

LA QUÊTE PÉRILLEUSE

Par Nigel Stillman

Version 1.1

Par le scribe Patatovitch, Kruger et Deathshade, pour Le Verrah Rubicon

Ceci est la transcription non autorisée d'un supplément de campagne publié en 1997 et destiné à la 5^{ème} édition de Warhammer. L'introduction et certains passages du document original ont été réécrit pour synthétiser le propos et supprimer les allusions aux parchemins de bataille rassemblés ici avec en annexe du document principal.

Il est facile de jouer cette campagne dans une autre édition pour peu de réécrire les listes d'armée en respectant l'esprit de la bataille et les règles données.

Tous les mots bizarres de ce document ont de bonnes chances d'être des marques de Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations contenues dans ce document sont la propriété de Games Workshop Ltd.

Table des matières

LA QUÊTE PÉRILLEUSE.....	2
LE CHOIX DES FORCES.....	2
LES PERSONNAGES SPÉCIAUX.....	2
LES BÂTIMENTS NÉCESSAIRES.....	2
AGRAVAIN DE BEAU GESTE.....	3
SCÉNARIO 1 : LE TOURNOI.....	7
LIVRER LE TOURNOI.....	8
RÉSULTAT HISTORIQUE.....	9
SCÉNARIO 2 : LA BATAILLE DES TENTES.....	11
LA BATAILLE.....	12
RÉSULTAT HISTORIQUE.....	13
SCÉNARIO 3 : LE PÈLERINAGE PÉRILLEUX.....	14
LA BATAILLE.....	16
RÉSULTAT HISTORIQUE.....	17
SCÉNARIO 4 : LA BATAILLE DE L'ARBRE AUX ÉCUS.....	18
LA BATAILLE.....	20
RÉSULTAT HISTORIQUE.....	21
ANNEXE 1 : LES BRIEFINGS.....	23
SCÉNARIO 1 - LES BRETONNIENS AU TOURNOI DE QUENELLE.....	23
SCÉNARIO 1 - LES ELFES SYLVAINS AU TOURNOI DE QUENELLE.....	24
SCÉNARIO 2 – LES TROUPES DU CHÂTELAIN DE QUENELLES.....	25
SCÉNARIO 2 – LES VOLEURS DE LOREN.....	25
SCÉNARIO 3 – LES PÈLERINS DE QUENELLES.....	26
SCÉNARIO 3 – LES ESPRITS DE LA FÔRET.....	27
SCÉNARIO 4 – L'ARMÉE D'AGRAVAIN.....	28
SCÉNARIO 4 – LE CLAN DES SAULES.....	29
ANNEXE 2 : LES TOURNOIS BRETONNIENS.....	30
LES CHAMPS DE BRETONNIE.....	30
L'arbitrage des hérauts et les registres de Tournois.....	31
CRÉER UNE ÉQUIPE DE JOUTE.....	31
Les vertus chevaleresques.....	31
Le Tableau de bataille.....	33
ANNEXE 3 : LES DÉCORS.....	36

LA QUÊTE PÉRILLEUSE

La Quête Périlleuse décrit les aventures d'un paladin du nom d'Agravain de Beau Geste, héros d'une célèbre ballade chantée par les troubadours bretonniens. La ballade raconte comment il se lança dans la quête pour libérer la Damselle de Chalotte, qui lui était apparue dans une vision et comment il dut livrer une petite guerre sainte contre les elfes sylvains !

Chaque campagne de Warhammer est construite autour de deux forces rivales, en mettant l'accent sur une armée en particulier. La Quête Périlleuse, comme son titre l'évoque, est centrée sur les bretonniens et ce supplément sera donc utile à tous les joueurs bretonniens. Il comprend non seulement les règles de la campagne, mais propose aussi des règles spéciales pour livrer des tournois ainsi que des éléments de décor permettant de composer un campement bretonnien et un chariot qui pourront être utilisés dans d'autres batailles.

A l'instar de tous les suppléments de campagne, la Quête Périlleuse est destinée aux joueurs possédant déjà une armée. Ses scénarios sont conçus de façon à ce que les joueurs disposant déjà d'une armée d'environ 3000 points aient la possibilité d'aligner leurs troupes sans devoir faire l'acquisition d'un grand nombre de nouvelles figurines. Les joueurs pourront toutefois profiter de l'occasion pour augmenter leurs armées en leur ajoutant quelques unités ou personnages spécialement créés pour cette campagne.

LE CHOIX DES FORCES

Vous n'avez pas besoin d'unités bien précises pour jouer cette campagne, mais vous aurez à choisir des forces dont la valeur totale est fixée pour chaque bataille.

Les forces disponibles et les règles spéciales sont décrites pour chaque bataille en annexe. Considérez-les attentivement avant de vous lancer dans la campagne. Certaines restrictions limitent ces choix et vous pourrez parfois prendre davantage d'unités d'un certain type que la liste d'armée normale ne le permet. Les listes d'armées sont conçues pour être représentatives des forces courantes des races qu'elles couvrent, les armées des campagnes sont au contraire basées sur des affrontements bien précis.

Une certaine liberté de choix a été laissée aux joueurs afin qu'ils puissent utiliser les figurines qu'ils possèdent et qu'ils puissent vaincre l'ennemi en utilisant des ruses de leur cru. Ces choix sont cependant limités pour que les armées restent fidèles au contexte de chaque bataille. Les restrictions à l'équipement, les options possibles, leur coût et la disponibilité des objets magiques sont indiquées dans les briefings.

Enfin, des objets magiques spécifiques à cette campagne sont également décrits.

LES PERSONNAGES SPÉCIAUX

Cette campagne décrit un certain nombre de personnages spéciaux à la fois pour les bretonniens et pour les elfes sylvains. Vous trouverez leur description dans les scénarios où ils interviennent.

Vous pouvez les représenter avec des figurines qui correspondent à leur description. Vous pouvez les utiliser dans d'autres parties que celles de cette campagne si votre adversaire l'autorise.

LES BÂTIMENTS NÉCESSAIRES

Vous trouverez en annexe 3 des planches prêtes à imprimer pour représenter un campement bretonnien. Ce genre de décors est utile dans les scénarios 1 et 2. Le chariot est utilisé dans les scénarios 3 et 4.

- cinq petites tentes dont trois carrées et deux hexagonales
- un pavillon
- cinq balustrades
- un chariot (il vous manquera des roues)

AGRAVAIN DE BEAU GESTE

La Quête Périlleuse est basée sur la fameuse ballade chantée par les troubadours bretonniens « La chanson de Challotte », adaptée par le ménestrel Blondel d'après un vieux texte bretonnien « La Damoiselle de Challotte ».

La nuit tombait sur le domaine de Beaumarchais. Un grand feu rugissant baignait de lumière la grande salle du donjon du château où un troubadour de passage venait à peine de terminer sa chanson « La demoiselle de Challotte », un récit sur l'honneur et la bravoure bretonnienne et sur la perfidie des elfes sylvaains. Il s'apprêtait à recevoir son salaire, quelques tranches de la meilleure venaison et un pichet de grand vin.

« Le Roi et la Reine des Bois ne sont-ils pas les alliés du souverain de Bretagne ? » demanda Damoiselle Isabelle.

« Oui et non » répondit son frère Agravain, plongé dans ses pensées.

« Oui et non, non et oui, oui, non, peut-être, parfois, jamais ! » intervint le bouffon, brandissant sous le nez d'Agravain sa marotte fixée au bout d'un bâton.

« La ferme et pousse-toi de là, vieux fou ! » aboya Agravain agacé.

« Ne sois pas méchant avec ce pauvre Jasper, Agravain ! Il est le seul à pouvoir arracher un sourire à notre mère depuis que père est parti guerroyer ! » dit Isabelle. « Et tu n'as pas vraiment répondu à ma question. »

Son frère poursuivit.

« Le peuple magique de la forêt de Loren n'est loyal qu'envers lui-même. J'ai entendu parler de nombreux chevaliers partis en quête dans cette région et qui n'en sont jamais revenus ! Malgré cela, notre roi reste fidèle à ce vieux serment de respecter le royaume des fées. Les légendes disent que ces gens nous ont jadis aidés, mais quiconque de censé sait très bien qu'ils ne l'ont fait parce que nous avions des ennemis communs ! »

J'ai une autre question » dit Isabelle. « La reine des Bois est-elle la Dame du Lac ? »

« Ne tires-tu aucun enseignement de ce qui est dit à la chapelle du Graal ? »

« Est-elle la Fée Enchanteresse ? » questionna Isabelle en voulant taquiner son frère.

« Chère sœur, ton ignorance m'exaspère ! »

« Qui est-elle alors, cher frère, puisque tu sais tout ? »

« On l'appelle La Dame Sans Merci car c'est une sorcière qui conduit à leur perte les vaillants chevaliers qui s'aventurent dans la forêt. »

« Il me semble, mon frère, que le peuple des fées te fait peur ! »

« Ils ne me font pas peur ! » protesta Agravain. « Si seulement le roi voulait bien lever l'interdit et déclarer une guerre sainte, la forêt serait rapidement une nouvelle et belle province pour son royaume ! Nombreux sont les jeunes chevaliers à la recherche d'un domaine ces temps-ci. Ils n'ont peur de rien et moi non plus ! »

« Quelle idiotie ! » dit leur mère, la baronne de Beaumarchais, en entrant dans la salle. Le voile de sa haute coiffé flottait avec élégance dans son sillage et elle vint s'asseoir au coin du feu pour continuer sa tapisserie. « Quel jeune impétueux que vous faites ! Je ne veux pas vous voir vous engager dans une guerre sainte quelle qu'elle soit ! Il suffit déjà de votre père

qui est lié par l'honneur au service du roi. Votre tour viendra suffisamment tôt, et quand cela sera, pour votre salut, je prie pour que vous n'ayez comme ennemis que des orques ! »

Agravain, qui était en âge de porter les armes en tant que Chevalier Errant, avait reçu de son père la charge de protéger le château plutôt que de partir à la guerre à ses côtés comme écuyer. Il se sentait parfois aigri d'avoir été ainsi laissé en arrière, mais il avait conscience que sa mission était un signe de confiance. Garder et défendre le domaine de son père, protéger sa sœur, sa mère et les gens du village. Il ne fut donc pas blessé par les remontrances de sa mère, qui avait de toute façon toujours clairement donné son opinion. Il savait qu'elle attendait avec anxiété le retour du baron, tout comme eux tous d'ailleurs.

L'ÉCU DU BARON

Les nouvelles voyagent lentement le long des routes de Bretagne. Le baron était parti en guerre avec vingt de ses sujets au printemps et les moissons étaient maintenant mises à l'abri. Un jour, trois cavaliers arrivèrent au village, c'était tout ce qu'il restait de la suite d'écuyers du baron. Le pont-levis fut abaissé et la famille du baron se rua à leur rencontre dans la cour. Ils tenaient à peine en selle, fourbus et blessés. Le baron n'était pas avec eux, mais l'un des écuyers portait son bouclier fendu en deux.

« Où est mon époux ! » S'écria la baronne.

Les écuyers étaient abattus. « Hélas, ma dame, il est tombé au combat ! »

La baronne et sa famille reçurent cette terrible nouvelle avec toute la dignité qui sied à la noblesse bretonnienne. Les larmes seraient pour plus tard, pas en présence de roturiers.

« Comment se fait-il que vous ayez survécu ! » demanda la baronne.

« Ma mère ! » l'interrompit Agravain. « Ne mettez pas en doute la valeur de ces braves gens. »

L'écuyer poursuivit d'une voix rendue tremblante par l'effort.

« Nous avons rapporté son écu, ma dame. Le baron de Beaumarchais est tombé avec honneur, accomplissant un grand fait d'arme. C'est sa valeur qui nous a apporté une grande victoire, il a mené une charge en plein cœur des skavens et les a repoussés jusqu'à la mer. Mais l'ennemi, en pleine déroute, riposta avec des sorts démoniaques et des objets indignes d'honneur. Nous fûmes assaillis de flammes et de vapeurs maléfiques, et de toute la compagnie, nous fûmes les seuls survivants. Nous l'avons cherché sur tout le champ de bataille, ma dame, mais tout ce que nous avons retrouvé, c'est son écu. »

La baronne reprit alors la parole. « L'écu est une relique sacrée qui vient de la chapelle du Graal. Hélas ! Je pensais qu'il épargnerait à mon époux une telle destinée. Mais puisque c'est tout ce qu'il reste de lui, que je sois ensevelie avec ! » Elle prit alors le bouclier et retourna dans le grand donjon du château. Deux jours plus tard, la baronne mourut de chagrin. Elle fut enterrée dans la chapelle du Graal, sous le bouclier de son époux.

« APPORTEZ-MOI LA TÊTE DE MALDROGON ! »

Les premières gelées arrivèrent. Peu de temps après, des orques furent aperçus à la lisière des champs les plus éloignés. Agravain et Isabelle se réchauffaient auprès du foyer dans la grande salle lorsque le vieux Jules, l'intendant du baron, s'approcha.

« Il y a quelque chose dont je voudrais vous entretenir tous deux. Il est temps de décider de l'avenir du domaine et vous, ma dame, devez déclarer une quête de chevalerie et offrir ces terres à quiconque s'en montrera digne. »

« Quiconque ? » répéta Agravain stupéfait.

« Oui. » dit Jules. « Un autre Chevalier Errant sera là. Certains paysans ont persuadé Jacques de s'atteler à cette tâche. J'ai tout organisé pour que votre sœur descende au village demain après-midi et déclare la quête. On a encore vu rôder des orques, nous ne pouvons pas attendre davantage ! »

« Pourquoi voudrait-il entrer en compétition avec moi pour les terres de mon propre père ! Il n'a donc aucun sens du respect ? »

« Ne lui en veux pas, mon frère. » dit Isabelle. « C'est un homme de bien, je comprends pourquoi les paysans l'ont choisi. De toute façon, c'est finalement la Dame du Lac qui choisira entre vous deux. »

Agravain était un jeune homme observateur. Il avait remarqué la manière dont sa sœur souriait souvent au jeune et charmant berger, Jacques, qui avait déjà abattu plusieurs orques en défendant son troupeau.

« Ce ne sont pas seulement les paysans qui ont persuadé Jacques, n'est-ce pas Isabelle ? »

La sœur d'Agravain rougit légèrement.

« Je n'ai plus grand désir que de te voir hériter du domaine de notre père, mais je ne veux pas passer ma vie comme damoiselle dans la chapelle du Graal pendant que la plus belle jeune fille du village sera assise à tes côtés avec le titre de baronne. Je veux un époux qui soit brave ! Que se passera-t-il si tu ne reviens pas de ta quête, Agravain ? Ainsi, quel que soit celui qui reviendra, les terres de notre père resteront dans sa famille, que ce soit grâce à toi, ou grâce à moi si j'épouse Jacques. Comme je l'ai dit, cher Agravain, laissons la Dame du Lac décider ! »

L'après-midi suivant, deux Chevaliers Errants montés sur leurs destriers attendaient devant les portes du château. Agravain était persuadé que sa machiavélique sœur l'enverrait dans une quête en plein cœur de la Forêt de Loren, en espérant ne jamais le revoir. Avant que Damoiselle Isabelle n'apparaisse aux remparts pour annoncer la quête, Jacques se tourna vers Agravain. « S'il faut que seul l'un de nous ne revienne, Agravain, je prie la Dame du Lac pour que ce soit vous. » Ceci déclencha les hourras des paysans et arracha des larmes à quelques-unes de leurs filles.

« Ce sont les mots d'un vrai bretonnien ! » répondit Agravain, qui avait suffisamment de noblesse pour savoir en son âme et conscience que Jacques était digne de recevoir la charge du domaine de son père. « Ainsi, Jacques, que je ne sois victorieux que si vous avez déjà vous-mêmes échoué ! » Ceci raviva les hourras et les larmes des villageois rassemblés.

Une trompette sonna alors et damoiselle Isabelle apparut, radieuse, même si elle avait passé toute la nuit à prier dans la chapelle du Graal, recherchant l'inspiration pour la quête

qu'elle allait annoncer aux deux jeunes hommes. « J'ai décidé, puisque que cela semble juste et bien, de vous assigner la même quête, vous serez ainsi face aux mêmes périls. » annonça damoiselle Isabelle, « Le premier qui achèvera cette quête deviendra le maître du domaine de Beaumarchais. Voici la quête... » L'assemblée retint son souffle, « ... rapportez-moi la tête de Maldrogon ! »

Les paysans explosèrent de joie, et les représentantes du sexe faible laissèrent couler encore un peu plus de larmes, comme le fit damoiselle Isabelle en regagnant rapidement le château. C'était une quête de chevalerie plutôt traditionnelle, Maldrogon était une menace constante sur Beaumarchais et les domaines voisins. Il s'agissait d'un terrible dragon qui planait au-dessus des champs et enlevait les jeunes pasteurs et les fermières pour en faire ses repas. Des Chevaliers Errants venus des fiefs alentours avaient déjà tenté cette quête à de nombreuses reprises, mais le dragon était toujours en vie et eux, non.

Agravain laissa échapper un discret soupir de soulagement. Rien qu'un malheureux dragon ! Son destin n'était donc pas de disparaître corps et âme dans la mystérieuse Forêt de Loren comme beaucoup avant lui. Du moins, pas encore !

QUERELLE D'HONNEUR

Ce même jour, un peu plus tard, les deux chevaliers se mirent en route. Ils furent vite sur la route qui menait de Beaumarchais aux villages voisins. « Nous ne devons pas attendre, » dit Agravain. « Isabelle est toute seule, cette tâche doit être accomplie au plus vite ! »

« Je n'attendrais pas ! » répondit Jacques en éperonnant sa monture sur la route de Dinois. Agravain prit quant à lui la direction de Bayens et Bellay.

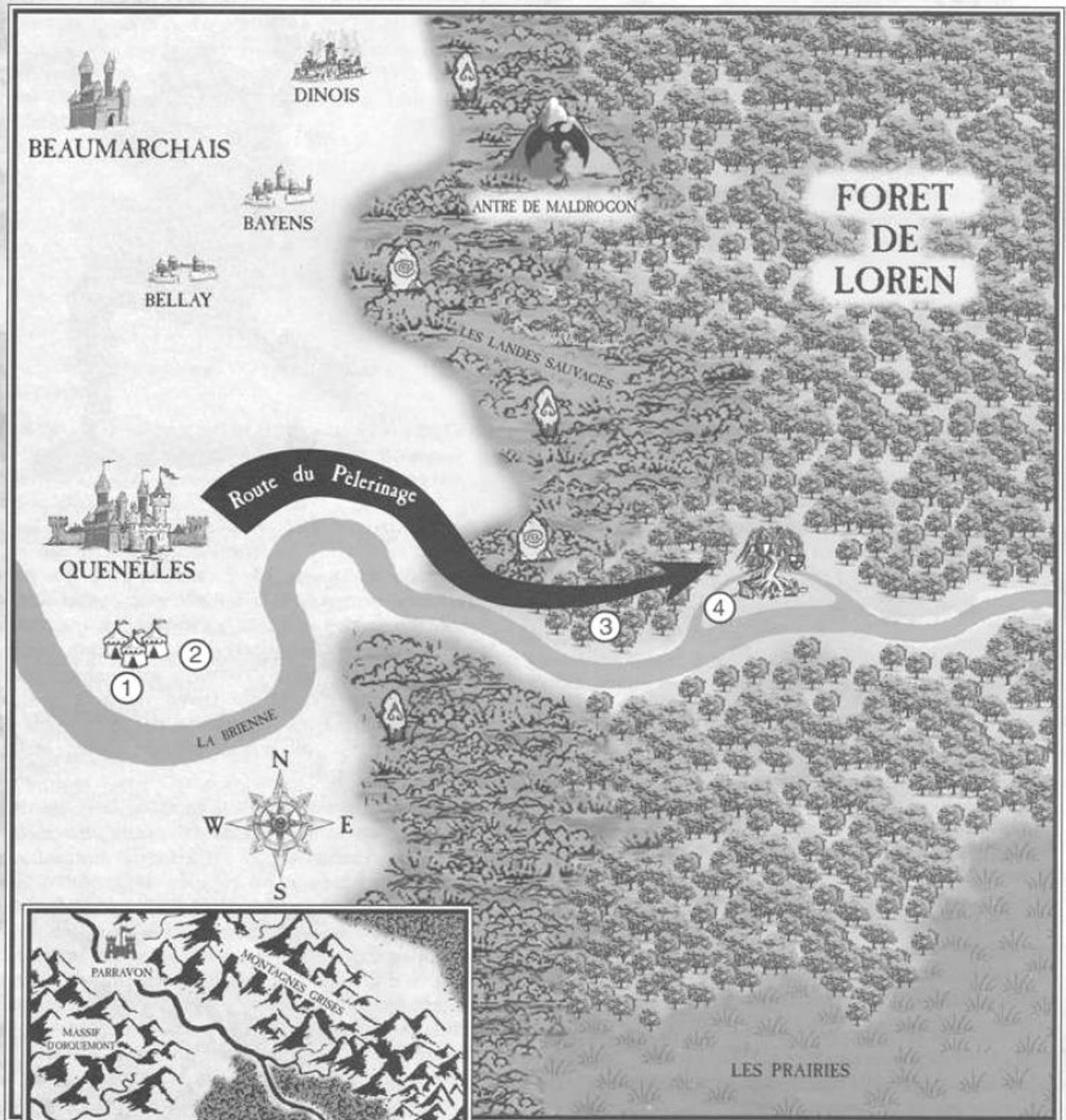
Traversant les villages de Bayens et de Bellay, Agravain questionna des paysans au travail dans leurs champs. À Bayens, il reçut l'hospitalité au château. À Bella, il dormit dans la forêt sous son bouclier car les terres étaient désertées. Au troisième jour, Agravain reprit la direction de Dinois. Là, il découvrit que les habitants avaient récemment subi les affres de Maldrogon. Ils lui montrèrent des collines rocheuses au loin, précisant que le dragon était parti dans cette direction. Les collines étaient en plein milieu des landes sauvages qui bordaient la mystérieuse Forêt de Loren, au-delà des pierres magiques qu'aucun homme ne devait franchir. C'était pour cela que nul n'avait encore traqué Maldrogon jusqu'à son repaire.

