



## Révolte à Kerfern (3/4)

jeudi 1er juillet 2004, par [Miriel Ombre d'Argent](#)

[précédent...](#)

### ANNEXE I : LES SECRETS DE LA MATRICE D'ARGENT

Les deux Ezhel-Fayad sont des individus très particuliers, des sortes de jumeaux. Leur origine magique leur confère des capacités spéciales. Ils sont immunisés aux attaques mentales, du fait de leur esprit dissocié.

Leur aura est anormale : Une Détection du Bien/Mal ou une Connaissance des Alignements révèle une aura pure, ce qui est normalement impossible, car chaque individu, même le meilleur ou le plus maléfique a toujours en lui un petit peu de la tendance opposée.

Par contre, une Vision Réelle ne révèle rien de bizarre (hormis l'anomalie ci-dessus). Les deux Ezhel-Fayad sont physiquement normaux, et ne réagissent pas à la Détection de la Magie. Une Dissipation de la magie ou toute autre magie de ce type n'ont aucun effet.

Le processus employé est de la magie ancienne et puissante, la magie des antiques pouvoirs du Chaos aujourd'hui bannis et oubliés. Une Communion avec les Dieux ne donnera rien, à moins de s'adresser au Seigneur du Chaos Yandros lui-même, ce qu'aucun PJ ne peut faire.

Le moyen d'inverser le processus est de réunir les deux Ezhel-Fayad, et de refaire le rituel, selon le mode d'emploi décrit dans le grimoire.

Si l'un des doubles est tué, l'autre a 50% de chances de redevenir complet (l'essence du mort réintégrant l'autre corps), et 50% de chance de périr aussi. Dans ce cas, l'essence vitale est détruite et tout rappel à la vie impossible.

### ANNEXE II : LE VILLAGE DE KERFERN

Le petit village est dominé par la citadelle perchée sur une colline. Les bâtiments ont été construits à sa base, sur la colline. Une palissade de bois entoure le village.

Les maisons basses sont en pierre, avec des toits d'ardoise et peu d'ouvertures.

Les Highlanders vivent surtout de l'élevage des moutons, et les troupeaux sont parqués dans des enclos près des maisons.

#### Le Temple de Sheratan

C'est l'édifice le plus ancien du village. Simple bâtisse carrée sans fenêtres munie d'une solide porte de chêne ornée de ferrures. Une plaque de cuivre gravée aux symboles de Sheratan est clouée sur la porte.

A l'intérieur, un autel de pierre blanche polie, une tapisserie ancienne représentant le Dieu en train de rendre un jugement, des bancs de bois. Une lampe d'argent qui est toujours allumée, un encensoir de cuivre ouvragé et un calice d'or sont les seules richesses du temple.

Grégor Mac Dougal vit ici. Ses appartements se résument à une petite chambre adjacente à la sacristie.

Les novices viennent au temple pour les offices, mais habitent ailleurs. Les gardes logent dans la maison de leur Clan.

#### L'auberge du Troll brûlé

Elle a été bâtie sur l'emplacement d'une ancienne dépendance du château. Les fondations et la cave voûtée sont d'origine.

En fait c'est une taverne, car l'auberge n'a à offrir que sa vaste salle aux basses poutres et à

l'atmosphère enfumée. Il y a toujours un ragoût qui mijote ou un sanglier qui rôtit dans la large cheminée. Le matin, Brienna O'Connor, la femme de Joram fait une fournée de petits pains ronds parfumés aux herbes et à la graisse de mouton.

Les Highlanders se rassemblent ici à l'approche de la nuit pour partager un verre de whisky, jouer aux fléchettes et écouter chanter le vieux barde Sean Mac Lain. Les plus épuisés ou ivres passent la nuit sur le tas de paille jeté dans un coin.

L'auberge est devenue un des lieux de rassemblement des rebelles. Sa grande cave abrite la distillerie de whisky, mais peut aussi cacher quelques rebelles en cas de besoin.

