

Eclipse 2&3

☞ Pendragon ☞

La révolte d'Anglia

Contexte :

En 528, l'Anglia se soulève une nouvelle fois. Les Saxons se sont rangés derrière Camille, une guerrière et magicienne saxonne. Le duc Hervisse de Revel fait face à cette rébellion. De nombreux chevaliers et de nombreux Saxons trouvent la mort. Mais cela ne suffit pas à enrayer la menace. Le roi Arthur, étant confronté au problème posé par Galehaut, ne peut s'occuper de cette révolte.

En 529, la menace persiste et Arthur est maintenant occupé par une expédition guerrière en Eire. Les Saxons, sous les ordres de Camille continue donc à piller la région d'Anglia.

En 530, Camille arrive à capturer le roi Arthur ainsi que plusieurs Chevaliers de la Table Ronde (dont Galegantes et Lancelot). De nombreux chevaliers vont se lancer à la recherche du haut roi.

Première partie : L'aventure de Caercivis

- **Caercivis (village romain du Comté de Huntington)**

Alors que les chevaliers sont en quête d'indices de la présence du roi Arthur, ils arrivent, à la tombée de la nuit, dans un petit bourg. Une légère brume couvre la région alentour. Le Village compte une quinzaine de maisons et est dominé par un petit château. Au centre, siège une petite église. Il y a plusieurs tombes fraîches dans le cimetière, à l'entrée du village.

Les habitants abandonnent leur travail afin de regarder les chevaliers passés. Ils sont marqués par la souffrance. Certains portent des blessures. Un villageois, plus courageux que les autres, demande si les chevaliers sont là pour leur venir en aide. Ils accompagnent les chevaliers jusqu'à l'entrée du château. Personne ne répond aux questions des chevaliers. Ils semblent morts de peur.

Le Château est situé sur une petite butte. Ce château est celui de Sire Dagwaldus, l'ancien sénéchal du Comte Dafydd de Huntington.

- **L'arrivée au château**

Ce petit château en pierre est composé d'un donjon central et de plusieurs bâtiments en bois (écurie, forge, ...). L'ensemble est entouré d'une muraille en pierre. Les douves ne sont

franchissables que par un pont-levis. La porte du donjon se trouve au premier étage. Celui-ci comporte trois étages et une cave.

Lorsque les chevaliers arrivent, ils sont accueillis par deux gardes en armes. Ils demandent aux personnages ce qu'ils viennent faire ici (le ton est agressif). Avant que cela ne dégénère une jeune femme d'une grande beauté qui se présente sous le nom d'Eléria, accompagné par deux jeunes pages, propose l'hospitalité aux chevaliers. Elle demande aux jeunes pages de s'occuper des chevaux de ces hommes et de s'occuper de leurs écuyers. Eléria conduit ensuite les chevaliers dans la grande salle du donjon où ils pourront prendre un peu de repos. Elle demande aux servantes de leur servir un bon repas. Elle s'excuse auprès des personnages et quitte la pièce. Les chevaliers trouvent (sur un jet de vigilance ou de gestion réussi) le château désert et lugubre. La grande salle est richement décorée (tentures, meubles, ...). Sur l'un des murs de la pièce se trouve trois écus. Un jet en héraldique révèle que ces armoiries sont celles de l'ancien Sénéchal Dagwaldus et de ses deux fils. Lorsque Eléria revient, elle excuse son père qui est trop fatigué pour venir à leur rencontre ce soir. Des chambres leurs sont préparées. En réussissant un jet d'Hospitalité contre l'hospitalité d'Eléria, les chevaliers savent que cela n'est pas très courtois mais que la jeune femme semble faire le maximum pour ne pas déroger aux règles de l'hospitalité. Si on lui demande ce qu'il se passe, elle dit que son père est très fatigué et qu'il ne peut s'occuper de son domaine comme il faut. En ce qui concerne ses deux frères, ils sont parties en quête depuis un moment et que ceux-ci devraient revenir très bientôt. Un jet en vigilance réussi montre qu'Eléria cache la vérité. La jeune femme est très avenante. Elle peut faire profiter de son talent de Chanteuse et de Danseuse à ceux qui le souhaitent. Au bout de quelques heures, elle s'excuse auprès des chevaliers et va se coucher.

