

- 1. Poste de garde
- 2. Puits
- 3. Salles d'attente
- 4. Poterne
- 5. Chapelle
- 6. Grande salle
- 7. Cuisines
- 8. Chambre à coucher
- 9. Docks

15 0 30 Échelle en mètres

# LE TRÔNE DE FER



- LE JEU DE RÔLE -

## LES ACCESSOIRES DU NARRATEUR

PAR STEVE KENSON

RÉDACTION : EVAN SASS • RELECTURE : CHRIS PRAMAS

DIRECTION ARTISTIQUE ET CONCEPTION GRAPHIQUE : HAL MANGOLD

ILLUSTRATION DE L'ÉCRAN : MIKE MILLER • ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : JEFF HIMMELMAN

CARTE DE WESTEROS : KEITH CURTIS • CARTES DE L'AVENTURE : SEAN MACDONALD

PRÉSIDENT DE GREEN RONIN : CHRIS PRAMAS

En tant que narrateur, vous avez beaucoup à faire lorsque vous dirigez une partie : les *Accessoires du narrateur du Trône de Fer* sont là pour vous faciliter la tâche. Vous y trouverez un écran rigide en trois volets plein de tables et de listes, décoré d'une splendide illustration du Mur. Les accessoires comprennent également une grande carte en couleur de Westeros et une aventure d'introduction de 16 pages rédigée par Steve Kenson. Avec les *Accessoires du narrateur du Trône de Fer*, votre campagne est prête à démarrer !

TRADUCTION : SANDY JULIEN DE CASTEL ST JULIEN • RELECTURE : VIRGINIE "YSALAINE" DUFOUR

Remerciements spéciaux aux membres de la Garde de Nuit, dont le site a été encore une fois d'un grand secours !

*Le Trône de Fer - Les accessoires du narrateur* est © 2009 Green Ronin Publishing LLC. Tous droits réservés. Les références à d'autres éléments protégés par copyright ne constituent en aucun cas une atteinte aux détenteurs de ceux-ci.

*Le Jeu de Rôle du Trône de Fer, JDRTDF* et les logos associés sont des marques déposées de Green Ronin Publishing LLC.

*Le Trône de Fer* est © 1996-2009 George R. R. Martin. Tous droits réservés.

L'ÉQUIPE DE GREEN RONIN : Bill Bodden, Steve Kenson, Jon Leitheusser, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas, Evan Sass et Marc Schmalz.



edge®

WWW.EDGEENT.COM

19,95 €



La saga de Westeros que narre George R.R. Martin dans la série de romans du *Trône de Fer* est une épopée familiale mettant en scène des nobles lignées qui jouent au jeu le plus dangereux du monde, le jeu des trônes, pour le plus prestigieux des enjeux. C'est une histoire d'alliances et de trahisons, d'amour et de haine, où de grandes dynasties s'élèvent avant de sombrer. Un des thèmes centraux en est le mariage, à la fois en tant qu'instrument de choix pour les joueurs les plus aguerris de ce jeu, et comme idéal romantique pour ceux qui sont encore assez jeunes pour croire à l'amour sincère.

*Les noces de dupes* est une introduction au *Jeu de Rôle du Trône de Fer (JDRTDF)* bâtie autour de ce genre de mariage : les deux familles qu'il propose d'unir y voient un avantage pratique, tandis que les deux futurs époux (qui peuvent fort bien être des personnages de votre campagne) y

« Fourré d'or ou fourré de rouge,  
On lion, messire, a toujours des griffes,  
Et les miennes sont aussi longues et acérées  
Qu'acérées et longues les vôtres. »

— LES PLUIES DE CASTAMERE

trouveront leur content de potentiel romantique – et de danger. Ce livret pose le décor du drame qui s'apprête à se dérouler et fournit des suggestions quant aux scènes appropriées, mais tout le reste repose sur les épaules du narrateur et des joueurs. Après tout, ce sont les personnages principaux de leur propre histoire de Westeros.

## RÉSUMÉ DE L'INTRIGUE

Comme c'est souvent le cas dans les Sept Couronnes, deux maisons nobles mineures qui s'affrontent depuis des années sont sur le point de s'unir par le biais d'un mariage. Ser Kevan Manning, jeune chevalier et héritier d'une maison vassale du roi Robert Baratheon, est sur le point d'épouser Sylvie Harte, fille d'une lignée rivale. Si le quelque peu naïf ser Kevan est déjà épris de dame Sylvie, celle-ci a des idées bien à elle concernant ce mariage arrangé au sein d'une famille ennemie, et elle n'arrive pas à l'autel aussi vierge que la coutume voudrait qu'elle le fût. En fait, elle a pris ser Etan Hogg, chevalier de la maison de son père, comme amant, et elle désire être sa compagne, même si cela va à l'encontre des souhaits de sa famille. De plus, bien que nul ne le sache, pas même Sylvie, elle porte déjà le fruit de ses amours illicites.

Pendant ce temps, d'autres membres des maisons Manning et Harte ont leurs propres desseins, le mariage imminent faisant office de signal de départ pour leurs plans ou leur fournissant une excellente couverture pour intriguer à leur aise.

C'est alors que les personnages font leur entrée...

## PROLOGUE

Comment les principaux personnages sont-ils impliqués dans l'intrigue ? Il existe plusieurs méthodes résumées ici : à vous de choisir celle qui convient le mieux à votre campagne de *JDRTDF*.

Vous pouvez soit informer les joueurs des raisons qui les amènent au mariage si vous avez choisi une approche simple, soit jouer certains événements du prologue, comme l'invitation officielle aux noces, les préparatifs, le voyage, etc. Vous pouvez même peut-être semer les germes de futures intrigues, et préparer quelques appâts auxquels les personnages mordront et qui se développeront par la suite.

## INVITÉS

La façon la plus simple de faire entrer les personnages est de dire que leur maison est invitée au mariage. Les raisons de cette invitation peuvent varier selon les circonstances. Leur maison est peut-être une alliée de la maison Manning ou de la maison Harte, à moins qu'il ne s'agisse d'une tierce partie conviée pour désamorcer les tensions et éviter que la fête ne tourne à la catastrophe. Les alliances des joueurs auront sans nul doute une influence sur la façon dont les autres convives les perçoivent, et sur leur attitude vis-à-vis des personnages et de leurs actes.

## GRACIEUX HÔTES

Bien que ce soit généralement la famille de la fiancée qui organise généralement le mariage, il existe plusieurs raisons valables pour que ce soit une tierce partie, comme la maison des personnages, qui s'en charge. Dans ce cas particulier, étant donné l'ancienne inimitié qui régnait entre les familles du futur couple, organiser le mariage en « terrain neutre » ne semble pas une mauvaise idée. Si vous voulez donner encore plus d'élan à l'intrigue et accroître le statut des personnages, vous pouvez décider qu'une des maisons, ou même les deux, sont leurs vassales. Naturellement, en tant que suzerains, ils peuvent très bien avoir organisé ce mariage arrangé et offert de l'accueillir chez eux pour mettre fin aux hostilités. De même, si les trois maisons (Manning, Harte et celle des personnages) sont vassales du même seigneur, ce genre d'arrangement peut être mis en place dans l'espoir de maintenir la paix.

## LA FAMILLE D'UN DES ÉPOUX

La méthode la plus évidente pour impliquer les personnages dans les noces consisterait à dire qu'ils font partie de la famille d'un des futurs époux, voire des deux ! C'est très facile si vous envisagez *Les noces de dupes* comme un scénario d'un soir ou une introduction, ou si vous l'utilisez pour démarrer une toute nouvelle campagne de *JDRTDF*, tant que vous êtes prêt à modifier quelques variables. Cette approche est plus difficile dans une saga de *JDRTDF* déjà engagée, et où les relations entre personnages sont déjà bien établies, à moins que vous n'ayez l'intention de mettre en place et de jouer le conflit entre les maisons de Kevan et de Sylvie bien à l'avance.

Vous pouvez tout aussi bien remplacer entièrement la maison Manning ou la maison Harte par celle des joueurs (personnages secondaires compris), ou les y intégrer. Pour ajouter à la tension, vous pouvez même répartir les personnages entre les deux maisons, certains étant du côté de la fiancée et d'autres dans le camp du futur marié. Dans ce cas, décidez bien à l'avance si les personnages veulent protéger ou empêcher le mariage, à moins que vous n'ayez dans l'idée de mener une partie particulièrement complexe et riche en intrigues.

Finalement, vous avez la possibilité de confier le rôle d'un des futurs époux à un personnage joueur, si les joueurs le souhaitent. L'aventure consiste alors soit à survivre à l'expérience des noces (sans parler du mariage en lui-même !), soit à mener à bien les plans des personnages malgré le déroulement chaotique des noces. Si deux joueurs endossent les rôles des époux, vous préférerez sans doute modifier légèrement l'intrigue en la focalisant sur leurs efforts pour réunir leurs deux maisons opposées, à moins de vouloir diriger une partie où les joueurs sont en compétition.

## LIENS DU SANG, LIENS DU TEMPS

Si aucune des options présentées ici ne vous convient, il existe d'autres moyens d'impliquer les personnages dans les événements des *Noces de dupes*. Le *Jeu de Rôle du Trône de Fer* s'attache tout autant aux relations personnelles qu'aux événements épiques, et les liens du sang ne sont pas les seuls à relier les gens entre eux. Voici quelques autres méthodes permettant d'impliquer les personnages dans les noces et l'intrigue :

- Ce sont d'anciens pupilles ou frères de lait qui se connaissent bien durant leur enfance et qui ont été réunis pour cet événement remarquable. C'est peut-être la raison pour laquelle certains personnages jeunes adultes connaissent Sylvie, Kevan ou Etan, ou ont des liens avec d'autres membres des maisons Harte ou Manning.
- Ce sont des membres du clergé qui viennent s'occuper des préparatifs du mariage, voire célébrer la cérémonie elle-même. Il se peut alors qu'ils renouent avec certaines connaissances de leur passé.
- L'un d'entre eux est une « brebis galeuse » qui revient chez elle, peut être incognito, et s'invite au mariage ou tente de l'empêcher.
- L'un d'entre eux a eu une aventure avec un des invités au mariage, et il s'y rend dans l'espoir de ranimer la flamme... ou de l'éteindre tout à fait.
- Un cousin éloigné ou un ami de la famille prend prétexte d'une invitation pour espionner, voler ou même ranimer le conflit entre les deux maisons.
- Un des joueurs endosse le rôle de ser Etan, projetant d'empêcher le mariage et de prendre Sylvie pour épouse, quoi qu'il en coûte ! Au passage, il pourrait bien découvrir quel genre de femme elle est vraiment...

