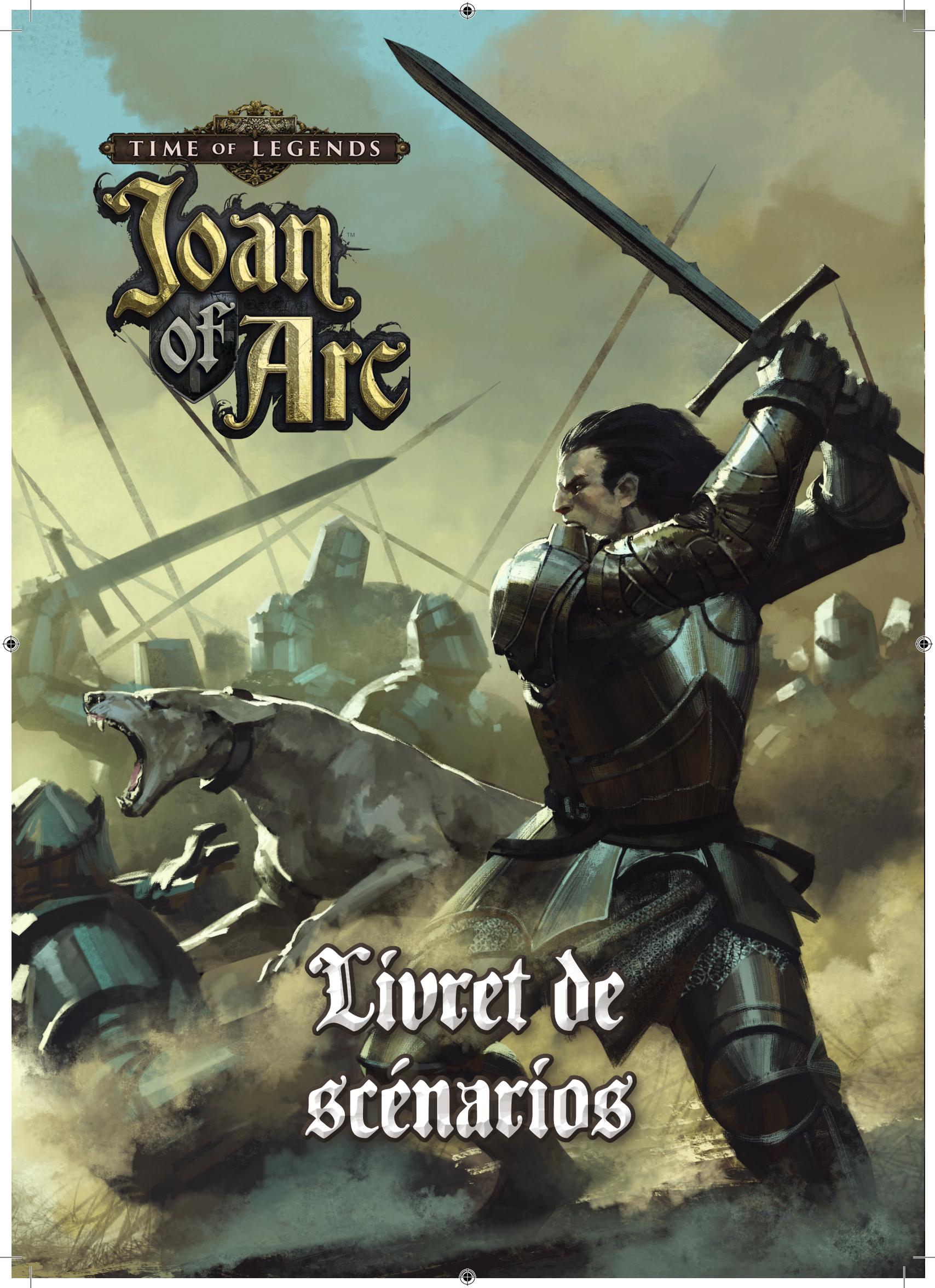


TIME OF LEGENDS

Joan of Arc

Livret de
scénarios



Credits

TIME OF LEGENDS

Joan of Arc

SOMMAIRE

DU GUESCLIN AU SIÈGE DE RENNES	6
LA BATAILLE DE CRÉCY	8
LA CHEVAUCHÉE DU PRINCE NOIR	10
LA BATAILLE DE COCHEREL	14
LA REVANCHE DE LA TARASQUE	16
LA CROIX DU LOUP PENDU	20
LA BROSSINIÈRE	24
L'ÉPÉE DE FIERBOIS	26
LA BATAILLE DES HARENGS	28
LA BASTILLE SAINT-LOUP	32
LA BATAILLE DE PATAY	34
PRENDRE TROYES PAR LA FOI.....	36

DISTINGUER DES UNITÉS VISUELLEMENT SEMBLABLES

Il peut arriver qu'un même camp possède des unités visuellement similaires mais dotées d'effets différents. Par exemple, *la Milice bourgeoise* et les *Piquiers*, ou encore les *Chevaliers montés* et les *Chevaliers montés - Petite noblesse*.

