

Le dernier des Montecannes

La Quête du Graal entreprise par Agravain a atteint son maximum lors de la grande bataille menée contre le sombre Arbre Bouclier qui se dressait au-dessus des ruines de la Chapelle du Graal de Chalotte, qui était l'objectif du Noble Acte d'Agravain. À l'arbre étaient suspendus les boucliers qui avaient appartenu à ces chevaliers errants qui, au fil des années, avaient trouvé la mort dans la forêt de Loren !

Les Elfes des bois ont toujours accroché ces boucliers à leur bol sacré pour avertir les autres chevaliers bretonniens de leur sort ! qui étaient contents sont entrés dans le royaume interdit ! Les Bretonniens, bien entendu, considéraient cela comme un affront à leur honneur ainsi que comme une provocation. L'un des boucliers l'était ! du baron Pragonnarde de Montecannes, paladin de grande renommée en Bretagne et dernier de sa lignée.

La quête du Graal du baron de Montecannes

Bien des années avant la Noble Geste d'Agravain en forêt de Loren, le baron Fragonnard de Montecannes avait commencé sa propre quête du Graal. Le Baron, désormais vieillissant, était le dernier de sa lignée et n'avait pas d'héritier pour aspirer au fief de sa famille. Le Baron avait décidé de céder son château à celui qui après avoir accompli son exploit de chevalerie. L'heureux élu épouserait la fille du Baron et serait investi comme Chevalier du Royaume et Seigneur du fief de Montecannes. Le vieux Baron, une fois assuré de l'avenir de son fief, entreprit la Recherche du Graal, ce qu'il avait toujours voulu faire.



Le baron rassembla une modeste troupe pour accompagner ses recherches. laissant la plupart de ses écuyers et hommes d'armes servir son successeur et défendre le fief. Avec sa petite troupe, il partit sur les routes de Bretagne, pour ne plus jamais revoir le château de Montecannes.

La prophétie

Le baron poursuivit sa quête durant de longues années et parcourut le royaume du nord au sud et de l'est à l'ouest. A aucun moment. il ne sembla sur le point de trouver le Graal et, malgré une grande dévotion et une détermination sans faille, le baron Fragonnard de Montecannes commença à perdre espoir. Il avait le sentiment d'avoir visité les moindres recoins de Bretagne et n'avait à aucun moment reçu en songes la visite de la vénérée Dame du Lac

Ayant conclu que l'objet de sa quête se trouvait peut-être hors des frontières de Bretagne, il chevaucha un jour à la tête de sa suite sur la grande route qui traversait les montagnes en direction de l'Estalie. Il y rencontra un sorcier ambulancier qui prétendait être devin. "Voici une pièce d'or, dis-moi ce que tu vois !" lui dit le baron. Le sorcier leva les yeux au ciel. Sembla être l'objet d'une grande inspiration, et répondit "Le Graal est en Bretagne, mais il n'est pas en Bretagne!" Le sorcier empocha la pièce d'or, salua le baron d'un léger signe de tête et s'éloigna sur le chemin laissant derrière lui le vieux chevalier plongé dans la plus grande des perplexités. Ordonnant à ses hommes d'installer le campement, Fragonnard entreprit de déchiffrer la prédiction qui ressemblait pour le moins à un non-sens.

Comment le Saint Graal pouvait-il être quelque part sur la terre de Bretagne sans y être ? Ce prétendu devin s'était bien moqué de lui et le baron s'obstina pourtant et, après une longue méditation et moult réflexions, il tenait enfin une réponse. Si le Graal se trouvait sur la terre de Bretagne, il ne pouvait donc être au-delà des montagnes qui en bordaient les frontières, et encore moins par-delà les mers. Il ne pouvait s'agir que d'un endroit situé à l'intérieur des limites du royaume mais qui échappait cependant à la souveraineté du roi de Bretagne. La conclusion était évidente : le Graal se trouvait dans la Forêt de Loren ! Le royaume interdit des elfes sylvaains s'étendait l'intérieur des frontières de Bretagne mais n'était pas le domaine royal. C'était vraiment un royaume à l'intérieur du royaume. L'énigme était résolue. Quelle chance d'avoir croisé le chemin de ce devin. Les charlatans ambulants et les faux prophètes étaient tellement nombreux en cette époque trouble.

Mais était-ce vraiment de la chance ? Que nenni ! Le baron n'en doutait pas, c'était bien le un signe de la Dame du Lac. Le matin suivant, alors que le soleil était encore au plus bas sur l'horizon, le baron et ses serviteurs levèrent le camp et partirent en direction du nord-est, suivant le chemin qui les mènerait à l'interdite et mystérieuse Forêt de Loren. Fragonnard de Montecannes était enfin sur les traces du Graal.

Les serviteurs du baron avaient retrouvé leur enthousiasme et la certitude du succès. Ils passèrent sans crainte les pierres levées qui marquaient la frontière du royaume magique. Plusieurs jours plus tard, la prédiction était accomplie, et le baron et ses hommes étaient en plein cœur de la forêt, errant dans les bois par des chemins et des sentiers qui semblaient bien pourtant tourner en rond et ne mener nulle part.