Discutez avec vos joueurs pour sentir dans quel rôle ils veulent voir leurs personnages dans cette histoire, et comment ils peuvent s'impliquer dans les événements qui se déroulent en coulisse. Les idées de conflits et de scènes marquantes devraient surgir d'elles-mêmes.

## UN NOM OU UN AUTRE... QUELLE IMPORTANCE ?

Les maisons Manning, Harte et Hogg sont évoquées dans la saga du *Trône de Fer*, mais on n'en sait guère plus à leur sujet jusqu'ici : ces noms sont donc utilisés dans cette aventure que pour mieux se fondre dans le contexte. Aucun des événements décrits n'a de valeur « officielle » par rapport aux romans et à la continuité de l'histoire. Si ces noms de maison ne conviennent pas au décor et à l'intrigue à long terme que vous envisagez pour votre série de *JDRTDF*, n'hésitez pas à modifier les détails comme bon vous semble. En particulier, si la maison des personnages joue un rôle important dans le mariage, elle peut remplacer, elle et les maisons qui lui sont associées, toutes celles mentionnées dans ce scénario.

## LES PARTICIPANTS

Un mariage entre deux maisons nobles est rarement pris à la légère, et celui de Sylvie et ser Kevan ne fait pas exception. On attend des dizaines d'invités, et encore plus de domestiques, d'épées liges, d'épouses et d'enfants. Ensemble, ils forment une véritable communauté temporaire avec laquelle les personnages pourront interagir durant l'histoire. Cette partie fait la liste des personnalités importantes des *Noces de dupes* et indique le rôle qu'elles jouent dans l'histoire. Les principaux personnages ont des fiches complètes, et les autres de brèves notes qui suffiront à gérer leur rôle pendant la partie. N'hésitez pas à ajouter ou retirer des personnages de la liste, ou à les modifier pour les adapter à votre propre partie de *JDR TDF*.

### SYLVIE HARTE

En apparence, Sylvie Harte est l'incarnation parfaite de la féminité à la mode de Westeros. Elle a dix-huit ans et c'est une jeune femme très séduisante. Les boucles de ses cheveux châtain encadrent un visage en cœur aux délicieux yeux bleu vert que ses cils voilent souvent d'un air modeste. Bien des hommes admirent sa silhouette harmonieuse et font remarquer qu'elle fera un heureux en lui donnant beaucoup d'héritiers (sans parler du plaisir qu'il aura à les engendrer). La plupart la voient déjà marcher jusqu'à l'autel, charmante et rougissante, mais rares sont ceux qui connaissent sa vraie nature.

En réalité, Sylvie est bien plus fine, rusée et matérialiste que sa famille ou son futur époux ne l'imaginent. Elle n'en est certainement pas à ses premières galipettes dans le foin, les dernières ayant été pratiquées avec ser Etan Hogg, jeune chevalier au service de son père. Bien qu'elle caresse le projet romantique de s'enfuir avec Etan ou même de l'épouser pour s'emparer un jour de la maison de son père, Sylvie n'est pas une tête de linotte. Elle comprend les réalités des mariages dynastiques depuis sa plus tendre enfance, et elle sait fort bien qu'en épousant un des anciens ennemis de sa famille, elle grimpera vite dans



### SYLVIE HARTE

JEUNE ADULTE, MANIPULATRICE

COMPÉTENCES		
VIGILANCE	3	EMPATHIE 2B
INGÉNOSITÉ	4	—
DUPERIE	4	COMÉDIE 2B
PERSUASION	3	CHARME 3B, SÉDUIRE 2B
STATUT	5	—
DISCRÉTION	3	—
VOLONTÉ	4	—

### PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 7 ● DÉFENSE D'INTRIGUE 12

SANTÉ 12 ● SANG-FROID 6

COUTEAU 2D 1 DÉGÂT ; RAPIDE, SECONDAIRE +1

POINTS DE DESTINÉE : 3

AVANTAGES : PERFIDE, SÉDUISANT

la hiérarchie. Mais pourquoi s'en tenir à une maison, se demande-t-elle, quand elle peut en unir deux et engendrer les enfants qui en hériteront, en particulier si ceux-ci sont ceux d'Etan, dépourvus de la souillure que représente le sang honni des Manning ? Naturellement, bien des jeunes femmes et mères de Westeros se retrouvent veuves dès leur plus jeune âge à la suite d'une tragique maladie... ou peut-être d'un malencontreux accident de chasse.

Sylvie projette donc d'épouser Kevan Manning, de convaincre son nouveau seigneur et maître de prendre ser Etan au service de sa maison tout en lui permettant de continuer à la « servir » de manière plus personnelle. Une fois qu'elle aura mis au monde les enfants qu'il lui aura donnés et que sire Artur sera mort, elle pourra s'occuper du sort de Kevan et ils s'empareront des deux maisons et des terres qui vont avec.

Ce que Sylvie ignore pour l'instant – mais qu'elle pourra apprendre une fois que l'histoire aura débuté – c'est qu'elle est enceinte d'Etan. Cela fait moins d'un mois, mais c'est suffisant pour qu'elle remarque que son cycle s'est interrompu et qu'elle commence à avoir des nausées matinales, lesquelles se manifestent durant l'histoire. Une fois que Sylvie sera au courant, épouser Kevan deviendra plus urgent, pour le persuader qu'il est bien le père d'un enfant conçu lors de la nuit de noces.

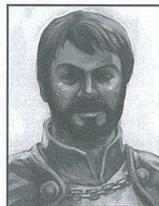
L'éducation de Sylvie l'a pourvue d'un remarquable talent pour jouer les dames distinguées et quelque peu naïves tout en cachant une vipère mortelle en son sein. Bien qu'elle fasse mine d'ignorer la séduction qu'elle exerce par ses attributs physiques, elle sait fort bien en user à son avantage. Elle ne reculera devant rien pour atteindre ses buts. Bien qu'elle désire Etan, qu'elle aime même à sa façon, si elle doit choisir entre lui et elle, elle n'hésitera pas une seconde à le trahir. Après tout, elle pourra se trouver un autre amant, un autre mari, ou les deux.

### SER KEVAN MANNING

Kevan Manning n'a jamais vraiment voulu être l'héritier de son père. Il était ravi de jouer les futurs vassaux loyaux auprès de son frère Kai, qu'il admirait et tentait d'imiter. Après la mort de Kai au combat, Kevan fit de son mieux pour prendre la place de son frère, bien qu'il ne fût jamais à la hauteur aux yeux et dans le cœur de leur père. Quand sa mère mourut de chagrin, l'abîme qui séparait Kevan de sire Artur se creusa, et le jeune homme dut se contenter de faire son devoir de son mieux.

Ses fiançailles avec Sylvie Harte ont donné à Kevan un nouvel espoir pour l'avenir. Bien qu'il connaisse à peine sa ravissante future épouse, il est déjà éperdument amoureux d'elle. Il sait qu'à eux deux, ils parviendront à fonder une nouvelle famille heureuse et qu'il sera un excellent père et protecteur. Finalement, le conflit qui a coûté la vie à Kai va être résolu, et son père trouvera enfin la paix, sachant que l'avenir de la maison Manning est assuré. Il est quasiment impossible de lui faire renoncer à ces belles illusions, comme les personnages impliqués dans cette histoire vont pouvoir le découvrir.

Ser Kevan est un jeune homme plutôt costaud, grand et musclé à force de s'entraîner aux armes, de chasser et de chevaucher. Il a des traits plutôt ordinaires, quelque peu gâchés par les cicatrices de la varicelle et le peu d'attention qu'il accorde à son apparence. Sa barbe récente permet de dissimuler quelques imperfections et donne une certaine maturité à son visage par ailleurs juvénile, car il n'a que vingt ans. Sylvie déteste cette barbe, mais ne cesse de le flatter à ce sujet. Il est plus à l'aise en habits de cavalier en cuir que pomponné pour la cour, mais dans les deux cas, il a de l'allure.



SER KEVAN MANNING ADULTE, COMBATTANT		
COMPÉTENCES		
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 2B
ATHLÉTISME	3	—
ENDURANCE	3	RÉSILIENCE 1B
CORPS À CORPS	4	LAMES LONGUES 2B
TIR	3	—
STATUT	5	TOURNOIS 1B
SURVIE	3	CHASSE 2B
ART MILITAIRE	4	STRATÉGIE 1B
VOLONTÉ	3	DÉVOUEMENT 1B

### PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 7 (4) ● DÉFENSE D'INTRIGUE 9

SANTÉ 9 ● SANG-FROID 6

COTTE DE MAILLES : VA 5 ● MA -3 ● ENCOMBREMENT 2

ÉPÉE LONGUE 4D + 2B 4 DÉGÂTS

POINTS DE DESTINÉE : 1

AVANTAGES : HÉRITIER, MAÎTRE DES LAMES LONGUES, OINT

DÉFAUTS : NAÏF

### SER ETAN HOGG

Membre de la maisonnée des Harte et pupille de lord Harte, Etan Hogg a été récemment adoué. C'est un superbe jeune homme aux cheveux noirs et aux yeux verts étincelants. Il est tombé sous le charme de Sylvie Harte, qu'il désirait quasiment depuis la première fois qu'ils se sont rencontrés. Durant l'année qui vient de s'écouler ils ont été amants, avant même que les épousailles ne soient annoncées.

