



Révolte à Kerfern (2/4)

mardi 1er juin 2004, par [Miriel Ombre d'Argent](#)

[précédent...](#)

II - DOUBLE JEU

Le responsable des troubles est le mage Ezhel-Fayad.

Ezhel-Fayad est un magicien originaire d'Arabani, plus précisément de Gavenak. Lorsque le vieil Almushav, précédent conseiller du Céterk, a vu la mort se rapprocher et ses facultés baisser, il a cherché un successeur parmi ses anciens apprentis. Son choix s'est porté sur Ezhel, un érudit à l'esprit curieux et ouvert doté en plus d'un solide sens pratique. Ezhel est venu s'installer à la forteresse de Kerfern, et quand Almushav est mort il a hérité de sa charge, mais aussi de son laboratoire et de sa conséquente bibliothèque. Ezhel était au départ membre des Robes Rouges, mais son éloignement vis à vis de son Ordre et sa curiosité d'érudit l'ont mené sur des voies interdites par le Concile de Kaphir.

Ezhel-Fayad est le seul dans la communauté à connaître les Elfes, et il ne croit pas à la réalité de l'existence des Faeries. Il prendra très mal une tentative d'un PJ elfe prétendant être une Faerie, mais sa réaction variera selon que les PJ ont affaire au "bon" ou au "mauvais" Ezhel. Comme il est le seul à ne pas être dupe, il sera prudent dans ses réactions publiques pour ne pas se mettre les villageois à dos, mais dès qu'il sera seul avec les PJ, il sera beaucoup plus tranchant.

Lors de ses récentes recherches pour le compte de Mac Dougal, qui veut faire un croisement entre son "pégase" et des chevaux ordinaires, Ezhel a étudié un très vieux grimoire écrit en Thorass ancien, qui traitait de Nécromancie. Intitulé " Notes de travail

de Palissandre l'Ancien, extraits commentés de La Matrice d'Argent et résultats d'expériences ", le livre évoque la réalisation de clones et des expériences diverses d'animation et de rappel à la vie.

Malheureusement, Ezhel-Fayad n'avait qu'une maîtrise imparfaite de l'antique langue du Chaos, ce qui l'a conduit à des erreurs. Il a préparé le rituel selon des données incomplètes, s'exposant involontairement à de grands dangers.

Il y a un mois, il a mis en œuvre une expérience de clonage, en secret car il craignait que Mac Dougal ne le lui interdise. Pour ne faire courir de risque à personne d'autre que lui-même, il s'est servi de son propre corps comme cobaye.

Le résultat a été différent de celui qu'il escomptait. Le processus magique a dédoublé l'essence du mage et a placé chaque " esprit " dans un corps parfaitement identique. Ezhel-Fayad est devenu deux individus, l'un possédant tout ce que le mage avait en lui de bon, de positif et de loyal, l'autre incarnant les aspects les plus sombres de sa personnalité. Jeckyll et Hyde.

Si l'avatar mauvais est aussi chaotique, c'est parce que Ezhel-Fayad est fermement convaincu que la Loi est la meilleure façon d'apporter le Bien et que sa conscience a orienté ainsi le processus de dissociation.

Le processus a eu un effet secondaire étrange. Chaque Ezhel-Fayad possède l'intégralité des souvenirs et connaissances de l'original mais il a perdu en pouvoir, descendant du niveau 10 au niveau 7. De plus, les deux ont une amnésie totale de l'expérience et de ce qui s'est passé juste avant et après. Chacun ignore donc l'existence de l'autre.

Le " bon " Ezhel-Fayad est resté auprès de son

souverain et ami, qui n'a pas vu de changement notable dans son comportement (il ne connaît que cette facette de la personnalité de Ezhel-Fayad, car les aspects négatifs sont habituellement refoulés par la volonté de fer du mage). Le mage a parfois l'air troublé, car il se demande pourquoi il a perdu une partie de ses pouvoirs et ce que signifient les étranges documents qu'il a trouvé dans son laboratoire (il n'en comprend plus le sens, effet de l'amnésie sur l'expérience). Mais il n'en a parlé à personne.

Il a continué le projet de "cavalerie magique" avec Mac Dougal et compte utiliser le clonage (sur lequel il a repris son étude) sur la créature qu'ils ont enfin capturée. Le mage considère le Sidwen comme un animal, et un fantastique sujet d'expérience. Il s'inquiète de le voir dépérir, mais n'a pas conscience de sa nature féerique. Il pense qu'il s'agit d'une variété exotique de pégase.

