

Scénario 7: POUR L'AMOUR D'EDITH

Tapis de jeu: Carte Village

Temps de jeu approximatif: 1h à 1h30

L'histoire

Edith est la fille cadette d'un riche seigneur de la région. Son père l'a promise en mariage à un chevalier puissant et redouté, qui la courtise depuis longtemps. La veille des noces, Edith, dont la beauté n'a d'égale que sa force de caractère, décide de s'enfuir déguisée en paysanne et d'aller rejoindre un jeune archer qu'elle a rencontré quelques mois plus tôt lors d'une fête au château. Outragé, le fiancé lance des hommes d'armes à sa poursuite avec ordre de la ramener à temps pour le mariage. Edith, accompagnée de Léopold, son fidèle serviteur, est rattrapée à la tombée de la nuit par les hommes du chevalier, non loin d'un petit village. Le groupe décide d'y passer la nuit avant de repartir pour le château aux premières lueurs du jour. Le jeune archer, parti lui aussi à la recherche de sa bien-aimée dès qu'il a su qu'elle s'était enfuie, finit par apprendre l'endroit où elle se trouve. Accompagné d'un frère d'armes, de son oncle et de ses trois fils, il arrive tard dans la nuit à proximité du village ...

Les camps en présence:

Les hommes du Chevalier

Piquiers :	Vougiers :	Arbalétrier :	Civils captifs :
Wat, Ben et Odo	Tybalt et Rees	Gaston	Edith et Leopold

L'Archer et ses amis

Archers :	Paysans:
Mathias	L'oncle et ses 3 fils :
Chretien	Gobin, Gam, Farmer et Carpenter

Les Habitants du Village

Paysans:	Civil:
Baker	Philip, le colporteur
Cedric	
Giles	
Radult	
Salter	
Smith	
Wulf	

Positions de départ

Au moment où commence le scénario, tout le monde dort dans le village, à l'exception d'un soldat qui monte la garde dans la rue principale. Le joueur Chevalier dispose donc des hommes du chevalier et des habitants du village dans les différentes pièces des bâtiments, en prenant bien soin de retourner tous les pions du côté "stun". Cette opération doit être effectuée en l'absence de l'autre joueur, de façon à ce que la répartition des personnages reste secrète. En effet, une fois retournés du côté "stun", tous les personnages se ressemblent.

Il ne peut pas y avoir plus de deux personnages par pièce et les soldats doivent dormir dans des pièces différentes des paysans. Les personnages dans les pièces ne peuvent pas être placés sur des cases porte ou fenêtre.

Le soldat de garde, choisi parmi les hommes du chevalier, doit être placé sur l'une des cases de la rue, cases porte (bâtiment 1 et 2) et entrée de cour comprises.

Le joueur chevalier note ensuite, toujours en secret, la pièce dans laquelle se trouvent Edith et Léopold sans disposer ces personnages sur la carte. Pour les bâtiments qui possèdent deux pièces, on considèrera que celle où est indiqué le numéro du bâtiment est la pièce A et l'autre la pièce B. Edith et Léopold viennent en surnombre des personnages déjà présents éventuellement dans la pièce.

De son côté, le joueur Archer note, en secret également, lequel des deux archers est l'amant d'Edith et qui, parmi les habitants du village, est le cousin de l'oncle Gobin. Les deux cousins se sont perdus de vue depuis longtemps et Gobin ne se rappelle même plus dans quelle maison il habite, mais il est sûr qu'il peut les aider.

Début de l'action

Le joueur Archer commence la partie en faisant rentrer ses personnages par un ou plusieurs côtés de la carte. Le joueur Chevalier, lui, ne peut bouger que le soldat de garde tant que l'alerte n'a pas été donnée. Le soldat de garde ne peut pas s'éloigner plus de trois cases de sa case de départ. Autrement dit, ses mouvements sont limités à un rayon de trois cases calculé à partir de l'emplacement qu'il occupe avant de commencer la partie.