Sylvie a persuadé Etan que c'était une bonne idée de la laisser se marier, garantissant paix et prospérité à sa maison et gardant leur relation secrète pour le moment. S'ils jouent finement, tous deux pourront prendre le contrôle des deux maisons, et même tenter de mettre la main sur la maison Hogg si Etan en devient l'héritier (il faudrait pour cela que quelque chose arrive à son frère aîné Davin). Bien qu'il n'ait pas le talent de Sylvie pour l'intrigue, Etan sait reconnaître l'ingéniosité de son plan, et il est prêt à la suivre pour le moment.

La difficulté pour lui consiste à la voir dans les bras d'un autre homme auquel elle jurera fidélité devant l'autel des dieux, et qui finira par coucher avec elle. Jusqu'ici, Etan s'est persuadé que tout ceci faisait partie de leur plan, que ça n'avait pas d'importance, mais supporter la situation est une toute autre affaire. Il est terriblement tenté d'accélérer les choses pour se débarrasser de ser Kevan, peut-être dès que Sylvie sera son épouse légitime. Il risque de perdre de vue le plan à long terme si sa fertilité virile l'emporte sur son bon sens. Fringant chevalier jusqu'au bout des doigts, Ser Etan ne prête guère attention aux dames de la maison des hôtes ni aux invitées du mariage, ce qui suscite quelques rumeurs à son sujet. En réalité, il n'a d'yeux que pour Sylvie, du moins pour le moment.



SER ETAN HOGG ADULTE, COMBATTANT		
COMPÉTENCES		
AGILITÉ	3	—
DRESSAGE	3	ÉQUITATION 2B
ATHLÉTISME	3	—
INGÉNOSITÉ	3	—
DUPERIE	2	BLUFF 2B
ENDURANCE	3	—
CORPS À CORPS	4	LAMES LONGUES 1B
TIR	3	ARBALETES 1B
STATUT	3	RÉPUTATION 1B
SURVIE	3	CHASSE 1B
ART MILITAIRE	3	TACTIQUE 2B
VOLONTÉ	3	—

### PROFIL DE RENCONTRE

DÉFENSE DE COMBAT 8 (5) ● DÉFENSE D'INTRIGUE 8

SANTÉ 9 ● SANG-FROID 9

COTTE DE MAILLES : VA 5 ● MA -3 ● ENCOMBREMENT 2

ÉPÉE LONGUE 4D + 1B 4 DÉGÂTS

DAÛE 4D 1 DÉGÂT ; DÉFENSIVE +1, SECONDAIRE +1

POINTS DE DESTINÉE : 2

AVANTAGES : OINT, SÉDUISANT

DÉFAUTS : ARROGANT

### LORD ARTUR MANNING

Ser Artur Manning est un homme fier, mais qui prend de l'âge. Il a perdu sa femme et son fils aîné, et un peu de sa verve est partie avec eux. Il est grand, il a fière allure et des manières distinguées, et il porte une grande barbe impeccablement taillée. Il ressemble par bien des aspects à une version vieillie et grisonnante de son fils Kevan.

Lord Manning est impatient de voir son fils marié et d'avoir des petits enfants pour assurer la survie de la lignée et la sécurité de sa maison. Ser Artur est las du conflit et désire se retirer et remettre certaines responsabilités à Kevan. Depuis peu, il commence à sentir les effets de l'âge et sa propre mortalité lui apparaît désormais, en même temps que la précarité de la vie. Il ne fait pas entièrement confiance à la maison Harte, mais il pense qu'un mariage entre les deux maisons est dans l'intérêt de tous. Par ailleurs, cela mettra ses vieux rivaux entre les mains de son fils (et de ses petits-fils) par la suite, ce qui le ravit.

Lord Manning n'a pas de temps à accorder à ceux dont le statut est inférieur au sien : il a la triste réputation d'oublier les noms de ses domestiques, et Kevan doit fréquemment lui rappeler ceux de ses associés et de ses pairs. Il a des manières polies et méticuleuses, mais il a tendance à ignorer quiconque ne fait pas partie de son cercle social. Malheureusement, cela inclut son fils cadet Darren.



## DARREN MANNING

Le frère cadet de Kevan, Darren, est fréquemment écartelé entre son admiration pour son frère et le désir de gagner l'attention et l'approbation de leur père, dont il n'a jamais vraiment profité. Darren a toujours été le bébé de la famille : alors que sa mère l'adorait, lord Artur a tendance à le traiter comme un individu annexe, même quand Darren est devenu l'héritier présomptif de Kevan (du moins tant que le mariage de Kevan n'a pas produit de fils).

Darren n'a pas la même nature chahuteuse que ses frères aînés. Il est le fils de sa mère, doté d'un esprit généreux. Il a toutefois été lui aussi formé au maniement des armes, et il est assez compétent. Il fera un chevalier correct, et un prince ou un sénéchal encore meilleur, car il a le don de gérer les gens. Toutefois, il est peu probable qu'il attire l'attention de qui que ce soit, et il restera toujours dans l'ombre de son frère, en particulier aux yeux de son père.

Malheureusement pour lui, Darren tombe presque immédiatement amoureux de dame Sylvie, et elle s'en rend compte. Ils ont quasiment le même âge (comme il le fait bien vite remarquer), mais Darren ne trahirait pas consciemment son frère... du moins pas sans arguments convaincants. Sylvie n'éprouve sans doute aucun intérêt pour le jeune Darren en dehors de son utilité potentielle en tant que pion. Elle jouera volontiers avec ses sentiments pour l'amener à faire ce qu'elle veut, sous-entendant qu'elle se donnera à lui, mais elle n'hésitera pas non plus à le vendre ou à s'en débarrasser s'il représente une menace pour ses plans.

Pour ne rien arranger, la sœur de Sylvie, Eilene, s'est timidement attachée à Darren, mais elle n'en fait part à personne et encore moins à lui. Voilà qui donne à Sylvie une autre ficelle à tirer si elle le découvre, à moins que cela ne pousse Eilene à agir, en particulier si Darren est menacé ou dévoile les sentiments qu'il a pour Sylvie.

Vous pouvez utiliser l'archétype de l'héritier du CHAPITRE 2 DE *JDRDTDF* en tant que fiche de personnage pour Darren Manning si vous en avez besoin, en réduisant son Statut à 4 et en lui retirant l'avantage Héritier (car il n'est pas l'héritier de la maison Manning, du moins pas encore).

## LA LISTE DES INVITÉS

La liste des personnages de cette partie ne recense que les personnages centraux des *Noces de dupes* (en dehors de ceux des joueurs, naturellement). Bien d'autres invités sont conviés aux noces, y compris d'autres maisons nobles alliées, des parents éloignés (y compris des cousins et des branches cadettes des familles) et divers vassaux et épées liges, accompagnés comme il se doit de leurs épouses, de leurs enfants et de leurs domestiques.

Voilà une excellente occasion d'insérer des personnages de votre cru dans l'histoire. Vous voulez que les personnages entrent en contact avec un marchand prospère ayant des relations louches ? Mettez-le sur la liste des invités et présentez-le à la table du festin. Si vous voulez introduire une compagne ou un compagnon potentiel à vos joueurs, faites apparaître ce personnage lors des danses et des festivités, avant ou après les noces. Un invité au mariage peut même être plus important qu'il n'y paraît de prime abord ; vous pouvez introduire ici d'innocents personnages qui restent dans l'ombre et qui se transformeront par la suite en espions, en escrocs, en parents disparus ou en Sans-Visage dotés d'une importante mission, à votre guise.

En préparant *Les noces de dupes*, rédigez deux « listes d'invités » : la première comprendra les personnages que vous voulez introduire dans l'histoire, avec toutes les notes dont vous pourriez avoir besoin. La seconde ne sera qu'une liste de noms. Quand un joueur rencontre un invité au hasard, ou demande le nom d'un serviteur, d'un chevalier ou d'une demoiselle d'honneur, il vous suffit de piocher un nom dans la liste et d'inscrire une marque à côté ainsi qu'une petite note pour vous rappeler plus tard de ce qui s'est passé. Et voilà ! Des personnages secondaires instantanés pour votre campagne de *JDRDTDF* ! Si vous procédez avec subtilité, vos joueurs ne sauront jamais que vous n'avez pas créé une centaine de personnages à l'avance.

## LORD ET LADY HARTE

Lord Gerard et lady Ella Harte arborent le genre d'épuisement que seuls les parents de deux filles exigeantes peuvent éprouver, mais ils le font avec fierté et un certain soulagement à l'idée d'avoir trouvé un mariage avantageux pour Sylvie et assuré la paix à leur maison. Ils ont perdu deux fils à cause du conflit au fil des ans, et à dire vrai, tous deux sont bien las. Tout ce qu'ils souhaitent, c'est profiter de leurs terres, gâter leurs petits-enfants et peut-être laisser quelque chose à leurs filles.

Lord Gerard est un vieux soldat à la hanche abîmée (il est tombé de selle il y a quelques années) mais qui apprécie la chasse, les sorties en plein air et une bonne cuite de temps à autre. Il est en fait tout dévoué à sa femme et ils ont fini par s'aimer après avoir partagé tant d'années de joies et de tragédies. Lady Ella s'est quelque peu étoffée au fil des ans, mais cela lui va bien et elle n'a pas ménagé sa peine pour préparer ses filles à devenir les maîtresses de leur propre maisonnée, ainsi que d'excellentes épouses.