Le " mauvais " double est parti semer le trouble dans le pays.

Il est l'incarnation des frustrations et des refoulements de la conscience d'Ezhel-Fayad, et se fait le porte-parole sincère de ces émotions violentes.

Il a mis à profit le fait que la population le connût pour gagner la confiance des rebelles, puis prendre leur tête. Il les monte contre Mac Dougal, affirmant qu'il faut renverser le tyran et que lui-même veillera ensuite à ce que chacun soit libre d'agir à sa guise. Il a l'habileté de ne pas demander le pouvoir, mais s'arrange pour que la population soit amenée à le désigner " spontanément " pour succéder à l'actuel souverain. Il explique son revirement par " la folie croissante du Céterk, sa paranoïa, et le fait qu'il ne veuille plus le bonheur de son peuple, mais seulement asseoir son pouvoir personnel par tous les moyens ".

Ce discours passe très bien sur une population assez naïve qui a depuis longtemps une rancœur accumulée. De plus, le charisme de Ezhel-Fayad entraîne les foules. Il est très difficile de le démasquer parmi la population, qui le cache et le protège.

Il affirme avoir fui le château de Mac Dougal pour sauver sa vie après s'être disputé avec Mac Dougal, et sort très peu de la demeure qui sert de quartier

général aux conjurés, celle du forgeron Alistair Mac Lain. Les Mac Lain sont les leaders de la rébellion, alliés avec les O'Connor, dont l'aubergiste Joram. Alistair Mac Lain et Joram O'Connor sont membres du Conseil des Anciens, avec Liam Mulligan et les deux prêtres Gregor Mac Dougal et Deirdre Mulligan.

Ezhel se cache actuellement dans la cave de la forge, où les rebelles ont aussi dissimulé une réserve d'armes. Les Mac Dougal et les Mulligan ignorent sa présence au village.

Ezhel évite surtout l'Intendant Liam Mulligan, qui espionne avec conviction les villageois et pourrait le trahir, et les deux prêtres de Sheratan, alliés de Mac Dougal. Sa méfiance le conduit parfois à se protéger par un sort d'Alignement inversé, afin d'éviter d'être repéré par les servants de la Loi (et du Céterk).

Il ne parle pas du "pégase" (atout qu'il se réserve), sauf si les PJ se font passer pour des Faeries en colère.

Ezhel-Fayad est perturbé par les zones " effacées " de sa mémoire, qui rendent son passé récent incohérent. Il en ignore la raison, souffrant de la même amnésie que son double. Il soupçonne Mac Dougal d'en être la cause et cela accentue sa paranoïa et sa haine contre le Céterk.

Il fera une relative confiance aux PJ s'ils acceptent d'aider les rebelles à lutter contre la tyrannie de Mac Dougal.

III- INTERVENTION DES PJ

Les PJ sont le catalyseur des événements à Kerfern. Ils viennent pour le Sidwen, mais vont se retrouver pris dans les conflits locaux.

A Kerfern, ils arrivent le soir, à la nuit tombée. Les rebelles sont rassemblés à l'auberge, officiellement fermée à cette heure. On peut entendre des voix étouffées, apercevoir une lumière derrière un rideau mal tiré...

L'arrivée inattendue des PJ refroidit l'ambiance, surtout s'il y a des elfes parmi eux. S'ils se montrent bienveillants, la résistance se dévoile, sollicitant leur aide. Ils rencontreront un Ezhel-Fayad fiévreux et

agressif, qui dénonce le tyran Mac Dougal et prêche la rébellion au nom de la liberté, pour le bonheur de tous. Si on fait une détection d'alignement sur lui, le résultat est LB ou CM (selon circonstances ou ce que le MJ trouvera le plus intéressant. Voir annexe). Il est sincère dans ses discours.

Quand les PJ iront au château de Mac Dougal, ils verront forcément l'autre Ezhel-Fayad, image de bonté, de calme et de fermeté. Il montre un soutien sans faille à son souverain et ami. Il est LB et sincère.

Mac Dougal est un homme honorable et droit, mais un peu borné. Il recevra les PJ selon les règles de l'hospitalité, avec en plus le plaisir de voir des visiteurs. Ils seront logés au château et dîneront à la table du Seigneur, avec son conseiller Ezhel. S'il y a un elfe dans le groupe, Mac Dougal sera très impressionné par celui qu'il prend pour une Faerie, et passera son temps à s'excuser pour la modestie de sa demeure, sous l'œil furieux du mage. Ezhel prendra les PJ en privé pour les empêcher d'abuser de la situation, et tentera aussi de convaincre Mac Dougal de montrer plus de dignité, car il ne veut pas voir son ami humilié.

