Les Chroniques de Théia

Année IV

Erratas

ARCANES

Geis Mineur - page 200 - Livre de base

Il s'agit d'un sortilège d'Évocation et non de Divination.

Geis Majeur et Geis Funeste - Page 48 - KDM

Il s'agit de deux sortilèges d'Évocation et non de Divination.

Aventures

LE DUNON D'EPOSALBOS

Un peu d'histoire...

Eposalbos (en Gaulois : maison des chevaux) est un riche dunon gaulois, de la tribu (mineure) des Eporedicos (en Gaulois : bons écuyers). Ses habitants sont des éleveurs de chevaux et de bons cavaliers. La déesse Epona est la divinité protectrice du dunon et le culte le plus important de ce dernier.

Une légende court au sujet de ce dunon, elle veut que la famille dirigeante descende directement de la déesse elle-même.

Adérel le fort, âgé de 65 ans, est l'actuel roi de la tribu des Eporedicos. Il ne possède qu'un héritier, Adedilos, le plus jeune de ses fils. Ses deux autres fils ont été tués, avant de devenir père eux même, en combattant des tribus rivales.
Aédhan le jeune, demi-frère d'Adérel par son père, est également mort au cours d'un combat l'année dernière, non sans avoir causé de lourdes pertes à l'ennemi.
Le roi Prarotix, père d'Adérel et d'Aédhan, a eu ce dernier avec la déesse Morrigane. Prarotix n'a jamais su pourquoi la déesse s'est faufilée une nuit dans sa couche, avant de disparaître peu avant l'aube. Ni pourquoi, elle est revenue plusieurs mois plus tard lui amener un nouveau-né, avant de re disparaître à nouveau en lui indiquant simplement qu'il s'agissait de leur fils. Le roi ne parla jamais de cela à ses fils, ni à quiconque d'ailleurs. La déesse laissa également au roi un magnifique cladio à destination de leur fils.
Aédhan était donc un être de sang divin, capable de grandes prouesses physiques et guerrières. Son sobriquet « le jeune » lui venait du fait qu'une fois atteinte la vingtaine, il avait cessé de vieillir physiquement. Certains de la tribu avaient associé cette singularité au fait que sa famille descendait de la déesse Epona, d'autres à une malédiction que lui aurait lancé un ennemi.
Adérel étant l'aîné, il hérita du titre de son père et put compter sur la loyauté indéfectible de son frère, jusqu'à la mort de ce dernier. Aédhan ayant eu un fils, Théodraxel, ce dernier a pris la place de son père auprès du roi.
Agé, Adérel s'appuie sur son fils Adedilos, qui le remplacera bientôt sur le trône,

et sur l'expérience militaire de Théodraxel, afin qu'il puisse soutenir le nouveau roi, comme son père l'a fait avec lui.
Théodraxel est un homme au milieu de la quarantaine, dans la pleine force de l'âge, courageux et loyal, capable lui aussi d'accomplir de grandes choses de par son sang divin et l'équipement dont il vient d'hériter récemment, suite au décès de son père. Il est à la tête d'une troupe de quarante chevaliers expérimentés (un chevalier gaulois est un guerrier de métier, faisant partie d'une unité de cavalerie, issu de famille noble/riche).

Nul ne sait ce qu'elles sont les causes ou desseins qui ont poussé la déesse Morrigane/Bodbh « la corneille » à s'unir au roi Prarotix et à lui confier leur enfant ainsi qu'un équipement légendaire. Peut-être a-t-elle vu dans la lignée de Prarotix la venue d'un leader d'exception qui conduirait cette tribu de fiers et valeureux chevaliers gaulois à s'allier, dans quelques années, au grand Vercingétorix puis au futur grand roi Franck Alvard afin de repousser l'envahisseur étrusque. Ou encore, peut-être était-ce un pied de nez à la déesse Epona ?

