

Ryons, le haut roi, Une campagne de trois années dans le Norgales et à Cameliard

Première année

Notes à l'intention du Meneur

Dans le chaos qui a suivi la chute d'Uther Pendragon, plusieurs seigneurs de guerre ont en profité pour tenter d'étendre leur autorité sur d'autres territoires. Beaucoup se battent alors contre les Pictes dans le nord tandis que plus au sud, on se bat contre les tribus Kymriques.

Ryons fait la même chose dans le nord de la Cambrie en créant le Norgales. Ces dernières années, il a fédéré les tribus des Rhufoniog, Tegeingl, Dyffryn Clywd, Edeirnion, Rhos, les petits royaumes d'Amans et de Pase, et la petite tribu des Pics au sud-ouest des monts Pennins. Il a pu finalement ainsi faire suffisamment pression sur le jeune Duc Randle pour que ce dernier lui donne le Cheshire en tribut.

Au nord-ouest, le royaume de Gomeret est ravagé par la guerre, les partisans du Clan des de Galles luttant, en dépit des absences répétées de leur roi, pour maintenir les tribus sous son autorité.

La seule tribu qui résiste encore à Ryons est celle des Penllyn. Même si elle n'a pas encore pu être soumise par la force, elle a cependant été ramenée à un rôle politique insignifiant suite aux raids répétés des alliés du Roi Ryons.

Le Roi Ryons siège à Dinas Bran qui domine la rivière Dee. Il est en train d'y mettre au point son prochain plan d'actions, avec l'aide de sa mère, une sorcière Crébine à la tête d'un cercle de sorcières. Il veut d'abord frapper le Cameliard avant de soumettre les tribus Kymriques.

Il a en effet besoin de ce petit royaume pour lui servir de base arrière pour attaquer ensuite le sud plus fertile. Il suit ainsi l'exemple de Vortigern, parti de Cambrie.

Cependant, le roi Ryons sait que Cameliard compte de nombreux alliés dans le sud. Il a donc l'intention d'effectuer une diversion en reportant l'attention des pays du sud sur l'est de la rivière Severn, et ce, en déclenchant un conflit entre Orofoise, pays voisin au sud-est, et un ou plusieurs autres pays.

Les sorcières Crébines utilisent en effet leurs pouvoirs de charme afin de contrôler les esprits de nombreux hommes. L'un de ses hommes est ainsi envoyé à la cour de l'un des seigneurs de Logres.

Le supplément Les Montagnes sauvages est d'une grande aide pour cette aventure, mais j'espère donner assez d'informations pour que l'on puisse jouer cette aventure, même si on ne le possède pas.

Cette aventure commence en phase 1, en 501, mais il est toutefois possible de la jouer un peu plus tard, en 505 (afin de la terminer en 507 avant la bataille de Winchester de 508). Elle est plus particulièrement conçue pour des personnages ayant déjà de bonnes compétences de chevaliers pour avoir combattu les Saxons au sud, et à l'est dans la guerre de Clarence-Gloucester. L'idéal est que les joueurs soient issus des cours de Gloucester, Clarence ou Wurenris. Lambor est une autre possibilité, cependant, jusqu'à ce que le clan De Ganes cède ces terres, la région sera vraisemblablement peu sûre et dominée par de petits barons portés sur le brigandage.

L'espion à la cour

L'aventure commence alors que l'espion de Ryons vient de se présenter à la cour sous le nom d'Anelius, émissaire d'Orofoise. Il est totalement loyal à Ryons et au Collège de sorcières Crébines de Dinas Bran. Il demande de l'aide au seigneur (et présente même un message scellé si on le lui demande) afin de stopper les raids contre la vieille cité Romaine. Ces raids sont le fait de tribus installées dans les collines au nord et à l'ouest de l'Oroquelenes. Il dit qu'on ne sait pas de quelles tribus exactement et il suggère qu'il s'agit d'une alliance de plusieurs tribus.

Les joueurs doivent alors réussir un jet d'intrigue opposé au score d'intrigue de 15 d'Anelius.

Succès = quelque chose ne va pas dans l'attitude générale d'Anelius. Succès critique = le joueur se rend compte qu'Anelius a les yeux fixés dans le vide et paraît extrêmement insistant pour demander l'aide du seigneur.

Dans tout les cas, le seigneur des joueurs ne remarque rien et accepte d'envoyer en renfort les chevaliers maisniers ou vassaux actuellement présents à sa cour. Les chevaliers en visite sont libres de choisir ce qu'ils veulent faire.

La bataille d'Orofoise

Si un joueur a un score de Bataille de 15 ou plus, il sera alors désigné comme le chef de l'expédition envoyée pour chasser les pillards. Sinon, leur seigneur leur alloue un chevalier banneret (3 VC (Valeur Chevalier)) qui a les compétences d'un chevalier notable comme chef de l'expédition. La force est composée de 10 chevaliers ordinaires (20 VC), 20 piétons en armure (20 VC), troupes conformes à celles de la phase 1. Les PJ complètent cette force.

Si tout se déroule comme prévu, l'espion guidera le groupe à travers le village de Quatford, le long de la rivière Severn (K-16 sur la carte des " Montagnes Sauvages ") et les fera camper dans les ruines d'un petit fort brûlé au sommet d'une colline le long de la rivière (le site futur du Château de Brignorth). Le jour suivant, leur guide les mène dans un canyon. Les PJ peuvent cependant tenter un jet de Bataille avant d'y pénétrer (Succès = cela paraît être l'endroit idéal pour une embuscade ; Succès critique = comme précédemment, mais on sait aussi qu'en plus les chevaux auront des difficultés à gravir la pente (-10 en équitation)).

Si le groupe s'y engage, voici ce qui se produit :

Anelius sort soudain son épée en criant " Embuscade ! ". Il fait alors se cabrer son cheval, puis s'écrie " Pour Orofoise ! ". A la surprise de tous, il frappe alors de son épée le chef de l'expédition (l'un des PJ ou le chevalier Banneret). Anelius a un bonus de +10 à sa compétence à cause de sa Loyauté fanatique envers Ryons et un autre bonus de +5 à cause de l'effet de surprise. Il peut cependant échouer à toucher le PJ ou le chevalier Banneret. A ce moment là, une pluie de pierres et de javelots commence à s'abattre sur le groupe...

