a 59 ans et ne ressemble plus vraiment à l'honorable joueur qu'il fut il y a encore 25 ans de cela.

Il commence à se tasser un peu, ses membres sont raides et fragiles, le faisant souffrir lorsqu'il marche trop longtemps. Pendant le temps qu'il passa dans la demeure de son père à attendre que celui-ci décède (le Tardif est un tenace et vigoureux vieillard de plus de 90 ans), il étudia et découvrit les magnifiques tractations du monde de la politique. Son plus grand espoir est d'obtenir un quelconque pouvoir afin de démontrer aux membres de sa famille qu'il n'y a pas que le domaine des Tours Jumelles sur tout Westeros, et qu'une place dans une petite ville vaut mieux que d'être un anonyme dans l'ombre de son père.

Il sauta sur l'occasion, quand son père le mit dans la confiance en lui demandant d'aller à Moat Cailin pour récupérer un prêt.

Lord Walder savait que Magnar perdrait la caution : il a lui-même équipé les Corbeaux Blancs et a mis au point une alliance avec Ser Mormont. Ser Mormont versera la moitié de la caution aux Frey en dédommagement de l'or perdu et la Maison aux Tours Jumelles s'emparera légalement de la ville de Moat Cailin, tout en assurant la sécurité de Ser Jorah.

Ser Theo étant le plus dégourdi des fils du Tardif, c'est lui qui sera envoyé dans cette mission de négociation. Son objectif est simple : obtenir le maximum de places au Conseil des Anciens, diminuer le pouvoir de Magnar Fill'ha, ou devenir bourgmestre dans le meilleur des cas.

On voit aisément que Ser Theo Frey est chevalier : sa posture a tout du noble. Le plus souvent droit comme un « i », il a le regard bleu perçant, un bleu qui contraste nettement avec ses cheveux blancs comme neige et coupés courts. Il a une préférence vestimentaire pour le blanc et le bleu (les couleurs de sa Maison), les toges et les vêtements chics, mais confortables.

Ser Theo fut l'écuyer du père de Lord Jason Mallister, le seigneur de Salvemer. Il fut adoubé à l'âge de 19 ans et participa à beaucoup de joutes, sans jamais vraiment se distinguer. Il n'était certes pas mauvais, mais ses qualités n'étaient guère transcendantes. Sa meilleure performance fut une quatrième place lors d'un tournoi à Port-Réal. Une mauvaise chute de cheval le cloua au lit pendant 3 mois et le força à mettre un terme à sa carrière de joueur.

Son alignement : Loyal/Mauvais



Blancport et la Guilde marchande

Blancport est la plus grande ville marchande du Nord de Westeros. Elle possède plus de contacts avec le sud qu'aucune autre ville du Nord.

Grande comme trois fois le Moat Cailin, la plupart des bâtiments sont construits en pierre et il existe un réseau pavé au centre de la ville. Cette dernière est traversée par le fleuve Blancedague qui se jette dans la mer à quinze minutes de marche du port (vers l'ouest). De nombreux ponts (environ une trentaine) de tailles différentes enjambent le fleuve et permettent aux habitants de passer rapidement de la ville haute à la ville basse, ou inversement.

La partie à l'est et celle du port est considérée comme étant la « ville basse », tandis que les quartiers marchands et bourgeois à l'ouest sont nommés « ville haute ». La Blancedague est communément admise comme frontière naturelle entre ces deux parties de la ville.

La Maison Manderly est à la tête de Blancport. Les Maisons Waterman et les Burley sont garants de la sécurité de la ville et ont juré fidélité aux Manderly il y a quelques siècles. On croise dans la ville des voyageurs, des gardes, des chevaliers et des marchands de tous horizons, ce port étant vraiment très ouvert sur les terres du sud.

Le quartier du Grand marché est toujours très animé et l'ambiance qui y règne rappelle la Foire de Moat Cailin, même si c'est dans une moindre mesure. Des hommes vendent leurs marchandises à la criée, tandis que les acheteurs font monter les enchères de la même manière. C'est une façon bruyante, mais amusante, de faire des affaires.

Les Manderly ne s'occupent pas des affaires marchandes de la cité portuaire et ne sont véritablement au courant de rien.

Les marchands sont quant à eux loin d'être scrupuleux et se rangent toujours aux côtés de ceux ayant la bourse la plus grasse. Ainsi, ils ont promis à la Maison Frey contre dédommagement (500 Dragons d'Or remis à la guilde il y a un mois) qu'ils ne prêteraient d'argent à aucun envoyé de Moat Cailin, même si les garanties sont alléchantes.