## EILENE HARTE

Eilene Harte est la sœur cadette de dame Sylvie, et elles sont aussi différentes que le jour et la nuit. Eilene est une idéaliste timide et romantique qui n'a pas encore été contaminée par la dure réalité de la vie dans les Sept Couronnes. Bien que sa maison ait connu la guerre, celle-ci ne l'a pas directement touchée, et Eilene rêve d'un royaume en paix, où les responsabilités des chevaliers se limiteraient à participer à des tournois et à ravir le cœur de jeunes et nobles dames comme elle. Elle est à la fois heureuse pour Sylvie et jalouse de toute l'attention qui se focalise sur sa sœur aînée. À 15 ans, Eilene est elle aussi mûre pour le mariage, bien qu'elle espère que Sylvie lui permettra d'épouser l'homme qu'elle aura choisi, ou du moins lui laissera une certaine influence sur le choix de son futur mari.



En dehors de sa naïveté, le plus gros défaut d'Eilene Harte est sa passion pour les commérages. Elle a déjà transformé nombre des dames, des demoiselles et même des septas de la maison de ses parents en espionnes qui lui rapportent les rumeurs les plus croustillantes. Le fait qu'Eilene n'ait pas eu vent de l'annonce de Sylvie et d'Etan témoigne de leur discrétion, bien qu'elle soupçonne sa sœur de ne pas être aussi enthousiaste à l'égard de ses noces imminentes que chacun veut bien le croire. Si elle venait à apprendre la vérité, Eilene pourrait tenter d'agir honnêtement et d'en faire part à quelqu'un, mais elle en parlerait probablement d'abord à sa sœur. Sylvie aurait alors l'occasion d'agir, soit en persuadant Eilene de rester discrète, soit en la faisant taire à jamais.

Utilisez l'archétype du noble du CHAPITRE 2 DE *JDRDTDF* pour dame Eilene si le besoin s'en fait sentir, mais réduisez son Statut à 4 et son Ingéniosité à 2. Par ailleurs, elle ne porte pas d'arme.

## LE SEPTON MOOR

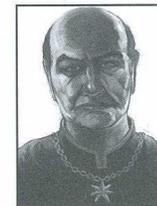
Prêtre des Sept local destiné à diriger la cérémonie du mariage, le septon Moor est un homme qui a une conscience aigüe de son statut de septon. Il l'a obtenu grâce à un dévouement zélé, et il croit sincèrement et profondément que les Sept sont à la fois les dieux de Westeros (et du monde) et des pourvoyeurs de vertus dans la vie comme de salut après la mort. Il cherche donc à pousser son prochain à adopter un comportement approprié, à la douceur le corriger et à le maintenir sur le droit chemin. Le fait que la plupart des gens ne s'intéressent nullement à ses remarques ne le dissuade en rien.

Le bon septon serait horrifié par le véritable comportement de Sylvie Harte s'il venait à l'apprendre, et il répugnerait à mener à bien la cérémonie, en particulier s'il savait que la future mariée est enceinte d'un autre. Qu'il ait ou non le courage de se dresser et de dénoncer cette union, refusant d'accomplir la cérémonie, dépend entièrement de vous : basez-vous sur les circonstances et choisissez ce qui fait progresser l'intrigue dans la direction la plus intéressante.

Le septon Moor est un grand homme assez mince, doté d'un grand front que renforce encore sa calvitie naissante et ses oreilles quelque peu proéminentes. Il porte en permanence le pendentif en forme d'étoile à sept branches qui symbolise sa foi, mais en dehors de cela, il ne revêt qu'une robe cléricale des plus classiques. Son vêtement rituel officiel offre un contraste saisissant par rapport à ses habits de tous les jours, couleur ivoire et arc-en-ciel, avec un pendentif à sept branches en cristal. Utilisez l'archétype du septon du CHAPITRE 2 DE *JDRDTDF* (sans les armes) si le besoin s'en fait sentir.

## MESTRE HAMDAN

Mestre Hamdan est une sorte de personnage « flottant » dans *Les noces de dupes*, son rôle dépendant de qui détient Helmcrest et de qui organise le mariage. Si ce ne sont pas les personnages principaux, Hamdan est le mestre et châtelain de Helmcrest, supervisant la maisonnée et ses serviteurs et conseillant son seigneur et maître. Si les personnages principaux organisent les noces dans leur propre forteresse, mestre Hamdan sert la maison Manning et fait partie du cortège du mariage, faisant office de précepteur pour lord Manning et ses fils. Sinon, si les personnages principaux n'ont pas de mestre parmi eux, vous pouvez faire de Hamdan leur intendant et conseiller si vous le préférez.



Dans tous les cas, Hamdan est un diplômé d'âge mûr de la Citadelle qui a poursuivi ses études avec zèle, sinon brillamment, accrochant un bon nombre de maillons à la chaîne de mestre qu'il porte. C'est un mestre typique à bien des égards : dédaignant ce qu'il considère comme des superstitions, préférant la raison à la violence, mais quelque peu froid et distant quand il discute du destin d'autrui. Il est loyal envers sa maison et son poste, et c'est un domestique efficace et compétent.

Utilisez l'archétype du mestre du CHAPITRE 2 DE *JDRDTDF* si vous avez besoin du profil de mestre Hamdan.

## BIENHEUREUX ÉVÉNEMENTS

Vous trouverez ici une liste d'esquisses d'événements liés au mariage tel qu'il a été planifié. Comme n'importe quel narrateur le sait (ou l'apprendra bien vite), ces plans se déroulent rarement comme prévu, en particulier dès que les personnages y sont impliqués. Il n'y a aucun mal à cela, et c'est d'ailleurs la façon dont les choses doivent se passer.

Vous pouvez utiliser cette partie comme un ensemble de conseils autour desquels vous bâtirez divers événements et intrigues à mesure que l'histoire se développe. Ajustez les événements ultérieurs en fonction des besoins pour qu'ils correspondent à ce qui s'est passé plus tôt. Par exemple, si les personnages écartent ser Etan de l'intrigue dès le début, les événements ultérieurs qui le concernent ne surviennent pas (ou de façon différente). Vous n'avez pas besoin de forcer les événements à se dérouler selon une chronologie ou un enchaînement précis : gardez simplement les motivations et objectifs des personnages principaux en tête et laissez les choses suivre leur cours naturel au fil de la partie.

## GÉRER LES ÉVÉNEMENTS

Les événements décrits dans les sections suivantes sont de simples possibilités. La façon dont l'histoire se développe dépend énormément de votre interprétation des plans et motivations des principaux personnages et des actions et réactions des joueurs. Par conséquent, chaque section suggère de nombreux angles et idées différents pour chaque chapitre de l'histoire, ce qui vous permet de les adapter, elle et les personnages, à votre propre campagne de *JDRDTDF*.

## RASSEMBLEMENT À HELMCREST

L'histoire commence très probablement quand les invités du mariage – personnages inclus – se réunissent au château où a lieu la cérémonie et ont l'occasion de se mêler les uns aux autres.

Le nom « Helmcrest » désigne le château où se déroule le mariage, mais il peut s'appliquer à n'importe quelle bâtisse. « Helmcrest » peut appartenir à la maison Harte, à la maison Manning ou à quelqu'un d'autre, y compris les personnages. Si vous préférez un autre château ou une autre forteresse comme décor pour cette histoire, n'hésitez pas à le ou la substituer à Helmcrest par la suite.

Vous trouverez une carte de château qui représente Helmcrest à la page 16. Elle peut servir de plan typique de château à Westeros. Même si les personnages ont leur propre château où le mariage est organisé, vous pouvez utiliser cette carte. Modifiez les détails du château (le nom des pièces, leur orientation et leur disposition) en fonction de votre propre campagne et de ses paramètres.

## PRÉLUDE

Le préluce à l'arrivée des personnages peut se réduire à une simple phrase – « Vous arrivez... » – ou au contraire commencer par la réception de l'invitation et détailler tout le voyage qui permet de se rendre à Helmcrest. Dans le dernier cas, vous pouvez toujours faire rencontrer au groupe d'autres invités sur la route du château, ce qui vous permet d'introduire certains personnages importants de l'intrigue de façon plus progressive.

## ACTION

Une fois que le groupe arrive à Helmcrest, il y a des chevaux dont il faut s'occuper, des sacs et des coffres à décharger, et ainsi de suite. Les divers domestiques du château peuvent s'en occuper, laissant les invités rencontrer leurs hôtes et les autres convives, et découvrir leurs appartements afin de se rafraîchir après leur voyage.

Si les personnages sont eux-mêmes les organisateurs du mariage, la situation est quelque peu différente : ce sont eux qui accueilleront les convives. Les personnages intendants ou châtelains pourront se charger des appartements des invités, tandis que les nobles dames superviseront les serveurs et joueront les gracieuses hôtes dans leur demeure.

Les principales choses à faire durant cet événement sont les suivantes :

- ❖ **Présenter les principaux personnages.** Dans l'idéal, si les personnages joueurs ne sont pas les hôtes, faites-les arriver assez tôt pour qu'ils soient présents quand d'autres personnages impliqués dans l'histoire arriveront. Les hérauts annoncent les arrivants, et c'est l'occasion d'échanger des civilités, ce qui permet aux joueurs de faire la connaissance des *dramatis personae*.
- ❖ **Poser les bases de futures interactions entre personnages.** La première impression est importante, qu'il s'agisse de celle que font les personnages joueurs sur les autres protagonistes, ou de celle qu'ils ont des personnages principaux. Y a-t-il des atomes crochus, des répulsions ou des liens instantanés ?

