

TIME OF LEGENDS

# Joan of Arc



Compendium





# La destinée de Jeanne

- 13 février 1428 - 19 février 1431 -



## Contexte

Avec un jeu qui porte son nom, il fallait une campagne centrée sur cette héroïne hors du commun, petite paysanne devenue conseillère du roi, meneuse d'hommes et icône de l'histoire de France. *La Destinée de Jeanne* vous permet de revivre l'épopée extraordinaire de Jeanne d'Arc, de sa découverte de l'épée de Fierbois à la tentative de libération par ses compagnons avant son exécution.

La campagne vous propose de choisir un des deux camps : celui des Français, souvent menés par Jeanne d'Arc, et celui des Anglais. Lors de chaque scénario constituant un épisode, chaque camp pourra gagner des Points de Complot qui permettront d'obtenir des avantages lors des scénarios suivants, mais aussi et surtout, de préparer l'épisode final et décisif : la libération de Jeanne.

### Conditions de victoire

- **L'Alliance française** gagne la campagne si Jeanne d'Arc est libérée lors du scénario final.
- **L'Alliance anglaise** gagne la campagne si Jeanne d'Arc n'est pas libérée lors du scénario

## Scénarios

Vous trouverez dans ce Compendium quatre scénarios exclusifs, qui ajoutés aux scénarios de la boîte de base et au scénario optionnel du siège d'Orléans de l'extension « Siège » permettent de jouer jusqu'à neuf scénarios lors de cette campagne :

- **13 février 1428** : L'Épée de Fierbois (boîte de base)
- **25 février 1429** : La Cour de Chinon (Compendium)
- **5 mai 1429** : La Bastille Saint-Loup (boîte de base)
- **6 mai 1429** : L'Attaque des Tourelles (Siège - optionnel)
- **15 juin 1429** : La Bataille de Meung-sur-Loire (Compendium)
- **18 juin 1429** : La Bataille de Patay (boîte de base)
- **5 juillet 1429** : Prendre Troyes par la foi (boîte de base)
- **23 mai 1430** : La Capture de Jeanne à Compiègne (Compendium)
- **19 février 1431** : La Libération de Jeanne (Compendium)

Certains de ces scénarios nécessitent des ajustements, notamment en termes de nombre de joueurs :

### L'ÉPÉE DE FIERBOIS

À 4 joueurs :

- **Joueur 1 (Français)** : Jeanne d'Arc, 3 Paysans sur l'hexagone 16B
- **Joueur 2 (Anglais)** : John de la Pole, Archers montés, Sergents d'armes
- **Joueur 3 (Français)** : Bertrand de Poulengy, Jean de Metz, 3 Paysans sur l'hexagone 13A
- **Joueur 4 (Anglais)** : Piquiers, Archers, Chiens de guerre

### Conditions de victoire

- L'alliance anglaise gagne un nombre de points de Complots égal au nombre de points de Pillage gagnés à la fin de la partie.
- L'alliance française gagne un nombre de points de Complots égal à 6 moins le nombre de points de Pillage gagnés par l'alliance anglaise à la fin de la partie.

### LA BASTILLE SAINT-LOUP

À 4 joueurs :

- **Joueur 1 (Français)** : Jeanne d'Arc, Milice bourgeoises, Piquiers écossais, Chevaliers montés, Arbalétriers
- **Joueur 2 (Anglais)** : Archers montés, Sergents d'armes lourds, Sergents d'armes
- **Joueur 3 (Français)** : Milices paysannes, Chevaliers à pied, Chevaliers à pied impétueux, Chevaliers - Arme à 2 mains
- **Joueur 4 (Anglais)** : Pavoisiers, Piquiers, Archers

### Conditions de victoire

Chaque camp gagne un nombre de Points de Complot égal à la moitié des points de victoire gagnés à la fin de la partie.

### L'ATTAQUE DES TOURELLES

À 4 joueurs :

- Joueur 1 (Anglais)** : William Glasdale / 2 jetons de Légende + 1 carte Légende
- Joueur 2 (Français)** : Jeanne d'Arc / 1 Ordre Activation
- Joueur 3 (Anglais)** : Guillaume de Mollins / 1 Ordre Interruption
- Joueur 4 (Français)** : Jean de Dunois / 1 ordre Activation

Hormis ces quatre Personnages, chaque joueur peut activer toutes les unités de son alliance.

### Conditions de victoire

- 3 Points de Complot pour le camp vainqueur
- 0 Point de Complot pour le camp vaincu



### LA BATAILLE DE PATAY

À 4 joueurs :

- **Joueur 1 (Anglais) :** John Falstolf, Chevaliers montés, Piquiers, Sergent d'armes
- **Joueur 2 (Français) :** La Hire, Poton de Xaintrailles, Vougiers, 1 Chevaliers montés (sur la zone de La Hire et Poton de Xaintrailles) / 1 Ordre Charge
- **Joueur 3 (Anglais) :** John Talbot, Thomas de Scales, Archers
- **Joueur 4 (Français) :** Arthur de Richemont, Ambroise de Loré, 1 Chevaliers montés (sur la zone de Arthur de Richemont), 1 Chevaliers montés - Petite noblesse / 1 Ordre Charge

#### Conditions de victoire

- 4 points de Complot pour le camp vainqueur
- 0 points de Complot pour le camp vaincu
- 1 point de Complot par Personnage ennemi tué ou Hors de Combat à la fin de la partie.