Les PJ seront amenés à se poser de sérieuses questions.

Une enquête leur permet d'établir facilement que Ezhel-Fayad se trouvait simultanément au village et au château.

La présence de deux Ezhel n'a pas encore été suspectée, étant donné que seuls les Mac Dougal vivent au château, et que le "bon" Ezhel n'en sort pas. Le "mauvais" Ezhel n'a lui de contacts qu'avec les rebelles, évitant au village les Mac Dougal et les Mulligan qui sont les seuls à aller régulièrement au château. Les rebelles pensent que Mac Dougal a caché la fuite de son conseiller pour ne pas perdre la face.

Cette révélation, si elle est faite en présence de l'un des doubles, efface son amnésie et lui fait prendre conscience de l'existence de l'autre. Le processus est simultané pour les deux, car leurs esprits sont liés.

Le " bon " Ezhel-Fayad va tenter de régler le

problème lui-même, car il se sent seul responsable et ne veut pas impliquer d'autres personnes. De plus, il préfère ne rien dire à Mac Dougal, dont il redoute la réaction. Il retourne dès que possible à son laboratoire secret. Il est très perturbé par les conséquences de son expérience.

Le " mauvais " Ezhel-Fayad va décider d'éliminer son double, qui met en péril son existence et ses projets.

Il retourne au château, où il s'introduit discrètement. Il gagne le laboratoire, surprend son double et le neutralise. Il ne le tue pas, car il ignore quelles seraient les conséquences sur lui-même.

Expert en alchimie, Ezhel-Fayad détient des narcotiques donnant l'apparence de la mort.

Le " bon " Ezhel-Fayad est ainsi plongé en catalepsie et son double dissimule son corps dans un tombeau vide de la crypte voisine.

Il prend ensuite sa place, avec l'intention d'assassiner Mac Dougal si celui-ci devient trop encombrant. Il joue avec talent le rôle du conseiller loyal et affirme qu'on a tenté de le discréditer par une imposture. Les PJ noteront que par rapport à la dernière fois où ils l'ont vu, il a regagné toute sa superbe et sa confiance en lui.

Il est partagé quant aux PJ, surtout s'il y a un Elfe dans le groupe, car il n'ose pas s'en prendre à des soi-disant Faeries, de crainte d'être rejeté par les villageois.

Pendant ce temps, Mac Dougal fait fouiller le village en détail et arrête quelques récalcitrants pour l'exemple. Si les PJ ont gagné sa confiance, il les convie à participer à l'opération (C'est Ezhel qui a suggéré cela au Céterk, pour éloigner les PJ du château, évitant qu'ils ne perturbent ses plans). Ils ne trouvent aucune trace de Ezhel-Fayad au village. Les trois captifs seront interrogés le lendemain par les prêtres de Sheratan et sont mis en cellule au château.

Le "mauvais" Ezhel-Fayad empoisonne le soir même la nourriture du seul villageois qui pourrait l'impliquer, le jeune frère du forgeron Alan Mac Lain. Il a soumis le garde isolé dans la salle 27 à une *Suggestion* pour être sûr que la nourriture serait bien donnée à ce prisonnier et pas aux autres, a

versé le poison dans le plat puis a utilisé un sort Oubli sur le garde pour effacer sa mémoire avant que les deux autres ne reviennent des cellules.

Ezhel s'assure que son acte n'a pas de témoins. Si les PJ le surveillent, il utilise les passages secrets et la magie pour les semer. Il ne renoncera à cet assassinat que si sa mise en œuvre est trop risquée pour lui (s'il sait que les PJ le surveillent de près ou si Mac Dougal commence à avoir des doutes).

On trouvera le prisonnier mort le lendemain matin.

Les prêtres révéleront qu'il a été empoisonné, et identifieront la substance, retrouvée dans l'assiette du mort.

Le garde soigneusement interrogé se rappellera un détail troublant : Il avait remarqué un gros rat en descendant aux cellules et voulait le tuer. Il se souvient du rat mort à ses pieds, mais pas de l'avoir abattu, comme s'il avait eu une "absence". En fait, c'est Ezhel-Fayad qui a tué le rat, par magie (cantrip *dératiser*), machinalement parce que l'animal l'importunait pendant son "entretien" avec le garde. Le cadavre du rat a été jeté aux ordures, mais peut être récupéré pour examen. Il ne porte aucune marque et un examen attentif révèle qu'il a été tué par magie (faible aura encore présente).

