



Révolte à Kerfern (4/4)

vendredi 1er octobre 2004, par [Miriel Ombre d'Argent](#)

[précédent...](#)

ANNEXE III : Les PNJ

Brian Mac Dougal

Le Céterk de Kerfern est un homme robuste d'une cinquantaine d'années, de taille moyenne. Il s'entraîne régulièrement avec ses hommes, et l'âge ne l'a pas empâté. Il a les cheveux et la barbe poivre et sel encadrant un visage taillé à la serpe, et des yeux noisette dont la couleur varie avec son humeur.

Mac Dougal porte toujours son armure et le tartan à dominante rouge de son Clan, avec un simple cercle d'or en guise de couronne.

Mac Dougal a un tempérament impulsif et susceptible, et une foi ardente en Sheratan. Il aurait pu devenir paladin, s'il avait eu plus de sagesse. Manquant de la modération et de la compassion nécessaires, il est seulement devenu un chef de guerre. Mac Dougal n'est pas un tyran, mais ce n'est pas non plus un roi aimant. Il a le désir profond d'apporter le bien-être à tous ses sujets, et cela le conduit à une fermeté qui devient parfois de la rigidité, car il considère que son point de vue est le seul valable. Cela le conduit aussi à mépriser les libertés individuelles qu'il considère comme dangereuses pour l'ordre public et nuisibles à la communauté. Sa volonté de bien faire ne souffre aucune contradiction, et ceux qui ont osé l'affronter ont fini en prison ou pire.

Mac Dougal porte en lui une blessure qui est en partie à l'origine de son absence de compassion. Il y a 20 ans, il a perdu lors d'une attaque d'orcs sa femme et l'enfant qu'elle portait. Il n'en parle jamais, mais ne s'est pas remarié. Il a renfermé sa douleur et pour l'oublier a concentré toute son

énergie à combattre pour assurer la sécurité à son Clan.

Malgré ses défauts, Mac Dougal aime sincèrement son pays et son peuple. Il refusera d'imaginer que son manque de compassion soit la source de l'ombre qu'il sent planer sur les siens. Le choc n'en sera que plus rude quand il sera confronté à la vérité. Pour l'instant, il est convaincu que son projet de cavalerie magique (et les conquêtes qu'il présage) redonnera de l'enthousiasme à son peuple.

Guerrier niveau 8

Alignement LB

F 19 Int 14 Sag 10 Dxt 17 Con 16 Cha 15

PV 60

AC 0 / 1 / 4 (cotte de mailles +1, plaque de poitrine ornementée à l'emblème de Sheratan, bouclier rond moyen)

THACO 13 (base)

Spécialiste à l'épée longue, épée longue +1 langue de feu.

Épée ornementée, la poignée représente un dragon de cuivre rouge dont les ailes forment la garde de l'épée. Deux topazes en guise d'yeux brillent d'un feu intérieur permanent. Mac Dougal porte toujours cette épée au côté, dans un fourreau de cuir rouge broché d'or. Elle est le symbole de son autorité, car elle fut l'instrument de sa victoire contre les trolls qui occupaient autrefois la région.

Ceinturon de force de géant +3 / +7

Ezhel-Fayad

Le mage est un Arabanite pure souche, âgé d'une quarantaine d'années. Grand, mince, le teint mat et les cheveux noirs et lisses portés longs. Il a une petite barbiche. Il porte selon l'habitude de son pays d'origine une robe longue de velours

Rouge sombre serrée par une large ceinture, un gilet de cuir noir très ornementé de broderies et de



pierreries et une cape grise à capuche en guise de manteau. Il s'appuie sur un bâton de bois noir sculpté et incrusté d'or, avec une sphère de cristal enchâssée dans une griffe de bronze à son extrémité.

Le dédoublement magique a affecté les objets portés par le mage au moment où il a lancé le sort, donc ses objets de protection et son grimoire de voyage. Les autres objets que possédait Ezhel-Fayad sont répartis entre ses deux avatars, et leur amnésie fait qu'ils ne se rappellent pas ce que sont devenus les objets qui leur manquent.



