

TIME OF LEGENDS

Joan
of Arc

Batailles
Légendaires

Inventaire des figurines



16 Sergents d'armes montés



12 Arbalétriers



18 Archers



30 Piquiers



12 Sergents d'armes



12 Paysans



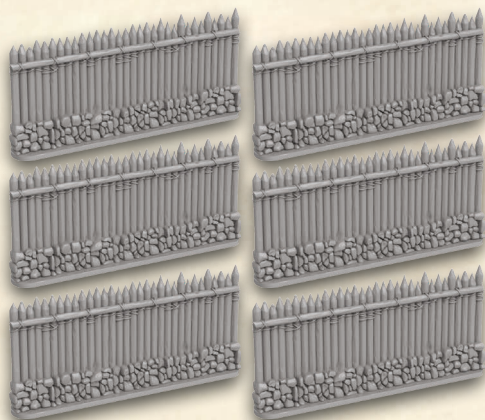
8 Chevaliers montés



18 Chevaliers à pied



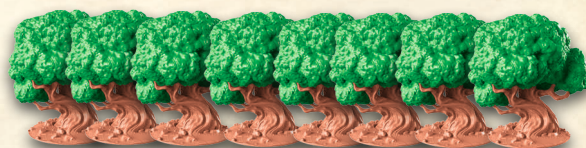
12 Hallebardiers



6 Palissades



7 Haies de pieux




8 Arbres

Règles Optionnelles

Ces règles optionnelles peuvent être appliquées à un scénario historique ou une bataille libre si tous les joueurs sont d'accord.

Marche forcée

Lorsque vous activez une de vos unités d'infanterie qui n'est pas dotée de Célérité ou Saut pour lui faire effectuer une action de déplacement, vous pouvez déclarer qu'elle tente une marche forcée avant de la déplacer.

Lancez un  par groupe d'unités réalisant une marche forcée et appliquez le résultat :




Recul : les unités se déplacent normalement d'une zone



Hors de Combat : les unités ne peuvent pas se déplacer avec cette activation

Autres résultats : les unités peuvent se déplacer de 2 zones.

Concentration face au tir

Lorsqu'au moins une unité effectue une attaque de tir contre une zone ennemie contenant 6 unités ou plus, ajoutez un  au total de votre jet d'attaque.

Percée de cavalerie

Quand une unité de cavalerie vient d'effectuer une attaque de Charge, si au moins la moitié des unités ennemies présentes (arrondie à l'inférieur) ont été repoussées, détruites ou mises Hors de combat :


elle peut se déplacer dans n'importe quelle zone libre ou alliée adjacente à la zone attaquée.

Rançon

Lors de la résolution d'un combat de mêlée, lorsqu'un Personnage reçoit une Blessure qui doit le placer dans l'infirmerie ou le détruire, le joueur à l'origine de l'attaque peut choisir de le capturer plutôt que de le sortir du plateau de jeu.

Il place alors sa victime sur son plateau joueur.

À la fin de la phase de Camp suivante, après avoir réglé le sort de ses unités situées dans l'infirmerie, un joueur peut libérer ses personnages capturés :

Pour chaque Personnage, il doit donner 3  au rançonneur. Le personnage libéré est placé dans la zone de ralliement différé de l'infirmerie.





La Bataille de Poitiers

- 19 septembre 1356 -



Cette fois, c'est le Prince noir, le fils d'Édouard III, qui se retrouve acculé par une énorme armée française au retour d'une chevauchée fructueuse en Aquitaine. Des prélats du Pape tentent une négociation entre les deux partis mais le roi de France, sûr de sa victoire, refuse tout compromis. Le Prince noir profite de ce délai pour cacher des troupes et renforcer certaines défenses naturelles à l'aide de pieux. Comme à Crécy, bien que plus nombreux, les Français se préparent à se ruer dans un passage étroit contre des troupes solidement retranchées... Pire, les maréchaux français ne parviennent pas à se mettre d'accord sur la façon de lancer l'assaut, et chargent sans demander l'avis du roi. L'avant-garde est détruite par les archers gallois, puis les autres unités françaises chargent à leur tour, se faisant également massacrer. Prise de panique, l'armée se disloque. Le roi de France, dans un acte chevaleresque, décide de tenir jusqu'au bout ! C'est à ce moment que le capitaine de Buch prend de flanc l'armée française avec ses Gascons, et se dirige vers Jean II Le Bon.