Ser Jorah Mormont

Contrairement à ce qu'il avait avancé, le vil chevalier n'est pas retourné directement à l'Île Aux Ours, mais est passé reprendre son épée à Blancport où un de ses fidèles compagnons l'y avait emmenée après sa fuite dans les marais.

Ser Mormont est sur le point de repartir et règle quelques-uns de ses affaires. Sa plus grande erreur est de commercer dans toute la ville, son épée valyrienne à la ceinture. Même si les événements liés à ce vol sont inconnus ici, Mormont aurait dû être plus prudent. Ses gardes l'accompagnent toujours encore et assurent sa sécurité dans les rues de la ville.

Ser Jorah a fait exécuter une copie de son épée chez Mackineh (un orfèvre du quartier des artisans de Blancport), mais il porte en fait la vraie. Chez Mackineh, on se rendra compte en questionnant l'orfèvre qu'il a fait une copie de l'épée il y a une semaine alors que le modèle était sous ses yeux... Donc, deux épées valyriennes sont en circulation.

Les Corbeaux Blancs

La guilde des Corbeaux Blancs, qui, rappelez-vous, avait organisé le vol de l'épée de Ser Mormont à la Foire de Moat Cailin, a établi son centre opérationnel à Blancport depuis plus d'un mois. Ser Mormont est également venu dans la cité portuaire pour effectuer le paiement aux voleurs.



Mais le chevalier, pas très satisfait que les personnages-joueurs aient eu le culot et les possibilités de fourrer leur nez dans le vol, décide qu'il ne paiera que le quart de la somme promise aux Corbeaux Blancs. On lui avait en effet promis une opération sans aucune faille, mais force est de constater que des aspects avaient été négligés.

Inutile de dire que la petite guilde de voleurs n'a pas avalé cette soudaine restriction de finances, puisqu'elle estime que l'opération a été couronnée de succès. Ser Jorah voulait en effet récupérer l'épée et la caution ; cet objectif a été brillamment rempli.

Ils n'ont pas apprécié d'être pris pour des imbéciles et veulent se venger à la première occasion.

L'Ile Aux Ours

L'Ile aux Ours est loin dans le Nord, au beau milieu de la Baie des Glaces. Fortement boisées, les terres des Mormont sont composées de conifères. La légende affirme que cette île fut gagnée par le Roi Rodrik Stark dans un combat de lutte (probablement contre un roi des Iles de Fer qui possédait ces terres précédemment) et les donna aux Mormont.

Le climat de ces contrées, véritablement rude, rend le nom de ces terres légitime : il faut être un ours si l'on compte survivre à l'hiver au beau milieu de cette nature hostile. D'ailleurs, les loups et les ours sont légions sur ces terres. Ils profitent des hivers glaciaires pour traverser l'épaisse couche de glace qui recouvre la Baie des Glaces.

Il n'y a que huit villages sur l'Ile Aux Ours, tous situés sur les côtes. Majoritairement composés de pêcheurs, ces villages se vident dès que le temps est propice à une sortie en mer.

De par le passé, les habitants des Iles de Fer avaient lancé des raids sur ses îles, sans grand succès. Depuis surnommées les Furies du Nord, les femmes de l'Ile Aux Ours se sont défendues vaillamment pendant l'absence de leurs maris. On gardera cette image mythique (sûrement une idée reçue, mais sait-on jamais...) de ces fières femmes du Nord, un enfant dans les bras et la hache d'armes à la main.



Beaucoup des maisons de l'Ile Aux Ours se ressemblent, car construites dans le même matériau et la même façon. Ce sont de petites maisons de bois, constituées de troncs, très souvent laissés à l'état brut, mais nettoyés de toute écorce à l'intérieur de l'habitation.

Les villages sont tassés sur eux-mêmes le long des côtes en forme de cercle ou de carré et ne compte jamais plus de 400 habitants.

C'est près du village à l'extrême-est de l'île que se trouve la riche demeure des Mormont. Un peu à l'intérieur des terres, bordant un lac circulaire de 100 mètres de rayon environ, se trouve une bâtisse en pierre grise construite sur un seul et unique étage et placée sur un début de colline. Une muraille basse entoure la propriété, déjà envahie par les hautes herbes. Seul un chemin passablement entretenu permet de passer sans être trop gêné par la végétation.

