

WARHAMMER

# BRETONNIE



WARHAMMER ARMIES

# Brettonnia



A Warhammer Armies Supplement

# Sommaire

Règles Spéciales d'Armée.....	4
Voeux et Devoirs de Bretonnie.....	5
La Bénédiction de la Dame.....	6
Seigneurs et Paladins.....	8
Demoiselles du Graal.....	9
Chevaliers du Temple.....	10
Prêtresses de Shallya.....	11

## UNITES BRETONNIENNES

Chevaliers Errants.....	12
Chevaliers du Royaume.....	13
Chevaliers de la Quête.....	14
Chevaliers du Graal.....	15
Chevaliers à Pied.....	16
Chevaliers Pégase.....	17
Chevaliers Hippogriffe.....	18
Hommes d'Armes.....	19
Archers Paysans.....	20
Levée Paysanne.....	21
Chiens Truffiers.....	22
Sergents Montés.....	23
Reliquaire du Graal et Pèlerins.....	24
Herrimaults.....	25
Trébuchet.....	26
Esprits de la Fée.....	27
Sacro Sanctuaire de la Dame.....	28
Destriers Bretonniens.....	29
Pégases Royaux.....	30
Hippogriffes Royaux.....	31

## DUCS ET SEIGNEURS DE BRETONNIE

Roi Louen Coeur de Lion.....	33
La Fée Enchanteresse.....	35
Le Chevalier de Sinople.....	37
Bohémond, Duc de Bastogne.....	39
Tancrede, Duc de Quenelles.....	40
Jeanne de Lyonesse.....	41
Roland le Maréchal.....	42
Armand d'Aquitaine.....	43
Odo d'Outremer et Suliman l'Arabéen.....	44
Le Chevalier à la Lance Périlleuse.....	45
Tristan le Troubadour et Jules le Jongleur.....	46
Jasperre le Juste.....	47
Renaud le Chasseur.....	48
Bertrand le Brigand.....	49
Le Domaine de la Dame.....	51
Vertus Chevaleresques.....	52
Armes et Trésors Bénis de Bretonnie.....	54

## LISTE D'ARMEE BRETONNIENNE

Seigneurs.....	58
Héros.....	60
Unités de Base.....	64
Unités Spéciales.....	66
Unités Rares.....	68



Compilé et édité par Mathias Eliasson

Couverture : Alex Boyd

**Illustrations :** Alex Boyd, Paul Dainton, David Gallagher, Karl Kopinski, John Blanche, Des Hanley, Paul Smith, Wayne England, Mark Gibbons, Toby Hynes, John Wigley, James Brady, Vincent Dutrait, Mike Franchina, Carl Frank, Jim Pavalec, Scott Purdy, Adrian Smith, Christophe Swat, Chris Trevas, Tony Parker, Martinen, MEYERanek, Adrian Borgnine, taaks, Jan Boruta, lorddoomhammer, neisbeis, Mariusz Kozik, Miguel Coimbra, odinoir. **Mise en Page :** Mathias Eliasson. **Matériel supplémentaire :** David Chart, Phil Kelly, Graham McNeill, Matthew Ward, Grim

**Traduit de l'anglais pour la communauté francophone par**

Le croisé, Nicolas de Lorraine, MagnanXXIII, Roland Gasquenois, Lothar de Morfroy, Knil, souchebretonne.

Merci à tous les joueurs qui ont contribué à assembler des informations et des idées, ainsi qu'aux membres de forum Bretonnien français pour leur aide à la traduction.

[www.warhammerarmiesproject.blogspot.com](http://www.warhammerarmiesproject.blogspot.com)

[labretonnie.forumactif.com](http://labretonnie.forumactif.com)

Ce livre est tout à fait non officiel et en aucun cas approuvé par Games Workshop.  
Games Workshop, GW Warhammer, le logo Warhammer, Warhammer Armées, Citadel, le logo Citadel, le logo Games Workshop, Golden Demon, White Dwarf, Le Jeu des Batailles Fantastiques, le symbole de la comète à deux queue, et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2013, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

# Règles Spéciales d'Armée

Cette section du livre décrit toutes les unités utilisées par une armée Bretonnienne, ainsi que toutes les règles dont vous aurez besoin durant vos parties de Warhammer. Lorsqu'une figurine possède une règle spéciale qui est décrite dans le Livre de Règles Warhammer, seul le nom de la règle est indiqué. Si une figurine possède une règle spéciale unique, cette dernière est alors définie dans la description. Toutefois, ses règles sont généralement récurrentes et s'appliquent à différentes unités Bretonniennes, qui sont toutes détaillées ici.

## Le Fer de Lance

Les Chevaliers Bretonniens peuvent adopter une puissante formation appelée le Fer de Lance. Cette formation permet aux Chevaliers de s'enfoncer au coeur des lignes ennemies, là où tous ou presque pourront combattre.

### Formation

Une unité de Chevaliers adoptant le Fer de Lance ne compte que trois figurines par rang. Là où la plupart des unités ont besoin de cinq figurines pour former un rang (notamment en termes de bonus de rang), une unité en Fer de Lance n'en a besoin que de trois. D'une manière générale, lorsqu'une règle indique "un rang de cinq figurines ou plus", considérez "un rang de trois figurines".

Une unité en Fer de Lance se déplace normalement, possède des flancs et un arrière comme tout autre régiment. Toute unité de Chevaliers peut débiter la partie en Fer de Lance. Durant la partie, toute unité de Chevaliers peut adopter le Fer de Lance avec une reformation en modifiant son nombre de rangs jusqu'à obtenir un front de trois figurines. Finalement, toute unité de Chevaliers comptant un front de trois figurines est considérée comme étant en Fer de Lance.

Les personnages doivent être placés au premier rang du Fer de Lance tant que cela est possible. En cas de besoin, déplacez le Champion, le Porte Bannière et le Musicien au second, voire au troisième rang. Notez que le Porte Bannière et le Musicien apportent normalement leurs bonus même s'ils ne sont pas au premier rang.

Une Demoiselle ou une Prophétesse peuvent être placées au centre du second rang plutôt qu'au premier rang afin de profiter de la protection des Chevaliers. Elles peuvent malgré tout canaliser les vents de magie, lancer des sorts, faire profiter de son Commandement et cætera. Si une seconde Demoiselle ou Prophétesse rejoint l'unité, elle peut être placée au centre du troisième rang et ainsi de suite. Si jamais le premier rang tombe en dessous de trois figurines, elle avancera normalement pour combler les pertes. Notez qu'une Magicienne au centre du second rang ne dispose pas d'une ligne de vue vers l'extérieur.

## Le Fer de Lance en Combat

Lors du tour où une unité en Fer de Lance charge, toutes les figurines de front attaquent normalement. De plus, chaque Chevalier situé sur les flancs de la formation peut également attaquer, tant que la figurine du premier rang située devant lui est engagé au corps à corps. A chaque fois qu'une unité de Chevalier adopte la formation du Fer de Lance, cette unité et tout personnage l'ayant rejoint bénéficie de la règle *Charge Dévastatrice*. Cette règle s'applique à tous les Chevaliers en mesure de combattre, pas uniquement ceux du premier rang.

Les ennemis peuvent seulement attaquer les figurines en contact socle à socle. Notez que tout Chevalier en position de combattre qui n'est pas en contact socle à socle ne peut pas cibler une figurine particulière. Les attaques de soutien du centre de la formation s'effectuent normalement.

Lorsque vous devez retirer des pertes du Fer de Lance, les figurines sont toujours retirées du centre du dernier rang (sauf si ce Chevalier est un personnage) avant celles des flancs. Après que les pertes aient été retirées, les figurines d'un rang incomplet ne sont pas automatiquement ramenées au centre, mais peuvent rester sur les flancs afin de pouvoir combattre.

Un Champion ou un personnage au second (voire troisième) rang peut attaquer normalement en charge si sa position dans l'unité le lui permet. Cependant, il ne peut pas lancer ou relever de Défi tant qu'il n'est pas situé au premier rang.

*Ainsi, Gilles et ses glorieux Compagnons du Graal se préparèrent à querroyer sous la Bannière de la Dame. Il s'alignèrent, leurs couleurs flottant fièrement comme ils laissaient face aux ennemis de la noble Couronne. Sans peur il étaient, même à un contre mille, car la Dame était avec eux. Alors que les trompettes résonnaient, les Chevaliers éperonnèrent leurs fidèles destriers et ils traversèrent le champ de bataille pour abattre l'ennemi. Au moment où ils s'alignèrent sur l'adversaire, ils adoptèrent le Fer de Lance, la plus puissante charge de cavalerie que le Monde ait connue. Plongeant au coeur des lignes adverses, ils se battirent comme des lions. Lapdoun, Gilles et Thierry en première ligne, frappant de taille et d'estoc, tuant l'ennemi où qu'il se lieppe. nul ne pouvait résister à l'assaut, et les malaisés s'épluèrent dans les bois, démoralisés et dispersés.*

*Opzème de l'Épilicateur,  
Extrait de "La Mort de Gilles"*

# Voeux et Devoirs de Bretagne

L'ordre social bretonnien est régi par des croyances et des traditions établies à l'époque de Gilles l'Unificateur, et officialisées par son fils Louis. Chacune des classes de la société adhère à des règles strictes. ils n'empêche qu'étant donnée l'antiquité des documents originaux, celles-ci peuvent être mal interprétées voire détournées par des opportunistes ou des incultes.

Les couches les plus basses de la population bretonnienne, largement analphabètes, se rassemblent au premier jour de chaque mois pour écouter un écuyer ou un chambellan leur faire lecture de leur credo. Les paysans bretonniens vivent chichement, passent leur vie à travailler comme des bêtes dans les champs, le tout dans l'indigence la plus révoltante, aussi leur espérance de vie est-elle très faible. Leur tâche est ingrate, mais sans leurs récoltes et les impôts qu'ils payent, les chevaliers ne pourraient mener le train de vie auquel ils sont habitués.

Les chevaliers sont quant à eux obligés de recopier leurs vœux sur des manuscrits soigneusement enluminés qu'ils conservent avec le plus grand respect. Ils doivent ensuite les réciter régulièrement devant une icône ou autre symbole de la Dame qui, selon le statut du chevalier, peut prendre la forme d'une image pieuse grossière ou d'un triptyque doré à l'or fin. Briser leur serment est le pire des crimes imaginable pour ces fiers guerriers.

Aucun chevalier n'oserait souiller son propre nom, mais si jamais les circonstances l'obligent à trahir ses idéaux, il prêterait immédiatement le Serment de la Quête. La promotion d'un rang de la chevalerie à un autre est de la plus haute importance pour les bretonniens. Ainsi, un Chevalier de du Graal n'acceptera pas l'autorité d'un Chevalier de la Quête ou, pire encore, d'un simple Chevalier du Royaume. Les exceptions sont plus que rares, et d'une façon générale les chevaliers obéissent sans faillir à leurs supérieurs.

Votre Général d'armée doit toujours être une figurine ayant prêté le Serment du Chevalier, le Serment de la quête, ou le Serment du Graal.

## Le Devoir du Paysan

*"... Tu offriras à ton preux Seigneur le champart qu'il requiert,  
Toujours tu travailleras, hors les jours saints  
Tu garderas pour toi et les tiens qu'un dixième des fûts de ton labeur  
Et réjouis-toi, car un Chevalier de Bretagne te protégera..."*

Les figurines obéissant au Devoir du Paysan peuvent utiliser le Commandement de n'importe quel Chevalier qui n'est pas en fuite situé dans un rayon de 6ps. Les bannières de ces unités ne rapportent aucun point de victoire supplémentaire à l'ennemi.

## Le Serment du Chevalier

*"...Lorsque le tocsin retentira, je chevaucherai pour combattre au nom de mon Seigneur et de la Dame,  
Tant qu'un souffle m'animerait, les terres qui sont miennes seront préservées du mal,  
Pour l'honneur et la Chevalerie !"*

Les Chevaliers ayant prêté ce serment ignorent la Panique causée par les figurines et unités amies obéissant au Devoir du Paysan.

## Le Serment de la Quête

*"...Je dépose ma lance, symbole de devoir,  
Je quitte mes bien-aimés,  
Je me départis de toute chose hormis des outils de ma Quête,  
Aucun obstacle ne me retiendra,  
Aucun appel à l'aide ne m'échappera.  
La lune ne me surprendra jamais deux fois en même lieu,  
Je me donne, coeur, corps et âme à la Dame que je cherche..."*

Les Chevaliers de la Quête ignorent la panique causée par les figurines et les unités ayant prêté le Serment du Chevalier ou obéissant au Devoir du Paysan, et peuvent relancer leurs tests de Peur et de Terreur ratés.

Une unité de Chevaliers de la Quête ne peut être rejointe par un personnage n'ayant prêté que le Serment du Chevalier. Les figurines ayant prêté le Serment de la Quête ignorent la règle Frappe toujours en Dernier lorsqu'elles chargent avec des Armes Lourdes. Cependant, elles ne peuvent pas utiliser de Lance de cavalerie (qu'elle soit magique ou non).

## Le Serment du Graal

*"...Ce qui est saint je le préserverai,  
Ce qui est sublime je le protégerai,  
Ce qui est impur je le détruirai  
Car mon Saint Courroux est sans limites..."*

Les chevaliers ayant prêté le Serment du Graal sont immunisés à la psychologie, et ne peuvent pas être rejoints par des personnages n'ayant prêté que le Serment du Chevalier ou le Serment de la Quête.

Toutes figurines ayant prêté le Serment du Graal commencent la partie en bénéficiant de la Bénédiction de la Dame, que l'armée bretonnienne ait prié ou pas. Toutes les attaques portées par les figurines sous ce serment comptent comme étant magiques, cette capacité ne s'applique cependant pas à leur monture.



Un personnage sous le Serment du Graal profite également d'un bonus de +1 à son Commandement.

# La Bénédiction de la Dame

Depuis des temps immémoriaux, les Bretonniens vénèrent la Dame du Lac, une divinité mythique qui guide leurs Rois et protège leurs terres. L'adoration de la Dame remonte aux premières heures de l'histoire du Royaume, on dit qu'elle apparut à Gilles le Breton et à ses Compagnons peu avant la bataille de Bordeleaux.

Auréolée d'une lumière féerique, la Dame émergea du Lac, portant un Graal dont l'éclat se reflétait dans les eaux paisibles, et elle bénit les Chevaliers rassemblés jusqu'au moment où les premières lueurs de l'aube se dessinèrent sur le ciel. La tradition veut que Gilles ait trempé sa bannière en lambeaux dans les eaux luisantes, clamant "Ma Dame, bénissez ma bannière." La bannière ressortit du Lac intacte et pure, arborant l'image de la Dame et du Graal.

Gilles et ses Chevaliers s'en furent et vainquirent les Orques, puis retournèrent au Lac pour remercier la Dame de sa bénédiction. Sur place, les Compagnons firent vœux de servir la Déesse et de rester unis pour débarrasser le pays des monstres qui l'attaquaient. Lors des années qui suivirent, Gilles et ses Chevaliers volèrent de victoire en victoire et depuis cette époque, la vénération de la Dame s'est étendue à toute la Bretagne. La Dame n'apparaît que très rarement, et ce n'est qu'au cœur des lieux les plus verdoyants qu'elle se montre parfois aux âmes les plus nobles. Ceux à qui elle apparaît sont considérés comme étant dans sa Grâce et deviennent à leur tour objet d'adoration.

La Dame adopte l'apparence d'une vierge d'un âge indéterminé et à la beauté surnaturelle, mais seuls ceux qui ont surmonté de terrifiants périls et dont le cœur est resté pur ont une chance de l'apercevoir. De nombreux Chevaliers, désireux de prouver leur valeur, déclarent qu'ils vont se lancer dans la Quête du Graal, pour trouver la Dame. Leur but est de boire à son Saint Calice pour rejoindre les Chevaliers du Graal, la fine fleur de la Chevalerie Bretonnienne, des êtres surhumains incapables de malice et de pensées impures. Les bosquets sacrés et les clairières d'énergie mystique sont ses lieux de prédilection, et les Chevaliers du Graal sont ses protecteurs attirés, entièrement dévoués au maintien de son honneur.

Nulle vile créature ou être malveillant n'a le droit de profaner ses lieux saints, et il est du devoir de tous les Chevaliers, pas seulement les Chevaliers du Graal, d'empêcher que cela se produise. Le code de la Chevalerie des bretonniens est intimement lié à la Dame du Lac, car c'est elle qui récompense l'honneur et la vertu : la plus haute faveur dont puisse bénéficier un Chevalier est de fait sa bénédiction.

La Bretagne est parsemée de chapelles du Graal élevées sur des lieux où la Dame est censée être apparue, qu'il s'agisse de simples autels dressés au bord des routes, ou d'immenses cathédrales incorporées aux châteaux des nobles. Le devoir sacré des Chevaliers du Graal est de protéger ses lieux, coûte que coûte, et certains d'entre eux vouent leur vie à cette noble mission. Ces preux sont alors appelés Chevaliers ermites et passent le restant de leurs jours dans le lieu saint qu'ils protègent, de même que les reliques qu'il contient.

## La Bénédiction de la Dame

Le joueur Bretonnien peut décider de prier la Dame du Lac avant la bataille, mais après que les armées se soient déployées. Si l'armée Bretonnienne choisit de prier, l'adversaire peut choisir quel joueur débutera la partie.

Toute unité ou personnage ayant prêté le Serment du Chevalier, le Serment de la Quête ou le Serment du Graal bénéficie de la Bénédiction de la Dame. Les Demoiselles et les Prophétesses en bénéficient également. La Bénédiction de la Dame affecte les montures de toute figurine en bénéficiant. Ainsi, un Destrier, un Pégase ou un Hippogriffe bénéficie de la Bénédiction de la Dame tant que son cavalier y est affecté.

Les effets de la Bénédiction de la Dame sont les suivants :

- Les figurines bénies profitent d'une Sauvegarde Invulnérable de 6+.
- Cette sauvegarde passe à 5+ pour toute attaque de Force 5 ou plus.

## Perdre la Bénédiction

Les personnages et les unités peuvent perdre la Bénédiction pour les raisons suivantes :

- Le personnage ou l'unité fuit, quelle qu'en soit la raison.
- Le joueur Bretonnien refuse un Défi alors qu'un personnage Chevalier (ou le Champion d'une unité) aurait pu le relever.

Dans ce cas, toutes les unités ou figurines Bretonniennes impliquées dans le corps à corps perdent la Bénédiction.



...and with one final blow, his blade driven by his faith in the Lady, Marcus of Bordeleaux slew the fell lord of the Norse, ending the battle that had raged for night and day atop the towering lighthouse of L'Anguille...

# Seigneurs Bretonniens

Le folklore Bretonnien est emplit de fantastiques exploits dans lesquels de grands chevaliers affrontent et vainquent des adversaires maléfiques. Dans ces récits et ces poèmes, de nobles chevaliers traquent et terrassent de féroces dragons qui terrorisent le royaume, combattent et défont des guerriers démoniaques, et anéantissent des armées entières de Peaux Vertes d'une seule main. Aucune de ses légende n'est plus épique que celle de Gilles le Breton et des Compagnons du Graal, que les fils de la noblesse apprennent dès leur plus jeune âge. Il est fréquent de voir des enfants jouer autour du château de leur père, jouant le rôle de Gilles ou des Compagnons pour reproduire leurs victoires sur leurs vils ennemis qui souillait leurs terres. Baignés dans ces histoires d'acte de bravoure et d'héroïsme, savoir ses hauts faits commémorés et chantés par les troubadours même après sa mort est le désir le plus ardent de tout chevalier. L'honneur d'un chevalier est la chose ultimement importante à ses yeux, et préférera donner sa vie plutôt que de voir son nom tomber en disgrâce.

En dépit de la conduite rigoureuse qu'ils s'imposent, certains chevaliers parviennent à honorer leurs principes et deviennent des légendes. Ces héros se distinguent au champ d'honneur en terrassant des adversaires particulièrement redoutables. Leur réputation les précède, et leurs noms comme leur blason sont connus partout à travers la Bretagne. Lorsque l'un d'entre eux entre dans l'enceinte d'une ville, la nouvelle de sa présence se répand comme une traînée de poudre parmi le peuple, qui se précipite alors pour avoir une chance d'apercevoir cet individu hors du commun des mortels.

Beaucoup de ces héros sont des Chevaliers du Graal,

ayant bu au Saint Graal et étant ainsi devenus les parangons de la Chevalerie Bretonnienne. Toutefois, il est bien d'autres individus légendaires qui ne sont pas des Chevaliers du Graal, mais qui n'en sont pas moins de grands héros. Par moment, la nécessité d'administrer son domaine empêchera un chevalier de se lancer dans sa Quête, bien que cela puisse douloureusement lui en coûter. Les Ducs eux-mêmes sont de redoutables guerriers de renom. Il leur serait de toutes façons impossible d'asseoir leur autorité si cela n'était pas le cas. Le lignage en lui-même n'est pas suffisant, et les fils de la noblesse doivent prouver leur valeur au même titre que n'importe quel chevalier. Ceux-ci, quelque soit leur rang (bien qu'aucun ne saurait être issu de la roture), peuvent atteindre un statut héroïque à travers des actes de bravoure, s'élevant ainsi peu à peu au sein de la Chevalerie.

Les Ducs de Bretagne sont les nobles les plus puissants du pays après le Roi lui-même. Ils doivent obéissance et loyauté au Roi et ont obligation de défendre leurs domaines contre les envahisseurs. L'armée d'un Duc est composée de barons et de seigneurs qui possèdent eux-mêmes une suite de chevalier au sein du duché, des propriétaires terriens ou d'Hommes d'Armes de son château, ainsi que d'archers issus de la paysannerie.

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

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie (Personnage)

**REGLES SPECIALES :** Le Serment du Chevalier

## Un changement pour le mieux

Sire Gilbert encourageait sa monture épuisée d'entrer dans le triste village. Les routes ici étaient terribles, et il avait du mal à imaginer qu'il s'agissait du chemin vers la chapelle des Boucliers Ardents. Mais le seigneur avec lequel il avait passé la nuit précédente avait été catégorique. Enfin, il parvenait à ce qui semblait être une auberge. De grossiers emblèmes étaient gravés sur la porte. Typique des superstitions des paysans, pensait Gilbert. Le Chevalier frappa la porte de sa main gantelée, mais personne ne vint. Gilbert martela de nouveau, mais un horrible sentiment lui vint.

Il saisit sa lame de sa main et se tourna prudemment. Enfin, une voix surgit de l'intérieur.

– Allez vous en !  
– Ouvrez cette porte ! A l'instant !, dit le Bretonnien, dépourvu d'optimisme. Je suis Gilbert de Arnaud !"

Il n'eut point le temps de poursuivre que la porte s'ouvrit enfin.

"Mes plus humbles excuses Monseigneur Chevalier. Je n'eut point réalisé..."

L'aubergiste se prosterna à plat ventre dans la fange.

"Ma meilleure chambre est à votre disposition Monseigneur !"

Gilbert poussa un sourire de contentement. Qu'il est bon de rentrer chez soi.



# Servantes de la Dame

Parfois, les jeunes enfants de Bretagne manifestent des capacités étranges ou mystiques. Ils peuvent avec des yeux vairons, des talents divinatoires ou encore faire tourner le lait par leur simple présence. Certains disent voir des gens qui sont morts, parler à des apparitions qu'ils sont les seuls à voir et à entendre. Les Bretonniens sont très superstitieux, qu'ils soient nobles ou paysans, et auront tendance à éviter et à craindre ces enfants différents, s'écartant de leur chemin en invoquant la protection de Shallya ou de la Dame. La plupart du temps, et principalement dans le duché de Quenelles, les gens pensent que des fées ont déteint sur ces enfants, ou même qu'elles les ont enlevés pour les remplacer par des changelins. Quoi qu'il en soit, pour chaque enfant manifestant de tels pouvoirs, des dizaines et des dizaines d'autres ne montreront jamais aucun signe externe de quelque forme de talent surnaturel.

Certains de ces enfants issus de familles riches ou aisées sont parfois envoyés dans l'Empire afin d'y étudier la magie, bien que ce cas de figure reste rare. Avant d'atteindre la puberté, d'entre eux seront visités par la Fée Enchanteresse. Elle les emmène alors dans l'Autre Monde, et leurs parents les pleurent comme des êtres chers perdus à jamais. C'est néanmoins un immense honneur que d'être ainsi pris par la Fée, et l'on dit qu'elle les emporte vers un monde meilleur, où les pouvoirs seront mis au service de la Dame du Lac. Les filles reviendront parfois bien des années plus tard en Bretagne, et seront alors des jeunes femmes qui serviront la Dame du Lac en tant que Damoselle du Graal. Quant aux garçons, aucun d'entre eux n'est jamais revenu.

Les Damoselles et les Prophétesses sont de puissantes magiciennes, ayant perfectionné leurs talents mystiques pendant leurs longues années passées loin de Bretagne. Leur magie est intimement liée à la nature, plus que la plupart des autres sorciers humains. A la bataille, elles utilisent leurs pouvoirs pour protéger les nobles guerriers de Bretagne et repousser les maléfices tout en déchaînant leur pouvoir sur leurs ennemis. Elles sont capables de commander aux éléments pour combattre les ennemis de la Bretagne, les arbres fouettant de leurs branches, des nuées d'oiseau piquant sur les soldats et la foudre céleste elle-même, frappant l'ennemi à leurs imprécations.

Quand elles ne combattent pas, elles remplissent le rôle de conseillère auprès du Roi et des Ducs, les guidant de leurs talents divinatoires. Elles utilisent leur puissance pour voir l'avenir et ainsi assurer la protection des lieux Sacrés de la Dame, lire la vérité dans le cœur des hommes, et dispenser des soins magiques en cas de nécessité.



En tant que prêtresses de la Dame du Lac, elles ont également pour charge ses autels, les cérémonies et les prières. Un peu à la manière de la Fée Enchanteresse, ces êtres influents sont en dehors de la hiérarchie Bretonnienne et peuvent aller et venir où et quand bon leur semble, car nul n'oserait barrer la route à celles qui ont été bénies par la Dame Elle-même.

Les Damoselles sont les Magiciennes de Bretagne, faisant pleuvoir une nuée de puissants sortilèges dans la bataille pour mettre à bas leurs ennemis. Les Damoselles et les Prophétesses ont une véritable affinité avec la Dame du Lac, qui les protège toutes personnellement de la magie impie de ses ennemis.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prophétesse	4	3	3	3	3	3	3	1	8
Damoselle	4	3	3	3	3	2	3	1	7

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie (Personnage)

## REGLES SPECIALES :

**Aura de la Dame :** Les Damoselles et les Prophétesses sont protégées par le pouvoir de la Dame du Lac. Cela confère aux Damoselles une Résistance à la Magie (1) et aux Prophétesses une Résistance à la Magie (2).

# Chevaliers du Temple

Il est possible que le plus grand acte d'un chevalier soit de pouvoir partir en guerre au nom de la Dame. Dans les siècles passés, et surtout pendant les Croisades contre l'Arabie, il était impensable pour un chevalier de ne pas partir en croisade à un moment donné de sa vie. Mais dans les temps plus récents, les croisades se font de moins en moins fréquentes, et sont de bien moindre ampleur.

Les Templiers sont les chevaliers vétérans de ces Croisades, qui ont obtenu la gloire au nom de leur Seigneur et de la Dame à travers leurs actions dans les contrées étrangères contre les ennemis de la Bretagne. Ce sont des hommes du monde, capables de combattre dans toutes sortes de conditions et contre toutes sortes d'ennemis. Ainsi de nombreux chevaliers qui reviennent de croisade trouvent leurs faits d'armes à jamais gravés dans les légendes de la Bretagne.

Alors que les Templiers peuvent se retrouver pleinement immergés dans la bataille forts de leurs années d'expérience, en temps de paix ils passent la plupart de leur temps dans leurs monastères à prier et étudier. Contrairement à la plupart des autres chevaliers qui rêvent de gloire et dont le plus grand souhait est de boire au Saint Graal pour ainsi devenir Chevalier du Graal, les Templiers trouvent davantage de réconfort au service de leur déesse spirituelle et ils leur importe d'éduquer ses fidèles serviteurs. Ils peuvent souvent être aperçus se promenant dans les villes et villages, prêchant les louanges de la Dame à qui veut l'entendre. Par conséquent, il est très rare de trouver un Templier qui se consacre à la Quête du Graal.

Alors que la plupart des chevaliers préfèrent passer leur temps à s'entraîner et à se battre, les Templiers considèrent leurs connaissances comme leur plus grande force. Ils sont des orateurs talentueux, de sorte qu'ils peuvent regrouper des armées entières grâce à leurs paroles persuasives. Les seigneurs de Bretagne voient les Templiers avec beaucoup de suspicion, car ces derniers sont souvent capables de semer la dissidence ou la méfiance envers leurs propres seigneurs. Cependant ils peuvent être correctement utilisés, car ils sont également très utiles pour rallier les gens en temps de guerre. Ainsi, les nobles de haut rang traitent les Templiers avec prudence mais parfois même avec faveur.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Templier	4	4	3	4	4	2	3	2	8

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie (Personnage)

**REGLES SPECIALES :**

**Zèle Ardent :** Lorsqu'ils sont montés, les Templiers et toute unité qu'ils rejoignent peuvent relancer les 1 sur leurs jets de distance de charge. Lorsqu'ils sont à pied, les Templiers et les unités qu'ils accompagnent suivent la règle Haine.



