

LA QUÊTE PERILLEUSE



Le chant des troubadours



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 Chalotte*, un récit sur l'honneur et la bravoure bretonnienne et sur la perfidie des elfes sylvains. 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 avons 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 coiffe 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? >> demanda la baronne. Contrits, les écuyers répondirent : << 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.

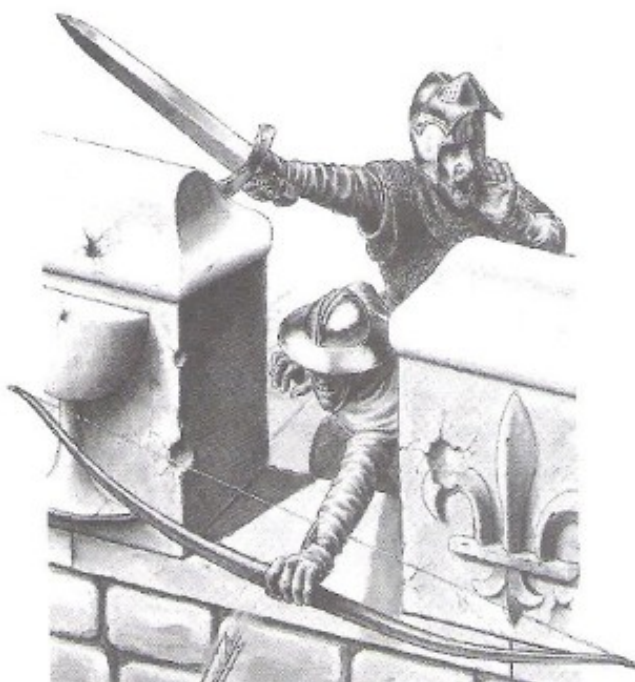
<< Comment se fait-il que vous ayez survécu ! >> interrogea la baronne.

<< Mère ! >> intervint Agravaïn. << Ne mettez pas en doute la valeur de nos gens ! >>

La voix tremblante, l'écuyer poursuivit son récit :

<< 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 Maldrago !



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, Damoiselle, 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 point autre 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 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 ! >>

