

TIME OF LEGENDS

# Joan of Arc



## L'immonde Barbe Bleue





# L'immonde Barbe Bleue

- Tiffauges, le 15 septembre 1440 -



Gilles de Rais a été un fidèle compagnon d'armes de Jeanne d'Arc. Ensemble, ils ont vaillamment combattu les forces armées anglaises. Il a également été un des plus grands seigneurs du royaume de France et il a même été nommé maréchal de France le 17 juillet 1429. Pourtant, il a aussi eu une seconde vie bien plus obscure et bien différente de celle qu'il a vécue auprès de Jeanne. En effet, en octobre 1440, Gilles de Rais se voit accusé d'hérésie, d'enlèvements et de meurtres d'enfants, d'invocation de démons et d'offense à la majesté divine. Les très nombreux enfants qu'il aurait enlevés auraient subi des tortures destinées à la pratique de la magie noire et de la sorcellerie. Gilles de Rais, revenu en son château de Tiffauges, est aujourd'hui au faite de ses crimes. Mais la situation ne peut pas en rester là. En effet, le roi a décidé de faire appel à un inquisiteur et à une troupe armée pour mettre enfin un terme aux exactions de celui qui se fera appeler « Barbe-Bleue ». Ainsi, Barbe-Bleue échappera-t-il aux témoignages accablants des habitants de la bourgade ? Ou bien se verra-t-il dans l'obligation de commettre de nouveaux crimes en vue de perpétuer ses infâmes pratiques ?

Un joueur incarne Gilles de Rais (Barbe-Bleue), accompagné de certains de ses adeptes. L'autre joueur incarne l'inquisiteur escorté d'une troupe royale et d'un capitaine qui viennent enquêter et recueillir des témoignages accablants auprès de la population locale dans le but de mettre un terme aux crimes de Barbe-Bleue.



Joueur du mal



Gilles de Rais (Barbe-Bleue)



1 Adeptes



Sorcière des Marais



2 Fantômes



2 Démon Vorace



2 Squelettes



1er Joueur



2 Repetants hérétiques



2 Loups



Joueur Français



Jean Labbé Capitaine d'armes



L'Inquisiteur



2 serjents d'armes lourds



2 Arbalétriers



1 Chiens de Chasse



Le Bourreau



1 Ange




2 Hallebardiers




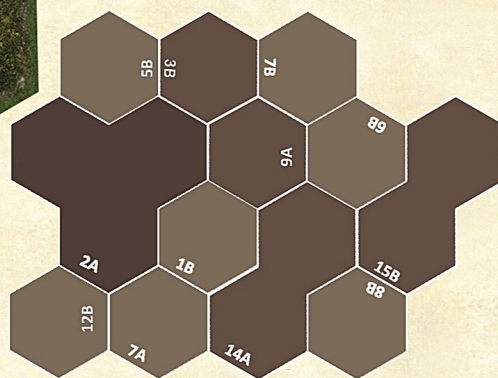
1 Milice Bourgeoise





 **Villageois** Peu importe le villageois choisi pour chaque zone, cela n'a pas d'importance dans ce scénario.

 Indice que seul Barbe-Bleue peut découvrir pour localiser la sorcière



## Conditions de victoire

Barbe-Bleue doit détruire l'Inquisiteur pour échapper à son arrestation et à son jugement OU se rendre avec la sorcière sur la zone du calvaire pour l'y sacrifier et démontrer ainsi son chemin de rédemption et son abandon des pratiques occultes...

L'inquisiteur et ses troupes doivent procéder à l'arrestation de Barbe-Bleue. Ils devront, dans un premier temps, recueillir 3 témoignages accablants OU espérer qu'une unité de l'armée du mal ait détruit un villageois OU qu'une unité de l'armée du mal ait attaqué une unité de l'armée du bien et devront, ensuite, détruire Barbe-Bleue avant la fin du 7e round.



Tout autre résultat à la fin du 7e round est un match nul.

### IMPORTANT :

- 1- L'armée du bien ne peut pas attaquer l'armée du mal tant que Barbe-bleue n'a pas détruit au moins 1 villageois OU que l'inquisiteur n'a pas récolté au moins 3 témoignages accablants ou que Barbe-Bleue n'a pas attaqué une unité de l'armée du bien
- 2- Si la zone sur laquelle des unités doivent apparaître est saturée, les unités n'apparaissent pas.
- 3- L'inquisiteur ou Barbe-Bleue hors de combat à la fin du 7e round sont considérés détruits.









## Avancement

Chaque unité détruite rapporte 1   
Chaque personnage détruit rapporte 3 

## Règles spéciales

### MISE EN PLACE

- 1/ Préparer une pioche face cachée avec les 10 cartes « témoignage accablant » (voir fichier pdf joint).
- 2/  Placer aléatoirement les 10 jetons (4 notés de 1 à 4, 4 leurres et 2 jetons « silhouette  » et « loups  ») face visible  comme indiqué sur le plateau.
- 3/ Placer les 9 villageois  tel qu'indiqué. Peu importe le villageois choisi pour chaque zone, cela n'a pas d'importance dans ce scénario.
- 4/ Le joueur de l'armée du mal prend aussi les 2 jetons « marais  » et prépare la carte d'unité de la sorcière des marais.