## PRENDRE LA TEMPÉRATURE

Une des choses que vous permet cet événement, c'est de laisser les joueurs se frotter à quelques-uns des mécanismes de *JDRTF* en leur présentant des défis mineurs et relativement inoffensifs, qui les laissent s'essayer un peu au jeu pour comprendre comment il fonctionne. Voici quelques exemples :

- ❖ **Intrigue :** mestre Hamdan ou un autre serviteur de haut rang tente de faire de l'obstruction au groupe concernant les logements ou quelque autre élément mineur, insistant sur divers détails triviaux. Il les force par exemple à retirer leurs armes, à entrer dans la grande salle dans un ordre spécifique, et ainsi de suite. C'est une opportunité d'intrigue mineure car les personnages doivent persuader l'individu récalcitrant de se montrer un peu plus coulant. De même, un invité ou un domestique peut s'enticher d'un personnage (ou l'inverse), ce qui déclenche une brève intrigue basée sur la séduction.
- ❖ **Combat :** des chevaliers et des hommes d'armes fougueux s'entraînent dans la cour du château, donnant à ceux qui le désirent la possibilité de se joindre à eux et de prouver leur valeur dans un environnement où une défaite revient au pire à une gêne publique (tout en ménageant le potentiel pour une future rancune), ou à une blessure sans gravité si quelqu'un devient un peu trop brutal.

## RÉSOLUTION

En supposant que les invités se soient comportés comme il se doit et que personne ne se montre particulièrement impoli (en proférant quelque grave insulte ou en déclenchant une bagarre, par exemple), l'événement initial se termine quand tous les invités sont arrivés et installés en sécurité dans leurs quartiers, attendant le repas du soir pour se réunir et annoncer officiellement les fiançailles et le mariage qui s'ensuivra.

## UN REPAS DE BIENVENUE

Un repas de bienvenue est donné aux invités, ce qui donne aux personnages l'occasion de faire la connaissance de tout un chacun et d'avoir un premier aperçu de ce qui se passe en coulisse.

## PRÉLUDE

Les personnages s'installent dans les quartiers des invités où on les a menés ou aident les invités à le faire tandis que les domestiques s'affairent, occupés aux derniers préparatifs du festin de bienvenue : des tables sont disposées et préparées dans la grande salle et les fours sont allumés pour préparer une considérable quantité de nourriture.

## ACTION

Saisissez l'occasion de décrire aux joueurs les différents plats servis au festin, y compris :

- ❖ du bœuf ou du mouton rôti, tournant toute la journée sur une broche et mariné dans des épices, recouvert d'une croûte de sel ;
- ❖ des légumes rôtis, essentiellement des pommes de terre, des carottes, des panais et des navets ;
- ❖ des oignons cuits dans le jus de rôti ;
- ❖ des tranches de pain frais recouvertes de beurre et de miel ;
- ❖ d'immenses tommes de fromage pâle et goûteux ;
- ❖ de la bière et du vin à profusion.

La scène du repas est une expérience qui doit faire appel à tous les sens des joueurs, en décrivant non seulement la nourriture, mais aussi le brouhaha des conversations, les éclats de rire, les os jetés par terre pour les chiens, la bière débordant de chopes moussueses et ainsi de suite.

## CONVERSATION POLIE

Le repas fournit toutes sortes d'occasions d'intrigue à mesure que les personnages font connaissance avec les invités. Commencez en douceur par des civilités, des conversations consacrées au temps, aux récoltes, à la politique locale et autres sujets anodins, ainsi que par les présentations et les félicitations au futur couple. C'est une bonne occasion pour laisser des personnages du narrateur porter des toasts, à moins que les joueurs ne se dévouent. Comme dans **Rassemblement à Helmcrest**, vous pouvez tester le système d'intrigue du **CHAPITRE 8 DE *JDRTF*** en engageant les personnages dans des interactions mineures.

S'il y a une chance pour qu'un des personnages plaise à Eilene Harte ou Darren Manning, c'est sans doute le moment idéal pour planter les germes de cet intérêt futur. Il en va de même pour d'éventuelles rivalités avec d'autres personnages, ou pour les premières impressions que donnent les lords Manning et Harte et leurs suites.

## INDISPOSITION SOUDAINE

À un moment du repas, l'un des invités tombe soudain malade et doit partir inopinément. La meilleure candidate est Sylvie, soudain prise de nausée à cause de sa grossesse. En fait, vous pouvez insister sur son « solide appétit » un peu plus tôt pendant le festin, puis sur sa nausée apparente et son départ pour aller vomir dans une garde-robe. Voilà qui pourrait susciter certaines suspicions de la part des personnages, ainsi que de mestre Hamdan et Eilene Harte, qui peuvent partir chercher Sylvie. La principale intéressée fait passer toute l'affaire sur le compte d'une crise de nerfs, ou peut être sur quelque chose qu'elle n'a pas digéré, indisposée par un long voyage.

Si vous le voulez, faites effectuer un test Simple (6) de Soins par un personnage pour qu'il ait l'intuition que dame Sylvie pourrait bien être enceinte.

## UN PLAT AVARIÉ

Le festin offre également l'opportunité à quelqu'un de glisser une substance dans la nourriture ou la boisson de quelqu'un d'autre, en fonction des circonstances. Il n'y a pas vraiment d'empoisonneur parmi les invités (du moins pas au départ) à moins que vous n'en ayez décidé autrement : les desseins de personne n'en sont encore arrivés à cette extrémité. Une Sylvie Harte ambitieuse *pourrait* tenter d'empoisonner son futur beau-père pour accélérer l'accession de ser Kevan à son héritage, mais probablement pas lors du festin de bienvenue, de peur d'éveiller les soupçons et de retarder le mariage (lisez plutôt **EN CHASSE** pour une autre option).

Toutefois, si vous pensez qu'il existe une rancœur entre deux convives, cette possibilité est à prendre en compte. La soudaine nausée de Sylvie peut certainement laisser planer un doute quant à de la nourriture avariée ou la présence d'un empoisonneur, en particulier puisqu'elle ne

peut donner aucune raison pour expliquer ses nausées soudaines, excepté « les nerfs ». N'hésitez pas à faire peser les soupçons sur des personnages comme Eilene ou mestre Hamdan afin de faire réfléchir les joueurs (et de les amener à vérifier soigneusement ce qu'ils boivent et mangent).

## RÉSOLUTION

Le festin se terminera fort probablement par le départ prématuré de Sylvie qui se plaint de la fatigue et de nausées tenaces, nombre des autres invités attendant d'être repus et quelque peu éméchés avant de déposer les armes (n'hésitez pas à consulter les conseils relatifs aux effets de l'alcool au **CHAPITRE 7 DE *JDRTF***).

Vous pouvez utiliser la fin du festin pour faire la transition avec ce qui se passe la nuit au château – y compris peut-être une visite nocturne de ser Etan dans les appartements de Sylvie Harte – ou passer directement au matin suivant et aux inévitables gueules de bois.

## EN CHASSE

À un moment avant la cérémonie, les hommes conviés au mariage – et les dames qui souhaitent les accompagner – sont invités à une chasse pour rapporter le gibier qui sera servi au festin du mariage.

## PRÉLUDE

L'hôte du mariage, qui que cela puisse être, est censé faire profiter les invités de la générosité de ses terres et occuper les hommes les plus fougueux, lesquels cherchent sans doute une distraction et l'occasion de s'éloigner des détails de la cérémonie pendant une journée. Une chasse est donc organisée, un groupe partant à cheval dès le matin pour aller chercher du gibier pour la table de l'hôte et le festin de mariage du jeune couple.



Les personnages reçoivent une invitation (ou sont censés en offrir une si ce sont eux les hôtes) et les bons vœux de ceux qui demeurent au château avant de seller les chevaux. Ils partent aux premières lueurs de l'aube, après un solide petit déjeuner. Ser Kevan, ser Etan et Darren Manning partiront probablement eux aussi, ainsi que tous les personnages que vous voulez inclure.

## ACTION

La chasse elle-même peut être résolue au moyen d'un test de Survie (la spécialité Chasse s'appliquant bien évidemment). Un test de base suffit si vous voulez juste savoir si les chasseurs ont de la chance, mais vous pouvez en faire un test étendu si vous souhaitez rallonger la sauce, ou même un test de compétition si certains chasseurs tentent de surpasser les autres. La chasse a une difficulté Simple (6), que vous pouvez augmenter si vous voulez la rendre plus stimulante.

Un certain nombre d'occasions d'agir peuvent se présenter durant la chasse, y compris les suivantes :

### BAVARDAGES ENTRE HOMMES

Si les personnages ont des envies d'intrigue, la chasse est une excellente occasion de chevaucher avec quelqu'un pour s'entretenir plus ou moins en privé, loin du château et des autres convives. Ser Etan peut engager la conversation ou non avec les personnages, en fonction des circonstances. Par exemple, s'il pense qu'un ou plusieurs d'entre eux soutiennent sa cause, il peut les sonder pour déterminer s'ils sont prêts à aller plus loin. De même, si ser Kevan a la moindre raison d'avoir des soupçons, il pourra s'efforcer de savoir si les autres savent ou subodorent eux aussi quelque chose.

Utilisez les conseils d'intrigue prodigués au CHAPITRE 8 de *JDRTRDP* pour gérer les interactions prolongées entre chasseurs, et pour parsemer les autres événements d'intrigue au moment où ils se produiront.

## L'ACCIDENT DE CHASSE

Une simple chasse au chevreuil ou à ce genre de gibier peut parfois s'avérer dangereuse, et il arrive que des accidents surviennent, mais ils sont parfois un peu aidés : plus d'un noble de Westeros a succombé à un « accident de chance » à un moment curieusement opportun. Il suffit d'une flèche ou d'un carreau perdu, d'un animal sauvage poussé vers une cible isolée, ou même d'un coup d'épée ou de hache visant la bête et qui a « curieusement dévié ».

La victime la plus probable d'un accident de chasse est lord Artur Manning, car sa mort prématurée laisserait à ser Kevan la mainmise sur sa maison la veille de son mariage. Si d'autres tragédies devaient frapper la maison Manning après la cérémonie, la toute jeune veuve dame Manning conserverait ses biens et son titre, mais n'hériterait pas... à moins bien sûr que la nuit de noces n'ait également donné naissance à un enfant...