Pour les distinguer, vous pouvez utiliser des sculptures alternatives de la boîte Reliquaire pour les fantassins, ou utiliser des anneaux colorés pour la cavalerie.

Auteur du jeu : Pascal Bernard

Développeurs : Patrick Receveur & The Mythic Team

Créateur des listes d'armées historiques : Hervé Caille, Pierre Soriot

Illustrations : Bayard Wu, Stefan Kopinski, Stéphane Gantiez, Christophe Madura, Nicolas Jamme, David Demaret, Solène Chastang, Juliette Pompanon

Illustrations des tuiles : Charles "Carl Art" Salom

Sculpteurs : Arnaud Boudoir, Irek Zielinski, Olivier Thill, Grégory Clavier

Peinture studio des figurines : Sébastien Lavigne

Contributeurs du Tour of Legends : Andy Cahard, Pierre-Alexandre Vigor, Vincent-Thierry Savidan, Ben & Peps, Romain Delavie, Mike Monnier, Pascal Vanpée, Gaël Taché, Mathieu Giroux, Jérôme Petit, Rodolphe Chambonnaud, Olivier Côte-Petit, Loïck Grimaud, Nicolas Lamberti, Stéphane Gérard, Florian Rambur

Responsable de la communication : Az Drummond

Relations presse US : Jenny Bendel

Directeurs artistiques : Stéphane Gantiez, David Rakoto

Graphistes : Julien Fenoglio, Jean-Luc Bernard, Sandra Tessières, Laurent Lucchini, Louis Guillon, Arnaud Marchand, Juliette Pompanon, Erwan Guellec

Rédacteurs des règles : Pascal Bernard, Patrick Receveur, Julien Borne, Yves Bernard, Jake Thornton, David Rakoto, Ben Clapperton, Mark Brendan, Anne Vétillard, Erwan Guellec

Testeurs : Naël Evain, Matthieu Mignon, Chloé Cheillan, Inès Jérôme Chouqi, Léa Lescuyer, Louis Guillon, Philippe Villé, Erwan Guellec, Pierre Soriot, Vesuvius Media et plus de 2000 personnes pendant le Tour of Legends!

Traducteurs : Sylvain Broche, Anne Vétillard, Julien Fenoglio, Jean-Luc Bernard, Erwan Guellec

Directrice de la traduction : Anne Vétillard

Relecteurs : Norbert Schmitt, Francesco Mariottini, Mathew Somers, Laurent Mussot, Marc Caldéré, Bruno Cailloux, Ben Clapperton, Ella Colles, Thomas Giraud, Erwan Guellec, Heidi Lajos et tous les backers qui ont participé à la relecture !

Auteurs des scénarios : Pascal Bernard, Patrick Receveur, Ben & Peps, Inès Jérôme Chouqi, Romain Delavie, Vincent-Thierry Savidan, Philippe Villé, Erwan Guellec, Pierre Soriot, Naël Evain, Vesuvius Media

Textes d'ambiance : Patrick Receveur, Erwan Guellec

Pré-production des figurines : Laurent Levi, Aurélien Diot

Responsable de production : Erwann Le Torrivellec

Supervision des artistes et sculpteurs : Stéphane Gantiez

Éditeurs : Benoit Vogt & Léonidas Vesperini

Un immense merci à nos 11,195 backers qui ont fait de ce projet une réalité !

L'aventure commence !

Si vous avez lu le Livret de Règles, vous êtes prêt à jouer votre premier scénario pour Time of Legends: Joan of Arc. Pour cette première plongée dans la guerre de Cent ans, nous vous conseillons le scénario de découverte intitulé « Du Guesclin au siège de Rennes ». Il s'agit d'un scénario d'initiation pour deux joueurs, facile à mettre en place et en partie scripté, qui vous permettra de vous familiariser progressivement avec les mécaniques du jeu. Jouez-le plusieurs fois, en inversant les rôles, et n'hésitez pas à consulter le Livret de Règles à chaque fois que vous avez un doute et après chaque partie, car c'est souvent à ce moment-là qu'on repère ses erreurs et ses oublis.