• **L'enquête à Caercivis**

Le lendemain matin, après une bonne nuit de sommeil, les chevaliers sont attendus dans la grande salle pour le repas. Lorsqu'ils arrivent, le château leur semble plus vivant. Eléria a l'air d'avoir plus ou moins retrouvé le sourire. Le Seigneur Dagwaldus est lui aussi présent. C'est un homme solide et semble encore prêt à chevaucher au côté de son Seigneur, mais il semble très faible (jet de vigilance). L'ambiance est pesante et Eléria perd rapidement son magnifique sourire. Si les personnages demandent ce qu'il ne va pas ou ce qu'il se passe, Dagwaldus s'énerve, hurlant et critiquant le manque de courtoisie et d'honneur des chevaliers et quitte la pièce. Eléria s'effondre en pleure. Elle dit aux chevaliers qu'elle souhaiterait être seule et ne réponds à aucune question. Les personnages se retrouvent seuls dans la grande salle avec quelques serviteurs qui s'esquivent rapidement. Si on les questionne, ils répondent qu'ils ne savent rien mais qu'ils devraient profiter du beau temps pour se promener dans la région.

Au village, la situation est toujours la même. La population semble toujours aussi accablée. Si les personnages tentent de se renseigner, ils se rendront très rapidement compte que la population souffre de la loi du silence (sur un jet de Folklore ou de Vigilance à - 5). Persuader un vilain de parler n'est pas très difficile, car ils semblent souffrir. On leur révélera la présence de pillards saxons dans la région. Les Saxons pillent, tuent et violent. Leurs raids se font de plus en plus fréquent et ont déjà fait plusieurs victimes y compris chez les chevaliers vassaux du Seigneur Dagwaldus. Ses deux fils sont partis éliminer la menace, il y a cela plus de vingt jours, et ne sont toujours pas revenus. La dernière attaque saxonne remonte à il y a quinze jours.

Les chevaliers peuvent visiter les alentours de Caercivis. Au Nord du village, on trouve des champs et le chemin qui mène à la route royale. Au Sud et à l'Ouest s'étend une grande forêt

dense qui sert habituellement de terrain de chasse à Sire Dagwaldus. Une route part du village, en direction du Sud vers Royston. À l'Est, on trouve également une forêt encore plus dense. Les bûcherons du village s'en servent comme réserves de bois. En continuant sur plusieurs lieues, la forêt laisse place à des marécages. Si les chevaliers demandent d'où venaient les pillards, les villageois répondront qu'il n'y a pas d'endroits précis (une fois de l'Est, deux fois du Nord, ...). Les chevaliers ne trouveront pas grands choses (peut être quelques restes de feux ou des traces de campement, mais encore une fois sans aucune localisation précise).

De retour au château, l'ambiance est toujours aussi bonne. Sire Dagwaldus ne se montre même pas. Si les chevaliers parlent à Eléria de leurs découvertes, elle accepte de parler. Lorsque les premières attaques saxonnes ont commencé, il y a plus de quatre mois, Sire Dagwaldus a envoyé plusieurs de ses chevaliers régler le problème. Très rapidement, son état de santé a commencé à se détériorer. Au cours du troisième et du second mois, la quasi-totalité de ses chevaliers ont péri face aux Saxons. Les deux frères d'Eléria (Belletor et Tanicus), tous deux chevaliers décidèrent d'aller voir ce qu'il se passe. Ils ne sont toujours pas revenus. Eléria soupçonne un des serviteurs mais ne sait pas qui est derrière cette histoire.

Le lendemain, si les personnages questionnent les serviteurs, ils se rendront compte que personne n'est responsable (pas directement). Ils n'obtiendront rien de cette manière. Le "responsable" est en fait un serviteur nommé Gwair (celui qui s'occupe des écuries) qui laisse sans surveillance une petite trappe donnant sur les douves. Ce passage permet de laisser passer quelqu'un de faible corpulence.