Si jamais Ezhel n'a pas pu tuer le témoin, celui-ci l'accuse formellement. Ezhel niera avec conviction, et par chance pour lui, sa nature magique actuelle empêche la *détection des mensonges* de fonctionner. Les prêtres affirmeront que lui et le prisonnier disent la vérité, ce qui augmentera la confusion.

Les deux autres prisonniers ne savent rien, hormis des rumeurs trop vagues (un nouveau chef, bientôt libération de la tyrannie, des Faeries venus à notre secours...). Ils n'ont pas participé aux réunions de la résistance et ne connaissent pas les leaders. Ils ont été arrêtés par erreur, parce qu'ils ont protesté trop vigoureusement contre la fouille de leur maison.

Le Céterk fait confiance à son conseiller et refusera qu'on l'importune ou qu'on le soumette à des sorts pour vérifier sa loyauté. Il pourrait bien soupçonner plutôt les PJ, surtout s'ils déstabilisent trop son environnement... Cependant, s'ils font preuve de subtilité et de persuasion, Mac Dougal (qui n'est pas stupide et se rend bien compte que quelque chose

ne tourne pas rond) les laissera mener leur enquête.

La meilleure preuve se trouve dans le laboratoire secret de Ezhel-Fayad, où il est le seul à entrer.

S'ils y entrent, les PJ seront attaqués par le mage au bout de 1D6 tours (il sera averti de l'intrusion).

Un PJ mage ayant des connaissances en Thorass ancien pourra comprendre en gros la nature de l'expérience entreprise par le mage, et les notes en commun qui accompagnent le grimoire indiquent que l'expérience a été menée à son terme pour la première fois il y a un mois.

Une fouille soigneuse permet de découvrir le passage secret, et le corps de l'autre double.

Le poison utilisé par Ezhel si le prisonnier a été tué se trouve dans son armoire à potions. Le flacon est à moitié vide, et Deirdre pourra confirmer que c'est le même poison que celui qui a tué le prisonnier.

Si le " mauvais " Ezhel-Fayad a été capturé vivant, il est possible de le confronter avec Mac Dougal.

Là, le mage perd son calme et insulte le Céterk, déversant sur lui la vindicte de la population telle qu'elle lui a été rapportée et y ajoutant sa propre rage devant la tyrannie exercée par Mac Dougal au nom du Bien et de la Loi.

Mac Dougal en reste bouche bée. Le Céterk tombe de haut, réalisant brusquement que son peuple n'est pas loin de le haïr alors qu'il pensait faire au mieux pour leur assurer le bien-être. Se voir signifier son échec par la bouche de celui qui était son plus fidèle allié n'est pas un mince choc non plus.

Mac Dougal est effondré.

Son système de valeurs vient de s'écrouler, et il est désespéré. Finalement, il se ressaisit.

Il voit soudain les PJ comme des envoyés des Dieux, venus pour l'aider à voir clair dans ses erreurs et pour lui permettre de retrouver le bon chemin.

" Je me suis égaré par orgueil hors du juste chemin qui mène au Bien de tous. Celui qui fut mon ami et mon soutien est aujourd'hui le miroir d'une triste réalité. Il me faut me rapprocher de mon peuple, et vous, les messagers de Faerie, bénis des Dieux, vous êtes venus pour nous sauver tous. Sinon nous sombrerons comme Ezhel-Fayad dans la folie

destructrice du Chaos. "

Les PJ peuvent aider Mac Dougal.

Il souhaite inverser le processus qui a affecté son ami Ezhel-Fayad, pour le ramener à son état normal. Il laisse carte blanche aux PJ s'ils prennent la peine d'un minimum d'explications. Le "mauvais" Ezhel-Fayad est enfermé sous bonne garde dans une cellule anti-magie de la prison du château en attendant que son intégrité soit restaurée.

Les PJ pourront penser que l'un des Ezhel-Fayad est l'original et l'autre un clone.

Il faut déchiffrer le grimoire dans son ensemble pour comprendre ce qui est arrivé, car le dédoublement est un effet annexe obtenu par le même rituel avec des variantes, et les deux opérations sont expliquées et comparées en détail dans le livre. Les notes de Ezhel-Fayad indiquent qu'il a accompli la mauvaise procédure et s'est dédoublé au lieu de créer une copie de lui-même.