### PRENDRE TROIE PAR LA FOI

À 4 joueurs :

- **Joueur 1 (Français) :** Frère Richard, Chevaliers à pied, Chevalier à pied - Armes à 2 mains, Porte-étendard
- **Joueur 2 (Anglais) :** Jean de Vimeu, 2 Sergents d'armes lourds, 1 Sergents d'armes, Rebouteuse
- **Joueur 3 (Français) :** Jeanne d'Arc, Chevaliers à pied impétueux, 1 Chevaliers montés / 2XP
- **Joueur 4 (Anglais) :** Jean de Croy, Pavoisiers, 1 Sergents d'armes lourds, 1 Sergents d'armes, Arbalétriers

#### Conditions de victoire

Chaque camp gagne un nombre de Points de Complots égal aux points de victoire gagnés à la fin de la partie.

## Règles de Campagne

### DISTRIBUTION DES ORDRES (4 JOUEURS)

À quatre joueurs, le nombre d'ordres indiqué par la carte Tour ne détermine pas le nombre d'ordres pour chaque joueur mais pour chaque camp ; les ordres sont répartis entre les deux joueurs de chaque camp, à leur convenance avec minimum un ordre par joueur.

## Points de Complot

Lors de chaque scénario, les Points de Complot gagnés précédemment peuvent être utilisés pour acheter les avantages suivants :

- **Motivé !** (1 Point de Complot pour les troupes/2 Points de Complot pour les Personnages) : lorsqu'une unité est mise Hors de Combat ou est détruite, elle peut lancer immédiatement le dé du Destin :
  - Sur un résultat **Mort**, l'unité est détruite.
  - Sur un résultat **Hors de Combat**, l'unité est placée dans la section Hors de combat de l'infirmerie.
  - Sur un résultat **Ralliement** ou **Ralliement différé**, l'unité reste dans la zone qu'elle occupe.
- **Coup du destin** (3 Points de Complot) : relancez les dés comme si vous aviez un jeton de Relance.
- **Avantage tactique** (4 Points de Complot) : durant la phase de Conseil, choisissez une carte Conseil de Guerre supplémentaire. Une même carte ne peut pas être choisie deux fois.

## Scénarios indépendants

Même si les scénarios de ce Compendium ont été conçus pour être joués en campagne, chacun d'entre-eux peut être joué comme un scénario indépendant. Dans ce cas, considérez les points de Complot remportés comme des points de Victoire. Le camp qui en a remporté le plus sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, la partie est déclarée nulle.







# La Cour de Chinon

- 25 Février 1429 -



Jeanne d'Arc arrive à Chinon pour retrouver le roi. Mais la Pucelle ne se doute pas que le roi Charles VII, se sachant en danger, s'est caché parmi ses sujets afin d'échapper à la tentative d'enlèvement fomentée par l'ennemi anglais.



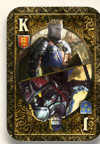
Joueur(s) 1 & 3 français



Jeanne d'Arc



Jean de Dunois



La Hire



Poton de Xaintrailles



4 Piquiers

Voir règles spéciales



## Préambule

Ce scénario se déroule sur un plateau représentant l'intérieur du château de Chinon, lors de l'arrivée de Jeanne d'Arc et de ses compagnons.

Craignant pour sa vie, le roi Charles VII s'est dissimulé parmi sa cour, et a demandé à l'un de ses fidèles de se faire passer pour lui. Les Anglais qui veulent l'enlever se sont également cachés dans l'assistance.

Jeanne d'Arc, Jean de Dunois, La Hire et Poton de Xaintrailles doivent interroger les membres de la cour afin d'identifier le roi. Ils doivent aussi repérer les Anglais infiltrés afin de les éliminer. Les Anglais infiltrés doivent identifier le roi à l'aide des indices disséminés dans le château, puis s'emparer de lui et s'enfuir du château avec leur prisonnier.



## Conditions de victoire

### Alliance française

Le camp français gagne des points de Complot si le roi est découvert, et pour chaque Anglais éliminé :

- 1 Point de Complot si le camp français découvre le roi.
- 2 Points de Complot par Anglais éliminé.

### Alliance anglaise

Le camp anglais gagne des points de Complot si le roi est découvert et qu'au moins un Anglais le fait sortir du château par le vestibule ou par l'église (cela met fin à la partie) :

- 5 Points de Complot si le roi sort du château par le vestibule ou par la chapelle (pour sortir du château, il faut faire un mouvement vers l'extérieur du plateau).
- 1 Point de Complot si le camp anglais découvre le roi.
- 1 Point de Complot si un espion ou un assassin finit la partie sur la même zone que le roi.



Joueur(s) 2 & 4 anglais



1 x ou 2 x Assassins (voir mise en place)



2 x Espions

## PROTAGONISTES



Noble



Roi



Inquisiteur



Mercenaire



Emissaire ottoman



Bourgeois



Devin



Montreur d'ours



Apothicaire



Prêtre





## Déploiement

### À 4 joueurs

- 1/ Placez les 10 cartes Protagoniste devant les joueurs anglais, face visible.
- 2/ Une pioche est constituée avec 5 jetons Protagoniste neutre et le jeton Roi, mélangés et posés face cachée.



- 3/ Le joueur 2 place secrètement (à l'abri du regard des trois autres joueurs) ses 2 jetons Assassin face cachée sur deux cartes Protagoniste de son choix puis pioche 3 jetons face cachée et les place au hasard et sans les consulter sur trois cartes Protagoniste.



- 4/ Le joueur 4 place secrètement (à l'abri du regard des trois autres joueurs) ses 2 jetons Espion, face cachée, sur 2 cartes Protagoniste de son choix qui n'ont pas encore de jeton. Puis il place les 3 jetons restants, face cachée, au hasard et sans les consulter sur les 3 cartes Protagoniste qui n'ont pas encore reçu de jeton. À l'issue de cette phase, un jeton a été posé sur chaque carte Protagoniste.