### **La forge**

La maison d'Alistair Mac Lain jouxte l'auberge, et leurs caves communiquent par un passage secret.

La demeure est partagée en deux, une moitié pour l'atelier du forgeron, l'autre pour ses appartements, qu'il partage avec son jeune frère Alan et la femme de ce dernier.

La forge occupe cinq ouvriers, dirigés par Alistair.

### **La tannerie**

Ce bâtiment est le seul du village à posséder de larges fenêtres (munies de volets de bois pour la sécurité). Cela est dû à son activité. Dans cette maison sont traitées les peaux des moutons et des gibiers, et c'est aussi là que l'on teint la laine pour les tartans. Des odeurs désagréables en sortent en permanence, et la bâtisse a été construite un peu à l'écart pour ne pas incommoder les habitants.

La tannerie est sous la responsabilité de Duncan Mac Dougal, fils de Brian, et de Llwella O'Connor, la sœur de Joram.

Duncan s'occupe des peaux, Llwella est la spécialiste des couleurs.

Chaque Clan apporte ses peaux et sa laine à la tannerie, où elles sont traitées sous la direction des chefs artisans. Ces derniers sont rémunérés par un prélèvement de 10% de la marchandise traitée.

### **Les maisons**

Devenus sédentaires, les Highlanders ont conservé leurs habitudes de nomades. Chaque Clan possède une ou plusieurs maisons où les familles vivent regroupées. Ces baraquements tous similaires

disposent d'une grande salle commune avec cheminée (où les femmes filent la laine, tissent les tartans et cousent les habits de peaux, où le Clan se rassemble pour les repas et les soirées), d'un dortoir où tout le monde dort ensemble, les lits simplement séparés par une tenture, et d'une réserve où le Clan conserve ses biens.

La maison du Clan fait sa fierté, et chacun s'ingénie à la décorer pour faire bon effet. Le tartan du Clan orne le mur, avec des trophées de bataille, ou des armes et boucliers de particulièrement belle facture. Des tapis de laine ou des peaux de bête rendent plus confortable le sol de terre battue et le mobilier. Les meubles sont de facture simple, mais souvent couverts de complexes gravures, témoignage de richesse et de talent. Les portes de bois sont sculptées. Chaque maison abrite une vingtaine de personnes, parfois plus s'il y a beaucoup d'enfants.

Le Clan Mac Dougal est le plus nombreux, et possède trois maisons.

Les Mac Lain en possèdent une, les Mulligan deux et les O'Connor trois.

Le village compte 250 habitants, dont une cinquantaine loge au château.

Il n'y a pas de magasin au village, car les Highlanders fonctionnent selon un système de troc, et ils utilisent très peu la monnaie. Chacun ayant des capacités ou des marchandises susceptibles d'être échangées avec quelqu'un d'autre, tout le monde commerce avec tout le monde, et il n'y a pas de centralisation de l'activité commerciale.

### **L'enceinte**

Les Highlanders ont entouré leur village d'un rempart pour mieux le défendre. Une haute palissade fait le tour de la colline, renforcée à sa base par des pieux plantés en biais dans le sol. Elle est fermée par une solide porte de bois. Trois petites tours de guet, vestiges de l'ancienne forteresse, ont été restaurées. Elles permettent aux sentinelles de voir venir de loin d'éventuels ennemis.

### **Le château**

Ce donjon massif, grossièrement cubique est un vestige d'une ancienne forteresse jadis bâtie par les nains. Les Highlanders l'ont conquis en combattant les orcs et les trolls qui l'avaient annexé, et les



Clans s'y sont installés. Au fil des années, le château a été nettoyé et restauré, et il offre aujourd'hui l'image d'une citadelle sûre et confortable.

Il est la fierté des habitants de Kerfern, car peu de Clans parviennent à établir un village en dur, et plus rares encore sont ceux qui disposent d'une forteresse.