## Le Trésor de Guerre

*Les croisades sont horriblement chères à financer, car elles sont généralement de grandes guerres menées sur une terre étrangère loin du pays. Un Culte ou un Ordre pourraient apporter une bonne partie des fonds, mais une grande part de la charge financière est placée sur les épaules des croisés eux-mêmes, et ils sont souvent contraints de vendre une grande partie de ce qu'ils possèdent pour aider à financer la croisade. Il est donc considéré comme nécessité regrettable que ceux qui partent en croisade aient un droit de trésor de guerre, en général du montant de tout ce qu'ils peuvent piller chez leurs ennemis.*

*Parfois, cela peut être des sommes fabuleuses en or, ce qui fait que les croisés ou du moins leurs Ordres deviennent très riches. A d'autres moments, les croisés se retrouvent obligés de prendre les trésors qu'ils peuvent, assez inhabituels ou peu pratiques que cela puisse être, ce peut être soit sous la forme d'étranges bêtes inconnues, d'armes inhabituelles, de reliques anciennes, ou de prisonniers. L'aspect luxueux de ces pratiques peut sembler en contradiction avec la nature austère de nombreux Ordres sacrés, mais permettre aux chevaliers de s'emparer d'un trésor de guerre est à la fois une incitation à partir en croisade et une grande aide morale à ceux qui ont tout donné pour avoir l'occasion de se battre en vertu de leur Foi.*

# Prêtresses de Shallya

Shallya, déesse des soins, de la compassion, et des naissances est de loin la déité la plus vénérée auprès des paysans. La vie de ces malheureux est en effet extrêmement difficile et de ce fait, l'aide apportée par les prêtresses de Shallya est une véritable bénédiction. Aucun village n'est situé à plus d'un jour de marche d'un temple important, et les prêtresses Shalléenne sont tout autant vénérées que des demoiselles de la Dame. Aucune famille de paysan ne ferait le choix de vivre à plus de quelques minutes de marche d'un sanctuaire Shalléen et en vérité, il s'en trouve un au centre de la plupart des villages. Récemment, la noblesse Bretonienne a pris la décision de faire construire un petit sanctuaire de Shallya proche de chaque chapelle du Graal, décision qui a rapidement gagné en popularité.

La plupart des prêtresses de Shallya sont orphelines, élevées dans des temples et prédestinées à la prêtrise. Les jeunes filles désireuses de devenir des initiées de Shallya doivent tout d'abord démontrer leur dévotion sans faille envers la déesse. Un unique acte désintéressé de compassion n'est en général pas suffisant ; on attend plutôt de la candidate qu'elle dépense toute son énergie à aider son prochain durant une période de temps significative (en général au moins un an, bien que certaines personnes dans les temples aient passé leur enfance entière à exécuter cette tâche). Il n'est pas rare que des temples différents privilégient des types de services différents.

On attend des initiées de Shallya qu'elles passent tout leur temps à s'occuper de ceux qui sont dans le besoin et de montrer, a minima, un certain détachement vis-à-vis de leur propre confort. Celles qui se montrent à la hauteur peuvent devenir prêtresse ; la poursuite de leur travail, toujours désintéressé, leur permettra de gravir les échelons de la prêtrise. Les Shalléennes peuvent se montrer dures lorsqu'elles sentent qu'une personne ne se soucie pas assez de son entourage. De plus, elles se montrent très stoïque vis-à-vis de leurs propres problèmes ; les Shalléennes n'admettent jamais se sentir mal lorsqu'on le leur demande. Elles aiment offrir leurs conseils à leurs amis ainsi qu'aux personnes qu'elles sont amenées à rencontrer. Cela ne leur porte jamais tord, car personne n'insulterait une prêtresse. Après tout, n'importe qui peut se retrouver du jour au lendemain à avoir besoin d'aide, et les Shalléennes sont les plus à même d'offrir leurs services.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prêtresse	4	4	3	4	4	2	3	2	8

**TYPE DE TROUPE** : Infanterie (Personnage)

## REGLES SPECIALES :

**Bénédictions de Shallya** : Les bénédictions accordées par Shallya sont regroupables en deux catégories : celles qui permettent aux prêtresses de soigner les maux du monde, et celles qui leur font subir ces mêmes maux afin d'apporter de l'aide aux souffrants.

Les prêtresses de Shallya connaissent les quatre prières listées ci-dessous. Les prières sont des sorts innés (niveau de puissance 3). Toutes les prières sont des sorts d'améliorations. De plus, les prêtresses peuvent canaliser des dè de pouvoir et de dissipation tout comme les sorciers.



## Bénédictions de Shallya

**Mains Guérisseuses** : Lorsque cette bénédiction est lancée, l'unité dans laquelle se trouve la prêtresse (mais pas la prêtresse elle-même) gagne la règle Régénération (6+) ainsi qu'une immunité au poison jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

**Endurance de Shallya** : La prêtresse invoque le pouvoir de Shallya pour temporairement augmenter la vitalité de sa cible. Lorsque cette bénédiction est lancée, l'unité dans laquelle se trouve la prêtresse (mais pas la prêtresse elle-même) gagne +1 en endurance jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

**Martyre** : La prêtresse crée une connexion mentale entre elle et un personnage ami de votre choix situé à 12ps ou moins. Toutes les blessures causées au personnage choisi sont ignorées ; à la place, la prêtresse subit une touche de force 3 sans sauvegarde pour chaque blessure ignorée. Reste en jeu.

**Purification** : Tous les sorts de malédiction affectant des unités amies à 12ps ou moins sont automatiquement dissipés. De plus, toute unité de mort-vivants ou de démons en contact socle-à-socle avec la prêtresse subit 1d6 touches de force 5.

# Chevaliers Errants

Tous les fils de la noblesse doivent suivre la voie de la chevalerie dès la naissance. Bien que leurs origines leur garantissent une place au sein de celle-ci, un jeune noble ne gagne son honneur qu'en prouvant sa valeur. Certains obtiennent ce statut en servant fidèlement leur seigneur, d'autres grâce à des relations et leur influence, mais la façon la plus glorieuse et le seul vrai moyen pour un chevalier de s'accomplir est de réaliser de hauts faits d'armes sur le champ de bataille. Selon le code de la chevalerie, le rang de chevalier errant est le moins prestigieux. Prouver sa valeur en réalisant des actions courageuses et obtenir ainsi le rang de seigneur d'un domaine est une ancienne tradition considérée comme un fondement juste et bon pour la chevalerie. En effet, cette coutume a toujours bien servie la Bretagne par le passé.

Les Chevaliers Errants irradient d'arrogance, traitant les paysans et même les autres Chevaliers avec dédain et des manières hautaines. Désireux de prouver leur talent et ainsi gagner estime et renommée, ces jeunes nobles sont impétueux et intrépides jusqu'à l'inconscience, qualité que la plèbe admire plus que tout. Lorsqu'un duc rassemble une armée en vue d'une croisade, les Chevaliers Errants rejoignent sa bannière en masse dans l'espoir de prouver leurs compétences martiales. Ce sont de vraies têtes brûlées, avides d'étancher leur soif de prestige dans le combat. Ils chargent au cœur de l'armée ennemie sans se soucier du danger, se couvrant d'honneur ou connaissant une fin glorieuse. Leurs aînés plus expérimentés les en découragent rarement car certains y voient là un moyen de sélection « naturelle », les autres une façon pour la jeunesse de laisser exploser son enthousiasme débordant et dans tous les cas, personne ne voudrait influencer le destin d'un jeune Chevalier. Ceux dont le talent et la bravoure leur permettent de survivre rejoignent alors les rangs des Chevaliers du Royaume.

Un Chevalier Errant est assigné à une tâche ou « course » par son patron, qui, selon l'ancienne tradition, sera généralement d'escorter la plus belle jeune fille du village. Il pourrait rester un chevalier errant dans le cortège d'un duc ou du roi jusqu'à ce qu'on le charge d'une tâche spécifique à accomplir ou qu'il ait gagné son honneur par un fait d'armes, considéré comme d'un mérite égal.

Les Chevaliers apprennent leur art de la meilleure école possible, le monde réel. Au début de leur carrière, ils n'ont aucune véritable expérience, mais la plupart comblent cette lacune avec leur enthousiasme. Les Chevaliers errants sont censés voyager énormément, souvent seul, en cherchant des situations périlleuses dans lesquelles ils pourront prouver leur valeur. Par conséquent, on être peut en trouver partout dans le Vieux Monde, parfois au plus grand regret des indigènes.

Les Chevaliers Errants sont réputés pour répondre à tous les appels aux armes. Ils sont toujours en première ligne pour charger et sont les derniers à battre en retraite, leur nature entêtée prenant le dessus sur le bon sens et la stratégie.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier Errant	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Champion	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**TYPE DE TROUPE :** Cavalerie

## REGLES SPECIALES : Le Serment du Chevalier

**Impétueux :** Après que les charges aient été déclarées, si une unité impétueuse n'a pas déclaré de charge mais qu'un ennemi se trouve potentiellement à portée, celle-ci doit réussir un test de commandement pour ne pas le charger. Si le test est réussi, l'unité se déplace normalement. S'il est raté, l'unité doit charger. De plus, elle est si téméraire que quand elle charge, l'unité et tout personnage l'ayant rejointe sont immunisés à la psychologie pour le reste du tour et ils peuvent relancer un de leurs dés de distance de charge.

## AMELIORATION

### Sainte bannière :

*Cet étendard mal en point a été porté à travers tout le Vieux Monde et même au-delà, depuis le pays des Trolls jusqu'à l'Arabie. Il inspire un zèle et une force d'inspiration divine.*

Tous les Chevaliers Errants de l'unité gagnent un bonus de +1 en force en charge (ceci n'affecte ni les personnages ou montures). Néanmoins, une unité dotée de cette bannière souffre d'un malus de -2 à son commandement pour ses tests d'impétuosité.

# Chevaliers du Royaume

Une fois qu'un Chevalier Errant a prouvé sa valeur, il devient Chevalier du Royaume. Ces derniers forment la majorité de la noblesse Bretonnienne et inspirent le respect à la fois par leur rang et par leurs faits héroïques. Une fois Chevalier du Royaume, le noble se voit confier la responsabilité d'administrer un domaine, généralement constitué de quelques acres de terres, d'un village et d'un château. Les paysans sont alors à son service, travaillent ses terres et lui payent des taxes. Le Chevalier lui-même jure fidélité à un noble de rang supérieur, généralement un parent proche qui l'a adoubé.

Lorsque de nouvelles terres sont conquises, il est préférable de diviser ses terres en de nouveaux domaines et de les attribuer à de jeunes Chevaliers Errants. Agrandir un domaine déjà existant est une option rarement envisagée, car cela le rend bien difficile à défendre. Il est évidemment bien plus facile pour un Chevalier de défendre des terres qu'il peut voir en totalité depuis son donjon et traverser en une seule journée. Il est également bien venu pour un Seigneur de pouvoir être vu depuis le château de son voisin, et ainsi pouvoir faire appel à des renforts ou alerter de la présence de forces ennemies.

Un Chevalier du Royaume a le devoir de défendre ses gens et ses terres jusqu'à la mort. En tant que noble entraîné à l'art de la guerre, on attend de lui qu'il protège son domaine contre des menaces mineures sans aide extérieure. Si la situation est plus grave, celui-ci peut lever des paysans du village pour l'assister au combat, ou encore accueillir son peuple dans l'enceinte de son château le temps que des renforts d'autres seigneurs arrivent. Plus que tout, un Chevalier doit respecter l'esprit chevaleresque et suivre étroitement ses principes. Le plus important d'entre eux est d'être prêt à répondre à l'appel à la guerre de son Roi et à se battre aux côtés d'autres Chevaliers, non pas comme rite de passage comme pour les Chevaliers Errants, mais comme devoir. Il n'y a pas de plus grand déshonneur pour un Chevalier que de ne pas remplir ses responsabilités, car cela signifierait trahir son code d'Honneur. Dans de telles extrémités il risque d'être dépossédé de ses terres, de ses titres et même d'être banni du Royaume jusqu'à ce qu'il se rachète.

Un Chevalier du Royaume qui parvient à tenir son domaine depuis de nombreuses années peut se retrouver à la tête d'une véritable armée de Chevaliers Errants, incluant généralement ses propres fils. Depuis l'époque de Gilles, il est devenue pratique courante pour un Chevalier d'abdiquer et de renoncer à ses terres au profit de son fils lorsqu'il a accompli ses devoirs de Chevalier Errant. Dès lors, son père peut décider de déposer sa lance et de quitter ses terres en quête du Saint Graal. S'il a plusieurs fils, son héritier est le premier à devenir Chevalier du Royaume. Les suivants peuvent cependant obtenir de petites portions du domaine, si ce dernier est suffisamment grand.



Il s'agira souvent d'une bande de terre sauvage aux bordures du domaine, parfois en attente de conquête. Le chemin de la Chevalerie pourrait être de conquérir une terre et la tenir suffisamment longtemps pour y ériger un château et s'y installer avec quelques paysans. De cette façon, de nouveaux domaines sont constamment pris au désert tandis que les Orques et autres ennemis de la Bretagne sont sans cesse maintenus sous pression. S'il n'y a pas des terres appropriées prêtes à l'annexion, il est de coutume pour les jeunes Chevaliers à renoncer à leurs droits à posséder un château et tentent alors de rejoindre la suite d'un Duc ou du Roi, ou même de déposer leur lance pour se consacrer à leur recherche du Graal.

Le Chevalier du royaume appartient au plus grand Ordre de Chevalerie de Bretagne. Il a fait ses preuves dans la bataille et a pris ses pleines responsabilités en tant que Chevalier. Représentant l'épine dorsale des forces Bretonniennes, ce sont des adversaires redoutables et mortels, causant de leurs lances la fuite de leurs ennemis en une charge décisive.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**TYPE DE TROUPE :** Cavalerie

**REGLES SPECIALES :** Le Serment du Chevalier

# Chevaliers de la Quête



Depuis l'époque de Gilles l'Unificateur, le Saint Graal a été le symbole le plus fort de la Chevalerie Bretonienne et le but ultime de tout Chevalier qui se respecte. Un Chevalier qui se lance dans la quête du Graal, il renonce à toutes ses possessions terrestres. Il confie dès lors sa lance, et par là son titre et la responsabilité de son domaine à un autre le temps qu'il achève sa Quête. Les années d'errance qui suivront regorgeront d'aventures épiques qui fortifieront son corps et son âme. Le chemin du Chevalier de la Quête est long et difficile, car il a fait vœu de ne jamais dormir deux nuits au même endroit et de ne jamais renoncer tant qu'il lui restera un souffle de vie.

Les Chevaliers de la Quête mènent une existence solitaire et n'ont que leur foi comme compagne. Guidés par des visions de la Dame et du Graal, le Chevalier peut parcourir des distances incroyables. Sa Quête ne connaît pas de frontières et il n'est pas rare qu'il aille bien au-delà des limites de son domaine, et souvent même au-delà des limites de la Bretagne. Il doit prouver sa valeur aux yeux de la Dame, accomplissant des actes de charité, tuant des monstres terrifiants et affrontant des adversaires redoutables, que ce soit en duel ou sur le champ de bataille. Il garde toujours son but à l'esprit, espérant que ses efforts seront récompensés par une gorgée du Saint Graal. Cependant, peu de Chevaliers y parviennent. Beaucoup meurent au combat contre quelque atroce créature tandis que d'autres passent leur vie entière à le chercher sans succès, leur esprit dévoré par cette obsession.

Parfois, un Chevalier Errant sur l'accomplissement de son devoir peut décider de déposer sa lance et de partir en Quête du Saint Graal, et ce même sans avoir de titre ou de seigneurie. Bien qu'il ai le droit de devenir un Chevalier du Royaume, il renonce à ses droits de terre et de succession pour se mettre au service de la Dame du Lac et ainsi obtenir un grand honneur en devenant Chevalier de la Quête. Cela est perçu comme un geste très noble. Il est très commun pour les fils de nobles qui ne sont pas désignés comme héritiers de faire ce choix, même pour les fils des Rois, malgré leur appartenance au Royaume. Ainsi, le trône de Bretagne est susceptible de rester acquis à une même famille. La Fée Enchanteresse ne saurait désigner pour Roi de Bretagne un homme qui n'est pas Chevalier du Graal.

Les Chevaliers de la Quête peut mettre fin à sa Quête uniquement après avoir trouvé le Saint Graal et y avoir porté les lèvres. Seul un Chevalier qui a surmonté de nombreux périls et épreuves peut espérer découvrir le Graal. Son courage, sa valeur et sa persévérance seront constamment éprouvés. Durant sa longue épopée, peut être verra-t-il la Dame du Lac en rêve ou dans ses visions, lui tendant le Saint Graal. Ces apparitions l'inspirent et l'emmènent toujours plus avant dans sa quête. Depuis la première apparition de la Dame du Lac à Gilles, elle est apparue à des générations de Chevaliers de la Quête à de nombreuses reprises. La Dame est leur Déesse et l'Esprit de leur patrie et peut apparaître n'importe où à tout moment. La voir est la reconnaissance de sa faveur et de son soutien. En effet, un Chevalier de la Quête ayant des visions de la Dame sera souvent très proche de découvrir une relique ou l'arme d'un puissant Chevalier, la récompense ultime étant de boire au Saint Calice.

Les Chevaliers de la Quête sont situés à un rang élevé de la hiérarchie de la Chevalerie, et sont respectés et grandement honorés par les Chevaliers Errants et les Chevaliers du Royaume, même si ceux-ci sont des Chevaliers de haut rang, comme les barons ou les Ducs. Les Chevaliers de la Quête deviennent très rapidement supérieurs aux autres Chevaliers en raison des grandes épreuves et des difficultés qu'ils rencontrent.

Dans la bataille, ce sont des adversaires impressionnants. Les Chevaliers de la Quête renoncent à utiliser leur lance, et brandissent le symbole de leur Quête, de grandes épées qu'ils doivent manier à deux mains qui leur permettent d'affronter les adversaires les plus robustes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Champion	4	4	3	4	3	1	4	2	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**TYPE DE TROUPE** : Cavalerie

**REGLES SPECIALES** : Le Serment de la Quête

# Chevaliers du Graal

Ce n'est que lorsqu'un Chevalier de la Quête a prouvé que sa pureté et sa valeur ne faisaient plus de doutes que la Dame du Lac lui apparaît, le récompensant non seulement de la vision du Graal, mais également de la possibilité d'y tremper les lèvres. Bien que peu, en vérité, se voient accorder cet honneur, et seuls les Chevaliers à la pureté la plus immaculée accèdent un jour au Saint Calice. Ils sont alors changés pour toujours, leur espérance de vie devient plusieurs fois celle d'un humain, et bénéficient de dons extraordinaires. Leur dévouement aux idéaux de la Chevalerie est absolu et irradient la lumière Divine de la Fée. Cette lumière faiblit au fil du temps, mais envahit parfois de nouveau les Chevaliers du Graal lorsqu'ils combattent bravement au nom de la Dame. A l'instant même où un Chevalier porte le Saint Graal a ses lèvres, il est irrémédiablement lié au service exclusif de la Dame du Lac, et ce lien ne peut être brisé que par sa mort.

Chaque Chevalier du Graal a pour devoir de garder et de protéger les lieux Saint liés à la Dame. Ces lieux peuvent être des endroits simples et reculés, comme une clairière, une chapelle ou un lac, mais a un caractère Sacré pour tout Bretonnien fidèle à la Dame. Si une vile créature devait corrompre ces lieux saints, elle devra faire face à la fureur de son protecteur, qui donnera sa vie plutôt que de céder ne serait-ce qu'un pouce de terrain. Un Chevalier du Graal ne quittera son sanctuaire qu'en cas d'extrême nécessité et sacrifiera une vie de château confortable pour consacrer leur existence à leur devoir. Bien que certains Ducs poursuivent leur Quête dans cette voie, certains font le choix de conserver leurs titres dans un autre but tout aussi sacré : défendre les terres de Bretagne.

Quand un Chevalier du Graal visite un village ou une ville, une foule hagarde se rassemble autour de lui afin de toucher le champion de la Dame et espère ainsi profiter d'une partie de sa bénédiction. Les Chevaliers du Graal inspirent le respect à tous, aussi bien au plus misérable des paysans qu'au plus puissant des Ducs. Seul un fou ou un inconscient osera proférer des paroles à leur rencontre. La colère d'un Chevalier du Graal est une chose terrible à encourir, et ses paroles sont celles de la Dame Elle-même. Même les villages les plus reculés du Royaume résonnent des histoires de ces être vertueux et de leurs actes héroïques accomplis au nom de la Dame du Lac.

Pour le bas peuple de Bretagne, les Chevaliers du Graal sortent du panthéon des Divinités Vivantes : leurs noms sont invoqués pour chasser le mauvais sort et sont même l'objet de culte. Infatigables, sans peur et au courage sans limites, leurs actes et leurs paroles sont immortalisées à jamais. Plus de cinq siècles après sa mort, beaucoup se souviennent encore comment les yeux de Richard de Brascard brillaient d'une lumière Divine alors qu'il tuait un à un les ennemis de la Dame, alors que d'autres évoquent une aura magique protégeant les Chevaliers du Graal de toute blessure.



Parmi les plus fameux d'entre eux, Laudéric de Couronne possédait dit-on un cœur si pur et si noble qu'il était un anathème vivant pour les créatures maléfiques et qu'il pouvait les détruire simplement en les touchant.

Un Chevalier du Graal a atteint le rang ultime de la Chevalerie, car il a non seulement achevé sa Quête du Graal, mais en a été grandement récompensé, ses exploits lui ayant valu la faveur de la Dame du Lac. Elle lui est apparue dans toute sa gloire et sous sa véritable forme, véritable et pure, afin de lui permettre de tremper ses lèvres au Saint Graal tant recherché, et ainsi lui offrir la plus grande récompense qu'un noble Chevalier puisse espérer durant sa vie. Les Chevaliers du Graal sont les plus puissants de tous les Chevaliers de Bretagne, le fleuron de la Chevalerie.

Ce ne sont pas de simples mortels ; ce sont des Saints Vivants, de vaillants et puissants champions, apportant de leur simple présence le désespoir chez leurs ennemis.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier du Graal	4	5	3	4	4	1	5	2	9
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**TYPE DE TROUPE :** Cavalerie

**REGLES SPECIALES :** Le Serment du Graal

**Saints Vivants :** Toute figurine d'une unité de Chevaliers du Graal peut lancer et relevé des Défis comme s'il s'agissait d'un Champion.

# Chevaliers à Pied

Alors que beaucoup de chevaliers de Bretagne ont une réputation de témérité lorsqu'ils combattent en chevauchant leurs excellents destriers, certains chevaliers sont assez pragmatiques pour réaliser que, dans certaines situations, il est préférable de combattre à pied. Cela est dû au fait qu'ils sont trop pauvres pour s'offrir un cheval, leur monture préférée a été tuée au combat, ou simplement parce qu'ils préfèrent bouger avec plus d'aisance sans la contrainte de la selle.

Malgré le fait que les Chevaliers à pied sont quelques peu méprisés par les Chevaliers montés, qui les considèrent comme des « amoureux des paysans » ou des « chevaliers mendiants », ils sont incontestablement utiles dans la bataille, quand l'ordinaire Homme d'Armes manque simplement de compétences ou de talent. Ils sont utilisés pour tenir des positions importantes, défendre des châteaux, monter à l'assaut de fortifications et, surtout, prouver à quel point leurs performances martiales sont bien meilleures que celles de la vulgaire paysannerie.

Dans la bataille, les Chevaliers à pied sont souvent vus en première ligne, menant la charge des hordes de paysans derrière eux. Voir un Chevalier se battre à pied comme un roturier remplit les paysans d'une certaine fierté, et les rend plus susceptibles de rester se battre pour leur seigneur.

Les vrais Chevaliers en armure brillante épousent en principe le noble idéal de la Chevalerie et de l'honneur. Ce sont des guerriers efficaces qui travaillent et entretiennent leurs aptitudes martiales quotidiennement en tournois ou en batailles simulées.

Capable de s'offrir une excellente armure et de bonnes armes, ils peuvent faire face à une majorité d'adversaires à pied et en sortent souvent victorieux. Tandis que les chevaliers montés doivent habituellement se limiter à utiliser leurs lances de cavalerie puis de leurs épées, les chevaliers à pieds peuvent manier toutes sortes d'armes au combat : épées, masses d'armes, haches, dagues ou des épées à deux mains, faisant effectivement d'eux une force très polyvalente.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier à Pied	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8

**TYPE DE TROUPE** : Infanterie

**REGLES SPECIALES** : Le Serment du Chevalier



## La Preuve par les Armes

*Chez les chevaliers, la discipline et l'honneur est entretenu par la coutume de la Preuve par le Combat. Si un chevalier accuse un autre de déshonneur, ils ont l'obligation de se battre dans un combat singulier. Ce duel peut aller jusqu'à la mort ou jusqu'à ce qu'un Chevalier décide d'épargner son adversaire vaincu après avoir prouvé son honneur. La lutte peut commencer comme une joute avec un duel de lances de cavalerie et se terminer par un affrontement à pied à l'épée.*

*La zone de combat est encerclée par des hommes d'armes levant un mur de boucliers ne permettant aucun concurrent de quitter le terrain jusqu'à ce que la question soit tranchée et que l'honneur soit sauf. Un seigneur, un duc ou même le Roi préside le duel, en fonction du rang des concurrents.*

*Comme dans un tournoi, les objets magiques sont interdits dans ces combats et c'est une grave faute que de frapper le destrier de son adversaire.*

*Si un candidat défait est épargné et non tué, il est condamné à l'exil et peut uniquement se racheter en s'engageant dans une quête chevaleresque secondaire. Cela est reconnu comme un Devoir de Rédemption.*

*Ces tâches sont habituellement extrêmement périlleuses !*

# Chevaliers Pégases

Les Pégases ont l'aspect de magnifiques chevaux blanc avec des ailes de plumes élégantes. Leurs robes scintillent sous le soleil d'une manière rappelant le jeu de la lumière sur la neige fraîchement tombée. Ce sont des bêtes sauvages, capables de fracasser la tête d'un soldat d'un coup de sabot bien placé. Les Pégases préfèrent emprunter la voie du ciel plutôt que celle de la terre, mais, quand ils le font, ils sont de rapides coureurs. Les Pégases qui n'ont pas été formés pour la bataille sont beaucoup plus susceptibles de s'envoler pour fuir le combat, sauf quand leurs poulains sont en danger.

Ce sont des créatures élégantes et nobles, privilégiés par les chevaliers qui préfèrent l'habileté et la stratégie plutôt que le massacre dans la bataille. Ils sont fiers et plus intelligents que les chevaux, mais sont moins tolérant à l'égard de l'être humain que leurs frères terrestre. Certains seigneurs ont même formé des unités entières de Chevaliers montés sur des Pégases. La plupart des chevaliers qui veulent monter un Pégase élèvent personnellement un poulain. Il faut attendre environ un an avant qu'un Pégase soit prêt à accepter un cavalier. Cependant, cela n'est pas une activité à temps plein, car il n'y a aucun problème à avoir d'autres personnes aidant à l'élevage d'un Pégase. La plupart des jeunes Pégases sont achetés très cher, mais un chevalier qui le souhaite, peut aller lui même dans les montagnes pour trouver le destrier de ses rêves.



Les Pégases font leurs nids sur les sommets des Montagnes Grises du Vieux Monde. Les chasseurs de l'Empire et de la Bretagne bravent les dangers des cols de montagne pour obtenir des jeunes pégases qu'ils peuvent vendre à un prix d'or aux nobles. Plusieurs ordres chevaleresques Bretonniens sont devenus particulièrement friands de Pégases et quelques seigneurs ont même commencé à aligner des unités entières de Chevaliers Pégases.

La plupart des Chevaliers Pégases viennent de la cité de Parravon, car c'est sur les flancs escarpés de ses montagnes que vivent ces chevaux ailés. Ce sont généralement les plus riches des Chevaliers du Royaume qui parviennent à en posséder un, car ce sont des créatures difficiles à capturer et encore plus à dresser. Il est notoire que c'est un signe de richesse, mais un Pégase se révèle aussi très pratique pour tout Chevalier.

Un Pégase est plus fort que le plus puissant destrier. Il peut broyer un crâne de ses sabots et couvrir rapidement de grandes distances. Dans les domaines reculés de Bretagne, c'est une bénédiction que de posséder une monture qui ne s'embourbe pas ou ne s'empêtre pas dans la ronces. Au combat, les Chevaliers Pégases se rassemblent et partent à l'avant de l'armée à la recherche d'un adversaire digne de ce nom.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier	4	4	3	3	3	1	4	1	8
Champion	4	4	3	3	3	1	4	2	8
Pégase	8	3	0	4	4	2	4	2	7

**TYPE DE TROUPE :** Cavalerie Monstrueuse

**REGLES SPECIALES :**

**Le Serment du Chevalier, Cavalerie Volante**

*"L'élevage des poulains de Pégase s'est avéré extrêmement difficile. Eh bien, c'est-à-dire, il est difficile de les faire voler. Permettez moi de vous expliquer. Plusieurs des poulains que nous avons élevé n'ont jamais appris à voler, leurs ailes s'atrophient à mesure qu'ils grandissent. Même ceux qui avaient des mères qui ont participé activement à leurs leçons de vol ne les ont pas toujours suivis. Je pense que sans le danger essentiel des nids des hautes montagnes, où les pégases ont naturellement grandi, ils sont assez intelligents pour se rendre compte qu'ils n'ont pas un «besoin» réel de voler. Ainsi, nous sommes toujours dépendant des montagnards et des rangers nains qui se spécialisent dans l'acquisition de jeunes Pégases. Il est quelque chose que je trouve fascinant : les Pégases qui n'ont jamais appris à voler sont les plus rapide des coureurs et sont capables de distancer toutes autres montures, sauf peut-être un Pégase ailé". - Jean-Marc, éleveur Bretonnien*

# Chevaliers Hippogriffes

Féroces et sauvages, les Hippogriffes vivent sur les sommets des Montagnes Grises, et rôdent parfois dans les vertes vallées en quête d'un mouton perdu ou de bétail. Ce sont des bêtes violentes, et combattent jusqu'à la mort toute créature errant sur leur territoire, qu'il s'agisse d'un paysan égaré ou d'un Dragon en errance. Seuls les hommes les plus téméraires peuvent espérer chevaucher l'une de ses bêtes. Réputés pour leur obstination et leur mauvais caractère, les Hippogriffes désarçonneront leur cavalier s'il s'avisait de lâcher ses rennes.