Lady Maege dirige les affaires de sa Maison, depuis que son fils est parti afin trouver des fonds, après avoir ruiné la trésorerie familiale en tentant de divertir sa femme.

Voici la forme approximative de l'île (à droite). Seules les côtes sont dégagées,



l'intérieur du territoire étant essentiellement composé de forêts de conifères. On peut trouver quelques champs en bordure des villages. Toute la façade ouest de l'île est une gigantesque falaise, haute en son plus haut point de trois cent mètres.

Les noms des huit villages dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du Nord-Est : Port-Pierre, Mât-Mer, Baie des Mouettes, Port-Mouette, Chorellebourg, Brisécume, Craque-Pin et Vieux-Port (aux environs desquels habitent les Mormont).

SCENARIO

Rififi au Moat Cailin :

Le septon apprend aux PJ que des choses inquiétantes se trament. Magnar est très pris, en ce moment. Les hommes qui attendaient sur la place n'étaient autre que les gardes de Ser Theo Frey, le cinquième fils de Lord Walder. L'argent de la caution leur appartenait. Seuls Magnar et le septon connaissaient l'origine de la caution, mais ne voulaient alarmer personne en diffusant l'idée que la ville s'était endettée temporairement.

Les 10.000 Dragons d'Or avaient bien été présents il y a quelques années, mais la reconstruction du réseau pavé du Moat par le prédécesseur de Magnar avait vidé les caisses. Ainsi, parce que nul ne s'attendait à la vente d'un objet aussi précieux que l'épée de Ser Mormont, personne n'avait plus pensé à mettre de l'argent de côté pour faire office de caution.

Magnar est alors parti pour les Jumeaux afin de demander un prêt à Lord Walder. Celui-ci accepta sans trop de mal de fournir la somme, avec un taux d'intérêt assez élevé tout de même. Les caisses de la ville avaient pourtant de quoi couvrir les intérêts, les Frey retrouvant les 10.000 Dragons d'Or à la fin de la foire. Du moins, c'est ce que Magnar pensait.

Les nouvelles du vol de l'épée et de la perte de la caution sont rapidement arrivées aux oreilles de Lord Walder, qui a envoyé un de ses fils pour négocier.

Que négocier, justement ? Et bien, le vieux Walder veut son or, ou alors il effacera la dette de la ville et s'immiscera dans les affaires de la cité par l'intermédiaire de Ser Theo. Comme Magnar a signé un contrat et qu'il ne pourra pas rembourser, la Maison Frey voudrait bien régler ceci à l'amiable, sans faire couler de sang.

Ser Theo Frey a laissé entendre à tous qu'il amènera avec lui un deuxième septon, un mestre, une garde de trente hommes bien entraînés (qui l'ont d'ailleurs accompagné), de l'or et de bonnes relations commerciales avec les Jumeaux et les alliés de son père. Bref, tout le monde a compris que la ville prospérera si un Frey est au pouvoir.

Par contre, il réclame quatre places au Conseil des Anciens (sorte de conseil municipal constitué des quinze personnes les plus vieilles et les plus sages de la ville), pour lui et trois de ses conseillers. Il veut aussi donner un plus grand pouvoir au Conseil, qui est, selon lui, le « véritable écho des habitants ».

Note au MD : Cette manœuvre lui permettra de faire passer les décisions plus facilement et de laisser Magnar à son poste, mais sans trop de pouvoir, simplement afin de rassurer les villageois, qui ne se douteront pas que la ville est maintenant aux mains des Frey. Il ne veut que quatre places pour ne mettre la puce à l'oreille de personne. En effet, il sait qu'il aura bien d'autres voix pour appuyer ses décisions, car il sait qu'un pauvre paysan, ça s'achète et ça se tait, surtout si ça a une famille...

Magnar a pourtant senti le coup fourré depuis l'arrivée du fils Frey. Il a réalisé qu'il sera évincé au plus tôt, que le Conseil ne pourra pas résister à tant de richesses, et que le deuxième septon ne sera là que pour surveiller le premier, voire le remplacer rapidement... Mainmise politique, économique et religieuse, les Frey sont décidément très gourmands.

Magnar est obsédé par une seule idée, trouver la somme afin de rembourser les Frey dans les plus brefs délais et ainsi conserver la liberté de son peuple.