Les paysans dirent qu'ils avaient vu la veille un autre chevalier chevaucher dans la même direction, mais qu'ils ne l'avaient pas vu venir. Entendant ceci, Agravain se hâta vers les collines. Alors qu'il progressait sur les pentes, baignées d'un épais brouillard humide, Agravain entendit un cheval hennir non loin. Il poussa son propre destrier en avant et se trouva bientôt devant l'entrée d'une énorme caverne. De nombreux ossements étaient éparpillés autour de l'entrée, et l'air était alourdi par la puanteur des carcasses en décomposition. Debout devant lui, Jacques attendait devant la caverne. « Il fera bientôt nuit noire, et Maldrogon sera de retour. Puisque vous êtes là, Agravain, je vous laisse l'honneur d'attaquer en premier. »

« Non, Jacques, c'est vous qui méritez cet honneur. »



LA QUETE D'AGRAVAIN SUR LES FRONTIERES D'ATHEL LOREN



- ① *Le Grand Tournoi de Quenelles : Le premier prix en est le Calice de Chanterelle.*
- ② *La Bataille des Tentes : Athelwyn ordonne le vol des prix du tournoi.*
- ③ *Le Pèlerinage Périlleux : Les elfes sylvains piègent les pèlerins qui profanent leurs bois.*
- ④ *La Bataille de l'Arbre aux Ecus : L'affrontement final entre les chevaliers d'Agravain et les forces des elfes sylvains.*

« Permettez-moi d'insister, Agravain ! Je vous laisse la première attaque et la chance de gagner les terres de votre père ! »

« Non, sur mon honneur Jacques, c'est moi qui insiste ! Vous étiez là avant moi, c'est votre droit d'attaquer en premier ! »

« Puisque nous ne pouvons nous mettre d'accord, attaquons quand nous le voudrions et celui qui portera le coup mortel gagnera l'honneur de ce fait d'arme. »

« Parfait ! Accepta Agravain, « Laissons la Dame choisir entre nous ! »

Ils entendirent alors les grognements terrifiants du dragon qui approchait. Les destriers apeurés reculèrent de quelques pas lorsque Maldrogon déchira le brouillard et se posa directement devant leurs naseaux. Les deux chevaliers levèrent leurs lances en même temps, poussèrent leurs cris de guerre et chargèrent.

Le dragon fut pris par surprise et, juste au moment où il ouvrait ses immenses mâchoires pour libérer son souffle brûlant, Agravain plongea sa lance au plus profond de sa gorge. La lance se brisa en deux quand le dragon tituba, mortellement blessé. Au même moment, Jacques enfonçait sa propre lance dans le cœur de la bête.

L'énorme bête roula au bas de la colline rocheuse sous les yeux d'Agravain et de Jacques qui tentaient de retrouver leur souffle. Jacques prit le premier la parole.

« J'en suis certain, Agravain, vous avez porté le coup mortel ! »

« Non, Jacques, c'est votre lance qui a transpercé le cœur du monstre. C'est vous qui avez porté le coup mortel ! » protesta Agravain.

« Je suis prêt à jurer s'il le faut que le coup mortel vient de vous ! » continua Jacques.

« Et moi, je suis prêt à jurer que vous en êtes l'auteur ! » répondit Agravain.

« Si nous ne pouvons nous décider maintenant, nous devons nous opposer dans un combat à mort lorsque nous serons de retour à Beaumarchais. »

« Qu'il en soit ainsi ! » conclut Agravain.

LE CHEVALIER DE BEAU GESTE

Les paysans en liesse fournirent un chariot pour transporter la tête de Maldrogon jusqu'à Beaumarchais. Isabelle apparut sur les remparts dès leur arrivée.

« La tête de Maldrogon est à vous. » déclara Agravain.

« Je remercie la Dame du Lac de vous avoir gardé tous deux en vie et en bonne santé. C'est plus que je n'en espérais ! Dites-moi maintenant la vérité, mon frère, lequel de vous deux a tué le dragon ? »

« Jacques a porté le coup mortel. » répondit Agravain.

« Non, sur mon honneur, c'est Agravain qui a porté le coup mortel ! » insista Jacques. « L'honneur exige que nous nous départagions dans un combat à mort, » annonça Agravain à destination de la population rassemblée, « laissons la Dame du Lac décider ! »

« La Dame décidera ! » dit Isabelle avec colère. « Mais vous ne vous battez pas à l'un contre l'autre ! Il est de mon pouvoir de vous déclarer tous deux dignes du titre de chevalier, qu'il en soit ainsi ! »

« Qui alors aura la charge de Beaumarchais ? » demanda Agravain.

« Par la Dame du Lac, il est aussi en mon pouvoir de le décider. J'épouserai Jacques ! » Agravain et Jacques savaient tous deux qu'en acceptant la quête ils s'étaient liés, de par le code de la chevalerie à accepter sa décision. Agravain n'avait rien à faire d'autre que de prêter serment d'allégeance à son nouveau beau-frère, Jacques, ci-devant baron de Beaumarchais.

Il jura de le servir comme Chevalier Errant jusqu'à ce qu'il reçoive un domaine pour lui-même, que ce soit de la part du baron ou de celle du roi. La réponse de Jacques de Beaumarchais tomba à la surprise de tout le monde. « Je vous relève de votre serment, Agravain ! Vous êtes libre de chevaucher vers Couronne pour vous mettre au service du roi. Nul doute qu'il récompensera un vaillant chevalier comme vous par un domaine de choix ! »

« Non ! » reprit Agravain. « Je sais ce qu'il me reste à faire. Je déclare ici me lancer dans la quête du Graal. Je jure de me dévouer à la Dame du Lac, de la servir elle et elle seule jusqu'à la mort. Où qu'elle me guide, j'irai ! »

Ce discours surprenant fut accueilli par les acclamations des villageois. Chacun savait qu'un tel vœu attirerait les faveurs de la Dame du Lac sur Beaumarchais. Le soleil brillerait, les cultures pousseraient bien haut ! Isabelle fut remplie d'admiration pour son frère, non sans une pointe de tristesse car elle savait ce que ce vœu signifiait pour lui. « Beau Geste ! » déclara-t-elle. « C'est le titre que je vous donne ! Agravain de Beau Geste, vous faites retomber sur nous tous honneur et bonne fortune ! »

Il ne restait plus à Jacques et à Agravain qu'à être comme il se doit adouber chevaliers par damoiselle Isabelle dans la chapelle du Graal, ce qui fut suivi par les festivités du mariage d'Isabelle et de Jacques. Agravain passa la nuit à veiller dans la chapelle du Graal, y cherchant l'inspiration pour sa quête. Dans ses rêves, il vit une belle dame, un regard désespéré éclairait son doux visage et elle plongeait un magnifique calice doré dans les eaux d'une profonde rivière.

SCÉNARIO 1 : LE TOURNOI

Plusieurs couplets de la chanson de Châlote parlent du grand tournoi de Quenelles durant lequel Agravaïn et la fine fleur de la chevalerie bretonnienne se mesurèrent aux arrogants princes d'Athel Loren. Le prix du tournoi était le calice de Chanterelle, la légendaire Damoselle de Châlote.

Le tournoi de Quenelles

Agravaïn sortit de la chapelle du Graal de Beaumarchais et se prépara à quitter le domaine de ses ancêtres. Il endossa le tabard que sa sœur lui avait confectionné aux couleurs de Beaumarchais et portant la Fleur de Lys, emblème des Paladins. Il avait décidé de ne pas porter le symbole du dragon, que Jacques avait choisi pour ses propres armoiries.

« Où vas-tu aller ? » demanda Isabelle en disant au revoir à son frère.

« Je vais tenter ma chance au tournoi de Quenelles, » répondit-il sans rien révéler de sa mystérieuse vision.

Agravaïn venait à peine de passer les dernières maisons du village qu'il croisa Blondel le troubadour, et Jasper le bouffon. Les deux compères le supplèrent de les laisser l'accompagner dans sa quête en tant que ses serviteurs. Agravaïn accepta finalement à la condition que Blondel compose une chanson pour immortaliser ses faits d'armes et que Jasper abandonne ses blagues ridicules et se contente de s'occuper de son destrier. La toute dernière farce de Jasper fut de s'affubler du titre de Jasper de Beaux Restes !

Quenelles n'était qu'à quelques journées de cheval en direction du sud est, mais Agravaïn n'y était jamais allé auparavant. En passant sous les grandes portes et en s'aventurant dans les rues grouillantes, il se trouva confronté au premier test de sa quête : résister aux tentations qu'offrait Quenelles !

La cité était en fête car un magnifique tournoi allait commencer. Des chevaliers étaient venus des coins les plus reculés du duché et même d'au-delà pour tenter leur chance. Parmi eux se trouvaient des chevaliers errants, venus se couvrir de gloire à la joute, et des Paladins, comme Agravaïn, peut-être attirés là par les desseins mystérieux de la Dame du Lac.

Le prix du tournoi était un calice ancien d'une facture inégalée. Des pêcheurs l'avaient trouvé dans le lit de la Brienne, tout près de la Forêt de Loren. Certains croyaient qu'il remontait aux anciens elfes, en ces jours où une splendide et florissante cité s'élevait sur les rives du grand fleuve et dont les ruines étaient ensevelies sous les rues étroites et tortueuses de Quenelles. Certaines personnes naïves et crédules croyaient même qu'il ne s'agissait de rien d'autre que du calice de Chanterelle, la légendaire Damoselle de Châlote.

Agravaïn jeta un œil sur le calice exposé dans le pavillon qui abritait les prix. Il lui sembla étrangement familier, comme quelque chose qu'il avait déjà vu en rêve. N'était-il pas évident maintenant que la Dame du Lac attendait de lui qu'il gagne ce calice dans la poursuite de sa quête ? Peut-être le calice était-il le Saint Graal lui-même ? D'autres paladins venus prendre part au tournoi avaient sans aucun doute la même idée.



L'arrivée des elfes sylvains

La veille du tournoi, Quenelles fut soudain très agitée. Des princes elfes sylvains étaient venus d'Athel Loren pour participer aux épreuves. Une telle chose n'avait jamais été relatée que dans les légendes et personne ne se souvenait y avoir assisté de son vivant.

Agravaïn écouta avec un grand intérêt les rumeurs et les commérages qui couraient sur les elfes sylvains. On racontait qu'ils appartenaient au clan des Saules et qu'ils réclamaient le calice et les autres prix car ils appartenaient à leur clan puisqu'ils avaient été trouvés à l'intérieur des frontières d'Athel Loren. Que ceci soit vrai ou pas ne faisait aucune différence pour les Bretonniens. Les reliques éparpillées à travers toute la Bretagne étaient très nombreuses et la plupart, selon toute vraisemblance, étaient de fabrication elfique ou naine. De plus, les Bretonniens avaient l'habitude de se méfier des aventuriers elfes ou nains qui recherchaient les trésors perdus de leurs ancêtres. La coutume voulait que l'on résolve ces disputes par un combat honorable. Un tel calice était donc un prix tout à fait adapté pour cette journée, qu'il revienne à celui qui s'en montrerait digne par sa valeur et ses faits d'arme ! Si les elfes le voulaient, il semblait convenable qu'ils se battent pour lui selon les règles de la chevalerie. C'était, semblait-il, ce qu'ils avaient l'intention de faire.

La mort plutôt que le déshonneur

Le jour suivant, avant que le tournoi ne commence, les hérauts annoncèrent que le duc de Quenelles avait accepté le défi des princes elfiques et changé d'un commun accord les règles traditionnelles du tournoi. Au lieu des joutes habituelles suivies d'un défi où les participants tenteraient de désarçonner le champion anonyme du duc, le Chevalier Noir, on assisterait à ce jour à un affrontement direct opposant la chevalerie bretonnienne à celle des elfes sylvains. Le calice reviendrait au camp ayant le plus de cavaliers toujours en selle à la fin du tournoi. Si les bretonniens gagnaient, le calice serait ensuite donné à la chapelle du Graal de Quenelles. Si les princes elfiques gagnaient, ils pourraient emporter le calice et tous les autres prix à Athel Loren. Agravaïn, à sa grande surprise, fut nommé par les hérauts pour faire partie de l'équipe bretonnienne. Son nom était même en tête de la liste car des rumeurs sur sa bravoure et sa noblesse étaient arrivées jusqu'au duc.

Juste avant le début des joutes, le héraut des elfes sylvains galopa sur le champ du tournoi et fit une déclaration devant

l'assemblée de dignitaires et de paysans venus de toute la région. Il annonça que les princes elfiques étaient prêts à combattre jusqu'à la mort et qu'ils souhaitaient que les Bretonniens fissent de même. Bien sûr, les chevaliers bretonniens n'allaient pas refuser un tel défi. L'honneur le leur interdisait ! Le duc et sa ravissante fille, la belle Mélissande, présidaient au tournoi. Semblant profondément désolée pour les jeunes chevaliers bretonniens, elle leur fit l'honneur d'accorder à chacun sa bienveillance dans l'espoir que cela leur porterait chance et renforcerait leur détermination.

Un par un, les chevaliers bretonniens passèrent devant l'estrade et abaissèrent leur lance pour que la belle Mélissande y attache un fragment de sa robe. Le dernier fut Agravain mais la damoiselle s'était déjà débarrassée de plusieurs décimètres carrés de tissu et commençait à se sentir un peu gênée. Pour épargner à la jeune femme les railleries de la populace, le galant Agravain déclina l'offre de sa faveur.

« Sur mon honneur, vous recevrez quelque chose ! » dit la noble Mélissande, tirant un stylet de dessous son dernier jupon, elle coupa une tresse de ses cheveux et la noua au heaume du chevalier, ce qui fit fuser les exclamations de la foule. Les deux équipes se mirent alors en position l'une en face de l'autre, de part et d'autre du champ du tournoi, et Damoiselle Mélissande tira au sort l'adversaire de chacun.

LIVRER LE TOURNOI

Le tournoi est une série de joutes, c'est aussi le premier d'une série d'affrontements opposant les Bretonniens aux elfes sylvains. L'issue de ce combat désignera les chevaliers survivants qui pourront accompagner Agravain dans sa quête, et les princes elfiques qui s'opposeront à eux.

LE CHAMP DE TOURNOI

Le théâtre des événements et le célèbre champ de tournoi (ou lice) de Quenelles, situé en dehors des murs de la cité, sur les berges du fleuve Brienne. La lice est représentée par la table de jeu. Une grande estrade s'élève sur un des côtés du champ, le duc de Quenelles et sa fille, la belle Mélissande, ainsi que les nobles dames de Quenelles y prennent place pour assister aux joutes. De part et d'autre de l'estrade et sur le bord opposé de la lice, sont bâtis les gradins où les bourgeois de la cité et les paysans des environs se bousculent pour avoir la meilleure vue possible sur les joutes.

La lice est partagée en deux par une longue balustrade. Les deux chevaliers adverses se placent chacun à une extrémité de cette balustrade et chacun d'un côté. Ils se mettent alors à charger, pointant leur lance en avant pour frapper l'autre. La balustrade empêche les chevaux d'entrer en collision l'un contre l'autre car on considère indigne de frapper un cheval durant une joute

LES ÉQUIPES

Le tournoi oppose un nombre égal de chevaliers bretonniens et elfes sylvains. Il n'est pas nécessaire de comptabiliser les valeurs en points des équipes, vous avez juste à choisir les personnages. Chaque joueur se réfère aux annexes pour choisir son équipe.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA JOUTE

La joute est un jeu spécial basé sur les règles de Warhammer. Les règles complètes sur les tournois bretonniens sont données en annexe 2.

La partie se déroule en une série de combats opposant chacun un chevalier bretonnien à un prince elfe sylvain.

Choix des paires d'adversaires

Inscrivez le nom de chaque concurrent sur un morceau de papier et placez dans deux coupes séparées les papiers correspondant à chaque équipe. Au début de chaque joute, sélectionnez les deux adversaires en tirant au hasard un nom dans chaque coupe. En fin de joute, le nom du concurrent désarçonné est mis de côté. Le nom du vainqueur est lui aussi mis de côté pour déterminer le camp vainqueur, qui sera celui ayant le plus de concurrents encore debout.

Le tour de joute

La joute dure autant de tours qu'il faut pour qu'un adversaire soit désarçonné. Au début de chaque joute, les deux adversaires se placent face à face, à 12ps l'un de l'autre, chacun à une extrémité et d'un côté de la balustrade. Chacun présente son bouclier à l'adversaire.

Choix de la frappe

Au début de chaque tour, avant que les adversaires ne chargent, chaque joueur choisit en secret l'endroit où il va frapper. Une fois ceci fait, ils révèlent leur choix simultanément et les chevaliers chargent.

Charge

Les deux concurrents chargent en même temps. Les bonus normaux d'utilisation d'une lance de cavalerie lors d'une charge s'appliquent pour les deux camps. Le choix de la frappe détermine qui attaque en premier à moins qu'un objet magique ou une faveur ne permette de le faire automatiquement. Si les deux joueurs ont choisi la même Frappe, c'est la plus forte Initiative qui est prise en compte. En cas d'Initiatives égales, lancez chacun 1D6 pour déterminer qui attaque en premier. Chaque adversaire ne porte qu'une seule attaque, les attaques supplémentaires des héros sont perdues.

Montures

Les montures ne combattent pas car elles sont séparées par la balustrade, leurs attaques sont ignorées. De plus, les cavaliers ne bénéficient pas du bonus de sauvegarde dû à leur monture ou à son caparaçon, leur sauvegarde est donc réduite de -2. La sauvegarde des héros bretonniens est donc de 4+, celle des héros elfes sylvains est de 5+.

Blessures

Si un concurrent subit une blessure, lancez 1D6 pour voir s'il est désarçonné. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, il l'est et subit une seconde blessure en tombant de son cheval lancé à pleine vitesse. Un concurrent est automatiquement désarçonné s'il subit une deuxième blessure. Un concurrent désarçonné est considéré comme gravement blessé et indisponible pour le reste de la campagne. Autrement, on considère que ceux qui ont gagné leur joute en n'ayant plus qu'un seul PV

retrouveront ensuite tous leurs moyens et participeront normalement à la bataille finale.

Tour suivant

Si aucun des deux adversaires n'a été battu, ils se replacent chacun à une extrémité de la balustrade et chargent à nouveau. Tout chevalier dont la lance est brisée en reçoit une nouvelle. La joute continue jusqu'à ce qu'un des deux concurrents soit désarçonné, il est alors mis hors concours et son adversaire gagne.

Victoire

Les joutes se poursuivent jusqu'à ce que tous les membres de chaque équipe aient combattu une fois. L'équipe possédant le plus de chevaliers toujours en selle gagne. En cas d'égalité, il faut livrer une autre série de joutes pour départager les deux camps. Les chevaliers désarçonnés ne pourront pas prendre part à la bataille finale. Le destin d'Agravain et d'Arthelwyn est cependant de survivre au tournoi même s'ils sont jetés à bas de leur selle. Agravain sera soigné par les Damoiselles du Graal et Athelwyn sera ramené à la clairière de son clan pour y être remis sur pied.

RÉSULTAT HISTORIQUE

Agravain, René et Louen, pour l'équipe des Bretonniens, désarçonnèrent leurs adversaires. Du côté des elfes sylvains, Athelwyn, Aelfrye et Gyferth firent subir le même sort aux chevaliers bretonniens. Le concours était donc nul et il aurait fallu livrer un autre tour de joute pour désigner celui à qui reviendrait le calice. Cependant, au même moment, la bataille des tentes faisait rage : Athelyn et ses compagnons, sans considération pour les règles de l'honneur, en profitèrent pour s'éclipser du tournoi, les prix étant déjà en leur possession !

LES FRAPPES

Le numéro ci-dessous indique l'ordre d'attaque, le numéro le plus faible attaque toujours en premier.

1. Frappe au bouclier

Vous pointez votre lance vers le bouclier de l'adversaire pour donner le maximum d'impact à votre attaque. Vous attaquez automatiquement avant votre adversaire s'il a choisi une autre Frappe.

2. Frappe au Heaume

Vous pointez votre lance vers le heaume de l'adversaire. Ceci n'est pas facile à réaliser, mais un simple coup au passage peut blesser ou désarçonner, votre Force est donc augmentée de +1. Vous attaquez après votre adversaire s'il a choisi Frappe au bouclier, mais avant lui s'il a choisi Esquive, Frappe au Cimier ou en Travers.

3. Frappe au Cimier

Vous ne pouvez utiliser cette Frappe qu'une fois par joute et seulement si le heaume de votre adversaire porte un cimier ! Vous pointez votre lance vers le cimier de votre adversaire, ceci est très difficile à réaliser et vous ne parviendrez donc probablement pas à le désarçonner, mais c'est un rude coup à son honneur et compte comme deux lances brisées (voir page 33). Vous attaquez après votre adversaire s'il a choisi Frappe au bouclier ou au heaume, mais avant s'il a choisi Frappe en Travers. Vous souffrez d'un malus de -1 pour toucher et, si vous touchez, le cimier est arraché sur un résultat de 4+ sur 1D6.

4. Frappe en travers

Même si elle n'est pas très honorable, cette Frappe est acceptée ! Vous mettez votre lance en travers devant votre adversaire pour lui faire vider les étriers. Vous touchez plus facilement, mais cette manœuvre est plutôt lente et imprécise. Vous attaquez après votre adversaire s'il a choisi Frappe au bouclier, au heaume ou au Cimier, mais vous avez un bonus de +1 pour toucher.

5. Esquive

C'est une tactique défensive plutôt indigne. Vous abandonnez toute chance d'attaquer pour esquiver la lance de l'adversaire. Cela signifie que vous n'attaquez pas du tout mais votre adversaire souffre d'un malus de -2 pour toucher (s'il bénéficie d'une touche automatique, elle se transforme en 3+ pour toucher). Si les deux chevaliers ont choisi d'esquiver, aucun d'eux ne porte d'attaque.

LA CHANSON DE CHALLOTTE

La meilleure manière de raconter les événements qui se déroulèrent au tournoi de Quenelles est de reprendre les couplets correspondants de la Chanson de Charlot. Après plusieurs couplets décrivant les faveurs accordées par Damoiselle Mélissande, l'issue du tournoi est donnée par un couplet pour chaque joute. Gardez à l'esprit que la traduction à partir du vieux breton fait perdre au texte un peu de sa substance.

