

# Sire Tristan le Troubadour et Jules le Bouffon

Le nom de sire Tristan de Bordeleaux était célèbre dans les cours de Bretonnie bien avant qu'il ne se lançât dans sa quête du Graal. Tous ceux qui entendaient sa voix pure, presque magique, ne doutaient point qu'il fût habité par la grâce de la Dame. C'est pourquoi il était fort demandé de par les duchés, pour chanter les grandes ballades épiques de Bretonnie dans les plus prestigieuses salles seigneuriales. Quand Tristan abandonna cette vie pour partir en quête du Graal, son fidèle bouffon Jules à ses côtés, sa renommée s'en accrût encore. Tristan et son compagnon parcoururent la Bretonnie, nourris et logés dans les châteaux des ducs et des barons, qu'ils divertissaient en retour.

Au fil des années de la quête de Tristan, le duo mal assorti vit maintes choses étranges et affronta d'innombrables et terribles ennemis, du minuscule mais brutal seigneur gobelin Gawbuj au puissant seigneur des bêtes Brax le Cornu.

De temps à autre, guidé par des rêves envoyés par la Dame du Lac, Tristan gagne un champ de bataille, où ses inimitables talents sont les bienvenus, car ses chants peuvent enflammer l'esprit de ceux qui combattent à ses côtés et ainsi arracher la victoire alors que tout semble perdu.

*Tristan et Jules comptent comme un seul choix de Héros. Aucun d'entre eux ne peut jamais être le général de l'armée. Ils doivent être joués exactement tels que présentés ici, et aucun ne peut recevoir d'arme supplémentaire ni d'équipement.*

*Sire Tristan le Troubadour et Jules le Bouffon coûtent respectivement 204 et 65 points.*

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sire Tristan	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Jules le Bouffon	4	2	2	3	3	1	3	1	7

**Équipement :** Tristan porte une épée, une lance (il pense que sa lance est bénie par la Dame, aussi ne l'a-t-il pas abandonnée au profit d'une épée à deux mains), une armure lourde et un bouclier, et monte un destrier bretonnien caparaçonné.

Jules ne porte pas d'armure et n'est armé que d'un cheval de bois (qui compte comme une arme de base).

## Sermets et Vertus

En tant que Chevalier de la Quête, Tristan a prêté le *Serment de la Quête* (voir page 43 du livre d'armée Bretonnie). Il possède également la *Vertu de Pureté* (voir page 59 du livre d'armée Bretonnie).

En tant que roturier, Jules est soumis au *Devoir du Paysan* (voir page 42 du livre d'armée Bretonnie) et n'a pas la moindre idée de la façon dont s'écrit le mot «vertu». Il connaît cependant quelques jurons et insultes particulièrement mémorables, que nous regrettons de ne pouvoir reproduire ici.

## Règles Spéciales

### Gueux échaudé craint l'eau froide

*Jules marchait auparavant aux côtés de Tristan où qu'il allât. Cependant, un malencontreux incident survenu lors de la bataille de Château Reunart, qui laissa Jules meurtri et vexé*

*mit un terme à cette habitude - mais plus important, il vit sire Lauderic de Couronne violemment désarçonné et presque empalé par un cheval de bois.*

Jules doit se déployer à moins de 6 ps de Tristan au début de la partie mais peut se déplacer librement par la suite. Il peut rejoindre une unité obéissant au *Devoir du Paysan*, mais aucune ayant prêté un *Serment Chevaleresque* quel qu'il soit.

### Acrobaties

Apparemment incapable de renoncer à ses cabrioles, ne fût-ce qu'un seul instant, Jules est incroyablement difficile à prendre pour cible. Il possède une Sauvegarde Invulnérable de 2+ contre toute attaque non-magique.

### Je m'en vais vous railler violemment une seconde fois

*À la bataille, Jules lance un flot ininterrompu d'injures, de railleries et de commentaires spirituels - pour un paysan - à l'ennemi. Quand tout le reste a échoué, il va même jusqu'à jeter de petites pierres et d'autres choses qu'il est préférable de ne pas mentionner. Ce bombardement constant peut distraire même le plus déterminé - ou le plus mort-vivant - des adversaires.*

Toute figurine ennemie assez malchanceuse pour se trouver à moins de 6 ps de Jules subit un malus de -1 à ses jets pour toucher au corps à corps.

### Chansons de Geste

*Tristan possède un large répertoire de ballades et de chansons héroïques à même d'enhardir les cœurs de ceux qui l'entourent et de les exhorter aux plus grands efforts et aux actes les plus valeureux.*

Au début de chaque tour, vous pouvez déclarer que Tristan chante l'une des trois chansons suivantes. Les effets de la chanson durent jusqu'au début de votre prochain tour ; Tristan peut alors continuer à chanter la même chanson ou en choisir une autre. Il ne peut en chanter qu'une seule à la fois et cessera immédiatement de chanter s'il fuit ou s'il est tué.

#### La Chanson de Bataille de Quenelles

*Cette chanson narre les grandes victoires bretonniennes ; c'est une ballade puissante et entraînante qui pousse tous ceux qui l'entendent à tenter d'égaliser le courage et la volonté de fer de ceux qui les ont précédés. Quand Tristan chante cette chanson, il ajoute +1 au résultat combat de tout corps à corps auquel il participe.*

#### Le Cantique du Graal

*Ce chant mélodieux, lent et mesuré, évoque la très sainte Dame du Lac et son Graal sacré ; tous ceux qui l'entendent sont emplis de foi en la protection de la Dame. Quand il chante cette chanson, Tristan et toute unité qu'il a rejointe obtiennent une Résistance à la Magie (1).*

#### L'Hymne à l'Unificateur

*Un couplet enthousiaste de cette chanson, écrite pour célébrer la mémoire du fondateur du royaume, peut raffermir les cœurs chancelants et faire naître une lueur d'espoir. Tristan et toute unité qu'il a rejointe sont tenaces tant qu'il chante cette chanson.*

**Auteurs :** Matt Ward dans le White Dwarf UK 303 «In Poursuit of a Traitor» / **Traduction :** Baron Guilhem de La Tour

**Relecture :** Baron Guilhem de La Tour, Dreadaxe et les membres du Forum Le Royaume de Bretonnie. / **Mise en Page :** Dreadaxe

**Copyright :** Les illustrations utilisées sans accord pour ce document sont copyright GW. Tous droits réservés. / **Édition :** Juin 2008.