Le soir après un cours dîner avec Eléria, les personnages vont se coucher. Après quelques heures de sommeil, les chevaliers entendent (vigilance à - 5) quelqu'un se déplacer au beau milieu de la nuit (jet en Energique pour se lever). Si les personnages suivent cette personne, ils sont surpris par Eléria interloquée qui sort de sa chambre. Le filou profite de cette diversion pour fuir, il repasse par la trappe, franchit les douves et récupère un cheval et part avec deux guerriers saxons, en direction des marais. Dans la chambre de Dagwaldus, les chevaliers et / ou Eléria retrouve des symboles saxons (des runes). Dagwaldus est dans un état complètement apathique (utilisation de la magie d'Emotion).

- **La chasse dans les marais**

Suivre les saxons n'est pas très difficile car les traces qu'ils laissent dans les marais sont très visibles (+ 2 en chasse). Le seul passage plus difficile c'est la forêt. En réussissant un jet d'Equitation, les personnages se rendent compte qu'ils ne peuvent continuer à cheval. Dans les marais, le sorcier invoque trois trolls afin de retarder les chevaliers et de prévenir à temps le chef du groupe un thegn saxon du nom d'Aelfric. Les personnages arriveront près du campement saxon à l'aube. La brume recouvre toute la zone. Les chevaliers repère par une odeur nauséabonde et le bruit que font des corbeaux les corps de deux chevaliers pendus à un arbre. Les deux cadavres, dans un état de décomposition avancé, portent les armes des fils de Dagwaldus.

- **Le combat contre les pillards saxons**

Les Saxons se sont installé leur campement, dans une clairière, où siège les ruines d'une église. Il y a une dizaine de tentes. Vingt guerriers saxons sont présents sur les lieux et attendent

de pieds fermes les chevaliers qui ont osé s'aventurer dans ces marécages. Le thegn Aelfric attaque le chevalier qui semble le plus compétent au bout de deux tours de combat.

Eléria, qui a suivi discrètement les personnages, attaquera à l'arc les Saxons, en s'inspirant par l'une de ses passions (Amour famille, Haine Saxons, Amor Chevalier).

Le matériel que les chevaliers peuvent trouver dans le campement correspond à du matériel militaire.

Dans les restes de l'église, les chevaliers découvrent les fruits des différents pillages menés par les Saxons. On y trouve également les écus de nombreux chevaliers disparus.

- **Retour à Caercivis**

De retour au château, Eléria prend soins des chevaliers (surtout avec celui qui a commencé à la courtiser). Sire Dagwaldus qui s'est remis de ses maux remercie les personnages pour leurs courages et leurs générosités. Bien que touché par la disparition de ses deux fils, Sire Dagwaldus sera très heureux d'apprendre qu'un chevalier courtise sa fille.

Après une semaine de repos, Sire Dagwaldus reçoit la visite d'un chevalier qui demande à rencontrer les personnages, après s'être entretenu avec lui. Ce chevalier, c'est Lancelot ! Keu, lui et d'autres chevaliers de la Table Ronde parcourent le pays afin de regrouper le plus possible d'hommes pour faire face à la révolte saxonne. Il a réussi à s'échapper et a promis au Grand Roi de chercher de l'aide. Les personnages sont priés de se rendre en Anglia, à Thetford. S'ils rencontrent d'autres chevaliers, ils doivent transmettre ce même message. Lancelot se rend à Cambridge afin de s'assurer que la ville tiendra si les Saxons décidaient de l'attaquer.

- **Les personnages**

Eléria

Gloire : 1 400

TAI : 12

Age : 19

DEX : 17

Vitesse : 3 + 2

FOR : 10

Dégâts : 4D6

CON : 14

Points de Vie : 26

APP : 25

Armure : 0

Traits significatifs : Chaste 11, Energique 14, Rancunière 12, Généreuse 17, Sincère 16, Miséricordieuse 13, Modeste 12, Réfléchie 13, Méfiante 15, Valeureuse 16

Passions significatives : Loyauté (Comte Dafydd de Huntington) 17, Amour (famille) 23, Hospitalité 18, Honneur 14, Haine (Saxon) 8, Amor (Chevalier) 15

Compétences significatives : Chasse 12, Chant 17, Courtoisie 12, chirurgie 10, Danse 20, Eloquence 15, Premiers soins 11, Romance 12, Séduction 10