Il demandera un délai supplémentaire à Ser Theo pour le remboursement, et se mettra d'accord avec le Conseil des Anciens rassemblé en secret chez lui pour ne pas se laisser faire aussi facilement.

Les rideaux de la « Pension de la Feuille d'Or » seront tirés et on invitera les PJ à y assister, sans toutefois intervenir. Magnar essaiera de concilier tout le monde et expliquera calmement ce qui risque d'arriver si les Frey prennent légalement le pouvoir. Certains seront déjà malheureusement conquis par les idées et le charisme de Ser Theo. Magnar recueillera néanmoins assez de voix pour mettre son plan à exécution : envoyer des hommes de confiance à la guilde des marchands de Blancport pour demander le prêt de la somme et fournir des garanties sur des terres un peu à l'extérieur de la ville, mais appartenant toujours au ban de Moat Cailin.

Le lendemain, Ser Frey, intéressé par l'or supplémentaire qui tombera dans sa besace personnelle, accepte un délai supplémentaire de deux mois, après quoi il encaissera la totalité de l'or plus les intérêts, ou prendra ses fonctions au Conseil des Anciens.

Après leur avoir demandé ce qu'ils pensent de l'affaire, Magnar demandera gentiment aux PJ s'ils ne veulent pas aller à Port-Lannis pour quêmander la somme à une guilde marchande, en échange de garanties sur des terres.

Port-Lannis :

La grande surprise est qu'ils trouveront au détour d'une rue un Ser Jorah richement vêtu, faisant affaire avec un forgeron, et surtout, portant l'épée valyrienne disparue à sa ceinture. Il n'était donc pas rentré directement à l'Ile-Aux-Ours, comme il l'avait dit, mais avait d'abord pris le soin d'aller chercher son épée.

D'ailleurs, la même journée (ou mieux, en même temps qu'ils verront Ser Jorah, car l'individu épiait Jorah), ils verront également un homme en imper brun vêtu d'une écharpe blanche porter un petit tonneau de bière sur l'épaule (c'est un Corbeau Blanc, mais les PJ devront s'en rappeler, on va pas leur mâcher tout le travail).

S'ils le suivent, ils se feront remarquer (à moins que le ou les suiveurs soient des voleurs ayant réussi leur jet de déplacement silencieux et de discrétion et de filature) et le voleur enlèvera son manteau pour mieux se fondre dans la foule.

La piste s'arrêtera dans une rue mal éclairée. Le corbeau blanc attendra dans une cave que ses poursuivants soient partis. Il aura pris le temps de bien mémoriser leurs visages et les décrira à son chef, qui reconnaîtra là les trouble-fête qui avaient presque fait capoter l'échange.

Lors de la journée, les joueurs recevront un message à l'auberge dans laquelle ils étaient descendus : « RDV ce soir à la tombée de la nuit au rez-de-chaussée du 2, Rue de l'Assommoir. Informations importantes ».

Les PJ trouveront la maison vide en journée, et à l'heure du RDV, des hommes descendront de l'étage (entrée par le toit) et encercleront les PJ. Lutter semble inutile, puisqu'ils sont une



vingtaine, certains vêtus de noir (trois portant l'éternel manteau brun et l'écharpe blanche) et un homme habillé de rouge, la capuche de sa toge étant relevée.

Par pure vengeance, ils vont vendre Ser Jorah. Celui-ci a en effet refusé de payer les services des voleurs, à cause des PJ qui ont troublé toute l'affaire. Cela avait failli capoter, selon Ser Jorah. Mais les Corbeaux Blancs veulent leur argent, l'épée ayant été remise à Ser Mormont. Bref, ils vont aiguiller les PJ vers l'Île aux Ours et les actions pas légales du tout de Ser Jorah. Celui-ci trafiquerait on ne sait trop quoi on ne sait où, mais son activité est localisée sur l'île.

Acte 2 : l'Île aux Ours

A part mendier auprès des marchands (ce qui ne marchera pas), la seule solution qu'il leur reste est d'aller suivre la piste de Mormont, qui semble devenir de plus en plus louche.

Le voyage de Moat Cailin à l'Île-aux-Ours prendra deux semaines. Le voyage direct depuis Blancport prendra simplement un jour de plus. Même si Blancport est plus au nord que le Moat, les sentiers longeant la Blanchedague sont bien moins praticables que la Route Royale. Le voyage comprend 13 jours de cheval, plus un jour de traversée par bateau (possible uniquement par temps favorable, sinon, la traversée sera repoussée).