Un Hippogriffe doit être élevé dès l'état de poussin par le Chevalier lui-même. Il ne peut accepter aucune aide, sans quoi l'Hippogriffe ne le reconnaîtra jamais comme son cavalier. Même un jeune Hippogriffe est capable de défendre seul, ce qui facilite la chevauchée lors des aventures du Chevalier.

Les Hippogriffes sont les montures favorites des Chevaliers Bretonniens qui désirent une créature de nature plus féroce que les Pégases. L'obtention d'un Hippogriffe demeurant une épreuve redoutable, les Chevaliers offriront souvent une grande récompense à tout paysan qui aurait accompli cet exploit. Son éventuel cavalier doit élever un Hippogriffe lui-même dès son plus jeune âge pour qu'il n'accepte personne d'autre sur sa selle. Les Hippogriffes sont constamment en manque de viande, qu'ils préfèrent crue. Cette faim constante peut être la cause de graves problèmes pour un cavalier imprudent.



L'apprivoisement d'un Hippogriffe représente un défi qu'aucun Seigneur Bretonnien ne peut refuser, et cela en fait des montures très prisées. Pour dresser un Hippogriffe, l'animal doit être capturé très jeune, mais au vu de l'instinct territorial des Hippogriffes adultes, obtenir un oeuf ou un petit est particulièrement dangereux. Parfois, cette tâche est confiée à un Chevalier Errant afin qu'il prouve sa valeur. Le plus souvent, un duc trouvera des "volontaires" parmi la paysannerie, promettant une grande récompense à tout survivant lui ramenant un jeune hippogriffe en bonne santé.

Seuls les plus riches des Chevaliers peuvent se permettre d'avoir un Hippogriffe comme monture. Ces guerriers sont le plus souvent des Chevaliers du Royaume du duché de Parravon, où les parois abruptes des Montagnes Grises offrent un gîte à ces magnifiques créatures. Plus fortes et plus féroces que les Pégases, les Chevaliers Hippogriffes s'élèvent haut dans le ciel en quête de batailles, où qu'elles soient.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Champion	4	4	3	4	3	1	4	2	8
Hippogriffe	8	4	0	5	4	3	4	3	7

**TYPE DE TROUPE :** Cavalerie Monstrueuse

**REGLES SPECIALES :**

**Le Serment du Chevalier, Vol, Peur**

*"Le jour où j'ai dû faire disparaître Bloodwind reste à la fois le meilleur et le pire jour de toute ma vie. J'ai tenté d'expliquer à mon Seigneur qu'il n'avait pas voulu cela, que si le gamin de ce misérable paysan ne s'était pas enfuit, tout ce serait bien passé. Mais alors que le paysan braillard fuyait au loin dans sa peur, Bloodwind le prit pour une proie. C'est sans doute ma faute. Je suppose que je lui ai permis de pourchasser un trop grand nombre de criminels. Ah, ma Dame ! La Dame de mon Seigneur en fut profondément offensée, âme tendre qu'elle est, et j'ai été sommé de faire amende à la famille avec une bourse. Elle déclara que ce tribut n'était point suffisant, et que je devais leur offrir la tête de Bloodwind. Terrasser, j'acceptai. Je le fit moi-même. Il me sauva la vie tant de fois sur le champ de bataille, je pensais qu'il convenait de lui offrir une dernière chance de se battre pour sa vie. J'ai coiffé un heaume et aspergé mon armure du sang d'un Pégase afin qu'il ne se rendit point compte de qui j'étais. Le combat ne fut semblable à nul autre. Seulement, comme il s'était jeté sur moi avec la célérité d'une flèche, j'ai senti un soupçon de ce que mes ennemis ont dû ressentir depuis toutes les années où je leur tombais dessus. Ce fut glorieux."*

Sire Florian Lamartine

# Hommes d'Armes

Chaque été, les paysans se rendent au château de leur seigneur afin de lui montrer leurs fils, espérant que ceux-ci seront recrutés en tant qu'Hommes d'Armes. Pour un manant, voir sa progéniture intégrée à la maisonnée d'un Chevalier est un grand honneur. Certains jeunes paysans sont éduqués dans ce but dès leur plus jeune âge, leurs parents leur demandent de se tenir droit afin de sortir de la masse des paysans voués pour améliorer leurs chances d'être sélectionnés. Durant toute la matinée et l'après-midi, les Chevalier examinent les candidats. Au crépuscule, les plus forts et surtout les plus chanceux sont choisis pour recevoir un entraînement sommaire et la livrée de leur seigneur.

Les jeunes hommes reçoivent une prime lors de leur enrôlement, s'évanouissant généralement aussitôt car les recrues sont censées payer leur uniforme, leur équipement et même faire une donation aux temples locaux de Shallya. On leur fournit alors gîte (une maigre paillasse dans l'étable), le couvert (un brouet de gruau ou un ragoût) et un salaire pour leur service. Sur le papier, ce dernier est royal (pour un paysan), mais dans les faits les Hommes d'Armes n'en reçoivent qu'une infime partie, s'ils le reçoivent tout court ! Chaque dépense est en fait déduite de ce salaire, depuis leur nourriture et leur logis jusqu'à l'équipement à remplacer ou à réparer. Certains seigneurs n'hésitent pas non plus à prélever ce salaire pour couvrir d'éventuels frais d'inhumation...

Bien que ni particulièrement forts ou habiles, les Hommes d'Armes fournissent au Chevalier des troupes pour surveiller son domaine. Lorsqu'il est appelé aux armes, il en emmènera avec lui et en laissera d'autres au château. Ceux-ci peuvent éventuellement avoir la charge de protéger les villageois au sein de la forteresse jusqu'à son retour. En temps de paix, les Hommes d'Armes remplissent des tâches de routine, surveillant les frontières du domaine et patrouillant sur ses terres.

Les Hommes d'Armes sont les soldats de la Bretagne. Chaque Chevalier a besoin d'une escorte, qu'il soit l'un humble maître d'un village ou le Roi de Bretagne lui-même. Ces troupes servent le Chevalier, gardent des frontières de son domaine, tiennent son château, et marchent à ses côtés quand il s'en va en guerre. La suite d'un Chevalier est armée et approvisionnée à ses frais, c'est pourquoi ses soldats portent l'uniforme qu'il fournit, et portent souvent sa couleur ou affichent son emblème. Armés d'armes d'hast, ils sont encouragés par la présence d'un Chevalier veillant à ce qu'ils ne prennent pas la fuite et qu'ils se battent jusqu'aux derniers, car tel est leur vœu.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Homme d'Armes	4	3	2	3	3	1	3	1	5
Prévôt	4	3	2	3	3	1	3	2	6

**TYPE DE TROUPE** : Infanterie

**REGLES SPECIALES** : Le Devoir du Paysan



# Archers Paysans

Quand résonne l'appel de la guerre, chaque paysan apte à se battre doit servir sous la bannière de son seigneur, ce devoir généreusement renforcé par la promesse d'une récompense d'une pièce de cuivre pour chaque survivant de la campagne à venir. Quelques-uns rejoignent les rangs des hommes d'armes, comblant ainsi les pertes ou prenant la place des malades, mais la majorité forme des unités armées d'arcs longs, chargés d'engager les ennemis indignes de l'attention d'un Chevalier. Bien que le code de la chevalerie interdise à ces derniers d'utiliser des armes de jet, cela ne s'applique évidemment pas aux simples paysans desquels on n'attend pas la moindre conduite honorable. Même si le salaire d'un archer peut sembler dérisoire, pour les gens du peuple de Bretagne il représente une somme princière très motivante. Beaucoup de parents encouragent leurs enfants à s'entraîner dès leur plus jeune âge au tir à l'arc afin qu'ils puissent plus tard apporter à la famille quelque revenu supplémentaire grâce à leurs talents.

Au contraire des hommes d'armes, les archers ne sont pas équipés par l'armurerie du château et se rendent au combat vêtus de leurs haillons personnels. Les arcs qu'ils manient sont également les leurs, souvent transmis de père en fils (car seule une famille riche peut se permettre d'en posséder plusieurs), ils sont donc d'une qualité pour le moins variable. Afin de compenser cela par le poids du nombre, les archers se rassemblent en rangs serrés sur le champ de bataille et font pleuvoir des grêles de traits sur l'ennemi. Tout comme les hommes d'armes, ce ne sont pas des troupes très fiables s'ils ne sont pas encadrés, mais s'ils sentent le regard d'un Chevalier posé sur eux ils sont capables de faits presque courageux, dans les limites des possibilités de simples roturiers, bien sûr...

Les archers de Bretagne sont généralement déployés là où ils peuvent prêter main forte aux charges chevaleresques, grâce à leurs arcs ils affaiblissent l'ennemi avec une volée de flèches mortelles. En combat, ils font usage de pieux de bois acérés pour défendre leur position, affaiblissant ainsi toute attaque ennemie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Archer Paysan	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Maître Archer	4	2	4	3	3	1	3	2	5

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie

**REGLES SPECIALES :** Le Devoir du Paysan

**Pieux de Défense :**

Placez les pieux lors du déploiement de l'unité, au début de la partie. Chaque figurine de l'unité possède un socle de pieux posé devant elle (les pieux doivent de plus être placés dans la zone de déploiement du joueur). Les personnages peuvent se joindre à l'unité ou la quitter librement – ajoutez ou supprimez une base de pieux nécessaire.

Les pieux de défense sont traités comme des obstacles défendables, et restent sur la table durant la partie. Tous les types de troupes en dehors de l'infanterie et des unités uniques souffrent d'1D6 touches de Force 4 au tour où elle charge une unité derrière les pieux de défense. En outre, les figurines ennemies en contact socle à socle avec les pieux de défense souffrent d'un malus de -1 pour toucher au premier round de corps à corps. Ces règles s'appliquent uniquement si l'unité est attaquée de face.



# Levée Paysanne

La paysannerie constitue la majorité de la population de la Bretagne. Alors que les nobles règnent et les marchands commercent, les paysans travaillent durement. Ils sont agriculteurs, ouvriers, et bergers. En temps de guerre, ils se battent et meurent pour le royaume. Beaucoup de paysans cherchent une vie meilleure en ville, et rejoignent les légions de mendiants affamés. La majorité passe l'ensemble de leur vie dans leurs villages nats, entourés de contrées hostiles et a occasionnellement des nouvelles du monde extérieur.

Les paysans travaillent du matin au soir, sept jours par semaine. Ils doivent payer leurs impôts, en plus de leur loyer et tout autre frais, sur les denrées alimentaires ou les produits nécessaires à leur labeur. Il est difficile d'imaginer une plus triste et plus sombre existence que celle d'un paysan qui œuvre durement.

Si la récolte est bonne, il y a un excédent et les paysans en profitent et peuvent oublier leurs malheurs – au moins pour un certain temps. Dans les années où la récolte est mauvaise, ils sont confrontés à un hiver long et froid avec peu de vivres, et la menace de mourir de froid ou de faim est constante.



Il est regrettable que la grande majorité des paysans ne s'aventure pas plus loin de leur terre natale, leur bout du monde se trouve à la limite du village et des champs où ils travaillent. Cependant, malgré le travail ardu et de leur vie de labeur, les paysans peuvent trouver la joie, et beaucoup célèbrent les petites victoires et les bénédictions de la vie avec un zèle et une passion que seul celui ayant travaillé autant à la récolte puisse apprécier.

Les paysans qui ne possèdent même pas un arc ne font pas de très bons soldats et sont rarement pris en campagne. Cependant, quand un seigneur est obligé de défendre ses terres, les paysans sont attendus pour s'armer de fourches et de faux et de faire de leur mieux. Les paysans sont turbulents et mal disciplinés, et même s'ils sont peu disposés à combattre, ils sont peu coûteux et facilement sacrificiables.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Paysan	4	2	2	3	3	1	3	1	4
Chef	4	2	2	3	3	1	3	2	4

**TYPE DE TROUPE** : Infanterie

**REGLES SPECIALES** : Le Devoir du Paysan

**Foule Désorganisée** : Les paysans sont indisciplinés et sont peu disposés à combattre. Ainsi, ils sont plus susceptibles de prendre la fuite que les autres troupes. La Levée Paysanne utilise toujours 3D6 quand ils font des tests de Commandement et rejette le résultat le plus faible.

**Outils agricoles** : Les paysans sont armés de toutes les armes qu'ils peuvent se procurer. Dans la plupart des cas ils doivent se contenter des outils de leur métier. Ainsi, ils alignent le plus souvent toutes sortes d'outils agricoles, comme des faux, des haches de bûcheron, des fourches, etc.

Portée	Force	Règles Spéciales
Corps à corps	+1	Deux Mains, Attaque toujours en dernier

*Les bergers de Carcassonne sont la première ligne de défense contre les pillards orques qui infestent les montagnes du duché. Ils travaillent souvent seuls, bien qu'une nouvelle recrue puisse être jumelée avec une personne âgée. De toute évidence, un seul être humain, peu importe sa formation, ne peut pas se charger d'une bande entière de guerriers Orques. Ainsi les bergers sont formés pour recueillir des informations, ralentir la bande, et signaler son emplacement à la noblesse locale. Ils s'occupent également des troupeaux de moutons. Un berger qui perd ses brebis est impitoyablement raillé par ses camarades, ce qui conduit beaucoup d'entre eux à prendre des risques absurdes pour récupérer une seule brebis égarée.*

# Chiens Truffiers

Les Truffes de Bretagne poussent sous la terre, sur ou à proximité de racines d'arbres, et ne laissent pas de signe évident de la surface. Les trouver serait impossible s'il n'y avait pas les sens surnaturels du Chien Truffier mâle Bretonnien. Ces chiens peuvent sentir une truffe enterrée à plus d'une centaine de mètres, et, dans la mesure du possible, ils se précipitent immédiatement sur les lieux, déterrent le champignon, et le dévorent. Cela est mauvais pour deux raisons. Tout d'abord, le chien a mangé la truffe. Deuxièmement, un Chien Truffier qui a mangé une truffe devient extrêmement paranoïaque à propos de ses possibles rivaux masculins pour séduire les femelles, sans tenir totalement compte des espèces, et prend des mesures directes pour faire face à la menace la plus immédiate. Un certain nombre de chercheurs de truffes peuvent témoigner, en fines voix de soprano, ce qui se passe réellement, mais la plupart des gens ne préfèrent pas l'entendre.

Pour éviter de tels accidents, les chasseurs de truffes aisés et expérimentés ont deux chiens, chacun attaché à une solide chaîne équipée d'un pic de fer au bout. Quand les chiens flairent une truffe, le chasseur enfonce un pic dans le sol pour maintenir un chien en place, puis entraîne l'autre sur un côté, avant de le maintenir en place. Les deux chiens s'efforcent pour atteindre la truffe, ainsi le chasseur sait qu'il faut creuser au point où leurs lignes de vue se croisent. Les pauvres ou les chasseurs de truffes débutants ont un seul chien et attendent jusqu'à ce qu'il commence à creuser. Ensuite ils le repoussent de l'endroit, plantent sa chaîne au sol, et déterrent la truffe. Cela rapproche beaucoup le chien de la truffe, et des accidents peuvent survenir. Ces chasseurs de truffes s'appuient sur la force, la vitesse, les prières à la Dame, et une solide braguette en acier, avec des pointes de préférence.

La truffe doit être conservée dans l'alcool, habituellement du cognac bon marché, de sorte que les chiens ne puissent plus la sentir. De plus, tous les outils qui l'ont touché doivent également être lavés avec ce même liquide. Si quelque chose sent la truffe, les Chiens Truffiers deviennent extrêmement affectueux envers elle et très insistants en voulant lui manifester cette affection. Cependant, ils ne deviennent dangereux que s'ils mangent réellement le champignon.

Certains seigneurs aiment enduire les criminels du parfum de la truffe avant de les jeter aux chiens. Il y a deux façons de procéder. L'une consiste à simplement frotter la truffe légèrement sur la peau, les résultats de ce procédé sont douloureux et profondément gênants, mais rarement mortelles. L'autre technique consiste à écraser la truffe sur la peau, les conséquences de celle-ci sont beaucoup plus graves...

Les Chiens Truffiers sont notoirement laids et ont des têtes qui semblent suggérer qu'ils ont été abandonnés puis récupérés après cinq longues années. Seuls les paysans ayant l'accord d'un noble sont autorisés à posséder ces chiens, et doivent les garder sous un contrôle permanent pour les empêcher de courir dans la forêt et de manger toutes les truffes.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien Truffier	7	3	0	3	3	1	3	1	3

**TYPE DE TROUPE :** Bêtes de Guerre

**REGLES SPECIALES :**

**Folie des Truffes :** Un chien Truffier qui a mangé une truffe devient extrêmement paranoïaque et agressif, et peut devenir un ennemi dangereux pour n'importe quel adversaire assez malchanceux pour avoir rencontré un de ces chiens récemment nourri de truffe.

Les Chiens Truffiers ne sont pas placés sur la table au début du jeu comme les autres troupes. Au lieu de cela, vous devez prendre note de toutes les unités de paysans qui comprennent des Chiens Truffiers. Si cette unité est anéantie ou fuit le champ de bataille avant qu'ils ne soient révélés, les chiens sont retirés comme pertes. Les Chiens Truffiers sont révélés dès qu'une unité ennemie se déplace ou se situe à moins de 8 ps de leur unité. Lorsque cela se produit, chaque Chien Truffier dans l'unité doit déclarer une charge contre l'ennemi le plus proche. Tout Chien Truffier entrant en contact avec un ennemi lui inflige 1D3 +1 touches de Force 3. Après cela, le Chien Truffier est retiré du jeu. Si un chien rate sa charge, il doit déclarer une nouvelle charge contre l'ennemi le plus proche lors de son prochain tour, suivant les mêmes règles que ci-dessus. Votre adversaire recevra des points de victoire pour les Chiens Truffier uniquement si l'unité où ils ont été achetés est détruite.

# Sergents Montés



Les Sergents sont les guerriers roturiers d'élite de Bretagne. Beaucoup de chevaliers sont dédaigneux de leurs accomplissements, en faisant valoir que "l'élite paysanne guerrière" a une signification semblable à "grosse souris". Cependant, s'il est vrai que la noblesse est beaucoup mieux équipée, les sergents sont presque aussi habiles que la plupart des chevaliers errants, et ils sont fiers de leurs capacités martiales. En effet, l'écrasante majorité des sergents sont des professionnels car c'est grâce à leurs engagements qu'ils se sont distingués de la masse des hommes d'arme. En retour, les sergents reçoivent des montures et sont envoyés en missions de reconnaissance, une tâche inadaptée aux Chevaliers (trop de risques pour trop peu de gloire).

Sergent Monté est le rang ultime auquel un simple paysan puisse aspirer. Cela demande à un Homme d'Arme des années de service, et seul un acte de bravoure peut lui permettre une telle promotion. Étant donné qu'aucun paysan de souche n'a le droit de chevaucher les destriers des nobles, les Sergents Montés vont au combat sur des chevaux de trait. Ils sont souvent envoyés en reconnaissance afin de garder les Chevaliers informés des mouvements ennemis. C'est une tâche dangereuse et ingrate, c'est pourquoi la noblesse pense à juste titre qu'elle convient mieux à des paysans.

Tous les hommes d'armes rêvent de devenir un jour sergent, en grande partie à cause des histoires parlant de sergents adoubs Chevaliers grâce à leurs services fidèles ou leur courage au combat. En réalité, cela ne s'est presque jamais produit, les nobles ne souhaitant pas mêler leur sang à celui de la vulgaire roture.

Les sergents sont souvent plus disciplinés que leurs homologues nouvellement anoblis, ayant au moins vu une bataille et aiguisé leurs armes. Certains petits propriétaires ont pris l'épée et le bouclier et sont devenu Chevaliers Errants, en utilisant leurs compétences pour finalement obtenir de la notoriété et le titre de Chevalier, tant qu'ils peuvent garder en secret leur faible naissance.

Les sergents et les Chevaliers entretiennent de curieuses relations. Les sergents sont, bien sûr, des roturiers et doivent donc se plier aux Chevaliers, qui sont des nobles-nés. Mais les deux sont des guerriers, et sur le champ de bataille, il est fréquent que le sergent s'élance et abat un ennemi alors que le Chevalier est entravé par des codes de conduite. En conséquence, la plupart des Chevaliers accordent peu de respect pour les sergents, et leur apporte une différenciation, autrement invisible entre les deux classes.

Toutefois, cela ne s'étend pas au-delà du champ de bataille – un petit propriétaire peut hausser la voix sur un Chevalier et la plupart n'y verra pas d'infraction, reconnaissant un avertissement ou une réprimande d'un camarade et garderont le commentaire dans le cadre d'un bon usage, alors qu'en dehors de la bataille, le même commentaire peut entraîner la mort du petit propriétaire. En raison de leur faible poids de naissance, les petits propriétaires comprennent beaucoup mieux les paysans que les Chevaliers, et peuvent utiliser cela à leurs avantages. Un petit propriétaire intelligent se fait des amis parmi les soldats, sachant que ces hommes seront alors les premiers à l'aider s'il est menacé.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sergent	4	3	3	3	3	1	3	1	6
Prévôt	4	3	3	3	3	1	3	2	6
Cheval	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**TYPE DE TROUPE :** Cavalerie

**REGLES SPECIALES :** Le Devoir du Paysan, Cavalerie Légère

## Capitaine

Le meilleur et le plus expérimenté des sergents pourrait se voir un jour élever au rang de Capitaine. En effet, il s'agit d'un rôle rempli de prestige, car il leur permet de commander par eux-mêmes de petites bandes de roturiers, une tâche qui est habituellement réservée à un Chevalier de rang inférieur. Alors que les Capitaines ne sont certainement pas près d'être aussi importants que le chevalier du plus bas rang, ils sont des combattants décents et des hommes populaires parmi les gens du peuple.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prévôt	4	4	4	4	3	2	4	2	7

**TYPE DE TROUPE :** Cavalerie

**REGLES SPECIALES :** Le Devoir du Paysan

# Reliquaire et Pèlerins du Graal

Partout où va un Chevalier du Graal le suivent des bandes de fanatiques dont le seul but est de vivre dans la lumière de ces individus héroïques. Obsédés par cette idée, ils récupèrent tous ce dont le Chevalier se débarrasse : pièces d'armure érodées, vêtements en lambeaux et même restes de nourriture. Leur adoration est telle que ces zélotes suivent leur idole partout, vénérant le moindre de ses actes et récitant inlassablement ses plus banales paroles. Les Chevaliers du Graal sont pour leur part résignés et supportent stoïquement leur présence, et prennent garde à ne jamais trahir le moindre signe pouvant encourager ces apôtres auto-proclamés. Mais cela est généralement vain, car le geste le plus anecdotique et les mots les plus brefs sont immédiatement interprétés comme de la plus haute importance et sont immortalisés en pseudo légendes et en ballades discordantes. Si un Chevalier du Graal a le malheur de mourir au combat, ces suivants se jetteront sur son corps afin de le dépouiller de ce qui pourrait porter la Bénédiction de la Dame, c'est à dire à peu près tout.

Certains disent qu'ils ont déjà commis l'erreur de prendre pour mort un Chevalier gravement blessé, et il est en effet probable que quelques-uns d'entre eux aient péri ainsi, mis en charpie par une horde de pèlerins déments. Pour ces fanatiques, la relique la plus révéérée d'un Chevalier du Graal est son corps même, et de nombreuses bandes de pèlerins traînent avec elles une charrette de bric et de broc sur laquelle trône un cadavre décati... Le reste du reliquaire est un amas invraisemblable de possessions de plusieurs Chevaliers du Graal issues des quatre coins du royaume. Les pèlerins se vouent corps et âme à leur autel ambulante, s'agenouillant autour de lui en priant comme si c'était un Chevalier du Graal vivant et le suppliant de les bénir.



Pour les pèlerins, le reliquaire est le symbole de leur dévotion envers la Dame et ses Chevaliers: des temples autour desquels les plus zélés d'entre eux peuvent célébrer leurs prêches. Ceux-ci ne sont jamais à court de fidèles pour les écouter, car dès qu'ils pénètrent un village ou une bourgade les paysans se précipitent vers le reliquaire pour entendre les derniers actes d'héroïsme du malheureux Chevalier à l'origine de la procession. Ces rassemblements dégénèrent souvent, le fanatisme des pèlerins explosant soudain en bouffées de violence que la milice locale a du mal à contenir. De tels incidents ne durent jamais longtemps, les pèlerins se prosternant instantanément à la voix d'un Chevalier du Graal, béats d'avoir attiré l'attention de leur idole.

Des paysans issus de la foule rejoindront souvent les rangs des pèlerins, attirés par des promesses de salut et de bénédiction de la Dame. D'autres sont intégrés à la troupe sous la menace et le chantage, se voyant offrir l'opportunité généreuse de gagner leur rédemption aux yeux de la Dame pour des crimes et des méfaits parfois réels, mais plus souvent inventés par des prêcheurs toujours soucieux de grossir les rangs de leurs fidèles.

Les Pèlerins du Graal sont les adorateurs fanatiques des Chevaliers d'où ils tirent leur nom. Ce sont des guerriers déchaînés, totalement dédiés à leur protecteur. Bande de zélotes délabrés, les Pèlerins du Graal compensent leur manque de compétences martiales avec la fureur et le feu de justice.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Reliquaire	4	3	3	3	3	6	3	4	8
Pèlerin	4	3	3	3	3	1	3	1	8

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie

**REGLES SPECIALES :** Le Devoir du Paysan, Haine, Tenace

**Reliquaire du Graal :** Ce saint autel doit toujours être placé au centre du premier rang. Le Reliquaire du Graal compte à la fois comme un porte-étendard et un Musicien.

Le Reliquaire a une sauvegarde d'armure de 5+. Au corps à corps, il reçoit également la règle de Parade.

Tant qu'il reste des Pèlerins au sein de l'unité, toute blessure infligée au Reliquaire entraînera à la place la perte d'un d'entre eux (des Pèlerins de l'unité prennent la place du porteur au moment où celui-ci est tué). Une fois tous les pèlerins de l'unité morts, les blessures sont infligées au Reliquaire lui-même. De plus, la présence du Reliquaire du Graal signifie que l'ensemble de l'unité sera affectée par la Bénédiction de la Dame, si l'armée Bretonnienne a prié au début de la partie.

# Herrimaults



Les dures lois de Bretagne forcent de nombreux paysans à franchir la frontière de l'illégalité. Les actes que certains nobles commettent en toute impunité entraînent ces hors-la-loi à faire justice eux-mêmes. Les Herrimaults restent cependant honnêtes en se soumettant à un code strict de moralité.

Bien qu'ils agissent en dehors des lois de Bretagne, ils s'y tiennent car ils les trouvent injustes. Un Herrimault agit toujours à juste titre. Bien évidemment, la plupart des nobles Bretonniers n'y voient aucune différence, et pourchassent les Herrimaults avec le même enthousiasme que les autres hors-la-loi. Le code éthique des Herrimaults les rendent très populaires parmi les paysans, et les âmes les plus courageuses cherchent souvent à les rejoindre. Même quelques nobles, stupéfaits par leurs actions qu'ils sont incapables d'empêcher légalement, sont connus pour les appeler aux armes.

Les Herrimaults sont en dehors des lois, mais ils combattent pour la justice, dérobant aux riches pour nourrir les pauvres et renverser les nobles tyranniques pardonnés par leurs pairs.

Les Herrimaults ont des passés différents. Beaucoup étaient des paysans en service dans l'armée de leur Seigneur et ont suffisamment vu du pays pour vouloir aider les plus nécessiteux. D'autres ont tenté de combattre une injustice, puis ont été déclarés hors-la-loi à l'issue du procès et ont rejoint les Herrimaults pour poursuivre leur quête. Certains groupes se sont formés en réponse au comportement particulièrement vil d'un noble, et agissent principalement sur ses terres. Beaucoup de femmes ont été prises en tentant de cacher un hors-la-loi, et la plupart d'entre elles ont rejoint les Herrimaults.

Il y a de nombreuses histoires populaires parmi les contes des paysans, et au fil des ans, ces histoires ont fini par être attribuées à un seul groupe de Herrimault, mené par le Sans Visage, qui agit partout en Bretagne. Le Herrimault est une sorte de manteau à capuchon, très prisé depuis plusieurs siècles, et porté par les héros de ces histoires. Le nom s'est finalement appliqué aux hommes eux-mêmes, qui furent alors nommés les Capuchons, les Capuches, les Capuches des Bois, les Forestiers, ou encore les Leurres. Le Sans Visage préfère cela, mais ils sont également appelés les Seigneurs sans Couronne, les Anonymes, ou encore Morues. Les noms de poissons ne sont pas particulièrement respectueux, mais malgré tout, en les utilisant, les Herrimault se distinguent des hors-la-loi ordinaires, ce qui explique qu'aucun noble ne le fasse.