Le "bon"

Magicien niveau 7 (10)

Alignement LB

F 10 Int 18 Sag 13 Dxt 16 Con 12 Cha 14

PV 30

AC 5 / 7 (bracelets de défense AC 8, anneau +1)

THACO 17 (base)

Fléchettes empoisonnées (poison somnifère, JP ou sommeil comateux pour 1D10 rounds, affecte même les elfes mais ils ont un bonus de +2 au JP)

Anneau de régénération

Bâton magique "le protecteur" : Bâton de contrecoup. Pouvoirs spéciaux : Vol 1 fois/j, Détection de la magie 3 fois/j, immunité permanente aux attaques mentales (charmes, illusions, domination mentale, télépathie, psioniques).

Alignement Bon.

Le "mauvais"

Magicien niveau 7 (10)

Alignement CM

F 10 Int 18 Sag 13 Dxt 16 Con 12 Cha 14

PV 30

AC 5 / 7 (bracelets de défense AC 8, anneau +1)

THACO 17 (base)

Fléchettes empoisonnées (poison toxique et invalidant, JP ou inconscience et 1D6 PV perdus par round, durée 1D6 rounds)

Baguette de paralysie

Dague +2, pouvoirs spéciaux : permet de frapper dans le dos comme un voleur du même niveau, si voleur gagne une catégorie de backstab, vampirique 1 fois/j 3D6 PV. Alignement Mauvais.

Cette arme se trouvait en possession d'Ezhel-Fayad, qui la conservait mais ne pouvait pas s'en servir. Son avatar maléfique en fera bon usage...

Sorts 4 / 3 / 2 / 1

Livre de sorts (les deux avatars ont les mêmes connaissances, mais n'auront pas mémorisé les mêmes sorts) :

Nv 1 : Projectile magique, Charme personne, Détection de la magie, Mains brûlantes, Serviteur invisible, Réparation, Sommeil, Alarme, Identification

Nv 2 : Image miroir, Invisibilité, Poussière scintillante, Oubli, Lumière continue, Verrou de magicien, Détection de l'invisible, Détection du mal

Nv 3 : Dissipation de la magie, Immobilisation des personnes, Suggestion, Sceau du serpent sépia, Eclair

Nv 4 : Porte dimensionnelle, Métamorphose d'autrui, Piège de feu

Gregor Mac Dougal

Le prêtre responsable du Temple de Sheratan est un homme robuste aux larges épaules et au cou de taureau. Il a le crâne rasé, ce qui accentue son air imposant. Il parle peu et sourit rarement.

Il est habituellement vêtu d'une robe blanche avec le tartan Mac Dougal drapé par-dessus, avec un large collier d'or orné du symbole de Sheratan, et son épée au côté ou dans le dos (Sheratan autorise ses prêtres à manier l'épée, qui est l'un de ses symboles).

Gregor est un membre du Clan Mac Dougal, et c'est le Ceterk qui l'a nommé à son poste à la mort de son prédécesseur. Il est loyal à son Dieu et à son chef de Clan, et dans les deux cas cette loyauté est absolue. Jamais il ne contestera une décision de Brian Mac Dougal. Il partage la rigidité d'esprit du Céterk, mais il n'a pas sa bonté pour la modérer. Gregor est un homme austère et pragmatique, qui maîtrise parfaitement ses émotions et ne laisse jamais la passion l'emporter sur la logique.

Gregor est le juriste et le juge du Clan. Il conserve les textes de loi (dont certains sont écrits de sa main), et se charge de surveiller leur application, n'hésitant pas à user de la force si besoin. En cas de problème, le Ceterk et lui forment un tribunal, qui statue sur les petits délits. Seuls les cas graves



imposent une réunion du Conseil des Anciens au complet.

Gregor est assisté par deux novices, plus la prêtresse Deirdre qui vient régulièrement au Temple. Il a sous ses ordres l'Intendant et cinq guerriers du Clan Mac Dougal.



Prêtre de Sheratan niveau 7

Alignement LN

F 16 Int 12 Sag 17 Dxt 13 Con 16 Cha 11 (13)

PV 50

AC 4 (plate feuilletée, pas de bouclier)

THACO 16 (base)

Epée bâtarde (maniée à deux mains) 2D4+3

Cette lame sacrée a été fabriquée peu après le Cataclysme par le grand prêtre de Sheratan Beryl Tamaruin, un elfe de Querlan. Il la donna au leader humain du clergé de Sheratan, pour qu'elle l'aide à combattre le Chaos et à faire régner la Loi. Depuis ce temps, l'épée est passée de prêtre en prêtre. Grégor l'a reçue en héritage de son prédécesseur, et personne au Clan ne sait comment celui-ci l'avait obtenue.