## SANGLIER SAUVAGE

Les sangliers sauvages vivent souvent dans les bois et sont de fort mauvais humeur quand on vient les déranger. Même si les chasseurs recherchent un autre type de gibier, ils peuvent tomber sur un sanglier en colère, en particulier si un membre du groupe s'arrange pour que ce soit le cas (et aussi pour énerver un peu plus l'animal avant qu'il ne charge depuis le sous-bois).

Un homme à cheval est moins vulnérable face à un sanglier, mais il lui faut cependant gérer une monture paniquée ou blessée, et éviter de tomber de selle (ce qui nécessite un test de Dressage avec la spécialité Équitation). Un individu à pied court un grave danger, car peu de choses peuvent ralentir la charge d'un sanglier enragé : il arrive parfois que même empalés sur une lance, ils se précipitent sur leur cible.

Les personnages qui chassent peuvent tomber sur un sanglier ou venir en aide à un autre chasseur que la bête menace. Si l'on veut renforcer la tension dramatique, les personnages peuvent arriver trop tard pour empêcher la victime de l'animal d'être gravement blessée (mortellement ou pas). Les personnages dotés de compétences de guérisseurs peuvent trouver là l'occasion d'intervenir s'ils le désirent.

SANGLIER SAUVAGE	BÊTE SAUVAGE	
COMPÉTENCES		
AGILITÉ	3	VIVACITÉ 2B
ATHLÉTISME	3	COURSE 1B, FORCE 1B
CORPS À CORPS	3	DÉFENSES 1B
DISCRÉTION	3	
ENDURANCE	3	RÉSILIENCE 1B, VIGUEUR 2B
INGÉNUIOSITÉ	1	
SURVIE	4	FOURRAGEUR 2B
VIGILANCE	3	OBSERVATION 2B
PROFIL DE RENCONTRE		
DÉFENSE DE COMBAT 9 ● VALEUR D'ARMURE 1 ● MALUS D'ARMURE 0		
SANTÉ 9 ● DÉPLACEMENT 6 MÈTRES		
ARMURE : VA 1 ● MA 0		
DÉFENSES 3D +1B	DÉGÂTS 4	HARGNEUSE, PUISSANTE
FÉROCE : UN SANGLIER PEUT SUBIR DES LÉSIONS POUR RÉDUIRE LES DÉGÂTS INFLIGÉS À SA SANTÉ.		



## MAUVAIS PRÉSAGES

Un voyage en pleine nature est également l'occasion de donner aux protagonistes de l'histoire certains indices sous la forme de symboles et de présages, qu'ils les comprennent immédiatement ou non. Les personnages qui ont l'habitude d'avoir des visions sont plus susceptibles de reconnaître ces choses pour ce qu'elles sont, tandis que les autres n'y verront que pure coïncidence.

La nature exacte des présages dépend énormément de ce qui se passe dans l'histoire. C'est le moyen pour vous de donner des indices qui guideront les joueurs vers la vérité et vers ce qui se passe en coulisse. Voici quelques présages possibles :

- Un grand cerf s'enfuit de l'endroit où gît le corps ensanglanté d'un chat sauvage qu'il a éventré à l'aide de ses bois. Le grand cerf est l'emblème de la maison Harte, tandis que la maison Manning arbore un félin (un lion de mer). Si vous voulez ajouter d'autres éléments visuels, un sanglier et un chat sauvage peuvent se disputer un chevreuil, qui finit par s'enfuir (le sanglier symbolisant Etan Hogg).
- Si la maison des personnages a pour emblème un animal, ils en trouvent justement un de ce type, mort dans la forêt, abattu par un prédateur mais abandonné là sans avoir été dévoré, ce qui augure d'un danger imminent.
- De même, un animal associé à la maison des personnages peut les guider vers d'autres indices ou présages dans les bois. Cette créature peut être d'une couleur inhabituelle – blanche avec des marques rouges, par exemple – et disparaître aussi soudainement qu'elle est apparue au groupe. Elle peut n'être visible qu'aux individus sensibles aux visions.
- Deux animaux mâles combattent féroce pour une femelle. Il peut s'agir de cerfs en rut, de loups ou de sangliers sauvages, voire de faucons ou de corbeaux, en fonction de la situation. Sinon, le groupe peut trouver deux animaux mâles morts au pied d'un barral qui se dresse de façon inattendue au beau milieu des bois. Il est clair que les deux se sont entretués tandis que l'arbre silencieux, seul spectateur, versait d'écarlates larmes de sève.

## PENDANT QUE VOUS ÉTIEZ PARTIS...

Si certains personnages sont restés à Helcrest pendant que les autres partaient chasser, vous voudrez peut-être diviser ce chapitre en deux et alterner entre les événements qui surviennent au château et ceux qui se produisent dehors.

À Helcrest, les préparatifs commencent pour la cérémonie de mariage et le festin qui suivra. Toutefois, il reste largement assez de temps aux personnages pour poursuivre leurs propres objectifs. Ceux qui soupçonnent Sylvie Harte peuvent pousser leur enquête ou tenter une intrigue pour en savoir plus, voire lui forcer la main. De même, Sylvie, qui n'est pas du genre à se pâmer sans rien faire, peut prendre des dispositions pour assurer ses arrières et éliminer tout ce qui met ses plans en péril.

Par exemple, les personnages qui restent à Helcrest peuvent entendre un grand vacarme et apprendre qu'Eilene, Darren ou un autre individu qui menaçait Sylvie a fait une tragique chute dans les escaliers, ou du haut d'un balcon, à moins que la victime ne soit « tombée malade » après qu'on a glissé quelque chose dans sa nourriture ou sa boisson pour garantir son silence, du moins tant que le mariage n'a pas été célébré. Les chasseurs peuvent également apprendre à leur retour que des choses ont été révélées durant leur absence, ce qui peut susciter quelques interrogations si Sylvie et Etan tentent de faire disparaître leurs traces et d'éliminer toute opposition.

## RÉSOLUTION

La chasse se termine lorsqu'un gibier de choix est abattu et ramené aux cuisines du château pour le festin, ou elle s'interrompt à cause de la grave blessure ou de la mort d'un participant, ce qui contraint les chasseurs à revenir au bercail et à en gérer les conséquences. Les personnages peuvent également revenir avec quelques informations concernant les rapports qu'entretiennent les deux familles et les membres du futur couple.

## LA CÉRÉMONIE

Les préparatifs et la patience sont récompensés quand la cérémonie a finalement lieu, bien que les choses puissent encore se dérouler de manière imprévue.

## PRÉLUDE

La période qui les sépare de la cérémonie laisse aux personnages diverses occasions de se retrouver seuls à seuls avec les individus de leur choix, chacun vaquant à diverses occupations. Vous pouvez allonger cette scène à loisir et permettre aux personnages de s'impliquer dans d'autres intrigues et enquêtes, s'efforçant d'en savoir le plus possible sur ce qui se trame autour d'eux, ou tentant de mener à bien leurs propres plans.

C'est une bonne occasion pour donner aux joueurs quelques indices en laissant un personnage du narrateur leur confier ses soupçons. Ceci peut annoncer des événements qui se produiront plus tard pendant la cérémonie. Par exemple, une dame Eilene troublée peut venir demander conseil avant de prendre des mesures après avoir appris certaines choses concernant sa sœur, et un Darren Manning bouleversé pourra se renseigner auprès d'un homme plus sûr.

## ACTION

L'action commence vraiment quand tout le monde est réuni dans le septuaire de Helcrest pour la cérémonie de mariage. Les invités sont tous là, dans leurs plus beaux atours, et ser Kevan est debout devant l'autel, attendant qu'arrive sa fiancée au bras de son père. Tout est en place, ce qui signifie généralement à Westeros que la situation est sur le point de dégénérer de la façon la plus spectaculaire possible.

## QU'IL PARLE OU SE TAISE À JAMAIS...

L'élément dramatique de la cérémonie se produit avant que le septon Moor ne déclare les fiancés mari et femme, quand chacun a eu la possibilité d'interrompre la cérémonie dans un ultime effort pour empêcher le mariage. Les personnages peuvent tenter de mettre un terme à toute l'affaire s'ils ont une raison de penser que le mariage est frauduleux ou dangereux pour leurs amis ou alliés. Plusieurs personnages du narrateur peuvent également vouloir s'interposer pour des raisons qui leur sont propres. Les personnages peuvent également vouloir empêcher d'autres convives de provoquer un esclandre, que ce soit pour préserver leur propre réputation ou pour maintenir la paix.

Voici quelques événements qui peuvent venir perturber la cérémonie :

### ETAN HOGG

Ser Etan, voyant sa maîtresse sur le point d'en épouser un autre, peut fort bien perdre la tête et se dresser devant les familles rassemblées pour déclarer sa flamme à Sylvie et réclamer le droit de l'épouser. Ceci la rend furieuse, car Etan gâche ainsi ses plans soigneusement élaborés,

## DES NOCES POURPRES ?

Si vous voulez introduire un terrible retournement de situation dans *Les noces de dupes*, vous pouvez décider que les noces ne sont qu'un piège tendu par les hôtes à leurs invités. Ce sont les Harte qui ont attiré leurs ennemis dans leur forteresse dans le seul but de les massacrer. Certains autres « invités » peuvent être des bannerets ou des épées liges des hôtes, voire des chevaliers ou des mercenaires déguisés. Si tel est le cas, les personnages peuvent remarquer des comportements pour le moins curieux, des armes ou des armures cachées, ou autres signes alarmants (faites effectuer des tests de Vigilance et donnez des informations aux joueurs en fonction des résultats).