La plupart des Sans Visages cultivent un air mystérieux, portant de profondes capuches pour dissimuler leurs traits. On dit que certains seraient de puissants nobles, même des Chevaliers du Graal, corrigeant des erreurs passées qu'ils ne peuvent dévoiler publiquement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Herrimault	4	3	3	3	3	1	3	1	6
Sans Visage	4	4	4	4	3	1	4	2	8

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie

**REGLES SPECIALES :** Tirailleur, Eclaireur

## *Le Code des Herrimaults*

*Ne fait point de tort aux innocents.*

*Tu ne puis combattre pour la justice par d'injustes moyens.*

*Soutien la Justice là où la Loi a failli.*

*Empare toi des biens du Riche pour l'offrir à l'Affamé.*

*Il n'y a point de tort à perdre l'or dont tu n'as point nécessité.*

*Soit juste envers tes compagnons.*

*La Trahison appartient aux Peaux Vertes et aux Hommes Bêtes et va à l'encontre de tes principes.*

*Ne pose point question sur le passé de tes pairs.*

*Tout Herrimault a ses raisons pour combattre et sera alors jugé par ses actes.*

*Rejette la Destruction et la Ruine, et combat les, même aux cotés des tyrans.*

# Trébuchet

Les Trébuchets sont d'immenses machines en bois récemment introduites dans les armées Bretonniennes. Grâce à une série de mécanismes, de leviers et de rouages, le bras d'un Trébuchet est mis en position, son extrémité la plus courte lestée d'un énorme contrepoids fait de pièces de maçonnerie. Une fronde géante est fixée à l'autre bout, chargée de pierres, de lourds rochers ou même de bétail mort. Lorsque le Trébuchet est actionné, l'impulsion supplémentaire qu'ajoute cette fronde permet d'envoyer le projectile plus loin et avec beaucoup plus de force qu'une simple catapulte.

Le Trébuchet est un engin essentiel aux Bretonniens quand ils entament des sièges, mais des versions plus petites sont parfois utilisées sur le champ de bataille. En fait, depuis que le Roi lui-même a ordonné la construction de plusieurs Trébuchets pour assurer la défense de Couronne, leur popularité a considérablement augmenté. Même si beaucoup de Chevaliers méprisent ces machines et que de nombreux Ducs refusent de les utiliser, posséder un Trébuchet est un signe de richesse, car ils sont coûteux et long à produire, chacun d'entre eux étant fabriqué à l'unité. Il n'y a en Bretagne qu'un nombre limité de maîtres charpentiers capables d'en construire, et leurs services sont très recherchés. Bien qu'un Chevalier ne s'abaissera jamais à manipuler lui-même une arme de tir, sans parler d'une arme de siège, il en reconnaîtra bien malgré lui l'utilité tactique et autorisera ses serviteurs de basse extraction à s'en servir : qu'est-ce qu'un misérable gueux pourrait de toutes façons savoir de l'honneur ?

Le premier trébuchet jamais construit en Bretagne viendrait du village d'Ason, sur la côte Nord de Lyonesse. On raconte qu'un enfant bâtard quelque peu excentrique l'aurait fabriqué en une nuit de labeur sous l'effet de visions enfiévrées. Il se serait pour cela servi de matériaux issus de la chapelle du Graal en ruines d'Adelhard le Second, ainsi que de pièces récupérées en divers endroits. Quand le village fut attaqué par des pillards nordiques, l'engin les mis en déroute, coulant leurs drakkars en les bombardant d'énormes pierres.

Le jeune homme fut plus tard présenté au Roi, et ses plans furent recopiés et améliorés. Pour le récompenser d'avoir sauvé le village et sauvé la chapelle de la profanation (bien qu'elle fût alors en encore plus mauvais état qu'avant), il reçut un porc bien gras et deux couronnes de cuivre : plus de biens qu'il n'aurait pu en accumuler en toute une vie de labeur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Trébuchet	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant	4	2	2	3	3	1	3	1	5
Charpentier	4	3	3	3	3	1	3	1	6

**TYPE DE TROUPE :** Machine de Guerre (Catapulte)

**REGLES SPECIALES :**

**Trébuchet :** Le Trébuchet suit toutes les règles des Catapultes, aux exceptions suivantes : la portée du Trébuchet est de 12-60ps et sa Force est de 4(10). De plus, il ne peut jamais se déplacer, bien qu'il puisse pivoter.



# Esprits de la Fée

La terre de Bretonnie est imprégnée d'une ancienne magie émanant de la terre elle-même. Les Esprits de la Fée font partie des créatures les plus mystérieuses hantant cette terre, ce sont des fantômes et des esprits de glorieux chevaliers d'antan représentant la terre de Bretonnie. Ils apparaissent en cas de danger, lorsque les forces du mal veulent souiller les nobles forêts et polluer les lacs les plus purs. On sait peu de choses sur eux, mais les histoires parlent de nobles chevaliers des temps passés invoqués par la Dame afin de protéger la Bretonnie du mal.

Les Esprits de la Fée surgissent de nulle part et attaquent l'ennemi sans avertissement, généralement à l'intérieur des forêts et des lacs du pays. N'ayant aucune forme physique ou de vie réelle, ils ne peuvent être tués ou blessés par les armes traditionnelles. Ils demeurent habituellement dans les forêts et lacs sacrés du Royaume, sont pratiquement indestructibles et sont de plus en plus nombreux à émerger de l'endroit où la magie ennemie a essayé de les dissiper. Esprits incorporels, ils font naître la peur dans le cœur des ennemis et ceux qui s'aventurent dans leurs domaines pourraient bien disparaître dans la brume spectrale...



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Esprit de la Fée	4	4	3	3	3	4	3	4	10

**TYPE DE TROUPE :** Nuée

**REGLES SPECIALES :** Ethéré, Peur

**Bénédictio de la Dame :** Que l'armée ait prié ou non, les Esprits de la Fée bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 5+.

**Gardiens des Sites Sacrés :** Les Esprits de la Fée ne sont pas déployés avec le reste de l'armée, et suivent les règles d'Emboscade. Lorsqu'ils apparaissent, ils doivent être placés dans une forêt ou dans n'importe quel décor contenant de l'eau (lac, rivière...), mais suivent toutes les autres règles d'Emboscade. Si aucun décor de ce type n'est présent, ils peuvent arriver depuis n'importe quel côté de la table.

Tant que les Esprits de la Fée se trouvent ne serait-ce que partiellement dans une forêt ou dans un terrain contenant de l'eau, ils peuvent remplacer 1D3 figurines perdues plus tôt dans la bataille à la fin de chaque phase de corps à corps.



## Les Sept de Salles

*Ce groupe de sept Chevaliers du Graal ont le même jour porté à leurs lèvres le Saint Graal après avoir terrassé le Dragon Hallerung, dans les plaines de Salles. Leurs destins se sont ainsi liés. Il se dit qu'à la fin de leur grande Quête, la Dame du Lac leur confia une ultime mission ; une quête si secrète et si importante que la destinée de la Bretonnie, et même du Vieux Monde était entre leurs mains.*

*Depuis, ils se sont dispersés dans le Vieux-Monde afin d'accomplir cette quête mystérieuse. Beaucoup de rumeurs spéculent sur ce qu'ils recherchent, mais on dénombre très peu de faits. Il est cependant certain qu'ils ont traqués et tués des sorcières. Un écuyer a une fois entendu l'un d'eux demander à son adversaire vaincu l'emplacement de "l'oeil de la sorcière". Le sens de cet étrange demande reste voilé de mystère.*

# Sacro Sanctuaire de la Dame



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sacro Saint	-	-	-	4	5	5	-	-	-
Demoiselle	-	2	2	3	-	-	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	-	-	3	1	5

**TYPE DE TROUPE** : Char

**REGLES SPECIALES** : **Immuni     la Pshy  ologie, R  sistance   la Magie (2)**

**B  n  diction de la Dame** : Que l'arm  e ait pri   ou non, les Esprits de la F  e b  n  ficient d'une sauvegarde invuln  rable de 5+.

**Sanctuaire B  ni** : Le Sacro-Sanctuaire contient les restes de quelques-uns des plus grands chevaliers du Graal, en plus de quelques artefacts b  nis par la Dame et poss  dant des pouvoirs consid  rables. L'ensemble de ces reliques   met un saint pouvoir semblable   celui de la Dame, irradiant tous ceux qui combattent aupr  s de l'autel. La Damoselle pr  sente sur le Sacro-Sanctuaire peut focaliser ce pouvoir afin de produire de puissantes b  n  dictions prot  geants les preux chevaliers, ou bien l'abattre sur les h  r  tiques qui tentent de souiller le sanctuaire.

Au d  but de chaque tour Bretonnien, vous pouvez choisir d'activer l'une des b  n  dictions d  crites ci-dessous. Les effets de plusieurs Sacro-Sanctuaire ne sont pas cumulatifs.

- Bouclier de Foi : Toutes les unit  s Bretonniennes   12ps ou moins du Sacro-Sanctuaire voient la valeur de la sauvegarde invuln  rable accord  e par la B  n  diction de la Dame passer   5+, quelque soit la Force de l'attaque ennemie. Cet effet dure jusqu'au d  but du prochain tour Bretonnien.

- Lumiere Sainte : Toutes les unit  s ennemies situ  es   12ps ou moins du Sacro-Sanctuaire subissent un malus de -1   leurs Capacit   de Combat et Capacit   de Tir. Cet effet dure jusqu'au d  but du prochain tour Bretonnien.

- Valeur retrouv  e : Toutes les unit  s de chevaliers en fuite   12ps ou moins du Sacro-Sanctuaire sont automatiquement ralli  es. De plus, elles gagnent la B  n  diction de la Dame (si elles l'avaient perdu, elles la regagnent).

Diss  min  es aux quatre coins de la Bretagne se trouvent les chapelles du Graal,   rig  es en l'honneur de la Dame du Lac. Ces derni  res contiennent des reliques sacr  es des   ges pass  s, et servent souvent de sanctuaires pour les chevaliers de la Qu  te alors qu'ils cherchent le Graal. La plupart de ces chapelles sont prot  g  es par un chevalier du Graal, chevalier ayant jur   de les d  fendre contre toutes les menaces qui p  seraient sur elles.

Parfois, il arrive que ces chapelles attirent un petit nombre de femmes connues sous le nom de Damoselles du Graal. Toutes ont jur   de se vouer corps et   me   la Dame du Lac. Ces Damoselles sont souvent les filles ou les soeurs de chevaliers qui, en raison de leur sexe, ne peuvent exprimer leur d  votion   la Dame en partant en qu  te du Graal. En lieu et place de cela, elles deviennent donc les soeurs du Graal. Leurs principales t  ches sont le transport des chevaliers bless  s depuis le champ de bataille ou des joutes et le soin de leurs plaies, et d'offrir refuge et nourriture aux chevaliers de la Qu  te qui parcourent les terres de Bretagne.

Lorsque les temps deviennent difficiles, les Damoselles se procurent un autel du Graal dans l'abbaye de la ville la plus proche, et le montent sur un chariot. Elles emmencent   galement le livre Saint de l'Abbaye et parcourent les terres, ramenant l'espoir chez les habitants du royaume. En temps de guerre, l'autel (alors appel   Sacro-Sanctuaire), est amen     la bataille dans le but d'inspirer les chevaliers et de leur donner le courage d'accomplir des actes de bravoures et d'h  roismes plus grands que jamais. Le Sacro-Sanctuaire est men   par une Damoselle du Graal ou une Proph  tesse de la Dame, lisant les pri  res du livre Saint et rappelant aux combattants l'histoire de la Dame du Lac et du Saint Graal.

# Destriers Bretonniens



Les Chevaliers Bretonniens ont acquis une véritable réputation d'invincibilité, et peu de troupes montées sont en mesure de leur faire face. Il se dit qu'un Chevalier Bretonnien chargeant au grand galop pourrait abattre les murs de Karaz-a-Karak ! Les Bretonniens doivent ce renom à leur ardeur et leur courage. Mais cela ne serait pas sans leurs puissantes montures, les Destriers Bretonniens.

Un Destrier Bretonnien appartient à la race la plus pure des chevaux du Vieux Monde. C'est parce que le cheval de bataille de Bretonnie descend en partie des coursiers Elfiques des anciennes colonies des Elfes qui ont fleuri il y a des siècles sur les terres qui sont maintenant la Bretonnie. Lorsque les colons Elfes abandonnèrent le Vieux Monde et naviguèrent vers Ulthuan, certains sont restés sur place. Ceux sont les ancêtres des Elfes Sylvain, vivant dans l'obscurité de la Forêt de Loren. Certains ont laissé derrière eux leurs coursiers, rassurés par la protection des bois. Des troupeaux de chevaux Elfiques circulaient ainsi librement dans les prairies et les plaines autour des anciennes cités, se croisant avec des poneys sauvages de la forêt. Ces mélanges de sang ont fait naître quelques temps plus tard une nouvelle race de chevaux qui deviendront les fameux Destriers Bretonniens.

Cette nouvelle race de chevaux était de loin supérieure en taille et en force face aux autres du Vieux Monde. Par comparaison, les chevaux de l'Empire descendent des poneys sauvages des steppes de Kislev et n'ont aucune trace de sang elfique dans leurs veines. Les chevaux de bataille de l'Empire et de Kislev sont acceptables, mais n'égalent en aucun cas les Bretonniens en terme de force et d'endurance bien que ces derniers soient sensibles aux climats difficiles et supportent bien mieux les luxuriantes plaines de l'Ouest.

De même, les étalons Arabéens et les chevaux Cathayans sont également les descendants des poneys sauvages des steppes Kislévites et excluent toute présence de sang Elfique.

Lorsque les guerriers Bretonniens commencèrent à monter les chevaux de Bretonnie, ils se rendirent compte que la force de ces destriers leur permettait de supporter de très lourdes charges, notamment un homme en armure, tout en galopant à grande vitesse sans réel effort. Ces chevaux étaient grands et puissants, sans pour autant manquer d'endurance. Les Chevaliers Bretonniens font donc un maximum d'efforts pour maintenir et même améliorer la pérennité de cette race si particulière. Un facteur très important de cette démarche réside dans la paix établie avec les Elfes Sylvains d'Ethel Loren. Dans les termes de ce pacte, de temps en temps, les Elfes doivent fournir aux Bretonniens quelques uns de leurs précieux coursiers, afin de rapporter du sang Elfique dans les veines des chevaux de bataille Bretonniens.

Cet accord est unique et ne s'est jamais vu ailleurs dans le Monde. Les Hauts Elfes d'Ulthuan refusent catégoriquement de laisser leurs chevaux quitter le pays (sauf quand ils ne parviennent pas à empêcher les Elfes Noirs de le faire pour eux). Les Elfes Sylvains, cependant, savent que leur royaume partage une large frontière avec la Bretonnie, qui fait alors office d'un formidable rempart. Personne ne peut accéder à la forêt de Loren sans avoir affaire aux Chevaliers Bretonniens. Du point de vue des Elfes Sylvains, cette protection vaut bien le sacrifice de quelques coursiers. En retour, ils bénéficient d'épées ou d'autres armes de bon acier.

Un cheval de bataille Bretonnien a une très grande valeur et est exclusivement réservé à un Chevalier Bretonnien. Un paysan ou un Sergent doit se contenter de poneys de race inférieure ne portant aucune trace de sang de coursier Elfique. Le Roi de Bretonnie a pour devoir de bannir du Royaume tout individu pris à céder un Destrier Bretonnien à un étranger. Qu'il soit noble ou vilain, quiconque ayant acheté un Destrier pour l'emmener hors des frontières doit s'attendre à être poursuivi par une armée de Chevaliers furieux. Naturellement, les Chevaliers Bretonniens ne peuvent tolérer qu'un étranger puisse posséder une meilleure monture que la leur. De toutes manières, il est indispensable d'avoir la noblesse et la stature d'un Chevalier Bretonnien pour prétendre chevaucher de tels destriers. Ils ne pourraient supporter des guerriers inférieurs sur leur dos !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**TYPE DE TROUPE** : Bête de Guerre

## REGLES SPECIALES :

**Pur Sang** : Depuis des générations, les Destriers Bretonniens sont habitués à être montés par des Chevaliers en armure. Par conséquent, les Destriers Bretonniens ne souffrent d'aucune pénalité de Mouvement dû à leur caparaçon.

# Pégases Royaux



Pégases de la plus pure race, les légendes disent qu'ils descendent de Glorfinial, le Pégase d'Agilgar, Premier Duc de Parravon et Compagnon de Gilles le Breton. nobles, fiers, les Pégases Royaux sont extrêmement intelligents et font souvent preuve d'une loyauté sans faille envers leur maître. Le plus célèbre d'entre eux était celui de Fandrallan le Flamboyant, qui défendit ce dernier, grièvement blessé, de la colère d'un dragon. Bien que le monstre ignore d'abord le martèlement des sabots du Pégase, il finit par se désintéresser de Fandrallan après avoir été meurtri par les coups de sa monture. Il tourna alors son attention vers lui, épargnant ainsi la vie du Chevalier. Le folklore bretonnien foisonne de telles histoires, et l'on dit que seule la mort peut séparer un Pégase Royal de son maître.

Seuls les plus riches des nobles possèdent un Pégase Royal, car ils sont incroyablement rares. Ceux assez chanceux pour en avoir un le traitent avec le plus grand respect, comme s'il était de leur propre sang. Chaque seigneur aura dans sa suite plusieurs Chevaliers Errants dont leur tâche sera de veiller sur son Pégase Royal, son bien le plus précieux. Les paysans ne sont jamais autorisés à approcher ces créatures, de peur que leur odeur et leur maladresse ne les perturbent. Volstall de Quennelles était connu pour être obsédé à un tel point par son Pégase Royal qu'il faisait exécuter tout paysan qui osait poser les yeux dessus...

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Pégase Royal	8	3	0	4	4	3	4	2	7

**TYPE DE TROUPE :** Bête Monstrueuse

**REGLES SPECIALES :** Vol

*Il est dit que le plus beau destrier jamais vécu était Oriël, la monture favorite du roi Guillaume.*

*Longue est la Chanson de Guillaume, dans sa jeunesse, il était brûlé par une soif insatiable pour l'aventure, et passait des années à explorer les terres qu'il hériterait, chevauchant dans les falaises blanches de Lyonesse juste en face des Montagnes Grises. Le verset 332e de la chanson raconte comment Guillaume tomba par hasard sur une bande d'Orques attaquant quelques elfes des bois dans les terres vallonnées du Massif Orcal.*

*Sans une pensée pour sa propre sécurité, le jeune prince intrépide chargea directement dans la mêlée et fit une brochette de cinq orques sur sa lance lors de sa première attaque. Dans la lutte sanglante qui suivit, Guillaume et les Elfes mirent finalement les peaux-vertes en déroute. Les Elfes étaient reconnaissants envers leur sauveur, un des leurs était Eoth, un prince de leur race. Pour le remercier de son aide, les Elfes donnèrent à Guillaume un poulain blanc pour remplacer son cheval, qui avait été mortellement blessé dans les combats.*

*En un an, le poulain blanc était devenu un magnifique étalon, plus grand et plus beau que n'importe quel autre cheval de Bretagne. Dans son écurie, Oriël était si doux que les enfants pouvaient s'asseoir sur son dos, mais au combat, il était comme un vent furieux, si fier et furieux que les ennemis du roi se replièrent dans la terreur à la seule vue du cheval massif et son cavalier en armure.*

*Oriël a vécu jusqu'à un âge avancé, et engendré de nombreux et beaux poulains. Les étalons blancs qui sont traditionnellement montés par les rois de Bretagne font tous partie de sa lignée. En effet, l'une des nombreuses fonctions de l'Ordre des hérauts est d'enregistrer la lignée des chevaux élevés à l'écurie royale. L'élevage de chevaux est pris très au sérieux par la noblesse, qui veille constamment à élever des chevaux plus grands et plus féroces pour mener les chevaliers de Bretagne dans la bataille.*

# Hippogriffes' Royaux

Les Hippogriffes habitent dans les hauteurs des Montagnes Grises, descendant de temps à autre sur la plaine pour dévorer des moutons et du bétail. Mais ils chassent aussi les hommes, les Orcs ou tout autre créature qui ne peut pas se cacher rapidement. Les Hippogriffes sont sauvages et attaquent avec peu de provocation. Lorsque ils sont énervés, les Hippogriffes sont presque frénétiques, et déchirer leurs ennemis en lambeaux de chair sera la seule façon de d'apaiser leur fureur. De cette manière, un Hippogriffe va détruire tout un troupeau d'animaux, abattant sans motif toute bête dans son champ de vision. Ils sont d'inexorables défenseurs de leur territoire et vont se battre jusqu'à la mort contre toute créature qui s'égare dans leur domaine - il est donc peu surprenant que les Hippogriffes s'évitent mutuellement. Lorsque des Hippogriffes se rencontrent, ils sont susceptibles d'en venir aux mains, généralement dans une bataille violente et sanglante qui durera jusqu'à la mort d'une des deux créatures. Il est certain qu'aucun Hippogriffes ne reculerait ou se retirerait.

Au lieu d'avoir une intelligence redoutable, l'Hippogriffe possède plutôt un instinct féroce. Pendant la chasse, son esprit simple suppose naturellement qu'une proie hors de vue est une proie qui lui a échappé à tout jamais. Ainsi, un Hippogriffe préfère fermer rapidement la distance entre lui et sa proie choisie avant il y ai une chance de s'en sortir. Les victimes qui échappent à un Hippogriffe seront vite oubliés et la bête verra voir ailleurs pour obtenir une gratification plus immédiate.



Les Hippogriffes ont la tête et les ailes d'un oiseau de proie, les membres antérieurs d'un lion de montagne et l'extrémité arrière d'un cheval tout comme la queue. Leur apparence inhabituelle viennent de leurs origines chaotiques. Le désir de l'Hippogriffes pour la chair chaude est si grand que ceux qui les entourent peuvent littéralement sentir leur terrible faim. Les survivants de l'attaque d'un Hippogriffe gardent souvent une surveillance pointue vers le ciel pendant des années.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hippogriffe Royal	8	5	0	5	5	5	4	4	8

**TYPE DE TROUPE** : Monstre

**REGLES SPECIALES** : Vol, Terreur, Grande Cible

## AMELIORATIONS

**Serres Acérées** : L'Hippogriffe gagne la règle Perforant.

**Bec Denté** : L'Hippogriffe gagne 1 Attaque de Morsure suivant la règle Blessures Multiples (2).

**Attaque en Piqué** : L'Hippogriffe gagne la règle spéciale Charge Dévastatrice et +1 en Force au tour où il charge.

**Soif de Sang** : L'Hippogriffe est sujet à la Frénésie et à la Haine.

«Beaucoup de mes camarades diront que le Pégase est la plus grande monture à laquelle tout chevalier pourrait jamais aspirer. Ils parlent de sa grâce, de sa beauté et de sa vitesse, vantant ceux-ci comme les plus grandes vertus qu'une bête pourrait posséder. Mais la seule vertu que je vois est la vitesse, cette dernière me fait avancer sur le champ de bataille plus rapidement, cela m'est suffisant et cela fait déjà plusieurs années que j'ai oublié comment percevoir la beauté dans le fracas des armes. Je n'attends pas la ruse de ma monture, j'attends le carnage et je l'obtiens avec Eiiios, mon Hippogriffe. Alors que d'autres chevaliers ont leurs élégants chevaux ailés, moi je préfère mon ami sauvage ».

- Seigneur Gildas Frangeau,  
Noble Bretonnien



# Roi Louen Coeur de Lion

Louen Leoncoeur est le roi régnant actuellement sur le trône de Bretonnie. Il a déjà prouvé son courage dans plusieurs grandes batailles qui lui ont valu le surnom de "leoncoeur" ce qui signifie "coeur de lion" en raison de son grand courage et de son mépris pour le danger.

Louen coeur de lion est le plus grand seigneur bretonnien depuis Gilles l'Unificateur. Grand roi et puissant guerrier, ses sujets voient en lui un exemple de perfection et d'honneur chevaleresque. Combattant de talent, stratège sans égal, il n'a jamais connu la défaite. Les nobles comme les roturiers parlent de lui avec la même déférence, et n'hésitent pas à le comparer aux Compagnons de Gilles qui forgèrent les légendes de Bretonnie. Certains prétendent même que le sang du Breton coule dans ses veines. Féroce mais honorable, sur le champ de bataille comme à la table des négociations, le "Roy au Coeur de Lion" est renommé bien au-delà des frontières de Bretonnie.

Louen s'est lancé dans la quête du Graal alors qu'il n'était encore qu'un jeune prince, avant de finalement le trouver après de nombreuses années de recherches. Peu de temps après son retour, il accéda au trône de Bretonnie, couronné par la fée Morginana elle-même. Le rêve le plus cher de Louen serait la reconquête et la reconstruction de Moussillon qui a été déshonorée depuis l'affaire du Faux Graal et de la vérole rouge qui l'ont suivi dans son sillage.

Depuis son couronnement en 2500, Louen a eu maintes occasions de faire ses preuves. Il a totalement écrasé l'invasion orque de 2508 à la bataille de la Forteresse du Marais, et a détruit des hordes entières de morts-vivants aux frontières de Moussillon à de nombreuses reprises. Il a victorieusement affronté des pillards venus du nord, les rejetant à la mer, et a mis fin à l'existence de sectes impies qui prospéraient au sein même de son royaume. Si Louen a combattu ses ennemis avec une farouche détermination, il l'a toujours fait avec honneur, à la façon d'un vrai chevalier. Certains généraux peu scrupuleux voient le respect de tels codes comme une entrave mais Louen y puise au contraire sa force. Il a été béni entre tous par la Dame du Lac, et l'on murmure même que la déesse lui aurait délivré un baiser. Il est certain qu'il est habité par la puissance magique du Graal, car une croyance populaire veut que lorsqu'il est blessé, de la lumière s'écoule de ses plaies, jusqu'à ce qu'elles se referment.

Après plus de vingt ans passés sur le trône de Bretonnie, Louen paraît toujours être dans la force de l'âge, ce qui ne manque pas d'étonner nombres d'érudits qui murmurent qu'il aurait quatre-vingt-dix ans. Il semblerait qu'il soit sur le point de tourner son attention vers le duché maudit de Moussillon, pour le débarrasser du mal qui y réside et restaurer sa gloire de jadis.



S'il y parvient, nul doute que la Bretonnie toute entière sera unie sous sa bannière, une bonne fois pour toutes.

Le roi Louen se rend souvent au combat avec ses troupes, en chevauchant un hippogriffé qui provoque la peur chez l'ennemi. Ses prouesses au combat sont telles que ses adversaires fuient et la présence du roi sur le champ de bataille semble accorder plus de courage aux bretonniens.

En dehors de la guerre, il est reconnu comme un monarque juste. Il ne tolère pas que la lettre de la loi soit interprétée pour commettre des abus, et même le noble le moins bien né peut requérir une audience personnelle. Le Roy a émit un décret interdisant que quiconque ait à souffrir de ce qui est dit durant cette audience, et il le fait respecter. Le seul regret de la plupart des Bretonniens est que leur Roy ne soit qu'un seul homme. Chaque fois que le roi se mêle d'une affaire, justice est rendue.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Roi Louen	4	7	5	4	4	3	7	5	10
Beaquis	8	5	0	5	5	5	6	5	8

**TYPE DE TROUPE** : Infanterie (Personnage Spécial).

**Beaquis** : (Monstre). Louen se rend au combat sur son loyal hippogriffé. S'il est tué, Beaquis rapporte 180 points de Victoire.

## REGLES SPECIALES (Louen): **Le Serment du Graal.**

**La Vertu du Lion :** Cette Vertu a été accordée à Louen le jour de son couronnement par la Fée Enchanteresse Elle-même. Cette vertu est unique. En combat, Louen frappe avec la force et la férocité qui lui vaut son surnom, le Lion. Au début de chaque phase de corps à corps, Louen bénéficie d'une bonus en Force de 1d3.

**Le Champion de la Dame :** Louen profite d'une bénédiction encore plus importante que ceux qui ont porté le Saint Graal aux lèvres. La sauvegarde invulnérable accordée par la Bénédiction de la Dame est toujours de 5+, quelque soit la Force de l'attaque. De plus, il gagne la règle spéciale Régénération (4+). Toutefois, le code de la Dame du Lac imprègne tant Louen que s'il perd la Bénédiction de la Dame, il perd immédiatement 1 PV.

## REGLES SPECIALES (Beaquis): **Vol, Terreur, Grande Cible.**

**Monture Loyale :** Beaquis éprouve une telle loyauté envers Louen qu'il comptera toujours comme ayant obtenu 3-4 sur le Tableau de Réaction des Monstres en cas de mort du Roi.

## OBJETS MAGIQUES :

### **Épée de Couronne (Arme Magique)**

*Quand le roi part en guerre, il brandit l'épée de Couronne, une relique puissante portée par de nombreux rois de Bretonnie dans le passé. Cette arme redoutable a été forgée à partir de l'argent le plus fin de Bretonnie, et trempée dans des étangs enchantés situés au plus profond de la forêt. C'est une arme bénie provenant des chambres fortes sanctifiées du Temple de la Dame, à Couronne ; cette lame consacrée est imprégnée de vertu.*

Cette épée permet à Louen de relancer ses jets pour toucher ratés. De plus, chaque figurine au contact avec Louen doit réussir un test d'Initiative. Si elle échoue, elle ne peut pas attaquer et sera touchée automatiquement lors de ce round.

### **Armure Eclatante (Armure Magique)**

*Le premier roi de Bretonnie, Louis le Téméraire a demandé aux nains de lui façonner une armure plus belle que toutes les autres du monde connu. La vue incomparable de leur roi vêtu de l'armure éblouissante d'or et d'argent est source d'inspiration pour tous les chevaliers de Bretonnie lors de la bataille. Cette armure enchantée reflète et amplifie la lumière du soleil, de sorte que le chevalier luit d'un éclat éblouissant lorsqu'il s'élançait au galop. L'éclat des plaques polies de l'armure font qu'il est difficile de regarder son porteur.*

Armure Lourde. Les ennemis de Louen subissent un malus de -1 pour le toucher au Tir et au Corps à corps.