L'embuscade utilise les règles suivantes d'escarmouche :

Tailles des armées :

Le groupe des PJ : 10 chevaliers (20 VC), 20 piétons en armure (20 VC), les PJ et/ou le Chevalier Banneret (3 VC).

Le groupe ennemi : 70 guerriers des hommes des collines (35 VC) et Anelius (1 VC)

Le score de bataille des ennemis est de 12.

Modificateurs :

Les PJ sont en nombre inférieurs -5/+5

Terrain défavorable -5/+5

Embuscade -5/+5

Troupes supérieures +5/-5

Total -10/+10

Le combat :

Tour 1 : les Hommes des collines jettent des pierres (réalisant des dommages de fronde) et des javelots à partir de positions en surplomb, ce qui apporte un modificateur au jet de commandement de +5 pour l'avantage de la hauteur.

Jet 3X pour chaque chevalier à cheval (1-3 chevaliers, 4-6 chevaux).

Jet 2X pour toute personne à pieds.

Calculer les pertes des PNJ en fonction de la réussite ou de l'échec du jet de bataille.

Tour 2 : Des hommes des collines sauvages jaillissent de partout en hurlant. Chaque chevalier doit faire face à trois assaillants, chaque soldat à 2 assaillants. Utilisez les règles de mêlée.

L'escarmouche continue jusqu'à ce que les PJ soient morts, capturés ou bien repoussent leurs adversaires.

Si tous les PJ survivent à leurs combats individuels, alors leur petite force est victorieuse et le reste des hommes des collines fuit dans les collines. Une poursuite est possible, mais à -10 pour réussir à chevaucher à travers un terrain irrégulier (Equitation. Echec = jet réussi de CON du cheval ou celui-ci se casse une jambe. Echec critique = perte automatique du cheval). Si le jet d'équitation est réussi, alors cela autorise une poursuite pendant 2 tours ou plus avant qu'une autre embuscade n'ait lieu. Les chevaliers doivent alors réussir un jet de Vigilance pour repérer celle-ci, sinon l'ennemi gagne un bonus de +5.

Conséquences

Les joueurs doivent être pour le moins bouleversés. Peut-être même que certaines passions Haine ou le trait de caractère Méfiant peuvent à cette occasion être mis à jour selon la volonté du MJ.

Si les PJ gagnent, ils peuvent souhaiter panser leurs blessures avant de retourner chez eux. S'ils souhaitent poursuivre leurs assaillants, les traces des hommes des collines semblent mener vers le nord-ouest, mais les pister sera très difficile (-15 à Chasser). S'ils retournent sur leurs pas jusqu'au fort en ruines, ils font la rencontre suivante :

Au moment où la troupe des joueurs reprend des forces et s'apprête à reprendre la route, les joueurs sont alors abordés par une patrouille de 5 chevaliers et 15 cavaliers hommes des collines qui servent d'auxiliaires (Utiliser les guerriers Kymriques et équipez-les comme en page 77 des " Montagnes Sauvages ", 2 lances, une épée, armure de cuir, bouclier, casque de métal, poney celtique). Ils sont commandés par un chevalier notable, Sire Talhan d'Oroquelenes, qui patrouille régulièrement la région des forts des collines. Ils viennent vraiment d'Orofoise et ignorent tout de l'embuscade.

Si on les interroge, ils disent alors :

" Oui, il y a effectivement des raids en ce moment. Non, nous n'avons envoyé chez vous aucun émissaire afin d'obtenir de l'aide. "

Ils ne souviennent pas non plus avoir jamais vu à la cour quelqu'un ressemblant à Anelius.

Un combat peut alors s'ensuivre, créant ainsi une dissension, si les personnages ne font pas preuve de diplomatie. La patrouille se défendra si la situation dégénère et tentera de prendre la fuite et avertir leur seigneur dès leur retour en Oroquelenes.

Si les PJ survivent, ils peuvent soit tenter de convaincre leur propre seigneur d'attaquer Orofoise pendant tout le reste de l'année, soit l'avertir qu'il se trame quelque chose de particulièrement étrange, qu'Orofoise ne semble pas coupable de cette trahison et qu'il est préférable d'attendre pour voir la suite des événements.

PNJ

L'espion Anelius

Utiliser les caractéristiques du sergent [Pendragon, page 222].

Les guerriers sauvages kymriques

Ils sont un peu plus coriaces que les Pictes car le Roi Ryons et sa sorcière de mère recrutent et entraînent durement des guerriers d'élite. Les compétences du chef sont celles entre parenthèses. Il ne peut y avoir qu'un chef présent pendant l'embuscade.

Tai	13 (15)	Dégâts	5 D6
Dex	14	Vitesse	3
For	14	PdVie	27 (30)
Con	14 (15)	Etourdissement	7

App 7

Compétences Grande lance 14, Pierre ou Javelot 18, Masse ou Epée 14

Armure 7, 4, or 3 + bouclier si arme à une main*

Passions Haine (Logrians) 14

Traits Valeureux 16

Le chef a +5 à ses compétences de mêlée. Contre les chevaliers, l'un des trois opposants utilisera une grande lance. Déterminer aléatoirement les autres armes. Ces guerriers utiliseront des tactiques de Double Feinte contre des adversaires en armure.

*Armure 3=tatouages, 4=cuir, 7=cuir + tatouages. Répartition 60%, 30%, 10% respectivement

2eme année

Décisions d'hiver

Si la première année a déjà été jouée, il est probable qu'au cours de la campagne d'hivers les joueurs vont user de leur influence à la cour pour tenter de convaincre leur seigneur d'organiser une expédition punitive contre Orofoise. Le MJ est encouragé à jouer ces interactions comme autant de scénarii solo et commencer ainsi la campagne de la seconde année.

A ce stade de la campagne, le MJ peut lui donner deux orientations : il peut décider que le seigneur des joueurs se laisse convaincre d'entreprendre des représailles contre Orofoise ou bien alors qu'il juge la chose trop hasardeuse et sans aucune perspective de profits.