Si l'intrigue doit déboucher sur un massacre, celui-ci peut avoir lieu avant le mariage, dès le festin de bienvenue, afin d'éviter toute violence dans le septuaire (si tant est qu'un seigneur qui viole à ce point les lois de l'hospitalité puisse avoir quelques scrupules) ou pour éviter les répercussions légales d'un mariage officiel. D'un autre côté, le plan peut consister à marier Sylvie et Kevan avant que la vérité n'éclate au grand jour, permettant à la « veuve » d'asseoir ses droits sur l'héritage, bien que les circonstances rendent une telle requête pour le moins suspecte.

et elle nie donc en bloc, ce qui pousse le jeune chevalier à tenter de l'enlever à la force de son épée et à s'enfuir du château ! Voilà qui permet aux personnages de se lancer à sa poursuite ou d'empêcher ser Etan de s'échapper. Pour ajouter à la tension dramatique, ser Kevan peut être assommé par un violent coup de son rival alors qu'il tente d'empêcher Etan d'enlever Sylvie, et Darren Manning peut être utilisé comme un boulet qui handicape les personnages en tentant de les aider.

### DARREN MANNING

Un Darren Manning bouleversé et éperdu d'amour peut défier son frère aîné pour la main de Sylvie. Sinon, s'il a appris la vérité, il peut dénoncer la future épouse de son frère et son amant en public, ce qui provoquera un duel avec ser Etan. Darren ne parviendra sans doute pas à battre le chevalier plus vieux et plus expérimenté sans l'aide d'un second lors du duel.

### LORD MANNING

S'il est toujours en vie (et n'a pas subi « d'accident » fatal durant EN CHASSE) et s'il découvre l'infidélité de Sylvie, lord Manning peut faire un scandale et empêcher les noces. La scène est particulièrement dramatique s'il a simplement été blessé ou est « tombé malade » (c'est-à-dire été empoisonné) précédemment, et s'il a retrouvé assez de force pour faire irruption dans le septuaire en proférant ses accusations, recourant peut-être à un champion pour prouver leur véracité en abattant le chevalier servant de Sylvie (qui pourra être Etan ou Kevan selon les circonstances). C'est une mission toute trouvée pour un personnage qui voudrait rentrer dans les bonnes grâces de lord Manning.

### EILENE HARTE

Eilene pourrait trouver le courage d'accuser sa sœur d'infidélité, ou révéler que Sylvie porte l'enfant d'un autre. Elle peut également voler au secours de Darren, ou raconter tout ce qu'elle sait sur Sylvie pour convaincre ce dernier que sa sœur ne le mérite pas. Il en découle toutes sortes d'accusations et de contre-accusations, les joueurs ayant pour tâche de démêler le tout.

### MESTRE HAMDAN

Si nul autre ne se décide à parler pendant la cérémonie, vous pouvez laisser le mariage se dérouler sans accroc ou faire intervenir mestre Hamdan comme un détective amateur révélant le nom du meurtrier après avoir réuni tous les protagonistes. Naturellement, le mestre n'est pas un guerrier, et il n'arrive pas à la cheville de Ser Etan en cas d'issue

violente, ce qui signifie que les personnages devront peut-être voler à son secours.

Jouez toute confrontation impliquant la cérémonie de mariage en fonction des actes des participants, en vous concentrant sur le fait que les personnages joueurs font office de camp neutre arbitrant les querelles ou dévoilant la vérité.

### ATTAQUÉS !

Si vous voulez un retournement de situation encore plus important, un autre ennemi peut tirer parti de la situation pour lancer un assaut contre le château pendant le mariage, afin de prendre les invités et les gardes par surprise (violant les coutumes au passage, si tant est que les seigneurs belliqueux les respectent). Les assaillants peuvent être les relations d'Etan au sein de la maison Hogg, des pillards ou des bandits, ou n'importe quelle autre faction. Si vous dirigez une campagne où le surnaturel a sa place et si le mariage a lieu le soir (ce qui est rare, mais pas impossible), les assaillants peuvent même être des spectres ou autres créatures du même acabit. L'attaque permet aux personnages de se rallier aux défenseurs. Elle peut également servir de distraction pour un autre plan, donnant l'occasion d'assassiner un invité dans le chaos qui s'ensuit, et le faisant passer pour « mort au combat ».

### LA FIANCÉE EN FUITE

Bien que Sylvie Harte fasse tout ce qu'elle peut pour épouser Kevan Manning, si la situation se retourne contre elle, elle n'a pas la moindre intention de retourner ramper, couverte de honte, dans les terres de sa famille. Elle tentera plutôt de s'échapper avec Etan Hogg jusqu'au domaine de sa famille pour l'épouser et donner naissance à son enfant (qui est un fils). Ils peuvent s'enfuir discrètement à la faveur de la nuit, mais ils devront sans doute plutôt s'échapper à une famille et à des invités en colère après une confrontation directe. Vous pouvez également jouer une poursuite à cheval en rase campagne tandis que le couple tente d'échapper à ses poursuivants.

### RÉSOLUTION

Au bout du compte, soit le mariage a lieu, soit il est annulé. Pour continuer à jouer cette histoire, vous voudrez peut-être retarder certaines révélations dramatiques jusqu'au banquet du mariage et aux festivités qui s'ensuivent (voir LE BANQUET DU MARIAGE pour plus de détails). Sinon, l'implosion de la cérémonie constituera probablement le point culminant de l'histoire, tout ce qui suit ne servant qu'à boucler l'intrigue et à préparer le décor pour les prochaines histoires de votre campagne de *JDRTRDF*.

## LE BANQUET DU MARIAGE

Une fois l'heureux événement officialisé par un septon, il est temps de faire la fête et de saluer le jeune couple en participant à un somptueux banquet.

### PRÉLUDE

On passe presque immédiatement de la cérémonie à la grande salle de Helmcrest où un grand banquet attend les convives. Les serveurs préparent l'événement depuis plusieurs jours, et on a dépensé sans compter. Les invités découvrent des tables richement décorées et des serveurs en livrée portant d'innombrables plateaux de nourriture.

### ACTION

Comme dans le cas du FESTIN DE BIENVENUE, saisissez l'occasion pour décrire aux joueurs le spectacle, les odeurs et le goût des mets, ainsi que les divers plats qu'on leur sert, y compris :

- des pigeonneaux rôtis et farcis de fruits secs et de croûtons de pain ;
- des cailles ou des faisans dorés, rôtis à l'ail et aux fines herbes ;
- de délicates salades de verdure et d'herbes fraîches au vinaigre et à l'huile ;
- le gibier que les chasseurs ont rapporté de EN CHASSE (précédemment) ;
- toute une variété de pains et de pâtisseries, dont beaucoup sont farcies ou recouvertes de fromages et d'herbes ;
- des plats de légumes bouillis, rôtis ou cuits ;
- des sorbets au citron et à la lavande.

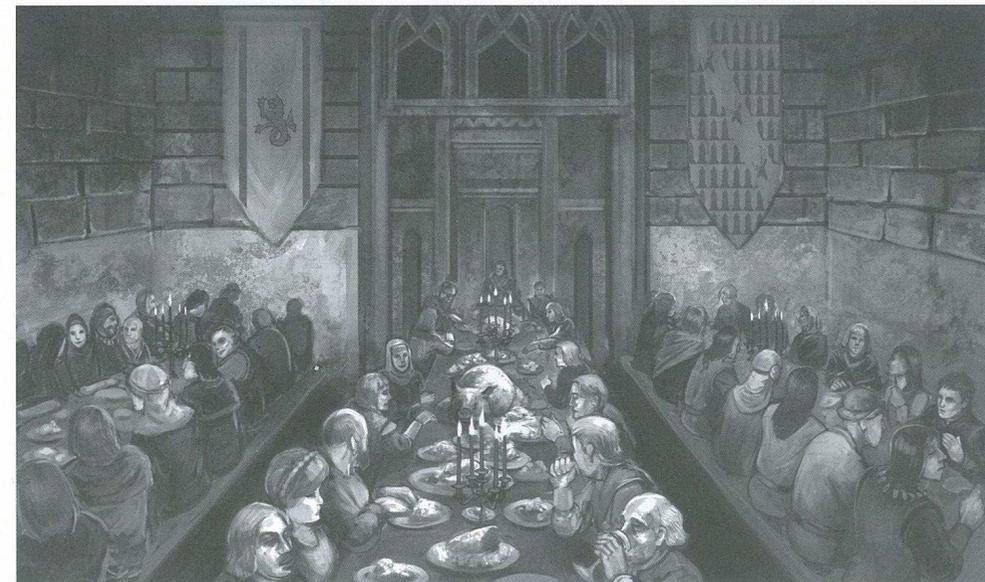
C'est l'occasion de porter un toast aux jeunes mariés. Le père de la mariée et celui de son époux la saisissent, et les personnages le peuvent également, en particulier s'ils sont les hôtes ou les invités d'honneur. Ser Etan peut porter un toast à la beauté et à la grâce incomparables de Sylvie. Sa tirade ressemble presque à un sonnet romantique, mais contient une fine allusion que peuvent comprendre ceux qui connaissent la vérité au sujet des deux amants.

### IN VINO VERITAS

Le banquet est le moment idéal pour que les invités boivent un peu trop de vin ou de bière et fassent des choses qu'ils regretteront plus tard. Les personnages ont en particulier l'occasion d'empêcher des invités ivres de se battre au sujet d'affronts imaginaires (ou tout à fait réels), tandis que les fanfaronnades et les vantardises rouvrent de vieilles blessures et que les commentaires et les actes irréflichs en font de nouvelles. Par exemple, un Manning qui se vante d'avoir abattu un Harte au combat (ou l'inverse, en particulier s'il s'agit du frère aîné de Ser Kevan) peut enflammer les esprits. Des personnages malins pourraient provoquer délibérément ce genre de confrontations pour détourner l'attention de leurs autres activités, quand il s'agit par exemple de verser quelque substance illicite dans la coupe de vin d'un voisin (voir UN PERFIDE BREUVAGE, plus loin).

