



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Scénarios > **Révolte à Kerfern (1/4)**

## Révolte à Kerfern (1/4)

samedi 1er mai 2004, par [Miriel Ombre d'Argent](#)

Scénario AD&D pour un groupe de 3-4 joueurs de niveau 5 environ.

Alignement à dominante bonne. Un elfe est souhaitable, ainsi qu'un prêtre ou un mage capables de lancer les sorts "Détection de l'alignement" et "Détection du Bien/Mal".

Enquête et role-playing.

### NOTES AU MJ

Ce scénario se déroule dans le Monde d'Aquila, univers "maison" pour AD&D décrit sur le Site de l'Elfe Noir.

Pour plus de détails, voir le descriptif du Monde d'Aquila sur <http://sden.org/jdr/add/aquila/index.htm>

Le scénario peut être facilement adapté pour n'importe quel univers médiéval-fantastique. Quelques précisions pour cela :

Les Highlanders sont un peuple rustique qui vit à la manière des Ecossais, selon un système de Clans. Les Clans les plus puissants et les plus riches sont sédentarisés et possèdent une forteresse, voire un village entier construit en dur. Les autres Clans sont semi-nomades.

La province d'Illuan est une terre sauvage au climat rude, située loin des fastes et des raffinements de la Cour royale d'Aquila. Les habitants vivent simplement, du travail de la terre et de l'élevage. La religion y est très présente, et les Clans règlent souvent leurs conflits par les armes.

Chaque Clan a un chef, le Céterk, et un prêtre, le Mador. Le Mador est choisi par l'autorité religieuse centrale de Kavalek, la capitale d'Illuan. Mais pour les Clans isolés, il est fréquent que le Mador choisisse lui-même son successeur parmi les jeunes prêtres de sa suite. C'est ce qui est arrivé à Kerfern, et le village n'a pas eu de contacts avec l'autorité

centrale depuis des années. Les prêtres actuels sont loyaux au Céterk, qui est lui-même un fidèle pratiquant.

Le Céterk d'un Clan est choisi par le Clan, et soutenu par le Conseil des Anciens, qui regroupe les figures les plus importantes du Clan. Un Céterk gagne sa place par son mérite, souvent par les armes, et la garde par sa sagesse et son charisme, et aussi en imposant sa force physique et morale aux éventuels prétendants.

Sheratan, le dieu vénéré par les Clans de Kerfern (comme par la plupart des Highlanders) est le Dieu majeur du panthéon d'Aquila, Dieu de la Loi et de la Justice, Roi-Chevalier austère et intransigeant, au jugement implacable mais équitable. Loyal Neutre. Symbole épée et balance. Ennemi mortel du Chaos.

### INTRODUCTION : SONGE D'UNE AUBE DE PRINTEMPS

Les Pj voyagent dans le nord d'Aquila, par une agréable journée d'automne.

Qu'ils soient prudents et restent sur la route côtière ou qu'ils s'en soient écartés, les Faeries vont les capturer, et les transporter loin de leur route.

Les Faeries ont besoin de l'aide d'humains, et ont repéré par leurs sensibles perceptions magiques ce groupe d'aventuriers.



## Les PJ vont d'abord être testés.

Les Faeries provoquent un incident, peu avant le moment où les PJ vont s'arrêter pour camper.. L'une d'elles, une dryade, est apparemment attaquée par un troll. Un chasseur tente de la protéger. Les PJ entendent des cris et des grognements.

Ils arriveront pour voir une ravissante et frêle jeune fille aux longs cheveux d'or rouge, aux yeux violets et à la peau brune blessée réfugiée contre un chêne, et devant elle faisant barrage au monstre un demi-elfe armé d'une épée. Il est vêtu comme un chasseur, et il porte une blessure à la cuisse et une à l'épaule. Un arc brisé gît à terre.

Le troll est énorme et répugnant. Une flèche dépasse de son poitrail, mais la blessure ne semble pas l'affaiblir. Alors que les PJ approchent, le troll frappe le jeune homme à la tête d'un coup formidable qui le rejette titubant à plusieurs mètres. Puis le chasseur s'effondre, inconscient.