Quand vous le maîtriserez, vous pourrez jouer les autres scénarios du livret, dans n'importe quel ordre. Certains scénarios sont des scénarios d'aventure et d'enquête : ils se jouent avec peu de figurines, mettent en scène des protagonistes que l'on peut interroger, des bâtiments que l'on peut visiter, et il n'est pas rare que des créatures fantastiques y apparaissent. Les autres scénarios reproduisent des batailles célèbres de la guerre de Cent ans. Ces scénarios utilisent nettement plus de figurines et l'aspect fantastique y est quasi inexistant. Même si les règles restent toujours les mêmes quels que soient les scénarios, l'ambiance et la façon de jouer sont très différentes comme vous pourrez le constater vous-même !

Douze scénarios vous sont proposés dans ce livret. Ils utilisent le matériel de la boîte de base et du Reliquaire. Tous peuvent être joués de multiples fois. La plupart des scénarios (huit) sont prévus pour deux joueurs. Deux scénarios sont prévus pour 2 ou 3 joueurs. Un scénario est prévu pour 3 joueurs et un scénario est prévu pour 2 ou 4 joueurs.

Chaque extension du jeu proposera de nouveaux scénarios. Et nous en publierons également gratuitement et régulièrement sur notre site web. Notez bien que les scénarios ne sont pas la seule façon de jouer à Time of Legends: Joan of Arc. Nous avons créé un autre mode de jeu appelé « Mode Bataille », qui sera mis à jour en continu en fonction des retours des joueurs. Ce mode Bataille ainsi que les listes d'armées vous sont offerts en téléchargement gratuit sur notre site www.mythicgames.net

La guerre de Cent ans a commencé. Qu'attendez-vous pour mener vos hommes à la bataille ?

Nombre de joueurs

2

Complexité

★ Facile

★ ★ Moyen

★ ★ ★ Difficile





Du Guesclin au siège de Rennes

Scénario de découverte
- Hiver 1357 -



En octobre 1356, les Anglais gagnent du terrain dans le duché de Bretagne et assiègent la ville de Rennes. Incapable de prendre la cité par la force, Henri de Grosmont, comte de Lancastre, préfère établir un blocus pour affamer les habitants. La résistance dans la ville se maintient grâce au capitaine Guillaume de Penhoët dit « Tors-Boiteux », chef de la ville et parrain du célèbre Bertrand du Guesclin. Ce dernier décide de rejoindre la ville en plein hiver 1357.



Conditions de victoire

Le joueur français remporte la partie si *Bertrand du Guesclin* parvient à entrer dans une zone de la ville de Rennes avant la destruction du dernier Civil affamé de la ville.

Le joueur anglais remporte la partie si l'une de ces deux conditions est remplie :

- *Bertrand du Guesclin* est détruit.
- Tous les Civils de Rennes sont détruits par la famine.

Tout autre résultat à la fin du 5^e round conduit à un **match nul**.

Avancement

Pour chaque joueur :

- 1 pour chaque unité d'infanterie ennemie détruite.
- 2 pour chaque unité de cavalerie ennemie détruite.
- 4 pour chaque Personnage ennemi détruit.

Règles spéciales

BATAILLE DE DÉCOUVERTE

Le déroulement de ce scénario est scripté, l'ordre des cartes y est donc prévu pour les 4 premiers rounds.

Nous vous suggérons de garder le Livret de Règles à portée de main durant la partie.

CIVILS FUYANT RENNES

Les Civils sont neutres au début de la partie. Seul les Civils hors de Rennes (*Bourgeois* et *Guide*) peuvent être recrutés.

FAMINE

À partir de la fin du 2^e round et à la fin de chaque round suivant, les Civils rennais risquent de mourir de faim. Au début de la phase de camp, le joueur français lance le dé du Destin pour chaque Civil affamé de Rennes (le *Guide* et le *Bourgeois* ne sont donc pas concernés). Sur un résultat ou , il est détruit.

CACHE DE NOURRITURE

Une fois par round, le joueur français peut empêcher la destruction d'un Civil affamé en annulant un résultat du dé du Destin en dépensant 1 . Cependant, si 2 Civils ont été détruits par un jet de dé du Destin ce round, arrêtez de lancer le dé du Destin pour les autres Civils ce round.