Les joueurs sont cependant libres d'agir de leur propre initiative et d'organiser seuls des raids contre Orofoise. Dans ce cas, dans les années à venir, les dirigeants d'Orofoise iront demander de l'aide à leur puissant voisin du Powys, où le jeune Roi Belin aura enfin réussi à unifier sous son autorité toutes les tribus du centre des Montagnes de Cambrie. Les joueurs seront alors à l'origine d'une querelle entre leur pays et le Sugales.

L'assaut sur Orofoise

Cette année, le MJ peut laisser les joueurs attaquer les villes d'Oroquelenes et de Shrewsbury. En accord avec " les Montagnes Sauvages p 16" , Orofoise a une armée forte de 75 chevaliers et de 150 soldats (225 VC). Vous pouvez diviser ces forces entre Oroqueneles (7/10/5 de Valeur Défensive ; les vieux remparts Romains sont en mauvais état et il n'y a pas de tour avec une motte renforcée et de mur d'enceinte à l'intérieur de la ville) et Shrewsbury (8 ou 12/9/10 ; un château en pierre, donjon avec mur d'enceinte situé sur une colline avec de l'eau sur trois côtés, le 4eme ayant un double fossé).

Cependant, si un siège devait durer plus de 15 jours, des renforts arriveraient des tribus voisines du nord-ouest du Powys constitués de 4 chevaliers, 12 sergents et 125 guerriers (83 VC) de la tribu des Gordower ainsi que 8 chevaliers, 12 sergents, et 200 guerriers (148 VC) de la tribu des Clun.

Le roi Belinan ne mobilisera son armée de 1000 VC que l'année suivante (" Les Montagnes Sauvages ", réf. " La guerre de Cambrie "). Ceci est une autre aventure et revenons à notre scénario.

Le roi Ryons envahit Caméliard

Le roi Ryons de Norgales est assez content que les choses se passent ainsi et il négocie cette année un pacte de non-agression avec Orofoise, le Powys et les tribus qui leur sont alliées. Des joueurs originaires du Caméliard sentiront le choc de la prochaine frappe. (pour note, les châteaux de Dudley, Terrabel, et Caverswall n'existent pas encore. Ils ne seront construits qu'après cette guerre pour constituer une ligne défensive contre toute nouvelle agression de Ryons dans les années à venir).

Ayant à sa disposition des cavaliers venus de Chesire et ses propres chevaliers d'élite, Ryons envoie son frère Nero et son oncle Idurans attaquer le Caméliard. L'armée se divise ainsi : Nero prend le plus gros des troupes pour se porter devant Stafford, la place-forte de Leodegrance, tandis que le reste de l'armée, comprenant quelques chevaliers et beaucoup d'hommes des collines pillent le sud-est et l'intérieur des terres tout autour de la forêt d'Arden. Idurans soulève notamment les villes de Matchley et Dudley (qui n'ont pas de châteaux à l'époque) dans le Caméliard (L-16 sur la carte des " Montagnes Sauvages ").

Le roi Leodegrance est informé par des rumeurs de cette invasion. Il fait venir le gros de ses forces le plus rapidement possible en vidant de ses garnisons ses châteaux du sud de Penkrigde et Carohaise, ne laissant derrière lui que des forces squelettiques. Les personnages originaires du Cameliard seront naturellement appelés à participer à la bataille qui se prépare, de même que tout chevalier qui serait en visite au Cameliard (être corrompu ou engagé comme mercenaire fera cocher les traits Egoïste ou Complaisant. L'engagement de mercenaires se fait selon les règles indiquées de " L'Enfant Roi " phase 1, p17 . Il manoeuvre son armée à temps pour rencontrer Nero à l'extérieur de la ville de Market Drayton. Une bataille s'ensuit :

La Bataille de Market Drayton

Commandants :

Roi Leodegrance = 18

Nero = 15

Taille de la bataille : Petite

Tailles des armées :

Cameliard : 50 chevaliers, 150 piétons (175 VC) + joueurs

Norgales : 75 chevaliers, 100 cavaliers hommes des collines, 250 guerriers des hommes des collines (375 VC).

Modificateurs : Supériorité numérique de Nero +5/-5

Longueur de la bataille : 6 tours. L'armée qui a alors le moins de VC fait retraite.

Le combat :

Tour 1 : un charme lancé sur la 1ere charge à lance donne aux joueurs un malus de -5 à la compétence de Lance pour le 1er tour seulement (Pieux. Succès = Pas de malus. Réussite critique = bonus de +5).

Tour 2-6 : Normal.

Gloire = 15/tour

Système de bataille modulaire (Appendice de " Au-delà du mur ")

Table de Destin des suivants

Résultat	Modif jet suivant	Destin des suivants
Critique +4	Pas de pertes	
Réussite +2	10% pertes : 2% tués, 8% blessés	
Egalité +0	25% pertes : 5% tués, 16% blessés, 4% capturés	
Echec -2	50% pertes : 10% tués, 25% blessés, 15% capturés	
Catastrophe -4	75% pertes : 50% tués, 25% capturés	

Table des ennemis

03-15

Cavalier homme des collines (utiliser les caractéristiques de la 1ere année du chef des hommes des collines)

16-17

Chevalier (1-4 Ordinaire, 5-6 Notable)

18

Commandant d'Unité (Nero = Chevalier Notable avec les caractéristiques d'un petit géant, gardé par 4 chevaliers notables et 4 chevaliers Ordinaires).

Aucun butin de guerre ne sera pris, même si c'est Nero qui fait retraite. Leodegrance envoie des messagers à ses alliés du sud afin d'obtenir leur aide pour défendre Stafford. Il fait aussi venir d'autres troupes de réserve du château de Tarnworth.

Nero regroupe ses forces, envoie des messagers à Ryons et Idurans. Il continue de marcher sur Stafford, pillant tout sur son passage. Pendant ce temps, Ryons ordonne à Idurans de commencer la phase 2 de l'invasion. Idurans marche sur le marché du Château de Penkrigde et en fait le siège. Les joueurs peuvent alors se trouver au château ou arriver alors qu'il est déjà assiégé.

Le Siege de Penkrigde

Commandants:

Châtelain, Sire Bulius (Vieux chevalier) = 15

Idurans = 18 remplacé par Llewbran, roi de la tribu de Rhos après 4 jours(Bataille = 14).