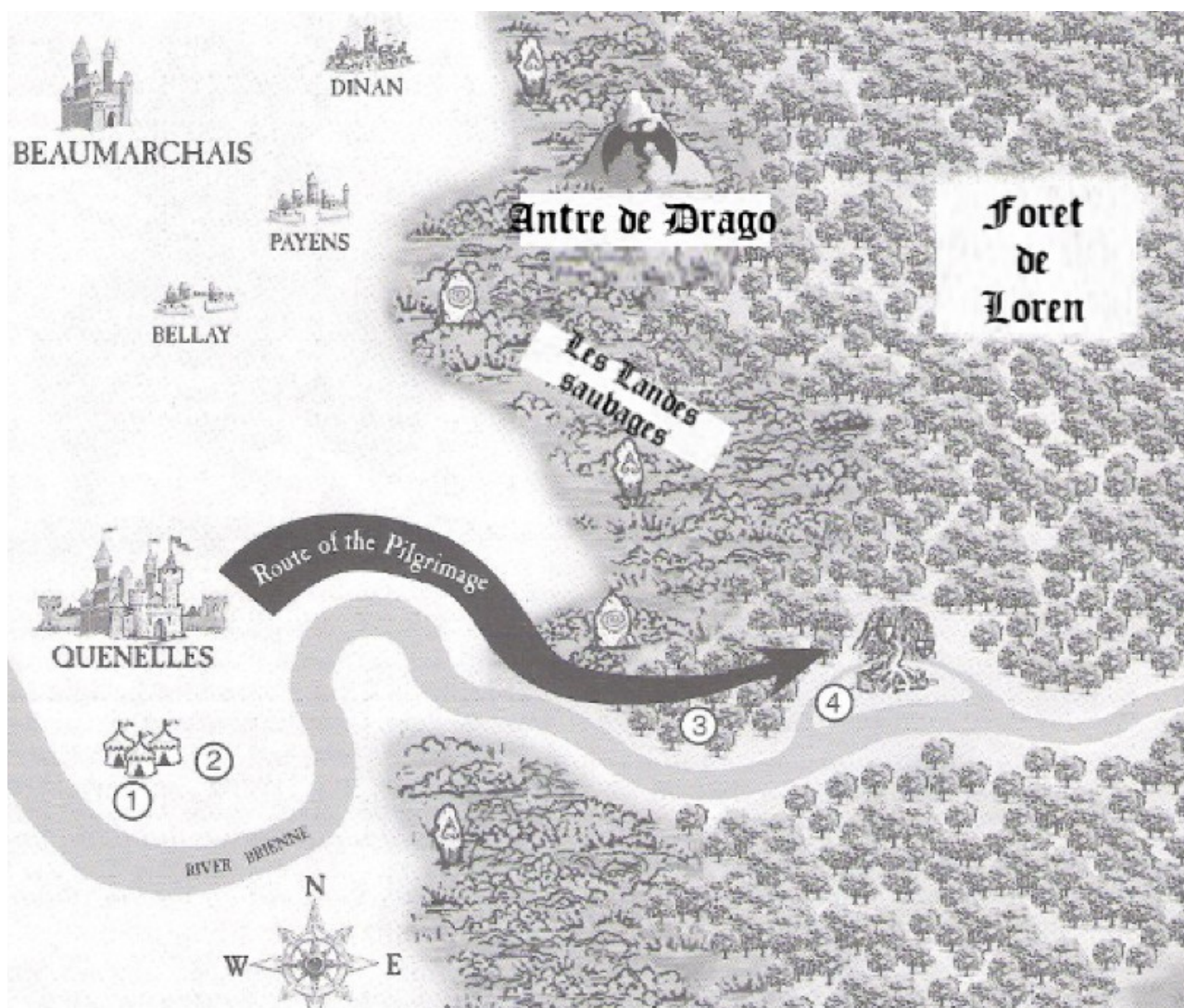
L'après-midi suivant, deux Chevaliers Errants montés sur leurs destriers attendaient devant les portes du château. Agravain était persuadé que sa machiavélique sœur l'enverrait dans une quête en plein cœur de la Forêt de Loren, en espérant ne jamais le revoir. Avant que Damoiselle Isabelle n'apparaisse 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, « ... apportez-moi la tête de Maldrago ! >>

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, Maldrago était une menace récurrente 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 !

La quête d'Agravain à l'orée d'Athel Loren



- 1 Le grand tournoi de Quenelles
- 2 Athelwyn et le vol du prix du tournoi.
- 3 Le pèlerinage périlleux
- 4 La bataille de l'arbre aux écus



Une affaire 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'attendrai pas ! >> répondit Jacques en éperonnant sa monture sur la route de Dinan. Agravain prit quant à lui la direction de Payens et Dinan.

Traversant les villages de Payens et de Bellay, Agravain questionna des paysans au travail dans leurs champs. À Payens, il reçut l'hospitalité au château. À Bellay il dormit dans la forêt sous son bouclier car les terres étaient désertées. Au troisième jour, Agravain reprit la direction de Dinan. 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 Maldrago jusqu'à son antre.

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. »

<<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 voudrons 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 BELLE QUESTE

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. << Belle quête ! >> déclara-t-elle.

<<C'est le titre que je vous donne ! Agravain de Bellequête, 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 : LA BATAILLE DES TENTES

Le tournoi de Quenelles

Agravain 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. Agravain venait à peine de passer les dernières maisons du village qu'il croisa Blondel le troubadour, et Jasper le bouffon.

Les deux compères le supplièrent de les laisser l'accompagner dans sa quête en tant que ses serviteurs. Agravain 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 Agravain 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 Agravain, 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 Damoiselle de Chalotte.

Agravain 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 des bois



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. Agravain 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.

Agavain, 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 à 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 styilet 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.

Le tournoi et la trahison

Le tournoi est une série de joutes, il n'est donc pas adapté à un système de jeu comme HOTT. Le premier scénario de la campagne ne peut donc être adapté de façon pertinente. Nous passerons donc directement au scénario : la bataille des Tentes.

Les Elfes des Bois emportèrent quelques joutes ...