HAIES DE PIEUX

Un maximum de 2 haies de pieux peut être déployé par le camp anglais durant ce scénario. Les haies de pieux sont déployées



Joueur français



Bertrand du Guesclin



4 Chevaliers montés



Joueur anglais



Henri de Grosmont (Héros anglais)



4 Archers



2 Archers montés



2 Pieux



2 Sergents d'armes



Civils de Rennes affamés



Civils



Guide



Fermier



Forgeron



Bourgeois



Prêtre



Marchande

Tuiles à préparer : 2, 3, 5, 6, 7, 10, 13



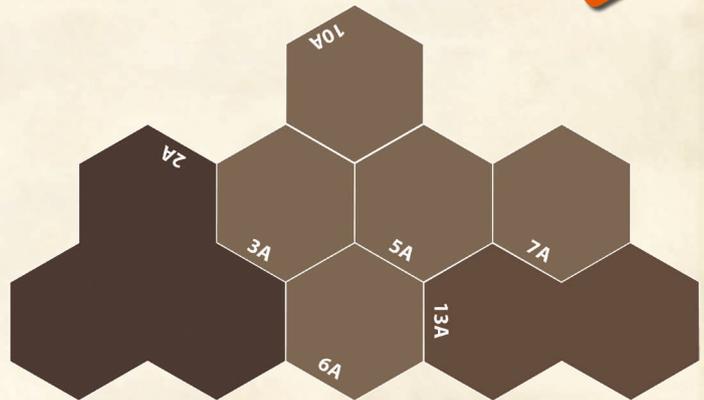
par les Archers lors de leur activation en tant qu'action bonus.

CARTES DE CIVIL

Un Civil (*Guide* ou *Bourgeois*) ne peut pas être la cible d'une attaque tant qu'il n'a pas été recruté. Lorsqu'un joueur active une zone contenant le *Guide* ou le *Bourgeois* une fois recrutés, il peut activer leur pouvoir. L'action de Discussion n'est pas disponible dans ce scénario.

ROUNDS ET CONSEIL DE GUERRE

Pour les 4 premiers rounds de ce scénario, ne tirez que 2 cartes Conseil de guerre par round au lieu de 3. Les cartes Conseil de guerre sont tirées dans l'ordre suivant :



Round 1

- Gagnez 3 jetons ☒.
- Gagnez 2 cartes et 1 🌐, puis défaussez une carte Légende.



Round 2

- Gagnez 1 Ordre Commandement.
- Changez un Ordre Commandement en Ordre Charge.



Round 3

- Gagnez 2 jetons ☒ ou 2 🌐.
- Changez un Ordre Commandement en Ordre Réactivation/Opportunisme OU changez des ☒ en autant de 🌐, ou inversement.



Round 4

- Gagnez 1 Ordre Opportunisme.
- Gagnez 1 Ordre Réactivation.

Round 5

Lors de la phase du Conseil du Round 5, tirez les 3 premières cartes restantes de la pile de Conseil de Guerre.

Rappel : les 3 cartes doivent être différentes.





La Bataille de Crécy

26 août 1346



Edouard III est acculé devant Crécy par une immense armée française. Ses troupes se retranchent et plantent des pieux défensifs. Philippe VI envoie dans un premier temps ses arbalétriers mercenaires génois, mais ils se montrent inefficaces à cause de leurs cordes détrempées par l'orage et parce que leurs pavois ne sont pas encore arrivés. Bouillant d'impatience, la chevalerie française charge à travers sa propre pitié et se rue une dizaine de fois sur les lignes anglaises, où elle s'empale sur les pieux et est massacrée par les innombrables volées de flèches. Après tous ces assauts infructueux, le frère du roi de France, Charles le duc d'Alençon, mène une charge terrible qui perce la première ligne anglaise. La chevalerie anglaise lance une contre-attaque...



Joueur français



Intrigue



Philippe VI de Valois



Jean 1er de Luxembourg



Charles II le Magnanime (Niveau 2)



6 Chevaliers montés



2 Sergents d'armes



4 Vougiers



5 Milice paysanne



3 Piquiers



Joueur anglais



Intrigue



Le Prince noir



Édouard III (Niveau 2)



John Chandos



Comte d'Arundel



10 Archers



3 Chevaliers à pied



2 Sergents d'armes



2 Piquiers



6 Rounds

Légende



Conditions de victoire

Le joueur français remporte la partie dès que l'une de ces deux conditions est remplie :

- Le Prince noir et Édouard III sont détruits ou mis Hors de combat.
- Les 2 Chariots anglais sont détruits.

Le joueur anglais remporte la partie dès que l'une de ces deux conditions est remplie :

- Philippe VI de Valois et un autre Personnage français sont détruits ou mis Hors de combat.
- 12 unités françaises ou génoises sont détruites ou mises Hors de combat.