Règles spéciales

1. **Les personnages endormis.** Un personnage qui rentre dans une pièce (par une fenêtre ou une porte) réveille les personnes qui y dorment s'il fait 8, 9 ou 10 au dé. On tire le dé pour chaque personnage qui rentre et pour chaque pièce. Le lancer de dé s'effectue au moment précis où le personnage met le pied sur la première case de la pièce. Dès qu'un personnage est réveillé, on retourne le pion qui le représente et il retrouve sa force normale. Il est possible de connaître l'identité d'un personnage qui dort sans pour autant le réveiller: il suffit d'amener un personnage sur l'une des cases adjacentes au dormeur. Il est possible également de réveiller ou d'attaquer un personnage qui dort. Dans ce

dernier cas, sa force en défense est réduite à 1 lors de la première attaque, après quoi il combat normalement s'il n'a pas été tué dans son sommeil ... Edith, qui n'arrive pas à dormir, se manifestera dès qu'un personnage rentre dans la pièce où elle se trouve. A chaque nouvelle pièce visitée, le joueur Chevalier est donc obligé de préciser si Edith et son serviteur s'y trouvent ou non. Dans l'affirmative, il dispose les deux pions dans la pièce sur des cases libres. **Important:** Il est possible de passer par une case où se trouve un personnage endormi mais pas de s'arrêter dessus.

2. **Alerte!** L'alerte est donnée automatiquement dès qu'un soldat du chevalier est réveillé ou que le soldat de garde aperçoit quelque chose qui bouge pendant que l'autre joueur déplace ses personnages. Pour établir sa ligne de vue, on tiendra compte des obstacles de la même façon que pour une ligne de tir. Toutefois, comme il fait nuit, il n'apercevra pas un personnage qui passe par des cases talus, broussailles ou arbre. Une fois l'alerte donnée, le joueur Chevalier peut bouger ses hommes d'armes comme il l'entend lors de sa phase de jeu. Les pions qu'il ne bouge pas restent du côté 'stun' mais sont considérés réveillés. De cette façon, il peut garder une partie de son dispositif secret tant que certains de ses personnages n'ont pas bougé.

Le joueur Archer peut éviter de donner l'alerte s'il arrive à tuer tous les soldats qu'il a réveillé pendant la même phase de jeu où il est entré dans la pièce. De la même façon, le soldat de garde ne donnera pas l'alerte s'il est tué par la première flèche tirée avant qu'il ait vu bouger quoi que ce soit. S'ils sont tous les deux en position de tir, les archers peuvent tirer leur première flèche en même temps.

3. **Les paysans et le cousin:** Les pions paysans restent immobiles pendant toute la partie (ils sont terrifiés), sauf celui qui a été choisi comme cousin de l'oncle Gobin. Une fois réveillé, ce dernier se joindra aux amis de l'archer après avoir expliqué en détail la disposition de tous les personnages présents sur la carte (le joueur Archer acquiert immédiatement la possibilité de vérifier l'identité de tous les personnages endormis - qui continuent de dormir - et les pions Edith et Léopold sont placés dans la pièce choisie au départ). Les pions paysans, à part justement le cousin, ne bloquent pas les mouvements des autres personnages.

4. **Edith et Léopold:** le joueur chevalier peut déplacer Edith pendant sa phase de jeu tant qu'il a un homme d'armes adjacent à sa fiancée. Le joueur Archer peut déplacer et faire combattre Edith (n'oubliez pas sa force de caractère ...) si son amant se trouve dans un rayon de trois cases de l'endroit où elle est. Pour le calcul de cette distance, il est possible de passer par une fenêtre ou une porte mais pas à travers un mur. Le brave Léopold, quant à lui, fait tout ce que sa maîtresse lui dit de faire et l'accompagne dans tous ses déplacements.

Conditions de victoire

Le joueur Chevalier gagne la partie s'il garde Edith sous son contrôle et réussit à tuer son amant. Le joueur Archer gagne si Edith réussit à s'enfuir avec son amant par n'importe quel côté de la carte. Si Edith s'enfuit mais que son amant est tué, la partie est nulle. Si Edith meurt, les deux joueurs ont perdu.