### **Bouclier du Lion (Armure Magique)**

*Louen porte le bouclier qui le protège depuis qu'il est devenu chevalier. Il a été travaillé au fil des ans par les meilleurs artisans bretonniens et enchanté par les plus grandes prophétesses pour devenir un puissant artefact. Le bouclier est conçu pour contrer la puissance des sorts afin de protéger son porteur contre la magie ennemie. Bouclier.*

Louen bénéficie d'une Résistance à la Magie égale au nombre de dés de Pouvoir utilisés pour lancer le sort.

### **Couronne de Bretonnie (Objet Enchanté)**

*Béni par un baiser de la Dame avant d'être posé sur le front du premier roi de Bretonnie, cette couronne est un symbole d'autorité depuis l'avènement du fils de Gilles, le roi Louis l'Impétueux. Elle est baignée d'un halo de lumière dorée aussi intense que le jour ou elle fut offerte aux bretonniens. Cette couronne a le pouvoir magique d'accroître le charisme de celui qui la porte.*

La Présence Charismatique de Louen est augmentée de 6ps. De plus, les unités profitant de son Commandement sont immunisées à la Panique.

### *Seigneur Béranger Vaillancourt, chevalier vengeur de Brionne.*

Ce chevalier ermite ne possède aucune terre et n'a pour titre que celui de chevalier, et pourtant il est renommé dans toute la Bretonnie et au delà. Il a obtenu le rang de chevalier du Graal plus tôt que la moyenne et jura de protéger le sanctuaire ou la Dame lui était apparu. Il s'est chargé vaillamment de son devoir jusqu'à qu'un messenger l'informe que sa soeur Sybilla était en train de mourir. Il pris alors congé de sa tache pour se rendre sur son lit de mort. Mais pendant son absence, le sanctuaire avait été profané par une bande de bandits composés de 13 hommes désespérés qui parcouraient la terre en quête d'or et de pillage.

Quand il revint, sa soeur finalement bénie et enterrée, Sire Beranger fut rempli de colère divine. Il jura alors de chasser tous les profanateurs. Il les traqua dans tous le Vieux-monde et aujourd'hui, tous sont morts excepté leur chef, le vilain Rainouart Ducharme. Rainouart sait qu'il est traqué, et a dans son desespoir juré allégeance au dieu du chaos Tzeentch en espérant que le seigneur du changement saura le protéger de la colère de Sire Beranger.

En fait, il est devenu un pion sur l'échiquier de Tzeentch qui souhaite corrompre ce brave chevalier en serviteur des ténèbres. Sire Beranger va-t'il céder à la colère et à son désir de vengeance et devenir ce que Tzeentch souhaite ?

Ou vengera il son déshonneur pour devenir l'un des plus grands héros de Bretonnie ? Seul l'avenir le dira.

# La Fée Enchanteresse

La Fée Enchanteresse de Bretagne est la prophétesse de la Dame du Lac. Personne ne connaît sa véritable origine, mais elle apparaît dans les légendes et fables datant de l'âge sombre de la Bretagne. Une de ses apparitions les plus importantes est celle de l'épique saga de troubadour connu sous le nom de «La Chanson de Gilles», qui loue les exploits de Gilles le Breton. C'est elle qui a mystérieusement emporté Gilles, mortellement blessé, sur l'île de Lys pour être guéri.

Figure d'inspiration et de splendeur, la Fée Enchanteresse est la représentante personnelle de la Dame du Lac: en tant que telle, elle est l'un des êtres les plus influents de toute la Bretagne. Sa volonté est celle de la Déesse, et même le roi doit accéder à ses requêtes. Les Chevaliers du Graal, ayant fait serment de servir la Dame, sont voués à répondre à l'appel de la Fée Enchanteresse. Leur devoir sacré est plus important que tout, et passe avant même leur loyauté à la couronne ou aux ducs, car la Dame du Lac et la Fée Enchanteresse incarnent la terre de Bretagne plus que n'importe quel seigneur mortel. Si la lignée royale venait à être interrompue, seule la Fée Enchanteresse aurait le pouvoir de nommer un successeur. L'événement historique qui illustre au mieux le pouvoir politique de la Fée Enchanteresse eut lieu sous le règne de Ballaume le Brave: elle ordonna à ses Chevaliers du Graal de le chasser de sa propre cour, le destituant de son titre et du coup de son honneur, avant de le bannir du royaume et d'installer son successeur sur le trône.



On raconte que les siècles ont vu se succéder différentes Fées Enchanteresse, et celles-ci sont de fait connues par divers noms. L'actuelle est appelée Morgiana. Certains pensent que la fée Enchanteresse existe depuis les origines de la Bretagne, ce qui fait d'elle un être millénaire. D'autre raisonnent que lorsqu'une Fée Enchanteresse périt, elle se réincarne immédiatement afin de poursuivre son devoir sacré.

La Fée Enchanteresse va et vient à sa guise, libre des contraintes hiérarchiques de la société bretonnienne et mue par sa volonté de la Dame du Lac. On sait qu'il lui arrive d'apparaître à des Chevaliers de la Quête et qu'elle les guide alors au travers des dernières étapes de leur voyage vers la Dame. Au gré de ses pérégrinations, qui la portent d'une forêt sacrée à une autre, elle rassemble autour d'elle de jeunes enfants, dotés de pouvoirs latents qu'elle seule peut percevoir. Ces jeunes gens sont alors emmenés en un lieu au-delà du temps et des barrières de la chair, le mystérieux Autre-Monde. Les fillettes reviennent parfois, des années plus tard, comme Damoiselles du Graal, bénies dans leur âme et leur cœur, mais nul n'entend plus jamais parler des garçons.

Une tâche importante pour tout Chevalier en quête du Graal est de la rechercher et de lui demander des faveurs et des conseils relatifs à la recherche du Graal. Une de ses demeures connues est l'île de Lys au milieu du lac de Châlons où la Dame du Lac fut apparue à Gilles, mais elle fut aussi trouvée ailleurs, même dans des endroits éloignés. Chaque fois que la Bretagne est menacée d'un danger, ou qu'un nouveau roi doit être couronné, ou qu'une importante affaire nécessitant son conseil survient, le roi, ou les Chevaliers du Graal, enverront des Chevaliers Errants la trouver. Il arrive qu'elle daigne honorer l'ost Bretonnien de sa présence quand il marche au combat. Montée sur une licorne, elle inspire les chevaliers qui, en sa présence, sont capables d'actes étonnants de bravoure et d'héroïsme. De plus, elle accorde ses faveurs magiques sur le plus brave et le meilleur d'entre eux.

En cas de péril imminent, la Fée Enchanteresse poussera les ducs et le roi en personne à partir guerroyer. Il lui arrive de chevaucher auprès des armées, et de vouer ses pouvoirs surnaturels à la protection de ceux qui se battent au nom de la Dame. Sa fureur légendaire est grandement respectée, et son regard perçant étincelle de pouvoir tout juste contenu, inspirant une sainte terreur à ses adversaires comme à ses alliés. On sait d'elle qu'elle est capable de déchaîner les pouvoirs du ciel pour foudroyer ses ennemis, et l'on prétend même qu'elle peut tuer d'un seul regard.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Fée Enchanteresse	5	4	4	3	3	3	5	1	9
Silvaron	10	5	0	4	4	3	5	2	8

**TYPE DE TROUPE** : Cavalerie Monstrueuse  
(Personnage Spécial).

**REGLES SPECIALES** (La Fée Enchanteresse) :

**Aura Suprême de la Dame** : La Fée Enchanteresse bénéficie d'une Résistance à la Magie (3). Elle cause également la Peur. Face aux unités de Skavens, d'Orques, de Gobelins et d'Hommes Bêtes, elle cause la Terreur. De plus elle bénéficie d'un bonus de +2 pour lancer ses sorts du Domaine de la Vie et du Domaine de la Dame.

**Faveur de la Fée** : Une figurine de l'armée Bretonnienne (qui doit être le Champion de n'importe quelle unité de Chevaliers) peut bénéficier de la Faveur de la Fée. Nommez cette figurine après le déploiement, mais avant le premier tour. Le Chevalier gagne un bonus de +1 pour Toucher au corps à corps. Cependant, si le chevalier perd la Bénédiction de la Dame, lui et la Fée perdent automatiquement un Point de Vie.

**Bénédiction de la Dame** : Le pouvoir de la Fée est tel que l'armée Bretonnienne n'a pas besoin de prier pour obtenir la Bénédiction de la Dame. De plus, la Sauvegarde Invulnérable de la Fée Enchanteresse et des Chevaliers qui l'accompagnent passe à 5+, quelque soit la Force de l'attaque.

**REGLES SPECIALES** (Silvaron) :

**Licorne** : Silvaron est une fière et noble licorne, une bête dont on dit qu'elle parcourt l'Autre-Monde du folklore bretonnien. On raconte que seules les capricieuses fées qui y résident peuvent chevaucher de telles montures, et le fait que la Fée Enchanteresse en soit capable pousse certains à dire qu'elle n'est pas de ce monde...

Silvaron gagne un bonus de Force de +2 en Charge et bénéficie d'Attaques Magiques.

**OBJETS MAGIQUES** :

**Le Calice des Potions (Objet Enchanté)**

Le Calice des Potions de la Fée Enchanteresse détient une potion magique distillée de lys recueillies par elle la veille de la bataille. Le pouvoir de la coupe dépend des lys qu'elle choisit et les sorts qu'elle tisse sur eux. Le calice est un élément d'une grande puissance cachée pour celui qui savent comment l'utiliser.

Objet Enchanté. A n'importe quel moment de la phase de Magie Bretonnienne, vous pouvez lancer 1D6. Le résultat indique un sort du Domaine de la Dame, lequel est automatiquement lancé comme un sort d'objet. (la valeur de lancement est égale à la valeur minimale requise). Ce sort ne nécessite aucun dé de Pouvoir mais ne peut en aucun cas être amélioré. Cependant, sur un résultat de 6, le sort est lancé, mais le Calice perd ses pouvoirs et ne peut plus être utilisé de la bataille.

**La Ceinture d'Or (Talisman)**

La Fée Enchanteresse porte une ceinture brillante autour de sa taille que l'on appelle la Ceinture d'Or. Elle est tissée avec une protection magique et défie les ennemis voulant la frapper. Grâce à son pouvoir, la Fée Enchanteresse peut accompagner les Chevaliers dans la bataille, sans porter aucune armure, car le pouvoir de la Ceinture d'Or la protège.

La Ceinture d'Or offre à la Fée une Sauvegarde Invulnérable 4+.

**Crapaud (Objet Cabalistique)**

La Fée Enchanteresse a un crapaud en tant que familier. On dit que c'est un sorcier qui, une fois, lui a déplu suffisamment pour qu'elle le maudisse de la sorte. Elle lui plaît de le garder languir comme un crapaud, croassant dans le lac à côté de sa demeure, ou dans un sac de cuir pendu à sa ceinture. La Fée Enchanteresse tire la puissance de son familier afin de renforcer ses sorts et affaiblir la magie de ses ennemis.

Le Crapaud ajoute un dé de Pouvoir ou un dé de Dissipation supplémentaire à la réserve du joueur Bretonnien pour chaque phase de Magie.

## RIVALITES DE MAGICIENS

Les Fées Enchanteresses sont réputées pour être jalouses de leur position, et n'aiment pas les autres magiciens de la cour, en particulier ceux de sexe masculin. Personne ne sait pourquoi cela devait être ainsi. Parfois, des sorciers s'enferment dans l'une des plus hautes chambres d'une auberge afin de discuter de la question avec un tonneau de vin. C'est triste à dire, mais la conclusion à laquelle ils arrivent inévitablement, au moment où le vin vient à manquer (ce qui peut durer en effet de nombreuses heures), c'est que la Fée Enchanteresse est une femme, et donc complètement irrationnelle.

Les sorciers qui ont officiellement étudié dans l'Empire, sont extrêmement méfiants vis à vis de la Fée Enchanteresse et ressentent l'influence qu'elle a sur le roi.

Beaucoup parlent encore de la joute magique qui a éclaté entre la Fée Enchanteresse et un sorcier de la cour au grand Tournoi de Couronne sous le règne du roi Jean le Bon. Tout le monde s'était arrêté de regarder les chevaliers et ils se tournèrent pour regarder le spectaculaire duel de magie. Avant que la nuit tombe, le roi commanda à tous ses chevaliers de fouiller les hautes herbes à la recherche du crapaud qui répondrait au nom du plus talentueux magicien de la cour !

Parmi les ducs et barons, certains ne jure uniquement que sur la Fée Enchanteresse tandis que d'autres préfèrent les sorciers des écoles impériales d'Altdorf, ces derniers sont généralement des gens de leur propre famille. Cela est particulièrement le cas quand un baron n'a qu'une seule fille ne pouvant pas hériter de son domaine. C'est son mari qui va hériter les terres de son père. Ainsi le baron pourrait envoyer sa fille étudier à Altdorf afin qu'elle - et donc sa propre lignée de sang - conserve le contrôle de l'héritage grâce à la magie, pour influencer son mari si nécessaire !

# Le Chevalier de Sinople

Le Chevalier de Sinople est une figure fameuse du folklore bretonnien, et les histoires et poèmes à son sujet font partie des plus populaires en Bretagne. Un personnage fréquent dans les spectacles de marionnettes et pièces de théâtre joués aussi bien pour les paysans que pour les rois, il est orné de son armure étrangement couverte de lierre et psalmodie sa célèbre tirade : “Nul ne passe !” Traditionnel fléau du vaillant Chevalier de la Quête de ces récits, le Chevalier de Sinople les défie en duel pour qu’ils puissent prouver leur valeur auprès de la Dame elle-même et ainsi, goûter au saint Graal.

Peu réalisent pourtant que ces histoires sont liées dans les faits. Le Chevalier de Sinople est le protecteur sacrée de Bretagne et son essence spirituelle est étroitement liée à la terre et à la Dame du Lac elle-même. Il est apparu à de nombreux Chevaliers de la Quête. Ils parlent du ciel se voilant, recréant la pénombre du crépuscule et une brume verte émanant de la terre, prenant lentement la forme d’un homme chevauchant un destrier s’ébrouant. Le guerrier brandit une épée rayonnante, ses yeux brillant d’une lumière mystérieuse.

Le Chevalier de Sinople est le champion de la Dame du Lac et protecteur des sites sacrés de Bretagne. En plus de se matérialiser pour tester la foi des Chevaliers de la Quête, le Chevalier de Sinople apparaîtra quand ces lieux sacrés seront profanés par des intentions malveillantes. Au sein des hardes bestiales des forêts corrompues, il est connu sous le nom de Shaabhekh, littéralement “le Tueur d’Ame”, car il a occis d’innombrables milliers de leur espèce au cours des siècles. Il apparaît soudainement du tronc des arbres les plus anciens, ou galope furieusement de lacs immobiles ou de cascades tumultueuses pour accomplir sa terrible vengeance contre ces intrus. Aussi rapidement qu’il est apparu, il disparaîtra dans la brume dès que son juste massacre aura été accompli. Dans certains récits, il pourra disparaître à un endroit pour réapparaître derrière ses ennemis, les tuant sans merci avant de disparaître et de réapparaître à nouveau.

Il se manifeste à ceux qui ont entrepris la quête du Graal et protège les mystérieuses clairières, lacs et cercles de pierres là où la Dame du Lac apparaît. Il défie à mort tout Chevalier de la Quête à la recherche du Graal. C’est l’ultime test de la Quête du Graal. Si le Chevalier de la Quête arrive à battre le Chevalier de Sinople, il pourra finalement accéder au Graal. Un Chevalier indigne du Graal ne pourra jamais battre le Chevalier de Sinople et fuira ou sera tué. Le Chevalier de Sinople ne peut pas être tué, peu importe l’importance des blessures qui lui seront infligées.

Les armes ont peu d’effet sur le Chevalier de Sinople. Certains disent que les lames et les flèches le traversent comme s’il était aussi peu consistant qu’une brume matinale, alors que dans d’autres histoires, même les blessures les plus sévères qu’il ait subi n’ont virtuellement aucun effet.

Dans un conte épique, un Chevalier de la Quête tranche proprement la tête des épaules du Chevalier de Sinople, mais l’être surnaturel ramassa simplement sa tête avant de s’en aller.

Ce qu’est le Chevalier de Sinople est un sujet largement débattu, et personne en Bretagne, sauf peut être la Fée Enchanteresse, ne connaît la vérité. Certains croient qu’il est l’esprit de la Bretagne, empruntant une forme physique, alors que d’autres affirme qu’il s’agit de Gilles le Breton en personne, se dévouant complètement à sa terre et à la Dame après avoir été ôté de ce monde.

Qui ou quoi qu’il soit, le Chevalier de Sinople protège du mal ses lieux sacrés. Il défie non seulement les Chevaliers de la Quête, mais tue également tous les monstres, Orques, ou toutes autres viles créatures profanant ces sites sacrés de leur présence. Il chevauche dissimulé parmi les arbres et les buissons pour apparaître soudainement devant ses adversaires, l’épée tirée. Il n’y a pas d’autre choix que de combattre ou mourir.

A chaque fois que les bretonniens se préparent à combattre près d’un site sacré de la Dame du Lac, le Chevalier de Sinople se manifeste et prend part à la bataille pour défendre le site sacré de l’ennemi. Une apparition terrifiante, le Chevalier de Sinople remplit ses ennemis et les prétendus ravageurs de la Bretagne d’une terreur à glacer les os. Resplendissant sur son Destrier d’Ombres, le Chevalier de Sinople n’appartient pas à ce monde, apparaissant apparemment du sol lui-même, son essence spirituelle liée à la terre de Bretagne. Une fois appelé aux armes, le Chevalier de Sinople est fidèle à son devoir de protéger la Bretagne et s’il venait à être tué à la bataille, il peut être miraculeusement ressuscité de la terre pour continuer le combat encore et toujours.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sinople	4	7	3	4	4	3	6	4	10
Coursier d'Ombre	9	4	0	4	3	1	4	2	6

**TYPE DE TROUPE** : Cavalerie (Personnage Spécial)

**REGLES SPECIALES** : Ethéré, Terreur, Indémoralisable, Instable.

**Gardien des Sites Sacrés** :

Le Chevalier de Sinople n’est pas déployé en même temps que le reste de l’armée, mais suit les règles d’Embuscade, à l’exception qu’il peut apparaître dès le premier tour. Lorsqu’il apparaît, le Chevalier de Sinople doit être placé sur n’importe quel élément de décor naturel. Si aucun décor de ce type n’est présent, il peut être placé sur n’importe quel bord du champ de bataille.

#### **Aura de la Fée :**

Le Chevalier de Sinople ne peut être tué. Si ses Points de Vie atteignent 0, il est retiré du champ de bataille. Aux Autres Mouvements du prochain tour Bretonnien, le joueur peut tenter de le réveiller à nouveau en suivant la règle Gardien des Sites Sacrés. Cependant, à chaque fois qu'il disparaît, le Chevalier de Sinople souffre d'un malus de -1 pour être ré invoqué. Le Chevalier de Sinople ne fournit des Points de Victoire à l'ennemi que s'il n'est pas présent sur la table à la fin de la bataille.

#### **Bénédictio de la Dame :**

Que l'armée ait prié ou non, le Chevalier de Sinople bénéficie d'une Sauvegarde Invulnérable de 5+.

#### **OBJETS MAGIQUES :**

##### **Lame de Douleur (Arme Magique) :**

*L'épée du Chevalier de Sinople brûle en émettant une étrange lumière. Il balaye autour de lui de son épée, chaque coup découpant ses ennemis d'une force impressionnante. La Lame de Douleur est une puissante épée d'une taille et d'un poids considérables que le Chevalier de Sinople semble porter avec l'apparente facilité d'une baguette de saule.*

La Lame de Douleur peut être utilisée de deux façons, à déterminer au début de chaque phase de corps à corps. Le Chevalier de Sinople peut bénéficier de 1D6 Attaques supplémentaires, ou d'une bonus de +2 en Force.



# Bohémond le Fléau des Bêtes, Duc de Bastogne



Bohémond est le Duc du vaste domaine de Bastogne, au coeur des terres de Bretagne. Ce duché est probablement le plus ancien du Royaume et son Duc est traditionnellement un des nobles les plus importants. Bohémond a achevé sa Quête du Saint Graal avant d'avoir hérité du Duché, aussi le Roi en personne lui offrit la seigneurie de cette terre ancestrale plutôt que de le laisser s'exiler en Chevalier Ermite dans une chapelle de Bastogne.

Le vaste domaine de Bohémond est presque entièrement rural et son château de Bastogne est juché sur un très haut roc escarpé dominant la forêt de Châlons. De là, Bohémond et son puissant contingent de Chevaliers mènent une guerre sans relâche aux Orques, au Skavens et aux autres viles créatures qui infestent les vastes étendues montagneuses des terres Bretonniennes.

Le Duc Bohémond de Bastogne est un Chevalier du Graal reconnu pour ses combats héroïques face à des monstres de toutes sortes, ce qui lui valu son surnom de "Fléau des Bêtes". Il est également connu pour refuser le combat face à des adversaires qui lui sont inférieurs ; même s'ils cherchent à le combattre, il préférera les assommer plutôt que de leur prêter une véritable attention. Au delà de des prouesses grandissantes, la recherche d'une foi noble et vertueuse prend une place bien plus importante en Bretagne, et même au-delà. Il a été l'un des rares Ducs à chevaucher aux côtés de l'Empire face à la vague meurtrière provoquée par la Tempête du Chaos.

Bien que Bohémond soit un descendant direct de Gilles le Breton, il est profondément loyal au Roi Louen et n'a jamais exprimé le moindre désir quant à porter un jour la Couronne. En effet, il délègue toutes les affaires administratives du duché à ses intendants et l'exécution de la Justice à ses juges. Hélas, il n'est pas très habile à juger du caractère de ses gens, et se trouve obligé de remplacer ces hommes beaucoup trop fréquemment.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bohemond	4	6	3	4	4	3	6	4	10
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**TYPE DE TROUPE** : Cavalerie (Personnage Spécial)

**REGLES SPECIALES** : Le Serment du Graal, Vertu d'Héroïsme.

**Fléau des Bêtes** : En tant que vétéran des innombrables batailles et raids menés contre les pires créatures qui hantent le pays, Bohémond hait les Skavens, les Hommes Bêtes, les Orques et les Gobelins.

**OBJETS MAGIQUES** :

**Masse Bestiale de Bastogne (Arme Magique)**

*L'énorme masse de Bohémond est une arme impressionnante, et est aussi lourde de Magie que d'Acier. La poignée a été taillée dans l'os de la jambe d'un Dragon, tué par Bohémond, et la masse a été forgée à partir du fer d'un Météore par les Seigneurs des Runes Nains en personne.*

La Masse Bestiale confère à Bohémond un bonus de Force de +2 ainsi que la règle spéciale Blessures Multiples (2).

**Bouclier de Bohémond (Bouclier)**

*Lorsque Bohémond se présenta à la Dame du Lac, elle lui ordonna de laver son bouclier du sang de Dragon qui le souillait. Les eaux du Lac Sacré lavèrent le bouclier et l'imprègnent depuis d'une puissante magie.*

Si un ennemi touche Bohémond avec une Arme Magique, lancez 1D6 pour chaque touche. Sur un résultat de 6, l'attaque est parée et l'Arme Magique ennemie détruite. Les autres blessures sont résolues normalement pour ce tour.

*"De nos Lances et nos Lames, nous détruirons nos ennemis. Nous, Chevaliers de Bretagne, les jetterons à bas. Avec notre Dame, nous serons immortels. On se souviendra de nous jusqu'à l'éternel, et les sabots de nos destriers résonneront à travers les âges.*

*Pour la Terre, pour la Dame, pour le Roi, chargez !"*

# Tancredi, Duc de Quenelles

Le Duc Tancred II a été un grand Seigneur de Quenelles. Son plus grand acte a été sa victoire face au Nécromancien Heinrich Kemmler et au Champion du Chaos Krell, qui s'était allié aux Skavens et avait attaqué l'Abbaye de La Maisontall. C'était en l'an 1513 (2491 du Calendrier Impérial), et le Duc est désormais un vieil homme, vouté par les ans, mais conserve une vigueur exceptionnelle.

Le Duc lui-même, néanmoins, sait que la Mort s'approche et il s'inquiète de plus en plus quant à l'avenir de son Duché. Le Duc Tancred avait des fils. L'aîné fut terrassé par une odieuse créature qui avait soulevé une armée de Morts Vivants au sein même de Quenelles. Le second était un jeune Chevalier Errant tué au cours de la bataille contre Heinrich Kemmler. Le troisième était un vaurien qui s'était noyé dans une barrique de vin trois ans plus tôt. Le dernier, Einhard, a quitté le Domaine il a dix ans à la recherche du Graal. Personne n'a plus jamais entendu parlé de lui. Bien que dix ans soit une fort longue Quête, cela reste bien inférieur au record. Tancred est terrifié de croire que tous ses fils soient morts, et prie sans relâche la Dame que son dernier fils soit en vie et lui revienne pour lui succéder. Quoi qu'il en soit, il sait au plus profond de lui qu'il doit prendre des dispositions pour l'avenir de ses terres.

Le Duc de Quenelles est le seul à utiliser un titre moindre : Il est également Comte de Cuilleux, et, par respect envers les braves Chevaliers du pays, il établit des chartes et ses décisions concernant cette région selon ce titre.



Les Ducs de Quenelles sont les ennemis jurés du Seigneur Liche Kemmler. Cet esprit maléfique rode dans les Montagnes Grises, empoisonnant les frontières orientales de la Bretagne, ruminant la cuisante défaite que Tancred lui a infligé. Le Duc a juré devant la Dame de traquer le Nécromancien, de les pourchasser et de les anéantir définitivement, lui et ses disciples. Pour le soutenir dans sa Quête, le Roi lui a fait remettre des armes antiques, de puissants artefacts destinés à détruire les Morts Vivants.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tancred	4	6	3	4	4	3	6	4	10
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**TYPE DE TROUPE :** Cavalerie (Personnage Spécial)

**REGLES SPECIALES :** Le Serment du Graal, Vertu de Pureté.

**OBJETS MAGIQUES :**

**Lame des Bannis (Arme Magique) :**

*Lorsque Tancred lui-même s'est engagé à trouver et détruire Heinrich Kemmler, il s'est vu remettre par le Roi en personne cette lame enchantée. Cette antique relique a été retrouvée dans les ruines d'un ancien sanctuaire de Couronne, mis au jour lors de la reconstruction de la tour ouest de la forteresse du Roi. Elle a été sans aucun doute forgée pour brandir les hordes de Morts Vivants de Settra qui avait envahi le pays durant l'ère Sombre de Bretagne.*

Toutes les figurines Morts-Vivantes au contact de Tancred à la fin de chaque phase de corps à corps subissent une blessure sans Sauvegarde d'Armure autorisée. De plus, Tancred est immunisé à la Peur et à la Terreur causées par les Morts-Vivants.

**Bouclier du Graal (Bouclier) :**

*Le Bouclier du Graal a été béni par chaque Compagnon du Graal. Il se dit que son porteur ne vieillit plus dès l'instant où le bouclier entre en sa possession. Cette ancienne relique de famille a été remise aux Ducs de Quenelles, renommés pour leurs pouvoirs face aux Morts Vivants.*

La Sauvegarde Invulnérable conférée par la Bénédiction de la Dame passe à 4+, quelque soit la Force de l'attaque.

**Îcône de Quenelles (Objet Enchanté) :**

*De tous les Compagnons du Graal, Frédémond de Quenelles était probablement le plus dévoué à la Dame du Lac. Lorsqu'elle est ouverte, cette icône de prière révèle une image miraculeuse de la Dame et inspire une dévotion dans limites.*

Une seule utilisation. L'icône peut être révélée à n'importe quel moment. Tancred et son unité gagnent immédiatement la Bénédiction de la Dame.

# Jeanne de Lyonesse

Jeanne de Lyonesse devint célèbre comme la Crainte Demoiselle de Bretagne, qui rallia les armées vaincues du royaume durant ses heures les plus sombres.

Cela débuta lorsque le Roi Louis le Brave fut tué alors que Couronne luttait contre une vaste horde de guerriers du Chaos venue dévaster la Bretagne depuis des terres lointaines, par delà la mer des griffes. Les armées du Roi étaient détruites, Couronne assiégée et pour couronner le tout, l'héritier du trône n'était qu'un enfant, incapable de gouverner le royaume. Les guerriers du Chaos se répandaient à travers le pays, brûlants et détruisant tout sur leur passage. Partout, les chevaliers étaient abattus alors qu'ils luttèrent bravement contre l'insurmontable. En ces heures sombres, au milieu des ruines fumantes d'un petit village perdu de Lyonesse, Jeanne vit la Dame du Lac. Elle lui apparut et lui parla de la sorte : "Jeanne, Jeanne, débarasse mes Terres de ces fétides ennemis, car leur seule présence est une offense".

Jeanne n'était rien de plus qu'une humble bergère de 17 ans, ayant une foi profonde. Inspirée par sa vision, elle revêtit une armure trouvée sur le cadavre d'un chevalier et pris les rênes d'un redoutable destrier qui se trouvait sans cavalier. Elle brisa le reliquaire de la chapelle du Graal de son village et s'empara de l'épée qu'elle y trouva. Elle arracha ensuite une tapisserie qu'elle fixa à une lance et s'en alla prestement afin de rallier les chevaliers de Lyonesse, découragés et dispersés. Les chevaliers qui battaient en retraite, lorsqu'ils virent une simple demoiselle, sans nul doute bénie par la Dame, prendre bravement la route pour aller affronter les puissants guerriers du Chaos se sentirent fort honteux. Dès lors, ils jurèrent sur leur honneur de la suivre vers la mort ou la gloire ! Alors que les remparts de Couronne étaient sur le point de se briser sous les coups des béliers de l'armée du Seigneur du Chaos, la rumeur se répandit qu'une nouvelle armée Bretonnienne approchait rapidement, écrasant sous ses sabots tous les ennemis se trouvant sur son passage.