Tout autre résultat à la fin du 6^e round conduit à une victoire anglaise.



Prêtre

Discussion : 1



Civils



Forgeron

Discussion : 2



Bourgeois

Discussion : 1

Tuiles à préparer : 1, 2, 3, 5, 7, 9, 10, 11, 13, 16, 17, 18



Avancement

Chaque joueur gagne :

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

Règles spéciales

ARBALÉTRIERS GÉNOIS PERDUS

Les *Arbalétriers génois retranchés* ont déjà été dispersés par la chevalerie française et errent sur le terrain.



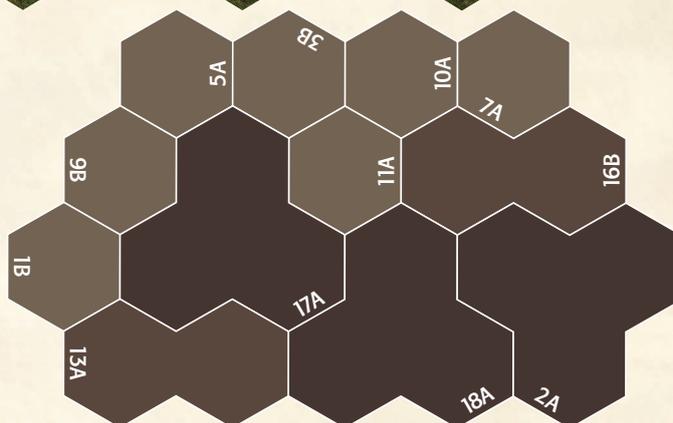
Ils sont neutres, aucun joueur ne peut les diriger. Pour entrer dans leur zone, il faut les détruire. Un résultat ☒, ☒, ou ☒ non défendus par un ☒ lors d'une attaque suffit à les détruire.



Avant de commencer la partie, placez aléatoirement 10 jetons ☒ (dont 4 ☒) aux endroits indiqués sur le schéma de mise en place de la partie, puis retournez-les. Remplacez les 4 marqueurs distincts par des *Arbalétriers génois retranchés* puis enlevez les jetons révélés du plateau de jeu.

EDOUARD III : LAISSEZ LE GARÇON FAIRE SES PREUVES

Le *Prince noir* ne peut avoir plus de 3 unités avec lui dans sa zone. Il ne peut pas dépasser le niveau 1 durant ce scénario.



TENACES

À tout moment, le joueur français peut dépenser 2 ☒ pour retirer une Blessure à un Personnage de son choix.

PAS DE SABOTS SUR LE PAVÉ

Il est interdit à une unité de cavalerie de se rendre dans une zone de village (zones pavées grises). Une unité de cavalerie peut cependant s'y déployer, ou y être placée.

CHARIOTS

Les *Chariots* ne peuvent pas se déplacer durant ce scénario. Un *Chariot* attaqué est détruit s'il subit un résultat ☒, ☒ ou ☒.

HAIES DE PIEUX ANGLAISES

Les haies de pieux sont placées au début de la partie sur les positions indiquées par le schéma de mise en place.

Les *Archers* anglais ne peuvent pas placer de haies de pieux durant cette partie.



La Chevauchée du Prince noir

AOÛT 1356



Dix ans après Crécy, le Prince noir monte une longue expédition de pillage en France. Là où les Vikings remontaient les fleuves et pillaient tout sur leur passage à l'aide de leurs drakkars, c'est à cheval que le Prince noir organise sa campagne. L'objectif principal de cette Chevauchée est de déstabiliser le pouvoir royal de Jean le Bon en montrant à ses vassaux qu'il est incapable de les défendre, l'objectif secondaire étant bien sûr de s'enrichir avec le butin engrangé par le pillage... Pendant plusieurs mois, les Anglais brûlent sur leur passage cités, châteaux, églises et abbayes. Les plus chanceux versent juste une rançon. Heureusement, la résistance s'organise : un évêque excommunie le Prince noir, des châteaux tiennent avec succès mais voient leurs faubourgs ravagés et surtout, le roi de France approche avec une armée. Vers Romorantin, l'avant-garde française tend une embuscade à un convoi de pillards anglais.