Tailles des armées:

Penkrigde: 1/10/5 (un fossé peu large avec une motte fortifiée et une enceinte) et 6 chevaliers, 20 soldats (32 VC) et les joueurs à l'intérieur.

Norgales: 11 Chevaliers d'Elite du Norgales, 27 cavaliers, 30 hommes des collines à cheval, 192 hommes des collines (215 VC, mais seulement 126 VC donnent l'assaut, soient les hommes des collines menés par leurs chef à cheval, utiliser les caractéristiques des Hommes des Collines sauvages et de leur chef qui sont donnés dans La Première Année de cette campagne).

Modificateurs:

Assaillants en supériorité numérique de 4 contre 1 (+8/-8)

Equipement de siège lors de l'assaut initial (+)

Défenses du château (-1, -10, ou -5, et +10/-10 pour les défenseurs du château, +5/-5 pour ceux sur le mur d'enceinte.

Gloire: comme pour l'embuscade

Après 4 jours, Idurans a vent qu'une armée vient du sud pour aider les assiégés. Il prends alors une grande partie des forces assiégeantes avec lui afin d'intercepter l'armée de secours près de la rivière Avon, influent de l'Arden. Là, il tend une embuscade à l'armée du sud. C'est ici que les joueurs peuvent entrer en jeu s'ils ne sont pas de Cameliard ou faisaient partie de l'armée qui avait été attaquée l'année précédente.

Au maximum, le seigneur des personnages enverra les joueurs avec 25 autres chevaliers et un nombre équivalent de sergents à cheval (75 VC). Le message de Leodegrance insistait sur l'urgence de la situation et leur seigneur a donc préféré n'envoyer que des cavaliers. Si les joueurs sont méfiants et suspectent une autre embuscade, ils peuvent tester leur compétence Eloquence contre le trait Prudent (13 ou plus) de leur seigneur pour obtenir de lui 10 sergents de plus (10 VC). Si l'un des joueurs est un chevalier Banneret et a une compétence de Bataille de 16 ou plus, il sera nommé commandant de l'expédition. Si ce n'est pas le cas, un chevalier Banneret notable en prends la tête. Il n'y a pas assez de temps pour faire venir d'autres chevaliers que ceux déjà présents à la cour (au choix du maître de jeu).

Plus certainement, ce sera l'occasion cette année pour les joueurs d'intervenir si ceux-ci n'ont pas réussi à convaincre leur cour de tenter quelque chose. Une fois de plus, les hommes des collines de Cambrie les attaquent sournoisement, même si cette embuscade là est due plus à un plan concerté qu'à une tricherie. Les nouvelles circulent vite.

Avant l'embuscade, des joueurs paranoïaques peuvent tenter un jet très difficile de Vigilance à -10 (Succès : le joueur voit que sa troupe est suivie par un ou deux corbeaux).

Embuscade sur l'Arden

Commandants :

Idurans = 18

Groupe des joueurs = 16 ou plus
Taille de la bataille : petite

Taille des armées:

Idurans: 11 chevaliers de Norgales, 20 cavaliers, 25 hommes des collines à cheval, 90 Hommes des collines (143 VC).

Joueurs: 25 chevaliers, 25-35 sergents (75 à 85 VC).

Modificateurs:

Les joueurs sont en infériorité numérique de 2-1: +5/-5
Embuscade: +5/-5 (voir plus bas)

La bataille :

Idurans et le commandant de l'armée de secours doivent effectuer un jet d'opposition de Bataille, Idurans ayant un +5 puisqu'il a monté une embuscade. S'il gagne, Idurans obtient le bonus d'embuscade de +5 afin de simuler l'effet de surprise.

Tour 1 :

Des javelots jaillissent des arbres à +5 (permettez aux joueurs de tenter un jet de Vigilance afin d'annuler ce bonus). Les Cambriens visent les chevaux, mais il y a 1/6 chance que le javelot vole vers le joueur). Lancez 3 javelots sur chaque joueur.

Tour 2 : Les hommes des Collines à pieds jaillissent de tout les côtés.

Tour 3 : Alors que la colonne des joueurs doit faire face aux troupes à pieds, des cavaliers attaquent à l'avant et à l'arrière. Les chevaliers rencontrés au cours de ce tour combattent à la lance.

La bataille se transforme ensuite en des escarmouches d'unités ou individuelles, à l'intérieur ou l'extérieur des bois. Les joueurs seront en nombre inférieur et se battront le plus souvent à un contre deux ou trois, jusqu'à ce que les forces diminuent pour rabaisser ce ratio. Iduran et ses troupes ne font pas de quartier et ne se rendent pas. Les joueurs peuvent cependant être capturés, en particulier lorsqu'un joueur est capturé par un cavalier, il y a de bonnes chances qu'il soit épargné.

Gloire: Comme pour l'embuscade.

Table de survie des suivants

Résultat	Modif jet suivant	Destin des suivants
Critique +4	Pas de pertes	
Réussite +2	10% pertes : 2% tués, 8% blessés	
Egalité +0	25% pertes : 5% tués, 16% blessés, 4% capturés	
Echec -2	50% pertes : 10% tués, 25% blessés, 15% capturés	
Catastrophe -4	75% pertes : 50% tués, 25% capturés	

Table des ennemis

03-12

Homme des collines à pieds (Prendre la caractéristiques des Hommes des Collines données dans la Première Année)

13-15

Hommes des collines à cheval (Prendre la caractéristiques du chef des Hommes des Collines données dans la Première Année)

16-17

Chevalier (Ordinaire (1-3), Mercenaire (4-5), ou Notable (6))

18

Chevaliers de Norgales et Idurans (Fameux 1-4, ou Extraordinaire 5-6, Idurans étant dans les Fameux)

Fin de la bataille ?

03

Désastre. Les chevaliers alliés sont morts ou inconscients

04-05

la retraite doit être sonnée pour fuir vers le nord..

06-15

la bataille continue

16-17

L'ennemi fait retraite. Pas de poursuites..