- Gaufrey de Querny est désarçonné par Gyforth des Bois de Chênes
- Guilbert de Bois d'Auverne est désarçonné par Aelfryc le Haut
- Jehan de Ponthieu est désarçonné par Athelwyn d'Athel Loren

... mais plusieurs furent désarçonnés par les chevaliers bretonniens.

- Agravain de Bellequeste désarçonne Bloeth le Téméraire
- René de Guysne désarçonne Cuthrun le Loup
- Louen d'Artenois désarçonne Wykas des Ormes

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 !

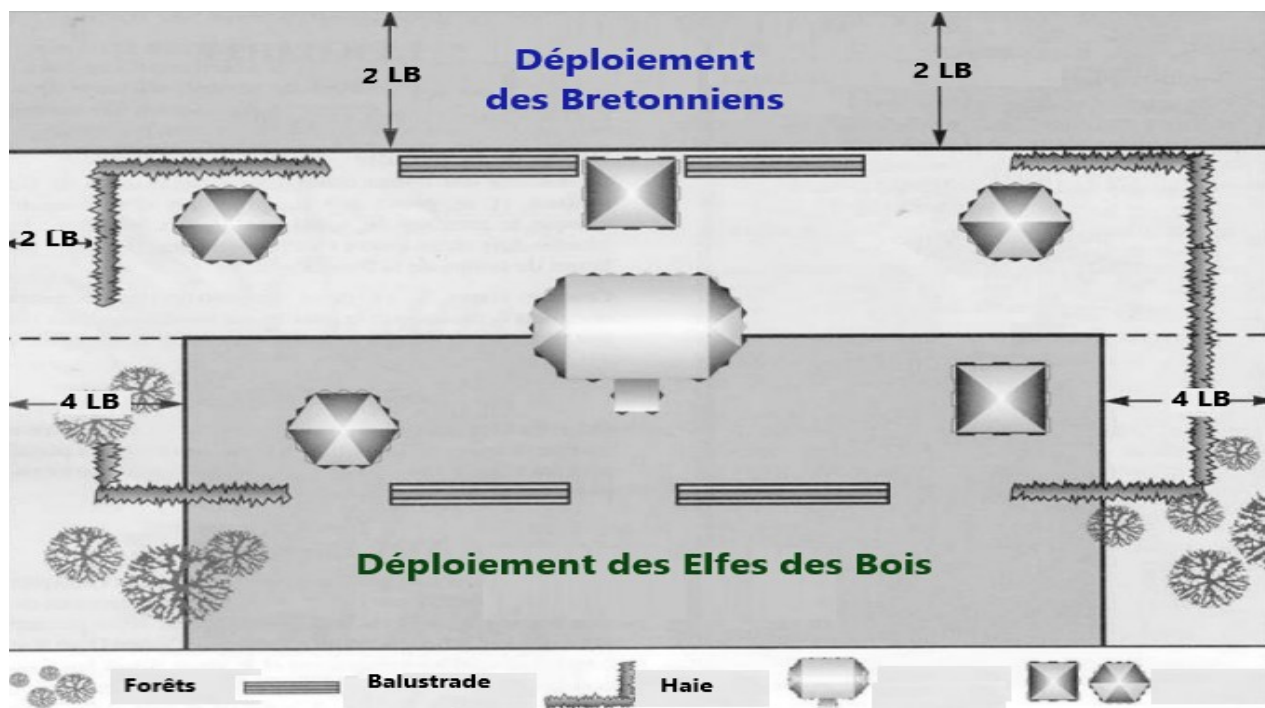
La bataille

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. Il mesure 1m80x90cm

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. N'oubliez pas de laisser des espaces entre les balustrades pour que les deux armées puissent pénétrer dans l'enclos.



Les balustrades sont impassables. Les haies sont du terrain difficile

Les armées

Les Bretonniens

L'armée des bretonniens est forte de 24AP. Le choix est limité aux troupes décrites ici.