La lame de l'épée est en alliage d'argent, de mithril et d'acier, et elle est gravée du double cercle de la Loi à sa base. Au centre du symbole est enchâssé un gros diamant. Le pommeau et la garde sont d'acier trempé. La garde est droite et simple, le pommeau est ouvragé pour ressembler à une guirlande tressée de feuillages, et épouse magiquement la main du porteur de l'épée.

L'épée est +2, alignée LN.

Pouvoirs spéciaux : +2 au Charisme, Détection des mensonges (le diamant devient rouge sang si la personne sur laquelle se concentre le porteur ment), Injonction, protection contre le Chaos (porteur seulement).

Sphères d'influence : Accès Majeur : Générale, Divination, Loi, Nécromantique

Accès mineur : Charme, Garde, Soins

Pouvoirs conférés :

Parole Apaisante : Ce pouvoir permet soit d'annuler l'effet d'une Peur magique sur une personne, soit de calmer un guerrier devenu Berserk, soit de calmer momentanément un groupe de personnes ou de monstres intelligents hostiles (Nombre de Dés de Vie influencés égal au double du niveau du prêtre).

Le prêtre doit parler une langue comprise des créatures auxquelles il s'adresse. Ce pouvoir fonctionne une fois par jour.

Détection des Mensonges : comme le sort, dès le premier niveau. Utilisable 3 fois par jour.

Immunité aux sorts de Confusion et au sort " Débilité Mentale ".

Repousser les mort-vivants.

Gardes du Temple

Guerriers niveau 2-3

Alignement LN

AC 5 ou 4 / 5 (cotte de mailles + bouclier moyen rond si arme à une main)

Epée longue ou épée bâtarde (à 2 mains)

Deirdre Mulligan

Jeune prêtresse de Sheratan, issue du Clan Mulligan. Rousse à la peau laiteuse, portant habituellement le tartan vert des Mulligan sur sa robe blanche, Deirdre est une jeune femme réservée et discrète, mais à qui rien n'échappe. Elle a été attachée par Gregor au service de son seigneur, et elle loge au château, où elle fait office de chapelain et de médecin. Deirdre est amoureuse de Brian Mac Dougal, mais connaît son histoire tragique et ne lui a pas révélé ses sentiments. Cependant, son attitude attentionnée à l'égard du Céterk peut éveiller les soupçons d'un observateur attentif.

Deirdre est intelligente et loyale à son Dieu, à Gregor et à Brian Mac Dougal (dans cet ordre). Elle pourra aider les PJ s'ils lui prouvent que c'est dans l'intérêt de ceux qu'elle sert et des villageois, et elle sait tout ce qui se passe au château.

Toutefois, il sera très difficile de la convaincre de ne pas rapporter ses découvertes et ses doutes à Gregor, ou à Brian Mac Dougal si elle pense que se taire peut lui nuire.



Prêtresse de Sheratan niveau 3

Alignement LB

F 10 Int 14 Sag 18 Dxt 14 Con 12 Cha 12

PV 20

AC 9 (anneau +1, pas d'armure)

THACO 19 (base)

Epée courte

Alistair Mac Lain, le forgeron



Alistair Mac Lain est le forgeron et l'armurier du village, et le chef du Clan Mac Lain. Expert en armes, il fabrique et répare celles de tout le Clan. Il en possède une réserve cachée dans la cave de sa demeure. Il a fabriqué quelques armes magiques avec l'aide d'Ezhel-Fayad.

Colosse rouquin au caractère impétueux, Alistair est le leader de la rébellion. Il a canalisé ses frustrations et son mécontentement face à des années de quasi-dictature de la Loi vers la personne de Brian Mac Dougal, et il se dresse devant un symbole, non devant un homme. S'il est confronté à Mac Dougal après que celui-ci ait réalisé les méfaits de sa politique, sa rage tombera devant la sincère bonne volonté du Céterk, et il participera activement au renouveau du Clan. Cela bien sûr si son jeune frère n'est pas mort. Si Alan meurt, le désespoir fera perdre toute mesure à Alistair, et il quittera le village, avec les membres de son Clan, en jurant vengeance.