Intrigues



Bataille des maréchaux



Maréchal Jean de Clermont



Maréchal Arnoul d'Audrehem



Gautier VI de Brienne



6 Chevaliers à pied



3 Chevaliers montés



4 Piquiers



1 Porte-étendard



Bataille du duc d'Orléans



Philippe d'Orléans



Jean, Fils du Roi



9 Arbalétriers



6 Piquiers



8 Paysans



4 Sergents d'armes



Bataille du roi de France



Jean II Le Bon



Philippe le Hardi



3 Chevaliers montés



4 Chevaliers à pied



4 Sergents d'armes montés



4 Sergents d'armes



1 Musicien





Bataille de Warwick



Comte de Warwick



Comte d'Oxford



2 Chevaliers à pied - Armes à 2 mains



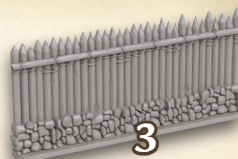
10 Archers



5 Hallebardiers



1 Musicien



3



4



Bataille du Prince noir



Prince noir à cheval



Capta de Buch



6 Chevaliers montés



4 Sergents d'armes montés



1 Porte-étendard



1 Musicien



Bataille de Salisbury



Comte de Salisbury



Comte de Suffolk



2 Pavoisiers



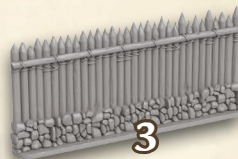
10 Archers



5 Hallebardiers



1 Musicien



3



4



Civils



Fermier



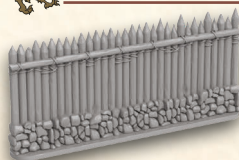
Prêtre



Marchande



Palissades



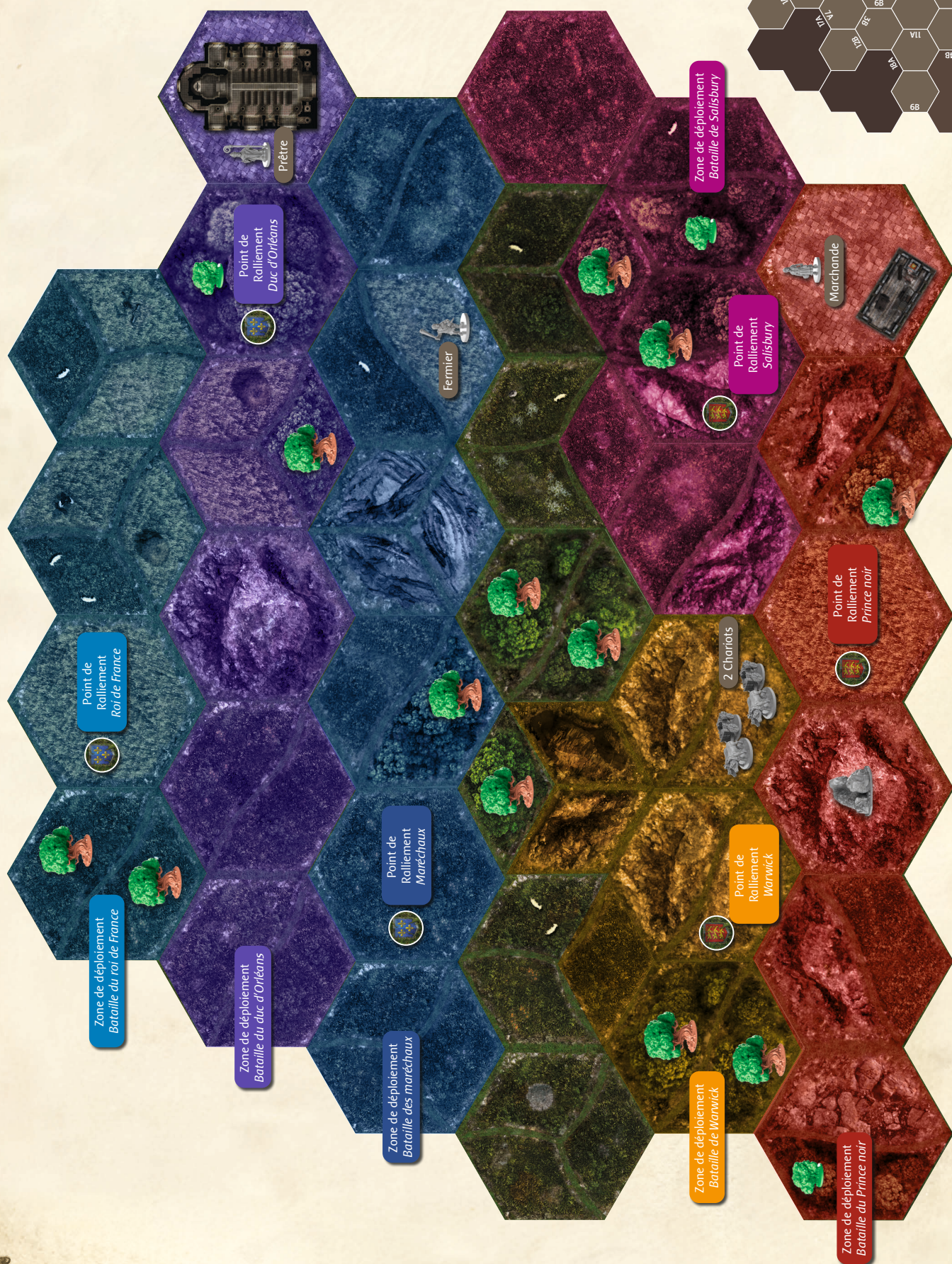
La palissade est un élément de terrain qui n'occupe aucun espace. Comme les haies de pieux, placez-les en bordure de zone.