Armée d'Erwan de Romorantin



Intrigue



Erwan de Romorantin



Prêtre (Evêque)



1 Chevaliers à pied



1 Archers - Arc court



3 Vougiers



6 Paysans



4 jetons Bourgeois (+4 jetons Bourgeois, voir règle spéciale « Ils se cachent ! »)



Armée d'Amaury de Craon



Intrigue



Amaury de Craon



Boucicaut



3 Chevaliers montés



1 Sergents d'armes



3 Arbalétriers



Armée du Comte de Suffolk



Intrigue



Comte de Suffolk



3 Archers



3 Piquiers



3 Almogavres



Guide



Armée du Prince noir



Intrigue



Le Prince noir à cheval (niveau 2 au choix du joueur)



4 Archers



3 Chevaliers montés



1 Sergents d'armes

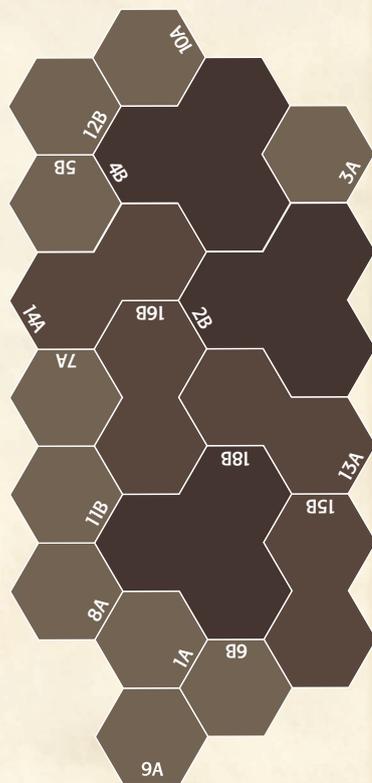


Civils



Rebouteuse

Tuiles à préparer : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18





Conditions de victoire

Camp français

L'armée d'Erwan de Romorantin remporte la partie si elle parvient à conduire 4 *Bourgeois* dans son église.

L'armée de Boucicaut remporte la partie si l'une de ces deux conditions est remplie :

- Le *Chariot* anglais est capturé (voir règle spéciale Chariot).
- 8 unités anglaises sont détruites ou mises Hors de combat.

Camp anglais

L'armée du comte de Suffolk remporte la partie si elle parvient à conduire son *Chariot* en lieu sûr (Voir règle spéciale « Quelle sortie? »)

L'armée du Prince noir remporte la partie si elle parvient à détruire par elle-même un total de 6 unités françaises ou de *Bourgeois*.

Si deux joueurs du même camp remportent durant le même round, ils gagnent tous les deux la partie.

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

Avancement

Pour chaque joueur :

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

Règles spéciales

Les joueurs peuvent utiliser des jetons au lieu de jetons pour activer des Intrigues dans ce scénario.

4 JOUEURS, 2 CAMPS

Ce scénario à 4 joueurs suit des règles particulières. Chaque round se déroule dans l'ordre suivant : Armée d'Erwan de Romorantin, Armée du Comte de Suffolk, Armée d'Amaury de Craon, Armée du Prince noir.

L'armée d'Erwan de Romorantin et celle d'Amaury de Craon composent le camp français.

L'armée du Prince noir et celle du comte de Suffolk composent le camp anglais.

Aucun joueur ne peut mélanger ses unités avec celles d'un autre joueur, même s'ils font partie du même camp. Un joueur ne peut pas attaquer les unités d'un autre membre de son camp.

VARIANTE : JOUER À DEUX

Si vous voulez jouer à deux, les joueurs ne peuvent pas mélanger les unités d'une armée avec celles de l'autre groupe du même camp.

Pour gagner la partie, un joueur doit remporter la victoire avec l'un des groupes de son camp.

ÉGLISE

Seules les unités de *Bourgeois*, *Paysans* et *Prêtre* peuvent entrer dans l'église. Les unités situées dans l'église ne peuvent pas être attaquées.

CHARIOT

Le *Chariot* ne peut pas se voir allouer de résultats de dés durant ce scénario. Il ne peut se déplacer que d'une zone par round, s'il se déplace en même temps qu'une autre unité (sauf dans le cas de l'usage de l'Intrigue Boeuf étrillé). Un chariot est capturé si des unités Françaises se trouvent dans son hexagone à la fin d'un round.

TOCSIN

Au prix d'une action et s'il est dans l'église, l'Évêque peut sonner le tocsin : il déplace alors tous les *Bourgeois* et les *Paysans* d'une zone vers l'église.



ILS SE CACHENT !

Les *Bourgeois* ont entendu le tocsin et attendent le bon moment pour se ruer vers l'église. Au début du 3^e et du 6^e round, faites apparaître un *Bourgeois* dans chaque hexagone d'apparition des *Bourgeois* (voir schéma de mise en place). Si aucune zone de l'hexagone n'est disponible pour résoudre cet effet, le *Bourgeois* de l'hexagone concerné n'est pas déployé ce round.