TROLL	DRYADE (Faerie)
Alignement CM	Alignement N
AC 4	AC 9
DV 6+6	DV 3D8
PV 36	PV 20
THACO 13	MR 50%
3 Attaques 5-8 / 5-8 / 5-12	Pas d'attaques physiques
Taille G (3m)	Sorts comme druide de niveau 3
Capacités spéciales : Régénération 3 PV par round après le 3e round. Seules les blessures causées par le feu ou l'acide ne peuvent être régénérées. Un membre est tranché sur un 20 naturel de l'adversaire, mais il continue à se battre même séparé du corps.	Capacités spéciales : Charme (avec JP à -2) 3 fois/jour, métamorphose en plante 1 fois/jour (régénère 3D4 PV), porte dimensionnelle par un chêne (à volonté), conférer la vision féérique (à volonté, durée 24h).

Les PJ devront tuer le troll, alors que la dryade se précipite vers le jeune homme évanoui, qu'elle soigne à l'aide d'un baume magique. Les blessures de celui qui est en fait un Sidhe déguisé disparaissent, mais il ne reprend pas conscience. La

dryade aide les PJ de son mieux si c'est nécessaire (sorts), puis les remercie après le combat. Elle leur propose une récompense, semblant chercher quoi leur donner. La réaction des PJ à ce propos sera déterminante pour l'opinion des Faeries à leur sujet. Que les PJ acceptent la récompense ou non, la dryade leur donne une bourse de gemmes, un pot de son baume de soin, et un baiser aux mâles du groupe (qui ne charme pas, mais leur donnera la vision magique nécessaire pour percevoir le monde féérique lorsque l'on est un mortel). Là aussi, la valeur relative attribuée aux cadeaux par les PJ sera très importante aux yeux des Faeries.

La dryade ne tentera pas de charmer les PJ, et elle explique qu'étant blessée elle n'a pas pu rentrer dans son arbre pour s'enfuir, et que son ami le chasseur l'a protégée. Comme toutes les Faeries, la dryade n'apprécie pas les prêtres, et refusera toute magie cléricale. Sa beauté que sa robe légère ne cache guère devrait laisser rêveurs ceux qu'elle a embrassés...

Elle invite les PJ à camper près de son arbre, et veillera sur eux.

**Les Faeries vont alors capturer les PJ.** Une brume argentée tombe silencieusement sur les aventuriers assoupis. Même ceux qui veillent seront neutralisés. La brume magique endort même les Elfes.

Les PJ s'éveillent dans une aube dorée, sous une lumière atténuée de printemps à la brise tiède et parfumée. Ils sont entrés dans le Royaume magique de Faerie.

Ils sont dans une clairière à l'herbe douce et épaisse, parsemée de fleurs délicates. Un ruisseau chante tout près, sous les grands arbres. Plus aucune trace de la dryade et du chasseur. Des rires cristallins saluent les mines ébahies des PJ, puis de sous les magnifiques arbres millénaires sort un étrange cortège.

Un cavalier s'avance.



Il a l'apparence d'un elfe fragile vêtu de soieries bleues et vertes, de fleurs et de feuillages, ses cheveux sont d'argent brillant comme une coulée de lune, ses yeux sont de la même teinte, emplis d'une lueur intérieure. Sa peau diaphane ne porte aucune marque, il est sans âge. Ses mains fines sont posées sur l'encolure de sa monture, et l'une d'elles se lève vers les humains en signe de paix.

La monture est aussi merveilleuse de beauté que son maître. Le Sidwen a l'allure d'un cheval de taille moyenne, aux longues jambes terminées par des sabots de nacre, à la robe couleur d'or pâle et à la crinière d'argent, semblable aux cheveux de son cavalier. Des ailes diaphanes, fines comme celles d'un insecte sont déployées de par et d'autre de son corps, enveloppant le cavalier et sa monture dans un cocon chatoyant aux reflets d'arc-en-ciel. Mais ses yeux ne sont pas ceux d'un animal. Vibrants d'intelligence, ils capturent celui qui croise leur regard dans leur immensité d'or en fusion.

En arrière se tiennent deux autres cavaliers similaires, mais moins majestueux et plus simplement vêtus. Ils portent des lances d'argent. De petites créatures ailées (pixies, sprites) volettent autour d'eux en babillant et en remplissant l'air de leurs rires mélodieux.

Enfin, une sorte de litière se trouve entre les deux cavaliers restés en retrait. Elle est formée d'une trame de feuillages, comme un nid d'oiseau, et il est porté par deux créatures trapues qui ressemblent à des nains. Dans le nid, couchée sur un lit de plumes, se trouve une ravissante jeune fille. Elle aussi a l'apparence d'une elfe menue et fragile, ses cheveux sont d'or pâle, mais sa beauté irréelle s'efface devant l'évidence d'une maladie. Elle est amaigrie, pâle, brûlante de fièvre, tremblante. Elle ressemble à une fleur splendide fanée.