JOUTE PREMIÈRE

Gaufrey de Querny est désarçonné par Gyforth des Bois de Chênes

*Au grand galop s'élança Gaufrey de Querny
nul galant chevalier n'eut frappé plus fort
l'écu de son ennemi,
le rusé Gyforth des Chênes, sinistre useur de sorts.
Gyforth le malin baissa sa lance
pour frapper vaillant Gaufrey d'un vil coup de chance !
Gaufrey roula au sol,
ainsi tomba chevalier à la renommée grande
par trahison d'un prince elfique,
et pleura noble Mélissande*

JOUTE SECONDE

Guilbert de Bois d'Auverne est désarçonné par Aelfryc le Haut

*Vint Guilbert de Bois d'Auverne
de grand talent selon l'histoire.
Vint en face le fourbe Aelfryc le Haut,
qui de sa lance esquiva pour ne point choir
et à la charge ils se lancèrent à nouveau.
Le prince elfique était bien né,
et brave Guilbert fut renversé,
aux pieds des damoiselles explorées.*

JOUTE TROISIÈME

Agravain de Beau Geste désarçonne Bloeth le Téméraire
*Sur brave Agravain de Beau Geste, reposait l'honneur,
chevalier d'un tel talent, nul doute qu'il fut le meilleur.
Contre Bloeth le Téméraire qui tenait, dit-on, bouclier
enchanté,*

*Agravain portait la Tresse de Mélissande, si noble et fière
que tous les vilains elle eut fait trembler !
Car bouclier enchanté n'est rien
contre faveurs qu'une dame de bien,
l'arrogant et triste Bloeth se trouva bien vite au sol
et rirent les paysans d'un aussi bel envol !*

JOUTE QUATRIÈME

Jean de Ponthieu est désarçonné par Athelwyn d'Athel Loren

*Arriva ensuite galant Jean de Ponthieu
mais Athelwyn le sombre était venu aussi !
Le destin que pourtant vous servîtes de votre mieux
priva noble dame depuis
de votre bonne compagnie
lorsqu'Athelwyn le fourbe, d'un coup, vous abattit.*

JOUTE CINQUIÈME

René de Guysne désarçonne Cuthrun le Loup

*René de Guysne vite le cynisme du loup
qui tenait sa lance comme paysan son bâton !
Et quand à nouveau il chargea contre son noble adversaire,
Cuthrun le Loup, le rusé mais bien lent,
ne fut pas de taille contre René vif comme l'éclair
qui par deux fois le blessa et l'envoya sur le champ.*

JOUTE SIXIÈME

Louen d'Artenois désarçonne Wykas des Ormes

*Louen d'Artenois, si humble, brave et hardi
dont tant de contes vantent la galanterie,
était assez adroit pour battre son monde,
Wykas des Ormes ou quiconque à la ronde !
De leurs lances tous deux se sont heurtés
et grâce soit rendue à la destinée,
brave Louen, sur le sol ne fut point jeté,
car Wykas le vil avait absorbé potion
et de ce coup sournois, il n'avait été question.
Mais honneur toujours l'emporte sur mauvais sort,
il croisa la lance de Louen qui le laissa pour mort.*

SCÉNARIO 2 : LA BATAILLE DES TENTES

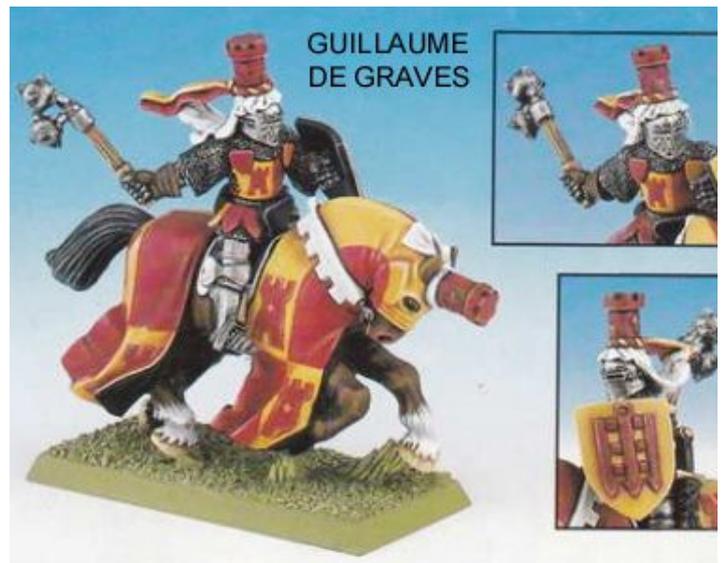
Cette bataille est basée sur le couplet de la chanson de Challothe qui raconte comment la trahison des elfes leur permit de voler les prix du tournoi sans même attendre de savoir si leurs concurrents auraient pu les gagner en combattant honorablement ! Ce comportement devait avoir par la suite de sérieuses conséquences.

La trahison des elfes

Réalisant que la victoire des elfes dans le tournoi était loin d'être certaine après avoir vu un autre prince sylvain jeté à bas de la selle, Athelwyn fit un signal discret à l'intention d'un de ses suivants qui s'éclipça sans être vu. Peu de temps après, alors que l'attention de tous était portée sur les joutes passionnantes, une agitation s'éleva au milieu des tentes montées dans le champ voisin. C'était là, dans le plus grand pavillon, qu'étaient gardés les prix du tournoi.

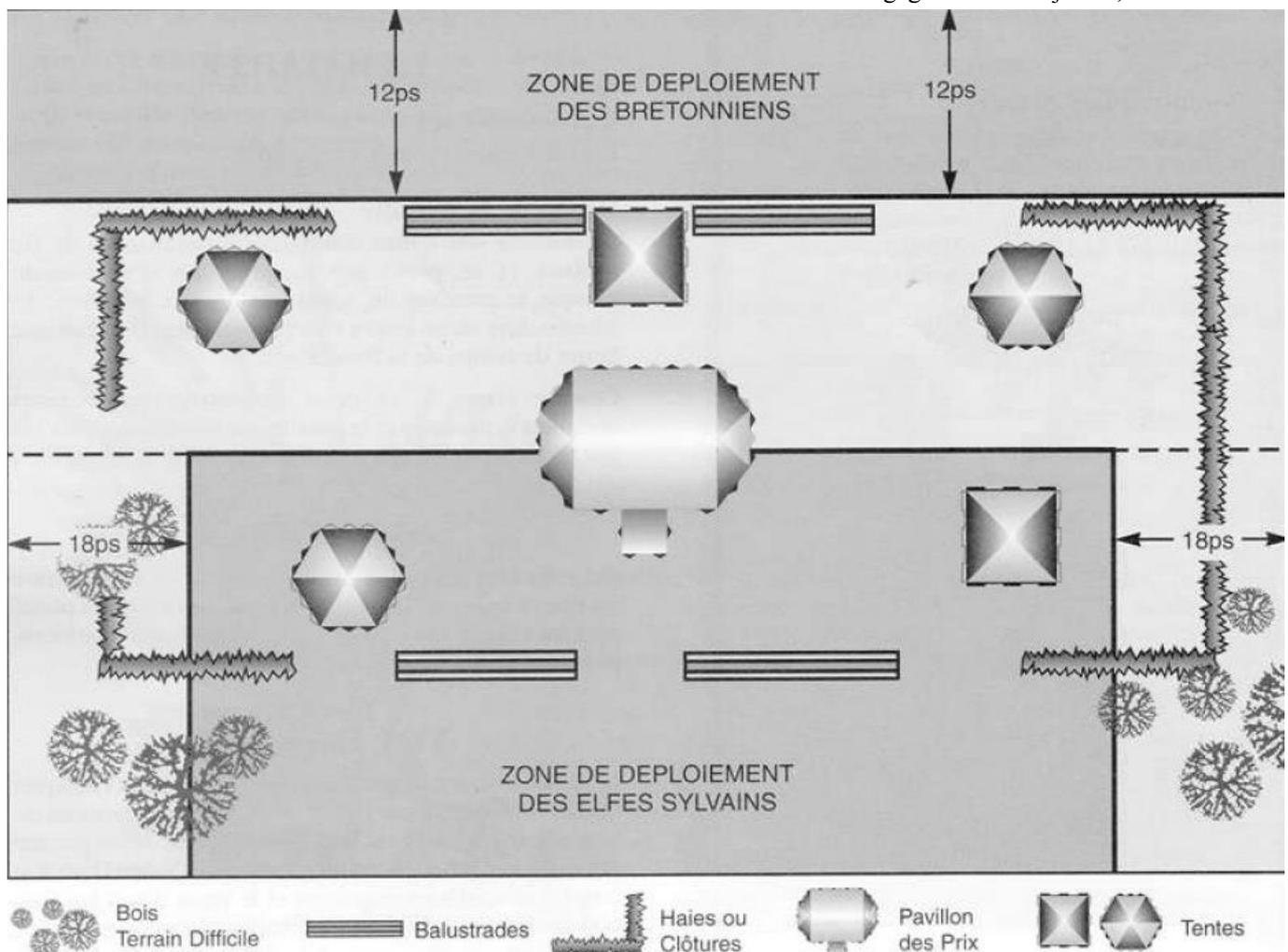
Soudain, une bête féroce, une sorte de gros chat sauvage, jaillit entre les tentes des Bretonniens, poursuivie par plusieurs elfes sylvains. L'animal s'était échappé du campement installé dans les bois derrière le champ du tournoi, et les elfes sylvains tentaient de le rattraper, ou du moins le prétendaient-ils ! La bête plongea dans la confusion les hommes d'armes qui cherchaient à la capturer, pendant que pages et serviteurs couraient dans tous les sens pour s'écarter de son chemin.

Ce n'était qu'une diversion. L'enclos fut bientôt envahi par les elfes sylvains qui submergèrent rapidement les quelques gardes. Le grand pavillon fut ouvert et le calice dérobé. Sans



aucune considération d'honneur ou de respect des règles, les elfes sylvains n'avaient même pas attendu l'issue du tournoi. C'était un comportement méprisable. Les bretonniens étaient outrés !

Surveillant le champ de tournoi depuis le Faubourg de Mayonne, le Châtelain de Quenelles vit monter l'agitation. Il rassembla rapidement tous les hommes qu'il put trouver pour restaurer l'ordre et, en atteignant les tentes, il réalisa que les elfes n'étaient pas là par hasard. Malheureusement, tous les chevaliers étaient engagés dans les joutes, et n'étaient donc



pas disponibles pour empêcher les fourbes elfes de dérober les prix. Accréditant la thèse du coup monté, des guerriers faucons surgirent des bois de Loren, prêts à s'emparer des objets du délit et à replonger dans les profondeurs de la forêt. Le Châtelain et ses hommes devaient faire vite !

LA BATAILLE

L'issue de la Bataille des Tentes décidera du nombre d'objets magiques volés dans le pavillon que les elfes sylvains pourront utiliser dans la bataille finale.

LE CHAMP DE BATAILLE

Le théâtre de cet affrontement est l'enclos de tentes établi près du champ de tournoi. Les tentes appartiennent aux différents groupes de chevaliers et sont regroupées autour du pavillon des prix. Le fleuve Brienne coule le long d'un bord du champ. L'enclos des tentes est en plein milieu du champ et est représenté sur la carte par le secteur entouré de barrières. Utilisez les balustrades fournies et d'autres éléments de décor adaptés comme des haies ou des clôtures que vous pourriez déjà avoir dans votre collection, pour symboliser l'enclos. N'oubliez pas de laisser des espaces entre les balustrades pour que les deux armées puissent pénétrer dans l'enclos.

Mettez en place le champ de bataille comme montré sur la carte, en utilisant les tentes et le pavillon inclus dans cette boîte. Votre adversaire et vous pouvez aussi vous mettre d'accord pour modifier le champ de bataille pour l'adapter aux décors dont vous disposez.

RÈGLES SPÉCIALES

Les armées

Chaque joueur se réfère à son briefing disponible en annexe 1. Il y trouvera les règles spéciales à appliquer, les conditions de victoire et les avantages apportés par celle-ci.

Déploiement des armées

Les elfes sylvains se déploient en premier. Leurs unités peuvent être placées entre le bord de table du joueur et la ligne médiane de la table, mais à plus de 18ps des côtés de la table. L'armée bretonnienne est déployée ensuite à moins de 12ps de son bord de table.

Pièges des forestiers : Les forestiers se trouvant dans l'enceinte de l'enclos placeront automatiquement des pièges entre les tentes en utilisant les cordes des tentes, leurs piquets et tout ce qui leur tombera sous la main. Tout ennemi chargeant à l'intérieur de l'enclos activera les pièges.

Qui commence ?

Les bretonniens jouent en premier.

Durée de la bataille

La bataille des tentes commença juste avant la fin du tournoi et se prolongea jusqu'en fin d'après-midi, lorsque le coucher du soleil mit fin aux hostilités. La bataille dure donc quatre tours, représentant chacun une heure de temps de la bataille réelle.

Chaque camp devra donc accomplir quatre tours complets à moins que la bataille ne se termine plus tôt par une victoire des Bretonniens par Mort Subite.

VICTOIRE

Cette bataille n'a pas comme conséquence une victoire ou une défaite de l'une ou l'autre des armées. A la place, plus les elfes sylvains pourront contenir les bretonniens, plus leur butin sera important.

Le vol des prix

Le pavillon contenant les prix abrite quatre objets magiques que les bretonniens ont ramassés à Athel Loren. Le calice est bien sûr le premier prix, la Flèche d'argent serait parfaite pour décorer le bouclier d'un chevalier, le Coffret Doré doit bien valoir quelques couronnes et le Vieux Bâton ferait un bon lot de consolation ! Ils sont respectivement appelés 1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} prix. A la fin de chaque tour, si au moins une unité d'elfes sylvains (hormis les personnages) se trouve dans un rayon de 6ps du pavillon, elle parvient à dérober un de ces prix.

Les voleurs s'emparent d'abord des objets ayant le plus de valeur, mais ce ne sont pas nécessairement les plus puissants ! Le premier objet dérobé est toujours le 1^{er} prix qui est le Calice de Chanterelle. Dans leur second tour, les elfes sylvains s'empareront du 2^{ème} prix, la Flèche d'argent. Dans leur troisième tour, ils prennent le 3^{ème} prix, le Coffret Doré, et dans leur quatrième tour, ils subtilisent le 4^{ème} prix, le Vieux Bâton. Les elfes sylvains pourront utiliser gratuitement dans la bataille finale tout objet magique dont ils se seront emparés ici !

Tout autour des combattants des deux camps, se trouvent de nombreux valets ivres morts, des ménestrels empanachés, des garnements avec des bâtons, de gros chiens bien méchants, des destriers échappés, des femmes aux mœurs douteuses, des vendeurs d'escargots grillés ou de petit pains en forme de fleur de lys, des Damoiselles du Graal scandalisées, des marchands de tout et de n'importe quoi, des forgerons tentant de débarrasser des chevaliers morts de leur armure, des joueurs de trictrac et autres, qui courent dans tous les sens dans une panique indescriptible.

Les voleurs réussissent automatiquement à dérober le Calice de Chanterelle à la fin de leur premier tour, mais pour sortir de l'enclos avec chacun des autres prix, le joueur elfe sylvain doit réussir un jet sur 1D6 supérieur au nombre d'unités bretonniennes se trouvant dans les limites de l'enclos en fin de ses tours suivants. Un résultat de 4+ est toujours un succès quel que soit le nombre d'unités dans l'enclos. Par exemple, si seulement deux unités bretonniennes sont dans l'enclos, le joueur elfe sylvain a besoin de 3+ pour réussir son larcin. Autrement, on suppose que l'objet a été lâché, perdu et laissé en arrière. Ne faites qu'un seul jet pour chaque objet et seulement dans le tour approprié. Si vous laissez tomber la Flèche d'argent dans le second tour, vous ne pourrez pas essayer de la retrouver dans les tours suivants.

Victoire par Mort Subite

Si les bretonniens tuent le général elfe sylvain, ces derniers battront rapidement en retraite et les bretonniens remporteront une victoire par Mort Subite.

LES PRIX DU GRAND TOURNOI DE QUENELLES

1^{er} prix : Le calice de Chanterelle

C'est le seul objet qui soit d'origine bretonnienne bien que les elfes sylvains l'ignorent. Il est magnifique et semble être très précieux et magique ce qu'il est réellement, c'est donc la première chose que les voleurs prendront. Il ne leur sera d'aucune utilité mais jouera quand même un rôle dans la bataille finale.

2^{ème} Prix : La Flèche d'Argent

C'est une flèche en argent gravée de spirales typiques des elfes sylvains et de quelques mots qui disent : « Je tuerai ton ennemi. Aucune armure ne le protégera ! » Si une figurine ennemie est blessée par la flèche, elle perd 1D6 point de vie sans aucune sauvegarde possible. Une seule utilisation.

3^{ème} Prix : Le Coffret Doré

C'est un petit coffret doré contenant quelques glands de chênes. Un mage elfe sylvain reconnaîtra en eux des glands magiques qui se transformeront immédiatement en 1D6 dryades s'ils sont jetés au sol durant la phase de magie de n'importe quel tour des elfes sylvains. Une seule utilisation.

4^{ème} prix : Le Vieux Bâton

C'est un bâton finement ouvragé et décoré d'une tête de fée, de spirales entrecroisées et de gemmes vertes. Judicieusement cachée dans les spirales est gravée une incantation écrite en runes que seul un mage elfe sylvain peut comprendre. La traduction est la suivante : « Voici tout ce qu'il reste de Guath l'Ancien, plantez-moi si vous avez besoin d'aide ! »

Lorsque le bâton est planté dans le sol durant la phase de magie de n'importe quel tour du joueur elfe sylvains, il se transforme immédiatement en un homme arbre qui viendra gratuitement à l'aide de ses amis de la forêt. Une seule utilisation.

RÉSULTAT HISTORIQUE

Seul un couplet de la Chanson de Challothe décrit la misérable trahison des elfes à la bataille des Tentes, combat qui ne mérita pas d'être immortalisé par les ménestrels ! Dès qu'il fut alerté, le châtelain rassembla quelques hommes en grande hâte et sortit de l'enceinte de la cité. Au moment où ils arrivèrent sur place, le Calice de Chanterelle était déjà dissimulé sous la cape d'un elfe sylvain. Le châtelain envoya ses écuyers de l'autre côté de l'enclos pour tenter de couper la retraite des voleurs pendant qu'il conduisait deux compagnies d'hommes d'armes vers le pavillon des prix. Quelques écuyers tombèrent sous les flèches de éclaireurs elfes sylvains cachés au milieu des arbres, mais les autres chargèrent droit dans le camp pour intercepter les danseurs de guerre qui sortaient du pavillon.

Le châtelain lança alors ses hommes dans une charge héroïque en plein cœur d'un important parti de gardes sylvains et d'archers qui se tenaient par défit entre le pavillon et eux. Les archers s'éparpillèrent, le châtelain et ses hommes se lancèrent à leur poursuite alors que les hallebardiers heurtaient de plein fouet les gardes sylvains.

Contre toute attente, les elfes, plutôt habiles avec leurs lances longues et effilées, prirent le dessus sur les bretonniens qui ne pouvaient par utiliser leurs boucliers et manier en même temps leurs hallebardes. La vue des hallebardiers en fuite jeta les lanciers dans la panique, rapidement suivis dans leur fuite par une poignée d'écuyers qui se replièrent et évitèrent une autre désagréable rencontre avec les danseurs de guerre.

Quant aux archers bretonniens qui se tenaient à bonne distance, ils ne virent pas le moindre elfe qui put leur servir de cible. Le châtelain, un homme exemplaire et qui était alors plongé dans une rage digne d'un chevalier, poursuivit sa charge contre les archers elfes sylvains qui venaient de se rallier devant lui. Il évita toutes leurs flèches dont la plupart rebondirent sur son armure, et les percuta avec violence, les mettant hors d'état de nuire à lui tout seul à coups de fléau d'arme. Même si, pour eux, les agiles elfes allaient se montrer difficiles à toucher, son héroïsme plongea les lanciers dans une telle honte qu'ils se rallièrent autour de leur bannière et replongèrent dans la bataille.

Mais il était trop tard. Lorsque le soleil se coucha, tous les prix avaient été dérobés et emportés par les guerriers faucons soudainement apparus dans le ciel.

SCÉNARIO 3 : LE PÈLERINAGE PÉRILLEUX

La chanson de Chailotte parle du périlleux pèlerinage vers Chailotte, sans dire grand-chose sur la manière dont il se termina ni sur la mystérieuse vision qui poussa Agravaïn à chevaucher au secours des pèlerins. Blondel ajouta ensuite quelques vers à la vieille chanson bretonnienne dans sa propre ballade pour donner la signification des visions d'Agravaïn et parler de la chapelle du Graal perdue qu'il devait retrouver s'il voulait accomplir sa quête.

Chanterelle de Chailotte,

d'après la fameuse ballade de Chailotte

La chapelle du Graal de Chailotte s'élevait sur une île située au milieu du fleuve Brienne, entourée de toutes parts par la Forêt de Loren. La gardienne de ce sanctuaire béni était la Damoiselle de Chailotte, une femme d'une incomparable beauté et d'une bonté renommée dans tout le royaume.

Chanterelle faisait des potions de soin dans son calice enchanté. Au grand regret des mystérieux elfes sylvains qui vivaient dans ces bois sauvages, elle soigna nombre de chevaliers errant ou paladins, fourbus et blessés, qui s'étaient égarés dans la Forêt de Loren. En remerciement, beaucoup de ces chevaliers jurèrent de rester avec elle pour la défendre, elle et sa chapelle, contre les innombrables périls et ennemis qui hantaient la forêt. Les chevaliers défendirent leur dame, mais chaque jour nouveau voyait leur nombre décroître car, l'un après l'autre, ils tombèrent vaillamment au cours de combats mortels qui les opposèrent à toutes sortes d'ennemis.

Un jour donc, avec ses serviteurs, réduits au nombre de trois écuyers et un ménestrel, Chanterelle décida d'entreprendre un voyage jusqu'à Quenelles pour y trouver quelques chevaliers désireux de se joindre à son escorte. Par crainte pour ses serviteurs, elle décida de faire le périlleux trajet sur le fleuve Brienne, un bateau transportant ses serviteurs, et un seconde pour elle-même.

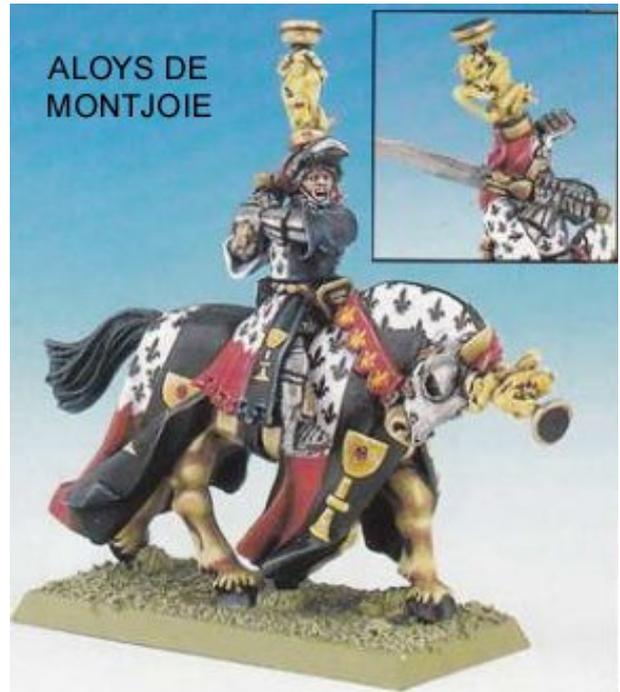
Mais les bateaux tombèrent dans une embuscade tendue par un ennemi inconnu et qui, caché dans des buissons sur la berge du fleuve, fit pleuvoir une volée de flèches. Toute l'escorte de Chanterelle fut tuée autour d'elle et son propre bateau partit à la dérive. Le fort courant l'emporta et elle disparut à jamais.