Attaques : Arc 10, Dague 5

Equipement : Arc, Dague

Edgert

Révélation : 3 000

TAI : 12

DEX : 14

FOR : 11

CON : 10

APP : 12

Age : 42

Vitesse : 3

Dégâts : 4D6

Points de Vie : 23

Armure : 4

Traits significatifs : Luxurieux 14, Energique 12, Rancunier 18, Généreux 15, Cruel 13, Fier 13, Pragmatique 16, Complaisant 14, Réfléchi 13, Valeureux 12

Passions significatives : Haine Kymri 12

Compétences significatives : Lecture (runes) 15, Religion (wotanique) 15, Equitation 10

Attaques : Epée 8

Talents magiques : Emotion 16, Invoquer (troll) 14, Commander (troll) 15, Altération (faire tomber la foudre. Pour 30 point de fluide 1D6 de dégâts (sans l'armure) 14

Limite magique : 65

Défense magique : 65

Fluide magique : 3D20

Equipement : Cuir, Epée

Aelfric

Gloire : 5 000

TAI : 18

DEX : 8

FOR : 20

CON : 17

APP : 7

Age : 31

Vitesse : 3

Dégâts : 6D6

Points de Vie : 35

Armure : 12

Traits significatifs : Energique 15, Rancunier 18, Arbitraire 15, Cruel 18, Impulsif 16, Confiant 16, Valeureux 17

Passions significatives : Loyauté (Camille) 11, Honneur 6, Haine (Kymri) 15

Compétences significatives : Canotage 12, Chasse 8, Héraldique 8, Premiers soins 11, Vigilance 10

Attaques : Epée 15, Lance 10, Grande hache 21

Equipement : Grande hache, épée, Bouclier, Cote de maille

Seconde partie : L'aventure des chevaliers discourtois

• Une rencontre courtoise

Alors que les chevaliers sont en route pour Thetford, il rencontre un chevalier qui leur barre la route. Il se présente sous le nom de Assan. Les personnages n'ont aucune chance de connaître ce chevalier, car il s'agit d'un Faërie. Il leur propose le gîte et le couvert pour le soir qui approche à condition qu'ils acceptent de le défier sur une épreuve de leurs choix (jeux, combats, ou tout autre chose). Le chevalier, une fois les épreuves terminées, invite les personnages à le suivre. Les chevaliers se rendront compte que le chevalier est un Faërie.

Le chevalier faërique les emmène dans un superbe manoir en pleine forêt. Le groupe est accueilli par une jeune femme, Liane (la fille d'Assan) d'une très grande beauté (Apparence 30). Elle porte une longue chevelure noir. Sa robe est pratiquement transparente. Les chevaliers doivent faire un test en Chaste (une passion Amor ou Amour peut inspirer un chevalier). Si c'est

un échec, ils sont obnubilés par cette demoiselle qui prend un malin plaisir à séduire les chevaliers qui sont tombés sous son charme (Luxurieuse 18, Trompeuse 15). Le repas est excellent. Assan questionne les chevaliers sur leurs motivations et leurs quêtes. Lors du repas, un des serviteurs va chuchoter " au secours messire, aidez-nous, nous sommes prisonniers ... ", avant d'être disputé par Assan. Si on le questionne, il répond que ce ne sont que de mauvais chevaliers qu'il a punis (il y en a une dizaine). En effet, Assan a enfermé tous chevaliers qui se sont montrés discourtois envers sa fille ou lui-même. Attention aux chevaliers qui souhaiteraient séduire Lliane.

- **Libérer les prisonniers**

A ce stade, les chevaliers vont certainement vouloir libérer les prisonniers. Ils vont devoir prouver à Assan qu'ils peuvent / doivent être libérés ou bien qu'ils ne sont pas forcément fautifs...

Assan

TAI : 20

DEX : 20

FOR : 20

CON : 20

APP : 20

Age : La vingtaine en apparence

Vitesse : 4

Dégâts : 7D6

Points de Vie : 40

Armure : 12 + 3 + 6

Traits significatifs : Energique 16, Rancunier 14, Généreux 16, Juste 16, Miséricordieux 16, Modeste 16, Méfiant 14, Valeureux 20

Passions significatives : Amour (famille) 20, Hospitalité 20, Honneur 20

Compétences significatives : Chant 15, Composition 15, Courtoisie 20, Danse 15, Eloquence 15, Jeu 10, Jouer (Harpe) 15, Romance 15, Séduction 10