Ellessiel est la compagne de Mirwyl, le Sidwen que les humains ont capturé. Séparée de lui, elle dépérit, et ne tardera pas à mourir. Cela horrifie les Faeries, qui sont normalement immortelles. Mais leur Roi a interdit toute intervention directe dans le monde des mortels. Elvassar a décidé de tenter une intervention indirecte pour sauver sa sœur Ellessiel.

Le Sidhe Elvassar descend de sa monture, et accueille aimablement les humains de sa voix mélodieuse.

S'il y a des femmes dans le groupe, elles n'ont pas reçu le baiser magique de la dryade, et ne voient pas les Faeries. Elvassar fait alors signe aux pixies, et l'une d'elles vient répandre sur les femmes une poudre dorée qui leur donnera la vision magique. Elvassar s'incline alors galamment devant les dames en premier, puis il se présente, explique aux PJ qu'ils sont dans le Royaume de Faerie, et que leur aide est requise. Il s'excuse d'avoir ainsi forcé la main des mortels, mais il estime que cela est justifié par l'urgence de la situation.

Il leur montre Ellessiel, et explique ce qui s'est passé : Des humains qui vivent sur ce territoire ont capturé un Sidwen. Or la créature est liée par l'essence et l'esprit à sa compagne Ellessiel. Séparés, tous deux perdent peu à peu leur énergie vitale, et ils finiront par mourir s'ils ne sont pas réunis.

Ayant prouvé leur valeur et leur noblesse d'âme (Elvassar explique qu'il a observé l'épisode de la dryade, mais pas qu'il l'a provoqué), les PJ ont été choisis pour aller libérer le Sidwen afin qu'il revienne dans le monde féérique, ce qui le sauvera ainsi qu'Ellessiel.

Si les PJ acceptent, ils sortiront du Royaume de Faerie juste à côté du lac où les humains ont capturé le Sidwen.

S'ils hésitent (et ils ne devraient pas s'ils sont d'alignement bon, surtout après avoir vu la jeune fille mourante et le regard émouvant des Sidweni), Elvassar n'insiste pas, mais déclare simplement "nous allons nous retirer, vous avez besoin de réfléchir à tout cela. Je ne serai pas loin, et vous n'aurez qu'à m'appeler. Je sais que vous prendrez la bonne décision. Ne tardez pas trop, le Royaume des fées n'est pas fait pour les mortels, il vaudrait mieux que nous vous ramenions chez vous rapidement..."

La menace est implicite. Elle réside dans le fait que le temps ne s'écoule pas de la même manière chez les fées (chose qu'un PJ barde ou versé dans les



légendes peut savoir). Si le Sidhe décide de garder les PJ prisonniers quelques temps pour apaiser sa colère devant un refus, ils pourraient bien rentrer chez eux vingt ou trente ans après leur départ...



## I - KERFERN

Le fief de Kerfern est un petit territoire isolé dans les terres rudes des Highlands, à l'ouest d'Illarnost, à la lisière de la Forêt des Trolls.

Il y a 25 ans, le Clan Mac Dougal a dirigé un assaut contre la forteresse, alors habitée par des orcs et des trolls. Les Highlanders ont conquis le site et s'y sont installés, s'alliant à d'autres Clans moins importants. Un village a été bâti au pied de la citadelle, le château lui-même a été rénové et le Clan Mac Dougal est devenu le plus puissant du secteur.

Kerfern fait partie intégrante de la Théocratie d'Illuan, mais sa position éloignée des axes de communication lui a permis de se développer hors des structures du territoire de Kavalek. Depuis la mort de son Mador, il y a vingt ans, le Royaume n'a plus de contact avec la capitale. Un jeune prêtre local a été nommé Mador par le Céterk de Kerfern, et il dirige à présent le temple de Sheratan. L'isolement du territoire fait que les habitants sont très méfiants vis à vis des (rares) étrangers.

Les habitants de Kerfern mènent une vie particulièrement rude dans une contrée hostile et sauvage, et certaines légendes ont pris dans ce contexte une importance majeure. Les Highlanders de Kerfern croient fermement que le Chaos vilipendé par les prêtres de Sheratan est représenté sur leurs terres par les pouvoirs maléfiques de l'Unseelie, les mauvaises Fées. Ils croient aussi que les Faeries de la Cour Seelie (les bonnes Fées) gouvernent ce territoire et les protégeront de l'Unseelie s'ils ne les offensent pas, ce qui mène les habitants à toutes sortes de petits rituels quotidiens pour gagner les faveurs du Petit Peuple.