Seul son dévoué ménestrel, Rainourt, qui voyageait dans l'autre bateau, atteignit Quenelles vivant. Après s'être remis de ses nombreuses blessures, il composa la célèbre chanson de la Damoiselle de Chailotte en mémoire de sa dame bien aimée, avant de se jeter de désespoir du haut de la plus haute tour de la cité.

Le prix de l'honneur

Dès que la fanfare sonna la fin du tournoi, les princes elfiques se retirèrent rapidement, emportant avec eux leurs camarades blessés. Le duc apprit rapidement que le calice avait été volé, mais, le temps que les chevaliers et lui se fraient un chemin dans la foule des paysans, les elfes sylvains s'étaient envolés, laissant le châtelain dépité expliquer à son maître ce qui s'était passé.

Une poignée d'écuyers montés se lança sur les talons des elfes mais ils perdirent leurs traces lorsque la nuit tomba sur la campagne et ils reprirent, déçus, le chemin de Quenelles.



Toute cette nuit-là, les auberges et les tavernes de la cité résonnèrent des discussions alcoolisées des paysans qui relaient les événements palpitants de la journée, et des serments lancés par de jeunes et impétueux chevaliers qui juraient de donner aux elfes une leçon pour leur trahison et leur manque d'honneur ! Le duc tint un banquet dans la grande salle du château de Quenelles, auquel assistèrent tous les meilleurs chevaliers. Naturellement le comportement indigne des elfes sylvains et ce qu'il fallait faire en réponse souleva un débat animé.

Quelques chevaliers, menés par Arnaud de Borron, poussaient le duc à lancer une action au cœur de la Forêt de Loren pour y récupérer le calice, mais le duc n'était pas seulement préoccupé par le calice.

« Je suis profondément choqué par la manière dont les Loréniens ont souillé le tournoi, et l'honneur impose qu'ils s'en amendent d'une manière ou d'une autre. »

Ceci provoqua l'approbation de l'ensemble des chevaliers assemblés. Le duc demanda que l'on fasse des suggestions sur la compensation qui devrait être demandée. Plusieurs chevaliers crièrent des choses comme « une centaine de coursiers elfiques », « un millier d'acres de bonne terre cultivable » et « le droit de chasser dans la forêt ».

Le duc prit le temps de considérer toutes ces suggestions, « Ce ne sont que des choses insignifiantes, personne n'a d'idée sur une compensation convenable ? »

Eléanor de Quenelles, Damoiselle du Graal de la célèbre chapelle de Quenelles, prit alors la parole : « Monseigneur, je vous prie de instamment de penser à la sainte chapelle de Chailotte abandonnée en forêt de Loren. Elle n'est pas située trop profondément dans le royaume des fées mais le peuple elfes a toujours découragé nos pèlerins qui ne veulent pourtant s'y rendre que par pure piété ! Ce serait bon acte de pénitence pour le peuple d'Athel Loren que de placer le calice dans la chapelle qui doit être la sienne et de nous permettre d'aller en pèlerinage jusqu'à cet endroit sacré ».

Ceci leva un brouhaha d'approbation de la part des chevaliers qui commencèrent à frapper les tables avec leurs gobelets.

« Et s'ils osent refuser, nous irons quand même, » cria l'impétueux Aloys de Montjoie, provoquant encore plus de vacarme.

Le duc donna sa réponse. « Damoiselle Eléonor nous a montré la voie de la paix et de l'honneur ! Nous n'allons pas leur demander de nous rendre le calice, mais simplement le droit de le voir ! Les loréniens accepteront, j'en suis sûr. Damoiselle Eléonor, vous avez mon accord pour préparer un pèlerinage vers la sainte chapelle de Challotte, et vous bénéficierez de ma protection ! »

La damoiselle de Challotte

Agravain n'était pas au banquet, et ses serviteurs, Blondel et Jasper étaient sans doute dans une taverne peu fréquentable. Le chevalier, profondément perturbé par le vol du calice, pria dans la chapelle du Graal de Quenelles qui dominait la Brienne. Il y passa la nuit entière allongé, la tête sur son bouclier et cherchant l'inspiration pour sa quête. Il se leva très tôt, déçu qu'aucun de ses rêves n'ait pu le guider, et, pour se réveiller, descendit sur les berges du fleuve pour s'asperger le visage d'eau glacée.

Lorsqu'il s'agenouilla au bord du fleuve, des remous agitèrent les eaux juste à ses pieds. Stupéfait, il vit un petit bateau dériver lentement devant lui, sortant du brouillard pour y disparaître presque aussitôt. Une demoiselle de grande beauté, aux longues tresses rousses et vêtue d'une belle robe blanche, y était assise. Elle se tourna vers Agravain ; l'angoisse se lisait sur son doux visage. Ses yeux semblaient implorer de l'aide. Ses lèvres bougèrent, sans qu'aucun son ne s'en échappe, mais Agravain eut le sentiment d'y lire « Au secours ! »

La vision s'en était allée. Agravain appela encore et encore dans le brouillard et descendit même jusqu'à avoir de l'eau à hauteur de poitrine, mais en vain. La demoiselle était partie, si

elle n'avait jamais été là. Le chevalier était très troublé. C'était sans aucun doute un signe de la dame du lac, peut-être même de la Dame elle-même, mais où était le Graal ? La signification de cette étrange vision le laissa perplexé.

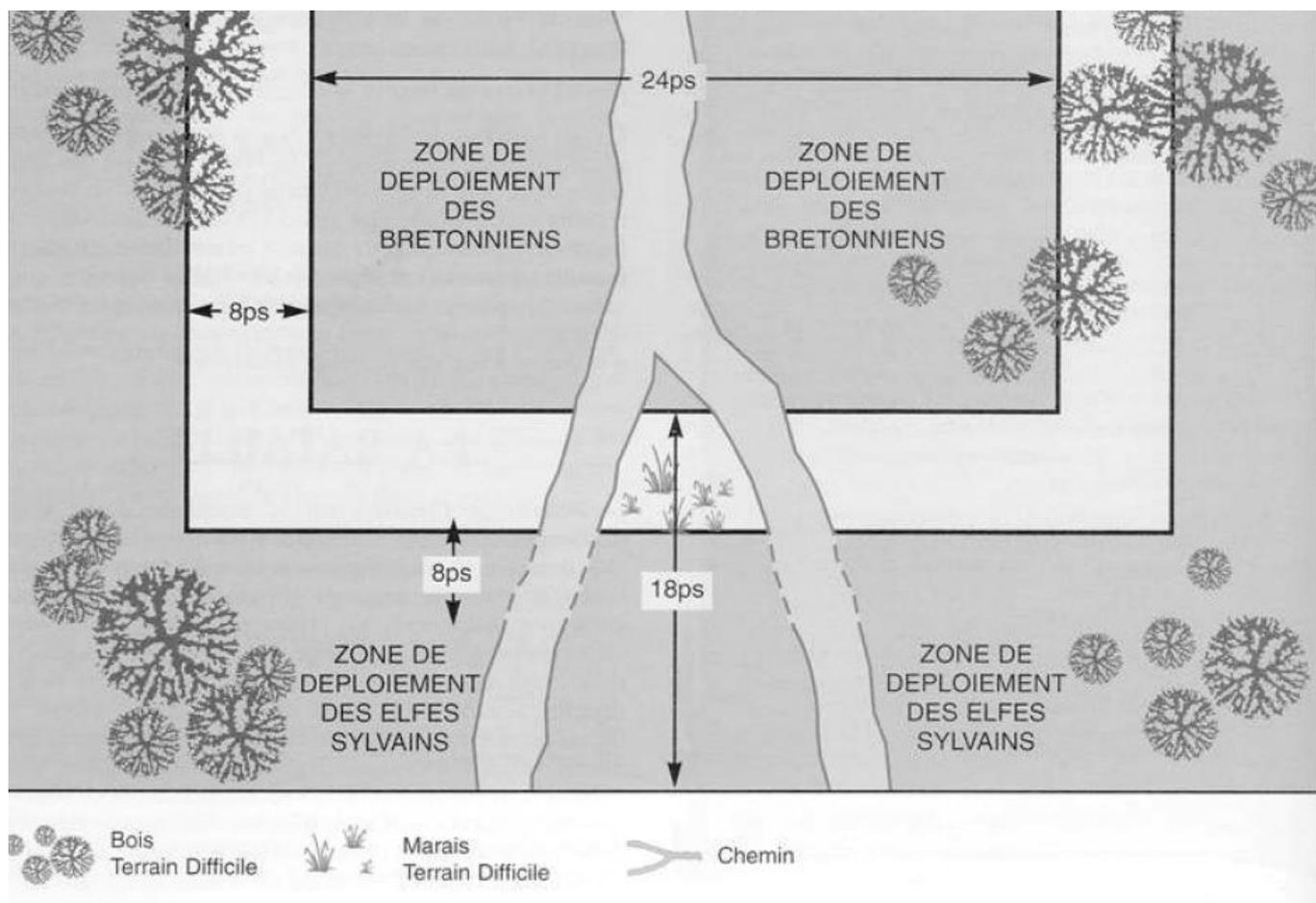
Le pèlerinage périlleux

Agravain resta un long moment agenouillé au bord du fleuve, plongé dans ses pensées. Plus tard, lorsqu'il retourna vers la chapelle du Graal, il y régnait une grande activité. Des damoiselles du Graal et leurs servantes préparaient un magnifique chariot bleu décoré de fleurs de lys. Une marée de pèlerins et de pieux chevaliers se rassemblaient pour partir en pèlerinage. Damoiselle Eléonor interpella Agravain qui était maintenant célèbre à Quenelles grâce à ses exploits sur le champ du tournoi. « Allez-vous vous joindre à nous dans notre pèlerinage ? »

Agravain, bien entendu, n'était pas au courant de cette entreprise périlleuse et folle, et il ne voulait pas se détourner de sa quête personnelle. Il répondit poliment qu'il devait d'abord remettre la main sur ses deux serviteurs.

Agravain parcourut les rues et ramassa Blondel dans un caniveau. Il le porta jusque derrière sa tente où Jasper préparait le repas de midi. « Blondel, je veux que tu me rechantes la complainte que tu as chantée au château de mon père, celle de la Damoiselle de Challotte. »

Blondel commença à chanter. C'est une très longue ballade. Il chanta comment, il y avait bien longtemps, une belle damoiselle bretonnienne avait fait un voyage en bateau sur le fleuve Brienne, partant de la légendaire chapelle de Challotte pour se rendre au tournoi de Quenelles. Il chanta l'embuscade dans laquelle son escorte était tombée, percée de flèches tirées par des ennemis dissimulés sur les berges du fleuve. Tous ses serviteurs furent tués et son bateau, d'une manière ou d'une



autre, fut séparé du reste du convoi. Hélas ! Le bateau dériva, emporté par le courant et nul ne revit la damoiselle. Seul survivant, son ménestrel atteignit finalement Quenelles et composa la ballade puis, poussé par le chagrin, il se jeta du sommet de la plus haute tour de la cité.

Agravain réalisa soudain que sa propre quête était de ses joindre au pèlerinage vers la chapelle perdue de Challotte. « J'ai eu une vision de la Damoiselle de Challotte, ce matin, admit Agravain. « La Dame du Lac a fait appel à moi pour rechercher et secourir cette noble personne. »

« Êtes-vous fou ? S'exclama Blondel. « Elle a disparu il y a plusieurs siècles. Vous devez faire erreur. »

Agravain était cependant en proie à une telle ferveur religieuse qu'il n'écoutait ni la raison ni le bon sens. « Les desseins de la Dame du Lac nous sont bien mystérieux, mon ami. »

Faisant aussi vite qu'ils le purent, les compagnons d'Agravain levèrent le camp et aidèrent leur maître à endosser son armure. Lorsqu'il arrivèrent à la chapelle du Graal de Quenelles, les pèlerins n'y était déjà plus !

Des yeux dans la forêt

Les pèlerins chantèrent avec plus de ferveur lorsqu'ils passèrent les pierres levées marquent les frontières de Loren. Ils traversèrent sans problèmes les landes balayées par les vents, mais ils étaient déjà surveillés. Yolath, un mage elfique approcha de la colonne dès qu'elle pénétra dans la forêt. « Que faites-vous ici ? » demanda-t-il en bretonnien.

« Nous cherchons la sainte chapelle de Challotte. » Répondit Aloys de Montjoie.

« Vous allez entrer dans les bois de mon clan, je vous demande de faire demi-tour ! »

« Votre clan nous a offensés au tournoi de Quenelles, nous ne réclamons que cette mince réparation. Laissez-vous faire ce pèlerinage pacifique ! Répondit Aloys avec arrogance.

« je vois beaucoup de gens armés parmi ces pèlerins pacifiques, dit Yotlath avec l'ironie typique des elfes. « Vous ne savez pas les risques que vous prenez. Je vous le répète, faites demi-tour ! »

Aloys l'écarta du bras et la colonne se remit en marche.

C'était le début de l'hiver en Loren et tous les arbres se dénudaient de leurs feuilles. Le Roi et la Reine des Bois reposaient déjà au sein du Chêne des Ages, attendant de renaître avec le printemps. Privés des sages conseils d'Ariel, les mages des clans parvinrent à retenir leurs guerriers, mais il ne purent empêcher la forêt de se défendre elle-même. Les pierres levées avaient été franchies et les esprits dérangés ! Des silhouettes fantomatiques commencèrent à se rapprocher des pèlerins condamnés.

LA BATAILLE

Le Pèlerinage Périlleux est le troisième d'une série d'affrontements opposant elfes sylvains et bretonniens. Ces derniers se sont aventurés dans les bois où vivent Gwercus et les dryades. En hiver, ces créatures sombrent en léthargie, mais réagissent violemment si on les dérange. Les bretonniens tombent donc dans une embuscade tendue par Gwercus et les dryades, secondés par leurs amis elfes sylvains dont le devoir sacré est de garder les bois où vivent les esprits des arbres. Si les Bretonniens repoussent l'embuscade, tout homme-arbre ou dryade cherchera un refuge plus sûr pour son hivernage.

L'issue de cette bataille décidera donc si les elfes sylvains disposeront d'hommes-arbres et de dryades dans la bataille finale.

LE CHAMP DE BATAILLE

Le pèlerinage périlleux se joue au cœur de la dense forêt de Loren. La colonne des pèlerins avance difficilement en luttant contre la végétation lorsqu'elle est attaquée par l'homme arbre et ses dryades, réveillés accidentellement par le convoi.

Cette embuscade se produit juste à un endroit où le chemin se sépare pour contourner un marais. Mettez en place le champ de bataille comme montré sur la carte. Vous pouvez aussi vous mettre d'accord avec votre adversaire pour adapter le décor aux éléments dont vous disposez.

RÈGLES SPÉCIALES

Les armées

Chaque joueur se réfère à son briefing disponible en annexe 1. Il y trouvera les règles spéciales à appliquer, les conditions de victoire et les avantages apportés par celle-ci.

Déploiement des armées

L'armée bretonnienne se déploie en premier car elle est tombée dans une embuscade. Les bretonniens sont déployés sur une zone de 24ps de large située au centre de la table et à plus de 18ps du bord de table ennemi.

Les elfes sylvains sont positionnés pour encercler les pèlerins sur trois côtés. Leurs troupes peuvent être déployées n'importe où sur le reste de la table, mais pas à moins de 8ps de la zone de déploiement bretonnienne.

Qui commence ?

Les elfes sylvains jouent en premier.

Durée de la bataille

Le pèlerinage Périlleux commença dans l'après-midi, lorsque la colonne des pèlerins fut agressée par les esprits sauvages de la forêt qui replongèrent dans l'obscurité lorsque la nuit tomba. Cette bataille dure quatre tours, chacun représentant une heure du temps qu'il reste avec le coucher du soleil.

VICTOIRE

Victoire par Mort Subite

Si le chariot contenant les reliques des Bretonniens quitte la table par le bord de table elfe sylvain, les Bretonniens gagnent par Mort Subite à la fin de ce tour. Lorsque le chariot passera la lisière du bois, les armes de fer et les ossements saints que renferme le reliquaire bretonnien briseront la sacralité du lieu, bannissant les esprits des arbres qui y vivent. Gwercus et ses dryades se transformeront en arbres ordinaires.

Points de Victoire

Si la bataille se poursuit jusqu'au coucher du soleil, le vainqueur est déterminé au nombre de points de victoire, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer. En cas d'égalité, la victoire revient aux Bretonniens car le pèlerinage a survécu à l'embuscade.

RÉSULTAT HISTORIQUE

La chanson ne dit pas grand-chose du pèlerinage sinon qu'il tomba dans une embuscade dans la Forêt de Loren et que, grâce à un miracle de la Dame du Lac, les pèlerins échappèrent à une destruction certaine. En lisant entre les lignes qui vantent les vertus d'Aloys de Montjoie et les prouesses d'Eléonor de Quenelles, on peut supposer que ce qui s'est passé ce soir d'hiver dans les profondeurs de la forêt, est à peu près ce qui suit.

Suivant la route depuis longtemps oubliée qui menait à Challotte, les pèlerins bretonniens arrivèrent à un croisement, le chemin se séparant en deux pour contourner un maris sur ses deux berges. Ils marquèrent une pause le temps de se décider du chemin à prendre sans réaliser que les elfes sylvains avaient choisi cet endroit pour leur tendre une embuscade ! Les pèlerins étaient sur le point de pénétrer dans le bois de Gwercus où vivaient un terrible homme arbre et ses dryades qui, d'après ce que l'on raconte, étaient les gardiens des bois sacrés du Clan des Saules.

Nous pouvons deviner que des dryades, menées par Gwercus en personne, émergèrent de la dense forêt sur le flanc de la colonne bretonniennne alors que d'autres barraient la route et qu'une pluie de flèches s'abattait, tirées par une multitude d'archers dissimulés dans les bois. Aloys de Montjoie envoya le chariot en avant par la route la plus directe possible, pendant qu'il constituait une arrière-garde avec les chevaliers et les écuyers montés. De nombreux écuyers à pied courraient en avant et à côté du chariot, ils tombèrent sous les volées de flèches des éclaireurs elfes sylvains. Ceci laissa le chariot isolé, tiré par des pèlerins chantants et comme indifférents au danger !

La chanson nous éclaire un peu sur le rôle joué par Eléonor de Quenelles dans la bataille. Il semblerait que Lyr le Mage apparut entre les arbres, lançant l'un après l'autre des sorts qui entamèrent à peine la détermination des chevaliers mais firent cependant perdre leur sang-froid aux hommes d'armes derrière eux. Eléonor de Quenelles éperonna son destrier, demanda à la Dame du Lac d'inspirer les chevaliers et repoussa tous les sortilèges lancés contre eux. Au son de son nom béni, le terrible homme arbre s'immobilisa sur place comme si des mains gigantesques le retenaient, et tout un groupe de ses dryades s'enflamma spontanément.

Les dryades interceptèrent les chevaliers et les écuyers montés avant qu'ils ne chargent, mais tous tinrent vaillamment leur position, prenant même finalement le dessus. Pendant ce

temps, voyant que le chariot progressait toujours vers le bois sacré, les danseurs de guerre l'attaquèrent pour être repoussés par une force magique dépassant leur entendement. La vue d'Eléonor défiant à elle seule l'ennemi redonna du courage aux hommes d'armes du châtelain de Quenelles qui se rallièrent autour de leur bannière un peu plus loin sur le chemin.

Il fallut probablement qu'Eléonor fasse appel à toute sa volonté et à toutes ses forces pour contenir un Gwercus qui se débattait pour se délivrer du sortilège et faire enfin s'abattre sa fureur vengeresse sur les chevaliers englués dans un combat à mort contre les dryades. Nous savons que les vaillants écuyers montés tombèrent avec honneur en protégeant les arrières de leurs maîtres contre ces créatures folles furieuses. Comme le dit la chanson, « nuls chevaliers n'eurent serviteurs plus valeureux ! » Un groupe de forestiers qui s'était glissé sur l'autre côté du chemin, surgit hors des bois derrière les bretonniens et prit pour cible Eléonor de Quenelles. Elle fut percée par deux flèches et c'est un vrai miracle si elle ne succombe pas. Elle brisa les flèches d'un geste de défi, déterminée à ce que rien au monde ne brise sa mainmise sur l'homme arbre. Les hommes d'armes se ruèrent pour l'entourer d'un mur de leurs boucliers.

L'obscurité tombant, les choses semblaient bien mal engagées pour les bretonniens fatigués et ensanglantés. La colonne de pèlerins était dispersé, des écuyers tués gisaient le long du chemin, les chevaliers étaient éparpillés entre les arbres, lancés à la poursuite des insaisissables dryades, et le chariot était tout simplement introuvable. En fait, il était complètement isolé de son escorte et aurait fait une proie facile si l'ennemi y avait mis la main dessus.

Les elfes sylvains se regroupèrent dans les bois pour lancer un dernier assaut. Pour compliquer les choses, Eléonor avait de plus en plus de mal à maintenir son emprise Gwercus, laissant finalement l'homme arbre se lancer en avant, hurlant de fureur et de triomphe !

C'est alors que se produisit le miracle de ce pèlerinage. Gwercus laissa soudain échapper un cri déchirant de désespoir. Tous les elfes sylvains dissimulés aux alentours l'entendirent et les bretonniens, le prenant pour un cri de guerre, firent leurs dernières prières et s'attendirent à ce qu'ils croyaient être une mort certaine. Cependant, la plainte devint de plus en plus lointaine et Gwercus lui-même sembla s'être évanoui dans la nature, du moins n'était-il plus différenciable des autres troncs noueux de la forêt. Stupéfaits, les bretonniens tombèrent à genoux et rendirent grâce à la Dame du Lac pour cette délivrance inattendue.

SCÉNARIO 4 : LA BATAILLE DE L'ARBRE AUX ÉCUS

La dernière partie de la chanson de Challyte raconte comment, inspiré par la vision de la Damaisselle de Challyte, Agravaïn regroupa les pèlerins éparpillés. Avec le chevalier à leur tête, les Bretonniens marchèrent vers la sainte chapelle de Challyte, défiant les elfes sylvains qui leur barraient la route. La Bataille finale fut livrée aux pieds de l'immense Arbre aux Ecus sur lequel sont accrochés les boucliers de tous les paladins qui ne sont jamais revenus.