Au moment où les grandes portes allaient se briser, la bannière de la Demoiselle apparut, chevauchant à la tête d'un innombrable ost de chevaliers formant un unique et gigantesque Fer de Lance. Ils se fendirent un passage au travers les rangs ennemis, écrasant leurs adversaires jusqu'à ce que Jeanne se retrouve en face du Seigneur du Chaos lui-même. Lorsqu'il leva son énorme épée au dessus de son visage grimaçant, il fut momentanément ébloui par l'aura de radiance de Jeanne, qui le décapita d'un seul coup d'épée.

Couronne fut sauvée et les ennemis survivants furent poursuivis jusqu'à la mer et massacrés. En signe de gratitude, Louis le Jeune accorda à Jeanne non seulement tous les honneurs de la chevalerie, mais également le duché de Lyonesse.

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

**TYPE DE TROUPE** : Cavalerie (Personnage Spécial)

## REGLES SPECIALES : Le Serment du Chevalier, Porteuse de la Grande Bannière

### Halo de Colère Divine :

*Le pouvoir de la Dame du Lac resplendit au travers de Jeanne tel un halo. De son épée et de son armure émanent la lumière brillante du Juste Chatiment. Ses yeux luisent d'une terrible colère et sa voix en appelle à la damnation de ses ennemis.*

Jeanne cause la Terreur et possède une Résistance à la magie (3)

## OBJETS MAGIQUES :

### Epée de Lyonesse (Arme magique)

*La Dame du Lac guida Jeanne à une chapelle du Graal dans laquelle elle trouva cette ancienne épée - la lame d'un honorable et dévoué chevalier des temps anciens. La Dame mena Jeanne à cette épée à raison, car l'arme possède de grands pouvoirs contre la magie ennemie.*

*Tous les objets magiques portés par les figurines ennemies en contact socle-à-socle avec Jeanne perdent leur propriétés magiques et comptent comme des objets de base de leurs types.*

### La Fleur de Lys (Bannière Magique)

*Cette bannière porte la marque de la Dame du Lac et fut prise dans la même chapelle dans laquelle Jeanne trouva l'Epée de Lyonesse. Le pouvoir de la Dame a maintenu cette bannière aussi lumineuse et brillante qu'elle ne l'était le jour où la Pucelle de Lyonesse la trouva.*

*Durant la phase de magie, le joueur Bretonnien peut retirer un dès de pouvoir de la réserve ennemie et l'ajouter à la sienne en tant que dès de dissipation.*



# Roland le Maréchal



Le Maréchal de Bretonnie est chargé de défendre les Marches de Couronne qui marquent la frontière avec Marienburg et l'Empire. Cette terre marécageuse et fortement boisée est la scène de nombreuses batailles face aux troupes de l'Empire ou d'autres envahisseurs. Le Maréchal profite de la moindre occasion pour repousser la frontière vers l'Est. Malgré le fait que Roland dirige une escorte de chevaliers et détient de nombreux châteaux, la région n'est ni assez grande ni assez stable pour être transformée en duché.

## Sire Panteleon le vieux

*Sire Panteleon a plus de 50 ans et a été Chevalier de la Quête pendant près de 30 ans. Sa réputation est sans égale : Chevaliers, Dames et l'ensemble des paysans chantent les louanges de ses hauts faits. A lui seul, il a tué une vouivre des Orques dans les montagnes de Carcassonne, sauvé plusieurs villages des griffes des Hommes-Bêtes dans la forêt d'Arden et brisé la forteresse d'un nécromancien à Moussillon.*

*Malgré cela, la Dame ne lui est jamais apparu et il n'a jamais eu l'honneur de boire dans le calice qui lui aurait permis d'atteindre le rang de chevalier du Graal. Des rumeurs comme quoi il ne serait pas de noble naissance ou bretonnien ont circulé pendant des années et beaucoup de gens croient qu'il serait une ancienne prostituée Tiléenne déguisée en chevalier.*

*Sire Panteleon lui-même ne comprend pas pourquoi la Dame ne lui est jamais apparu mais ne voit cependant aucune raison d'abandonner sa Quête.*

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

**TYPE DE TROUPE** : Cavalerie (Personnage Spécial)

## REGLES SPECIALES : Le Serment du Chevalier, Vertu de Stoïcisme

**Maréchal** : Toutes les unités amies situés dans un rayon de 12 ps de Roland peuvent relancer tous les tests de ralliement ratés. De plus, s'il rejoint une unité il compte alors comme un musicien.



## OBJETS MAGIQUES :

### Armure d'Agilulf (Armure Magique) :

*On raconte qu'Agilulf a jadis porté cette armure, bien que selon les légendes, ce chevalier n'ait en fait jamais existé, l'armure étant douée d'une volonté propre. Lorsqu'il mourut, son armure fut en effet retrouvée vide. Elle a peu à peu perdue son éclat pour acquérir sa teinte sombre d'aujourd'hui.*

Compte comme une armure lourde et un bouclier. L'armure d'Agilulf accorde une CC de 10 à son porteur.

### Manteau de Damoiselle Hélène (Talisman) :

*La légende raconte que qu'Hélène continua à se battre contre le seigneur de guerre orque Aghdrac bien qu'elle eût perdue son épée, un oeil et une grande partie de son sang. Il est dit que ce manteau conserve la chaleur de son ardente passion et sa volonté de vaincre malgré ses terribles blessures.*

Le porteur est immunisé aux effets des attaques empoisonnées et à Coup Fatal.

### Cor de Frédémond (Objet Enchanté) :

*Roland porte un énorme cor de guerre taillé dans la défense d'un monstre tué par un de ses ancêtres pendant l'âge noir de Bretonnie. Cet antique cor appartenait au duc Frédémond d'Aquitaine, un Compagnon du Graal. Lorsque l'on souffle dedans, ce cor émet un son perçant, attirant toutes sortes d'oiseaux, en mémoire du héros défunt. Il empêche les créatures volantes de voler comme ci elles étaient effrayés par un prédateur infiniment plus grand et voraces qu'elles !*

Une seule utilisation. Le cor peut être utilisé au début de n'importe quel tour bretonnien. Jusqu'au début du prochain tour bretonnien, aucune unité ennemie ne peut voler et sont obligés d'utiliser leur mouvement au sol à la

# Armand d'Aquitaine

Le Duc Armand était le jeune frère du dernier Duc d'Aquitaine, et ne s'était jamais attendu à hériter. En tant que Chevalier Errant, il était réputé à la fois pour son imprudence et sa chance insolente, et a refusé tous les fiefs qui lui ont été offerts jusqu'à ce que le Roi Louen lui-même lui propose de rejoindre la cour royale. Armand s'est souvent distingué par ses actes de bravoure, notamment pour avoir tué le Bestigor Darmal le Tortueux en combat singulier. Beaucoup s'attendait à ce qu'il hérite d'une Baronnie ou reçoive le titre de Marquis. Au lieu de cela, après seulement deux ans, il se mit en quête du Graal. Il a suivi sa Quête dans l'anonymat et n'a jamais évoqué ses périples depuis son retour. Quelques ménestrels et troubadours ont tenté de se concerter pour composer la Chanson d'Armand, mais il a été le seul Chevalier de la Quête à avoir dissimulé son identité. A son retour, en tant que Chevalier du Graal, il a été nommé Porteur de la Grande Bannière du Royaume de Bretagne, titre qui lui sied à merveille.

Le Porteur de la Grande Bannière est toujours un Chevalier d'une bravoure exceptionnelle, car il a l'honneur de brandir la Sainte Bannière de Bretagne. La Bannière représente le Pouvoir de la Dame Elle-même, et l'on prétend que c'est la bannière faite par Gilles le Breton, plus de mille ans auparavant. Armand d'Aquitaine a gagné le droit d'avoir l'honneur de brandir la Sainte Bannière en vainquant tous les autres Chevaliers prétendant à ce titre lors du Grand Tournoi de Couronne.

Armand est l'un des plus jeunes Chevaliers à être devenu Chevalier du Graal, puisqu'il a à peine achevé son chemin vers la Chevalerie qu'il débute sa Quête, laissant à son frère aîné les droits de succession du Duché d'Aquitaine. Armand garde la Bannière nuit et jour, la protégeant dans la chapelle du Graal de Couronne, dormant au pied de la hampe avec son bouclier pour tout oreiller.

Il y a trois ans, le Duc d'Aquitaine décéda, et, par décret royal, Armand a été nommé en première ligne de succession. Depuis, Armand trouve son bonheur en administrant son duché, et prend très à coeur de résoudre les problèmes personnellement.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Armand	4	6	3	4	4	2	6	3	9
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**TYPE DE TROUPE :** Cavalerie (Personnage Spécial)

**REGLES SPECIALES :** Le Serment du Graal, Porteur de la Grande Bannière



## Vertu de l'Ardeur Chevaleresque :

*Le Chevalier réagit à la charge de l'adversaire avec rage et indignation. Comment osent-ils ! Il brandit immédiatement sa lance, éperonne son cheval de bataille et charge à la rencontre de l'ennemi. Lorsque Armand et son unité sont la cible d'une charge, Armand peut tenter un test d'Initiative. S'il réussit, il peut alors tenter une contre-charge et faire un jet de distance de charge. Si cette distance de charge est supérieure à celle de l'adversaire, l'unité ennemie compte comme ayant raté sa charge. Armand et ses Chevaliers peuvent alors charger normalement.*

## OBJETS MAGIQUES :

### Bannière de la Dame (Bannière Magique) :

*Cette bannière a été créée par Gilles le Breton en personne, qui a mené ses Chevaliers à la victoire sous l'oeil bienveillant de la Dame, semant la terreur chez ses ennemis. Bénie par la Dame du Lac, la Bannière représente la force vitale de son Pouvoir.*

Les unités ennemies au contact d'Armand ne bénéficient d'aucun bonus de rang. De plus, elles subissent un malus à leur Commandement égal au nombre de rang de l'unité d'Armand.

# Odo d'Outremer et Suliman l'Arabéen

Odo a été l'un des nombreux Chevaliers de Bretonnie à participer aux guerres en Arabie face au maléfique Sultan Jaffar. Odo prit part à la mise au pas de l'armée de Jaffar en Estalie et rejoint la Grande Poursuite jusqu'en mer. Lorsque les Chevaliers Bretonniens entrèrent sur les terres de Jaffar, Odo était là. Sans tenir compte des rayons brûlants du soleil, faisait fi des mouches et de la soif, Odo recherchait constamment des champions d'Arabie à affronter et à défaire. Bien qu'ils se réfugiaient à l'ombre de leurs oasis, Odo les traquait sans relâche et les entraînaient à venir se battre sous l'impitoyable soleil.

Odo était aussi chevaleresque que déterminé, et exprimait son courage et sa bravoure contre ses ennemis. Lorsqu'il a retrouvé et défait Suliman, il a été si impressionné par son courage qu'il l'épargna. Les deux guerriers développèrent une profonde amitié, surtout lorsque Suliman, un homme d'honneur, perdit tout respect et tout sentiment de loyauté envers le despote Jaffar. Lorsqu'Odo quitta l'Arabie pour rentrer en Bretonnie, Suliman choisit de l'accompagner et devint son frère d'armes.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Odo	4	6	3	4	4	2	5	3	8
Suliman	5	5	3	4	4	2	6	3	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**TYPE DE TROUPE** : Cavalerie (Personnage Spécial)

**REGLES SPECIALES** (Odo) :

**Le Serment du Chevalier, Vertu de Confiance**

**REGLES SPECIALES** (Suliman) :

**Guerrier des Sables** :

Si vous choisissez d'inclure Odo d'Outremer dans votre armée, Suliman viendra aussi à la bataille avec le soutien d'Odo. Odo et Suliman se déplacent et combattent toujours ensemble comme une vraie équipe et peuvent se joindre à un régiment si vous le souhaitez. Suliman a un cri de guerre à glacer le sang, unique à la tribu d'Arabie d'où il vient. Suliman cause la peur lorsqu'il charge.

**OBJETS MAGIQUES** (Odo) :

**Fléau de Fracasse** (Arme magique) :

*Ce puissant morgenstern est animé d'une vie propre et abhorre la magie, trait hérité de son premier porteur, Guillaume de Fracasse, le Fléau d'Arabie. Cette arme arrachera toute arme magique des mains d'un adversaire, à moins que le morgenstern ne rencontre sa tête avant, réglant ainsi la question.*

La morgenstern confère un bonus de Force de +2 lors du premier round de corps à corps. Pour chaque touche réussie, lancez 1D6. Sur 4+, l'Arme Magique de l'adversaire (s'il en a une) est détruite.

**Gantelets de Duel** (Objet Enchanté) :

*Lorsqu'il est jeté, ce gant enchanté change la plus petite étincelle de fierté ou d'orgueil en vague de confiance en soi. On a même vu des skavens affronter le porteur du gantelet en combat loyal (à l'issue bien prévisible).*

Tout défi lancé par le porteur du Gantelet du Duel doit être relevé.

*“ - Tu te bats bien... pour un Infidèle, grogna Suliman, épuisé par le combat.  
- Toi aussi, pour un païen.” souffla Odo, couvert de sueur, le soleil d'Arabie lui brûlant le dos.  
Odo se tenait derrière l'Arabéen, sa lame pointée sur sa gorge.  
- Achève moi, ordonna Suliman.  
- Non... lui répondit doucement Odo. Lève toi. Tu as racheté ta vie.”*

# Le Chevalier à la Lance Périlleuse



Personne ne connaît la véritable identité de ce chevalier. Il assiste à tous les tournois de Bretagne et n'a encore jamais été désarçonné. Il ne lève jamais sa visière et aucun adversaire n'a été en mesure de l'enlever pour voir son visage. En raison de ses prouesses extraordinaires au tournoi, les autres chevaliers l'ont surnommé "la Lance Périlleuse".

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
La Lance	4	6	3	4	4	2	6	3	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**TYPE DE TROUPE :** Cavalerie (Personnage Spécial)

**REGLES SPECIALES :** Le Serment du Chevalier, Vertu de la Joute

## La Lance Périlleuse :

Le Chevalier de la Lance Périlleuse a gagné ce nom en raison de sa compétence de joute unique. Il a l'étrange capacité de viser avec sa lance le point le plus faible de son adversaire et d'éviter le bouclier de son concurrent au moment de l'impact. Aucune sauvegardes d'armure n'est autorisée contre les attaques du Chevalier de la Lance Périlleuse quand il charge.



## Le Bouclier de Parade :

Le Chevalier de la Lance Périlleuse possède aussi une technique unique d'utiliser son bouclier. Il est exceptionnellement habile pour parer l'arme de son adversaire dans un duel au corps-à-corps. Le chevalier de la Lance Périlleuse suit la règle de Parade, même si il est monté. Il peut la combiner avec la bénédiction de la Dame pour un bonus supplémentaire de +1 à sa sauvegarde invulnérable.

## OBJETS MAGIQUES

### La Lance du Chêne Sacré (Arme Magique) :

*Cette lance est taillée dans le bois du Chêne Majeur, le plus grand de Bretagne, sur lequel la foudre s'abattit au moment exact où Gilles fut blessé mortellement. Le bois de la Lance est recouvert de gravures dépeignant les douze batailles de Gilles, et bien que l'arme soit dure comme la pierre, elle est très légère et d'une facture exquise.*

Lance de cavalerie. La Lance du Chêne Sacré permet à son porteur de relancer tous ses jets pour blesser manqués.

### Grand Heaume de Gromril (Armure magique) :

*Ce heaume ouvragé, don du Roi Nain Grundhar Panse d'Airain, fut offert après qu'un groupe de Chevaliers de la Quête eut brisé le siège de Karaz-a-karak. Orné d'une puissante rune de protection, son éclat ne s'est jamais terni au cours de sa longue histoire.*

Le porteur gagne une sauvegarde d'armure de 6+ pouvant se combiner avec celle d'autres équipements conférant une sauvegarde d'armure, et peut relancer ses jets de sauvegarde d'armure ratés.

### Faveur de la Demoiselle (Talisman) :

*À la veille de la bataille, les dames de la noblesse donnent un gage de leur soutien à leur chevalier, tel qu'un ruban, une broche ou une mèche de cheveux. Le chevalier emporte avec lui cet objet, dans lequel il puisera courage et réconfort. Les faveurs données par les demoiselles sont souvent enchantées.*

Le Chevalier bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 2+ contre la première blessure qu'il subit.

*Qui était ce chevalier inconnu ? Il avait battu tous les candidats à l'exception de Sir Laurence, qui était le dernier chevalier restant pour lui faire face. Le mystérieux chevalier n'avait pas dit un mot, mais s'était tout simplement incliné tranquillement devant chacun de ses adversaires avant de les désarçonner. Sir Laurence suait sous son heaume. Il était l'un des meilleurs, et n'avait jamais été battu. Sa main tremblait alors qu'il baissait sa visière, il saisit sa lance, et éperonna son cheval ...*

# Tristan le Troubadour et Jules le Jongleur

Sire Tristan de Bordeleaux était un nom connu dans les cours de Bretagne, bien avant qu'il n'entreprenne sa quête du Graal. Tous ceux qui entendaient la pureté, presque magique, de sa voix ne pouvaient douter qu'il fut touché par la bénédiction de la Dame. Ainsi, il était fort demandé à travers les duchés, chantant les grandes ballades épiques de Bretagne dans les plus vastes salles. Quand Tristan abandonna cette vie pour partir en quête du Graal – son fidèle bouffon, Jules, à ses côtés – sa renommée augmenta d'autant plus. Ensemble, Tristan et son compagnon errèrent en Bretagne, acceptant l'hospitalité des ducs et barons, les divertissant en échange du gîte et du couvert.

Durant cette quête, le duo dépareillé a vu beaucoup de choses étranges et combattu sans fin de terribles ennemis, allant du minuscule mais vicieux gobelin au puissant Seigneur des Bêtes Brax le Cornu.

Tandis qu'ils voyagent à travers un pays infesté de dragons, Tristan entonne des chants héroïques pour se donner du courage. De temps en temps, mené par des rêves envoyés par la Dame, Tristan est amené sur des champs de bataille où ses chansons sont appréciées par les chevaliers. Leurs esprits sont ainsi, galvanisés et leur courage amplifié, arrachant la victoire des griffes même du désespoir.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tristan	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Jules	4	2	2	3	3	1	4	1	6
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

## TYPE DE TROUPE :

**Tristan** : Cavalerie (Personnage Spécial)

**Jules** : Infanterie (Personnage Spécial)

## REGLES SPECIALES (Jules) : Le Devoir du Paysan

### Tantôt Arrogant, Tantôt Craintif :

Jules marche toujours au côté de Tristan, où qu'il aille. Cependant, un malencontreux incident à la bataille de Château Reunart qui a laissé Jules couvert de bleus et passablement irrité (et surtout trouvé Sire Laudyricus de Couronne désarçonné de force et presque empalé par un cheval à bascule) a mis fin à ceci. Jules doit être déployé à 6 pas maximum de Tristan, mais peut ensuite se déplacer librement. Il peut rejoindre des unités obéissant au Devoir du Paysan, mais en aucun cas une unité de Chevaliers.

### Acrobate :

Visiblement incapable d'arrêter de faire des cabrioles, même pour un instant, Jules est incroyablement difficile à toucher. Jules le Bouffon bénéficie d'une Sauvegarde Invulnérable de 2+ contre les attaques non magiques.

### Je devrai vous railler encore une fois ! :

Lors de la bataille, Jules lance un flot constant d'injures, de sarcasmes et de commentaires spirituels (pour un gueu) à l'ennemi. Tout figurine ennemie dans un rayon de 6 ps subit un malus de -1 pour toucher au corps à corps.

## REGLES SPECIALES (Tristan) :

### Le Serment de la Quête, Vertu de Noble Dédain

#### Ballades Héroïques

Tristan possède un répertoire de ballades héroïques et de chansons capables de raffermir les coeurs autour de lui et de les exhorter à se montrer plus valeureux encore. Au début de chaque tour, vous pouvez décider quelle ballade Tristan va chanter. Les effets des ballades se terminent au début du tour suivant. Cependant, Tristan peut poursuivre sa chanson ou en commencer une autre. Il ne peut chanter qu'une ballade à la fois, et cesse bien évidemment de chanter s'il fuit ou est tué.

#### - Chant de Guerre de Quenelles :

Cette chanson retrace les grandes victoires de Bretagne. C'est une ballade puissante et entraînante, capable d'inspirer tous ceux qui l'entendent afin qu'ils se montrent aussi braves et implacables que ceux qui les ont précédés. Tristan ajoute 1D3 à chaque Résolution de Combat auquel il participe.

#### - Le Choeur du Graal :

Cette lente et mesurée mélodie parle de la très sainte Dame du Lac, et de son saint Graal. Tous ceux qui entendent ce chant voient leur foi envers la Dame s'intensifier. La Sauvegarde Invulnérable de Tristan et de son unité conférée par la Bénédiction de la Dame passe à 4+, quelque soit la Force de l'attaque.

#### - Hymne à l'Unificateur :

Le refrain passionné de cette chanson, écrite en hommage au fondateur du Royaume, peut raffermir les coeurs hésitants. Tristan et son unité sont Tenaces.



# Jasperre le Juste

## Vainqueur de Malgrimace

Jasperre est le plus fameux tueur de Dragons du Royaume de Bretonnie. Ce fut lui qui terrassa le Dragon Malgrimace et secourut Isabeau, la fille du Roi, de ses propres griffes. Ce n'était juste qu'un parmi les nombreux monstres occis par Jasperre dans sa quête incessante pour le Graal.

Jasperre chevauche un Pégase, ce qui est un choix de monture avisé pour celui qui cherche à vaincre des Dragons et délivrer des demoiselles de leurs hautes tours !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Jasperre	4	6	3	4	4	2	5	3	8
Pégase Royal	8	3	0	4	4	3	4	2	7

### TYPE DE TROUPE :

Cavalerie Monstrueuse (Personnage Spécial)

### REGLES SPECIALES :

**Le Serment de la Quête, Vertu de Témérité**



### Lance Vertueuse (Arme Magique) :

*Lorsque Jasperre prit la route pour sa quête du Graal, il emporta la Lance Vertueuse de la chapelle du Graal de Sancerre, s'imaginant que sa longue hampe d'acier et son extrémité affûtée en feraient l'arme idéale contre des Dragons. La Dame guida son choix avec justesse, car l'arme ne lui fit jamais défaut et nombreux furent les Dragons à sentir sa pointe acérée percer leurs écailles. La lance est ornée des faveurs des dames, attachées par les demoiselles reconnaissantes, secourues par le galant Jasperre.*

Lance de Cavalerie. La Lance Vertueuse donne un bonus de +3 en Force en charge, en plus de la règle spéciale Blessures Multiples (1D3). Si Jasperre combat un Monstre et une fois que vous avez établi combien de blessures ont été infligées, lancez 1D6, et ajoutez y le nombre de blessures. Si ce total est supérieur ou égal à 6, la Lance Vertueuse a percé le coeur du Monstre, qui est retiré du jeu. Notez que vous devez infliger au moins une blessure pour que cette règle prenne effet. Jasperre peut utiliser la Lance Vertueuse en dépit du Serment de la Quête.

### Heaume du Dracocide (Armure Magique) :

*Le heaume de Jasperre fut noirci par le feu de ses nombreuses confrontations, pourtant il porte les bonnes grâces de la Dame elle-même et continuera à le protéger aussi longtemps qu'il conservera ses traits chevaleresques. Son porteur peut traverser un effroyable brasier comme s'il s'agissait d'une agréable brise d'été.*

Le Heaume confère une Sauvegarde d'Armure de 6+ pouvant se combiner à d'autres pièces d'armure. De plus, la Sauvegarde Invulnérable conférée par la Bénédiction de la Dame passe à 5+, quelque soit la Force de l'attaque. En outre, Jasperre bénéficie d'une Sauvegarde Invulnérable de 2+ contre les Attaques Enflammées.

### Griffe de Malgrimace (Talisman) :

*Arrachée au corps du féroce Malgrimace, la Griffè du Dragon fut gravée par l'artisan Ellabeau et enchantée par des Demoiselles du Graal. Jasperre porte la serre de Malgrimace autour de son cou, le féroce Dragon duquel il délivra la fille du Roi de Bretonnie. La griffè a le pouvoir de protéger Jasperre contre les créatures moindres – car Malgrimace était le plus grand Dragon de son époque et que son influence subsiste bien après sa mort.*

Lorsqu'il combat un Monstre, Jasperre réduit le nombre d'Attaques de son adversaire de 1D3, jusqu'à un minimum de 1.

# Renaud le Chasseur



Renaud est connu à travers la Bretagne toute entière pour sa passion de la chasse. Il est devenu tellement habile avec son long épieu à sanglier qu'il préfère l'utiliser au combat, plutôt que sa traditionnelle lance de cavalerie. Il chevauche avec un faucon accroché à son poignet et il est toujours accompagné de ses fidèles chiens-loups Groffé et Griffé, dont la sauvagerie et la loyauté ne sont égalées par aucun autre chien de chasse en Bretagne. Il n'y a rien que Renaud n'aime plus que de pister une troupe ennemie ou des pillards Orcs et de lâcher les chiens à leurs trousses !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Reynard	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Groffé	8	4	0	4	3	1	4	1	5
Griffé	8	4	0	4	3	1	4	1	5
Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**TYPE DE TROUPE :** Cavalerie (Personnage Spécial)

## REGLES SPECIALES :

### Le Serment du Chevalier, Vertu de Témérité

Griffé et Groffé :

Les deux chiens-loups de Renaud, Griffé et Groffé, restent toujours aux côtés de leur maître au combat et le défendent féroce-ment au corps-à-corps. Reynard et ses chiens-loups se déplacent et combattent toujours ensemble. Si Reynard rejoint un régiment, les chiens-loups le rejoignent également. Si Reynard est tué, Groffé et Griffé courent sauvagement en devenant fou furieux sur le champ de bataille.

Ils iront flairer de grosses bêtes et autres créatures odorantes dans une rage sauvage et se déplaceront toujours vers l'ennemi le plus proche pour le reste de la bataille. Ils attaqueront toute figurine ennemie avec laquelle ils entreront en contact. De plus ils deviennent sujets à la Frénésie. Si ses deux chiens-loups bien-aimés sont tués, Reynard devient immédiatement sujet à la Haine.

### Faucon de Renaud :

Renaud a un faucon de chasse perché à son poignet. Le faucon attaque toujours quelqu'un qui engage Renaud au corps-à-corps, conférant à Renaud une Attaque supplémentaire de Force 3.

De plus, son Faucon peut être utilisé pour attaquer un ennemi au cours de la phase de tir. Prenez pour cible n'importe quelle figurine dans sa ligne de vue et lancez un dé pour Toucher en utilisant la Capacité de Tir de Renaud. Si l'attaque est réussie, l'ennemi subit une touche de Force 3.

### Partie de Chasse :

Renaud choisit souvent de mener ses Sergents Montés au combat plutôt que de rejoindre d'autres Chevaliers. Effectivement, il est bien connu pour considérer la bataille comme une expédition de chasse !

Si Renaud rejoint une unité de Sergents Montés, ils suivent les règles du Serment du Chevalier.

### Épieu à Sanglier (Arme Magique) :

*La Lance à Sanglier de Renaud est une arme gigantesque, aussi longue qu'une lance. Celle-ci est pourvue d'un large fer de lance muni d'une barre transversale pour l'empêcher de s'enfoncer si profondément dans la proie que Renaud ne puisse le retirer ! Cette lance est particulièrement utile pour garder les monstres à distance.*

Lance de Cavalerie. Si l'adversaire de Renaud est blessé par la Lance à Sanglier, celle-ci ne pourra pas attaquer, en conséquence d'avoir été transpercé et repoussé. De plus, les sauvegardes de Peau Ecailleuse ne sont pas autorisées contre les Blessures causées par cet épieu.

### Bois de la Grande Chasse (Objet Enchanté) :

*Le heaume du chevalier est orné de splendides bois, ôtés à la proie d'une grande chasse, abattue par le chevalier lui-même. Les ramures sont des preuves de prouesses exceptionnelles en tant que cavalier et chasseur et accordent virilité et longévité à son porteur.*

Renaud (et l'unité qu'il accompagne) peut lancer un dé supplémentaire pour ses jets de poursuite et garder les 2 meilleurs.



# Bertrand le Brigand

Ils le cherchent ici, là bas... Les Bretonniens le cherchent partout ! C'est Bertrand le Brigand. Il y a tant de rumeurs qui circulent sur l'identité et les origines de ce célèbre scélérat qu'on ne parvient plus à distinguer le vrai du faux. La version retenue ici est celle des paysans de Bergerac, car ils sont mieux placés que n'importe qui pour le savoir.

De Bertrand, connu sur le surnom du "Brigand", on dit qu'il était à l'origine un pauvre paysan du domaine de Bergerac, au plus profond des terres forestières de Bretagne. Tout allait bien jusqu'au jour où le vieux baron du domaine parti en quête du Graal, pour ne jamais en revenir. C'était il y a déjà longtemps. Alors que le baron était au loin, Les Orques surgissaient régulièrement de la forêt en ravageant le domaine. La situation des paysans empirait chaque jour un peu plus.