Le Dunon

Le dunon est construit sur une colline, sur deux niveaux, et s'étend sur une surface plus ou moins ovale d'environ 20 hectares. Il est entouré d'un rempart haut de cinq mètres. Ce dernier est constitué d'un assemblage de poutres horizontales régulièrement espacées et superposées en grilles. Des fiches de fer de bonne taille et des clous permettent de relier les poutres les unes aux autres. L'espace entre les poutres est remblayé avec des pierres et de la terre. Ce rempart dispose d'un parement extérieur en pierre et d'un parement interne constitué d'une pente de terre permettant d'accéder au sommet de ce dernier. Le haut du rempart est muni d'un chemin de ronde protégé par une palissade constituée de pieux de bois d'une hauteur d'environ 1,5 mètre, portant la hauteur totale de l'édifice à 6,5 mètres. Le rempart est large d'environ une trentaine de mètres et il est précédé par un fossé large de 25 mètres disposant d'une profondeur de près de 8 mètres. Une seule grande porte au nord, de 6 mètres de large, permet d'accéder au dunon. Elle est surmontée d'une tour permettant de protéger cette dernière.

Une grande rue principale traverse le dunon. Elle est bordée de maisons serrées et croisées par des rues plus petites. Au centre du dunon, sur le niveau le plus élevé, se trouve le palais du roi. Le palais est constitué de la grande maison royale, d'une écurie royale, et de diverses autres constructions de taille différentes. Le dunon est constitué de quartiers d'habitations, d'un quartier de commerce et d'artisanat, d'un quartier de paysans et d'éleveurs, ainsi que d'un quartier constitué d'écuries.
Autour du dunon se trouvent des champs cultivés et des prairies verdoyantes aux multiples haras.

Le dunon jouit d'une population d'environ deux milliers d'habitants et peut atteindre deux milliers et demi si on y ajoute les populations des villages, fermes et haras alentour.

La sécurité du dunon est assurée par Adérel le fort et ses 160 chevaliers, ainsi que par le neveu d'Adérel, Théodraxel et ses 40 chevaliers.
Ces 200 chevaliers sont des guerriers de métier issus des familles nobles et riches du dunon. Cela explique également la qualité de leur équipement.
En temps de guerre, le dunon peut lever environ 500 combattants de plus, parmi les habitants du dunon.

AVENTURES

Les rivaux

Une bande armée d'une tribu rivale, plus au nord, a été aperçue non loin d'une ferme éloignée du dunon. Adérel le fort, le chef du dunon d'Eposalbos, demande aux personnages leur aide ; il souhaite qu'ils se rendent sur place pour découvrir leur force et les raisons de leur présence.
Que font ces hommes sur les terres Eporedicos ? Combien sont-ils ? Est-ce l'avant-garde d'une armée ou un groupe venu piller les fermes les plus éloignées ? Le dunon est-il en danger ? Les personnages pourront-ils stopper ces assaillants ?

Les Gargams

Un groupe de Gargams s'en ait pris à des fermes aux alentours du dunod d'Eposalbos. Adérel le fort, le chef du dunon, occupé avec ses guerriers à régler un différend avec une tribu rivale au nord, engage les personnages pour dénicher les assaillants et régler le problème.
Les personnages devront traquer et débusquer les 2 Gargams en cause, qui ont construit leur refuge au cœur d'une forêt profonde. Mais la tâche ne sera pas aisée, il leur faudra user de ruse et de talents pour venir à bout de ces géants.

Jalousies

Dix années se sont écoulées depuis la disparition d'Aédhan « le jeune ». Son frère, Adérel « le fort », roi du dunon des Eposalbos, est aujourd'hui très âgé. Son fils et successeur, Adedilos, siège à tous les conseils à ses côtés et dirige aujourd'hui dans l'ombre

de son père en tant que premier conseiller du roi et prince héritier.
Cependant, depuis la mort de son père, Théodraxel, le neveu du roi, a cessé de vieillir. Chose peut notable au début, mais qui est devenue évidente aux yeux de tous dix années plus tard. Élément, qui depuis quelques mois, a relancé les rumeurs autours de légendes sur lui, son père et la famille royale, dans tout le dunon. Certains avançant même que le véritable descendant royal de la déesse Epona et souverain légitime de la tribu serait Aédhan et non son demi-frère Adérel.