La quête d'Agravaïn

Agravaïn ne fut pas le seul à arriver en retard à la chapelle du Graal de Quenelles pour se joindre au pèlerinage. De nombreux autres chevaliers des environs s'étaient dirigés vers la cité pour participer à la sainte entreprise. Ils avaient l'intention de chevaucher pour rattraper les pèlerins dès le jour suivant. Se trouvaient parmi eux des paladins qui croyaient que le pèlerinage allait les rapprocher du Graal, ainsi que des chevaliers errant désireux de prouver leur valeur en surmontant les innombrables périls qu'une telle entreprise était susceptible de croiser. Lorsqu'Agravaïn annonça qu'une vision lui avait inspiré de suivre le pèlerinage, les autres chevaliers le désignèrent à l'unanimité comme leur chef. A l'aube du jour suivant, ils se mirent en route sur le chemin boueux qui menait à la Forêt de Loren.

Les forestiers virent ce nouveau contingent pénétrer dans la forêt et firent leur rapport au conseil des Mages. Pendant que les elfes sylvains décidaient de ce qu'ils allaient faire, Agravaïn et ses hommes tombèrent sur les débris de la colonne des pèlerins éparpillés au fil des clairières. Les survivants se rassemblèrent rapidement autour des chevaliers qui étaient maintenant très en colère en constatant que ce pèlerinage pacifique avait été l'objet d'une attaque si sournoise.

Agravaïn et les chevaliers les plus expérimentés organisèrent les restes du pèlerinage en une colonne convenable et capable de se défendre elle-même en territoire ennemi. Le pèlerinage prit alors un aspect nettement plus guerrier, chevaliers et soldats y dépassant en nombre les autres pèlerins. Rien n'était plus susceptible de pousser les elfes sylvains à défendre leurs bois. Quant à Agravaïn, il était non seulement poussé par un chevaleresque désir de défendre les pèlerins comme tout autre chevaliers, mais aussi par son désir secret d'accomplir sa quête. Il était convaincu qu'il ne pourrait le faire qu'une secourant la Damaisselle de Challyte, où qu'elle se trouve.

Conseil de Guerre

Alors que les Bretonniens s'enfonçaient toujours plus profondément dans la forêt, le clan des Saules tint un conseil de guerre en sa clairière sacrée. Le débat se prolongea tard dans la nuit.

« Qu'as-tu fait Athelwyn ? » demanda Yolath le mage en pointant un doigt sur le fier et jeune prince elfique. « Pourquoi as-tu levé les Bretonniens contre nous ? »

Tous les anciens du clan rassemblés au conseil se tournèrent vers Athelwyn, attendant qu'il se justifie.

« Je n'ai voulu que rendre à notre clan ce qui lui appartient », répondit-il. « Ces trésors sont indignes de leurs jeux d'enfants ! »

Le mage regarda le jeune prince dans les yeux. « Tu as pourtant participé à leurs jeux d'enfants et tu as commis l'erreur d'en briser les règles ! Ce n'est pas ainsi qu'agissent les elfes, Athelwyn ! »

Ce dernier baissa la tête sous la volée de reproches, mais il ne dévoila pas que certains des mages les plus jeunes avaient été séduits par son astucieuse action. Sa fierté était cependant atteinte. Les autres princes qui s'étaient eux aussi rendus à Quenelles étaient des nobles des ce clans voisins. Nul doute qu'ils auraient eux aussi à affronter la colère de leurs anciens. En fait ces jeunes princes étaient en lutte contre l'autorité de leurs anciens, les rituels sans âge agaçaient les elfes les plus jeunes et les tentations d'explorer le monde extérieur excitaient leurs esprits intrépides.

« Je vais rendre le calice. »

« C'est trop tard, le calice ne leur suffira pas. Il faut le leur rendre de toute façon, tu peux essayer de les calmer, mais tu verras qu'il leur faudra maintenant quelque chose de plus, quelque chose qu'il nous est impossible de leur donner ! »

« Tu leur as parlé, que veulent-ils vraiment ? » demanda le mage Idryth qui avait appuyé en secret l'action d'Athelwyn.

« La destruction de notre bosquet sacré sur l'île sainte ! » répondit Yolath

L'assemblée des elfes était abasourdie. Le bosquet était là depuis tant de générations. Pourquoi les Bretonniens demandaient-ils une chose aussi terrible ? Yolath le savait. Il raconta au conseil que jadis, un sanctuaire bretonnien était bâti sur cette île. Mais il avait été abandonné et, au fil du temps, la forêt avait repris ses droits sur les ruines désertées. Lorsque le Clan des Saules trouva le bosquet d'arbres gigantesques qui avait poussé sur l'île, il s'y installa. Depuis lors le clan avait chanté pour les arbres, comme tous les autres clans le faisaient, et les arbres avaient poussé denses et hauts.

« Les Bretonniens veulent maintenant revenir en ces lieux, » continua Yolath. « Et avec eux, reviendront la peste et les guerres, le bruit des haches et le feu, le fer, les charrues et la chasse ! »

Le conseil explosa alors de colère, Athelwyn fut pris de terribles remords.

« Que pouvons-nous faire, Yolath ? » demanda-t-il d'une voix qui n'était plus qu'un souffle.

« Il ne nous reste que deux possibilités. Le clan peut abandonner l'île sacrée et émigrer plus profondément dans la forêt, ou rester et se défendre ! »

Le débat fut très bref parmi les sages. Aucun n'était pour une migration.

Oltweth l'ancien dit tout haut ce que beaucoup pensaient tout bas. « Notre bosquet sacré est un endroit unique, nulle part ailleurs les saules ne poussent si bien et si gros. Je dis donc que nous devons défendre la clairière ! »

Elthryn demanda alors, « Se pourrait-il qu'il s'y trouve quelque chose que les Bretonniens recherchent ? Nombre de leurs chevaliers y sont venus et ceux qui n'ont pas été repoussés par la peur ont dû être combattus. Maintenant qu'ils viennent en aussi grand nombre, peut-être devrions nous les laisser faire et prendre ce qu'ils veulent. »

Yolath dans sa grande sagesse, reprit alors la parole. « J'ai peur de ce qui est caché dans les ruines ne soit profondément

enfoui sous les racines de nos arbres sacrés. Les Bretonniens devront les couper pour s'approprier ce qui se trouve là. »

Athelwyn savait qu'il ne pouvait laisser faire cela. « Ils ne toucheront pas à un seul arbre tant que je serai vivant ! »

Tous les guerriers présents jurèrent alors de défendre le bois aux côtés d'Athelwyn et on envoya des messages aux autres clans pour qu'ils viennent à l'aide.

Le rêve d'Agravain

Pendant ce temps, les Bretonniens se reposaient pour la nuit non loin des bois sacrés. Agravain avait posté des écuyers en sentinelles autour du camp, les chevaliers regroupés autour des feux affûtaient leurs épées et graissaient leurs armures alors que leurs serviteurs faisaient griller des cuisses de grenouilles et des serpents qu'ils accommodaient avec de l'ail sauvage ramassé dans la forêt.

Cette nuit-là Agravain eut encore un songe. Il vit la même damoiselle dérivant seule sur son bateau au gré des courants. Son expression de désespoir avait laissé place à un regard résigné. Elle sortit un calice resplendissant d'un coffret et le jeta dans les eaux. Elle enleva ensuite ses bagues et tous ses bijoux qu'elle envoya aussi vers les sombres profondeurs. Enfin, elle prit une fiole qu'elle porta à ses lèvres pour en boire le contenu, se coucha au fond du bateau et ferma les yeux. Le bateau disparut dans la brume.

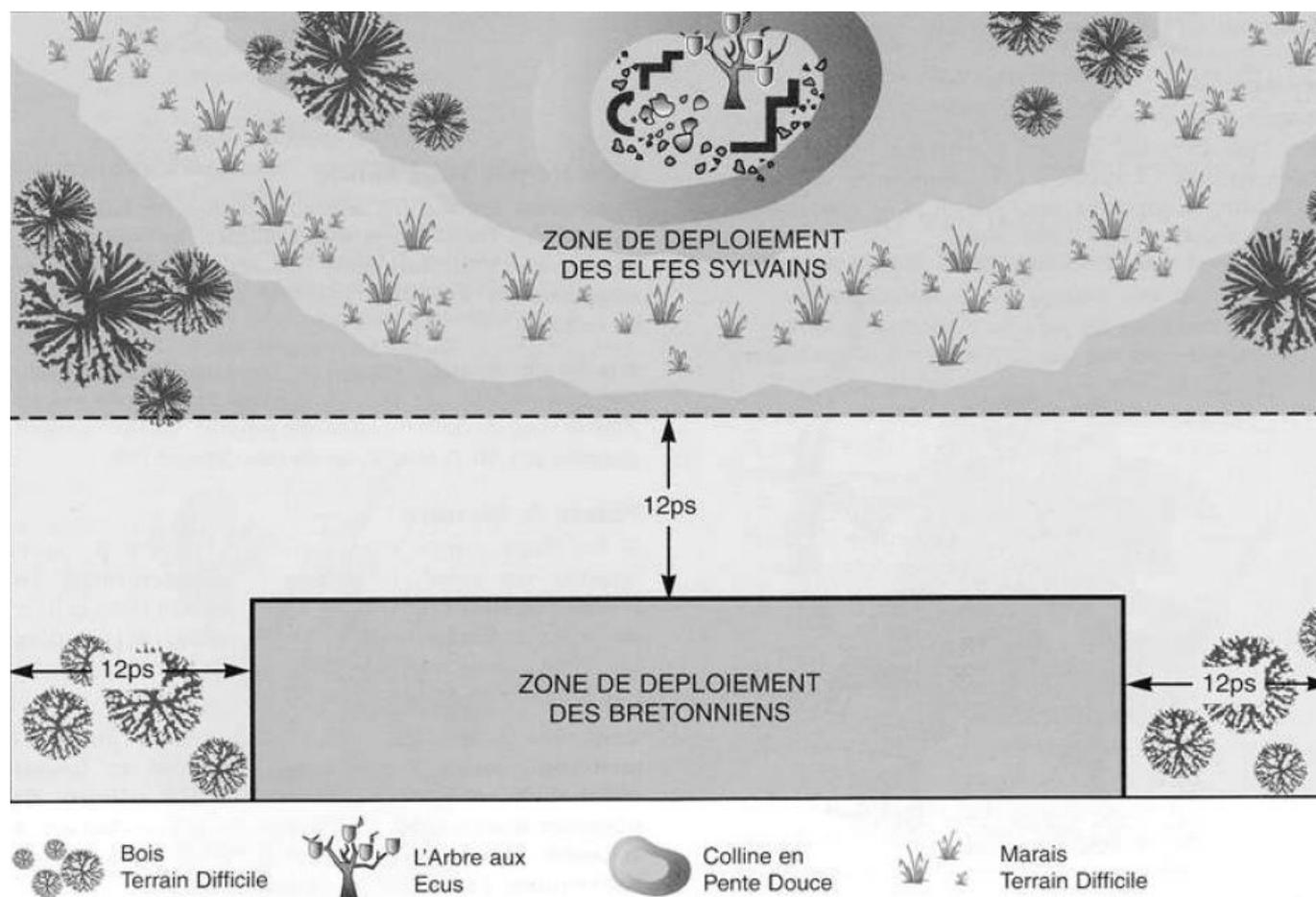
Agravain vit à nouveau le bateau, emprisonné dans les racines d'un saule. Il vit les elfes sylvains approcher sans bruit de toutes parts, soulever le corps de la damoiselle et l'envelopper d'un manteau de feuilles. Ils l'emportèrent ensuite sur la berge, entre les arbres et les herbes hautes, jusqu'à la crypte de la chapelle bâtie au milieu de l'île. Ils l'allongèrent sur un tapis de fleurs de lys, prirent des branches de saules et les tissèrent en croisillons qu'ils mirent en travers de la porte et

de la moindre fenêtre de la chapelle. Ils firent tant et si bien que bientôt, nul vestige de la chapelle ne fut visible.

Agravain se réveilla désorienté. Le sort de la Damoiselle de Chalotte n'avait été révélé qu'à lui seul, mais il restait cependant une dernière question. La damoiselle avait-elle avalé du poison dans un dernier acte de défi envers ses ennemis ? Pourquoi les elfes sylvains avaient-ils fait autant d'efforts pour l'emprisonner à jamais ? Peut-être n'était-elle pas vraiment morte, peut-être n'était-elle qu'endormie. La potion n'avait peut-être contenu qu'un sortilège pour abuser les elfes sylvains. Agravain pensa alors à tous les Paladins attirés dans cette forêt depuis des siècles. Des chevaliers qui avaient eu la même vision que lui mais qui avaient échoué dans les quêtes et disparu à jamais. Nombre d'entre eux avaient dû s'égarer par la faute de la reine magicienne des elfes sylvains ou des perfides dryades qui rôdaient entre les arbres. Leurs boucliers étaient maintenant accrochés à l'Arbre aux écus. Il était certain qu'un seul chevalier était destiné à trouver la Damoiselle de Chalotte pour briser l'enchantement et la réveiller d'un sommeil qui dirait depuis un millier d'années. La Dame du Lac avait conduit Agravain jusque-là et l'honneur réclamait qu'elle ne fût pas déçue.

L'arbre aux écus

Les Bretonniens débouchèrent dans une large clairière plantée de saules. Le sol était marqué des sillons tracés jadis par les charrues des paysans. Les champs, maintenant abandonnés, étaient couverts d'herbes folles et de ronces. Ils se trouvaient à l'entrée du village de Chalotte, oublié depuis une éternité. Séparé de la clairière pas un sombre marais percé de roseaux, un îlot était dominé par des saules d'un âge incalculable. Au milieu de l'île, un tumulus servait de piédestal à un vieux saule tordu dont les racines emprisonnaient des restes de



maçonnerie. Ce tumulus, couvert de lierre et de mousse, était tout ce qu'il restait de la vénérable chapelle du Graal de Challotte.

Quelque chose séparait cependant les Bretonniens de l'objectif de leur pèlerinage. Les guerriers du Clan des Saules étaient alignés en un parfait ordre de bataille sur les berges de l'île, les Bretonniens qui étaient maintenant en vue de la chapelle de Challotte n'allaient certainement pas faire demi-tour. Agravain et deux autres chevaliers avancèrent pour parlementer avec l'ennemi, comme il était de coutume chez les Bretonniens. « Nul besoin de verser le sang, » déclara Agravain, « Nous ne demandons que votre permission de restaurer notre chapelle en ruines et d'autoriser les pèlerins à y venir de temps à autre, et ceci en compensation de l'insulte faite à notre honneur au tournoi de Quenelles. Quelle est votre réponse ? »

Athelwyn qui connaissait quelques mots de Bretonniens chevaucha lui aussi en avant pour donner la réponse de son clan. « La chapelle dont vous parlez n'existe plus depuis longtemps. Les arbres sacrés de notre clan poussent maintenant à cet endroit ! Nous n'admettons pas qu'ils soient abattus par vos haches. Prenez le calice, quittez cet endroit et ne nous dérangez plus avec vos superstitions ou nous accrocherons vos boucliers à l'arbre avec ceux qui y sont déjà ! » Athelwyn lança alors le calice qui retomba à mi-chemin entre les deux armées, et des centaines d'yeux le virent disparaître dans le marais entre les roseaux.

Agravain et ses compagnons levèrent les yeux vers les branches tordues de l'arbre et y virent plusieurs vieux boucliers abîmés. Tous reconnurent sur eux les symboles de la quête. La colère serra le cœur d'Agravain lorsqu'il vit les fiers blasons réduits à l'état de quelconques trophées pour le peuple des fées dans le seul but de ternir l'honneur de la Bretagne ! Furieux, il interpella Athelwyn par-dessus les eaux. « Alors, la Dame du Lac décidera de notre destinée. » Et il galopa pour reprendre sa place au milieu de l'armée.

Les forces bretonniennes avancèrent vers les positions des elfes sylvains, le contingent des hommes d'armes du Faubourg de Mayonne entonne son chant de guerre intitulé *la Mayonnaise*. Au signal d'Agravain, les chevaliers tirèrent leurs épées. La bataille commençait.

LA BATAILLE

La bataille de l'Arbre aux Écus conclut la série de combats opposant les chevaliers Bretonniens aux elfes sylvains décrits par la célèbre Chanson de Challotte. L'issue de cette bataille décidera si les Bretonniens recouvrent leur chapelle du Graal perdue depuis si longtemps ou si les elfes sylvains conservent leur bois sacré.

Elle déterminera de plus si Agravain découvre la mystérieuse signification de ses visions et s'il accomplit sa quête. Agravain ne sait pas ce qui l'attend s'il atteint vivant la chapelle du Graal. Serait-il possible que la Damoselle de Challotte dorme toujours au milieu des ruines, emprisonnée depuis des siècles par les racines des arbres et n'attendant qu'un baiser de la part d'un vaillant chevalier pour se réveiller ? Est-elle la Dame du Lac et récompensera-t-elle Agravain par une gorgée du Saint Graal ? La damoiselle de Challotte est-elle l'esprit de ces terres qui pleure pour retourner au sein de la Bretagne ? La réponse se trouve au-delà des arcs des elfes sylvains !

LE CHAMP DE BATAILLE

La bataille de l'Arbre aux Écus se déroule dans une grande clairière. Des bosquets d'arbres s'élèvent sur les flancs des deux armées placées l'une en face de l'autre, de part et d'autre d'un espace découvert qui était jadis terre bretonnienne. La chapelle du Graal est séparée du reste du champ de bataille par un cours d'eau marécageux dans lequel le calice a été jeté. Il est franchissable mais est considéré comme terrain difficile. Il entre et quitte la table par le bord de table elfe sylvain et fait une courbe pour contourner la plus grande partie de la moitié de table des elfes sylvains.

Le vieux et gigantesque saule, l'Arbre aux Écus, se trouve derrière les positions des elfes sylvains, ses racines emprisonnent un tumulus magique. Les ruines de l'ancienne chapelle de Challotte sont visibles entre les racines et la crypte est enfouie sous la chapelle. Mettez en place le champ de bataille comme montré sur la carte. Vous pouvez aussi vous mettre d'accord avec votre adversaire pour adapter le décor aux éléments dont vous disposez.

RÈGLES SPÉCIALES

Les brumes de Challotte

Athelwyn a fait une grave erreur en jetant le Calice de Chanterelle dans le marais. Presque immédiatement, une étrange brume commença à s'élever au-dessus des eaux. L'ancienne magie de Chanterelle avait été invoquée et se développait sous la forme d'un brouillard enchanté. Tout d'abord, les elfes sylvains souffriront d'un malus de -1 pour toucher lors de tous leurs tirs effectués par-dessus le marais. Deuxièmement, tout personnage bretonnien blessé entrant dans le marais sera miraculeusement soigné et retrouvera tous ses Points de Vie de départ. Ceci ne peut se produire qu'une fois par personnage dans toute la partie.

Les armées

Chaque joueur se réfère à son briefing disponible en annexe 1. Il y trouvera les règles spéciales à appliquer, les conditions de victoire et les avantages apportés par celle-ci.

Déploiement des armées

L'armée des elfes sylvains est déployée en premier. Ils peuvent être déployés n'importe où sur leur moitié de table. Les éclaireurs et les forestiers peuvent utiliser leurs règles spéciales de déploiement et peuvent donc être déployés après l'armée bretonnienne.

L'armée bretonnienne se déploie après les elfes sylvains, à plus de 12ps du milieu de la table et à plus de 12ps des côtés de la table.

Qui commence ?

Les deux joueurs lancent chacun 1D6, le résultat le plus haut joue en premier.

Durée de la bataille

La bataille de l'Arbre aux Écus commença tôt dans la journée, les bretonniens eurent donc tout le temps de poursuivre leur assaut contre les elfes sylvains. Pour représenter ceci, la partie dure six tours, la bataille s'achevant avec le coucher du soleil.

VICTOIRE

Victoire par Mort Subite

Si Agravain est tué ou quitte le champ de bataille, la volonté des Bretonniens sera ébranlée, ils rompront le combat et s'enfuiront dans la forêt. Les elfes sylvains remporteront donc une victoire par Mort Subite à la fin de ce tour.

A la fin de chaque tour, s'il ne reste aucun elfe sylvain non mis en fuite sur l'île (c'est-à-dire du côté du marais situé le long du bord de table elfe sylvain), les bretonniens gagnent par Mort Subite car ils ont capturé l'île.

Point de victoire

Si les deux camps continuent à se battre jusqu'au coucher du soleil, le vainqueur est déterminé au nombre de Points de Victoire comme décrit dans les règles. En cas d'égalité, on considère que c'est une victoire des elfes sylvains car cela signifie que le clan des Saules a tenu son bosquet sacré.

Dans les jours qui suivront, d'autres guerriers arriveront, envoyés par les autres clans et faisant pencher la balance en faveur des elfes sylvains. Ils pourront donc rester longtemps dans leur clairière à attendre pour empêcher d'autres pèlerinages bretonniens. La quête ne sera pas accomplie.

RÉSULTAT HISTORIQUE

Cela ne surprendre personne, la Chanson de Challotte fait une description très vivante de la Bataille de l'Arbre aux Ecus, bien que vue du côté des bretonniens seulement, puisque Blondel, auteur de la ballade, participa directement aux combats !

Athelwyn, accompagné par les princes elfiques qui avaient survécu au tournoi, fut rejoint par les chevaliers sylvains du clan Equis accourus à l'aide. Ils étaient idéalement placés pour lancer un assaut surprise sur le flanc des bretonniens.

Agravain devina que les elfes allaient tenter de déborder son armée par les flancs, il donna donc aux chevaliers du Graal sous les ordres d'Aloys de Montjoie l'honneur de se placer sur le flanc droit. Ils s'y déployèrent en fer de lance, les chevaliers errants tout près d'eux. Agravain espérait que l'impétuosité des jeunes chevaliers les jetterait en avant et provoquerait les elfes afin qu'ils dévoilent leurs intentions sur ce flanc. Les chevaliers du Graal seraient alors très bien placés pour frapper leurs agresseurs de côté. Les écuyers des chevaliers qui avaient chevauché avec Agravain, dont Blondel et Jules, étaient déployés à l'extrémité du flanc gauche, leur mission était de contrôler l'étendue broussailleuse située à l'orée de la clairière.

Au centre, les paladins et Agravain, accompagnés par plusieurs chevaliers rescapés du tournoi de Quenelles, escortaient Damoiselle Eléonor. Ils étaient groupés face au marais dans le but de s'emparer de l'île de Challotte. Sur la gauche se tenaient les hommes d'armes du faubourg de Mayonne dont le nombre avait été réduit par les combats précédents, ainsi que le chariot du reliquaie.

Les flèches tirées à partir des bois commencèrent à pleuvoir sur les chevalier qui se rapprochaient de l'île recouverte d'une étrange brume. Dissimulé au milieu des arbres, Lyr le Mystérieux portant deux objets magiques dérobés lors du tournoi. Il jeta les glands, mais probablement à cause de leur grand âge, ils ne donnèrent qu'une seule dryade. Il planta le Vieux Bâton et fut rejeté en arrière lorsqu'il se mit à pousser pour devenir Guath, un homme arbre d'une taille pour le moins inquiétante, qui lança un hurlement qui résonna à travers toute la clairière.