Guerrier niveau 4

Alignement CB

F 18/90 Int 12 Sag 10 Dxt 16 Con 16 Cha 14

PV 35

AC 2 / 3 / 5 (cotte de mailles + bouclier moyen rond)

THACO 17 (base)

Marteau de guerre +1 (spécialiste)

Joram O'Connor, l'aubergiste

Figure respectée de tous, chef du Clan O'Connor, Joram tient la taverne du village, et dirige la distillerie où l'on fabrique le whisky. L'aubergiste est l'ami de longue date d'Alistair Mac Lain. De caractère plus pondéré, Joram a fini par accepter l'idée de renverser le gouvernement des Mac Dougal. Il regrette le temps où Mac Dougal écoutait le Conseil des Anciens, et constate avec une certaine tristesse que les Clans étaient plus soudés quand ils combattaient pour conquérir leur domaine. Il pense que Brian Mac Dougal se soucie à présent davantage de son pouvoir personnel que de ses compagnons.

Joram n'apprécie pas Gregor Mac Dougal, car le prêtre dédaigne son whisky et ne rate jamais une occasion de rappeler que Sheratan désapprouve l'ivrognerie. Pour sa part, Joram ne fréquente pas le Temple, préférant adresser ses prières à la Triade

de la Nature.



Guerrier niveau 2

Alignement NB

F 13 Int 13 Sag 14 Dxt 12 Con 15 Cha 13

PV 10

AC 4 / 5 (cotte de mailles + bouclier moyen rond)

THACO 19

Bronwyn O'Connor

Fille de Joram, intrépide et déterminée. Elle a pris la tête des jeunes gens, qui sont prêts à la suivre au combat.

Elle est très souvent aux côtés d'Alistair lors des réunions de la rébellion. Ex-gamine chapardeuse, elle a appris à se battre, mais utilise ses talents pour espionner les autorités.



Guerrière niveau 3 / Voleuse niveau 2

Alignement NB

F 14 Int 13 Sag 11 Dxt 18 Con 16 Cha 16

PV 15

AC 2 / 3 / 7 (cuir + bouclier moyen rond)

THACO 18 (base)

Epée longue 1D8

Fronde à billes d'acier

Backstabb X2

PP 25 / Croch 35 / Pièges 10 / MS 50 / Se cacher 45 /

Ecouter 35 / Grimper 60

Liam Mulligan, l'Intendant

Liam Mulligan est l'oncle de Deirdre et le chef du Clan Mulligan. Cet homme calme et direct porte la tenue des prêtres de Sheratan, robe blanche et tartan vert de son Clan, et un symbole sacré en pendentif. Il met généralement par-dessus la robe sa vieille armure marquée par les batailles, et a au côté son épée.

Considéré comme un "lècheur de bottes" par les rebelles les plus remontés, il est le serviteur honnête et dévoué du Céterk. Liam est l'Intendant du village, fonction par définition peu populaire, car il est chargé de collecter les taxes. C'est aussi lui qui s'occupe de gérer les besoins économiques de la collectivité. Il travaille en collaboration avec Grégor Mac Dougal. Il habite au village, mais se rend régulièrement au château.

Liam fut un bon guerrier, mais il s'est lassé des



combats, et aspire à une vie plus sereine. Il s'est récemment tourné vers la prêtrise, et assiste Grégor Mac Dougal au Temple comme novice. Comme lui, il soutient le Céterk sans réserves.



Guerrier niveau 4 / Prêtre niveau 1

Alignement LN

F 12 Int 14 Sag 15 Dxt 12 Con 13 Cha 11

PV 25

AC 5 (cotte de mailles)

THACO 17

Epée bâtarde (à 2 mains) 2D4

Alan Mac Lain

Jeune frère d'Alistair, Alan est une tête brûlée. Il s'est engagé dans la résistance pour suivre Bronwyn, dont il est amoureux. Il rêve de faits d'armes glorieux pour éblouir sa belle. Mais tout ce qu'il réussira à faire sera de se faire arrêter pour conduite contraire à l'ordre public. Au pire, il mourra dans les cellules du château.