18+

Victoire totale. Les hommes des collines et les chevaliers sont en déroute. Une poursuite entraînera une autre embuscade par 3-6 fois plus d'ennemis

Le résultat de cette bataille sera déterminant pour la prochaine année à venir de la campagne. Si les forces des joueurs gagnent de façon décisive, leur prochain objectif sera la ville de Stafford. Ils ne rencontreront pas d'opposition jusqu'à ce qu'ils atteignent Penkrige, où ils rencontreront les forces des assiégeants menées par Idurans. Ils pourront alors tenter de briser le siège ou bien de marcher sur Stafford. Il existe encore une autre alternative, celle de marcher sur Tarnworth et Carohaise où ils n'y verront que des troupes squelettiques et où ils entendront parler du siège de Penkrige et du siège imminent de Stafford.

Si les personnages choisissent de faire retraite ou bien y sont forcés, Idurans utilise des tactiques de guérilla sur les Cambriens et harassera la colonne jusqu'à ce que celle-ci capitule ou retourne chez elle. Il portera ensuite son attention sur Penkrige, espérant y triompher avant de faire route vers Stafford et rejoindre les forces de Nero.

Si les joueurs sont défaits, ils peuvent être capturés et être menés enchaînés sous bonne garde jusqu'au Chesire, n'assistant que de loin à la prise de Penkrige par Idurans. Ils seront libérés contre rançon dans l'année dans la Cité des Légions. S'ils ont fait preuves de grandes prouesses lors de la bataille, ils sont amenés à Dinas Bran pour y être logés. Le MJ doit leur laisser une chance raisonnable de s'évader au cours du voyage, en rappelant aux joueurs qu'ils doivent fuir et survivre sans chercher à combattre plutôt que de tenter de se frayer un chemin par la force. Dans la plupart des cas, les joueurs seront trop blessés ou mal nourris pour espérer continuer à participer à la campagne militaire de cette année.

Finalement, lorsque les joueurs arrivent à Stafford, ils trouvent la ville assiégée. Nero n'a eu que peu de pertes ou bien a reçu des renforts en cours de siège. Un jet d'opposition de Bataille réussi par le commandant du groupe des joueurs mettra Nero en fâcheuse position. En voyant arriver une armée de secours, Leodegrance reprend espoir et tente alors une sortie. Une bataille s'ensuit :

La bataille de Stafford

Commandants :

Roi Leodegrance = 18

Nero = 17

Groupe des joueurs = 16+

Taille de la bataille : petite

Taille des armées :

Nero: 65 chevaliers, 75 cavaliers des Hommes des Collines, 200 Hommes des collines (305 VC)

Leodegrance: 50 chevaliers, 140 piétons (175 VC)

Armée des joueurs: (variable)

Modificateurs :

Nero combat sur deux fronts -5/+5 (l'armée des joueurs et Cameliard) et il a pour le premier tour à réduire de moitié sa compétence de Bataille.

Le combat :

Tour 1: les joueurs chargent sur le flanc de Nero alors que ce dernier se prépare précipitamment à faire face aux deux forces (voir ci-dessus).

tours 2 à 6: Normal

Tour 7: Nero sonne la retraite, voyant qu'il rencontre une trop forte opposition et qu'il est pris entre deux feux. Cependant, les Cambriens font retraite de façon ordonnée protégée sur ses arrières par de la cavalerie (ennemis à cheval seulement).

Le roi Leodegrance remporte une victoire décisive.

Gloire : 15/tour

Butin : 1 chargeur, 1 Poney des collines, 1£ de marchandises.

Table des Suivants et la table des Ennemis : ce sont les mêmes que pour la bataille de Market Drayton.

Si les joueurs n'ont pas de rôle décisif dans la bataille en attaquant les arrières de Nero (Ce qui est le cas, s'ils ont été faits prisonniers par Idurans), ou bien s'ils étaient à Stafford même avec les défenseurs de Cameliard, utilisez la table suivante pour déterminer l'issue de la bataille :

Fin de bataille ?

03

Défaite totale. Déroute dans les murs de Stafford ou fuite jusqu'au Carohaise (50/50 des forces)

04-05

Retraite en bon ordre dans les murs de Stafford.

06-15

la bataille continue

16-17

L'ennemi fait retraite, mais il n'y a pas de butin.

18+

L'ennemi fait retraite au Norgales, butin comme ci-dessus.

Vérifiez bien que vous additionnez les forces d'Idurans si nécessaire.

Conséquences et notes diverses

La campagne de cette saison se termine par la fuite des forces de Nero vers la frontière du Norgales, alors que le Cameliard, bien qu'en grande partie brûlé et pillé, reste libre avec une armée intacte. On demande au groupe des joueurs de rester sur place pour passer l'hivers et de repartir au printemps, car même si le roi Leodegrance a remporté une victoire surprenante, le roi Ryons n'est pas encore véritablement entré en campagne. Ce démon réserve certainement d'autres surprises. C'est le meilleur des cas. Il est aussi possible que Leodegrance ait du faire retraite à l'intérieur des murs de Stafford et qu'un siège prolongé s'installe empêchant les joueurs de quitter la ville.

Au cours de cette saison de campagne, il peut être approprié d'effectuer des jets de Reconnaître pour certains des objets qui équipent les hommes des collines. Un sur six ressemble en effet l'équipement qu'avaient les Hommes des Collines qui étaient à l'origine de l'embuscade l'année précédente.

Si les joueurs restent au Cameliard, ils seront traités avec beaucoup de respect et de gratitude. Il y a là des chances de rencontrer certains personnages clefs de prochaines phases de Pendragon, il faut donc encourager les interactions entre les joueurs et entre le roi et sa famille. Les chevaliers de Cameliard qui ont

montré de grande prouesses au combat seront reconnus pour cela. Peut-être est-ce l'occasion pour des chevaliers mercenaires ou célibataires d'obtenir des terres.

D'autres possibilités existent pour les personnages. S'ils ont découvert le complot qui se cachait derrière l'embuscade, il est temps pour eux de parler et peut-être de présenter des excuses à Orofoise, ou bien encore de les encourager à venger une insulte faite à leur nom. Il faut aussi trouver d'autres alliés pour arrêter l'offensive de Ryons qui se prépare pour l'année prochaine. De nouveau, il est possible de faire jouer des scénarii solo aux joueurs pendant l'hivers.