Les paladins, suivis de près par Agravain et ses hommes, traversèrent le marais. Sur la gauche, les écuyers avaient débusqué quelques danseurs de guerre et sautaient de ci de là en pleine confusion, tentant de les frapper de leurs lances à ours alors que les elfes esquivait et s'éparpillaient entre les chevaux. Athelwyn, à la tête des chevaliers sylvains, sortit à découvert et chargea dans l'espoir de prendre les Bretonniens de flanc pendant qu'ils traversaient le cours d'eau. Les chevaliers Errants pivotèrent sans attendre pour faire face, mais se trouvèrent nez à nez avec le féroce Guath. Une autre mêlée confuse et indécise s'engagea, les chevaliers étant incapables de blesser Guath alors qu'eux-mêmes se protégeaient des coups de l'homme arbre.

Apercevant AthelWyn, son ennemi personnel et cause tous ses malheurs à la tête des princes elfiques, Aloys de Montjoie ne put retenir sa colère et, éperonnant son destrier, il conduisit les Chevaliers du Graal dans une terrible charge. Se retrouvant face à Athelwyn lui-même, il le jeta à bas de sa monture de deux redoutables coups de sa large épée. Les elfes sylvains qui virent tomber leur chef furent passablement ébranlés et amorcèrent un mouvement de repli pour repasser le maris.

D'autres réagirent avec colère et un désir de vengeance. Les chevaliers du Graal furent soudain assaillis de toutes parts, notamment par Yolath qui sembla tomber du ciel. Deux des compagnons d'Athelwyn, Aelfrye et Ulthryn, s'en prirent à Aloys de Montjoie et furent bientôt rejoints par les chevaliers sylvains. Totalement encerclé, Aloys les affronta bravement jusqu'à ce qu'il s'écroule, mortellement blessé.

Les paladins avaient chargé à travers le marais et étaient maintenant engagés contre les gardes sylvains, Agravain et les chevaliers qui l'accompagnaient émergèrent du brouillard. Agravain se retrouva alors sur l'île où s'élevait le tumulus de ses rêves, mais un héros elfe sylvain, Gyferth, se tenait devant lui et il l'affronta en combat singulier. Le prince elfique ne manquait pas de bravoure ni de talent mais il était condamné et il succomba finalement sous les coups d'Agravain. Les autres elfes sylvains qui défendaient le tumulus furent poursuivis entre les saules et massacrés.

Le soleil se coucha sur un triste spectacle. Le clan des Saules avait été défait et Agravain et les paladins avaient pris possession de l'île. Des cadavres elfes gisaient comme des feuilles mortes tout autour de l'Arbre aux écus. La bataille avait prélevé un lourd tribut. Les chevaliers du Graal étaient tous tombés autour d'Aloys de Montjoie, leurs corps étaient mélangés à ceux des princes elfiques. C'est alors qu'Agravain remarqua l'étrange flèche d'argent emmêlée dans la tresse de Mélissande qu'il portait autour de sa lance. Elle avait pourtant été tirée avec adresse par Yolath et aurait scellé le destin d'Agravain s'il n'avait été protégé par les faveurs de cette noble et bienveillante damoiselle. Yolath, qui ne voyait pas l'utilité de périr en combattant un ennemi invincible, profita de l'obscurité pour quitter le champ de bataille, entraînant avec lui ce qu'il restait du clan des Saules.

La Chanson de Challotte se poursuit en décrivant les suites de la bataille. Les Bretonniens passèrent toute la nuit à rechercher leurs camarades tués, à soigner leurs blessures et à se reposer, épuisés qu'ils étaient par ces terribles combats. Le jour suivant, ils étaient tous rassemblés sur l'île de Challotte où

Eléonor et les Damoiselles du Graal présidaient à la bénédiction des morts. Les bretonniens furent enterrés autour de la chapelle du Graal pour laquelle ils étaient tombés. Tous les survivants furent tellement émus par un tel sens de l'honneur qu'ils s'agenouillèrent et adressèrent une prière de remerciement à la Dame du Lac. Les boucliers profanés furent ensuite décrochés de l'arbre, une corde fut passée autour de son énorme tronc puis accrochée à de puissants destriers. L'immense arbre bascula lentement, découvrant le tumulus magique et révélant les pierres sculptées de l'ancienne chapelle du Graal.

Agravain et Eléonor de Quenelles, accompagnés par quelques autres chevaliers, entrèrent dans la crypte en ruines et tombèrent à genoux devant ce qu'ils y virent. Debout devant eux, se tenait la silhouette floue d'une dame d'une incomparable beauté, qui ressemblait trait pour trait à celle qu'Agravain avait vue en songe. Elle lui tendit un calice semblable à celui du tournoi de Quenelles, même si celui-ci semblait étrangement irréel. Une vapeur d'un autre monde s'en échappait et Agravain y trempa les lèvres, puis l'image de la damoiselle s'évanouit peu à peu jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien. Le crypte était vide et nulle trace n'était visible sur la mousse qui recouvrait le sol de mosaïque représentant des fleurs de lys. Agravain se sentit renaître, comme béni. Il se tourna vers Eléonor toujours agenouillée près de lui et celle-ci se tourna vers Eléonor toujours agenouillée près de lui et celle-ci se tourna également vers lui. Il s'aperçut alors qu'elle était l'image vivante de la Damoiselle de Challotte ! Comment n'avait-il pu le remarquer plus tôt ? N'avait-il pas vu ce visage dans ses rêves ? Par quelle magie cela était-il possible ?

Depuis ce jour, Eléonor de Challotte est la gardienne de la chapelle du Graal restaurée, venant en aide à tous ceux qui entreprennent le périlleux pèlerinage jusqu'à ce sanctuaire. Perdue en plein cœur de la forêt, elle n'est protégée que par son seul serviteur, Agravain de Beau Geste, chevalier du Graal de la chapelle de Challotte. C'est du moins ce que dit le tout dernier complet de la Chanson de Challotte, interprétée dans toutes les cours de Bretagne par Blondel le troubadour.

ANNEXE 1 : LES BRIEFINGS

SCÉNARIO 1 - LES BRETONNIENS AU TOURNOI DE QUENELLE

L'équipe bretonnienne comprend Agravain de Beau Geste et cinq autres chevaliers.

Les deux équipes ont un nombre égal de chevaliers. Chaque armée ayant des valeurs en points différentes pour représenter les aptitudes spécifiques de leurs chevaliers, les valeurs des équipes sont inégales. Le coût des participants est donné car les survivants participeront à la bataille suivante.

Agravain de Beau Geste ... 138pts

Connu jadis sous le nom d'Agravain de Beaumarchais, fil du baron de Beaumarchais tombé durant la bataille de Malmer, Agravain n'héritait pas des terres de son père qui revinrent à un chevalier errant rival en même temps que la main d'Isabelle, sa sœur. Agravain s'était cependant montré digne de la chevalerie et décida de se lancer dans la quête du Graal. Ce noble vœu de dévotion envers la Dame du Lac toucha Isabelle qui lui donna le titre d'Agravain de Beau Geste.

Agravain est l'objet de visions lui demandant de rechercher une chapelle du Graal perdue. S'il y parvient, il pourrait être l'un des rares chevaliers à avoir trouvé le Graal.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Agravain	4/8	5	5	4	4	2	5	3	8

Équipement : Épée, lance de cavalerie, armure lourde et bouclier. Il chevauche un destrier caparaçonné.

Vertus : Vertu de la Quête et la Vertu de Dévotion (inutiles en joutes).

Faveur : *Tresse* de Mélissande (6 relances).

Sous la protection de la Dame du lac : Agravain est protégé par la Dame du Lac et ne peut être tué avant la bataille finale. S'il est désarçonné durant le tournoi, il sera transporté à la chapelle du Graal de Quenelles où il sera soigné à temps pour participer à la bataille finale.

Jean de Ponthieu ... 103pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Jean de Ponthieu	4/8	5	5	4	4	2	5	3	8

Équipement : Épée, lance de cavalerie, armure lourde et bouclier. Il chevauche un destrier caparaçonné.

Vertus : Vertu de la Quête et la Vertu de la Joute (le chevalier touche automatiquement durant la joute).

Faveur : *Dentelle* de Mélissande (5 relances).

René de Guysne ... 103pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
René de Guysne	4/8	5	5	4	4	2	5	3	8

Équipement : Épée, lance de cavalerie, armure lourde et bouclier. Il chevauche un destrier caparaçonné.

Vertus : Vertu de la Quête et la Vertu de Pureté (le chevalier ne peut pas choisir *Esquive* ou *Frappe en Travers*, mais il peut relancer toute sauvegarde d'armure ratée).

Faveur : *Ceinture* de Mélissande (4 relances).

Louen d'Artenois ... 113pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Louen d'Artenois	4/8	5	5	4	4	2	5	3	8

Équipement : Épée, lance de cavalerie, armure lourde et bouclier. Il chevauche un destrier caparaçonné.

Vertus : Vertu de la Quête et la Vertu du chevalier Impétueux (le chevalier attaque toujours en premier quelles que soient les Frappes choisies par les deux adversaires de la joute).

Faveur : *Gantière* de Mélissande (3 relances)

Guilbert de Bois d'Auverne ... 113pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guilbert	4/8	5	5	4	4	2	5	3	8

Équipement : Épée, lance de cavalerie, armure lourde et bouclier. Il chevauche un destrier caparaçonné.

Vertus : Vertu de la Quête et la *Vertu de Valeur* (inutiles en joutes).

Faveur : *Ruban* de Mélissande (2 relances).

Gaufrey de Querny ... 98pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gaufrey de Querny	4/8	5	5	4	4	2	5	3	8

Équipement : Épée, lance de cavalerie, armure lourde et bouclier. Il chevauche un destrier caparaçonné.

Vertus : Vertu de la Quête et la Vertu de Discipline (le chevalier ne peut pas être désarçonné lorsqu'il perd son premier PV, vous n'avez pas à effectuer le test).

Faveur : *Voile* de Mélissande (1 relance).

SAUVEGARDE EN TOURNOI

Dans un tournoi, les chevaliers sont séparés l'un de l'autre par une longue balustrade. Leurs montures et le bonus de sauvegarde qu'elles leur apportent sont donc ignorés. Cela signifie que, durant le tournoi, un chevalier totalement équipé dispose d'une sauvegarde de 4+ au lieu de 2+ durant une bataille.

CONSÉQUENCES DE LA BATAILLE

Tout chevalier bretonnien survivant au tournoi pourra être intégré à l'armée bretonnienne dans la bataille finale. Il y conservera ses vertus chevaleresques pour leur coût normal, mais leurs effets seront ceux donnés par les règles normales et non celles données ici, spécifiques à un tournoi.

Ce seront les seuls héros disponibles pour votre armées durant la bataille finale et les bretonniens en auront besoin du plus grand nombre possible, en particulier ceux que leurs vertus chevaleresques rendront précieux à la tête d'unités de chevaliers.

SCÉNARIO 1 - LES ELFES SYLVAINS AU TOURNOI DE QUENELLE

L'équipe de joute des elfes sylvains est composée de héros menés par Athelwyn. Chacun d'eux a reçu un objet magique qu'il peut utiliser durant le tournoi, même si, bien sûr, cela est en totale contradiction avec le code de l'honneur bretonnien.

Les deux équipes ont un nombre égal de chevaliers. Chaque armée ayant des valeurs en points différentes pour représenter les aptitudes spécifiques de leurs chevaliers, les valeurs des équipes sont inégales. Le coût des participants est donné car les survivants participeront à la bataille suivante.

Athelwyn d'Athel Loren ... 174pts

Le chef des princes elfes est Athelwyn du clan des Saules. Il ne reculera devant rien pour récupérer les objets magiques ramassés par les Bretonniens sur les terres d'Athel Loren et il a déjà préparé un autre plan au cas où les elfes sylvains ne remporteraient pas le tournoi à la loyale.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Athelwyn	5/9	6	6	4	4	2	8	3	9

Équipement : Épée, armure légère et bouclier. Il chevauche un coursier elfique caparaçonné.

Objet magique : *L'Étoile d'argent* (Lance de cavalerie : F+3 en charge et annule les sauvegardes d'armure)

Destinée : Le destin d'Athelwyn est de combattre aux pieds de l'Arbre aux Écus, cela signifie qu'il ne peut pas être tué avant la bataille finale. Si Athelwyn est désarçonné au cours du tournoi, il sera transporté dans une clairière secrète de la forêt de Loren où il sera soigné par des potions magiques. Il y récupérera toutes ses forces et pourra participer à la bataille finale.

Aelfryc le Haut ... 166pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Aelfryc	5/9	6	6	4	4	2	8	3	9

Équipement : Épée, armure légère et bouclier. Il chevauche un coursier elfique caparaçonné.

Objet magique : *Épée Cherche Cœur* (relance des jets pour toucher raté).

Cuthrun le Loup ... 136pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cuthrun	5/9	6	6	4	4	2	8	3	9

Équipement : Épée, armure légère et bouclier. Il chevauche un coursier elfique caparaçonné.

Objet magique : *Épée de Puissance* (F+1)

Gryferth des Bois de Chênes ... 121pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gryferth	5/9	6	6	4	4	2	8	3	9

Équipement : Épée, armure légère et bouclier. Il chevauche un coursier elfique caparaçonné.

Objet magique : *Amulette de Jade* (svg de 2+ contre une seule blessure, utilisation unique)

Wykas des Ormes ... 126pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Wykas	5/9	6	6	4	4	2	8	3	9

Équipement : Épée, armure légère et bouclier. Il chevauche un coursier elfique caparaçonné.

Objet magique : *Potion de Force* (F+3 pendant un tour, usage unique)

Bloedh le Téméraire ... 120pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bloedh	5/9	6	6	4	4	2	8	3	9

Équipement : Épée, armure légère et bouclier. Il chevauche un coursier elfique caparaçonné.

Objet magique : *Bouclier Enchanté* (svg+2)

SAUVEGARDE EN TOURNOI

Dans un tournoi, les chevaliers sont séparés l'un de l'autre par une longue balustrade. Leurs montures et le bonus de sauvegarde qu'elles leur apportent sont donc ignorés. Cela signifie que, durant le tournoi, les chevaliers elfes sylvains disposent d'une sauvegarde de 5+ au lieu de 3+ durant une bataille.

CONSÉQUENCES DE LA BATAILLE

Tout prince elfe sylvain survivant au tournoi pourra être pris dans l'armée des elfes sylvains pour la bataille finale. Ce seront les seuls héros disponibles pour le Clan des Saules durant cette bataille, et il faudra qu'ils soient le plus nombreux possible pour espérer contenir la fureur des bretonniens.

SCÉNARIO 2 – LES TROUPES DU CHÂTELAIN DE QUENELLES

L'armée des bretonniens est forte de 1000pts choisis dans le livre d'armée Bretonnie. Le choix est limité aux troupes décrites ici. Si les besoins du scénario sont en contradiction avec la liste réglementaire, cela est précisé ci-dessous.

PERSONNAGES

Guillaume de Graves, Châtelain de Quenelles ... 107pts

Les bretonniens sont commandés par Guillaume de Graves qui est donc considéré comme le général de l'armée. Guillaume est un homme immense, au visage traversé par une large cicatrice, et d'un tempérament notoirement impulsif. Le duc lui a confié comme mission la garde du château, des portes et des remparts de Quenelles, mission dont il s'acquitte à merveille. Il a sous ses ordres de nombreux hommes d'armes, archers et écuyers qui sont bien plus effrayés par sa personne que par l'ennemi !

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guillaume	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Destrier bretonnien	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Équipement : Fléau d'arme, armure lourde et bouclier. Il chevauche un destrier caparaçonné.

Vertus : Vertu du Chevalier et Vertu du Tempérament Chevaleresques

Fléau d'arme : Impose un malus supplémentaire de -1 à la sauvegarde d'armure.

Champions roturiers

Vous pouvez choisir un champion pour chaque unité de votre armée. Il est armé et équipé comme le reste de l'unité et ne peut pas posséder d'objet magique.

RÉGIMENTS

0-1 Unité d'écuyers montés

0-1 Unité d'écuyers

0+ Unité d'hommes d'armes

0+ Unité d'archers

CONSÉQUENCES DE LA BATAILLE

Il est fort improbable que les bretonniens puissent empêcher les elfes sylvains de voler le calice, mais ils peuvent les empêcher de s'emparer des autres objets magiques. S'ils y arrivent, les elfes sylvains en seront privés dans la bataille finale.

SCÉNARIO 2 – LES VOLEURS DE LOREN

L'armée des elfes sylvains est forte de 1000pts choisis dans le livre d'armée des elfes sylvains. Le choix est limité aux troupes décrites ici. Si les besoins du scénario sont en contradiction avec la liste réglementaire, cela est précisé ci-dessous.

PERSONNAGES

Elthryn ... 134pts

Elthryn est considéré comme le général des elfes sylvains pour cette bataille. C'est un personnage malin qui se rend souvent à Quenelles pour y faire du commerce. Il connaît bien les Bretonniens ainsi que les ruses qu'il faut appliquer contre eux, il est donc tout naturel qu'Atlwyn l'ait envoyé en avant pour s'emparer des prix du tournoi.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Elthryn	5	6	6	4	4	2	8	3	9

Équipement : Arme à une main, arc long, armure légère.

Grêle de mort : Flèche magique qui se transforme en vol en 3D6 flèches magiques de F4. Faites un jet pour toucher pour chaque flèche.

0-1 Mage

Votre armée peut inclure un mage niveau 1 elfe sylvain. Il peut porter un objet magique de 20 points maximum. Il peut être à pied ou chevaucher un faucon de combat si vous avez décidé d'inclure une unité de guerriers faucons dans votre armée. Au quel cas, le mage arrivera avec cette unité, après le premier tour.

Champions

Vous pouvez choisir un champion pour chaque unité de votre armée. Il est armé et équipé comme le reste de l'unité et peut posséder d'objet magique d'une valeur de 20pts maximum.

RÉGIMENTS

0-1 Unité de Danseurs de guerre

0-1 Unité de forestiers

0-1 Unité d'éclaireurs

0-1 Unité de guerriers faucons

0+ Unité d'archers

0+ Unité de gardes sylvains

RÈGLES SPÉCIALES

- Les forestiers et les éclaireurs peuvent se déployer selon leurs règles normales.

- Si vous utilisez des guerriers faucons, ils arrivent en volant de la Forêt de Loren, conformément au plan établi. Ils ne peuvent pas entrer en jeu avant le début de votre second tour. Ils sont considérés comme étant à haute altitude et peuvent plonger pour attaque durant ce tour.

CONSÉQUENCES DE LA BATAILLE

Les elfes sylvains ont l'opportunité de voler le calice et peuvent même parvenir à dérober les autres objets magiques. Tout objet magique volé durant cette bataille pourra être utilisé durant la bataille finale.

SCÉNARIO 3 – LES PÈLERINS DE QUENELLES

L'armée des bretonniens est forte de 1000pts choisis dans leur livre d'armée. Le choix est limité aux troupes décrites ici. Si les besoins du scénario sont en contradiction avec la liste réglementaire, cela est précisé ci-dessous.

PERSONNAGES

Aloys de Monjoie ... 117pts

Les bretonniens sont conduits par Aloys de Monjoie qui est donc considéré comme leur général d'armée.

C'est le plus arrogant et impétueux de tous les barons du duché de Quenelles. Il est aussi animé par un intense dévotion religieuse qui le possède parfois jusqu'à l'imprudence, mais il est très respecté à Quenelles car il personnifie la vertu bretonnienne.

Aloys est l'un des principaux donateurs de la chapelle du Graal de Quenelles. Il y a quelques années de cela, il quitta son domaine et se lança dans la quête du Graal, il en revint en ayant retrouvé plusieurs reliques sacrées. Il est maintenant le gardien de la chapelle, il n'est donc pas surprenant qu'il ait répondu à l'appel du pèlerinage et qu'il ait été désigné pour le conduire.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Aloys	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Destrier bretonnien	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Équipement : Épée à deux mains et armure lourde. Il chevauche un destrier caparaçonné.

Vertus : Vertu du Graal et Vertu du Tempérament Chevaleresque

Eléanor de Quenelles ... 202pts

Fille cadette du duc de Quenelles, elle n'en sera pas l'héritière et ne pourra pas épouser le chevalier errant qui succédera à son père comme maître du domaine. Elle est donc entrée dans les ordres comme Damaïsselle du Graal à la chapelle de Quenelles. Elle y a acquis une certaine renommée en soignant de nombreux chevaliers grièvement blessés et à l'article de la mort, ce qui est considéré chez les Bretonniennes comme des hauts faits équivalents aux exploits des chevaliers sur le champ de bataille.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Eléanor	4	3	3	4	4	3	5	2	7
Destrier bretonnien	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Eléanor est une sorcière de niveau 3.

Équipement : Épée. Elle chevauche un destrier caparaçonné.

Objet magique : Potion sacrée (à boire immédiatement avant un jet de dé. Le porteur peut alors ajouter ou retirer 1 à ce jet uniquement).

Héros chevaleresque

Vous pouvez choisir n'importe quel nombre de héros chevaleresques bretonniens du scénario 1. Ils conservent les mêmes vertus et le même équipement mais peuvent posséder un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

Porteur de la Grande Bannière

L'armée peut inclure un porteur de la bannière du pèlerinage de la chapelle du Graal. Ce peut être un étendard magique d'une valeur maximale de 50pts.

Champions

Vous pouvez choisir un champion pour chaque unité de votre armée. Il est armé et équipé comme le reste de l'unité. Les champions chevaliers peuvent posséder un objet magique d'une valeur de 10pts maximum.

RÉGIMENTS

Le chariot du reliquaire

0-1 Unité de Paladins

0-1 Unité d'écuycers montés

0-1 Unité d'écuycers

0-1 Unité d'archers

0+ Unité d'hommes d'armes.

LE CHARIOT DU RELIQUAIRE

Le chariot est tiré et poussé par une foule de pèlerins qui se défendent s'ils sont attaqués. Il y a là des damoiselles du Graal, des habitants de la cité, des paysans, des vendeurs de souvenirs et autres. Ce n'est pas vraiment le type de gens que les elfes sylvains voient d'un bon œil entreprendre des pèlerinages à travers leurs bois sacrés !

Le chariot agit comme une unité indépendante et ne coûte aucun point d'armée, mais il rapporte 1 point de victoire s'il est détruit.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Chariot du reliquaire	2D6	3	-	3	7	4	3	1D6	7
-----------------------	-----	---	---	---	---	---	---	-----	---

Équipement : des armes à une main (des bâtons de pèlerins!)