Le donjon est la demeure de Brian Mac Dougal, le Céterk de Kerfern. Le mage Ezhel-Fayad et la prêtresse Deirdre y habitent aussi. Le donjon abrite trois couples de domestiques et cinquante soldats, tous du Clan Mac Dougal.



#### 1. L'entrée

La porte massive enfoncée dans l'épaisse muraille du donjon est précédée d'une herse de fer forgé. Un judas ménagé dans l'épaisseur de la muraille permet au garde en faction d'observer un éventuel visiteur.

#### 2. L'antichambre

Ce couloir fait partie du système de défense. Son mur sud est percé de meurtrières permettant à des archers de tirer sur les intrus, ou simplement de les observer. Une tapisserie ancienne montrant les Highlanders sur-le-champ de bataille orne l'autre mur.

#### 3. Salle du trône

Cette vaste salle est le lieu où Mac Dougal reçoit ses visiteurs, rend ses jugements et aussi une salle de festins ouverte à tous les Clans lors des grandes occasions. Une large cheminée chauffe la pièce.

#### 4. Galerie des archers

Ce couloir est conçu pour placer des archers. Il y a toujours un garde en faction ici.

#### 5. Salle de garde

Cette grande pièce sert de salle de repos, de cantine, de dortoir. Les gardes qui ne sont pas en service sont ici le plus souvent. Les couchettes superposées alignées le long du mur accueillent 8 personnes.

#### 6. Chambre du Capitaine

Le Capitaine Connor Mac Dougal, chef de la garde du château loge ici, avec sa femme Arwen qui est la chambrière de Deirdre, et son

jeune fils.

#### 7. Cuisine

Elle possède un monte-charge qui descend à la cave. Cet ascenseur est un mécanisme nain, et il fonctionne encore après des siècles. Il peut déplacer jusqu'à soixante kg.

#### 8. Réserve

#### 9. Dortoir des soldats (20 lits)

#### 10. Dortoir des soldats (20 lits)

#### 11. Quartiers des domestiques

Les serviteurs disposent d'une chambre par couple, plus une pour tous les enfants. Les pièces n'ont pas de porte, elles sont justes fermées par un rideau.

#### 12. Escalier montant à l'étage

#### 13. Accès aux caves

Il y a toujours 2 gardes en patrouille entre cette pièce et le couloir 12.

#### 14. Salle du Conseil

Salle de réunions avec une grande table et des chaises à dossier. Maintenant rarement utilisée.

#### 15. Trésor royal

15a est une petite salle de garde, qui peut être isolée du couloir par une grille. Le levier qui actionne la grille se trouve sur le mur près de la porte menant en 15b. Les deux gardes en faction ont ordre d'abaisser la grille en cas de danger, restant à l'intérieur.

15b est la salle au trésor commune, où Mac Dougal conserve des objets de valeur ou encombrants (armes, armures, tapis ou tentures inutilisés, tartans). La porte est munie d'une serrure de qualité supérieure (-10% au crochetage). Le Céterk propose à ses invités de déposer leurs biens ici s'ils le souhaitent.

15c est le coffre-fort royal. Protégée par une porte massive renforcée de ferrures et munie de deux serrures perfectionnées (-30 % au crochetage), la petite pièce a été entièrement doublée de plomb, ce qui empêche les intrusions magiques. Elle contient un coffre rempli de monnaies variées pour 1500 PO, de la vaisselle en or ouvragée, une statuette de femme en cristal de roche bleu (elle représente la femme disparue de Brian Mac Dougal), des bijoux dans un coffret, un autre coffret contenant une dizaine de fibules d'argent à l'emblème du Clan Mac Dougal, et trente



bouteilles de whisky de qualité supérieure de 20 ans d'âge.

Seul le Céterk a la clé de ces salles, et elle est pendue à une chaîne autour de son cou.



16. Chapelle de Sheratan

Mac Dougal a fait installer un sanctuaire au château. La salle est chaulée de blanc, et comporte seulement un autel de pierre recouvert d'un linge blanc et quatre bancs de bois. Les symboles de Sheratan ont été peints sur le mur au-dessus de l'autel. Deux candélabres de fer forgé supportent des cierges allumés durant les prières.