Les Gardiens de la forêt

Quelqu'un ou quelque chose pourrait-il entrer dans la Forêt de Loren sans être immédiatement repéré ? Non. La présence du baron et de sa suite fut bien évidemment connue des elfes sylvaains, dès qu'ils passèrent les pierres levées. Pendant un bon moment, les elfes se contentèrent simplement de les surveiller. De nombreux voyageurs quittaient finalement la forêt aussi vite qu'ils y étaient entrés, après y avoir tourné en rond plusieurs heures ou plusieurs jours et n'y avoir rien trouvé. Le baron s'obstinait pourtant. Les elfes tentèrent plusieurs fois de le diriger sur un chemin qui le conduirait vers la lisière de la forêt, usant de quelques ruses ou masquant les sentiers grâce à la magie, mais dès que le baron apercevait le jour percer entre les arbres, il faisait demi-tour et entraînait ses serviteurs vers les profondeurs sombres de Loren, à la recherche d'un autre chemin qui le conduirait vers les bois les plus reculés.

Très bien, pensèrent les elfes sylvains, puisque ce maudit baron avait choisi cette destinée pour ses hommes et lui, laissons les tourner en rond, jusqu'à ce qu'ils meurent de faim, d'épuisement ou même s'il le fallait, de vieillesse!

Il se produisit alors quelque chose qui n'avait rien à voir avec la magie des elfes sylvains. Le baron avait depuis peu des visions de la Dame du Lac, ou du moins en était-il persuadé. Quelque chose caché au plus profond de la forêt irradiait de magie bretonnienne et le baron la percevait maintenant qu'il était proche de la source. Les elfes sylvains continuèrent à surveiller et furent bientôt inquiets. Le baron et ses hommes étaient attirés vers leur



bois sacré malgré tous leurs efforts pour les en détourner. Pour chaque dizaine de lieues parcourues sur les sentiers forestiers, les bretonniens s'approchaient d'une lieue d'un endroit qui leur était interdit.

Les elfes sylvains décidèrent de réagir. Ce chevalier serait donc de ceux que la forêt engloutissait de temps à autre. Ils les reconnaissaient grâce à la fleur de lys qui ornait leur blason et ce chevalier-ci portait cette fleur de lys. La décision fut prise, les bretonniens mourraient dans la forêt comme de nombreux autres avant eux. La chasse était ouverte, le piège allait se refermer! Leur destin était scellé. Ils ne marcheraient pas un jour de plus sur les sentiers, à moins que, par le plus grand des hasards, ils ne quittent la forêt pour ne plus y revenir.

Le Scénario

Ce scénario représente la confrontation entre la suite d'un chevalier errant bretonnien et un groupe d'elfes des bois chargés de les intercepter. Il s'agit donc d'un scénario à deux joueurs, l'un contrôle les Bretonniens ; et l'autre, les Elfes des Bois.

Objectifs

L'objectif bretonnien est de traverser le champ de bataille en diagonale, d'un coin à l'autre, en perdant le moins d'hommes possible avant que la suite ne quitte le champ de bataille (c'est-à-dire s'il y en a qui survivent !). Le but des Elfes des Bois est de faire perdre aux Bretonniens le plus d'hommes possible avant que la force ne quitte le champ de bataille (ou mieux encore, de tous les tuer). Le coin de sortie est censé sortir de la forêt de Loren. L'issue de cette bataille décidera si le

bouclier du Baron Fragonnarde de Montecannes finira ou non par être suspendu à l'Arbre des Boucliers !

Le champ de bataille

Cette bataille se déroule quelque part au fond de la forêt de Loren. C'est un labyrinthe de sentiers qui se croisent, séparés par des formations denses d'arbres et de végétation, qui partent et se terminent par des clairières et des creux sombres. Pour représenter cela, placez aléatoirement des forêts sur le champ de bataille en suivant votre procédure préférée. Les interstices entre les forêts représentent des chemins et des terrains dégagés. Chaque forêt doit être séparée des autres par une largeur de 1 LB minimum à 3 LB maximum.

Le champ de bataille mesure 90 x90 cm



Les armées

Le Baron de Montecannes et son ost (24 AP)

- **Baron Fragonnard de Montecannes** Le baron commande les bretonniens. Il est classé en *Héros*
- **0-2 Unités de Chevaliers Errants** Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **0-5 Unités de Ecuers Montés** Classés en *Cavaliers*
- **0-8 Ecuers à Pied** Classés en *Hordes* (HOTT) ou *5Hd* (HOTT-De Mir)
- **0-8 Hommes d'Armes** Classés en *Lames* (HOTT) ou *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **0-5 Archers** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Bw* (HOTT-De Mir)

Les gardiens de la forêt (16 AP)

Bien que moins nombreux, les Elfes bénéficient d'un jet de points d'initiative normal.