QUELLE SORTIE ?

Au début de la partie, le joueur qui contrôle l'armée du comte de Suffolk choisit un hexagone de destination finale (3A ou 12B) pour le *Chariot*. Il place face cachée un jeton Scénario marqué sur l'hexagone qu'il a choisi, et un jeton Scénario vierge sur l'autre hexagone.

Si le *Chariot* arrive dans l'hexagone choisi, l'armée du comte de Suffolk remporte la partie.

LES CIVILS

Il est impossible de discuter avec les *Bourgeois* ou d'utiliser leurs pouvoirs durant ce scénario.

Ils possèdent 1 point de vie, et sont considérés comme des unités.

Une fois dans l'église, ils ne peuvent plus être attaqués. l'Évêque peut toujours y prier et sonner le tocsin.

Chaque *Bourgeois* qui arrive pour la première fois dans l'église rapporte 1 à l'armée d'Erwan de Romorantin.

Il est néanmoins possible de discuter avec la *Rebouteuse*, ou d'utiliser ses pouvoirs.

LE GUIDE

Un personnage français peut interroger le *Guide* au prix d'une action. Il lance alors un dé noir :

Si le résultat est un  , le joueur anglais révèle son hexagone de destination finale en retournant les jetons qu'il a posés. Les armées d'Amaury de Craon et du comte de Suffolk gagnent alors 1  chacun. Tout autre résultat indique que l'action a échoué.

CARTES LÉGENDE

Les joueurs faisant partie du même camp peuvent échanger des cartes Légende entre eux à tout moment durant la partie.

LE PRINCE NOIR

Le joueur anglais déploie en début de partie *Le Prince noir niveau 2* avec l'allégeance de son choix. Lors de la phase de Conseil de guerre, il peut remplacer *Le Prince noir* par *Le Prince noir monté* et vice-versa, en conservant son niveau, allégeance et ses éventuelles blessures.

Une fois que l'armée du Prince noir a détruit au moins 3 unités ennemies, elle gagne 1 .





La Bataille de Cocherel

- 16 mai 1364 -



Charles V, le roi de France, commence son règne difficile par une guerre en Normandie contre Charles de Navarre, allié aux Anglais. Chaque camp a recruté des mercenaires pas toujours fiables. Pour une fois, les Français sont moins nombreux que leurs ennemis, mais ces derniers ont gardé leur tactique traditionnelle : ils se sont installés sur une colline renforcée de pieux et attendent l'attaque française. Les Français vont-ils commettre leur erreur habituelle qui consiste à désobéir aux ordres et à charger une position fortifiée défendue par des archers armés d'arcs longs? Eh non, car c'est un Breton qui les mène, le fameux Bertrand du Guesclin. Son armée observe l'ennemi puis simule une retraite. L'une des batailles anglaises enfreint les consignes et quitte sa position pour charger les fuyards. Les Français exécutent une volte-face et un escadron de chevaliers gascons qui avait contourné la colline arrive sur les arrières du général anglais, le Captal de Buch. Pour une fois, la situation paraît plus difficile pour les Navarrais et les Anglais, mais ils disposent de l'avantage numérique et le chef mercenaire engagé par les Français a déserté...



Joueur français



Intrigue



Bertrand du Guesclin



Jean de Vienne



Comte d'Auxerre



Baudouin de Lens



1 Sergents d'armes



3 Vougiers



4 Milice paysanne



1 Arbalétriers



Joueur anglo-navarrais



Intrigue



Captal de Buch



Sir John Jouel



1 Sergents d'armes



4 Milice paysanne



4 Archers



1 Vougiers



Joueur mercenaire



Avec le camp français



Arnaud de Cervole



2 Vougiers



4 Arbalétriers



Intrigue

Avec le camp anglo-navarrais



Arnaud Amanieu d'Albret



2 Archers



3 Piquiers



Civils



Marchande



Bourgeois



Devin

Conditions de victoire

A la fin d'un round, le joueur français remporte la partie si ces deux conditions sont remplies :

- 2 Personnages anglo-navarrais sont détruits ou Hors de combat.
- La zone de la colline du Bois aux ronces (4B) est une zone alliée.

A la fin d'un round, le joueur anglo-navarrais remporte la partie si ces deux conditions sont remplies :

- Le Chariot français et Bertrand du Guesclin sont mis Hors de combat ou détruits.
- 8 unités françaises ou mercenaires françaises sont mises Hors de combat ou détruites.