Guerrier niveau 1

Alignement CB

F 17 Int 11 Sag 9 Dxt 16 Con 13 Cha 11

PV 8

Connor Mac Dougal

Le Capitaine est d'une absolue loyauté au Céterk. Il dirige les troupes du château avec efficacité et rigueur, et il est respecté par ses hommes.

Guerrier niveau 4

Alignement LN

F 18/25 Int 12 Sag 12 Dxt 14 Con 16 Cha 11

PV 25

AC 4 / 5 (cotte de mailles + bouclier moyen rond)

Spécialiste épée longue 1D8 +2

Gardes du Château

Tous sont des Mac Dougal et sont donc loyaux à leur chef.

Guerriers niveau 1-3

Alignement LN

AC 5 ou 4 / 5 (cotte de mailles + bouclier moyen rond si arme à une main)

Epée longue ou épée bâtarde (à 2 mains)

Arbalète pour les archers.

ANNEXE IV : LES SIDWENI

Créature féérique, le Sidwen ressemble à un cheval élancé de taille moyenne. Sa robe est soit dorée, soit argentée, et sa crinière fine comme de la soie est symétriquement argentée ou dorée. Sa longue queue est assortie. Ses sabots sont de nacre, et les jeunes spécimens ont une petite corne nacrée et spiralée au milieu du front.

Les ailes du Sidwen sont sa particularité la plus étonnante. Elles sont diaphanes, fines et irisées comme celles d'une libellule, mais étonnamment solides. Leur envergure impressionnante est dissimulée quand elles sont au repos, repliées le long du corps du Sidwen en un arc gracieux semblable à un voile couleur d'arc-en-ciel.

Les yeux du Sidwen sont dorés, cuivrés ou bronze, et reflètent son intelligence.

Les Sidweni vivent en groupes d'une vingtaine d'individus, et quittent parfois le monde féérique pour venir sur le Plan matériel primaire, où ils peuvent s'accoupler avec des pégases ou des licornes.

Quand ils atteignent l'âge adulte, certains Sidweni quittent leur groupe, et cherchent une Faerie qui deviendra leur compagnon ou compagne attiré. Cette fusion d'essence et d'esprit se fait généralement avec des Sidhe, les plus courantes des Faeries nobles, qui ressemblent un peu à des Elfes. Une fois le couple formé, la corne frontale du Sidwen disparaît. Les Sidweni ainsi appariés sont les gardiens du monde féérique, et les Sidhe qui les accompagnent sont les Faeries qui viennent le plus souvent dans le monde des mortels, car ils ont grâce aux Sidweni le pouvoir de voyager entre les deux mondes.

Alignement N

AC 2

HD 7

THACO 13

3 Attaques (sabot X2 + morsure) 1D8 / 1D8 / 1D4 ou bien ruade arrière 1 seule attaque 3D8

MR 30 %

Taille G

Déplacement 24, vol 15

Intelligence élevée



Capacités spéciales : Immunité aux charmes. Planeshift (acquis seulement quand apparié avec une autre Faerie), à volonté.

Ce pouvoir lui permet de se déplacer instantanément en n'importe quel lieu qu'il connaît dans le monde féérique. Il peut aussi ouvrir un seuil vers le Plan matériel primaire, ou bien vers le Plan supérieur de la Neutralité, où réside la Cour Seelie, et le maintenir ouvert pendant 1D10 minutes pour que d'autres créatures empruntent le passage.

Le Sidwen n'est pas obligé de voyager avec son compagnon, mais ils ne doivent pas rester séparés plus de 24h, sinon ils perdent 1 PV par jour, et finissent par mourir. L'énergie perdue est instantanément regagnée quand les deux

compagnons sont réunis.

Un Sidwen n'accepte généralement sur son dos que son compagnon, mais il peut faire une exception pour une autre Faerie, voire même un mortel, s'il désire accorder une faveur.

MIRWYL, le Sidwen captif

Affaibli, il a actuellement une AC de 4, un THACO de 15 et un déplacement de 12. Il est trop faible pour voler. Ses couleurs se sont ternies, et son regard est éteint.

Il a actuellement 25 PV sur ses 40 normaux, et perd 1 PV par jour (à décompter à partir de l'arrivée des PJ sur le territoire de Kerfern). Ellessiel en est au même stade.