- 5/ En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur, puis dans l'ordre du round, chaque joueur place la figurine d'un protagoniste de son choix sur l'une des zones du plateau. La figurine du Roi est déjà placée sur son trône.

Plusieurs protagonistes peuvent être placés dans la même zone, en respectant la capacité indiquée sur le plateau de jeu. Aucun protagoniste ne peut être placé dans le vestibule.

### À 2 joueurs

- 1/ Placez les 10 cartes Protagoniste devant le joueur anglais, face visible.

- 2/ Une pioche est constituée avec 6 jetons Protagoniste neutre et le jeton Roi, mélangés et posés face cachée.



- 3/ Le joueur anglais place secrètement un jeton Assassin et 2 jetons Espion, face cachée, sur trois cartes Protagoniste de son choix.



- 4/ Le joueur anglais prend ensuite les 7 jetons de la pioche, et les place secrètement face cachée, au hasard et sans les consulter sur les 7 cartes Protagoniste restantes. À l'issue de cette phase, un jeton a été posé sur chaque carte Protagoniste.



5/ En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur, puis dans l'ordre du round, chaque joueur place la figurine d'un protagoniste de son choix sur l'une des zones du plateau. La figurine du « roi » est déjà placée sur son trône.

Plusieurs protagonistes peuvent être placés dans la même zone, en respectant la capacité indiquée sur le plateau de jeu. Aucun protagoniste ne peut être placé dans une des zones du vestibule.

### Règles spéciales

#### NOMBRE DE JOUEURS

##### À 4 joueurs

##### Camp français

1<sup>er</sup> joueur : Jeanne d'Arc, Jean de Dunois.

3<sup>e</sup> joueur : La Hire, Poton de Xaintrailles.

##### Camp anglais :

2<sup>e</sup> joueur : 2 Assassins anglais.

4<sup>e</sup> joueur : 2 Espions anglais.

##### À 2 joueurs

##### Camp français

1<sup>er</sup> joueur : Jeanne d'Arc, Jean de Dunois, La Hire, Poton de Xaintrailles.

##### Camp anglais :

2<sup>e</sup> joueur : 1 Assassin anglais et 2 Espions anglais.

#### PIQUIERS


Dans ce scénario, les *Piquiers* sont représentés par une figurine unique.



#### LE CHÂTEAU DE CHINON

Le château est divisé en zones qui peuvent accueillir en même temps des unités des deux camps, ainsi que des protagonistes (elles sont considérées comme un intérieur de bâtiment).

Les interactions (combats, action interroger...) se font dans la même zone, ou vers une zone adjacente. Les zones sont adjacentes entre elles de manière horizontale et verticale uniquement. Le chiffre placé au centre de chaque zone indique la capacité en nombre d'espaces dans la zone.

Le foyer est l'ouverture d'une cheminée double qui permet aux Personnages français et anglais de faire un mouvement volontaire (pas en repoussant quelqu'un) de la salle principale vers la cuisine, et inversement. Un feu étant allumé, ils subissent néanmoins un jet d'attaque de flammes de 1 , sans jet de défense :

- sur un résultat **Tué** ou **Hors de combat** : le personnage subit une Blessure.
- sur un résultat **Recul** : le personnage reste sur place et ne peut pas traverser le foyer.

#### INITIATIVE (4 JOUEURS)

À 4 joueurs, le joueur actif peut sacrifier un Ordre pour devenir le premier joueur du tour suivant. Un seul joueur peut faire ce sacrifice durant un round donné.

#### ACTIVATION DES PROTAGONISTES

Les Protagonistes suivants sont considérés comme des unités : **Protagonistes non révélés**, **Personnages Français**, **Protagonistes anglais révélés** et **Piquiers**.

**Protagonistes non révélés** : ils peuvent être activés par un joueur anglais uniquement. Ils ne peuvent pas être attaqués et ne participent pas au combat.

**Personnages français** : ils ne peuvent être activés que par le joueur qui les contrôle. Ils ne peuvent être attaqués que par des Anglais révélés.

**Protagonistes anglais révélés** : les unités *Assassin* et *Espion* ne peuvent être activées que par le joueur qui les contrôle. Elles ne peuvent être attaquées que par les Personnages français et les *Piquiers*.



**Piquiers** : ils peuvent être activés par le camp français à partir du moment où un protagoniste anglais a été révélé. Avant cet événement, ils ne peuvent pas être activés. Ils ne peuvent être attaqués que par des Anglais révélés.



**Protagonistes neutres révélés** : ils ne peuvent plus être activés. Ils ne peuvent pas être attaqués et ne participent pas au combat.

**Roi révélé** : dès que le roi est révélé, il ne peut plus être activé. Un joueur qui active une unité dans la zone du roi peut choisir de le déplacer avec son unité, vers la même zone. Le roi ne peut pas être attaqué, et ne participe pas au combat.

**Note** : les cartes des protagonistes non révélés, des protagonistes neutres et du roi ne servent qu'à repérer les protagonistes sur le plateau et à accueillir les jetons lors de la mise en place ; leurs caractéristiques, pouvoirs et compétences ne servent pas. Il est également impossible d'effectuer une action de Discussion dans ce scénario.

#### ACTION : EMPRUNTER UN PASSAGE SECRET



Lorsqu'une unité est activée dans une zone contenant un passage secret (S), son propriétaire peut dépenser 1  ou 1  pour la déplacer vers une autre zone contenant un passage secret. 2 zones de passage secret ne sont pas considérées comme adjacentes.