Selon toutes les traditions de la Chevalerie Bretonnienne, un Chevalier Errant a pour obligation de prouver sa valeur, en prenant par exemple des terres aux Orques, pour pouvoir hériter du domaine de Bergerac. Il était alors du devoir de la baronne d'envoyer son fils gagner ses éperons ou, à défaut, offrir la main de sa fille à un jeune Chevalier qui s'en serait montré digne. Le fils du baron était alors craint et détesté par les paysans en raison de sa cruauté et de son mépris. Aussi, il ne montrait que couardise face aux Orques, mais évoquait à haute voix son désir de prendre la place de son père. Tous au village pensaient que le jeune et courageux Bertrand devait tenter de prouver lui aussi sa valeur et prétendre au titre de Chevalier Errant. Une rumeur circulait alors sur la fille du baron, qui aurait jeté son dévolu sur le beau Bertrand, mais son impitoyable frère l'aurait alors enfermée au plus haut d'une tour. Chaque jour, elle regardait au loin le terrain boueux que Bertrand labourait avec sa paire de boeufs. Pendant ce temps, les Orques ravageaient la région.

Bertrand ne tarda pas à prendre le commandement des paysans. Alors que les nobles s'enfermaient dans le château, il organisa les villageois. Le tir à l'arc était pratiqué tous les jours afin que les archers deviennent surdoués en la matière. Bertrand mit en sûreté les alentours du village, et bientôt tous les raids orques vinrent se heurter à Bertrand et ses vaillants villageois, qui parfois allèrent même jusqu'à poursuivre les peaux vertes dans la forêt alors qu'ils fuyaient.

Cependant, au lieu de reconnaître le courage de Bertrand, le fils du baron, encouragé par la baronne, exigea des taxes plus élevées sur les droits féodaux des paysans car l'extravagance des indignes héritiers du baron avait eu raison des économies. Une rumeur avait commencé à se répandre entre les villageois disant que le baron pas disparu,



mais que à son retour il fût empoisonné par la baronne qu'il accusait d'être une sorcière.

N'était-elle pas une descendante des seigneurs maudits de Moussillon ? Avait-elle suivi un culte étrange ? En effet, elle n'avait jamais été vu à la chapelle du Graal, qu'elle avait d'ailleurs laissé tomber en ruine. Le fils a eu l'emprise sur sa mère, totalement soumise à son influence et à son ambition tandis que la fille a eu l'emprise sur son père réussissant à conserver la dignité et l'honneur de ce dernier.

Mais quel que soit ce maléfice, il était là, tapi dans l'ombre du château de Bergerac que tout le monde appelait désormais le château du mal. Un jour les villageois furent réveillés par des cris d'horreur provenant de la tour dans laquelle la fille du baron était emprisonnée. Le château était prêt à s'écrouler. Puis, soudain, le ciel s'assombrit et un énorme être maléfique sorti du donjon comme un monstre sortirait d'un œuf. Dans sa gueule se trouvait les corps sanglants de la baronne et de son fils. Ce fût sûrement pour eux le

rituel de trop, celui qui provoqua leur macabre perte. Entendant les cris de la fille du baron, l'immense créature déploya ses ailes, se rapprocha de la tour puis en arrachât le toit de ses griffes acérées, regarda de son unique œil rouge incandescent et emmena la jeune fille terrifiée !

L'immonde bête, sur le point d'avaloir goulûment son met, fût violemment touché par une flèche à son œil, celle-ci, au vue de sa précision ne pouvait que venir de Bertrand. Le monstre lâcha la jeune fille qui atterri dans les bras de Hugo le Petit, le fidèle compagnon de Bertrand. Le monstre frappa les remparts du château et le donjon s'écrasa sur lui. Bertrand tira des flèches de feu sur les ruines qui s'embrasèrent enfermant le monstre dans les flammes. Un mausolée fût construit à la place des ruines.

Il n'y avait plus de château de Bergerac, et aucun baron. L'exploit de Bertrand fût récompensé par son mariage avec la fille du baron. Cependant Bertrand n'avait pas de château et l'ensemble du domaine était encerclé par les orques. Il ne voulait surtout pas répondre aux codes de la chevalerie. Au lieu de cela, Bertrand conduisit les paysans hors de ce village maudit en emmenant quelques vestiges de la chapelle du Graal.

Bertrand ne voulait pas devenir chevalier et encore moins rejoindre les rangs de la noblesse. Ses disciples en avaient assez de payer des droits féodaux si bien qu'ils furent rapidement séduits par l'idée de garder tout ce qu'ils avaient gagné. Si Bertrand avait fait vœux de chevalerie, il aurait subi un grand déshonneur, se séparer de son arc, et ça, il ne le pouvait jamais. Au lieu de cela, Bertrand et son peuple errèrent à travers les régions sauvages de Bretagne aidant au passage les paysans, partout où le besoin se faisait sentir. La plupart d'entre eux montèrent des raids contre les orques et les voleurs, mais parfois c'était à un chevalier ou à un baron, manquant de bonnes manières, qu'il fallait punir !



Quand au rang de la noblesse de Bretagne, la moitié pense que Bertrand est un héros, l'autre moitié pense que c'est une canaille. Tout le monde sait que le roi veut le rencontrer, mais personne ne sait si c'est pour le récompenser ou le punir. Des chevaliers errants sont souvent partis à sa recherche, en vain, Bertrand étant bien trop rusé pour eux. Les ducs et barons savent qu'ils peuvent toujours compter sur Bertrand en cas de besoin, il arrive toujours soudainement de la forêt avec les archers de Bergerac. Bertrand n'a jamais demandé beaucoup d'argent, mais plutôt des barils de vin millésimés des seigneurs pour son ami Guy le Gros. Il ne demande pas d'argent, certes, mais demande l'exonération des droits féodaux pendant un an ! Bertrand est un homme très populaire parmi le peuple de Bretagne.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bertrand	4	5	6	4	4	2	6	3	8
Hugo le Petit	4	4	4	5	4	1	4	2	7
Guy le Gros	4	2	2	3	3	1	4	1	6

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie (Personnage Spécial)

**REGLES SPECIALES :** Tirailleurs, Eclaireurs

**Tireur d'Elite :**

Bertrand est un expert en tir à l'arc et il bénéficia d'une immense gloire lorsqu'il tua « le monstre du château du mal » d'une seule flèche. Bertrand peut relancer ses jets pour toucher à distance ratés et bénéficie de la règle spéciale Tir Précis.

**Archers de Bergerac :**

Les Archers de Bertrand sont les meilleurs de toute la Bretagne. Ils suivent les règles des Herrimaults, mais ces derniers ont une Capacité de Tir de 4.

**Hugo le Petit :**

Contrairement à son nom, Hugo le Petit, est connu pour sa taille immense et sa grande force. Hugo le Petit à le privilège d'être le bras droit de Bertrand, il est toujours prêt à en découdre et tir des flèches avec son énorme arc long. Si Hugo le Petit tire et touche sa cible, sa flèche, aussi longue qu'un javelot, blesse avec une Force de 5.

**Guy le Gros :**

Guy le Gros est connu pour son énorme appétit pour le gibier, le pâté à la viande, le chapon et la bière. Guy porte une énorme besace de vin qui lui sert à rafraîchir les archers durant la bataille. Tant que Guy le Gros est vivant, l'unité peut relancer ses tests de commandement ratés.

**OBJETS MAGIQUES :**

**Flèche Noire (Objet Enchanté) :**

*La flèche noire a pour pointe une dent de dragon et des plumes noires de corneille. Bertrand ne l'utilise qu'une seule fois par bataille, au moment le plus décisif.*

Une seule utilisation. La flèche blesse automatiquement si elle touche, aucune sauvegarde d'armure n'est permise contre cette blessure.

# Le Domaine de la Dame

## Faveur de la Fée (Attribut de Domaine)

Le Domaine de la Dame fait usage du pouvoir de la Bretagne elle-même, octroyant courage et protection à qui lui est fidèle, et frappant quiconque chercherait à souiller ce Royaume béni. Si un sort du Domaine de la Dame est lancé avec succès sur une unité alliée, celle-ci peut relancer les 1 de ses jets de Sauvegarde invulnérable dues à la Bénédiction de la Dame jusqu'au début de la prochaine phase de magie du joueur Bretonnien.

### Destrier de la Dame (Sort Primaire)

Lancé sur 5+

*“Et la Damoselle invoqua de fantomatiques destriers, portant les Chevaliers sans bruit à une vitesse si folle qu'elle semblait surnaturelle.”*

Destrier de la Dame est un Sort d'Amélioration d'une portée de 18ps. La cible possède alors un Mouvement de 10 et compte comme éthérée pour tout mouvement jusqu'à la fin de la prochaine phase de magie Bretonnienne. La Magicienne peut choisir d'augmenter la portée de son sort à 36ps. Dans ce cas, la valeur de lancement est augmentée à 8+.

### 1. Brume de Châlons

Lancé sur 6+

*Une brume blanche, telle celle qui règne dans les lieux sacrés de la Dame, apparaît et danse autour de la Damoselle. Cet épais brouillard est invoqué de l'Outremonde, et enveloppe la Magicienne et ses protecteurs, les dérobant aux yeux de leurs ennemis.*

La Brume de Châlons est un Sort d'Amélioration affectant toutes les unités alliées dans un rayon de 8ps autour de la Magicienne. Les unités et personnages ennemis souffrent d'un malus de -1 pour toucher les unités affectées avec des armes de tir. La Magicienne peut décider de cibler toutes les unités alliées dans un rayon de 12ps. Dans ce cas, la valeur de lancement du sort est augmentée à 9+. Reste en jeu.

### 2. Destin de Dol

Lancé sur 7+

*“Alors que la bataille faisait rage, la Damoselle, irradiant la puissance de la Dame, lui déclara : “Chevalier, le Seigneur de guerre ennemi a été désigné par la Dame pour être passé au fil de votre épée !” Cela l'inspira et il se fraya un chemin à travers les lignes ennemies, désireux de prouver sa valeur et d'accomplir la volonté de Notre Dame.*

Le Destin de Dol est un Sort de Malédiction d'une portée de 18ps. Nommez une figurine ennemie qui sera maudite et un personnage ou un champion Bretonnien (ces deux figurines doivent être à portée). Tant que le sort est actif, le Chevalier désigné blessera la figurine maudite sur 2+ sans sauvegarde d'armure autorisée. La portée peut être augmentée à 36ps, auquel cas la valeur de lancement monte à 10+. Reste en jeu.

### 3. Séduction de Blondel

Lancé sur 9+

*La Magicienne plonge ses ennemis dans leur imagination, leur offrant des visions idylliques, de vertes contrées ou tout autre paradis vivant dans leurs esprits. Certains pensent même être déjà morts.*

La Séduction de Blondel est un Sort de Malédiction affectant toutes les unités ennemies dans un rayon de 12ps autour de la Magicienne. Toutes ces unités doivent effectuer un test de Commandement. Si elles échouent, elles comptent comme ayant échoué un test de Stupidité. Si elles sont engagées au corps à corps, elles voient leur Capacité de Combat réduite à 1 à la place. Tant que ce sort est actif, elles doivent effectuer ce test au début de chaque tour. La Magicienne peut choisir de cibler toutes les unités ennemies dans un rayon de 18ps. La valeur de lancement passe alors à 14+. Reste en jeu.

### 4. Mauvais Oeil

Lancé sur 10+

*Il est fort imprudent d'irriter une Damoselle de Bretagne, elles peuvent vous transformer en grenouille ! C'est une croyance largement répandue parmi les paysans Bretonnien que les grenouilles peuplant les nombreux lacs et étangs du pays sont des Chevaliers ayant failli à leurs devoirs envers la Dame du Lac. Leur seule chance pour eux d'échapper aux poissons et aux hérons est de se faire embrasser par une belle jeune femme. Il est inutile de préciser que fort peu de Chevaliers ont été sauvés de cette façon.*

Le Mauvais Oeil est un Sort de Malédiction affectant un personnage ennemi à une portée de 12ps. Si le sort est lancé avec succès, la cible doit réussir un test d'Initiative. En cas d'échec, le personnage est transformé en grenouille, et ne peut plus faire grand chose à part bondir et croasser. Sa figurine est alors retirée du jeu. Si le personnage montait un Monstre, celui-ci réagit comme si son cavalier avait été tué et doit se soumettre au Tableau de Réaction des Monstres. La Magicienne peut décider d'étendre la portée de son sort à 18ps. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 15+.

### 5. Juste Colère

Lancé sur 11+

*La Damoselle prie la Dame, et de grands arcs de lumière jaillissent de sa main, frappant et brûlant tous les impies en Son Nom.*

Juste Colère est un Sort de dommages directs affectant toute unité ennemie dans un rayon de 12ps autour de la Magicienne. Toute unité ennemie à portée subit subit 1D6 touches perforantes de Force 4. La Magicienne peut choisir d'augmenter la puissance de son sort en infligeant 2D6, auquel cas la valeur de lancement est de 19+.

### 6. Vertu de bravoure de la Dame

Lancé sur 12+

*La Damoselle invoque en elle toute la puissance de la Dame, bénissant tous les Chevaliers autour d'elle en les transformant en une formidable tempête de fer et d'acier.*

La Vertu de Bravoure est un sort d'Amélioration affectant une unité alliée dans un rayon de 12ps. Lancez 1D6 pour chaque unité de Chevaliers ciblée. La caractéristique correspondant au résultat (1=M, 2=CC, 3=CT, 4=F, 5=E, 6=Cd) profite d'un bonus de +1 jusqu'au début de la prochaine phase de magie Bretonnienne. La Magicienne peut tenter de cibler toutes les unités alliées dans un rayon de 12ps. La valeur de lancement passe alors à 24+.

# Vertus Chevaleresques

L'histoire de Bretonnie regorge d'exploits et d'actes honorables, et aucun n'est plus glorieux que ceux de Gilles et de ses Compagnons. Ensemble, ils ont libéré leur pays des déprédations des orques, du Chaos et des Morts Vivants avant de fonder le royaume de Bretonnie. Chacun de ses Chevaliers représentait un sommet d'excellence martiale et de noblesse. Depuis ces temps héroïques, tous les chevaliers bretonniens ont adopté leur attitude exemplaire et se sont efforcés de suivre leur code d'honneur. Chacun des Compagnons de Gilles incarnait une vertu de bataille particulière et leurs successeurs calquent leur attitude sur un de ces héros mythiques du passé.

Lorsqu'un Chevalier a prononcé ses Voeux, il cherche tout d'abord à se tracer un chemin de prouesses martiales et d'accomplissement spirituel qui le conduira vers de nombreuses aventures et au devant de grands périls. Puisqu'il est confronté à beaucoup d'ennemis et même parfois à d'autres Chevaliers, il devient au fil du temps un guerrier de plus en plus accompli ; il acquiert des compétences qui lui permettent d'exceller au combat, et, plus important encore, il s'élève toujours plus haut dans les rangs de la Chevalerie.



## Choisir une Vertu

Plusieurs personnages peuvent avoir la même Vertu, mais pour en représenter la rareté, tout personnage choisissant une Vertu qu'un autre possède déjà doit payer le double du coût indiqué ci-dessous. Un troisième personnage paiera le triple, et ainsi de suite.



### Vertu d'Héroïsme 50 points

*"Connu sous le nom de Pourfendeur de Monstres, Gilles combattit et vainquit un grand nombre de bêtes qui hantaient Orquemont, accrochant leurs têtes aux murs de sa forteresse."*

Le Chevalier bénéficie de la règle spéciale Coup Fatal Héroïque.



### Vertu de Discipline 35 points

*"Marcus ne redoutait point le combat et se joignait à la bataille sans être effrayé par les innombrables hordes de monstres assoiffés de sang qui menaçaient le royaume."*

Le Chevalier et l'unité qui l'accompagne sont toujours Indomptables tant qu'ils ont au moins un rang complet.



### Vertu de Stoïcisme 35 points

*"On parle encore de la façon dont Lambard fit face à lui tout seul aux hordes d'orques et sauva le duché de Gasconnie. Affermis par sa bravoure ceux qui se tenaient à ses côtés se battirent avec un courage renouvelé."*

Le Chevalier, ainsi que toute unité qui l'accompagne, lance trois dés lors de tous ses tests de Commandement et ignore le plus élevé.



### Vertu du Tempérament Chevaleresque 35 points

*"Beren se tenait la tête haute, le cœur ferme comme le granit, et pour chaque revers de son épée, la terre accueillait le sang de ses ennemis abhorrés."*

Pour chaque attaque en Charge du Chevalier ayant touché et blessé (avant toute sauvegarde), celui-ci bénéficie d'une attaque supplémentaire. Les nouvelles attaques ne peuvent cependant pas en générer d'autres.



### Vertu du Chevalier Impétueux 30 points

*"À la charge, Baudouin était plus hardi que tout autre. Et alors que certains, au tempérament tout aussi ardent, parvenant à réfréner leurs instincts, il était toujours à la pointe de l'assaut."*

Le Chevalier, et toute unité montée qu'il accompagne, ajoute 1D3ps à sa distance de charge.



### Vertu de l'Idéal 30 points

*"Les prouesses de Landuin étaient sans pareil. Ses talents de bretteur n'égalèrent que son habilité à manier la lance et il se distinguait des autres par sa bravoure, son honneur et sa droiture. Hélas, ce temps est révolu..."*

Le Chevalier gagne les bonus suivants : +2 en Capacité de Combat, +1 en Initiative, +1 Attaque. Il ne peut pas être le général de votre armée et toute unité ou personnage allié dans un rayon de 6ps souffre d'un malus de -1 à son Commandement.



**Vertu de Témérité 30 points**  
*“Maître de la feinte et de la riposte, la capacité d’Agilgar à retourner la force de l’ennemi contre lui est légendaire. Nombre de puissants combattants périrent par sa lance.”*

Face à des ennemis d’une Force supérieure (avant application de tout modificateur), le Chevalier peut relancer ses jets pour Toucher et pour Blesser ratés.



**Vertu du Pénitent 25 points**  
*“Après la perte de sa mie, victime des maléfices d’une sorcière, le Duc Cordouin de L’Anguille fut connu sous le nom de chevalier-ermite. Cependant, il ne refusait jamais de prendre les armes au nom de son Roi bien-aimé.”*

Le Chevalier est Tenace, mais ne peut jamais rejoindre d’unité amie.



**Vertu du Devoir 25 points**  
*“Le brave Duc Thierry de Lyonesse, le plus loyal des Compagnons, toujours combattait aux côtés de son suzerain, et il fut inconsolable quand Gilles le Breton mourut...”*

Aussi longtemps que le Général est en vie, la figurine dotée de cette Vertu ajoute +1 à la Résolution de Combat auquel elle participe. Cette Vertu ne peut pas être choisie par le Général.



**Vertu de Confiance 25 points**  
*“Grand combattant, fier, orgueilleux, Carléond de Couronne ne recula jamais face à l’adversité, si grands que fussent les périls qui se dressaient sur son chemin.”*

Le Chevalier doit toujours lancer un Défi et les relèvera toujours s’il le peut. Pendant un Défi, le Chevalier peut relancer tous ses jets pour Toucher et pour Blesser ratés.



**Vertu de la Joute 20 points**  
*“Grande était l’habileté du Duc Folgar à la lance, nul ne pouvait le désarçonner, excepté peut-être Landouin.”*

Le Chevalier peut relancer ses jets pour Toucher ratés lorsqu’il charge ou se bat avec une lance de cavalerie (y compris magique).



**Vertu de Pureté 15 points**  
*“Chaste, honorable et désintéressé, le Duc Rademond était l’un des plus vertueux champions de la Dame, défendant son honneur à travers tout le pays.”*

Le Chevalier commence la partie avec la Bénédiction de la Dame, même si l’armée n’a pas prié. De plus, la Sauvegarde Invulnérable dont le chevalier bénéficie grâce à la Bénédiction est toujours de 5+, quelle que soit la Force de l’attaque.



**Vertu de Noble Dédain 15 points**  
*“Frédémont d’Aquitanie n’eut jamais que mépris pour ceux qui refusaient de rencontrer leurs adversaires dans un honorable corps à corps.”*

Le Chevalier hait tous les ennemis utilisant des armes de tir, y compris les servants de machines de guerre. De plus, une unité rejointe par le Chevalier n’a pas à effectuer de test de Panique suite à la perte de 25% de ses effectifs (à cause de tirs ou de la magie).



**Vertu de Sollicitude 10 points**  
*“Défenseur des petits gens, Martrud était très aimé de ceux qu’il protégeait. Partout où il combattait, les paysans redoublaient d’efforts et luttèrent jusqu’à la mort plutôt que de risquer de faire honte à leur suzerain.”*

Le chevalier peut combattre à pied. De plus, si le Chevalier n’est pas le général de votre armée, toute unité obéissant au Devoir du Paysan dans un rayon de 12ps peut utiliser son Commandement, au lieu des 6ps habituels. Si le Chevalier est le général de votre armée, le rayon augmente à 18ps.



# Armes et Trésors Bénis de Bretagne

Cette section contient les règles et les descriptions de certains des plus sacrés et des plus puissants artefacts magiques utilisés par les Bretonniens. Ces objets peuvent être utilisés en plus des objets magiques contenus dans le Grand Livre de Règles Warhammer.

Les personnages Bretonniens armés d'une lance de cavalerie normale et d'une arme magique utilisent toujours leur lance lorsqu'ils chargent, puis leur arme magique lors des phases suivantes de corps à corps. Un personnage équipé d'une lance de cavalerie magique s'en servira toujours.

## SAINTE LANCE D'ARGENT

70 points

### Arme Magique

*Forgée par Gilles en personne, la Sainte Lance d'Argent ne peut être maniée que par un Chevalier au coeur pur. Se saisir de cette arme revient à éprouver son courage et sa droiture spirituelle, car celui qui n'en sera pas digne sera consumé par une intense flamme blanche.*

Lance. Si la figurine bénéficie de la Bénédiction de la Dame, toutes les attaques portées avec la Sainte Lance touchent automatiquement. De plus, toute sauvegarde, d'armure ou invulnérable, doit être relancée.

Cependant, si le porteur fuit, il subit 1D6 touches de Force 4 sans sauvegarde d'armure autorisée.

## EPEE DES HEROS

40 points

### Arme Magique

*De puissants enchantements contre le Mal sont liés à cette arme forgée sous le soleil d'été et trempée dans du sang de Manticore. Sa longue histoire a vu ses porteurs tuer assez de monstres pour remplir plusieurs fois la ménagerie du Roi Louen.*

Contre les ennemis d'Endurance 5 ou supérieure, le porteur gagne un bonus de +2 en Force ainsi que la règle spéciale Blessures Multiples (1D3).



## EPEE DU CHAMPION DE LA DAME

30 points

### Arme Magique

*A la veille de la bataille, un Chevalier s'agenouillant pour prier près d'une étendue d'eau dormante peut être récompensé par la vision d'une frêle main d'albâtre émergeant des eaux, tenant une lame splendide entre ses doigts délicats.*

Personnage sous le Serment du Graal uniquement. Le Chevalier bénéficie d'une Force supérieure de 1 à l'Endurance de ses adversaires. Ce bonus ne s'applique pas s'il devait réduire sa Force initiale.



## ARMURE DE BONNE FORTUNE

25 points

### Armure Magique

*Cette Cuirasse a été forgée par l'armurier fou Gurdillou le Dément. Les coups portés par quiconque possède cette armure sont d'une précision mortelle, les demoiselles accordent plus facilement leurs faveurs au porteur, et les marchands deviennent inexplicablement généreux à son égard.*

Armure Lourde. Le Chevalier peut relancer les 1 obtenus sur ses jets pour Toucher, Blesser, et de Sauvegarde d'Armure.

## MEDAILLON DE SIRIENNE

35 points

### Talisman

*La Demoiselle Sirienne était aussi douée pour les arts que pour la magie. Elle avait l'habitude de donner à ses prétendants un charme protecteur arborant un portrait de la Dame d'un côté du Médaillon, et le sien sur l'autre moitié. Que plusieurs Chevaliers disent posséder le Médaillon de Sirienne en dit plus long sur son créateur que sur ses possesseurs.*

Seigneur ou Paladin uniquement. Le Chevalier ne peut pas subir plus d'une Blessure non-magique lors d'un même tour. Après la première Blessure subie, toutes les autres sont ignorées. Le Chevalier peut malgré tout être rattrapé en cas de fuite et reste sujet au Coup Fatal.

**MIROIR D'ARGENT**  
**Objet Enchanté**

45 points

*Cet objet mortel ressemble à un simple miroir, mais malheur au jeteur de sort qui sous-estime son pouvoir : même un reflet peut être redoutable au Royaume de la Magie.*

Une seule utilisation. La Magicienne peut renvoyer un sort la prenant pour cible (elle ou son unité) au Sorcier ennemi. L'ennemi peut tenter de le dissiper en utilisant ses Dés de Pouvoir ou de Dissipation restant. Le Miroir d'Argent n'a aucun effet si le sort est lancé avec un Pouvoir Irrésistible.



**CALICE DE MALFLEUR**  
**Arcane Item**

20 points

*Ce calice serti de bijoux a été sculpté en forme de crâne, et il n'offre que deux choses à celui qui y boira : le Salut ou la Mort.*

Au début de la phase de Magie adverse, la Magicienne peut boire au Calice. Lancez 1D6. Si un résultat de 2-6, elle gagne un Dé de Dissipation supplémentaire. Sur un résultat de 1, elle subit immédiatement une blessure, sans aucune sauvegarde autorisée.



**GOBELET DE RUBIS**  
**Objet Enchanté**

25 points

*Cet ancien artefact provient du château du Duc Rouge. Si ne serait-ce qu'une goutte de sang touche le gobelt, un halo rougeoyant entoure immédiatement son porteur.*

Le Gobelet prend effet à la fin de la première phase durant laquelle la Magicienne ou son unité subit une blessure non sauvegardée. A partir de cet instant, la Magicienne et son unité seront au mieux blessés sur 3 + par des attaques non magiques.

**CRINIÈRE DU PUR-SANG**  
**Objet Enchanté**

25 points

*La crinière du fidèle destrier de Gilles est une Sainte Relique aux yeux des Bretonniens. à la crinière d'un cheval, lui donnat la force et la résistance du Seigneur des Chevaux.*

Personnage sur Destrier Bretonnien uniquement. Tous les Destriers de l'unité (y compris celui du Personnage), bénéficient d'un bonus de Force de +1 en Charge.



**BANNIÈRE DE DEFENSE**  
**Bannière Magique**

25 points

*Les entrelacs du motif brodé sur cette bannière sont en réalité un puissant symbole de protection, capable d'arrêter un boulet de canon.*

Tant que l'unité bénéficie de la Bénédiction de la Dame, toutes les figurines de l'unité bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les tirs (y compris magiques) d'une Force 5 ou supérieure.







# Seigneurs

## LOUEN COEUR DE LION

375 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Louen Coeur de Lion	4	7	5	4	4	3	7	5	10	Infanterie (Personnage Spécial)
Beaquis	8	5	0	5	5	5	6	5	9	Monstre

### Equipement :

- Epée de Couronne
- Armure de Brillance
- Bouclier du Lion
- Couronne de Bretagne
- Lance de Cavalerie

### Règles Spéciales :

- Le Serment du Graal
- Vertu du Lion
- Le Champion de la Dame

### Options :

- Doit chevaucher l'une des montures suivantes :
  - Destrier Caparaçonné.....24 points
  - Pégase Royal.....45 points
  - Béaquis l'Hippogriffe.....175 points

## LA FÉE ENCHANTERESSE

485 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Fée Echanteresse	5	4	4	3	3	3	5	1	9	Cavalerie
Silveron	10	5	0	4	4	3	5	2	8	(Personnage Spécial)

### Magie :

- La Fée Echanteresse est une Magicienne de Niveau 4. Elle peut utiliser les sorts des Domaines de la Vie, de la Bête, des Cieux, de la Lumière et de la Dame.

### Equipement :

- Crapaud
- Ceinture d'Or
- Calice des Potions

### Monture :

- Silveron la Licorne

### Règles Spéciales :

- Aura Suprême Aura de la Dame
- Faveur de la Fée
- Bénédiction de la Dame
- Empalement

## LE CHEVALIER DE SINOPLE

275 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Le Chevalier de Sinople	4	7	3	4	4	3	6	4	10	Cavalerie
Coursier d'Ombre	9	4	0	4	3	1	4	2	6	(Personnage Spécial)

### Equipement :

- Lame Douleuruse
- Armure Lourde
- Bouclier
- Caparaçon

### Monture :

- Coursier d'Ombre

### Règles Spéciales :

- Ethéré
- Terreur
- Indémoralisable
- Instable
- Gardien des Sites Sacrés
- Aura de la Fée
- Bénédiction de la Dame

## BOHEMOND, LE FLEAU DES BÊTES

270 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Bohémond de Bastogne	4	6	3	4	4	3	6	4	10	Cavalerie
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	(Personnage Spécial)

### Equipement:

- Masse Bestiale de Bastogne
- Bouclier de Bohémond
- Armure Lourde

### Monture :

- Destrier Caparaçonné

### Règles Spéciales :

- Le Serment du Graal
- Vertu d'Héroïsme
- Fléau des Bêtes

# Seigneurs

## TANCREDE, DUC DE QUENELLES

240 points

Tancrede de Quenelles  
Destrier

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	6	3	4	4	3	6	4	10
8	3	0	3	3	1	3	1	5

**Type de Troupe**  
Cavalerie  
(Personnage Spécial)

### Equipement :

- Lame des Bannis
- Bouclier du Graal
- Icône de Quenelles
- Armure Lourde

### Monture :

- Destrier Caparaçonné

### Règles Spéciales :

- Le Serment du Graal
- Vertu de Pureté

## SEIGNEUR BRETONNIEN

110 points

Tancrede de Quenelles

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	6	3	4	4	3	6	4	10

**Type de Troupe**  
Cavalerie (Personnage)

### Règles Spéciales

- Arme de Base
- Armure Lourde
- Le Serment du Chevalier

### Options:

- Peut s'équiper avec l'une des armes suivantes :
  - Morgenstern.....3 points
  - Lance de Cavalerie.....7 points
  - Arme Lourde.....6 points
- Peut s'équiper d'un Bouclier.....4 points
- Doit chevaucher l'une des montures suivantes :
  - Destrier Caparaçonné.....24 points
  - Pégase Royal.....45 points
  - Hippogriffe Royal.....160 points
    - Peut être amélioré avec des Serres Acérées.....10 points
    - Peut être amélioré avec un Bec Denté.....10 points
    - Peut être amélioré avec une Attaque en Piqué.....25 points
    - Peut être amélioré avec une Soif de Sang.....40 points
- Peut améliorer son Serment par :
  - Le Serment de la Quête.....15 points
  - Le Serment du Graal.....30 points
- Peut s'équiper d'objets magiques et/ou de vertus pour maximum.....100 points



## PROPHETESSE DE LA DAME

200 points

Prophétesse

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	3	3	1	8

**Type de Troupe**  
Infanterie (Personnage Spécial)

### Magie :

- Une Prophétesse de la Dame est une Magicienne de Niveau 3. Elle peut utiliser les sorts des Domaines de la Vie, de la Bête, des Cieus, de la Lumière ou de la Dame.