Mac Dougal et Ezhel-Fayad assistent tous les jours à la messe.

La chapelle est sous la responsabilité de Deirdre.

17. Le couloir de dégagement comporte des meurtrières, et il est assez large pour accueillir des archers.

18. Chambres des suivants

Ces deux chambres logent le valet de chambre/écuyer du Céterk, Jim Mac Dougal, et le valet/suivant de Ezhel-Fayad, Kevin Mulligan.

19. Chambre de Deirdre Mulligan

Pièce confortable, avec une cheminée d'angle. La jeune femme adoucit la rigueur austère de la forteresse en gardant toujours dans sa chambre un gros bouquet de fleurs ou de feuillages. Les objets sacrés sont rangés dans un coffre, ses vêtements personnels dans un autre.

20. Chambre d'hôtes

Chambre propre et simplement meublée, trois lits superposés permettant de loger 6 personnes, un coffre, une table et deux petits bancs. Pour les invités sans statut particulier.

21. Bibliothèque

La bibliothèque du château a été composée par les deux mages qui ont conseillé Mac Dougal, et par le Céterk lui-même, qui sait lire et apprécie les ouvrages traitant de guerre ou de légendes féériques. Deirdre Mulligan y emprunte parfois des ouvrages d'histoire ou de contes.

Bien rangés sur les étagères et dépoussiérés régulièrement, les livres sont à la disposition des visiteurs cultivés. Il suffit de demander la clef de la salle à Ezhel-Fayad ou à Mac Dougal.

22. Chambre d'hôtes

Chambre spacieuse et confortable, avec tapis au sol, mobilier sculpté, lampe à huile, épaisses couvertures de laine et fourrure sur les lits, deux grands lits, une table et quatre chaises, deux coffres, cheminée. Mac Dougal réserve cette chambre qui peut loger 4 personnes aux hôtes de marque.

23. Chambre du Céterk

Mobilier massif luxueux, sculpté. La chambre est spartiate mais imposante et malgré tout confortable. Le seul ornement est une tapisserie elfique sur un mur (assez ordinaire d'après les critères elfes, mais que le Céterk considère comme extrêmement précieuse car d'origine féérique). Les coffres ouvragés contiennent les vêtements et les armes du Céterk.

Un passage secret près de la cheminée mène à la chambre d'Ezhel-Fayad.

24. Bureau du Céterk

Meublé comme sa chambre, style massif sculpté. Un grand bureau et derrière un fauteuil rembourré de velours à haut dossier. Quatre fauteuils confortables et plus petits en demi-cercle face au bureau. Un brasero pour réchauffer la pièce, qui n'a pas de cheminée. Des trophées de chasse et de guerre décorent les murs.

25. Appartement d'Ezhel-Fayad

Le mage a aménagé ses appartements selon ses propres critères de confort, et possède plusieurs meubles importés de Gavenak qu'il a amenés avec lui lors de son arrivée au village. Leurs lignes plus fines et moins chargées que le style local et les peintures qui les décorent font contraster cette pièce avec le reste du château, lui donnant une allure plus élégante, à l'image de son propriétaire. Un paravent de peau peinte tendue sur une armature de bois sépare le coin repos du coin consacré à l'étude. Des tapis au sol isolent du froid. Les vêtements de qualité du mage (robes de velours et de laine, gilets sans manche) sont rangés dans un coffre.

Ezhel-Fayad possède un autre bureau au sous-sol, près de son laboratoire, mais il passe beaucoup de temps ici à réfléchir ou à effectuer des recherches théoriques. Il s'assoit habituellement dans un fauteuil confortable près de la cheminée, devant son secrétaire.



Ezhel n'aime pas la fumée des chandelles, et s'éclaire avec une lumière magique posée sur un globe de pierre polie, qu'il recouvre d'un tissu noir pour l'"éteindre".