En défense, chaque unité se trouvant derrière une palissade gagne un dé blanc de défense contre les attaques à distance. La palissade bloque les tirs tendus et empêche les attaques de mêlée ainsi que les déplacements, vers ou en dehors de cette zone en direction de la bordure de zone protégée par la palissade.

Un joueur peut cependant décider de déclarer une attaque de mêlée contre une palissade, dans ce cas la palissade est détruite et enlevée du plateau. Ses effets ne sont donc plus appliqués à la zone protégée par ce côté. Lors d'une attaque de mêlée contre une palissade, toutes les unités présentes dans la zone activée doivent prendre part à cette action même si elles ne possèdent pas d'attaque de mêlée.

Il n'est pas possible d'effectuer de Poursuite après combat immédiatement après la destruction d'une palissade.

Tuiles à préparer : x2 1, 2, x2 3, 4, 5, x2 6, 7, x2 9, x2 10, x2 11, x2 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18



Conditions de victoire



Le camp français gagne si le *Prince noir* est détruit ou mis Hors de combat à la fin d'un tour OU s'il arrive à détruire les Chariots. Le joueur anglais gagne si *Jean II Le Bon* est détruit, mis Hors de combat ou capturé.

Si le camp français a perdu (Hors de Combat ou détruite) 33 unités ou plus, il perd immédiatement la partie.

Si le camp anglais a perdu (Hors de Combat ou détruite) 24 unités ou plus, il perd immédiatement la partie.

Si c'est le cas pour les deux camps en même temps, c'est celui qui a perdu le moins d'unités qui gagne la partie. Tout autre résultat est une victoire anglaise.

Avancement

- 1  pour chaque unité d'infanterie ou de cavalerie détruite.
- 2  pour chaque Chariot/Personnage détruit.

Règles spéciales

NOMBRE DE JOUEURS

Ce scénario comprend 6 batailles (corps d'armée). La répartition des batailles change selon le nombre de joueurs.
Un joueur contrôlant plusieurs batailles utilise un plateau Joueur par bataille.

2 joueurs

- 1 joueur contrôle les 3 batailles françaises.
- 1 joueur contrôle les 3 batailles anglaises.

3 joueurs

- 1 joueur contrôle le roi de France.
- 1 joueur contrôle les maréchaux ET le duc d'Orléans.
- 1 joueur contrôle les 3 batailles anglaises.