Depuis Moat Cailin, il faudra ainsi remonter la Route Royale jusqu'à Winterfell (7 jours de chevauchée), ceux venant de Blancport arrivant à la même destination, un jour plus tard. Puis, il faudra bifurquer au nord-ouest par le Bois-aux-Loups jusqu'à Motte-la-Forêt (encore 7 jours de chevauchée sylvestre), d'où on pourra prendre le bateau (15 Cerfs d'Argent par personne).

La bicoque du passeur (également pêcheur et constructeur de navires) est située à 1 heure de Motte-la-Forêt, sur une plage de galets. Bâtie sur un ponton, elle a l'air délabrée (la cour est un capharnaüm incroyable), mais est pourtant pleine de vie : ses occupants (un père et ses 4 quatre adolescents d'enfants, la mère étant morte en couches) sont des gens pressés, stressés, qui concluent leurs affaires rapidement et les exécutent à la même cadence. S'ils ne pêchent pas tous ensemble sur leur voilier (1 mât), ils s'affaireront à la construction d'un petit bateau de pêche.

Les PJ arriveront après un ennuyeux jour de traversée (uniquement égayé par la vivacité et les cadences effrénées de l'équipage) à la ville de Port-Pierre, sur l'Île-aux-Ours.

Port-Pierre : (259 habitants) c'est le village le plus peuplé de l'île. Ce lieu est devenu depuis 20 ans le point d'arrivée commun des navires marchands, des voyageurs, et de toute embarcation en provenance de Westeros en général. Les quais en pierre sont robustes et surmontés d'un mur d'1m50, sorte de semi-fortification de la ville, uniquement présente du côté de la mer. Les rues forment une sorte de quadrillage, saupoudrées de petites maisons en bois pittoresques, avec des filets disposés devant ces masures.

Vieux-Port : (208 habitants) Centre administratif de l'île, c'est ici qu'officient le septon Finnor, représentant religieux principal de l'Île-aux-Ours, le notaire, un juge des infractions courantes (menant des enquêtes pour les Mormont) et un bourreau, Nick-Trois-Coups, qui n'a jamais réussi à décapiter quelqu'un avant le troisième coup d'épée...

La demeure des Mormont est à une demi-heure du centre de la ville. Vieux-Port était l'ancien port d'arrivée des navires, statu perdu depuis la semi-fortification de Port-Pierre.

On trouve dans ces deux petits bourgs tous les commerces courants, mais il n'y en a qu'un de chaque type, à part les poissonneries, qui fourmillent. Les autres villages sont plutôt considérés comme des hameaux de pêcheurs.

Par contre, où qu'on aille, on entendra des bruits et des rumeurs concernant des disparitions locales de jeunes gens.

Peu de personnes savent que les autres villages subissent le même sort et ceux-ci n'auront peut-être pas fait le rapprochement et croiront sûrement à une fugue, à des accidents, ou même à des coïncidences.

Ainsi, les villageois parleront surtout des disparus ayant vécu dans le village même.

Les filles ont un point commun : elles sont toutes jolies et ont entre 14 et 20 ans.

Les garçons de même : ils étaient tous braconniers à leurs heures et étaient forts et vigoureux.

Mormont a, vous l'avez peut-être déjà compris, organisé un trafic d'esclave sur l'île. Plutôt que d'exécuter les braconniers, il les remise dans une grotte des falaises à l'ouest, sous bonne garde.

Les filles, choisies par ses soins, étaient régulièrement violées par lui et ses hommes dans les caves de sa propriété, où elles étaient emprisonnées. Étaient, car elles ont été emmenées par bateau il y a quelques jours (l'embarquement se produisit de nuit) vers la ville de Port-Lannis.

Les garçons sont gardés par 6 hommes de Mormont armés jusqu'aux dents et 4 marins (tous hommes d'armes niveau 1) de la « Julie » (un navire appartenant à une maquerelle de Port-Lannis ayant acheté les filles et laissant quelques marins afin d'aider ce si serviable Mormont dans ses affaires).

