

Pour l'amour d'Edith



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 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 où elle se trouve. Accompagné d'un frère d'armes, de son oncle et de ses trois fils, il part tard dans la nuit en direction du village...

Tapis de jeu utilisé: la carte du village.

Les camps en présence

• Les hommes du chevalier

Piquiers: Wat, Ben et Odo
Vougiers: Tybalt et Rees
Arbalétrier: Gaston
Plus Edith et Léopold.

• L'archer et ses amis

Archers: Mathias et Chrétien
L'oncle et ses 3 fils: Gobin, Gam, Farmer et Carpenter (paysans)

• Les habitants du village

Paysans: Baker, Cédric, Gilles, Radult, Salter, Smith, Wulf et Philip le colporteur.

Positions de départ

• Le joueur chevalier dispose ses hommes d'armes et les habitants du village *en secret* dans les différentes pièces, à l'exception d'un soldat qui monte la garde dans la rue du village. Il ne peut pas y avoir plus de deux personnages par pièce et les soldats ne doivent pas dormir dans les mêmes pièces que les paysans. Les personnages dans les pièces ne peuvent pas occuper des cases porte ou fenêtre. Ils dorment tous et leurs pions sont retournés du côté *stun* (assommé). Le soldat de garde 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 (en secret

toujours) la pièce dans laquelle se trouvent Edith et Léopold, sans toutefois disposer ces personnages sur la carte. Pour les bâtiments qui possèdent deux pièces, on considérera que celle où est indiqué le numéro du bâtiment est la pièce 1 et l'autre la pièce 2. 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 sait 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 n'importe quel côté de la carte. Il n'est pas obligé de les faire rentrer tous par le même côté. Le joueur chevalier ne peut bouger que le soldat de garde tant que l'alerte n'a pas été donnée. Le soldat de garde ne peut s'éloigner que de trois cases de sa case de départ, autrement dit ses mouvements se limitent à un rayon de trois cases calculé à partir de l'emplacement qui lui est donné avant de commencer la partie.

Règles spéciales

Les personnages endormis

Quelqu'un entrant 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 jette le dé pour chaque personnage qui rentre et pour chaque pièce. Le lancer 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 son pion (il retrouve sa force normale). Il est possible de connaître l'identité d'un dormeur sans pour autant le réveiller: il suffit d'amener un personnage sur l'une des cases adjacentes à celui qui dort. Il est possible également de réveiller ou d'attaquer un personnage endormi. 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... Il est possible de



passer par une case où se trouve un personnage endormi, mais pas de s'arrêter dessus.

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.

N.B.: le soldat de garde ne peut pas rentrer dans une pièce tant que l'alerte n'a pas été donnée.

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 (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 ne passe que par des cases talus, broussailles ou arbres. 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 réveillés 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. Si les deux archers sont en position de tir, ils peuvent tirer leur première flèche en même temps.

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, il 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.

Edith et Léopold

Le joueur chevalier peut déplacer Edith pendant sa phase de jeu tant qu'il y 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 se trouve. Le brave Léopold fait tout ce que sa maîtresse lui dit de faire et la suit dans tous ses mouvements.

Conditions de victoire

Le joueur chevalier gagne la partie s'il garde Edith sous son contrôle. Le joueur archer l'emporte si Edith réussit à s'enfuir avec son amant (sortie de la carte). Si Edith meurt, les deux joueurs ont perdu.

Duccio Vitale