Pendant ce temps, le roi Ryons prépare sa prochaine frappe. Ce qu'il a fait cette année n'était en effet qu'une petite expédition pour tester la résistance de ses adversaires et les affaiblir par la même occasion. L'année qui s'annonce va lui permettre d'engager toutes ses forces contre Cameliard. Alors seulement, le sud sera à lui.

Troisième année

Décisions d'hiver

Ce qui s'est passé jusqu'à maintenant dépend un peu de la façon dont les joueurs ont combattu Idurans et Nero l'année précédente. L'idéal pour le roi Ryons est que Penkrigde ait été détruit, et que tout allié éventuel du sud soit préoccupé ou en guerre avec ses voisins, pendant le siège de Stafford. Pour les personnages, le mieux est que Cameliard, même touchée par les combats, ait gardée une armée intacte basée à Stafford.

Les joueurs devront profiter de la phase d'hiver pour rassembler un maximum de forces pour combattre le Roi Ryons, soit en appelant à l'aide des chevaliers de leurs familles, soit en obtenant une armée de leur seigneur. Si les joueurs se trouvent dans Stafford assiégée, une escarmouche avec les premières lignes des assiégeants permettra aux joueurs de faire une sortie pour aller chercher des renforts ailleurs. Ils n'auront seulement qu'à combattre des Hommes des Collines (un par joueur) menés par un chevalier mercenaire.

Les joueurs peuvent avoir été chassés par Idurans. Dans ce cas, il faut leur permettre de rejoindre leurs seigneurs respectifs afin qu'ils puissent faire leur rapport.

Même s'ils sont dans une situation idéale, le roi Leodegrance insistera pour que tout chevalier vassal ou d'un rang plus haut appelle son seigneur à l'aide. Les joueurs peuvent aussi prendre l'initiative d'aller chercher des renforts sur leurs terres, ou dans les baronnies et duchés voisins.

Renforts

De tous les voisins, seul le Lambor "Chevaliers Aventureux p 34" est actuellement capable d'envoyer des renforts dans ce qu'il considère que comme un conflit interne. Le Wuenrensis "Chevaliers Aventureux p 38" est relativement stable et a une armée forte de 70 chevaliers et 120 soldats. Clarence a 100 chevaliers et 300 soldats utilisables, et Gloucester a 100 chevaliers et 300 soldats, même si le duc Morvid engage régulièrement des mercenaires (environ 200 piétons) pour lancer des raids sur Clarence. Les autres domaines, qui ne sont pas liés d'une façon ou d'une autre aux joueurs, n'enverront pas de troupes.

Bien sûr, de l'argent peut être nécessaire pour convaincre certains barons ou ducs d'intervenir. Un présent personnel comme un chargeur (ou l'équivalent d'une £) peuvent garantir une audience, mais celle-ci doit être jouée. Le MJ doit juger la façon dont les joueurs présentent leur cas, et, en cas d'indécision, un jet réussi d'Eloquence doit être fait. Cela vaut aussi pour les joueurs partis plaider chez eux leur cause.

Le Wuenrensis, la prochaine victime visée par Ryons enverra toutes ses troupes si le MJ juge que les arguments des joueurs ont été entendus (ou sur une réussite critique en Eloquence si un jet a été demandé) ou bien la moitié seulement de ses troupes sur un succès normal (soit plus de 200 VC). Si le joueur rate son jet, seuls une force de 30 chevaliers sera envoyée. Si l'un des joueurs est originaire de Wuenrensis, il aura un bonus de +10 à son jet d'Eloquence.

Clarence sera beaucoup plus dur à convaincre, et n'enverra tout au plus que 50 chevaliers et 100 soldats (soit plus de 150 VC). Les personnages de Clarence auront un bonus de +5 à leur jet d'Eloquence. Le seigneur de Clarence demandera aussi à des joueurs étrangers leur promesse de l'aider l'année suivante à

repousser les attaques machiavéliques de son ennemi, le duc de Gloucester.

Le duc Morvid de Gloucester est actuellement beaucoup plus généreux. Il n'enverra pas plus de 50 chevaliers et 100 soldats, à l'instar de Clarence, mais pourra encore envoyer tous ses mercenaires si les joueurs sont prêts à lui payer 5£/25 soldats (13 VC). Ce sont des Irlandais à la recherche de butin qui ont une loyauté de 10 envers leur employeur (+1d6 si ce dernier est d'origine Irlandaise). De la même façon, un joueur originaire de Gloucester aura un bonus de +5 à son jet d'Eloquence alors que des joueurs étrangers seront invités à prêter serment pour combattre Clarence l'armée suivante.

Les joueurs ne peuvent à la fois obtenir l'aide de Clarence et de Gloucester. Les deux ducs leur demanderont en effet si son adversaire leur a déjà offert son aide. En cas de mensonge (cocher Trompeur), les deux ducs enverront des troupes mais celle-ci quitteront le champ de bataille pour se battre entre elles. Les joueurs deviendront des personnages non grata dans les deux duchés et tout joueur vassal de l'un ou de l'autre verra ses terres confisquées ou pire pour sa trahison.

Finalement, les joueurs peuvent décider d'atteindre Orofoise pour prendre leur revanche sur la première année de la campagne. Orofoise commande 75 chevaliers et 150 soldats. Ils enverront toutes leurs troupes si le MJ décide que leur discours a été convainquant et si ceux-ci n'ont pas causé de dommages significatifs en attaquant l'Oroquelenes. S'ils l'ont attaqué, ils ont intérêt à apporter beaucoup de présents avec eux. En cas de réussite critique d'Eloquence, un roi d'une tribu locale se joindra à leur cause (L'un ou l'autre, clan (148 VC) ou les Gordower (83 VC), mais pas les deux). Voir la deuxième année de la campagne.

Dans tout les cas (à l'exception d'Orofoise qui enverra Sire Tathal (Bataille 17)), un chevalier extraordinaire dirige l'armée des joueurs avec un score de Bataille de 16 ou plus. Les personnages avec 18 ou plus dans cette compétence ne pourront la diriger que s'ils sont natifs du duché ou du comté.

Au même moment, le roi Ryons déplace ses pions...