- **Guillaume de Graves, Châtelain de Quenelles** 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 ! Classé en *Héros*
- **0-1 Champion roturier** Classés en *Cavaliers*
- **0-1 Unité d'écuyers montés** Classés en *Cavaliers*
- **0-1 Unité d'écuyers** Classés en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)

- **0+ Unité d'hommes d'armes** Classés en *Lames* (HOTT) et *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité d'archers** Classés en *Tireurs* (HOTT) et *4 Lb* (HOTT-De Mir)

Les Elfes des Bois

L'armée des Elfes des Bois est forte de 24AP. Le choix est limité aux troupes décrites ici.

- **Elthryn** Il 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'Athlwyn l'ait envoyé en avant pour s'emparer des prix du tournoi. Classés en *Cavalier*
- **1 Lyr le Mage de la forêt.** Classé en *Magicien*
- **0-1 Unité de Danseurs de guerre** Classés en *3Wb* ou en *3Bd* (HOTT-De Mir) ou en *Warband* (HOTT)
- **0-1 Unité de forestiers** Classés en *Ps* ou en *Embuqué* (HOTT-De Mir) ou en *Embusqué* (HOTT)
- **0-1 Unité d'éclaireurs** Classés en *Ps* ou en *Embuqué* (HOTT-De Mir) ou en *Embusqué* (HOTT)
- **0-1 Unité de guerriers faucons** Classés en *Volants*
- **0+ Unité d'archers** Classés en *Tireurs* (HOTT) et *3 Lb* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité de gardes sylvains** Classés en *Lanciers* (HOTT) ou *3Aux* (HOTT-De Mir)



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 4 LBP des côtés de la table. L'armée bretonnienne est déployée ensuite à moins de 2 LB de son bord de table.

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 1er, 2ème, 3ème et 4ème 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 1er prix qui est le Calice de Chanterelle. Dans leur second tour, les elfes sylvains s'empareront du 2ème prix, la Flèche d'argent. Dans leurs troisième tour, ils prennent le 3ème prix, le Coffret Doré, et dans leur quatrième tour, ils subtilisent le 4ème 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 à 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.

Conséquences de la bataille

Tout chevalier bretonnien survivant au tournoi pourra être intégré à l'armée bretonnienne dans la bataille finale. Ce seront les seuls héros et paladins disponibles pour votre armées durant la bataille finale et les bretonniens en auront besoin du plus grand nombre possible.

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.



Seul un couplet de la Chanson de Chailotte décrit la misérable trahison des elfes à la bataille des Tentés, combat qui ne mérita pas d'être immortalisé par les troubadours !

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 pas 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 2 : LE PÈLERINAGE PÉRILLEUX



Chanterelle de Challotte, d'après la fameuse ballade de Challotte La chapelle du Graal de Challotte 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 Challotte, une femme d'une incomparable beauté et d'une bonté renommé 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 Challotte en mémoire de sa dame bien aimée, avant de se jeter de désespoir du haut de la plus haute

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 relataient 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 l'acte infâme 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 ? >>

Eléonor de Quenelles, Damselle du Graal de la célèbre chapelle du Quenelles, prit alors la parole :

<< Monseigneur, je vous prie de instamment de penser à la sainte chapelle de Challotte 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. << Damselle 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. Damselle Eléonor, vous avez mon accord pour préparer un pèlerinage vers la sainte chapelle de Challotte, et vous bénéficierez de ma protection ! >>

La damselle 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, priait 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 damselle 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 damselle 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 perplexe.

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 damselles 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. Damselle 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 se 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 marquant 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 Yolath 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