Ferveur religieuse : L'équipage est l'objet d'une intense ferveur religieuse, il est donc immunisé à la psychologie, ne fuira pas et ne pourra pas être démoralisé au corps à corps.

Combat : Les 1D6 attaques représentent les pèlerins qui se défendent. Lorsque le chariot a perdu tous ses PV, cela signifie qu'il a été submergé, son équipage est alors perdu.

Mouvement : Le chariot se déplace sur une distance aléatoire de 2D6ps à cause de l'irrégularité du chemin forestier. Il ne peut ni charger, ni fuir, ni poursuivre.

Reliquaire : Le reliquaire contient des fragments d'os qui sont tout ce qu'il reste de héros bretonniens dont les noms et les faits d'armes se sont perdus dans la nuit des temps. Il est baigné d'enchantement, créant autour de lui une aura pouvant repousser les ennemis de la Bretagne. Les unités voulant charger le chariot ou voulant s'en rapprocher à moins de 4ps, doivent effectuer un test de Cd sur 3D6. En cas d'échec, elles sont immédiatement repoussées à 4ps du chariot.

CONSÉQUENCES DE LA BATAILLE

Si les Bretonniens gagnent, les elfes sylvains ne pourront pas aligner d'hommes arbres ou de dryades dans la bataille finale à moins qu'ils ne possèdent le Coffret Doré et le Vieux Bâton. Cela signifie aussi que les Bretonniens pourront utiliser le chariot du reliquaire, à moins qu'il n'ait été renversé ou détruit au cours de cette bataille-ci. Si les Bretonniens perdent, les elfes sylvains brûleront le chariot et jetteront les reliques dans la Brieenne !

SCÉNARIO 3 – LES ESPRITS DE LA FÔRET

L'armée des elfes sylvains est forte de 1250 pts choisis dans le livre d'armée. Le choix est limité aux troupes décrites ici. Si les besoins du scénario sont en contradiction avec la liste réglementaire, cela est précisé ci-dessous.

PERSONNAGES

Gwercus l'homme-arbre ... 280pts

Les elfes sylvains sont conduits par Gwercus qui est considéré comme leur général.

Gwercus est le gardien des bois de saules sacrés dans lesquels vit le clan des saules. Il se tient la plupart du temps immobile et ressemble à tous les vieux saules tordus qui poussent dans cette région. Le seul moment où l'on peut le différencier, c'est lorsqu'il change de position durant la journée suivant la position du soleil !

Gwercus est vénéré par le Clan des Saules et est soigné par de nombreuses dryades qui vivent au milieu des arbres. Des forestiers veillent également sur lui, des mages le consultent et des danseurs de guerre célèbrent des rites pour le réveiller ou l'assoupir quand il le faut. Gwercus est très vieux et les habitants de ces bois lui vouent un tel culte qu'ils le considèrent comme un dieu vivant, l'esprit protecteur de cet endroit. S'il est dérangé et mis en colère, les habitants de la clairière le suivront et s'en prendront à la cause de son courroux.

Rien ne l'irrite plus que le bruit et le chahut, les mauvaises vibrations engendrées par la magie humaine et le son des haches qui mordent la chair de ses frères arbres !

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gwercus	6	8	3	6	7	6	2	4	9

Règles spéciales : Gwercus est un homme arbre normal et suit toutes les règles spéciales qui leur sont associés.

0-1 Mage

Votre armée peut inclure un mage niveau 1 elfe sylvain. Il s'agit du chanteur d'arbre de ces bois. Il est à pied et peut porter un objet magique de 50 points maximum.

Champions

Vous pouvez choisir un champion pour chaque unité de votre armée. Il est armé et équipé comme le reste de l'unité et peut posséder d'objet magique d'une valeur de 20pts maximum.

RÉGIMENTS

0-1 Unité de forestiers

0-1 Unité de Danseurs de guerre

1+ Unité de Dryades

0+ Unité d'éclaireurs

RÈGLES SPÉCIALES DE DÉPLOIEMENT

Les règles de déploiement spécial des forestiers et des éclaireurs ne s'appliquent pas dans cette bataille car il s'agit d'une embuscade et toute unité des elfes sylvains est autorisée à se déployer jusqu'à 8ps des bretonniens.

CONSÉQUENCES DE LA BATAILLE

Si les elfes sylvains gagnent cette bataille, le pèlerinage bretonnien sera stoppé. Le chariot transportant le reliquaire ne profanera pas le bois sacré, les hommes arbres et les dryades qui y vivent ne seront pas transformés en arbres. Le joueur elfe sylvain pourra donc utiliser des hommes arbres et des dryades dans la bataille finale.

SCÉNARIO 4 – L'ARMÉE D'AGRAVAIN

L'armée des bretonniens est forte de 2000pts choisi dans leur livre d'armée. Le choix est limité aux troupes décrites ici. Si les besoins du scénario sont en contradiction avec la liste réglementaire, cela est précisé ci-dessous.

PERSONNAGES

Agravain de Beau Geste ... 138pts

Les bretonniens sont conduits par Agravain de Beau Geste qui est donc considéré comme leur général d'armée.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Agravain	8	5	5	4	4	2	5	3	8

Équipement : Épée, lance de cavalerie, armure lourde et bouclier. Il chevauche un destrier caparaçonné.

Vertus : Vertu de la Quête et la Vertu de Dévotion

Faveur : *Tresse de Mélissande* (la première blessure qu'il subit est ignorée).

Aloys de Montjoie

L'armée peut inclure Aloys de Montjoie s'il a survécu à la troisième bataille.

Eléanor de Quenelles

L'armée peut inclure Eléanor si elle a survécu à la troisième bataille.

Héros chevaleresque

Vous pouvez choisir n'importe quel nombre de héros chevaleresques bretonniens du scénario 1. Ils conservent les mêmes vertus et le même équipement mais peuvent posséder un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

Vous pouvez aussi reprendre ceux qui auraient participé et survécus à l'embuscade du scénario 3.

Porteur de la Grande Bannière

L'armée peut inclure un porteur de la bannière du pèlerinage de la chapelle du Graal. Ce peut être un étendard magique d'une valeur maximale de 50pts.

Champions

Vous pouvez choisir un champion pour chaque unité de votre armée. Il est armé et équipé comme le reste de l'unité. Les champions chevaliers peuvent posséder un objet magique d'une valeur de 10pts maximum.

RÉGIMENTS

0-1 Unité de Chevaliers du Graal

Ces chevaliers ne sont pas nombreux à Quenelles, cette unité ne peut donc pas compter plus de 5 figurines. Elle peut avoir un étendard magique de 25pts maximum.

0-1 Unité de Paladins

Ces chevaliers ne sont pas nombreux à Quenelles, cette unité ne peut donc pas compter plus de 10 figurines. Elle peut avoir un étendard magique de 25pts maximum.

0-1 Unité de chevaliers du Royaume

0-1 Unité de chevaliers errants

L'unité peut posséder la *Sainte Bannière* (Les ennemis ne peuvent pas tenir leur position et tirer).

0-1 Unité d'écuyers montés

0-1 Unité d'écuyers

0-1 Unité d'archers

0+ Unité d'hommes d'armes.

Le chariot du reliquaire

Votre armée peut inclure le chariot transportant le reliquaire si les Bretonniens ont gagné la troisième bataille.

LA FUREUR DES JUSTES

La vue des boucliers des vaillants Paladins accrochés comme trophées à l'Arbre aux écus inspire aux Bretonniens une colère noire contre leurs adversaires elfes sylvains. En début de bataille, lancez 1D6 pour chaque unité de chevaliers et chaque personnage chevaleresque de votre armée. Sur un résultat de 5+, l'unité ou le personnage devient sujet à la haine des elfes sylvains pour cette bataille.

CONSÉQUENCES DE LA BATAILLE

Si les Bretonniens gagnent cette bataille, ils s'empareront de la chapelle sacrée de Challotte. Le Clan des Saules devra abandonner toute revendication sur l'île de Challotte et permettre aux Bretonniens d'ouvrir une route que les pèlerins emprunteront pour se rendre jusqu'à la chapelle restaurée.

Les paladins ne connaîtront plus de triste fin lorsque leurs visions les pousseront jusqu'à cette chapelle. Agravain de Beau Geste entrera dans la chapelle et pourra y achever sa quête personnelle, peut-être même y trouvera-t-il la Damoiselle de Challotte et le Saint Graal !

SCÉNARIO 4 – LE CLAN DES SAULES

L'armée des elfes sylvains est forte de 2000 pts choisis dans le livre d'armée. Le choix est limité aux troupes décrites ici. Si les besoins du scénario sont en contradiction avec la liste réglementaire, cela est précisé ci-dessous.

PERSONNAGES

Athelwyn d'Athel Loren ... 174pts

Les elfes sylvains sont sous les ordres d'Athelwyn qui est donc considéré comme leur général.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Athelwyn	5	6	6	4	4	2	8	3	9
Coursier elfique	9	4	0	3	3	1	4	1	5

Équipement : Épée, armure légère et bouclier. Il chevauche un coursier elfique caparaçonné.

Objet magique : *L'Étoile d'argent* (Lance de cavalerie : F+3 en charge et annule les sauvegardes d'armure)

Princes elfiques

L'armée des elfes sylvains peut inclure les princes elfes qui ont survécu au premier scénario, *Le tournoi*. Ils sont équipés exactement comme ils l'étaient lors du tournoi, avec les mêmes objets magiques.

Yolath le Maître Mage ... 242pts

Yolath est le plus haut mage du clan des Saules. Il est le gardien des bois sacrés et il supervise les rites et les cérémonies célébrés chaque saison. Ce sont ses ancêtres qui ont conduit le clan jusqu'à cette partie de la forêt et il ne veut pas être celui qui la cédera aux Bretonniens.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Yolath	5	4	4	4	4	3	8	2	8
Faucon de combat	2	4	0	3	3	1	5	1	7

Yolath est un sorcier de niveau 3.

Équipement : Arme à une main et arc long. Il chevauche un faucon de combat.

Objet magique : Yolath peut porter gratuitement tout objet magique dérobé au cours de la Bataille des Tentés.

Porteur de la Grande Bannière

C'est la bannière du clan des Saules qui peut être un étendard magique de 50pts maximum.

0-2 Mage

Votre armée peut inclure jusqu'à deux mages de niveau 1 elfe sylvain. Ce sont des assistants de Yolath. Ils peuvent être à pied où monter un coursier elfique. Ils peuvent porter gratuitement tout objet magique dérobé au cours de la Bataille des Tentés.

Gwercus l'homme-arbre ... 280pts

Votre armée peut inclure Gwercus s'il a survécu à la troisième bataille.

0-2 Hommes-arbres

Vous pouvez inclure jusqu'à deux hommes-arbres si les elfes sylvains ont gagné la troisième bataille. Si vous décidez de prendre Gwercus, vous ne pouvez prendre qu'un seul autre homme-arbre.

Champions

Vous pouvez choisir un champion pour chaque unité de votre armée. Il est armé et équipé comme le reste de l'unité et peut posséder d'objet magique d'une valeur de 10pts maximum.

RÉGIMENTS

0-1 Unité de dryades par homme-arbre

Si les elfes ont gagné la troisième bataille, ils peuvent inclure jusqu'à une unité de dryade par homme-arbre. Si ce n'est pas le cas. Il n'y a pas de dryades.

0-1 Unité de chevaliers sylvains

L'unité peut avoir un étendard magique de 50pts maximum.

0-1 Unité d'éclaireurs

0-1 Unité de forestiers

0-1 Unité de Danseurs de guerre

0-1 Unité de guerriers faucons

0+ Unité de gardes sylvains

Une de ces unités peut avoir un étendard magique de 25pts maximum.

0+ Unité d'archers

Une de ces unités peut avoir un étendard magique de 25pts maximum.

LES OBJETS MAGIQUES VOLÉS

Durant le scénario deux, les elfes sylvains ont la possibilité de voler des objets magiques aux bretonniens. Ils sont gratuits. Si les elfes ont perdu le scénario trois, ces objets leur donne un moyen d'invoquer tout de même un homme-arbre et des dryades.

- **La flèche d'argent** : Cette flèche est gravée d'une inscription disant « Je tuerai ton ennemi. Aucune armure ne le protégera. » Si une figurine ennemie est blessée par cette flèche, elle subit 1D6 blessures sans sauvegarde d'armure possible. Une seule utilisation.

- **Le coffret doré** : C'est un petit coffret contenant quelques poignées de glands qui se transformeront immédiatement en 1D6 dryades s'ils sont jetés au sol durant la phase de magie de n'importe quel tour des elfes sylvains. Une seule utilisation.

- **Le vieux bâton** : C'est un bâton finement ouvragée, décoré d'une tête de fée et gravé d'une incantation disant « Voici tout ce qui reste de Guath l'Ancien, plantez-moi si vous avez besoin d'aide. » Lorsque le bâton est planté dans le sol durant la phase de magie de n'importe quel tour du joueur elfe sylvain, il se transforme immédiatement en un homme-arbre. Une seule utilisation.

CONSÉQUENCES DE LA BATAILLE

Si le clan des Saules gagne cette bataille, il sauvera son bois sacré des haches des Bretonniens et ses bosquets ne se transformeront pas en vulgaire attraction pour touristes. Cette région de la forêt restera un endroit sûr pour les elfes sylvains. S'ils perdent, ils devront émigrer plus profondément dans les bois et abandonner les clairières environnantes aux Bretonniens. Puisque les bosquets ont poussé sur ce qui était jadis un village bretonnien, ces derniers peuvent revendiquer l'endroit et il est peu probable que, lorsqu'ils renaîtront du Chêne des Ages, le Roi et la Reine de la Forêt prendront le risque de briser l'ancien pacte qui les lie au roi de Bretagne juste pour sauver ces bois. Ils conseilleront plutôt aux mages du clan de conduire leur peuple vers un autre endroit.

ANNEXE 2 : LES TOURNOIS BRETONNIENS

Lorsqu'ils ne sont pas occupés à guerroyer, les chevaliers bretonniens mesurent leurs talents au cours d'épreuves hautes en couleur et appelées joutes ou, pour les importantes et les plus spectaculaires, tournois ! Les tournois sont organisés plusieurs fois par an dans chacun des grands duchés de Bretagne. Ce sont des événements magnifiques se prolongeant sur plusieurs jours et qui attirent des chevaliers venus des quatre coins du royaume. Des nobles de rang inférieur tiennent dans leurs châteaux des tournois plus petits afin de montrer leurs influences. De temps à autre, lorsque la fille d'un duc est à marier, on organise un grand tournoi pour attirer les chevaliers errants. C'est un prix très recherché et quelle meilleure manière pour le chevalier le plus respectable de prouver sa valeur lors de faits d'armes l'opposant à la fine fleur de la chevalerie bretonnienne ?

LES CHAMPS DE BRETONNIE

Les plus grands tournois ont lieu chaque année dans les cités duciales de Couronne, Parravon, Brionne, Bordeleaux, Gisoreux et l'Anguille, mais il ne s'en tient plus à Mousillon. Ces tournois sont le plus souvent des affaires exclusivement bretonniennes opposant les chevaliers des différents duchés, mais il arrive qu'en de rares occasions des elfes ou des chevaliers de l'Empire y participent. Les chevaliers elfiques ne viennent le plus souvent que si le prix est un objet magique qu'ils pensent avoir jadis appartenu à leur clan et qu'ils désirent gagner et rapporter chez eux.

Il est, bien sûr, contre le code de l'honneur bretonnien d'utiliser des objets magiques dans un tournoi. C'est une règle que nul Bretonnien digne de ce nom n'envisagerait de rompre, car cela le déshonorerait et couvrirait de honte sa famille. Les elfes et les autres étrangers ignorent bien entendu ces règles si cela les arrange. Il arrive parfois que même des Bretonniens soient pris en flagrant délit de non respect du code de l'honneur, ils doivent alors se lancer dans une quête pour se racheter ! Il est aussi contraire aux règles du tournoi de chevaucher un monstre au lieu d'un destrier, mais ceci est tellement visible que même les elfes n'essaieraient pas.

Inutile de préciser que les tournois bretonniens sont des événements très populaires et animés auxquels assiste une foule de roturiers et de nobles venus de toute la région. Les auberges et les tavernes sont pleines à craquer et les festivités, libations et autres ripailles se prolongent sur plusieurs jours. Certains chevaliers, généralement des paladins ou des chevaliers errants, passent leur vie sur les routes de Bretagne, allant d'un tournoi à l'autre et s'y taillant une sérieuse réputation. Gagner un tournoi fait d'ailleurs parfois l'objet d'une quête de chevalerie et c'est aussi une manière de se constituer une suite de serviteurs car un chevalier de talent peut traîner derrière lui tout un convoi transportant ses prix et ses armures, accompagné de ses destriers, valets et écuyers et de quelques troubadours qui immortaliseront ses faits d'armes dans des chansons.

Les Joutes et le tableau de Bataille

Au fil des siècles, les tournois de Bretagne sont devenus une sorte d'art régi par de nombreuses conventions et traditions qui peuvent sembler obscures aux étrangers ne comprenant pas les

subtiles références sur les quelles elles reposent. Les traditions imposent qu'aucun combat n'ait lieu le premier jour. Les chevaliers s'y livrent à une parade et sollicitent les faveurs des damoiselles bretonniennes en vue des épreuves à venir. Un tournoi digne de ce nom comprend deux épreuves : tout d'abord, les joutes qui durent toute une journée, suivies le lendemain par le Tableau de Bataille. Les tournois de moindre importance ne présentent souvent que les joutes ou tentent de regrouper les deux journées en une seule pour réduire les coûts d'organisation, mais un vrai tournoi ne serait pas complet sans une parade pompeuse et les affrontements spectaculaires du Tableau de Bataille.

Le Grand Tournoi

Premier jour – La Procession d'Honneur

Le premier jour du tournoi est consacré à un défilé. Les participants effectuent une parade autour du champ de tournoi et demandent aux damoiselles de leur accorder leurs faveurs. Les hérauts inspectent chaque concurrent pour s'assurer qu'il ne porte pas d'objets magiques et tout individu trouvé en possession de telles choses indignes est immédiatement disqualifié et rayé des registres. Les autres prendront part aux compétitions du deuxième jour.

Deuxième jour – Les Joutes

Le deuxième jour est consacré aux joutes durant lesquelles les chevaliers s'affrontent deux par deux. Les adversaires sont déterminés par tirage au sort et, dans leur sagesse, les hérauts écartent les défis personnels afin que les chevaliers ne puissent profiter de l'occasion pour poursuivre en tournoi une vengeance ou une dispute. Le plus passionnant est de ne pas savoir qui est son adversaire avant de se retrouver face à lui sur le champ du tournoi ! Les chevaliers désarçonnés ou battus au nombre de lances brisées sont mis hors tournoi. Les autres membres de chaque équipe participeront aux épreuves du troisième jour.

Troisième jour – Le Tableau de Bataille

Le troisième jour est celui du Tableau de Bataille. Les chevaliers des deux équipes affrontent à tour de rôle le chevalier Noir pour le gain du premier prix du tournoi. L'ordre des concurrents est déterminé au hasard.

Les tournois sont généralement livrés d'une manière *amicale* ce qui signifie que l'on s'y affronte avec des armes neutralisées. Ils sont plus rarement livrés *à mort*, c'est à dire avec des armes tranchantes. L'avantage des armes neutralisées c'est que cela évite à la chevalerie bretonnienne de s'entre-tuer ce qui laisserait le royaume sans défense ! Les blessures graves sont rares et les tournois sont souvent prétextes à de grands amusements. Cependant, si des armes normales sont utilisées, les concurrents peuvent être mortellement blessés, aussi ne les réserve-t-on qu'aux jugements d'honneur, ce qui assure que les combats seront livrés jusqu'à la mort. Les règles décrites ici sont celles des tournois amicaux, il est peu probable que les chevaliers y trouvent la mort ou subissent des blessures graves.

L'arbitrage des hérauts et les registres de Tournois

Les tournois ne sont pas ouverts à tous les chevaliers mais seulement à ceux dont la renommée, les prouesses, l'honneur ou autres, justifient qu'ils y participent. Ceci est la décision des hérauts qui savent tout ce qu'il faut savoir en matière de chevalerie, héraldique et honneur. Ils organisent les concurrents en équipes, généralement au nombre de deux, dont l'une comprend tous les chevaliers du duché organisateur, et l'autre, ceux originaire du reste de la Bretagne. Les hérauts sont particulièrement pointilleux sur les règles, ils se méfient non seulement des chevaliers inexpérimentés ou inconnus, mais aussi de ceux qui seraient trop redoutables !

Les hérauts tiennent avec soin la liste des chevaliers pouvant participer, appelée Registre de Tournoi. Si le nom d'un chevalier figure sur le Registre de Tournoi, il peut participer aux épreuves. Pour chaque tournoi, les hérauts établissent les différentes équipes en choisissant dans la liste des participants. Ceci assure l'équité des équipes et donc, l'intérêt du concours. Les Bretonniens ne s'amuse nullement de voir un paladin faire vider ses étriers à un adversaire qui n'avait aucune chance contre lui. Ceci n'est ni honorable, ni distrayant !

CRÉER UNE ÉQUIPE DE JOUTE

Le tournoi est disputé par deux équipes ou plus, chacune représentée par un joueur. Chaque joueur prend le même nombre de chevaliers bretonniens, le nombre exact de chevaliers par équipe importe peu tant qu'il est le même pour toutes. Nous vous suggérons d'essayer avec six chevaliers, cela constitue une équipe convenable pour un tournoi. Comme vous le verrez sur le Registre de Tournoi donné plus loin, le profil des chevaliers est sensiblement différent pour les tournois, car plusieurs caractéristiques y sont tout simplement inutilisées. Les participants peuvent être des chevaliers errants, des chevaliers du royaumes ou des paladins, les chevaliers du Graal ne perdent pas leur temps dans ces amusements puérils et, de toute façon, les hérauts ne leur permettraient pas d'y participer.

Les chevaliers sont montés sur des destriers et utilisent des lances de cavalerie [...]. Les règlements des hérauts stipulent que les chevaliers ne doivent pas porter d'objets magiques ou monter de créatures monstrueuses, cela serait un affront pas même envisageable au code de la chevalerie ! Ils peuvent cependant posséder des vertus chevaleresques et bénéficier des faveurs d'une damoiselle, comme décrit plus loin.

Pour créer votre équipe, vous aurez besoin de votre propre Registre de tournoi. Notez sur une feuille, le nom de chacun de vos chevaliers, son blason, son profil, ses vertus chevaleresques et les faveurs dont il bénéficie. Les vertus chevaleresques sont choisis par le joueur tandis que les faveurs d'une damoiselle sont tirés au hasard (cf. ci-après).