- **Kereth OEil de Lynx** Kereth est le général de l'armée des elfes sylvains. Classé en *Héros*
- **0-2 Chevaliers Sylvains** Classés en *Cavaliers*
- **0-1 Dryades** Classées en *Lurkers*
- **0-5 Archers** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Lb* (HOTT-De Mir)
- **0-5 Gardes Sylvains** Classés en *Lanciers* (HOTT) ou *3Aux* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Danseurs de Guerre**
Classés en *Warbands* (HOTT) ou *3Bd* ou *3Wb* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Forestiers** Classés en *Lurkers*
- **0-5 Eclaireurs** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *Ps* (HOTT-De Mir)

Regles Speciales

Le scénario utilise les règles normales à l'exception de ce qui suit :

- **Combattants isolés** : Les forêts environnantes sont de nature mystérieuse. Une plaquette bretonnienne sans plaquette amie dans un rayon de 1 LB est treeorisée et souffrent d'un malus de -1 en combat ou au tir.
- **Généraux** : Les distances de commandement des Bretonniens sont fixées à 8 LB même si les lignes de vue sont coupées par la forêt. Les distances de commandement des Elfes des Bois sont fixées à 12 LB même si les lignes de vue sont coupées par la forêt.

Deployment

Les bretonniens sont déployés en premier. Le joueur bretonnien choisit un coin de table. c'est son point d'entrée. Le coin opposé de la table sera donc son point de sortie. Les bretonniens sont tous déployés en même temps, à 8 LB maximum du coin d'entrée. Les elfes sylvains sont déployés ensuite. Ils peuvent être placés 11`importe ou sur la table mais pas à moins de 6 LB d'une plaquette bretonnienne. quelle qu'elle soit.

Qui Commence ?

Les Bretonniens jouent en premier.

Durée de la Bataille

La partie se prolonge jusqu'à ce que tous les Bretonniens aient quitté la table, qu'ils aient été tués ou qu'ils aient atteint le point de sortie et aient échappé aux gardiens de la forêt ou que l'une des armées soit démoralisée.

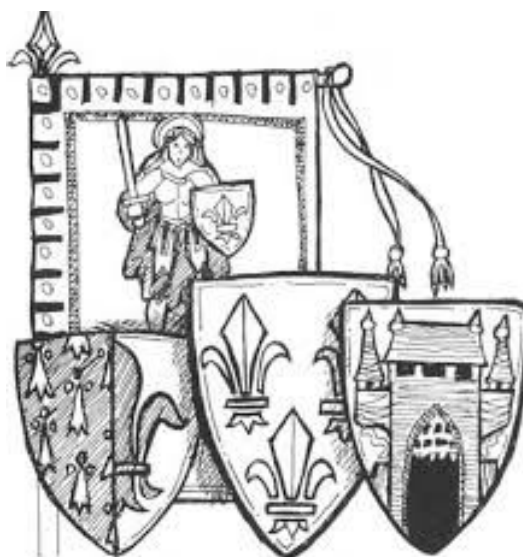
Victoire

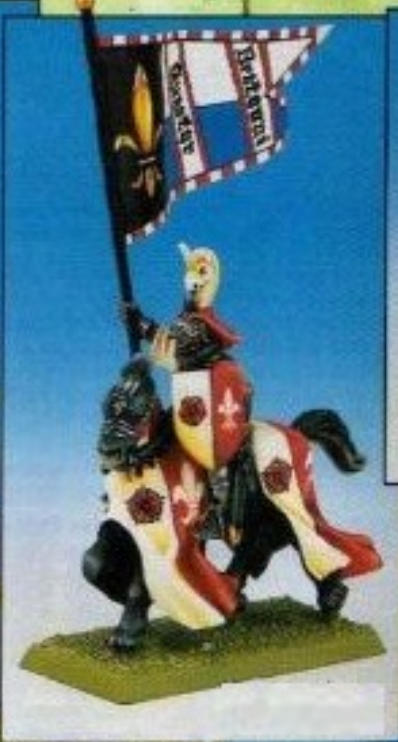
Une fois tous les bretonniens sortis de la table, la partie se termine. Déterminez le vainqueur en calculant les points de victoire comme suit :

	Points de victoire elfes des bois	Points de victoire bretonniens
Le baron est tué *	Victoire par mort subite	
Par roturier bretonnien tué	1	
Par chevalier errant tué	2	
Par roturier quittant la table par le coin de sortie		1
Par chevalier errant quittant la table par le coin de sortie		2
Le baron quitte la table par le coin de sortie **		3
Mort de Kereth, le chef des Elfes de Bois		3
Par dryade, danseur de guerre ou cavaliers sylvain tué		2

* Si les elfes sylvains tuent le baron, ils gagnent immédiatement par Mort Subite. Privés de leur maître, ses serviteurs seront à la merci des elfes sylvains. Ils seront abattus par leurs flèches, abandonnés à leur sort et condamnés à errer à jamais dans la forêt ou capturés et emprisonnés à vie afin qu'ils ne puissent révéler au monde le secret des sentiers cachés d'Athel Loren.

**Les points de victoire accordés pour la sortie du baron ne peuvent l'être que si aucun de ses hommes ne reste derrière lui car c'est un grand déshonneur pour un chevalier d'abandonner ses serviteurs !





Contrairement aux autres chevaliers, les chevaliers errants ne sont pas affectés par les règles de panique et continuent de se battre sans se laisser intimider.