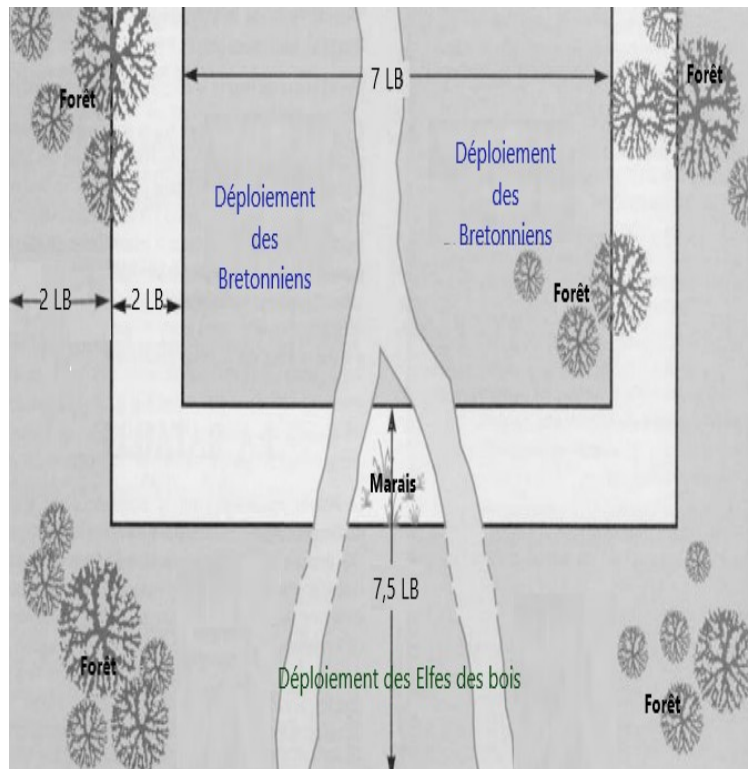
Le Pèlerinage Périlleux est le troisième d'une série d'affrontements opposant elfes sylvains et bretonniens. Ces derniers se sont aventurés dans les bois où vivent Gwercus et les dryades. En hiver, ces créatures sombrent en léthargie, mais réagissent violemment si on les dérange. Les bretonniens tombent 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.

Le champ de bataille mesure 90x 90cm



Déploiement

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 des Bois 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 2 LB de la zone de déploiement bretonnienne. Les elfes des Bois jouent en premier.

Les armées

Les Bretonniens

L'armée des bretonniens est forte de 24AP. Le choix est limité aux troupes décrites ici.

- **Aloys de Monjoie** Il est 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 pousse parfois 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. Classé en *Héros*

- **Eléanor de Quenelles** 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 Damoiselle 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 Classée en *Magicienne*
- **0-1 Champion** Classés en *Paladin*
- **0-1 Unité d'écuyers montés** Classés en *Cavaliers*
- **0-1 Unité d'écuyers** Classés en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité d'hommes d'armes** Classés en *Lames* (HOTT) et *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité d'archers** Classés en *Tireurs* (HOTT) et *3Bw* (HOTT-De Mir)
- **1 Chariot reliquaire.** (Mouvement 3, Combat 2 ne peut aller au contact volontairement) 0AP



Les Elfes des Bois

L'armée des Elfes des Bois est forte de 1000pts choisis dans le livre d'armée des elfes sylvains. Le choix est limité aux troupes décrites ici

- **Gwercus l'homme-arbre** 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 ! Classés en *Behemoth*
- **1 Lyr le Mage de la forêt.** Classé en *Magicien*
- **0-1 Unité de Danseurs de guerre** Classés en *3Wb* ou en *3Bd* (HOTT-De Mir) ou en *Warband* (HOTT)
- **0-1 Unité de forestiers** Classés en *Ps* ou en *Embuqué* (HOTT-De Mir) ou en *Embusqué* (HOTT)
- **0-1 Unité d'éclaireurs** Classés en *Ps* ou en *Embuqué* (HOTT-De Mir) ou en *Embusqué* (HOTT)
- **0+ Unité de Dryades** Classés en *Warband* (HOTT) et *3Aux* (HOTT-De Mir)

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

Victoire

La victoire est déterminée de façon normale à moins que les Bretonniens ne parviennent à vaincre par mort subite.

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. En cas d'égalité (démoralisation des deux armées lors de la même phase), la victoire revient aux Bretonniens car le pèlerinage a survécu à l'embuscade

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. Les Elfes des Bois 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.



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 3 : L'ARBRE AUX ÉCUS



Agravain 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 errants désireux de prouver leur valeur en surmontant les innombrables périls qu'une telle entreprise était susceptible de croiser. Lorsqu'Agravain 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, Agravain 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.

Agravain 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 Agravain, 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 Damoselle de Challotte, 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 des bois. 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 la quête 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 par 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 Chalotte.