4 joueurs

- 1 joueur contrôle le roi de France.
- 1 joueur contrôle les maréchaux ET le duc d'Orléans.
- 1 joueur contrôle le Prince noir.
- 1 joueur contrôle les deux batailles des comtes anglais.

5 joueurs

- 1 joueur contrôle le roi de France.
- 1 joueur contrôle les maréchaux.
- 1 joueur contrôle le duc d'Orléans.
- 1 joueur contrôle le Prince noir.
- 1 joueur contrôle les deux batailles des comtes anglais.

6 joueurs

- Chaque joueur contrôle une seule armée.

Les batailles sont déployées dans l'ordre de bataille suivant: **Warwick, Le Prince noir, Les maréchaux, Le duc d'Orléans, Le roi de France et Salisbury**

ORDRE DE JEU

- Les maréchaux
- Warwick
- Le duc d'Orléans
- Salisbury
- Le roi de France
- Le Prince noir

BATAILLES

Les batailles ne mélangent jamais leurs troupes entre elles, même si elles appartiennent au même camp.
De la même manière, les batailles ne peuvent pas partager leurs ressources, cartes Légende et jetons Relance. Elles peuvent cependant partager leurs jetons Intrigue si elles sont du même camp.

RANÇON

Ce scénario utilise les règles optionnelles de Rançon.

ROI OBTU

Jean II le Bon refuse de fuir le champ de bataille comme le fit son père à Crécy. Au début de son tour, il avance forcément d'une zone en direction du *Prince noir* avec son fils *Philippe le Hardi*.

Si des troupes françaises l'empêchent d'aller dans la zone, lui et son fils intervertissent leur place avec elles. Il est toujours accompagné de *Philippe le Hardi*. S'il est forcé de se déplacer dans une zone autre que celle de *Philippe le Hardi*, il est capturé, et vice versa.

PÈRE, GARDEZ-VOUS À DROITE ! PÈRE, GARDEZ-VOUS À GAUCHE !

Tant que *Philippe le Hardi* est dans la même zone que son père *Jean II le Bon*, ce dernier gagne automatiquement un Bouclier supplémentaire sur chacun de ses jets de défense.

CHARIOT

Les Chariots ne peuvent pas se déplacer dans ce scénario. Un Chariot attaqué est détruit s'il subit un résultat Recul, Hors de combat ou détruit.

HAIES DE PIEUX

Dans ce scénario, les *Archers* ne reçoivent pas de pieux supplémentaires. Les haies de pieux sont retirées si une unité française les traverse.





La Bataille d'Azincourt

- 25 Octobre 1415 -



Henry V est un roi plein de fougue. Pour montrer sa puissance, il décide de marcher sur Paris. Il débarque à Harfleur, qu'il assiège, et dont il finit par s'emparer. Comme la saison de la guerre est bientôt terminée, il change ses plans et décide de rembarquer à Calais. Pour amortir ses frais, il ravage et pille la région sur son chemin, mais son armée est atteinte de la dysenterie. Le roi de France subissant des crises de folie et ne pouvant agir, son cousin et connétable Charles d'Albret prend alors les choses en main. Il réunit l'ost et traque l'ennemi sans merci. Acculés près d'Azincourt, les Anglais se terrent dans des bois. Les Français enthousiastes chargent dans un couloir étriqué et boueux sur une ligne de pieux défendus par des archers. Comme à Poitiers, c'est un carnage. Toutefois, les Français chargent et chargent encore, et finissent soit tués, soit prisonniers.

Tout à coup, l'audacieux seigneur d'Azincourt fait une incursion dans le camp anglais et menace le butin. Il est accompagné d'une nouvelle vague de chevaliers français qui chargent les Anglais. Pris entre deux attaques, Henry V affolé donne l'ordre d'égorger les seigneurs prisonniers, de peur qu'ils ne soient libérés...