#### ACTION : SUIVEZ-MOI !

Lors de son activation, une unité se trouvant dans une zone adjacente au roi révélé peut le déplacer dans sa zone, si celle-ci n'est pas saturée, pour une Action bonus.



### FIGURINE DÉTRUITE OU HORS DE COMBAT

Une figurine détruite est retirée du plateau de jeu.  
Une figurine mise Hors de combat ne va pas à l'infirmerie. Elle reste couchée sur la zone où elle se trouve.  
Lors de la phase de Camp, la figurine est relevée sur un résultat « Ralliement » ou « Ralliement différé ». Sur un résultat « Mort », la figurine est détruite. Sur les autres résultats, il ne se passe rien.


Dans ce scénario, les Personnages ne peuvent pas être améliorés.

### RÈGLES POUR L'ALLIANCE FRANÇAISE

#### ACTION : INTERROGER

Chaque Personnage français peut utiliser une action pour interroger un protagoniste non révélé, situé dans sa zone ou dans une zone adjacente.  
Lancez le dé du Destin : sur un résultat « Ralliement », le jeton présent sur la carte du protagoniste interrogé est révélé. Si c'est Jeanne d'Arc qui interroge un protagoniste, le jeton est révélé également sur un résultat « Hors de combat ».  
Sur un résultat « Ralliement différé », le joueur anglais peut intervertir le jeton présent sur la carte du protagoniste interrogé avec un autre jeton non révélé, puis doit révéler ce dernier.

#### INTUITION

Pendant son tour, un joueur français peut dépenser 2  pour révéler un jeton Protagoniste.

#### FRANÇAIS TROMPE-LA-MORT

Les quatre Personnages français possèdent le trait IMMORTEL pendant ce scénario.

#### COMMANDEMENT DE JEANNE D'ARC

Dans ce scénario, Jeanne d'Arc peut commander les autres Personnages français.

### RÈGLES POUR L'ALLIANCE ANGLAISE

#### ANGLAIS INFILTRÉS

Un *Espion* ou un *Assassin* anglais peut être révélé à tout moment par le joueur qui le contrôle.


#### JETONS INDICE



Un protagoniste non révélé ou un Personnage anglais peut ramasser gratuitement un jeton Indice posé dans une zone libre de tout Personnage français, lorsqu'il entre dans cette zone. S'il se trouve déjà dans cette zone, il doit utiliser une action pour ramasser le jeton.  
Ramasser un jeton Indice permet de regarder (sans les révéler)

2 jetons Protagoniste ; le protagoniste qui ramasse l'indice ne peut pas regarder le jeton posé sur sa propre carte. Si le jeton « roi » est découvert, le joueur anglais DOIT le révéler.

#### EMBROUILLE

Pendant son tour, un joueur anglais peut dépenser 3  pour intervertir 2 jetons Protagoniste non révélés.

#### ACTION : ENLEVER LE ROI

Une unité anglaise activée dans le Vestibule ou la chapelle peut enlever le roi s'il se trouve dans la même zone que cette unité, et qu'aucune unité française n'y est présente. Cette action entraîne une victoire du camp anglais et met fin immédiatement à la partie.







# La Bataille de Meung-sur-Loire

- 15 juin 1429, Meung-sur-Loire -



Après s'être emparés de la ville et du château de Meung-sur-Loire, Jeanne d'Arc et Jean II d'Alençon se dirigent vers le pont fortifié enjambant la Loire afin de le reprendre. En effet, ce passage est un point stratégique donnant accès au sud de la France. L'armée anglaise en déroute, menée par John Talbot et Thomas de Scales, se ressaisit et est prête à tout pour le défendre.



Joueur(s)  
Français



Jeanne d'Arc  
à cheval



Jean II d'Alençon  
(carte de Jean II Le Bon)



4 Milice  
paysanne



3 Chevaliers  
à pied



2 Hallebardiers



2 Pavoisiers



2 Chevaliers  
montés



2 Arbalétriers



Joueur(s)  
Anglais



John Talbot



Thomas de Scales



3 Archers



3 Sergents  
d'armes



3 Piquiers



3 Sergents  
d'armes lourds



## Conditions de victoire

### Camp français :

- 2 points de Complot si Jeanne d'Arc survit.
- 1 point de Complot si Jean II d'Alençon survit.

### Camp anglais :

- 2 points de Complot si John Talbot survit.
- 1 point de Complot si Thomas de Scales survit.

### Tous :

À la fin de la partie, le camp qui possède le plus d'unités sur l'hexagone « Le pont » (11A) gagne 4 points de Complot supplémentaires (comptez les unités des deux armées de chaque camp).

En cas d'égalité, personne ne marque de points de Complot.



## Avancement

### Chaque joueur gagne :

- 1 pour chaque Troupe ennemie détruite
- 2 pour chaque Personnage ennemi détruit



## Mise en place

Les Personnages sont placés en suivant les instructions du plan.

Puis :

1/ Le camp anglais place les Troupes françaises à son gré en respectant les conditions suivantes :

- Dans les zones bleues
- 2 Troupes maximum dans une même zone.

2/ Le camp français place ensuite les Troupes anglaises à son gré en respectant les conditions suivantes :

- Dans les zones rouges.
- 2 Troupes maximum dans une même zone.



# La bataille de Meung-sur-Loire

Tuiles à préparer : 2, 3, 4, 5, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16





## Règles spéciales

### NOMBRE DE JOUEURS

#### À 4 joueurs

##### Alliance française

Joueur 1 : *Jeanne d'arc*

Joueur 3 : *Jean II d'Alençon*

Les joueurs français peuvent activer les zones contenant des unités françaises, même si elles ont déjà été activées par l'autre joueur français lors du round en cours.