Les habitants du village de Chorellebourg ont une raison supplémentaire d'être mécontents : une partie de leur réserve de provisions est prélevée chaque jour par un paysan lèche-bottes au service de Mormont, sur les ordres de ce dernier. On ne sait pas ce qu'il en fait, car on ne trouve jamais rien dans sa cave. En fait, cet homme s'occupe de ravitailler les personnes logeant dans la grotte naturelle de la falaise. Il y va soit très tôt le matin (un peu avant l'aurore) ou très tard le soir (vers minuit). La route qu'il suit longe la falaise. Invisible depuis la route, un sentier descend assez raide le long du flanc de la falaise. Là, le paysan décharge, siffle trois fois brièvement et s'en va. Après quelques minutes, où l'on peut entendre des gens monter, des hommes habillés de beige avec des gilets rouges viennent récupérer les vivres.

Tout le déroulement du scénario dépend de l'attitude des PJ :

- S'ils passent près de gardes, il y aura 2 chances sur 6 pour que ceux-ci les reconnaissent de mémoire ou d'après les divers récits de leurs collègues. En tous les cas, ils demanderont leur identité aux PJ.
- S'ils sont extrêmement discrets (la paranoïa efficace est de rigueur) et demandent intelligemment des informations, Mormont et ses hommes ne s'apercevront de rien pendant l'enquête et n'interviendront pas. De loin, la meilleure solution, mais aussi la plus difficile à appliquer...
- S'ils sont moyennement discrets, Mormont enverra autant de gardes que de PJ, habillés en « civil » (sans les armoiries de la famille qu'ils servent), afin de tuer les curieux (il sera possible

de reconnaître quelques-uns des gardes ayant escorté Ser Mormont au Moat, s'ils s'en sortent).

- S'ils sont très peu discrets (comme cela a été le cas chez nous), Mormont fera passer les PJ pour des trafiquants d'esclaves auprès du peuple, multipliera les patrouilles (il en dirigera même certaines lui-même), montera la population contre les PJ (le paysan lambda écoute TOUJOURS son puissant et bien-aimé seigneur lorsqu'il lui donne un ordre) et organisera des battues impressionnantes avec les villageois (avec moult feux, haches, cris, tisons enflammés et torches – très marquant de nuit).
Faites aussi comprendre (et voir) aux PJ que leur tête est mise à prix (25 Dragons d'Or par personne). Ce sont alors des joueurs tendus et terrorisés que vous aurez devant vous et qui n'auront plus qu'une seule idée en tête. Quitter cette île de malades !
Mais les accès aux ports sont contrôlés, tout comme la forêt. Seuls les villages à l'ouest de l'île semblent être les moins surveillés (Mormont redoute que les villageois tombent par hasard sur ses gardes en train de surveiller les braconniers). Les personnages pourront alors tomber « par hasard » sur le manège du paysan ravitailleur et découvrir le sentier. L'étroit chemin descend à pic et en courts lacets jusqu'à une plage 200 mètres plus bas. Imaginez vous-mêmes les activités des gardes et des marins en fonction de l'heure de la journée. SI les PJ ne font pas attention à là où ils mettent leurs pieds, sont bruyants, ou autres, tout le monde en bas sera sur le qui-vive, sur la défensive et prêt à tendre une belle embuscade : les hommes se rassembleront dans la grotte et tenteront de faire mouche à l'aide de leurs arbalètes.

Cette solution est très simple à mettre en place et est d'une grande jouissance pour le MJ (une trahison d'un villageois pourrait être la bienvenue pour provoquer ce grand moment de stress).

Si un matelot est pris vivant et interrogé, il dira ce qu'il sait sur les filles et les petits plaisirs de Mormont avec elles, le nom du bateau avec lequel elles furent emmenées (la « Julie »), la ville de Port-Lannis et l'acheteur potentiel, la Guilde de la Rose Noire.

Après la libération, deux solutions :

- Soit les PJ soumettent la vérité aux villageois (avec les ex-détenus pour preuve vivante) et provoquent la révolte, qui obligera Mormont à utiliser son navire afin de fuir vers de meilleurs auspices.
- Soit les PJ filent droit vers Winterfell avec les anciens détenus afin de faire arrêter Mormont. Ce dernier enverra alors autant d'hommes d'armes de niveau 2 que de PJ (afin d'éliminer toute preuve) à la poursuite des fugitifs, leur départ n'étant pas passé inaperçu. Les gardes, connaissant bien la région, rattraperont les PJ entre le 5^e et le 6^e jour. Pendant ce temps, Mormont tentera de se faire oublier et partira « en voyage » par navire jusqu'à une date indéterminée, précaution prise où ses hommes échoueraient dans la suppression des preuves. Dans ce cas extrême, son voyage deviendrait permanent.