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 Chalotte n'allaient certainement pas faire demitour. 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.

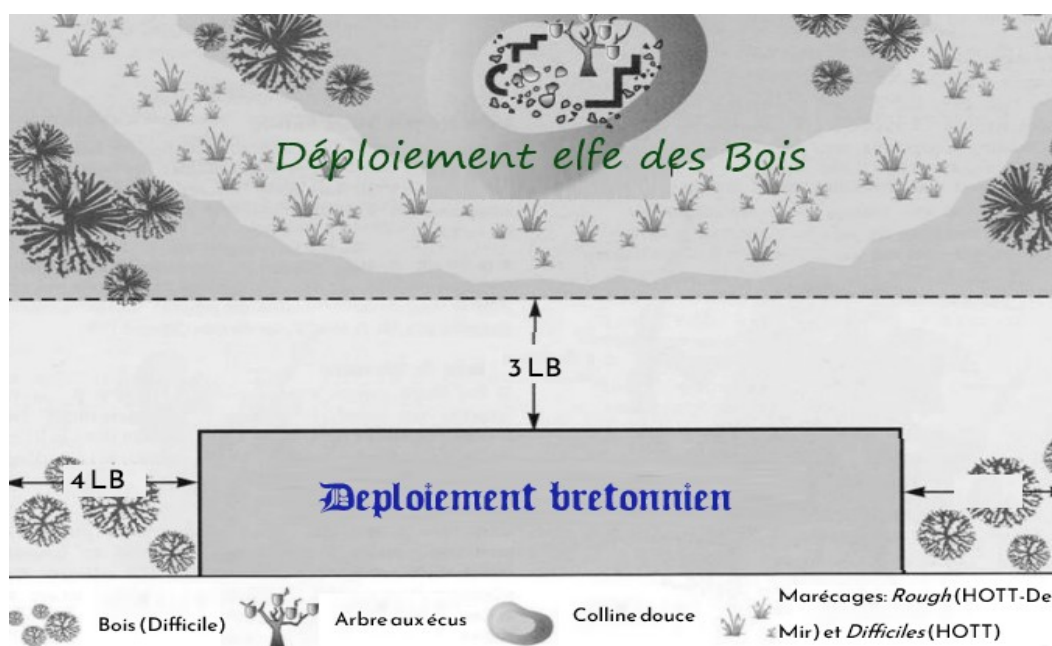
Agravain et ses compagnons levèrent les yeux vers les branches tordues de l'arbre et y virent plusieurs vieux boucliers abîmés. Tous reconnurent sur eux les symboles de la quête. La colère serra le cœur d'Agravain lorsqu'il vit les fiers blasons réduits à l'état de quelconques trophées pour le peuple 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.

Le champ de 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 Chailotte. 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 Chailotte 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 Chailotte 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 !

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 Chailotte 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.

Le champ de bataille mesure 1m80 sur 90cm



Déploiement des armées

L'armée des Elfes des Bois est déployée en premier. Ils peuvent être déployés n'importe où sur leur moitié de table. L'armée bretonnienne se déploie après les elfes sylvains, à plus de 3LB du milieu de la table et à plus de 4LB des côtés de la table. Les deux joueurs lancent chacun 1D6, le résultat le plus haut joue en premier .

Les armées

Les Bretonniens (72 AP)

- **Agravain de Bellequeste** est considéré comme leur général d'armée. Classé en *Héros*
- **Aloys de Montjoie** L'armée peut inclure Aloys de Montjoie s'il a survécu à la deuxième bataille. Classé en *Héros*
- **Eléanor de Quenelles** L'armée peut inclure Eléanor si elle a survécu à la deuxième bataille Classée en *Magicienne*
- **0-1 Unité de Chevaliers du Graal** Ces chevaliers ne sont pas nombreux à Quenelles. Classés en *paladins*.
- **0-1 Unité de Paladins** Ces chevaliers ne sont pas nombreux à Quenelles, Classés en *paladins*.
- **0+ Unité de chevaliers errants Classés** en *Chevaliers* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité d'écuycers montés** Classés en *Cavaliers*
- **0-1 Unité d'écuycers** Classés en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité d'archers** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou en *3Bw* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité d'hommes d'armes**. Classés en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **Le chariot du reliquaire** Votre armée peut inclure le chariot transportant le reliquaire si les Bretonniens ont gagné la troisième bataille. En Hott de Mir, il est désormais classé en *WWg* (le sanctuaire est à portée)Il garde les mêmes règles à HOTT.