Pendant ce temps, le Roi Ryons n'est pas resté inactif. Pendant l'automne et l'hiver, ses gardes d'élite et lui, des chefs importants, et plusieurs femmes, dont sa mère, sont partis en expédition dans les montagnes proches de la Cambrie. A son retour, des rumeurs disent qu'il a pris la Couronne d'Ordovices qui était dans un lieu magique, la Cour de la Couronne. Que la chose soit vraie ou non, les tribus le croient et beaucoup de tribus récalcitrantes rejoignent alors les rangs de l'armée du roi de Norgales. En termes de jeu, beaucoup de ses guerriers ont maintenant la passion Loyauté (Roi de Norgales), ceci à 2D6+6 pour les guerriers et à 16 pour les chevaliers qui forment l'élite de ses troupes.

Une dernière chance pour des joueurs prisonniers.

Dans le pire des cas, si les joueurs ont été capturés, ils auront vent de tout cela dans la Cité des Légions, et ils commenceront à ressentir la ferveur nouvelle qui anime les guerriers de Norgales. S'ils sont à Dinas Bran, le conclave des Sorcières Crébines tentera de séduire les guerriers pour les gagner à leur cause. Si elles réussissent, les joueurs auront alors un haut Amour (Sorcières Crébines) et une Loyauté (le roi Ryons). Cela doit être joué lorsque cela semble approprié. Si les joueurs résistent, il faut leur laisser une dernière chance de s'échapper. S'ils échouent dans leur tentative, leurs têtes orneront les murs de Dinas Bran.

Le destin de Stafford.

Si Stafford est assiégée, et que les personnages apportent des renforts, rejouer de nouveau la bataille de Stafford en tenant compte des pertes qu'a pu avoir chaque armée au cours de la première bataille. Naturellement, les joueurs peuvent faire partie d'une grande armée. Nero n'a pas reçu de renforts. En fait, on l'a rappelé à Dinas Bran. Aussi, il ne combattra que quelques tours avant de sonner la retraite s'il a affaire à une armée plus forte que la sienne (en VC). S'il est battu, il fera retraite de façon ordonnée, ses chevaliers protégeant l'arrière-garde de son armée. Il n'y aura qu'un tour de combat contre des unités montées dans ce cas.

Dans le meilleur des cas, Leodegrance a rassemblé à Stafford une grande armée composée de ses propres troupes et de celles de ses alliés. Il décide alors de prendre l'initiative en menant son armée sur la Cité des Légions. Il a avec lui toutes ses forces (100 chevaliers, 300 soldats), et ne laisse derrière lui que les blessés ou les soldats trop vieux. Si Nero est forcé de faire retraite, Leodegrance décide de le poursuivre. Il ne le fera cependant que s'il a reçu des renforts significatifs, ce qui signifie au minimum la moitié des forces des Wurensis et la moitié des troupes de Gloucester ou de Clarence. Orofoise n'est qu'un bonus. Dans le cas contraire, il est averti par ses espions que Ryons a réuni une armée immense et décide de faire une retraite jusqu'à Carohaise en abandonnant Stafford. Cela marquera la fin du scénario et Cameliard subira des raids

jusqu'en 510, lorsque Arthur vient l'aider.

Ryons lance sa dernière manoeuvre

Ryons rassemble son armée au pied du château du Corbeau. Cependant, Leodegrance ruinera ses plans s'il agit assez vite. Seules les tribus guerrières de Norgales renforcées de chevaliers du Cheshire (qui envoie seulement des chevaliers et guerriers, les soldats à pieds restant dans la Cité des Légions) et du Pase, seront disponibles pour Ryons. Heureusement pour lui, il a aussi des messagers aériens et les enverra à Amans et aux tribus des Cîmes pour leur ordonner de harasser en toute hâte le nord du Cameliard.

Même s'il n'a pu réunir toutes ses forces, le Roi Ryons a sous des ordres une grosse armée. Les deux armées se rencontrent en dehors des murs de la Motte et de l'enceinte brûlée du château de Malpas. Au début, seuls quelques éléments des deux adversaires se font face (les joueurs peuvent agir comme éclaireurs et peuvent ainsi avoir quelques escarmouches avec des Hommes des Collines à cheval). Ryons place son armée de façon à ce qu'elle puisse franchir le guet de la rivière Dee. Leodegrance a pris position sur des hauteurs. Ryons comptant sur sa supériorité numérique et la passion qui anime ses troupes, décide de lancer l'assaut.

La bataille de Malpas

Commandants :

Le roi Leodegrance (Bataille = 18)

Le roi Ryons (Bataille = 19)

Taille de la bataille : Moyenne

Taille des armées :

Le roi Leodegrance : 165 chevaliers, 438 soldats. Cela peut être un peu plus si les joueurs ont convaincu de nombreux seigneurs et ont pu recruter des mercenaires. Cela ne doit pas inclure les joueurs et les chevaliers de leur famille (589 VC au minimum).

Le roi Ryons : 135 chevaliers , 300 cavaliers Hommes des Collines, 1300 guerriers (1220 VC).

Modificateurs :

Le roi Leodegrance est en nombre inférieur : -5/+5

Le roi Leodegrance est sur des hauteurs +5/-5

Le combat :

Tour 1 : les Hommes des Collines se lancent à l'assaut de la colline en lançant des javalots contre les chevaliers qui chargent. Jeter deux fois les dés pour un joueur à cheval. Si le joueur est à cheval, il a un bonus de +5 en plus de tous les autres bonus/malus contre ses adversaires.

Tour 2-4 : Normal.

Tour 5 : un nuage noir englobe la garde rapprochée du roi Leodegrance donnant un malus de -5 à cette unité.

Table des événements :

Dans le brouillard : les joueurs peuvent tenter de pénétrer le brouillard s'ils ne sont pas engagés dans un autre combat ailleurs. Une fois dedans, ils verront des chevaliers étrangement habillés en train de combattre la garde personnelle du Roi Leodegrance. Les personnages sont pris dans une escarmouche entre 10 chevaliers féériques et entre les 5 chevaliers de la garde personnelle du Roi Leodegrance qui restent. Jouer cela comme un tour de combat. Laisser aux joueurs l'opportunité de combattre pour Leodegrance. Si c'est le cas, les Fées disparaîtront subitement. Même les Fées ne veulent pas se battre contre des gens décidés à se sacrifier.