Intrigues



Bataille d'Henry V



Henry V



2 Chevaliers à pied - Armes à 2 mains



1 Chevaliers à pied



2 Hallebardiers



8 Archers



1 Porte-étendard



1 Musicien



Bataille d'Édouard d'York



Édouard d'York



3 Chevaliers à pied



2 Hallebardiers



8 Archers



1 Porte-étendard



1 Musicien



Prisonniers français :



2 Chevaliers impétueux



Bataille de Charles d'Albret



Charles d'Albret



6 Chevaliers montés français



2 Sergents d'armes montés



4 Guisarmiers



2 Arbalétriers



1 Porte-étendard



1 Musicien



Bataille de Boucicaut



Boucicaut



5 Chevaliers montés français



2 Sergents d'armes montés



4 Piquiers



4 Arbalétriers



1 Porte-étendard



1 Musicien



Bataille d'Ysembart d'Azincourt



Ysembart d'Azincourt (Héros monté)



1 Chevaliers montés français



1 Sergents d'armes montés



4 Milice paysanne



Civils



Bourgeois



Prêtre



Forgeron

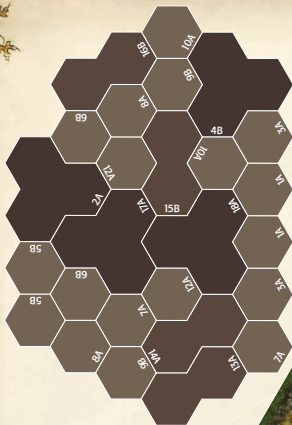


Marchande



Devin

Tuiles à préparer : x2 1, 2, x2 3, 4, x2 5, x2 6, x2 7, x2 8, x2 9, x2 10, x2 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18



Conditions de victoire



Le camp français gagne automatiquement la partie dès qu'Henry V est détruit ou s'il est Hors de combat à la fin du 8^e round, ou si 15 unités anglaises sont mises Hors de combat ou détruites à la fin du 8^e round.

Le camp anglais gagne si Henry V est en jeu à la fin du 8^e round et s'il a cumulé au moins 10 points de victoire :

- **Personnage français détruit à la fin de la partie** : 1 point de victoire.
- **Chevalier français détruit à la fin de la partie** : 1 point de victoire.
- **Chevalier ou Personnage français prisonnier à la fin de la bataille** : 2 points de victoire.
- **Chariots détruits** : -2 points de victoire.

Tout autre résultat à la fin du 8^e round indique un match nul.

Avancement

- 1  pour chaque Troupe d'infanterie ou de cavalerie détruite.
- 2  pour chaque Chariot/Personnage détruit.

Règles spéciales

NOMBRE DE JOUEURS

Durant ce scénario, les camps français et anglais sont séparés en 5 batailles. Le camp français est composé des batailles de **Charles d'Albret**, de **Boucicaut** et de **Ysembart d'Azincourt**. Le camp anglais est composé des batailles de **Édouard d'York** et de **Henry V**.

Les armées sont déployées dans l'ordre suivant : **Charles d'Albret**, **Boucicaut**, **Henry V**, **Édouard d'York** et **Ysembart d'Azincourt**.

ORDRE DE JEU

Henry V, **Édouard d'York**, **Charles d'Albret**, **Boucicaut** et **Ysembart d'Azincourt**.

La répartition des batailles change selon le nombre de joueurs.

Un joueur contrôlant plusieurs batailles utilise un plateau Joueur par bataille.

2 joueurs

- 1 joueur contrôle les 3 batailles françaises.
- 1 joueur contrôle les 2 batailles anglaises.

3 joueurs

- 1 joueur contrôle la bataille de **Charles d'Albret**.
- 1 joueur contrôle les batailles de **Boucicaut** et de **Ysembart d'Azincourt**.
- 1 joueur contrôle les 2 batailles anglaises.

4 joueurs

- 1 joueur contrôle la bataille de **Charles d'Albret**.
- 1 joueur contrôle les batailles de **Boucicaut** et de **Ysembart d'Azincourt**.
- 1 joueur contrôle la bataille de **Édouard d'York**.
- 1 joueur contrôle la bataille de **Henry V**.

ALLIANCES

Aucun joueur ne peut mélanger ses unités avec celles d'un autre joueur, même s'ils font partie du même camp. De la même manière, ils ne peuvent pas partager leurs ressources, cartes Légende et jetons Relance.

PRISONNIERS

(Note : Les règles optionnelles de **Rançon** ne peuvent pas être utilisées dans ce scénario.)

