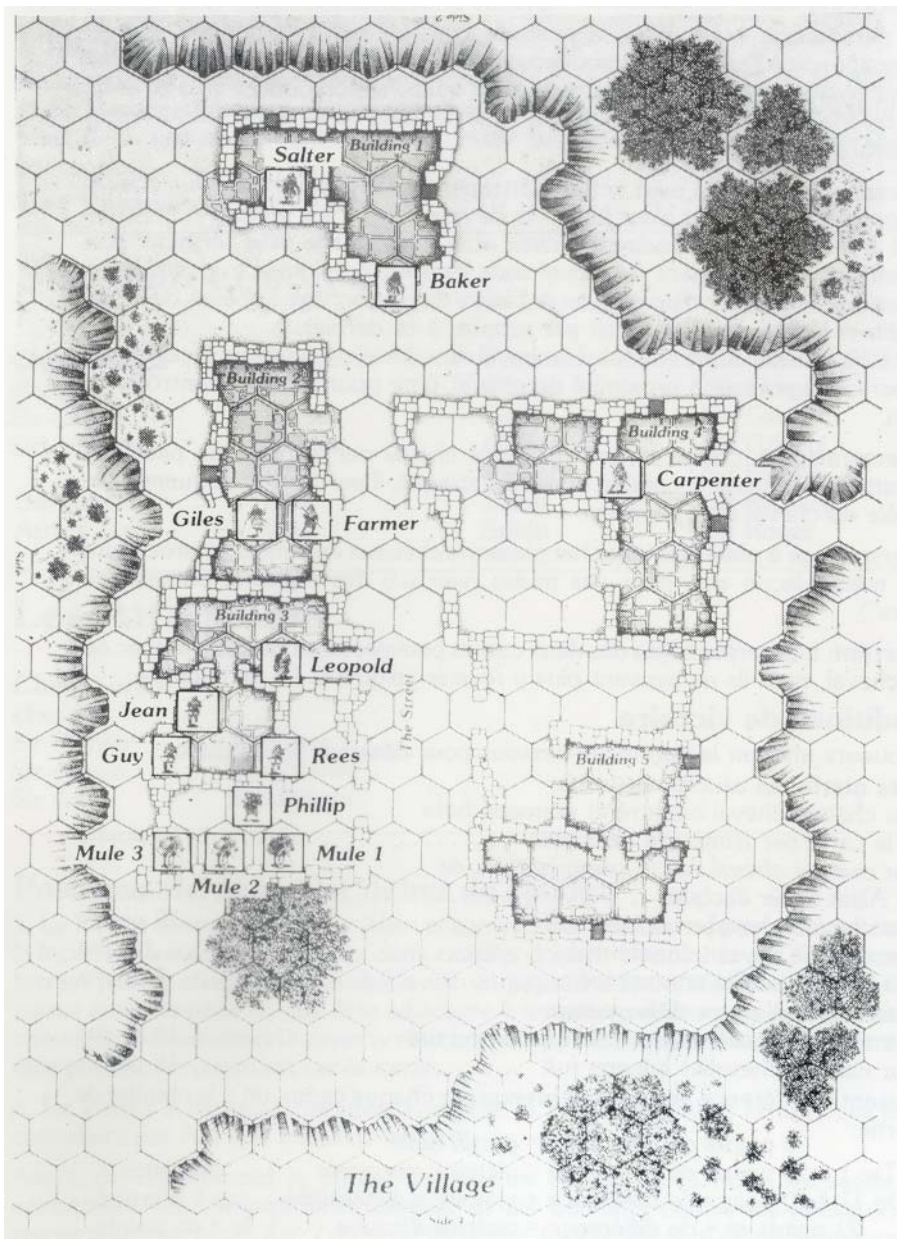


Scénario 3: LA DAME DU CHEVALIER

Tapis de jeu: Carte Village

Temps de jeu approximatif: 1h à 1h30



L'histoire

Dame Audrey, épouse de Sir Richard, voyage en direction de la côte pour rejoindre son mari de retour des Croisades. En ces temps troubles, elle voyage accompagnée d'une escorte. Bien lui en prend, car, à son insu, une bande de hors-la-lois la suit depuis plusieurs heures, attendant l'occasion propice pour l'enlever. Ils espèrent en obtenir une forte rançon. En fin de journée, Dame Audrey et son escorte décident de faire halte dans un village pour y passer la nuit. Ils y font la connaissance d'un jeune marchand, Léopold, qui se rend lui aussi sur la côte.