##### Alliance anglaise

Joueur 2 : *John Talbot*

Joueur 4 : *Thomas de Scales*

Les joueurs anglais peuvent activer les zones contenant des unités anglaises, même si elles ont déjà été activées par l'autre joueur anglais lors du round en cours.

Les deux joueurs d'un même camp partagent leurs ressources, à l'exception des jetons XP et Relance.

Dans l'ordre du round, les camps alternent leur tour de jeu : *Jeanne d'Arc* / *John Talbot* / *Jean II d'Alençon* / *Thomas de Scales*.

#### À 2 joueurs

Un joueur joue le camp français, et l'autre joueur le camp anglais.

### COMMANDEMENT DE JEAN II D'ALENÇON

*Jean II d'Alençon* n'est pas un très bon chef. Ainsi, chaque fois qu'il utilise son Commandement, et après avoir choisi l'unité qui reçoit l'ordre, lancez le dé du Destin :

Sur un résultat « Mort » ou « Hors de combat », le Commandement ne fonctionne pas.

Sur un résultat « Ralliement différé », le camp anglais choisit comment activer l'unité commandée.

Sur tout autre résultat, *Jean II d'Alençon* utilise normalement son Commandement.

### L'OURS



Toute unité qui pénètre dans une zone de forêt ou de colline (lors d'un mouvement, d'une charge ou en étant repoussée) doit lancer le dé du Destin. Sur un résultat « Mort », l'unité est attaquée par un Ours (utilisez la carte de l'animal). Lancez les dés d'attaque de l'Ours et les dés de défense de

l'unité attaquée ; lors de la résolution du combat, chaque face vierge obtenue par l'ours compte comme un résultat « Recul ». Les autres effets de la carte de l'Ours ne s'appliquent pas.

Si une unité subit un dégât lors de l'attaque de l'Ours, son mouvement est arrêté.

Si une unité est repoussée par l'attaque de l'Ours, le camp adverse choisit dans quelle zone la placer.

Dans le cadre de cette règle spéciale, toute zone contenant un arbre est considérée comme une zone de forêt, et toute zone contenant un rocher est considérée comme une zone de colline.











# La Capture de Jeanne d'Arc à Compiègne

- 23 mai 1430, Margny-les-Compiègne -



Jeanne d'Arc, arrivée en ville la veille par la forêt, tente une sortie à la tête des milices citadines. Elle traverse le pont et passe sur la rive ouest. Le combat tournant à son désavantage, elle est capturée aux portes de la barbacane qui protège l'accès au pont.



Joueur 1 français



Jeanne d'Arc à cheval



Jean de Dunois



Héros  
(Guillaume de Flavy)



2 Chevaliers montés



2 Sergents d'armes



Poton de Xaintrailles



La Hire



2 Milice bourgeoise



2 Piquiers



Joueur 3 français



Joueur 2 anglais



Jean II de Luxembourg



2 Archers montés



2 Sergents d'armes  
Gascons & Bretons



Joueur 4 anglais



Héros bourguignon  
(Bâtard de Wandonne)



2 Chevaliers montés



3 Archers montés



## Conditions de victoire

### Camp français :

Le camp français est composé de l'armée de Jeanne d'Arc, contrôlée par le 1<sup>er</sup> joueur, et de l'armée de Poton de Xaintrailles, contrôlée par le 3<sup>e</sup> joueur.

À la fin de la partie, le camp français gagne 1 point de Complot pour chaque lot de 2 unités anglaises détruites et 1 point de Complot pour chaque Personnage détruit, Hors de combat ou présent dans les lieux marqués d'un X.

### Camp anglais :

Le camp anglais est composé de l'armée de Jean II de Luxembourg, contrôlée par le 2<sup>e</sup> joueur, et de l'armée du bâtard de Wandonne, contrôlée par le 4<sup>e</sup> joueur.

Le camp anglais gagne 2 points de Complot par zone de village occupée par ses unités à la fin du 6<sup>e</sup> round, ou 6 points de Complot si Guillaume de Flavy est corrompu (cf. règle spéciale « Trahison ! »), ce qui met fin immédiatement à la partie, ou 6 points de Complot si Jeanne d'Arc est capturée (voir la règle spéciale Capture de Jeanne d'Arc).

## Avancement

Chaque joueur gagne :

- 1 pour chaque Troupe ennemie détruite
- 2 pour chaque Personnage détruit

Dans ce scénario, les Archers Montés utilisent des figurines seules.