## Regles speciales suite



### Comment Barbe-Bleue peut-il remporter la partie ?

Dans son parcours, Barbe-Bleue va pouvoir révéler l'emplacement d'une sorcière et la rejoindre afin d'invoquer des forces du mal (démons, squelettes ou fantômes).

Cette action, non obligatoire, peut lui donner un avantage décisif dans son objectif.



Peut-être aura-t-il aussi la chance de rencontrer une meute de loups qu'il saura domestiquer ou croisera-t-il la route de repentants hérétiques prêts à lui donner un coup de main ?

**ATTENTION !** Dès que Barbe-Bleue ou une unité de l'armée du mal a détruit au moins 1 villageois ou attaqué une unité de l'armée du bien, il dévoile ses véritables ambitions et le joueur de l'inquisiteur peut immédiatement se lancer à la poursuite de Barbe-Bleue pour le détruire.



### Comment l'inquisiteur peut-il remporter la partie ?

Dans son enquête, l'inquisiteur est accompagné de troupes, de leur capitaine ( Jean Labbé ) et d'un bourreau, il DOIT recueillir 3 témoignages accablants auprès des villageois (OU attendre que Barbe-Bleue ait détruit un villageois OU qu'il ait déclenché les hostilités en attaquant l'armée du bien) avant de se lancer à sa poursuite et doit détruire Barbe-Bleue. Seul l'inquisiteur peut interroger un villageois.

Un conseil : L'acquisition rapide de jetons  (recrutement de troupes dans le village) et de jetons Légende  (interrogatoire des villageois plus rapide) peut faire la différence en cours de partie !



### 9 Villageois... :

Les 9 villageois sont en fait des civils du jeu (mais des figurines de paysans font très bien l'affaire.).



Villageois

Ils sont neutres, ils ne peuvent pas être recrutés et il n'est pas possible d'engager de conversation avec eux.

Les villageois ne peuvent pas être activés par l'armée du bien. Dès que Barbe-Bleue ou une de ses unités pénètrent dans la zone d'un villageois, le villageois est détruit. Une unité de l'armée du bien peut traverser une zone de villageois en respectant les règles de mouvement sans l'interroger.




### Témoignages accablants des villageois :

Lorsque l'inquisiteur rencontre un villageois  (il doit pénétrer dans sa zone et peut réaliser une action bonus),

à la question « Bonjour brave villageois, veux-tu m'aider dans la chasse aux démons ? », tirer une carte « témoignage accablant » (voir fichier joint).



Si cela est indiqué sur la carte, le joueur peut la garder secrètement de manière à ce que Barbe-Bleue ne sache pas où il en est dans son enquête et peut dévoiler ses cartes au moment qui lui semblera le plus opportun. Suivre les instructions de la carte. Dans tous les cas, retirer la figurine du villageois du plateau.

Le joueur peut dépenser **2**  une seule fois par villageois et une seule fois par tour, pour poser une nouvelle question et donc tirer une seconde carte.

Dès que le joueur possède au moins 3 cartes « témoignage accablant », il peut tenter l'arrestation de Barbe-Bleue en le détruisant.





### Où se cache la sorcière des marais ? Rôle des jetons



Barbe-Bleue peut remporter la partie sans rencontrer la sorcière des marais s'il parvient à détruire l'inquisiteur avant. Mais invoquer les forces du mal peut lui apporter une aide non négligeable !


Pour révéler l'emplacement de la sorcière des marais, Barbe-Bleue doit trouver 2 indices parmi les 10 disséminés sur le plateau.



Seul le personnage de Barbe-Bleue peut retourner les jetons. Lorsqu'il a dévoilé 2 jetons numérotés  , faire la somme de ces jetons. Le résultat peut rester caché de l'adversaire jusqu'à ce que le joueur de Barbe-Bleue décide de révéler l'emplacement de la sorcière des marais et de la faire apparaître. Il dévoilera alors tous ses jetons.

Sur un résultat de :



- **3** (17% de chances) : la sorcière apparaîtra dans la zone de la RUINE.
- **4** (17% de chances) : la sorcière apparaîtra dans la zone du PUIITS.
- **5** (33% de chances) : la sorcière apparaîtra dans la zone des ROCHERS.
- **6** ou **7** (33% de chances) : la sorcière apparaîtra dans la zone de la GRANDE FORET (zone de forêt avec 2 arbres).

Si Barbe-Bleue révèle le jeton « silhouette » , il fait apparaître une unité de repentants hérétiques sur la zone.




Si Barbe-Bleue révèle le jeton « loups » , il fait apparaître une unité de loups sur la zone. 

Si les zones sont saturées au moment de l'apparition de ces unités, elles n'apparaissent pas.