Tour 6 : le brouillard disparaît dévoilant soit le Roi Leodegrance seul et blessé entouré de chevaliers morts, soit le roi, les joueurs et ses gardes restant en vie qui poussent un cri de bataille victorieux. Il a cependant échoué ou fait une réussite critique à son jet de Bataille : -5 ou + 5 sur la table des événements d'unité.

Tour 7 : Si Leodegrance a fait une réussite critique à son jet de Bataille, le roi Ryons perd sa couronne. Sinon, Leo ou son commandant le plus proche sonnent la retraite vers Carohaise.

Tour 8 : Déroute des Hommes des Collines. Les chevaliers ennemis attaquent avec vengeance ce tour. Un tour de plus de poursuite est possible.

Gloire: 30/tour.

Une victoire décisive ou une défaite non décisive sont possibles.

Butin : En cas de déroute, 1-2 chargeurs, 1-2 poneys des collines, 1£ de marchandises.

Table de survie des suivants :

Résultat	Modif jet suivant	Destin des suivants
Critique +4	Pas de pertes	
Réussite	+2	10% pertes : 2% tués, 8% blessés
Egalité +0		25% pertes : 5% tués, 16% blessés, 4% capturés
Echec -2		50% pertes : 10% tués, 25% blessés, 15% capturés
Catastrophe	-4	75% pertes : 50% tués, 25% capturés

Table des ennemis

01-10

Homme des collines à pieds (Prendre la caractéristiques des Hommes des Collines données dans la Première Année)

11-13

Hommes des collines à cheval (Prendre la caractéristiques du chef des Hommes des Collines données dans la Première Année)

14-17

Chevalier (Ordinaire (1-3), Mercenaire (4-5), ou Notable (6))

18-19

Chevaliers du Norgales (Nero ou Idurans sont possibles s'ils sont encore en vie)

18-19

Ryons et l'unité de commandement (Fameux 1-4, ou Extraordinaire 5-6, Ryons est extraordinaire avec les caractéristiques physiques d'un petit géant, ou bien l'on peut utiliser celles de Sire Turquine)

Voir précédemment pour le butin..

Les joueurs peuvent maintenant retourner chez eux, en espérant qu'ils y vont victorieux. Cependant, dès leur retour, ils entendent parler de raids qui ont lieu dans le nord du Cameliard. Ils peuvent décider de nouveau de repousser ces incursions. S'ils sont vassaux de Cameliard, ils en auront l'obligation. Ils peuvent alors mener une force de 20 chevaliers et 30 soldats (plus d'autres personnages). Les pillards sont originaires d'Amar (5 chevaliers et 25 guerriers) et des Cîmes (5 chevaliers, 20 soldats et 25 guerriers) ou bien des deux régions si le MJ le souhaite. Traiter ces rencontres comme des escarmouches.

Conséquences

Si Leodegrance est victorieux, les joueurs pourraient bien être les héros de la bataille. On peut leur offrir des terres s'ils n'en ont pas en échange d'un serment de vassalité. Tout peut être permis et ils seront toujours les bien-venus.

Ryons regagnera son château écoeuré. Il fera mettre à mort quelques uns des rois vassaux qui ont fui le combat les premiers. Il peut cependant continuer de harceler ses frontières. Il devra attendre l'année 510 pour rassembler de nouveau une armée conséquente et regagner la Couronne. Il attaquera alors le cœur du

Cameliard.

Si Ryons est victorieux, il consolide ses positions, occupe Stafford et continue de faire des incursions à l'intérieur du Cameliard. Cela continue jusqu'en 510, lorsque Ryons décide d'en finir avec le Roi Leodegrance une fois pour toutes. Bien sûr, Arthur viendra alors en aide au Penylln.

Appendice

Cet appendice a pour but de résumer les grandes lignes du scénario " Ryons, le Haut Roi " afin d'aider le MJ à gérer les événements.

An 1

Ryons crée des troubles entre Orofoise et ses voisins. Bataille : Embuscade en Orofoise.

An 2

les joueurs mènent une expédition contre Orofoise. Batailles optionnelles : Assauts contre Oroquelenes et Shrewsbury

le roi Ryons envahit le Cameliard. Une armée menée par Nero marche sur le sud vers Stafford et rencontre celle du roi Leodegrance à Market Drayton. Bataille: Bataille de Market Drayton. Leodegrance doit faire retraite jusqu'à Stafford tandis que Nero continue son avance.

Pendant ce temps, Idurans à la tête d'une autre armée pille les villages et villes de Cameliard. Après avoir détruit plusieurs petites villes, il fait le siège de Penkridge. Bataille de Penkridge.

Après 4 jours de siège, Idurans mène une partie de son armée vers le sud afin d'attaquer une armée de secours. Ceci est normalement ce qui permet aux joueurs de s'introduire dans la campagne pour cette année. Bataille : Embuscade sur la rivière Arden

Si l'armée de secours survit à l'embuscade, elle peut se déplacer pour briser le siège de Penkridge. Bataille optionnelle: Siège de Penkridge (cont.)

ils peuvent aussi continuer sur Stafford, où ils pourront trouver Nero qui assiège la ville. Bataille de Stafford

An 3

Cameliard recherche des alliés parmi les pays voisins : Lambor, Wurensis, Clarence, Gloucester, et Orofoise.

Ryons retrouve la Couronne d'Ordovice.

Si Stafford est assiégée, les renforts permettront de la libérer. Bataille optionnelle : Bataille de Stafford.

le roi Leodegrance commence à bouger son armée vers le nord, forçant ainsi Ryons à agir prématurément. Les deux armées se rencontrent à l'extérieur, près des restes incendiés du château de Malpas. Bataille : Bataille de Malpas.

Ensuite, des incursions sporadiques continuent dans le nord du Cameliard, menées par des forces d'Aman et des Cîmes.

La campagne se termine, soit par la retraite de Ryons, soit par la victoire de Ryons qui occupe ensuite Stafford, en fonction des résultats de la bataille de Malpas.