#### 26. Salle d'armes

Cette vaste salle est le domaine des hommes d'armes du Clan. Les soldats y surveillent l'entrée de la citadelle, patrouillent dans le niveau supérieur du donjon, entretiennent leur équipement, se détendent et s'entraînent quand le temps ne permet pas de le faire dehors.



#### 27. a : Accès au sous-sol

L'escalier descend jusqu'à une antichambre où se tiennent deux gardes, le troisième étant dans la salle de garde. Les trois gardes surveillent la prison et l'accès au sous-sol du château.

Quand des visiteurs descendent, les gardes vérifient leur identité, et le fait qu'ils aient bien l'autorisation de passer. Si l'ordre de visite a été donné de vive voix par le Céterk ou par Ezhel-Fayad, il sera immédiatement consigné par écrit dans le registre de la salle, un grand livre relié de cuir où les soldats notent tout fait survenu pendant leur tour de garde. Sinon, les PJ devront présenter une autorisation écrite, et les gardes noteront leurs noms dans le registre, ainsi que ce qu'ils ont fait. Tous les gardes du château ne savent pas lire et écrire, mais il y en a toujours au moins un sur les trois du sous-sol qui sait.

Le couloir mène aux salles utilisées par le mage Ezhel-Fayad. La porte massive (blindée de fer) qui ferme le couloir est protégée contre les intrusions par une serrure complexe et un Piège de feu. Ezhel a averti tout le monde dans le château de ne jamais chercher à rentrer dans ses quartiers en son absence. Il y a une sonnette près de la porte, qui actionne une petite cloche de bronze dans le laboratoire, permettant ainsi d'appeler le mage si quelqu'un se présente à sa porte.

#### 27 b : Salle de garde

La pièce contient une table et deux bancs, le registre de salle sur un lutrin, un lit étroit. Il y a toujours trois gardes en faction, un qui se repose et deux qui veillent, souvent en jouant

aux dés. Ils laissent toujours la porte de la pièce ouverte. Quand ils doivent approcher les prisonniers, deux gardes y vont, et le troisième reste dans l'antichambre, prêt à donner l'alerte en cas de problème. Pour les repas, une marmite et des assiettes sont descendues par les domestiques, les gardes distribuent la nourriture cellule par cellule.

#### 28. Herboristerie

Cette pièce biscornue est le domaine de Deirdre Mulligan. Elle y conserve des plantes et y prépare des potions et des onguents à but médical. Deirdre est la seule à avoir la clef, et n'autorise personne à entrer ici en son absence.

#### 29. Hôpital

Dans cette pièce se trouvent deux lits, une table et une chaise. Deirdre installe ici les malades qui nécessitent d'être isolés, ou des blessés graves demandant des soins intensifs.

#### 30. Hôpital

Idem 29, mais avec porte et serrure renforcées. Pour des prisonniers nécessitant des soins, ou pour des malades violents.

#### 31. Prison

Les cellules sont de petites pièces carrées munies de deux couchettes de bois rabattables avec une couverture, un seau d'aisance, une épaisse porte de bois avec un judas muni de barreaux de fer.

#### 32. Cellules magiquement isolées

Identiques aux autres, mais leurs murs sont gravés de runes anciennes qui empêchent toute utilisation de magie.

#### 33. Cellule de grande taille

Elle n'a pas de lits, mais des chaînes fixées au mur, pour attacher poignets et chevilles. Il y a six séries de chaînes. Elles n'ont pas servi depuis longtemps.

#### 34. Salle de tortures.

Elle sert rarement, car Mac Dougal réprouve la torture, mais il sait que c'est un mal nécessaire, et que parfois elle permet d'obtenir des informations qui seraient autrement restées cachées. Le Céterk ne se pose pas la question de savoir si les confessions ainsi obtenues sont dignes de foi. Lui-même mourrait sous la torture plutôt que de mentir, et il attend la même force de caractère d'autrui.