*Note : Barbe-Bleue ne peut pas cumuler des jetons numérotés au-delà de deux. Dès qu'il possède 2 jetons numérotés, s'il est amené à traverser une zone avec un jeton numéroté, il le défusse face cachée.*








*Note : Les jetons n'ont aucune incidence sur le jeu de l'armée du bien.*

### « Ex quo veniat satanas et viribus ! »


Lorsque Barbe-Bleue  pénètre sur la zone d'apparition de la sorcière,  et qu'elle y est présente, au prix d'une action  bonus il la recrute (prendre sa carte).

il place sa figurine sur la zone et la recrute automatiquement.

Il peut dès lors invoquer des forces du mal. Il n'est pas obligé de le faire immédiatement. Il peut attendre plus tard dans la partie. Mais Barbe-Bleue doit être dans la même zone que la sorcière pour invoquer ces forces du mal. Pour le prix d'une action, il lance 2   :



- pour chaque résultat « tué »  il place une unité de DÉMONS VORACES 
- pour chaque résultat « HdC »  il place une unité de FANTOMES 
- Pour chaque résultat « recul »  il place une unité SQUELETTES 
- pour chaque résultat « bouclier »  il ne se passe rien. Il place ces unités sur sa zone ou sur une ou plusieurs zones adjacentes.

### « Appel aux armes ! »




Dans le bourg (zones de village avec une maison), lorsque la zone du capitaine des troupes 



( Jean Labbé ) est activée, le capitaine (et lui seul) peut recruter des troupes locales au prix d'une action.

Il peut dépenser 2 jetons  pour recruter une unité de hallebardiers  et dans la limite de 2 unités dans la partie. L'unité recrutée ne peut pas bénéficier de l'ordre d'activation posé sur cette zone.

### « Je fais appel à toi, esprit de la lumière ! »




Au prix d'une action « prière », l'inquisiteur  peut invoquer un ange  dans la zone du calvaire  si le joueur est en possession de la carte « témoignage » correspondante, L'ange ne bénéficie pas du trait « Transport » dans ce scénario.

 Barbe-Bleue révèle sa véritable identité. Gilles de Rais ne peut évoluer qu'en niveau 2 du côté du mal.

### « Je connais ces terres mieux que quiconque ! »

Barbe-Bleue et lui seul possède le même trait que l'unité des adeptes lorsqu'il est sur la même zone qu'eux : « Quand ils sont dans une zone de marais, ils ignorent les effets de terrain liés aux marais et peuvent réaliser un mouvement vers n'importe quelle autre zone de marais du plateau de jeu ».

### « Là-haut sur la colline »

Le calvaire  est présumé être sur une colline. La sorcière des marais  ne peut pas y poser une tuile « marais » 

**Jean Labbé**  
Capitaine d'armes

**Riposte**

A chaque fois que Jean Labbé reçoit une blessure :

Gagnez ou

2

1 2

**Jean Labbé**  
Capitaine d'armes

**Riposte - Pourfendeur**

A chaque fois que Jean Labbé reçoit une blessure :

Gagnez ou

3

1 2

« Je dois vous révéler un grand secret... je l'ai vu de mes propres yeux auprès du calvaire... C'était un ange ! »

Cette carte peut être conservée secrètement.

L'inquisiteur, au prix d'une action « prière » sur la zone du calvaire, peut y faire apparaître un ange.



« Mes enfants ont disparu ! Je veux vous aider à retrouver cet assassin ! »

Jouez cette carte immédiatement. Prenez une unité de Malice Bourgeoise et ajoutez-la à cette zone.



« Oui, bien sûr, je l'ai souvent vu rôder autour de nos maisons... »

Cette carte vaut pour un témoignage accablant. Elle peut être conservée secrètement.



« Ayez pitié de moi, je vous en conjure ! Je ne sais rien ! »

Il ne se passe rien. Cette carte peut être conservée secrètement.



« Je l'ai parfois entendu proférer des calomnies contre notre Seigneur tout puissant... »

Cette carte vaut pour un témoignage accablant. Elle peut être conservée secrètement.



« Grand Dieu, quelle histoire ! J'ai, moi-même, été témoin de scènes effrayantes ! »

Cette carte vaut pour un témoignage accablant. Elle peut être conservée secrètement.



« Je n'ai jamais entendu une telle histoire ! »

Il ne se passe rien. Cette carte peut être conservée secrètement.



« Je l'ai déjà aperçu, à la nuit tombée, accompagné de ses adeptes... »

Cette carte vaut pour un témoignage accablant. Elle peut être conservée secrètement.



« Je vous promets... je n'ai rien vu... En revanche, je peux vous guider sur ces terres ! »

Jouez cette carte immédiatement. Déplacez les unités de cette zone de 1 zone supplémentaire.



« Monseigneur... je ne possède pas grand'chose... Mais prenez ceci ! »

Jouez cette carte immédiatement. Prenez 3 jetons Légende.