**Ils sont très superstitieux et n'ont jamais vu d'Elfes.** Ils les prendront pour des Faeries, envoyés de la Cour Seelie (ou de l'Unseelie pour ceux qui verront en eux des ennemis du Clan). Ils auront pour eux un respect mêlé de crainte.

Il est impossible de les dissuader de cette conviction. Toute tentative passe pour de la désinformation à visée déstabilisatrice et sera perçue comme une menace, venant sans doute de l'Unseelie. Le perturbateur sera signalé aux autorités et évité par les habitants, qui craignent " le mauvais œil " et font des signes de protection dans sa direction.

Les croyances locales ne sont pas gratuites.

Le royaume magique de Faerie n'est pas loin, car dans cette région son niveau de réalité est très proche de celui du Plan Matériel Primaire. Parfois, des portails s'ouvrent et un mortel passe accidentellement chez les Fées. Ou bien ces dernières viennent visiter le Plan Matériel Primaire et sont aperçues par les mortels. Toutefois, les contacts sont rares. Mais des témoignages réguliers entretiennent la légende. Les humains craignent d'offenser les Faeries, réputées pour maîtriser la magie et chercheront à gagner leur faveur et leur protection (et celle d'éventuels "envoyés").

**Le Céterk de Kerfern Brian Mac Dougal est un guerrier fougueux** qui a bâti son territoire à la force des armes, unissant les Clans dispersés sous sa bannière et abattant ceux qui s'opposaient à son projet. Le résultat au bout de vingt-cinq ans d'efforts est une province structurée, aux lois rigides mais justes. Brian Mac Dougal est un souverain ferme, qui croit aux vertus de l'Ordre pour le bonheur de tous.

C'est un individu entier, passionné et non raisonné. Il voit les choses en blanc ou noir, en bien ou mal. Convaincu de son bon droit et de la justesse de son point de vue, il estime que le bien de son royaume passe par la réalisation de ses projets et que cela vaut tous les sacrifices. Ses méthodes sont strictes, sa volonté inébranlable quand il a choisi une voie, et toute contradiction soulève sa colère.

Il n'écoute que quelqu'un qui lui présente les failles éventuelles de son raisonnement que si la personne fait preuve de douceur, de calme, de subtilité et surtout de modestie. Tenter un conflit direct de



volontés n'est pas une bonne idée.

C'est ainsi que Mac Dougal a peu à peu réduit au silence le Conseil des Anciens des Clans. Les seules personnes qu'il écoute sont le prêtre Grégor et son Conseiller, le mage Ezhel-Fayad. Mais Grégor adhère totalement à la façon de gouverner de son roi. Quant à Ezhel, ce n'est pas un Highlander et il ne comprend pas totalement la mentalité de ce peuple rude et violent, même s'il a su s'en faire accepter.

Son caractère a conduit Mac Dougal à mépriser l'individualisme et à brimer les libertés individuelles, provoquant au fil des ans une montée de rébellion parmi la population. Cependant, les contestataires n'ont jamais réussi à se doter d'un chef capable de mener à bien une révolution et la tension reste latente. De plus, la présence d'individus entièrement dévoués à Mac Dougal et prêts à lui signaler tout perturbateur potentiel a obligé les rebelles à beaucoup de discrétion, donc à peu d'action.

Le Céterk n'a pas conscience de cet état de fait et encore moins de sa responsabilité dans l'affaire. Il sera difficile de lui faire réaliser qu'il doit assouplir sa position s'il veut vraiment le bonheur de son

peuple.

Mac Dougal cherchait un moyen de stopper la montée d'insatisfaction chez ses sujets. Il l'a trouvé avec la découverte accidentelle des Sidweni sur son domaine, il y a trois mois. Avec l'aide de son conseiller, le mage Ezhel-Fayad, il a décidé de capturer l'une de ces merveilleuses créatures pour se constituer une cavalerie volante. Il compte sur l'image de grandeur et de majesté que cela donnerait à ses cavaliers et à lui-même pour remotiver ses sujets.

Les seuls moyens de le faire renoncer à ce projet sont de faire peser sur lui la menace de la colère des Faeries, en révélant la nature féerique de la créature, qui ne doit pas être soumise aux mortels, ou mieux, de lui ouvrir les yeux sur les méfaits de sa politique dictatoriale.

Mac Dougal ignore deux faits fondamentaux.

Le premier est que la cause du mécontentement réside dans son attitude même.

Le second est que la rébellion a trouvé un leader, et menace de prendre une tournure plus violente.

[suite...](#)