### Equipement :

- Arme de Base

### Règles Spéciales :

- Aura de la Dame

### Options :

- Peut passer au Niveau 4.....35 points
- Peut chevaucher l'une des montures suivantes :
  - Destrier.....18 points
    - Peut être équipé d'un caparaçon.....6 points
  - Pégase Royal.....45 points
  - Sacro Sanctuaire de la Dame.....120 points
- Peut s'équiper d'objets magiques pour un maximum de.....100 points

# Héros

## JEANNE, DAME DE LYONNESSE

230 points

Jeanne de Lyonesse  
Destrier

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

**Type de Troupe**  
Cavalerie  
(Personnage Spécial)

**Equipement :**

- Epée de Lyonesse
- La Fleur de Lys
- Armure Lourde
- Bouclier

**Monture :**

- Destrier Caparaçonné

**Règles Spéciales**

- Le Serment du Chevalier
- Porteuse de la Grande Bannière
- Halo de Colère Divine

## ROLLAND LE CAPITAINE

180 points

Rolland  
Destrier

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

**Type de Troupe**  
Cavalerie  
(Personnage Spécial)

**Equipement :**

- Arme de Base
- Lance
- Armure d'Agilulf
- Manteau de Demoiselle Hélène
- Cor de Frédémond

**Monture :**

- Destrier Caparaçonné

**Règles Spéciales :**

- Le Serment du Chevalier
- Vertu de Stoïcisme
- Capitaine

## ARMAND D'AQUITAINE

220 points

Armand  
Destrier

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

**Type de Troupe**  
Cavalerie  
(Personnage Spécial)

**Equipement :**

- Arme de Base
- Bannière de la Dame
- Armure Lourde
- Bouclier

**Monture :**

- Destrier Caparaçonné

**Règles Spéciales :**

- Le Serment du Graal
- Porteur de la Grande Bannière
- Vertu de l'Ardeur Chevaleresque

## ODO D'OUTREMER SULIMAN L'ARABEEN

135 points

85 points

Odo d'Outremer  
Suliman l'Arabéen  
Destrier

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	6	3	4	4	2	5	3	8
4	5	3	4	4	2	6	3	8
8	3	0	3	3	1	3	1	5

**Type de Troupe**  
Cavalerie (Personnage Spécial)  
Cavalerie (Personnage Spécial)  
-

**Equipement (Odo) :**

- Fléau de Fracasse
- Gantelets de Duel
- Armure Lourde
- Bouclier

**Monture (Odo) :**

- Destrier Caparaçonné

**Règles Spéciales (Odo) :**

- Le Serment du Chevalier
- Vertu de Confiance

**Monture (Suliman) :**

- Destrier

**Règles Spéciales (Suliman) :**

- Guerrier des Sables

**Equipement (Suliman) :**

- Arme Lourde
- Armure Légère
- Bouclier

# Héros

## LE CHEVALIER A LA LANCE PERILLEUSE

190 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
La Lance Périlleuse	4	6	3	4	4	2	6	3	8	Cavalerie
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	(Personnage Spécial)

### Équipement :

- Arme de Base
- Lance du Chêne Sacré
- Grand Heaume de Gromril
- Faveur de la Demoiselle
- Armure Lourde
- Bouclier

### Monture :

- Destrier Caparaçonné

### Règles Spéciales :

- Le Serment du Chevalier
- Vertu de la Joute
- La Lance Périlleuse
- Bouclier de Parade



## TRISTAN LE TROUBADOUR JULES LE JONGLEUR

145 points

30 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Tristan le Troubadour	4	5	3	4	4	2	5	3	8	Cavalerie (Personnage Spécial)
Jules le Jongleur	4	2	2	3	3	1	4	1	6	Infanterie (Personnage Spécial)
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-

### Équipement (Tristan) :

- Arme de Base
- Arme Lourde
- Armure Lourde
- Bouclier

### Monture (Tristan) :

- Destrier Caparaçonné

### Règles Spéciales (Tristan) :

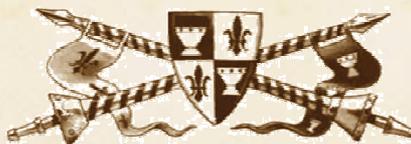
- Le Serment de la Quête
- Vertu de Noble Dédain
- Ballades Héroïques

### Équipement Jules :

- Arme de Base

### Règles Spéciales Jules :

- Tantôt Arrogant, Tantôt Craintif
- Acrobate
- Je devrai vous railler encore une fois !
- Le Devoir du Paysan



## JASPERRE, VAINQUEUR DE MALGRIMACE

185 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Jasperre le Juste	4	6	3	4	4	2	5	3	8	Cavalerie Monstrueuse
Pégase Royal	8	3	0	4	4	3	4	2	7	(Personnage Spécial)

### Équipement :

- Arme de Base
- Lance Vertueuse
- Heaume du Dracocide
- Griffes de Malgrimace
- Armure Lourde
- Bouclier

### Monture :

- Pégase Royal

### Règles Spéciales :

- Le Serment de la Quête
- Vertu de Témérité

# Héros

## RENAUD LE CHASSEUR

175 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Renaud	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Griffe	8	4	0	4	3	1	4	1	5
Groffe	8	4	0	4	3	1	4	1	5
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**Type de Troupe**  
Cavalerie Monstrueuse  
Bête de Guerre  
Bête de Guerre  
-

**Equipement :**

- Arme de Base
- Epieu à Sanglier
- Bois de la Grande Chasse
- Armure Lourde
- Bouclier

**Monture :**

- Destrier

**Règles Spéciales :**

- Le Serment du Chevalier
- Vertu de Témérité
- Groffe et Griffé
- Faucon de Renaud
- Partie de Chasse

## BERTRAND LE BRIGAND

140 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bertrand le Brigand	4	5	6	4	4	2	6	3	8
Hugo le Petit	4	4	4	5	4	2	4	2	8
Guy le Gros	4	2	2	3	3	1	3	1	8

**Type de Troupe**  
Infanterie (Personnage Spécial)  
Infanterie (Personnage Spécial)  
Infanterie (Personnage Spécial)

**Equipement :**

- Arme de Base
- Arc Long
- La Flèche Noire

**Règles Spéciales :**

- Tirailleurs
- Eclaireurs
- Tireur d'Elite
- Archers de Bergerac

**Options :**

- Bertrand et ses compagnons peuvent être accompagnés d'un unité de Herrimaults pour un coût de 10 points par figurine comptant comme un choix d'unité spéciale.

## PALADIN

60 points

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

**Type de Troupe**  
Infanterie (Personnage)

**Equipement :**

- Arme de Base
- Armure Lourde

**Règles Spéciales :**

- Le Serment du Chevalier

**Options :**

- Peut s'équiper avec l'une des armes suivantes :
  - Morgenstern.....3 points
  - Lance de Cavalerie.....7 points
  - Arme Lourde.....6 points
- Peut s'équiper d'un Bouclier.....2 points
- Doit chevaucher l'une des montures suivantes :
  - Destrier Caparaçonné.....16 points
  - Pégase Royal.....45 points
- Peut améliorer son Serment avec :
  - Le Serment de la Quête.....10 points
  - Le Serment du Graal.....20 points
- Peut s'équiper d'objets magiques et/ou de Vertus pour un max de.....50 points

### GRANDE BANNIERE

Si votre armée ne compte pas la présence de Jeanne de Lyonesse ou Armand d'Aquitanie, un Paladin doit brandir la Grande Bannière pour +25 points. Le Porteur de la Grande Bannière peut prendre une Bannière Magique sans limite de points, mais ne peut pas s'équiper d'autres Objets Magiques. Le Porteur de la Grande Bannière ne peut en aucun cas être le Général de votre armée.

## PRETRESSE DE SHALLYA

35 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prêtresse de Shallya	4	2	2	3	3	2	3	1	7

**Type de Troupe**  
Infanterie (Personnage)

**Equipement :**

- Arme de Base

**Règles Spéciales :**

- Prières de Shallya

**Options :**

- Peut prendre des objets magiques pour un maximum de.....25 points

# Héros

## DEMOISELLES DU GRAAL

80 points

Demoiselle

M CC CT F E PV I A Cd  
4 3 3 3 3 2 3 1 8

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

### Magie :

- Une Demoiselle du Graal est une Magicienne de Niveau 1. Elle peut utiliser des Sorts des Domaines de la Vie, de la Bête, des Cieux, de la Lumière ou de la Dame.

### Equipement:

- Arme de Base

### Règles Spéciales :

- Aura de la Dame

### Options:

- Peut passer Niveau 2 pour.....35 points
- Peut chevaucher la des monture suivante :
  - Destrier.....12 points
    - Le Destrier peut être caparaçonné.....4 points
  - Peut prendre des objets magiques pour un maximum de.....50 points

## CHEVALIER DU TEMPLE

55 points

Templier

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

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

### Equipement :

- Arme de Base
- Armure Lourde

### Règles Spéciales :

- Zèle Ardent
- Le Serment du Chevalier

### Options :

- Peut s'équiper des armes suivantes :
  - Morgenstern.....3 points
  - Lance.....7 points
  - Arme Lourde.....6 points
- Peut s'équiper d'un Bouclier.....2 points
- Peut monter un Destrier Caparaçonné.....16 points
- Peut s'équiper d'objets magiques jusqu'à.....50 points

## CAPITAINE

25 points

Capitaine

M CC CT F E PV I A Cd  
4 4 4 4 3 2 4 2 7

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

### Equipement :

- Arme de Base
- Armure Légère

### Règles Spéciales :

- Le Devoir du Paysan

### Options:

- Peut s'équiper des armes suivantes :
  - Hallebarde.....5 points
  - Lance.....3 points
  - Arme de Base Additionnelle.....3 points
  - Arc.....5 points
- Peut s'équiper d'un Bouclier.....2 points
- Peut chevaucher un Destrier.....12 points



## MONSTRES ET MONTURES

Destrier Bretonnien

M CC CT F E PV I A Cd  
8 3 0 3 3 1 3 1 5

Type de Troupe

Bête de Guerre

Pégase Royal

8 3 0 4 4 3 4 2 7

Bête Monstrueuse

Hippogriffe Royal

8 5 0 5 5 5 4 4 8

Monstre

### Règles Spéciales :

- *Destrier* : Pure Sang
- *Pégase Royal* : Vol
- *Hippogriffe Royal* : Vol, Grande Cible, Terreur

# Unités de Base

## CHEVALIERS ERRANTS

21 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Chevalier Errant	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Cavalerie
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	Cavalerie
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-

Taille d'Unité : 5+

Règles Spéciales :

- Le Serment du Chevalier

- Options :
- Un Chevalier Errant doit devenir Champion.....*gratuit*
- Un Chevalier Errant peut être promu Musicien.....*10 points*
- Un Chevalier Errant peut être promu Porte Bannière.....*10 points*
  - Une unité de Chevaliers Errants peut brandir la Sainte Bannière pour.....*25 points*

Équipement :

- Arme de Base
- Lance de Cavalerie
- Armure Lourde
- Bouclier
- Caparaçon

## CHEVALIERS DU ROYAUME

25 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Chevalier Errant	4	4	3	3	3	1	3	1	8	Cavalerie
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8	Cavalerie
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-

Taille d'Unité : 5+

Règles Spéciales :

- Le Serment du Chevalier

- Options :
- Un Chevalier du Royaume doit devenir Champion.....*gratuit*
- Un Chevalier du Royaume peut être promu Musicien.....*10 points*
- Un Chevalier du Royaume peut être promu Porte Bannière.....*10 points*
  - Une unité de Chevaliers du Royaume peut brandir une Bannière Magique pour un maximum de.....*25 points*

Équipement :

- Arme de Base
- Lance de Cavalerie
- Armure Lourde
- Bouclier
- Caparaçon



# Unités de Base

## HOMMES D'ARMES

6 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Homme d'Arme	4	3	2	3	3	1	3	1	5
Prévôt	4	3	3	3	3	1	3	2	6

### Type de Troupe

Infanterie  
Infanterie

Taille d'Unité : 10+ Règles Spéciales : Options:

- Le Devoir du Paysan

### Equipement :

- Arme de Base
- Arme d'Hast \*
- Arme Légère
- Bouclier

\* Une Arme d'Hast peut être utilisée comme une Hallebarde ou une Lance, à déterminer au début de chaque phase de Corps à corps.

- Un Homme d'Arme peut être nommé Prévôt..... 10 points
- Un Homme d'Arme peut être nommé Musicien..... 10 points
- Un Homme d'Arme peut être nommé Porte-Bannière..... 10 points
- L'unité peut inclure jusqu'à 3 Chiens Truffiers..... 10 points par figurine

## ARCHER PAYSANS

6 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Archer Paysan	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Maître Archer	4	2	4	3	3	1	3	1	5

### Type de Troupe

Infanterie  
Infanterie

Taille d'Unité : 10+ Règles Spéciales : Options :

- Le Devoir du Paysan
- Pieux de Défense

### Equipement:

- Arme de Base
- Arc Long

- Un Archer peut être nommé Maître Archer..... 10 points
- Un Archer peut être nommé Musicien..... 10 points
- Un Archer peut être nommé Porte Bannière.....;..... 10 points
- L'unité peut s'équiper de Braseros (Attaques Enflammées)..... ½ point par figurine
- L'unité peut s'équiper d'Armures Légères..... ½ point par figurine
- L'unité peut inclure jusqu'à 3 Chiens Truffiers..... 10 points par figurine



## LEVEE PAYSANNE

2 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Paysan	4	2	2	3	3	1	3	1	4
Chef	4	2	2	3	3	1	3	2	5

### Type de Troupe

Infanterie  
Infanterie

Note: Vous devez inclure une unité d'Hommes d'Armes ou d'Archers Paysans pour chaque unité de Levée Paysanne dans votre armée.

Taille d'Unité : 20+ Règles Spéciales : Options:

- Le Devoir du Paysan
- Foule Désorganisée

### Equipement:

- Outils Agricoles

- Un Paysan peut être nommé Chef..... 10 points
- Un Paysan peut être nommé Musicien..... 10 points
- L'unité peut s'équiper de Frondes..... 1 point par figurine
- L'unité peut inclure jusqu'à 3 Cheins Truffiers..... 10 points par figurine

## CHIENS TRUFFIERS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien Truffier	7	3	0	3	3	1	3	1	3

### Type d'Infanterie

Bête de Guerre

### Equipement :

- Griffes

### Règles Spéciales

- Folie des Truffes

# Unités Spéciales

## CHEVALIERS DE LA QUÊTE

28 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier de la Quête	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Paragon	4	4	3	4	3	1	4	2	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

### Type de Troupe

Cavalerie

Cavalerie

-

Taille d'Unité : 5+

### Règles Spéciales : Options:

- Le Serment de la Quête

- Un Chevalier de la Quête peut être nommé Paragon.....*gratuit*
- Un Chevalier de la Quête peut être nommé Musicien..... *10 points*
- Un Chevalier de la Quête peut être nommé Porte Bannière..... *10 points*  
- L'unité peut brandir une Bannière Magique pour un maximum de.....*50 points*

### Équipement :

- Arme de Base
- Arme Lourde
- Armure Lourde
- Bouclier
- Caparaçon



## CHEVALIERS A PIED

10 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier Errant	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8

### Type de Troupe

Infanterie

Infanterie

Taille d'Unité: 10-30

### Règles Spéciales : Options:

- Le Serment du Chevalier

- Un Chevalier peut être nommé Champion.....*gratuit*
- Un Chevalier peut être nommé Musicien..... *10 points*
- Un Chevalier peut être nommé Porte Bannière..... *10 points*  
- Peut brandir une Bannière Magique pour un maximum de.....*25 points*
- L'unité entière peut s'équiper avec l'une des armes suivantes :  
- Fléaux.....*gratuit*  
- Armes Lourdes.....*2 points par figurine*  
- Hallebardes..... *1 points par figurine*

### Équipement:

- Arme de Base
- Armure Lourde
- Bouclier



## CHEVALIERS PEGASES

50 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier Pégase	4	4	3	3	3	1	4	1	8
Champion	4	4	3	3	3	1	4	2	8
Pégase	8	3	0	4	4	2	4	2	7

### Type de Troupe

Cavalerie Monstrueuse

Cavalerie Monstrueuse

-

Taille d'Unité : 3-10

### Special Rules:

- Le Serment du Chevalier
- Cavalerie Volante

### Options:

- Un Chevalier Pégase peut devenir Champion.....*gratuit*
- Un Chevalier Pégase peut devenir Musicien..... *10 points*
- Un Chevalier Pégase peut devenir Porte Bannière..... *10 points*  
- Peut brandir une Bannière Magique pour un maximum de.....*50 points*

### Équipement:

- Arme de Base
- Lance de Cavalerie
- Armure Lourde
- Bouclier
- Caparaçon

# Unités Spéciales

## SERGENTS MONTES

13 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sergent	4	3	3	3	3	1	3	1	6
Prévôt	4	3	3	3	3	1	3	2	6
Cheval	8	3	0	3	3	1	3	1	5

### Type de Troupe

Cavalerie  
Cavalerie  
-

Taille d'Unité : 5+

### Règles Spéciales :

- Le Devoir du Paysan
- Cavalerie Légère

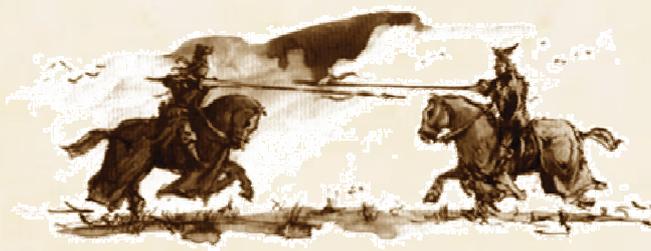
### Options:

- Un Sergent peut devenir Prévôt..... 10 points
- Un Sergent peut devenir Musicien..... 10 points
- Un Sergent peut devenir Porte Bannière..... 10 points
- L'unité peut s'équiper de Boucliers\*..... 1 point par figurine
- L'unité peut s'équiper d'Armures Légères\*..... 1 point par figurine

\*L'unité perd la règle Cavalerie Légère si elle est équipée des deux.

### Equipement :

- Arme de Base
- Lance
- Arc



## RELIQUAIRE PELERINS DU GRAAL

60 points par figurine  
7 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Reliquaire du Graal	4	3	2	3	3	6	3	4	8
Pèlerin du Graal	4	3	2	3	3	1	3	2	8

### Type de Troupe

Infanterie  
Infanterie

Taille d'Unité :

1 Reliquaire du Graal  
et 6+ Pèlerins

### Equipement:

- Arme de Base
- Armure Légère
- Bouclier

### Règles Spéciales :

- Le Devoir du Paysan
- Haine
- Tenance
- Reliquaire du Graal



## HERRIMAULTS

8 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Herrimault	4	3	3	3	3	1	3	1	6
Sans Visage	4	4	4	4	3	1	3	2	8

### Type de Troupe

Infanterie  
Infanterie

Taille d'Unité : 5-20

### Règles Spéciales :

- Tirailleurs
- Eclaireurs

### Options:

- Un Herrimault peut devenir Sans Visage..... 15 points
- Un Herrimault peut devenir Musicien..... 10 points
- L'unité peut s'équiper d'Armures Légères..... 1 point par figurine

### Equipement:

- Arme de Base
- Arc Long

# Unités Rares

## CHEVALIERS DU GRAAL

42 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier du Graal	4	5	3	4	4	1	5	2	9
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

### Type de Troupe

Cavalerie

-

Taille d'Unité : 3+

### Règles Spéciales :

- Saints Vivants

### Options :

- Un Chevalier du Graal peut devenir Musicien.....10 points
- Un Chevalier du Graal peut devenir Porte Bannière.....10 points
- Et brandir une Bannière Magique pour un maximum de.....50 points

### Equipement:

- Arme de Base
- Lance de Cavalerie
- Armure Lourde
- Bouclier
- Caparaçon

- Le Serment du Graal



## CHEVALIERS HIPPOGRIFFE

75 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier Hippogriffe	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Champion	4	4	3	4	3	1	4	2	8
Hippogriffe	8	4	0	5	4	3	4	3	7

### Type de Troupe

Cavalerie Monstrueuse

Cavalerie Monstrueuse

-

Taille d'Unité : 1-5

### Equipement :

- Le Serment du Chevalier
- Vol
- Peur

### Options:

- Un Chevalier Hippogriffe peut devenir Champion.....*gratuit*
- Un Chevalier Hippogriffe peut devenir Musicien.....10 points
- Un Chevalier Hippogriffe peut devenir Porte Bannière.....10 points
- Et brandir une Bannière Magique pour un maximum de.....50 points

### Equipement :

- Arme de Base
- Lance de Cavalerie
- Armure Lourde
- Bouclier



## TREBUCHET

125 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Trébuchet	-	-	-	-	7	4	-	-	-
Servant	4	2	2	3	3	1	3	1	5
Charpentier	4	3	3	3	3	1	3	1	6

### Type de Troupe

Machine de Guerre (Catapulte)

-

-

Taille d'Unité : 1

### Equipement :

- Arme de Base

### Options:

- Un Servant peut devenir Charpentier pour.....10 points

Equipage : 4 Paysans

### Règles Spéciales

- Trébuchet

# Unités Rares

## ESPRITS DE LA FEE

60 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Esprit de la Fée	4	4	3	3	3	4	3	4	10

Type de Troupe  
Nuée

Taille d'Unité : 2-10

Règles Spéciales :

Equipement :

- Arme de Base
- Armure Lourde
- Bouclier

- Ethérés
- Peur
- Bénédiction de la Dame
- Gardiens des Sites Sacrés

## SACRO SANCTUAIRE DE LA DAME

125 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sacro Sanctuaire	-	-	-	4	5	5	-	-	-
Demoiselles de la Dame	-	2	2	3	-	-	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	-	-	3	1	5

Type de Troupe  
Char (Armure 5+)

Taille d'Unité : 1

Equipement:

- Arme de Base

Règles Spéciales :

Servant :

1 Demoiselle

- Immunisé à la Psychologie
- Résistance à la Magie (2)
- Bénédiction de la Dame
- Sanctuaire Béni

Tiré par :

2 Destriers



# Références

SEIGNEURS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Bohemond	4	6	3	4	4	3	6	4	10	Ca	113
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	
Fay Enchantress	5	4	3	3	3	3	5	1	9	CM	109
- Silvaron	10	5	0	4	4	3	5	2	8	-	
Green Knight	4	7	3	4	4	3	6	4	10	Ca	111
- Shadow Steed	9	4	0	4	3	1	4	2	6	-	
King Louen	4	7	5	4	4	3	7	5	10	In	107
- Beaquis	8	5	0	5	5	5	6	5	8	Mo	
Lord	4	6	3	4	4	3	6	4	9	In	83
Prophetess	4	3	3	3	3	3	3	1	8	In	84
Tancred	4	6	3	4	4	3	6	4	10	Ca	114
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	

HEROS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Armand d'Aquitaine	4	6	3	4	4	2	6	3	9	Ca	117
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	
Bertrand the Brigand	4	5	6	4	4	2	6	3	8	Ca	123
Hugo le Petit	4	4	4	5	4	2	4	2	7	In	
Guy le Gros	4	2	2	3	4	1	3	1	6	In	
Damsel	4	3	3	3	3	2	3	1	7	In	84
Jasperre the Fair	4	5	5	4	4	2	5	3	8	CM	121
- Royal Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	7	-	
The Knight	4	3	3	3	3	2	3	1	7	In	119
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	
Odo	4	6	5	4	4	2	5	3	8	Ca	118
Suliman	4	5	5	4	4	2	6	3	8	Ca	
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	
Paladin	4	5	5	4	4	2	5	3	8	In	83
Priestess of Shallya	4	2	2	3	3	2	3	1	7	In	86
Repanse de Lyonesse	4	4	3	3	3	2	4	2	8	Ca	115
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	
Renaud	4	5	5	4	4	2	5	3	8	Ca	122
Groffe	8	4	0	4	3	1	4	1	5	BG	
Griffe	8	4	0	4	3	1	4	1	5	BG	
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	
Roland	4	5	5	4	4	2	5	3	8	Ca	116
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	
Templier	4	4	3	4	4	2	4	2	8	In	85
Tristan	4	5	5	4	4	2	5	3	8	Ca	120
Jules	4	2	2	3	3	1	4	1	6	In	
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	
Capitaine	4	4	4	4	4	2	4	2	7	In	98

UNITES DE BASE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Chevalier Errant	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Ca	87
- Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	Ca	
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	
Chevalier du Royaume	4	4	3	3	3	1	3	1	8	Ca	88
- Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8	Ca	
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	
Homme d'Arme	4	3	2	3	3	1	3	1	5	In	94
- Prévôt	4	3	3	3	3	1	3	2	6	In	
Archer Paysan	4	2	3	3	3	1	3	1	5	In	95
- Maître Archer	4	2	4	3	3	1	3	1	5	In	
Paysan	4	2	2	3	3	1	3	1	4	In	96
- Chef de Village	4	2	2	3	3	1	3	2	4	In	
Chien Truffier	7	3	0	3	3	1	3	1	3	CG	97

UNITES SPECIALES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Chevalier à Pied	4	4	3	3	3	1	3	1	8	In	91
- Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8	In	
Reliquaire du Graal	4	3	3	3	3	6	3	4	8	In	99
- Pèlerin	4	3	3	3	3	1	3	1	8	In	
Herrimault	4	3	3	3	3	1	3	1	6	In	100
- Sans Visage	4	4	4	4	3	1	4	2	8	In	
Sergent Monté	3	3	3	3	3	1	3	1	6	Ca	98
- Prévôt	3	3	3	3	3	1	3	1	6	Ca	
- Cheval	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	
Chevalier Pégase	4	4	3	3	3	1	4	1	8	CM	92
- Champion	4	4	3	3	3	1	4	2	8	CM	
- Pégase	8	3	0	4	4	2	4	2	7	-	
Chevalier de la Quête	4	4	3	4	3	1	4	1	8	Ca	89
- Paragon	4	4	3	4	3	1	4	2	8	Ca	
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	

UNITES RARES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Esprit de la Fée	4	4	3	3	3	4	3	4	10	Nu	102
Trébuchet	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG	101
- Servant	4	2	2	3	3	1	3	1	5	-	
- Charpentier	4	3	3	3	3	1	3	1	6	-	
Chevalier du Graal	4	5	3	4	4	1	5	2	9	Ca	90
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	
Chevalier Hippogriffe	4	4	3	4	3	1	4	1	8	CM	93
- Champion	4	4	3	4	3	1	4	2	8	CM	
- Hippogriffe	8	4	0	5	4	3	4	3	7	-	
Sacro Sanctuaire	-	-	-	4	5	5	-	-	-	Ch	103
- Demoiselle	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	
- Destrier	8	3	0	3	-	-	3	1	-	-	

MONTURES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Hippogriffe Royal	8	5	0	5	5	5	6	5	8	Mo	106
Pégase Royal	8	4	0	4	4	3	4	2	7	BM	105
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	BG	104

**Types de Troupes :** In = *Infanterie*, BG = *Bête de Guerre*, Ca = *Cavalerie*, IM = *Infanterie Monstrueuse*, BM = *Bête Monstrueuse*, CM = *Cavalerie Monstrueuse*, Mo = *Monstre*, Ch = *Char*, Nu = *Nuée*, Un = *Unique*, MG = *Machine de Guerre*.





## BRETONNIE

Les Chevaliers de Bretonnie sont réputés dans tout le Vieux Monde pour leur férocité, leur bravoure, leur sens de l'honneur et leur foi indéfectible en leur déesse, la Dame du Lac. Lorsqu'elle part en guerre, une armée Bretonnienne est un spectacle impressionnant, composée de rangs de nobles Chevaliers suivis par des masses de paysans.

### CONTENU :

#### LA FINE FLEUR DE BRETONNIE

Une description complète des troupes qui composent les armées Bretonniennes

#### LES MIRACLES DE LA DAME

Les Objets Magiques Bretonniens, ainsi que les Serments des Chevaliers, les Vertus Chevaleresques et la bénédiction de la Dame du Lac

#### VAILLANTS HEROS DE RENOM

Les règles et l'historique du redoutable Louen Coru de Lion, l'actuel Roi de Bretonnie, de l'énigmatique Fée Enchanteresse, la Voix de la Dame, et du terrible Chevalier de Sinople.

A supplement for

**WARHAMMER**

The Game of Fantasy Battles