Comte d'Arundel



3 Sergents d'armes Lourds



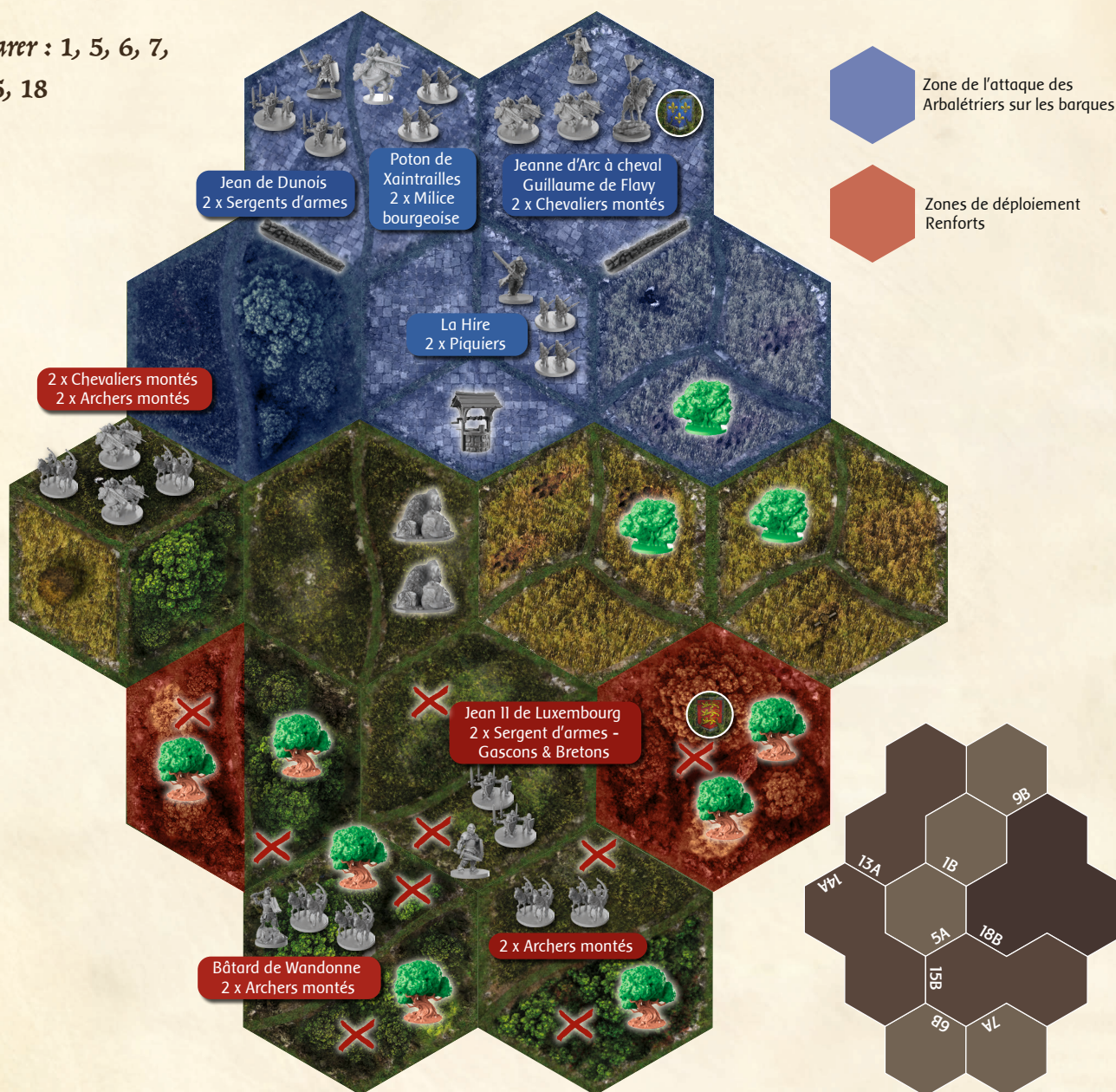
1 Archers Montés

Règle spéciale  
Renforts



## La capture de Jeanne d'Arc à Compiègne

Tuiles à préparer : 1, 5, 6, 7,  
9, 13, 14, 15, 18



### Règles spéciales

#### ARBALÉTRIERS SUR LES BARQUES

Une fois par partie, le camp français peut déclencher une salve d'arbalétriers, au prix d'un Ordre de son choix. Elle cible toutes les zones occupées par des unités ennemies, sur les deux rangées d'hexagones du côté français du terrain (dégâts : 1 par zone ciblée, en appliquant le pouvoir des Arbalétriers).

#### TRAHISON !

Le camp anglais peut corrompre *Guillaume de Flavy*. Pour cela, le camp anglais doit déplacer le *bâtard de Wandonne* et *Jean II de Luxembourg* dans des zones adjacentes à celle occupée par *Guillaume de Flavy*. Si *Guillaume de Flavy* est encerclé de la sorte, il ordonne la fermeture des portes de la ville, coupant la retraite à *Jeanne d'Arc* et l'offrant ainsi aux Anglais.

Le camp anglais gagne immédiatement la partie, qui prend fin.

#### RENFORTS

Lors de la phase de Camp du 3<sup>e</sup> round, le camp anglais peut déployer les unités de l'armée de renforts comme il le souhaite dans les zones de déploiement des renforts. Ces unités sont contrôlées par l'armée de *Jean II de Luxembourg*.

#### CAPTURE DE JEANNE D'ARC

Lors de la résolution d'une attaque contre *Jeanne d'Arc*, si cette dernière subit une Blessure devant la détruire ou l'envoyer à l'infirmerie, le joueur attaquant capture *Jeanne d'Arc* à la place.

Capter *Jeanne d'Arc* met immédiatement fin à la partie : Attribuez les points de Complot à chaque joueur en suivant les conditions de victoire de chaque camp.





# La Libération de Jeanne d'Arc

- 19 février 1431, Rouen -



Jeanne d'Arc, capturée lors du siège de Compiègne, est maintenant prisonnière des Anglais à Rouen. Ses amis les plus fidèles organisent une expédition afin de la libérer avant son procès...