Aucun PJ ne peut comprendre cette langue de manière suffisante, mais l'Archimage de Kaphir et les Hauts prêtres de Sheratan en sont capables. Le plus simple est de contacter le Temple de Sheratan à Kavalek. Il faudra confier au clergé le grimoire et les notes du mage. Un archimage des Robes Noires (Adinhirac Istorvir le Nécromancien) se rendra alors en Kerfern en compagnie d'un prêtre pour inverser le processus magique. Le grimoire sera confisqué et mis au secret dans la Bibliothèque Interdite de Kaphir. Ezhel-Fayad sera sévèrement chapitré par son Ordre, mais conservera son poste à Kerfern. Le Théocrate convoquera plus tard à Kavalek les deux prêtres du village, qui seront confirmés dans leurs tâches.

Mac Dougal veut prendre contact avec la rébellion.

Les PJ devront aller au village et convaincre une délégation de rebelles de venir au château pour parlementer avec le Céterk. Les villageois seront très méfiants après les arrestations de la veille, et la tâche des PJ risque d'être difficile, surtout si le frère du forgeron est mort. Dans ce cas, les Mac Lain feront sécession, et leur Clan quittera le village. Ils deviendront les ennemis jurés des Mac Dougal. Jouer aux Faeries est pratiquement le seul moyen

de forcer leurs craintes.

Tenter une résurrection sur Alan peut aussi apaiser les esprits. Il faut que Grégor et Deirdre soient assistés par un PJ prêtre pour que le rituel choral ait une chance de fonctionner. Liam Mulligan s'y joindra. Sheratan donnera alors à son prêtre le pouvoir nécessaire, car le retour à la vie du jeune homme va dans le sens de la restauration de l'Ordre dans la communauté, et répare une action inspirée par le Chaos.

Joram O'Connor prendra la tête des villageois rebelles, et acceptera le dialogue avec le Céterk, encouragé par les Mulligan et les Mac Dougal. Si les Mac Lain sont encore là, ils suivront avec réticence. Le Conseil des Anciens reprendra ses réunions, et cette fois Mac Dougal sera plus attentif à ses avis.

Mac Dougal accepte de relâcher le Sidwen et fait ses excuses à la créature pour l'avoir ainsi abusée, mais il explique qu'il s'était abusé lui-même et qu'il retiendra la leçon. A présent, les Sidweni peuvent venir près du Lac à leur guise, il veillera à ce que personne ne les dérange. La créature ne montre pas de rancune et se contente de disparaître.

Mac Dougal sera très reconnaissant aux PJ s'ils réussissent les missions ci-dessus. Il appréciera grandement de retrouver son ami Ezhel-Fayad, encore qu'il n'aura plus sur le mage le même regard, car il connaît à présent tous les aspects de sa nature.

Il offrira aux PJ le tartan des Mac Dougal, ainsi qu'un tonneau de whisky d'excellente qualité. La communauté n'est pas très riche, et ne possède que des biens, pas de l'or. Le forgeron donnera une arme de bonne facture (sauf si son frère est mort, dans ce cas c'est Mac Dougal qui donne une arme. Je suggère une arme +1 ou une dague +2), Ezhel-Fayad donnera un livre de sorts de voyage et quelques potions et parchemins au mage du groupe. La réputation des PJ sera améliorée, car les autorités religieuses et les Ordres de magie auront apprécié leur aide.

Quand les PJ partiront, ils seront contactés par les Faeries dans la campagne déserte.

Ils auront le plaisir de voir Ellessiel et Mirvyl ensemble, en pleine forme, qui les remercieront



avec chaleur.

Le Sidwen Mirvyl révèle son vrai nom, et le privilège que chacun des PJ aura de pouvoir l'appeler à son aide une fois, pour être transporté où il voudra. (si plusieurs PJ devaient l'appeler au même moment, il viendra avec d'autres Sidweni, mais dans ce cas chaque Sidwen compte pour 1 appel).

De plus, les PJ sont considérés comme des amis des

Faeries, et à chacun d'entre eux il est offert un anneau de cristal finement ciselé, qui confère la vision magique permettant de voir une Faerie (normalement invisible aux mortels). Ce cadeau est personnel, si l'anneau est porté par quelqu'un d'autre, il disparaît irrémédiablement.

[suite...](#)