### LES ACCUSATIONS PLEUVENT COMME DES FLÈCHES

Le banquet de mariage est également le moment idéal pour lancer des accusations, en particulier si celui qui les profère n'a pu assister à la cérémonie ou n'avait alors ni aucune raison ni aucune preuve en main. La plupart des suggestions du paragraphe QU'IL PARLE OU SE TAISE À JAMAIS... peuvent s'appliquer ici, exacerbées par le vin et les alcools forts qui coulent à flot et délient les langues tout en engourdissant le bon sens des convives.



Les paroles maladroites peuvent facilement devenir des incitations à tirer l'épée. Les accusations gratuites peuvent se voir sanctionner par un jugement par les armes, et ser Ewan et ser Eton sont des champions potentiels pour dame Sylvie, en supposant qu'ils ne finissent pas par s'affronter l'un l'autre. D'autres peuvent voler au secours de l'accusateur et en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, on finira par assister à un duel dans la cour du château ou même entre les tables du banquet, selon la situation.

Si le combat éclate, les hommes présents dans la pièce tenteront de l'empêcher ou de s'y joindre selon les circonstances, tandis que les femmes iront se réfugier en lieu sûr. Si un échange de paroles acerbes provoque un duel ou un jugement par les armes, le combat a lieu dans la cour du château.

### UN PÉRIE DE BREUVAGE

Si on veut donner un tour particulièrement ignoble à la fête, quelqu'un – Eilene et Darren étant les premiers suspects – peut verser un mélange d'herbes dans la boisson de Sylvie pour la faire avorter, ce qui aura pour conséquence une nuit de noces bien différente de celle qu'elle avait prévue (et Kevan aussi...). La jalousie des cadets constitue une bonne motivation, mais si vous souhaitez un retournement de situation, la coupable peut être la propre mère de Sylvie qui désire assurer la légitimité de sa maison et de ses futurs petits-enfants. Il peut également s'agir de Kevan, qui, moins naïf qu'on ne l'aurait cru, est prêt à accepter Sylvie dans sa maison, mais pas un enfant bâtard. Sinon, l'empoisonneur peut ne pas se contenter de mettre un terme à la grossesse et chercher à tuer le mari ou l'épouse (ou les deux !). Quoi qu'il en soit, cet acte provoquera une terrible vengeance et rallumera le conflit entre les familles.



S'il y a des raisons ou une occasion pour un autre empoisonnement, celui-ci aura sans doute lieu lors du festin, détournant même l'attention de ce qui se passe en réalité. Reportez-vous aux informations concernant les poisons, au CHAPITRE 7 DE *JDRTRDF* pour connaître les divers instruments dont un empoisonneur peut se servir.

### RÉSOLUTION

À moins que les personnages n'aient décidé de faire respecter la paix à tout prix, il y a des chances pour qu'à ce point, quelqu'un dévoile la vérité au sujet de Sylvie et Ser Eton, et les force tous deux à réagir. La résolution dépend du niveau d'implication des personnages dans cette affaire à ce moment de l'histoire.

S'ils aident dame Sylvie à dissimuler son aventure et à accomplir ses plans, elle manifera la reconnaissance adéquate tout en se méfiant d'une trahison potentielle, car les personnages en savent trop à son goût. Ils peuvent passer un marché avantageux concernant les maisons dont Sylvie prendra bientôt le contrôle en déclenchant une intrigue adéquate. Naturellement, ser Eton peut se montrer jaloux de tout personnage de sexe masculin qui s'approche de trop près de sa maîtresse, mais tout dépend des négociations.

Si les personnages s'efforcent de dévoiler les machinations de Sylvie, elle deviendra leur ennemie jurée et saisira la moindre occasion de se venger, du moment qu'elle survive. Même une fois exilée de sa maison, Sylvie Harte est une femme formidable qui a pour allié Ser Eton, et peut-être même sa maison. Elle acceptera ses pertes quand elle verra qu'elle ne peut rien y faire, mais elle n'oubliera pas qui a suscité sa déchéance.

### LA NUIT DE NOCES

Le jour du mariage se conclut en escortant les jeunes mariés jusqu'à leur lit nuptial, ce qui fournit une dernière occasion de terminer la journée de façon dramatique, et certainement pas de la façon qu'espérait Kevan Manning !

Il s'agit probablement d'un des chapitres les plus « adultes » des *Noces de dupes* : assurez-vous que vos joueurs ne soient pas gênés et traitez cette partie avec tact si les événements mènent jusque-là.

### PRÉLUDE

Une fois qu'il est évident que le chapitre du BANQUET DE MARIAGE tire à sa fin, les hommes et les femmes des deux familles préparent les jeunes mariés pour les mener à leur lit nuptial et consommer leur union. Certains personnages peuvent être impliqués dans cette étape en fonction du rôle qu'ils tenaient durant le mariage. Sinon, la majeure partie de ce chapitre se déroule « en coulisse » à moins que quelque chose n'attire l'attention de tout le monde.

### ACTION

Vous avez deux possibilités, mais les événements qui ont précédé et les actions des personnages ont pu faire pencher la balance pour l'une ou l'autre. On suppose ici que l'histoire se poursuit et que les personnages, qui sont toujours impliqués dans les tribulations de Helmcrest, ne se contentent pas d'abandonner les jeunes mariés et les invités à leur sort.

## AUTRES ÉVÉNEMENTS

Bien d'autres événements peuvent se produire en plus de ceux qui sont décrits ici, qu'ils soient liés au mariage ou fortuits. Après tout, les divers invités ont tous leur propre vie, leurs desseins et leurs relations. Si vous le voulez, Helmcrest peut être le décor de rendez-vous galants, de liaisons, de manigances ou même de trahisons et de meurtres n'ayant aucun lien avec le mariage en lui-même, en plus de permettre à tous les participants de se rassembler au même endroit. Avec un peu d'efforts, vous pouvez élaborer diverses fausses pistes que les principaux personnages pourront suivre, en y incluant peut-être l'accroche ou la reprise d'autres intrigues de votre propre épopée du *Trône de Fer*.

Il y a aussi moyen de faire survenir des événements avant, après et pendant ceux qui sont décrits ici. De même, vous pouvez introduire un événement comme une petite joute entre certains convives dans la cour d'entraînement, ce qui permet de faire naître ou d'attiser certaines rivalités. Si un personnage dispose d'un attribut particulier, comme Troisième œil, il est possible d'introduire ici un événement impliquant un rêve prémonitoire ou une menace surnaturelle. Toutes les pistes vous appartiennent, et vous pouvez les exploiter comme bon vous semble pour créer de nouvelles histoires passionnantes à partager avec vos joueurs.

Ce récit peut également affecter les événements à venir dans votre campagne de *JDRTRDF*. Par exemple, si vous envisagez de faire vivre l'aventure Péril à Port Réal à vos joueurs, n'hésitez pas à faire participer toutes les autres familles nobles de ce scénario au tournoi du roi, apportant avec elles les dettes, rancunes et sentiments accumulés pendant cette session de jeu. Cela permettra aux personnages de renouer avec de vieilles connaissances, voire de développer les relations qu'ils entretiennent avec elles.

Vous pouvez même utiliser la vendetta familiale installée et développée dans ce scénario comme germe d'une saga de *JDRTRDF* tout entière, la trahison de Sylvie Harte relançant le cycle de vengeance entre les deux maisons et impliquant celle des personnages. Ceux-ci sont forcés de choisir leur camp parmi ces deux familles qui ont bien l'intention de s'entretuer. Vous pouvez ainsi jouer un conflit qui ressemble à une version miniature de celle des romans du *Trône de Fer* : le destin de tout Westeros n'est certes pas en jeu, mais celui des personnages et de leur maison, si !

### L'ÉPOUX ENDORMI

Sylvie Harte donne à un Kevan Manning bien éméché une potion somnifère pour s'assurer qu'il s'endorme dans le lit nuptial. Elle en profite pour se glisser dehors et rejoindre ser Eton dans ses quartiers afin de profiter de sa compagnie durant la nuit. Quiconque soupçonne Sylvie d'infidélité peut la voir quitter la chambre nuptiale seule ou pénétrer dans celle de son amant : c'est l'occasion de les prendre sur le fait. Tout dépend ensuite si les amants illicites pensent qu'ils peuvent se sortir de ce mauvais pas : les opportunités d'intrigue et même de combat abondent.

### LE LIT ENSANGLANTÉ

Il existe une solution encore plus dramatique : il s'agit de faire du lit nuptial une scène de crime. Sylvie peut saisir l'occasion de tuer son tout nouvel époux immédiatement, peut-être en l'empoisonnant, car des méthodes plus violentes risquent de susciter des questions auxquelles elle ne pourra répondre. De même, un ser Kevan enragé peut tuer Sylvie dans une crise de rage, en particulier s'il a appris le fin mot de l'histoire concernant ses trahisons. Une fois revenu à la raison, il vient trouver les personnages pour leur expliquer qu'il ne sait que faire. Vous pouvez même faire intervenir un troisième larron (ser Eton, Darren, Eilene ou quelqu'un d'autre) qui les tue tous les deux, laissant les personnages découvrir les cadavres ou accourir en premier quand un personnage du narrateur ou un serviteur crie au meurtre au beau milieu de la nuit ! Voilà qui peut déboucher sur un tout nouveau développement de l'intrigue pour démasquer le tueur.

### RÉSOLUTION

Une fois que Kevan et Sylvie sont mariés et ont passé la nuit de nocce (qu'ils y survivent ou non...), les événements des *Noces de dupes* sont terminés. Les personnages peuvent soit rentrer chez eux (faisant peut-être quelques intéressantes rencontres en chemin), soit renvoyer les invités et les familles des mariés de leurs foyers et revenir à la normale. Ils auront peut-être conclu de nouvelles alliances ou se seront fait quelques ennemis avec lesquels ils devront compter lors de vos prochaines aventures de *JDRTRDF*.

Mais cette histoire, c'est à vous et à vos joueurs de la conter...