### 35. Réserve

Contient des stocks de provisions non périssables (céréales, huile dans des jarres scellées, miel, légumes et fruits secs, farine...)

### 36. Cave

Accessible depuis la cuisine par le monte-charge, la cave donne accès aux réserves et au puits. Comme celui situé en 26, le puits plonge dans le roc sous la citadelle, et donne dans une ancienne citerne creusée par les nains. L'eau y est fraîche et toujours potable.

### 37. Réserve

Contient des fromages de brebis à divers stades de séchage, et de la charcuterie suspendue au plafond.

### 38. Cellier

Cette pièce est verrouillée, et seul Mac Dougal en a la clef. Il descend une fois par semaine avec le cuisinier pour choisir les alcools et vins qui peuvent être sortis du cellier, et pour inventorier ce qui y rentre. Le Céterk est très attaché à sa cave, dont il connaît parfaitement le contenu.

### 39. Bureau d'Ezhel-Fayad

Le mage possède ici un bureau d'études où il conserve ses grimoires magiques, ainsi que des ouvrages trop spécifiques ou trop sensibles pour être laissés dans la bibliothèque commune. Les livres sont rangés sur une étagère murale, ou empilés dans des coffres avec des rouleaux de parchemin. La pièce est un capharnaüm invraisemblable, car il y a des papiers et des livres partout, d'où émergent un fauteuil confortable et usé à haut dossier et un bureau large et massif très encombré. Ezhel sait où se trouve chaque document, et s'y retrouve très bien.

Le grimoire sur la Matrice d'Argent est ouvert sur le bureau du mage, avec de nombreuses notes griffonnées sur des parchemins éparpillés autour du livre.

### 40. Réserve magique

Grand placard aux murs recouverts d'étagères. On y trouvera tous les composants de sorts courants (et d'autres qui le sont moins), ainsi que les substances utilisées pour les expériences de laboratoire. Tous les récipients

sont identifiés par des étiquettes rédigées de la belle écriture du mage. Il s'y trouve divers poisons et narcotiques, certains avec leur antidote, et aussi trois potions de soins.

### 41. Laboratoire

Ezhel-Fayad a rassemblé ici tout le matériel nécessaire à ses expériences. Il fabrique des potions pour le Clan, et a fait quelques enchantements d'armes. Ses recherches actuelles mobilisent toutes ses ressources.

Le laboratoire n'a rien d'extraordinaire, mais la grande armoire au fond de la pièce est truquée. Elle dissimule un passage secret remontant aux origines de la citadelle, qui mène à une antique crypte. Ezhel-Fayad l'a découvert par hasard, mais n'en a rien dit à personne, surtout après avoir trouvé dans un coffre le grimoire qu'il étudie actuellement. Il n'a pas touché aux sarcophages de pierre qui occupent la grande crypte voûtée, mais a remarqué que les deux derniers de la rangée étaient vides et ouverts, sans aucune gravure, alors que les autres portent des noms en Thorass. Les tombeaux sont la dernière demeure d'une dynastie kéarie, dont les os sont depuis longtemps tombés en poussière.

### 42. Salle anti-magie

Cette grande pièce à la porte blindée est vide. Actuellement, son sol est en partie couvert de paille, sur laquelle est couché le Sidwen captif. La créature dépérit peu à peu, et ses magnifiques couleurs se sont ternies. Le Sidwen a été drogué au bord du lac par une flèche empoisonnée tirée par Brian Mac Dougal, ramené au château dans un chariot bâché (pour garder le secret), puis téléporté dans les sous-sols par Ezhel-Fayad, qui l'a ensuite fait enfermer dans cette salle. La pièce a des murs couverts de runes défensives, qui empêchent la magie d'y opérer. Le Sidwen ne peut donc ni s'échapper, ni communiquer avec son geôlier. Ezhel ne l'a pas maltraité, et le nourrit comme un cheval.

Dès qu'il pourra quitter cette pièce, le Sidwen se téléportera vers le Royaume féérique.

[suivant...](#)