Les vertus chevaleresques

Chaque chevalier est supposé posséder la Vertu des Chevaliers. La Vertu de la Quête et la Vertu du Graal n'ont aucun effet utilisable dans une joute, on suppose donc qu'un chevalier possédant ces vertus possède à la place la Vertu des Chevaliers. Les effets de cette vertu dans le jeu sont décrits ci-

dessous. De plus, chaque chevalier peut posséder une autre vertu choisie dans la liste qui suit. Les hérauts ne permettront pas à deux chevaliers possédant les deux mêmes vertus chevaleresques de combattre dans la même équipe. Choisissez les vertus de vos chevaliers et notez-les sur votre registre de Tournoi.

Vertu des chevaliers

C'est la vertu de base de la chevalerie. Tous les chevaliers participant au tournoi possèdent cette vertu. Elle n'a aucun effet dans le tournoi sauf pour les chevaliers errants. Ceux-ci ne peuvent pas avoir d'autres vertu mais, comme ce sont de charmants jeunes hommes, ils sont susceptibles de gagner le cœur d'une bienveillante damoiselle. Un chevalier Errant obtiendra donc automatiquement une faveur de damoiselle. Lancez 1D6 et considérez le résultat comme un double.

Vertu de dévotion

Un chevalier possédant cette vertu recevra automatiquement une faveur de damoiselle lui permettant jusqu'à 3 relances (la gantière!).

Vertu de discipline

Le chevalier s'est entraîné régulièrement et n'a pas à effectuer de jet pour être désarçonné lorsqu'il perd son dernier Point de Vie.

Chevalier impétueux

Le chevalier éperonne son destrier et attaquera automatiquement en premier, quelles que soient les Frappes choisies pour la joute.

Ardeur chevaleresque

Durant le premier passage de la joute, le chevalier peut ajouter +1 à sa Force pour représenter la vigueur avec laquelle il s'est lancé dans le combat.

Tempérament chevaleresque

Dans le Tableau de Bataille, le chevalier gagne une Attaque supplémentaire pour chaque touche réussie. Déterminez le nombre de touches réussies puis lancez ce nombre d'Attaques en plus. Cette vertu n'a aucun effet durant les joutes.

Noble dédain

Le chevalier ignore totalement la première blessure qu'il subit dans une magistrale démonstration d'indifférence.

Vertu de pureté

Le chevalier ne choisira jamais Frappe en travers ou Esquive. Son extraordinaire volonté lui permet cependant de relancer toute sauvegarde d'armure ratée ! Le second résultat doit toujours être appliqué.

Vertu de valeur

Le chevalier est tellement vaillant et audacieux qu'il gagne automatiquement les faveurs d'une damoiselle. Lancez 1D6 et considérez le résultat comme un double.

Vertu de la joute

Le chevalier touche automatiquement lorsqu'il utilise sa lance de cavalerie. C'est la capacité ultime dans une joute, mais n'oubliez pas qu'un seul chevalier par équipe peut posséder cette vertu.

Les faveurs d'une damoiselle

Dans la journée qui précède les joutes, les concurrents défilent devant la foule rassemblée. Il est de coutume, spécialement pour les Chevaliers Errants, de chevaucher jusque devant les spectateurs et de demander aux damoiselles de leur accorder leurs faveurs. Ces faveurs sont considérées comme des porte-bonheurs et cette croyance vient sans doute du fait que certaines damoiselles bretonniennes sont en secret des enchanteresses capables d'attirer la bonne fortune sur leur chevalier préféré. Ces faveurs ne sont pas des actes magiques ou de sorcellerie, ce qui serait interdit, bien entendu. Elles ne sont censées que porter chance d'une manière tout à fait honorable.

Le chevalier choisit la damoiselle qu'il considère la plus jolie et la prie de lui accorder ses faveurs. Si elle est touchée par la requête, ou si elle espère en secret que le chevalier gagnera le concours (peut-être parce que ce que sa propre main en est le premier prix), elle attachera à la lance un fragment de tissu prix sur ses habits. Plus le morceau de tissu vient des profondeurs de la tenue de la demoiselle, plus le chevalier peut se considérer en grande estime.

Bien sûr, cette coutume ravit toujours les très nombreux paysans et citoyens bretonniens dont les remarques grivoises et les sifflets font souvent rougir les nobles dames. Cela demande aussi un certain courage de la part des plus belles damoiselles qui, inévitablement, seront sollicités par bon nombre de Chevaliers Errants au risque d'attraper froid en fin de journée. Les plus pudiques et les plus prévoyantes ajoutent toujours à leur tenue plusieurs voiles ou rubans.

Jet de faveur

Nul ne sait si les faveurs portent réellement chance, mais comme cela donne courage et confiance en soi au chevalier, les effets sont les mêmes ! Pour représenter ceci, chaque faveur accordée permet au chevalier de relancer un ou plusieurs dés durant le tournoi. Une relance peut être utilisée à tout moment, mais chaque dé ne peut être relancé qu'une fois et la relance est alors dépensée. Un chevalier disposant de plusieurs relances les dépensera donc au fur et mesure durant le tournoi jusqu'à ce qu'il n'en ait plus. Le second résultat est toujours pris en compte et une relance ratée ne peut pas être relancée.

Le nombre de relances dont dispose un chevalier dépend de l'importance de la faveur. Le tableau ci-dessous est tiré du folklore bretonnien et montre la faveur donnée à chaque morceau de tissu. Selon la tradition, un chevalier ne peut solliciter les faveurs que d'une seule damoiselle durant toute la première journée et s'il est débouté, il devra s'en passer. Lancez 2D6 pour chaque chevalier participant au tournoi. Si le résultat est un double, il a impressionné une damoiselle au point qu'elle lui accorde ses faveurs. Le résultat donne aussi le type de faveur accordée.

2D6	Objet	Relances
Double 1	Voile	1
Double 2	Ruban	2
Double 3	Gantière	3
Double 4	Ceinture	4
Double 5	Dentelle	5
Double 6	Tresse	6

Les joutes

Les joutes sont des combats opposant deux chevaliers équipés de lances de cavalerie et qui chargent à trois reprises l'un contre l'autre. Le chevalier qui désarçonne son adversaire ou brise sur lui le plus de lances, gagne.

Placez les balustrades au centre de votre surface de jeu, ainsi que quelques tentes et pavillons de part et d'autre. Chaque joueur aligne son équipe à l'une des extrémités de la balustrade et se tient prêt pour les épreuves.

Inscrivez le nom des participants sur des morceaux de papier et placez-les dans une tasse différente pour chaque équipe. Au début de chaque joute, tirez au hasard les noms des deux adversaires qui vont s'affronter.

A la fin de la joute, le nom du concurrent désarçonné est mis de côté.

Le nom de chaque vainqueur est également mis de côté de manière à indiquer qu'il pourra participer à l'épreuve suivante : Le Tableau de Bataille.

Marquer des points à la joute

La joute consiste en trois charges ou passages. Un chevalier qui désarçonne son adversaire gagne directement. Autrement, le vainqueur est le chevalier qui a brisé le plus de lances sur son adversaire !

Une lance se brise si vous réussissez à toucher et à blesser votre adversaire, même si cette blessure est sauvegardée. Autrement dit, elle se brise en heurtant le bouclier, le heaume ou l'armure et en réussissant le jet pour blesser. Une frappe au cimier réussie est considérée comme deux lances brisées. Tenez le compte du nombre de lances brisées par vos chevaliers. Celui qui brise le plus de lances est le vainqueur.

En cas d'égalité, effectuez d'autres passages jusqu'à ce qu'un des chevaliers désarçonne l'autre ou brise plus de lances que lui.

L'équipe gagnant le plus de joutes individuelles remporte la journée, mais tous les chevaliers vainqueurs participeront à l'épreuve suivante, le Tableau de Bataille.

Prêt

Une joute compte normalement trois passages, comme décrit plus tôt. Avant chaque passage, les deux chevaliers sont face à face à environ 12ps l'un de l'autre, eux deux extrémités de la balustrade et de part et d'autre de celle-ci. Chacun présente son bouclier à son adversaire.

Choix de la Frappe

Avant chaque passage, pendant que les adversaires se préparent à charger, chaque joueur choisit une Frappe (voir plus loin) et l'écrit sur une feuille de papier. Une fois que les deux joueurs ont fait leur choix, les Frappes sont révélées simultanément et les concurrents chargent.

Chargez !

Les deux adversaires se lancent alors au triple galop. Puisqu'ils chargent en même temps et qu'ils utilisent des lances neutralisées, le bonus de Force habituel pour avoir chargé avec une lance de cavalerie n'est pas pris en compte (à moins que vous ne livriez une joute *à mort*, bien entendu). Chaque participant effectue une Attaque à l'aide de sa lance.

Les autres Attaques figurant sur le profil du chevalier sont ignorées, il n'a le temps de porter qu'un seul coup par passage.

Qui attaque en premier

Le choix du type de Frappe détermine qui attaque en premier, à moins qu'un vertu chevaleresque ne permette automatiquement à un chevalier de la faire. Les différentes frappes sont numérotées, déterminant l'ordre d'attaque en commençant par le numéro le plus faible. Si les deux chevaliers sont censés attaquer en même temps, lancez un dé pour déterminer l'ordre d'attaque.

LES FRAPPES

1. Frappe au bouclier

Vous pointez votre lance vers le bouclier de l'adversaire pour donner le maximum de force à votre attaque. Vous attaquez automatiquement avant votre adversaire s'il a choisi une autre frappe.

2. Frappe au heaume

Vous pointez votre lance vers le heaume de l'adversaire. Ceci n'est pas facile à réaliser, mais un simple coup au passage peut blesser ou désarçonner, votre Force est donc augmentée de +1. Vous attaquez après votre adversaire s'il a choisi Frappe au bouclier, mais avant lui s'il a choisi Esquive, Frappe au cimier ou en travers.

3. Frappe au cimier

Vous ne pouvez utiliser cette frappe qu'une fois dans la joute et seulement si le heaume de votre adversaire porte un cimier ! Vous pointez votre lance vers le cimier de votre adversaire, ceci est très difficile à réaliser et vous ne parviendrez donc probablement pas à le désarçonner, mais c'est un terrible coup à son honneur et compte comme deux lances brisées ! Pour représenter ceci, vous attaquez après votre adversaire s'il a choisi Frappe au bouclier ou au Heaume, mais avant lui s'il a choisi Frappe en Travers. Vous souffrez d'un malus de -1 pour toucher et, si vous touchez, le cimier est arraché sur un résultat de 4+ sur 1D6.

4. Frappe en travers

Même si elle n'est pas très honorable, cette frappe est acceptée ! Vous mettez votre lance en travers devant votre adversaire pour lui faire vider les étriers. Vous touchez plus facilement, mais cette manœuvre est plutôt lente et imprécise. Pour représenter ceci, vous attaquez après votre adversaire s'il a choisi Frappe au bouclier, au heaume ou au cimier, mais avez un bonus de +1 pour toucher.

5. Esquive

C'est une tactique défensive et plutôt indigne. Vous abandonnez toute chance d'attaquer pour esquiver la lance de l'adversaire. Cela signifie que vous n'attaquez pas du tout mais que votre adversaire souffre d'un malus de -2 pour toucher (s'il bénéficie d'une touche automatique, elle se transforme en 3+ sur 1D6 pour toucher). Si les deux chevaliers ont choisi d'esquiver, aucun d'eux ne porte d'attaque.

Destriers

Les destriers ne combattent pas car ils sont séparés par la balustrade. Non seulement cela empêche les montures de se frapper et de se mordre, mais les cavaliers ne bénéficient pas

non plus du bonus de sauvegarde apporté par les caparaçons. Cela signifie que la sauvegarde d'un chevalier est de 4+.

Blessures

Si un chevalier subit une blessure et que celle-ci n'est pas sauvegardée, lancez 1D6 pour voir s'il est désarçonné. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le chevalier est désarçonné et subit une seconde blessure en tombant au sol. Il sera donc sérieusement blessé et mis hors concours. Tout chevalier subissant une seconde blessure est automatiquement désarçonné et mis hors concours.

Un chevalier qui n'a subi qu'une seule blessure mais qui a quand même gagné la joute, participera à l'épreuve suivante, le Tableau de bataille. Il se remettra automatiquement de ses blessures avant le lendemain.

Passage suivant

Si les deux adversaires sont toujours en selle, ils vont contourner les extrémités de la balustrade et se préparent à charger dans le tour suivant. Tout chevalier qui a brisé sa lance en reçoit automatiquement une autre.

Le Tableau de bataille

Le Tableau de bataille est une épreuve spectaculaire très populaire parmi les damoiselles bretonniennes. C'est souvent l'occasion d'une mise en scène très élaborée et inspirée par l'une des nombreuses chansons interprétée par les troubadours et retraçant les faits d'armes légendaires de divers paladins bretonniens. Cette épreuve se déroule le tout dernier jour du tournoi. Les chevaliers vainqueurs de la journée précédente défient à tour de rôle et à la joute le Chevalier Noir afin de remporter le premier prix. Le Chevalier Noir est le meilleur chevalier du duché, choisi par le duc lui-même, et revêtu d'une armure noire dépourvue d'armoiries. Il parvient généralement à désarçonner plusieurs adversaires avant de l'être lui-même par un chevalier qui remportera ainsi le premier prix !

Nul ne passe !

Si le premier prix du tournoi est la main d'une damoiselle héritière d'un domaine féodal vacant, on construit un faux donjon sur le champ de tournoi, entouré d'un fossé sur lequel est abaissé un pont-levis. La damoiselle se tient dans la tour, jouant le rôle de la « dame en détresse » captive. Elle encourage par la fenêtre les différents chevaliers qui tentent de la secourir.

A tour de rôle, chaque concurrent tente de passer le pont-levis et d'atteindre la tour de la damoiselle. Quiconque y parvient remporte le prix. Malheureusement, on ne peut passer le pont qu'en désarçonnant le Chevalier Noir, gardien des lieux.

Le Cercle de pierres

Si le prix du tournoi est une relique enchantée, les concurrents et les spectateurs font, dans la matinée du troisième jour, une splendide procession jusqu'à un cercle de pierre, avant l'épreuve qui se tient l'après-midi. Ce cercle de pierres est l'endroit où se déroulent normalement les jugements par le combat.

Le prix est placé au centre du cercle, sur un autel de pierre. Il n'existe qu'un passage pour entrer dans le cercle, ouvert entre deux énormes pierres et suffisamment large pour laisser passer un cheval. Le Chevalier Noir garde le cercle et n'est pas

autorisé à le quitter. Les concurrents y entrent à tour de rôle, la seule manière de revendiquer le prix est de désarçonner le Chevalier Noir.

Défier le Chevalier Noir

Dans un ordre tiré au sort, les concurrents défient l'un après l'autre le Chevalier Noir, comme pour une joute.

Le concurrent et le Chevalier Noir chargent l'un contre l'autre avec leurs lances de cavalerie, ne portant qu'une attaque chacun. Le bonus apporté par la lance de cavalerie n'est pas pris en compte car, comme lors de la joute, ces combats-ci sont *amicaux*. On ne choisit pas la Frappe utilisée car les deux chevaliers sont liés par l'honneur à frapper l'autre au bouclier. Chaque concurrent lance un dé pour déterminer qui attaque en premier dans le premier passage. Si l'un ou l'autre est blessé, effectuez un autre jet pour voir s'il est désarçonné et mis hors concours. Les prouesses du Chevalier Noir sont telles qu'il ne peut être désarçonné que sur un résultat de 1 !

Les tours suivants du combat sont livrés à coups de masse ou de fléaux d'armes neutralisés, proposant un spectacle bruyant, violent et très passionnant au terme duquel les boucliers des deux chevaliers se retrouvent complètement cabossés ! Les chevaliers disposent maintenant de la totalité de leurs Attaques et l'ordre de frappe est déterminé par leurs Initiatives. Les combats continuent jusqu'à ce qu'un des deux concurrents soit désarçonné. Si le Chevalier Noir gagne, le concurrent suivant s'avance. Comme durant les joutes, les Attaques et le caparaçon des destriers ne sont pas pris en compte.

Les blessures subies par le Chevalier Noir sont cumulatives et, lorsqu'il a perdu la totalité de ses points de vie, il est automatiquement désarçonné, l'adversaire qu'il affrontait alors gagne. Vos chances de battre le Chevalier Noir sont donc meilleures si vous ne figurez pas parmi ses tous premiers adversaires !

Le Chevalier Noir

Il porte une armure noire, un tabard noir et un bouclier noir, totalement dépourvus d'armoiries qui pourraient aider à l'identifier. Personne ne sait qui est dans l'armure du Chevalier Noir. Ce qui est par contre certain, c'est qu'il s'agit d'un chevalier de grand renom et aux prouesses remarquables ! Ce pourrait être le duc lui-même, le meilleur chevalier de la cour du duc ou un Chevalier du Graal vivant en ermite dans une chapelle perdue au fin fond du duché. Selon la légende, il serait même possible que le roi de Bretagne ait lui-même tenu plusieurs fois le rôle du Chevalier Noir au tournoi de Couronne !

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier Noir	4	6	6	4	4	3	6	3	9
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Équipement : Le Chevalier Noir porte une armure lourde, un bouclier et chevauche un destrier caparaçonné. Il est armé d'une masse ou d'un fléau d'arme et d'une lance de cavalerie.

Sauvegarde : 4+ (ne tenant pas compte de la monture ni de son caparaçon).

Vertus chevaleresques : Le Chevalier Noir possède la *Vertu des Chevaliers* comme tous ses semblables, même si elle n'a pas d'effet dans le tournoi. Il possède également la *Vertu du Tempérament Chevaleresque* et gagne donc une Attaque supplémentaire pour chaque touche réussie. Déterminez le

nombre de touches réussies puis relancez ce nombre d'Attaques supplémentaires.

Prix des tournois

Il arrivera sans aucun doute que plusieurs joueurs ayant des armées bretonniennes et animés de la même passion pour ce genre d'événements organisent des tournois au sein d'une campagne se déroulant en Bretagne. Comme toujours, c'est aux joueurs concernés de se mettre d'accord sur la manière de procéder et d'adapter les règles de base aux chevaliers elfiques ou impériaux qui voudraient participer au tournoi.

En fait, la campagne pourrait même se résumer à une succession de tournois puisque chaque duché organise le sien à une époque différente de l'année. Les chevaliers peuvent donc aller de l'un à l'autre et y ramasser prix et renommée, c'est d'ailleurs ce que beaucoup font ! Il serait bien entendu parfait que le prix du tournoi soit utilisables dans de futures batailles de Warhammer, voici donc quelques suggestions :

Récupération des personnages

On suppose tout d'abord que tous les chevaliers se remettent des éventuelles blessures subies durant le tournoi, à moins qu'il ne s'agisse d'un tournoi à *mort* livré avec des armes réelles !

Pour les tournois amicaux traditionnels, livrés avec des armes neutralisées, lancez 1D6 pour chaque chevalier désarçonné. Sur un résultat de 1, ses blessures sont assez graves pour lui faire manquer le prochain tournoi ou la bataille suivante, il doit être soigné dans une chapelle du Graal de la région. Toute autre résultat indique qu'il n'a subi que des blessures superficielles. Si le tournoi est livré à mort, réduisez simplement les chances de récupération totale des chevaliers. Ceux qui auraient la chance de bénéficier des faveurs d'une damoiselle peuvent relancer leur dé s'il leur reste des relances possibles !

Prix des joutes

Chaque chevalier sortant victorieux des épreuves du deuxième jour gagne en renommé et en expérience. Pour représenter ceci, vous pouvez augmenter un paramètre de son profil de +1, aucune caractéristique ne pouvant être amélioré plus d'un fois. Ceci est fait une fois toutes les joutes terminées, mais avant le Tableau de Bataille du troisième jour. Un personnage qui améliore son profil de cette manière peut en profiter dans les tournois suivants ou en bataille. Il peut aussi ajouter à ses armoiries un blason spécial montrant qu'il a été victorieux en joutes, peut-être une lance rayée ou des lauriers enroulés en couronne autour de son heaume.

Prix du Tableau de Bataille

C'est le premier prix du tournoi. Si les épreuves sont celles du donjon, ce premier prix est la main de la damoiselle. Ce prix représente en réalité bien plus que cela, peut-être un château ou un fief avec une petite suite serviteurs comprenant un écuyer monté, un écuyer à pied, un homme d'arme et un archer. Le chevalier devient alors automatiquement Chevalier du Royaume s'il ne l'est pas déjà. Si le chevalier est aligné dans votre armée, vous pourrez ajouter gratuitement ses serviteurs à celle-ci même si le coût du chevalier lui-même reste à payer.

Si les épreuves du troisième jour sont celles du cercle de pierre, le premier prix est une arme magique d'une valeur maximale de 50 points, découverte récemment quelque part dans le duché, ou rapporté d'une lointaine contrée lors d'une

guerre sainte. Cette arme doit être choisie aléatoirement dans le paquet d'armes magiques. Elle peut alors être utilisée gratuitement en bataille par le personnage, mais doit cependant être comptabilisée dans le nombre maximum d'objets magique auxquels il a droit.

Chevaliers blessés

Il est rare qu'un participant meure lors d'un tournoi. Les chevaliers traînés hors du champ de tournoi ne sont le plus souvent qu'assommés, souffrant de quelques contusion ou parfois de fractures. Ils doivent ceci à la grande efficacité de leurs armures et au fait que le champ soit recouvert de foin, mais aussi, et contrairement aux jugements par le combat ou aux batailles, au fait que leur adversaire ne leur porte pas de coup de grâce.

Les chevaliers blessés sans être désarçonnés se font soigner en fin de journée et prendront part aux épreuves des jours suivants en ayant récupéré tous leurs points de vie.

Le Chevalier Noir dans le folklore bretonnien

En Bretagne, le Chevalier Noir est un célèbre personnage de légende. Son apparence symbolise probablement les terreurs remontant à des temps immémoriaux, lorsque les chevaliers du Chaos, les cavaliers elfes noirs ou morts-vivants pillaient ce royaume. Il représente donc l'archétype de l'adversaire pour un chevalier bretonnien. Il peut aussi symboliser d'une manière moins belliqueuse le chevalier anonyme qui préfère cacher son identité sous des vêtements noirs dépourvus des armoiries qui pourraient le trahir. En fait, certains paladins adoptent cette tenue. Les spéculations vont toujours bon train sur les raisons d'un tel comportement. Peut-être doivent-ils restaurer leur honneur ou ont-ils quitté le droit chemin comme ce Maldred de triste mémoire ?

Quelle qu'en soit la raison, n'est-il pas du devoir de tout brave et vertueux chevalier de défier un tel personnage afin de l'obliger à dévoiler son identité ?

ANNEXE 3 : LES DÉCORS

Les planches de décors sont dans une annexe séparée.