A Winterfell, Lord Eddard Stark saura tout, dans le cas où la révolte aura éclaté. Le mestre de la Maison Mormont aura envoyé par corbeau un message décrivant la situation. Il accordera une audience avec plus ou moins de délais, selon la manière dont ceux-ci s'y prendront.

Lord Eddard Stark, descendant des Premiers Hommes, ancien compagnon d'armes et ami du Roi Robert Baratheon, Seigneur de Winterfell et Gouverneur du Nord, est déjà impressionnant de par ses titres.



Sa haute et raide stature lui donneraient un air hautain, si sa froideur et son calme naturels ne laissaient sous-entendre à chacun que ce comportement laisse filtrer quelque peu de sa grande sagesse.

Rasé de près, le visage fin, le menton carré et projeté vers l'avant, le regard aussi bleu, dur et froid que la titanique épée à deux mains (Glacé) qu'il porte constamment dans son dos, Stark porte ses cheveux poivre et sel courts, légèrement grisonnants aux tempes.

Les couleurs qu'il porte habituellement sont le blanc, le noir et le gris (les couleurs de la vérité), avec le blason au loup-garou brodé sur son surcot gris.

Assis sur son trône, entouré de son mestre et de Ser Rodrik Cassel (un vieux chevalier portant de superbes favoris blancs autour de son crâne dégarni), Lord Stark demandera qu'on raconte tout depuis le début et écoutera attentivement. A la fin du récit, il proposera au groupe de se restaurer, en attendant que les 3 hommes réfléchissent au problème.

Après le repas, les PJ seront à nouveau convoqués dans la grande salle.



Trois décisions furent prises et Lord Stark va en informer les personnages :

- Ser Jorah Mormont est condamné par contumace au Mur ; malgré sa fuite, il ne reparaitra vraisemblablement plus sur Westeros.
- La dette de Moat Cailin envers les Frey ayant eu pour origine un acte vil et déloyal de Ser Mormont, la ville de Moat Cailin remboursera au fur et à mesure de ses possibilités la dette aux Frey et cela, sans aucun intérêt. Comme la main-mise de Ser Theo Frey sur Moat Cailin ne lui plaît pas plus que cela (il connaît bien les Frey et cette affaire ne lui semble ni très loyale, ni très claire)...
- ... Stark va adouber Magnar Fill'ha et rétablir ce dernier dans ses fonctions de chef du Moat. L'adoubement est officiellement dû à sa vaillance au combat lors de la rébellion des Greyjoy, officieusement afin de mettre Frey et ses compagnons à la porte de Moat Cailin (sur ordre de Stark).

Un corbeau est envoyé à Moat Cailin afin de convoquer Magnar à Winterfell. Ce dernier arrivera à la capitale du Nord 9 jours après le départ du corbeau (délai pendant lequel on pourra bien sûr s'entraîner, sans rien déboursier) et la cérémonie d'adoubement sera exécutée dans la soirée par Lord Stark lui-même. Toute la grande salle est emplie de personnes en attente de cette cérémonie, qui sera pourtant très brève.

Eddard tire Glacé de son fourreau et d'une main, pose l'immense lame bleue sur l'épaule de Magnar et décrète : « Magnar Fill'ha, en tant que Gouverneur du Nord, je te fais Chevalier. Ser Magnar Fill'ha, relève-toi. Puissent tes hivers être courts et tes étés prodigieux. »

La bénédiction du septon est noyée par les acclamations et les vivats de la foule. S'ensuit un sympathique festin où l'on ripaille gaiement.

A la fin de la soirée, Stark emmène les PJ dans ses appartements afin de leur remettre un « dédommagement » : 150 Dragons d'Or.

XP de quête :

1250 par personne

+500 pour ceux ayant découvert la culpabilité de Mormont avant d'aller à Blancport

+300 pour les personnages discrets sur l'Île-aux-Ours

+200 pour le narrateur de l'histoire à Stark (seulement si l'histoire est correctement rapportée).

Puis, Stark leur confiera qu'il en est assez désolé, mais qu'il aurait à nouveau besoin de leurs services. Il trouve en effet que le fait que des femmes du Nord aillent garnir de force les bordels de Port-Lannis fasse sacrément désordre. Tout en leur promettant une rétribution, il les enverra enquêter et ramener les filles, si possible.