Une unité prisonnière est considérée comme un élément de décor qui occupe un espace. Elle ne peut pas se déplacer, ni faire d'action et peut cohabiter avec une unité ennemie. Si le point de Ralliement est déplacé durant la partie, déplacez aussi les prisonniers si cela est possible. Les prisonniers ne pouvant se déplacer sont immédiatement détruits. Si le point de Ralliement est occupé par des unités ennemies, toutes les unités situées dans la zone Hors de Combat de l'infirmerie sont détruites.

LIBÉRER LES PRISONNIERS

Si une unité française entre dans une zone où se trouvent des prisonniers, tous les prisonniers de la zone sont libérés, et sont dirigés par le joueur qui les a libérés.

ÉGORGEZ-LES TOUS

L'armée d'Henry V peut donner l'ordre d'égorger tous les prisonniers français en dépensant un Ordre durant son tour. Ils sont automatiquement détruits si au moins une Troupe anglaise se trouve dans leur zone de captivité.

PAS DE QUARTIER

Les Français sont désorganisés et beaucoup se débloquent quand ils voient leurs chefs se faire tuer. Une Troupe française mise Hors de combat est automatiquement détruite.

S'il s'agit de chevaliers ou d'un Personnage, il est fait prisonnier et l'armée d'Henry V le place dans l'une des zones de prisonniers de son choix. Si l'armée d'Henry V a donné l'ordre d'égorger les prisonniers, les *chevaliers* ou les Personnages français Hors de Combat sont immédiatement détruits.

HAIES DE PIEUX

Dans ce scénario, les *Archers* ne reçoivent pas de pieux. Les haies de pieux sont retirées si une unité française les traverse.

CHARIOTS

Les Chariots sont détruits si une unité française entre dans leur zone. Ils ne peuvent pas se déplacer.



La Bataille de Formigny

- 15 avril 1450 -



En 1449, les Anglais brisent la trêve et irritent les Bretons, qui s'allient au roi de France. Ce dernier décide alors de reconquérir la Normandie. Après plusieurs sièges et batailles, l'armée anglaise se renforce et se dirige vers Caen. Le frère du roi de France, Jean de Bourbon et comte de Clermont, intercepte l'armée anglaise à Formigny. Cette dernière est plus nombreuse et s'abrite derrière des pieux : c'est le schéma classique de la tactique anglaise. Toutefois, les ingénieurs français viennent d'inventer la couleuvrine mobile et bombardent les archers gallois dont les arcs ne peuvent atteindre les Français. Les artilleries sont prises et reprises plusieurs fois par les deux camps. Alors que l'armée française commence à flancher, des chevaliers surgissent sur la colline sur le flanc anglais : s'agit-il de Bretons de Bretagne ou de Grande-Bretagne ?



Intrigues



Bataille de Jean de Bourbon



Jean de Bourbon



3 Chevaliers montés français



3 Sergents d'armes montés



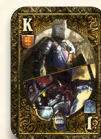
2 Arbalétriers



1 Porte-étendard



1 Musicien



Bataille de Prigent de Coëtivy



Prigent de Coëtivy



4 Arbalétriers



4 Piquiers



1 Couleuvrine



1 Sergents d'armes montés



Bataille d'Arthur de Richemont



Arthur de Richemont



7 Chevaliers montés



2 Archers montés



2 Sergents d'armes montés





Bataille de Thomas Kyriell



Thomas Kyriell



2 Chevaliers à pied



6 Archers



4 Sergents d'armes



1 Porteur d'étendard



1 Musicien



Bataille de Mathieu Goth



Mathieu Goth



2 Chevaliers à pied



4 Hallebardiers



6 Archers



Bataille d'Edmond de Somerset



Edmond de Somerset



2 Chevaliers montés



2 Sergents d'armes montés



2 Archers



4 Milice bourgeoise



Civils



Prêtre



Devin



Forgeron



Bourgeois



Marchande

Tuiles à préparer : x2 1, 2, x2 3, 4, x2 5, x2 6, x2 7, x2 8, 9, 10, x2 11, x2 12, 15, 16, 17, 18





Conditions de victoire

Si l'un des deux camps a plus de la moitié de ses unités mises Hors de combat ou détruites à la fin d'un round, il perd immédiatement la partie.