Les camps en présence

Dame Audrey et son escorte

Civils :

Audrey, épouse de Sir Richard
Edith, sa servante

Sergent :

Martin

Chevalier à pied :

Sir Piers

Archer :

Aylward

Cheval seul :

Sir Piers

Piquiers :

Bertin
Mark

Les Hors-la-loi

Sergent :

Arnim

Hallebardiers:

Ben
Frederick
Geoffrey
Naymes
Otto
Tom

Arbalétrier:

Forester

Le Marchand et son groupe

Civils:

Leopold, le marchand
Philip, son assistant

Vougiers:

Guy
Jean
Rees

+ 3 mules

Les Paysans du village

Baker
Carpenter
Farmer
Giles
Salter

Positions de départ et début de l'action

1. Le groupe du marchand et les paysans du village sont disposés de la façon indiquée sur le plan page 8.

2. Le joueur qui représente Dame Audrey et son escorte place ensuite ses personnages de la façon suivante:

- Dame Audrey et sa servante Edith dans l'une des pièces du bâtiment No.5. - les membres de l'escorte, n'importe où dans le village, à l'exception de la pièce où se trouvent Dame Audrey et Edith.

- le cheval de Sir Piers doit se trouver dans la cour du bâtiment No. 5. Sir Piers, par contre, ne doit pas se trouver dans la cour en question.

3. Une fois tous les personnages de l'escorte placés, le joueur Hors-la-loi fait rentrer tous ses personnages par un ou plusieurs côtés de la carte. Chaque personnage ne dispose que de 4 points de mouvement et ne doit pas terminer son déplacement sur une case adjacente à un personnage qui ne soit pas aussi un hors-la-loi.

4. Le joueur Hors-la-loi commence alors la partie en faisant bouger à nouveau ses personnages mais, cette fois-ci, sans restrictions particulières.

Règles spéciales

1. À la fin du deuxième tour de jeu, et seulement à ce tour-là, le joueur qui représente Dame Audrey et son escorte lance deux fois le dé pour savoir si les deux autres groupes de personnages présents dans le village se joignent à Dame Audrey contre les hors-la-lois.

Pour le marchand et sa suite, le joueur lance une fois le dé:

- De 1 à 7: Leopold et ses serviteurs se joignent à Dame Audrey. Le joueur qui représente Dame Audrey prend alors le contrôle des personnages concernés jusqu'à la fin de la partie. Ils pourront se déplacer et combattre normalement dès le tour de jeu suivant.

- De 8 à 10: le marchand et sa suite restent neutres.

Pour les paysans du village, le joueur lance une 2ème fois le dé: - De 1 à 4: les paysans se joignent à Dame Audrey (voir ci-dessus). - De 5 à 10: les paysans restent neutres.

2. Tant qu'ils sont neutres, les personnages du groupe du marchand et les paysans du village restent immobiles. Aucun autre personnage ne peut passer à travers une case occupée par un personnage neutre. Si un hors-la-loi attaque un personnage neutre, tous les membres du groupe dont il fait partie rejoignent le camp de Dame Audrey.

3. Dame Audrey se rend automatiquement si elle est adjacente à un hors-la-loi qui n'est pas lui-même adjacent à un personnage ennemi (Edith exceptée). Si Dame Audrey s'est rendue, le joueur Hors-la-loi peut la déplacer avec l'un de ses personnages. Elle peut passer d'un hors-la-loi à l'autre du moment qu'elle ne dépasse pas son potentiel de mouvement (4 points par tour). Si, à un moment quelconque après sa reddition, Dame Audrey se retrouve seule (sans aucun hors-la-loi sur une case adjacente à la sienne), le joueur qui représente le camp de Dame Audrey peut la bouger **immédiatement** (sans attendre son tour de jouer) de 4 points de mouvement, en respectant les limitations dues à

la nature du terrain. Le joueur hors-la-loi peut évidemment tenter de recapturer Dame Audrey après qu'elle se soit enfuie.

4. Il est permis de combattre à travers des fenêtres. Les personnages sur des cases fenêtre (à l'intérieur d'un bâtiment) sont en terrain avantageux H.

5. La partie prend fin dès que le personnage de Dame Audrey sort de la carte, qu'elle soit libre ou captive.

Conditions de victoire

Le joueur qui représente le camp de Dame Audrey gagne s'il arrive à faire sortir Dame Audrey libre de la carte.

Le joueur Hors-la-loi gagne s'il arrive à sortir de la carte avec Dame Audrey captive et au moins 4 hors-la-lois. Ce nombre est ramené à 3 hors-la-lois dans le cas où l'un des deux groupes de personnages neutres s'est joint au camp de Dame Audrey, et à 2 hors-la-lois si les deux groupes neutres ont pris parti pour la Dame du Chevalier.

Si un seul hors-la-loi arrive à sortir de la carte en emmenant Dame Audrey captive, le joueur Hors-la-loi a tout de même perdu car cette belle Dame saura trouver tôt ou tard l'occasion de lui fausser compagnie ...