Attaques : Equitation 20, Epée 21, Lance 20

Equipement : Destrier, Lance, Epée

Troisième partie : La bataille d'Anglia

- **Avant la bataille**

Les chevaliers, ainsi que Lancelot, font partis des derniers à arriver à Thetford. Le Duc Hervisse de Revel est présent avec cinquante chevaliers et une centaine de piétons. On compte également pas moins d'une trentaine de chevalier de la Table Ronde, dont Messires Keu, Gauvain, Aggravain, Palomidès, Yvain ... Le Comte Dafydd de Huntington est lui aussi venu avec lui aussi une cinquantaine de chevaliers et une centaine de piétons. Il y a près de 250 chevaliers et au moins le double de soldats. Le campement a été dressé à côté de la ville de Thetford.

C'est Lancelot qui dirigera la bataille face à Camille. Elle aura lieu le lendemain, au petit matin, au Nord Ouest de la ville, près des marais du Fens.

Une messe est célébrée le soir avant le départ des chevaliers. Les druides de leurs côtés organisent une grande cérémonie païenne.

• La bataille d'Anglia

Lieu : Les plaines au Nord Ouest de Thetford, près des marais du Fens.

Les Commandants :

Lancelot (bataille 18)

Camille (bataille 18)

Importance de la bataille : Moyenne

Modificateurs :

Lancelot : Inférieure en nombre (1 contre 2) - 5, Supériorité des troupes + 5

Camille : Inspirée par sa Haine pour les Kymris

Durée de la bataille : La bataille s'engage en milieu de matinée. Le temps est pluvieux. Elle dure huit tours et trois tours de poursuite.

Jets de commandement :

Lancelot : Réussite

Camille : Réussite

Les combats :

La première charge les chevaliers rencontrent des piétons, les chevaliers ont donc un bonus de + 5.

Tour 6 : Le Duc Hervisse de Revel est tué par Camille.

Tour 8 : Sire Keu décapite Camille, les Saxons sont en déroute.

Vainqueur : Lancelot remporte une victoire décisive.

Butin : 5 livres

Gloire : 30 points

Table des adversaires de la bataille

Jet	Adversaire	
1 – 4	Guerrier saxon (Pendragon p. 273)	
5 – 8	Berserk saxon (Pendragon p. 274)	
9 – 12	Chef saxon (Pendragon p. 273)	
13 – 15	Berserker saxon (Saxons ! p. 112)	
16 – 17	Berserker (critique) saxon (Saxons ! p. 112)	
18 – 19	Berserker (magique) saxon (Saxons ! p. 112)	
	1 – 2	Loup (Saxons ! p. 141)
	3 – 4	Ours (Saxons ! p. 142)
	5 – 6	Sanglier (Saxons ! p. 142)
20	Camille	

• La libération d'Arthur

Après les combats, Arthur et les quelques chevaliers de la Table Ronde qui avaient été capturés, sont libérés. Le Pendragon remercie ses chevaliers et demande à ce qu'on procède à l'enterrement des morts ...

- **Les Personnages**

Camille

Gloire : 7 000

Révélation : 7 000

TAI : 14

Age : 37

DEX : 12

Vitesse : 3

FOR : 14

Dégâts : 5D6 + 1D6

CON : 16

Points de Vie : 30

APP : 18

Armure : 12 + 6

Traits significatifs : Luxurieuse 15, Energique 14, Rancunière 18, Généreuse 16, Cruel 15, Fier 17, Pragmatique 17, Impulsive 16, Complaisante 16, Valeureuse 18

Passions significatives : Haine Kymri 21

Compétences significatives : Lecture (runes) 15, Religion (wotanique) 15, Vigilance 13

Attaques : Bataille 18, Epée 25

Talents magiques : Bénédiction 15, Emotion 16, Invoquer 14, Commander 15

Limite magique : 164

Défense magique : 82

Fluide magique : 4D20

Equipement : Cote de maille, Epée ...

NB : Je me suis permis de prendre quelques libertés par rapport à l'œuvre de Malory et de l'œuvre arthurienne en général. En effet Dame Camille ne meurt pas sur le champ de bataille mais se suicide en sautant du haut de sa tour lorsque Messire Keu brûle ses livres de magie. Si vous souhaitez rester proche des récits arthuriens, n'hésitez pas à faire quelques modifications.