Si les deux camps atteignent cette limite durant le même round, c'est celui qui en a perdu le moins qui gagne la partie. Les unités qui ne sont pas encore en jeu ne comptent pas. Tout autre résultat est un match nul.

Avancement

- 1  pour chaque unité d'infanterie ou de cavalerie détruite.
- 2  pour chaque Personnage détruit.

Règles spéciales

NOMBRE DE JOUEURS

Durant ce scénario, les camps français et anglais sont séparés en 6 batailles (corps d'armée).

Le camp français est composé des batailles de **Jean de Bourbon**, de **Prigent de Coëtivy** et d'**Arthur de Richemont**.

Le camp anglais est composé des batailles de **Mathieu Goth**, de **Thomas Kyriell** et d'**Edmond de Somerset**.

Les batailles se déploient dans l'ordre de bataille suivant: **Mathieu Goth**, **Jean de Bourbon**, **Thomas Kyriell**, **Prigent de Coëtivy** et **Edmond de Somerset**.

ORDRE DE JEU

1. **Thomas Kyriell**
2. **Prigent de Coëtivy**
3. **Mathieu Goth**
4. **Jean de Bourbon**
5. **Arthur de Richemont**
6. **Edmond de Somerset**

La répartition des batailles change selon le nombre de joueurs.

Un joueur contrôlant plusieurs batailles utilise un plateau Joueur par bataille.

2 joueurs

- 1 joueur prend le contrôle du camp français.
- 1 joueur prend le contrôle du camp anglais.

3 joueurs

- 1 joueur contrôle les batailles de Jean de Bourbon et de Prigent de Coëtivy.
- 1 joueur contrôle la bataille d'Arthur de Richemont.
- 1 joueur contrôle les 3 batailles anglaises.

4 joueurs

- 1 joueur contrôle les batailles de Jean de Bourbon et de Prigent de Coëtivy.
- 1 joueur contrôle la bataille d'Arthur de Richemont.
- 1 joueur contrôle la bataille de Mathieu Goth.
- 1 joueur contrôle les batailles de Thomas Kyriell et d'Edmond de Somerset.

5 joueurs

- 1 joueur contrôle la bataille de Jean de Bourbon.
- 1 joueur contrôle la bataille de Prigent de Coëtivy.
- 1 joueur contrôle la bataille d'Arthur de Richemont.
- 1 joueur contrôle la bataille de Mathieu Goth.
- 1 joueur contrôle les batailles de Thomas Kyriell et d'Edmond de Somerset.

6 joueurs

- Chaque joueur joue une seule armée.

ALLIANCES

Les joueurs ne peuvent pas mélanger leurs unités avec celles d'un autre joueur, même s'ils font partie du même camp. De la même manière, les joueurs ne peuvent pas partager leurs ressources, cartes Légende et jetons Relance. Ils peuvent cependant partager leurs jetons Intrigue s'ils sont du même camp.

RICHEMONT SE DÉPÊCHE

La bataille d'Arthur de Richemont n'est déployée qu'au début du 2^e round. Le joueur contrôlant cette armée peut cependant décider de se déployer au 1^{er} round pendant la phase de Conseil de Guerre mais après le tirage des cartes Conseil de guerre. Il place donc ses unités et subit une attaque de 3 dés jaunes sans défense possible, qu'il répartit à son gré entre elles.

COULEUVRINE DE MAÎTRE JEAN

La *Couleuvrine* ne peut pas être attaquée. Les résultats des jets d'attaque ne peuvent pas être assignés à la Couleuvrine, mais elle ajoute quand même ses dés de défense à la zone dans laquelle elle se trouve. Elle commence la partie en tant qu'unité française. Quand une unité anglaise entre dans sa zone, elle est considérée comme un élément de terrain qui occupe 1 espace ; ce n'est plus une unité.

Si une unité française pénètre dans sa zone, le joueur peut la récupérer, au prix d'1 .

HAIES DE PIEUX

Dans ce scénario, les *Archers* ne reçoivent pas de pieux. Les haies de pieux sont retirées si une unité française les traverse.