Joueur 1  
Armée de  
La Hire



La Hire



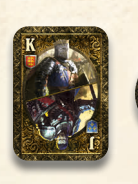
Poton de  
Xaintrailles



2 Sergents  
d'armes



2 Chevaliers  
montés



6 Paysans

(voir Règle spéciale)



Joueur 3  
Armée de  
Jean de  
Dunois



Jean de  
Dunois



Gilles de  
Rais



2 Milice  
bourgeoise



3 Piquiers



Joueur 2  
Armée de  
l'Inquisiteur



Bourreau



Inquisiteur



3 Chiens de  
guerre



3 Piquiers



Joueur 4  
Armée de  
Jean de  
Lancastre



Jean de  
Lancastre



3 Hallebardiers



2 Archers



3 Sergents d'armes  
(voir règles spéciales)



## Conditions de victoire

**Camp français :**

Le camp français est composé de l'armée de La Hire, contrôlée par le 1<sup>er</sup> joueur, et de l'armée de Jean de Dunois, contrôlée par le 3<sup>e</sup> joueur.

Le camp français gagne la partie si Jeanne d'Arc est trouvée, puis activée dans la zone de la colline (hexagone 10B). Cela met fin immédiatement à la partie.

**Camp anglais :**

Le camp anglais est composé de l'armée du Bourreau, contrôlée par le 2<sup>e</sup> joueur, et de l'armée de Jean de Lancastre, contrôlée par le 4<sup>e</sup> joueur.

Le camp anglais gagne la partie si Jeanne d'Arc n'a pas été libérée avant la fin du 6<sup>e</sup> round, ou si les quatre personnages français sont détruits.



## Avancement

Chaque joueur gagne :

- 1 pour chaque Troupe ennemie détruite
- 2 pour chaque Personnage détruit



## Terrain

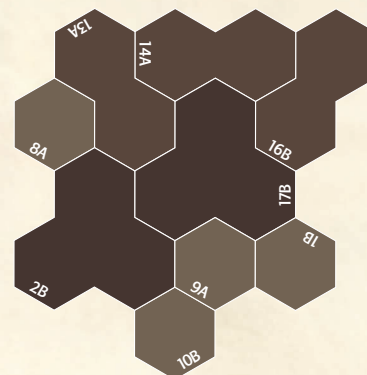
Le camp français déploie ses Personnages selon le schéma de déploiement. Les joueurs anglais placent ensuite secrètement 1 jeton Scénario (numéroté de 1 à 5) de leur choix dans chaque bâtiment du plateau de jeu (église, maisons) et dans la zone de l'église en ruines :

- Jeton 1: Jeanne d'Arc
- Jeton 2: Devin
- Jetons 3, 4 & 5: Sergents d'armes anglais





Tuiles à préparer : 1, 2, 8, 9, 10, 13, 14, 16, 17



Les jetons occupent 1 espace dans une zone.  
Le camp Anglais place ensuite ses unités en respectant les instructions du schéma de déploiement.

## Règles spéciales

### RÈGLES POUR LE CAMP FRANÇAIS

#### ACTION : INFILTRATION



Lorsqu'ils sont activés, les quatre Personnages français peuvent utiliser l'action Infiltration. Ces Personnages peuvent se dissimuler dans une zone de forêt ou de village, en dépensant une action. Lorsqu'un Personnage ou un groupe de Personnages se dissimule, un jeton « Infiltration » est placé sur leur zone ; la ou les unités sont alors retirées du plateau de jeu, et placées sur le côté avec le même jeton Infiltration.

À chaque début de tour du joueur, celui-ci lance 1 pour

chaque unité ou groupe d'unités dissimulé :

- sur un résultat « Bouclier », 2 jetons Infiltration sont ajoutés près de l'unité ou du groupe d'unité.
- Sur tout autre résultat, 1 jeton Infiltration est ajouté près de l'unité ou du groupe d'unité.

Une unité ne peut rester cachée que 3 tours au maximum (le tour où elle utilise l'action Infiltration, puis les 2 tours suivants). Au bout de 3 tours, l'unité doit Se révéler, mais elle peut le faire avant. Une unité non révélée à la fin du dernier tour de jeu est détruite.



**Se Révéler :** une unité qui se Révèle est placée à une distance correspondant à un nombre de zones égal ou inférieur au nombre de jetons Infiltration placés près de l'unité (ou du groupe auquel l'unité appartient), en partant de la zone où elle s'est dissimulée. Les zones occupées par des unités ennemies peuvent être traversées, mais l'unité dissimulée ne peut pas Se révéler dans une zone ennemie. Si aucune zone compatible n'est disponible à portée, l'unité est mise Hors de combat.

### TROUVER JEANNE D'ARC

Lorsqu'une unité française entre dans un bâtiment, le jeton placé dans ce bâtiment est automatiquement Révélé.


- S'il s'agit de *Jeanne d'Arc*, celle-ci est alors contrôlée par l'armée qui l'a découverte. Les personnages français perdent alors la capacité Infiltration. Les Personnages cachés se révèlent immédiatement (cf. règle Infiltration), et les sergents d'armes sont révélés et placés (les joueurs anglais se répartissent leur contrôle).
- S'il s'agit du *Devín*, le camp français peut alors désigner un autre bâtiment dont le jeton est révélé.
- S'il s'agit d'un jeton Sergent d'armes, une unité de sergents d'armes est placée dans le bâtiment. Dans une partie à 4 joueurs, les joueurs anglais choisissent lequel d'entre-eux la contrôle. L'unité de sergents d'armes effectue immédiatement une action d'attaque gratuite.

### CORRUPTION (NOMBRE VARIABLE DE POINTS DE COMLOT)

Les unités de *Piquiers* et de *Hallebardiers* anglais peuvent être corrompues par le camp français. Dès qu'un Personnage français est adjacent à la zone où se trouve une unité corrompible, le joueur qui le contrôle peut effectuer une tentative de corruption si l'unité ciblée peut être accueillie dans la zone du Personnage.

Il s'agit d'une action bonus.