Le fait que Théodraxel soit affublé de la même singularité que son père indique bien, aux yeux de certains, qu'il est de descendance divine contrairement à son cousin Adedilos. De ce fait, il serait légitime qu'il devienne le prochain roi du dunon, à la mort d'Adérel « le fort », au dépend de son cousin.

Théodraxel n'a jamais prêté attention ni alimenté ces commérages. Toutefois, Adedilos, qui a toujours masqué sa jalousie envers son cousin, voit en ce dernier une réelle menace pour son accession au trône et son futur règne. Aussi, afin de se débarrasser de celui qu'il perçoit comme un rival, Adedilos prépare un guet-apens mortel contre ce dernier : un jour, alors que Théodraxel quittera le dunon avec deux de ses chevaliers, il sera attaqué par cinq mercenaires aguerris à la solde d'un certains Atepios, un jeune noble désargenté à la réputation peu louable, à qui Adedilos a promis un titre, des terres et de l'or.

Les personnages, au détour d'un bois, à quelques leugas du dunon, tomberont sur une scène d'embuscade. Les deux hommes de Théodraxel gisent au sol, tout comme l'un des cinq assaillants. Aideront-ils Théodraxel ? Arriveront-ils à sortir en vie de cet affrontement ? Captureront-ils un assaillant en vie ? Arriveront-ils à le faire parler ? A remonter jusqu'à Atepios ? Jusqu'à Adedilos ? Arriveront-ils à trouver des preuves de sa culpabilité ou à le confondre ? Quel impact cette affaire aura-t-elle sur le dunon, sur l'actuel roi et la succession au trône ?

THÉODRAXEL (Némésis +)

Force	4	Apparence	2	Ruse	2	Charisme	2
Constitution	3	Rapidité	2	Volonté	3	Points de Héros	3
Dextérité	2	Savoir	1	Perception	2	Points de fatigue	-
Armure	10	Linguistique	6	Cartographie	6	Etiquette	8
Vigilance	6	Recherche	6	Sc. des Symb.	6	Commandement	10
Expression	8	Intimidation	8	Endurance	10	Esquive	10
Médecine	8	Equitation	12	Athlétisme	10	Scien. Milit.	10

Attaques	SC / PdM	Dommages	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Cladio[1]	15*/9	Tran 8/Perf 6	5[2]	31*	Légendaire
Caetra	11/8	Cont 5	4	29*	Déf +2
Francisque	16*/9	Tran 8	4	32*	AA, PM
Lance	16*/9	Tran 8	4	32*	PM
Mains nues	9/7	Cont 4	6	22	
CAD					
Francisque	13*/7	Perf 10*	4		19 m
Lance	13*/7	Perf 11*	6		44 m

Style de combat habituel* :
CAC : Attaque multiple I et II (5), Défense accrue 3, Attaque arme secondaire et Feinte 1
CAD : Tir ajusté 3 et Attaque précise 4

Notes : Cladio[1] (arme de maître légendaire : +1 dommages tranchants) et fourreau celte[2] (+1 initiative).

Localisations		PdV		Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe D	23		0	2	3	1
2	Jambe G	23		0	2	3	1
3-4	Bras D	23		0	2	7/3	1
5	Tête	28		3	4/2	5/3	2/2
6-7	Bras G	23		0	2	7/3	1
8-9-10	Torse	23		0	2	7/3	1
*	Coeur	18					
Armure	Cotte de mailles et manica, cuir rigide et casque métallique à cimier.						

Cladio (objet Légendaire)

Capacités
Sortilège (4) : Bénédiction majeure
Points de fatigue maximum : 9/jour

Niveau de puissance : 4
Attribut : Volonté
Si cladio est porté par un descendant de la déesse Morrigane/Bodbh « la corneille » ayant atteint l'âge adulte, ce dernier cesse de vieillir.