Le clan des Saules (72Ap)

- **Athelwyn d'Athel Loren** Les elfes sylvains sont sous les ordres d'Athelwyn qui est donc considéré comme leur général. Classé en *Héros*
- **Yolath le Maître Mage** Il 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. Classé en *Magicien*
- **Gwercus l'homme-arbre** Votre armée peut inclure Gwercus s'il a survécu à la deuxième bataille. Classé en *Behemoth*
- **Lyr le Mage** Votre armée peut inclure Lyr s'il a survécu à la deuxième bataille. Classé en *Magicien*
- **0-2 Hommes-arbres** Vous pouvez inclure jusqu'à deux hommes-arbres si les elfes sylvains ont gagné la deuxième bataille. Si vous décidez de prendre Gwercus, vous ne pouvez prendre qu'un seul autre homme-arbre. Classés en *Behemoth*
- **0-1 Unité de dryades par homme-arbre** Si les elfes ont gagné la deuxième 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. Classées en *Warband* (HOTT) et *3Aux* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de chevaliers sylvains** Classés en *Cavaliers*
- **0-1 Unité de Danseurs de guerre** Classés en *3Wb* ou en *3Bd* (HOTT-De Mir) ou en *Warband* (HOTT)
- **0-1 Unité de forestiers** Classés en *Ps* ou en *Embuqué* (HOTT-De Mir) ou en *Embusqué* (HOTT)
- **0-1 Unité d'éclaireurs** Classés en *Ps* ou en *Embuqué* (HOTT-De Mir) ou en *Embusqué* (HOTT)
- **0-1 Unité de guerriers faucons** Classés en *Volants*
- **0+ Unité de gardes sylvains** Classés en *Lanciers* (HOTT) ou *3Aux* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité d'archers** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou en *3Lb* (HOTT-De Mir)

Règles spéciales

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+, la plaquette devient sujet à la haine des elfes sylvains pour cette bataille et bénéficiera d'un bonus de +1 au combat au contact durant toute la bataille.

Les objets magiques volés

Durant le premier scénario, les Elfes des Bois ont la possibilité de voler des objets magiques aux bretonniens. Ils sont gratuits. Si les elfes ont perdu le scénario deux, 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. ». Une seule utilisation. Ajoute un +1 au tir d'un archer Elfe.

- Le coffret doré : C'est un petit coffret contenant quelques poignées de glands qui se transformeront immédiatement en dryades s'ils sont jetés au sol durant la phase de magie de n'importe quel tour des elfes sylvains. Une seule utilisation. Ne peut être utilisé que pour remplacer une dryade alignés lors de la bataille mais déjà tués. (Il reste toutefois compté comme perte)

- 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, il se transforme immédiatement en un homme-arbre. Une seule utilisation. Ne peut être utilisé que pour remplacer un homme-arbre aligné lors de la bataille mais déjà tué. (Il reste toutefois compté comme perte)

Les objets ne peuvent bien sûr être utilisés que si ils ont été volés par les Elfes.



Victoire

Victoire par Mort Subite

Si Agravaïn est tué ou quitte le champ de bataille, la volonté des Bretonniens sera ébranlée, ils rompent le combat et s'enfuient 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 (démoralisation des deux armées dans la même phase), 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.

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 Damoselle de Challotte et le Saint Graal !

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.

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 Quennes, escortaient Damoselle Eléanor. 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 reliquaire.

Les flèches tirées à partir des bois commencèrent à pleuvoir sur les chevaliers 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 des Bois qui virent tomber leur chef furent passablement ébranlés et amorcèrent un mouvement de repli pour repasser les marécages.

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. Totalemment 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 des Bois 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 Eléanor 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 Eléanor 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 Damoselle 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.