La tentative de corruption est résolue comme suit :

- 1. Le joueur contrôlant le Personnage français et le joueur contrôlant l'unité anglaise choisissent secrètement un nombre de points de Complot, qu'ils cachent dans leur main.
- 2. Les mises sont révélées.
- 3. Chaque joueur lance un . Sur un résultat « Bouclier », le joueur ajoute 2 points à sa mise (sans les dépenser).
- 4. Si le joueur anglais possède la plus grande mise finale, rien ne se passe. L'unité ciblée ne pourra plus être soumise à une tentative de corruption (indiquez-le à l'aide d'un sous-socle). Dans tout autre cas, l'unité change de camp ; elle est placée dans la zone du Personnage français et son sous-socle est changé.
- 5. Les points de Complot misés sont perdus.

### DISTRACTION (3 POINTS DE COMLOT)

Si un Personnage français est dissimulé (cf. règle Infiltration), il peut distraire une unité anglaise. Pour 3 points de Complot, le joueur contrôlant le Personnage caché peut déplacer l'unité ciblée vers sa zone, ou une zone libre ou alliée adjacente en tant qu'action bonus.

### RENFORTS (8 POINTS DE COMLOT)

Dès que *Jeanne d'Arc* est découverte, le joueur 1 (ou le camp français à 2 joueurs) peut déployer 2 unités de *Chevaliers montés* en renfort. Ils sont déployés en 8A. Cette action ne peut être réalisée qu'une seule fois durant la partie.

### ACTION : À L'AIDE ! (2 POINTS DE COMLOT)

Une fois par round, un Personnage français peut dépenser 2 points de Complot pour recruter une unité de *Paysans* présente dans un lieu adjacent, en dépensant une action. L'unité de *Paysans* est alors placée dans la zone du Personnage, et fait désormais partie des unités du joueur actif.

Le camp anglais peut attaquer ces unités de *Paysans*, même avant leur recrutement.


### JEANNE D'ARC AFFAIBLIE

Jeanne d'Arc étant emprisonnée et affaiblie, elle ne peut pas être améliorée au niveau 2 durant ce scénario.

### RÈGLES POUR L'ALLIANCE ANGLAISE

#### PISTEUR

Les *Chiens de guerre* et les *Piquiers* peuvent utiliser la capacité « Pisteur » en tant qu'action dans ce scénario.

Une unité dotée de la capacité Pisteur peut tenter de découvrir une unité dissimulée si elle se trouve dans une zone adjacente à la zone initiale où l'unité ou le groupe d'unités infiltrés ont disparu du plateau de jeu. Pour cela, le joueur la contrôlant dépense 1  et lance le dé du Destin.

Sur un résultat « Mort » : les unités infiltrées doivent Se révéler (cf. « Se révéler » dans la règle Infiltration). L'unité de *Chiens de guerre* peut alors se rendre gratuitement dans une zone adjacente à la zone où les unités recherchées sont apparues, et les attaquer.

Sur un résultat « Hors de combat » : un jeton Infiltration est retiré à l'unité ou au groupe d'unités infiltré.

S'il le désire, le camp anglais peut dépenser 1 point de Complot pour relancer le dé du Destin (une fois par action).

### SUBTERFUGE (4 POINTS DE COMLOT)

À tout moment durant son tour, n'importe quel joueur anglais peut dépenser 4 points de Complot pour reprendre et replacer comme il le désire les jetons non révélés (les bâtiments déjà fouillés ne peuvent recevoir de jeton).



### AUX ARMES ! (6 POINTS DE COMLOT)

Dès que *Jeanne d'Arc* est découverte, le joueur 2 (ou le camp anglais à 2 joueurs) peut déployer 3 unités de *Sergents d'armes* en renforts. Ces unités sont déployées dans n'importe quelle zone de village libre ou alliée. Cette action ne peut être réalisée qu'une fois par partie.

### POINT DE RALLIEMENT (2 POINTS DE COMLOT)

Pour 2 points de Complot, le camp anglais peut déplacer son point de Ralliement sur n'importe quelle autre zone. Cette action s'effectue au début de la phase de Camp, avant le contrôle des dégâts.

### CAPTURER JEANNE D'ARC

Si *Jeanne d'Arc* est libérée et est sortie du bâtiment où elle se trouvait, les Anglais peuvent l'attaquer.

Ils ne peuvent pas la détruire ou la mettre Hors de combat, et ne peuvent que la capturer. Son premier point de vie est perdu normalement, mais si elle perd un second point de vie, le camp anglais la replace dans un bâtiment non occupé par des unités françaises.

## Scénario Indépendant

Si ce scénario est joué de manière indépendante, chaque camp commence la partie avec 10 points de Complot.



## Épilogue

### Victoire anglaise

Malgré la tentative des félons français de libérer Jeanne d'Arc, l'armée anglaise a tenu bon et l'illuminée a pu être jugée coupable d'être schismatique, apostate, menteuse, devineresse, hérétique, errante en la foi, blasphématrice de Dieu et des saints.

Elle sera condamnée au bûcher et exécutée le 30 mai 1431.

### Victoire française

Jeanne est libérée !

Ses amis l'enjoignent à se faire oublier, et les Anglais, ne désirant pas perdre la face, brûlent finalement une paysanne inconnue en lieu et place de la pucelle d'Orléans. Jeanne se fait oublier durant quelques années, mais réapparaît le 20 mai 1436 à Metz, où ses deux frères la reconnaîtront.

Elle sera finalement réhabilitée lors d'un procès en nullité de condamnation dont le jugement, prononcé le 7 juillet 1456, déclarera le premier procès et ses conclusions « nuls, nonavenus, sans valeur ni effet ».