CHEVALIER EPOREDICOS (Hommes de main)

Force	1	Apparence	0	Ruse	0	Charisme	0
Constitution	1	Rapidité	1	Volonté	1	Points de Héros	0
Dextérité	1	Savoir	0	Perception	1	Points de fatigue	-
Vigilance	6	Recherche	6	Endurance	7	Médecine	6
Equitation	7	Intimidation	6	Athlétisme	7	Scien. Milit.	7

Attaques	SC / PdM	Dommages	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Cladio	10*/6	Tran 6*	3[1]	24*	
Caetra	9*/6	Con 4*	2	24*	Déf. +2
Lance	11*/6	Perf 7*	4	23*	AA, PM
Poignard	10*/6	Perf 5*	4[1]	23*	
CAD					
Lance	8*/5	Perf 7*	4		41 m

Style de combat habituel* :
CAC : Feinte 2, Défense accrue 2 et Attaque puissante 2
CAD : Tir ajusté 2, Attaque précise 3

Notes : Cladio et Poignard ainsi que leurs fourreaux métalliques celtes[1] (+1 initiative), Lance et Caetra.

Localisations		PdV		Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe D	14		0	2	3	1
2	Jambe G	14		0	2	3	1
3-4	Bras D	14		0	2	3	1
5	Tête	19		3	4/2	5/3	2/2
6-7	Bras G	14		2	4	5	2
8-9-10	Torse	14		0	2	7/3	1
*	Coeur	9					
Armure	Cotte de mailles, cuir rigide et casque métallique.						

ADEDILOS (Acolyte)

Force	2	Apparence	1	Ruse	2	Charisme	2
Constitution	2	Rapidité	1	Volonté	2	Points de Héros	1
Dextérité	2	Savoir	1	Perception	1	Points de fatigue	-
Vigilance	6	Étiquette	8	Endurance	7	Commandement	8
Expression	8	Intimidation	6	Athlétisme	8	Lang. Corporel	
Médecine	6	Equitation	8	Linguistique	7	Scien. Milit.	7

Attaques	SC / PdM	Dommages	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Cladio[1]	12*/7	Tran 8*	3[2]	25*	
Poignard	12*/7	Perf 6*	3	24*	
Lance	13*/7	Perf 8*	4	24*	AA, PM
CAD					
Lance	10*/6	Perf 9*	4		42 m

Style de combat habituel* :
CAC : Attaque multiple I, Feinte 2, Défense accrue 1 et Attaque puissante 2
CAD Tir ajusté 2, Attaque précise 4

Notes : Cladio[1] (arme de maître : +1 dommages tranchants) et Poignard ainsi que leurs fourreaux métalliques celtes[2] (+1 initiative), Lance.

Localisations		PdV		Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe D	18		0	2	3	1
2	Jambe G	18		0	2	3	1
3-4	Bras D	18		0	2	3	1
5	Tête	23		3	4/2	5/3	2/2
6-7	Bras G	18		0	2	3	1
8-9-10	Torse	18		2	4/1	5/2	1
*	Coeur	13					
Armure	Cuir rigide et casque métallique.						

COMBATTANTS EPOREDICOS (Seconds couteaux)

Force	1	Apparence	0	Ruse	0	Charisme	0
Constitution	0	Rapidité	0	Volonté	1	Points de Héros	0
Dextérité	1	Savoir	0	Perception	0	Points de fatigue	-
Vigilance	4	Equitation	6	Endurance	6	Athlétisme	6

Attaques	SC / PdM	Dommages	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Cladio	8*/3	Tran 6*	0	21	
Caetra	6/2	Con 4*	0	21	Déf. +2
Hache	9*/3	Tran 8*	0	20	

Style de combat habituel* : Feinte 1, Attaque puissante 2

Notes : Cladio avec fourreau en cuir et/ou hache, Caetra.

Localisations

		PdV		Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe D	12		0	1	1	0
2	Jambe G	12		0	1	1	0
3-4	Bras D	12		0	1	1	0
5	Tête	17		0	0	0	0
6-7	Bras G	12		2	3	3	1
8-9-10	Torse	12		0	1	1	0
*	Coeur	7					

Armure Cuir souple.

Le grand hiver s'approche.