A la fin d'un round, le joueur mercenaire remporte la partie si :

- Un Chariot et un Personnage ennemi sont détruits ou mis Hors de combat par une unité mercenaire.

Tuiles à préparer : 1, 2, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 14, 17, 18



Si deux joueurs satisfont leurs conditions de victoire à la fin d'un même round, c'est un match nul. Si le joueur mercenaire fait partie de ces joueurs, il remporte la partie.

Avancement

Pour chaque joueur :

- 1 pour chaque unité d'infanterie ennemie détruite.
- 2 pour chaque unité de cavalerie ennemie détruite.

Règles spéciales

SCÉNARIO 3 JOUEURS (2 CAMPS)

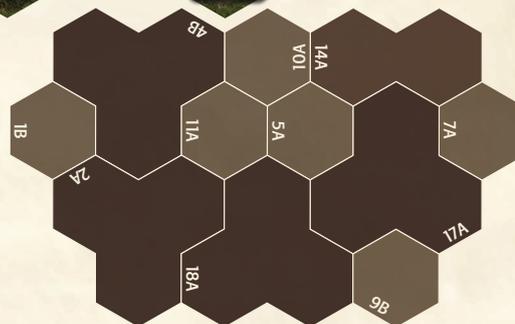
L'affrontement met en scène un Joueur français, un Joueur anglo-navarrais et un Joueur mercenaire. Cependant il n'y a que deux camps qui s'affrontent, celui des Français et celui des Anglo-navarrais.

L'ordre du round est le suivant : tour du Joueur français, tour du Joueur mercenaire (camp français), tour du Joueur anglo-navarrais, tour du Joueur mercenaire (camp anglo-navarrais).

MERCENAIRE

Le Joueur mercenaire contrôle les unités mercenaires du camp français et aussi celles du camp anglo-navarrais. Cependant, le Joueur mercenaire ne dispose que d'un seul plateau Joueur, et il doit respecter les conditions suivantes :

- Utiliser au moins un Ordre par round pour chaque camp de mercenaires.
- Les unités mercenaires du camp anglo-navarrais ne peuvent attaquer que les unités françaises et leurs mercenaires.
- Les unités mercenaires du camp français ne peuvent attaquer que les unités anglo-navarraises et leurs mercenaires.
- Chaque camp de mercenaire dispose d'un point de ralliement qui lui est propre. Les unités mercenaires du camp français



sont ralliées au point situé en 17A, les unités mercenaires du camp anglo-navarrais sont ralliées au point situé en 4B ou dans la zone d'Arnaud Amanieu d'Albret (Ralliement).

VARIANTE DEUX JOUEURS

Si ce scénario n'est joué que par 2 joueurs, ignorez toutes les règles spécifiques aux mercenaires et défaissez leurs cartes Intrigue. Les mercenaires deviennent des unités de leur camp.

BATAILLE D'INFANTERIE

Seuls les Chevaliers montés gascons (voir Intrigue) peuvent être activés en utilisant des Ordres Charge.

Il est toujours possible d'utiliser les Ordres Charge pour activer une zone sans effets supplémentaires.

CHARIOTS

Le *Chariot* navarrais ne peut pas se déplacer durant ce scénario. Le *Chariot* français peut se déplacer d'une zone par round s'il est accompagné d'une unité. Un *Chariot* attaqué est détruit s'il subit un résultat ou des suites d'une attaque de mêlée..

HAIES DE PIEUX NAVARRAISES

Les haies de pieux sont placées au début de la partie sur les positions indiquées par le schéma de mise en place. Les Archers navarrais ne peuvent pas placer de haies de pieux durant cette partie.



La Revanche de la Tarasque

- 29 juillet 1382 -



Au 1^{er} siècle après J.-C., sainte Marthe débarqua aux saintes-Maries-de-la-Mer et se retrouva aux alentours de Beaucaire. Les villageois lui demandèrent son aide afin de délivrer la région d'un terrible monstre vivant dans les marais longeant le Rhône et qui capturait hommes, femmes et enfants : la Tarasque.

Lui passant sa ceinture en guise de laisse, sainte Marthe apprivoisa la créature et délivra le village de ses exactions. Le monstre devint le symbole du hameau, qui prit le nom de Tarascon.

Le 29 juillet 1382, jour de la sainte-Marthe, Tarascon organise la première fête de la Tarasque sous l'impulsion du pape d'Avignon, Clément VII. L'archevêque d'Arles, Pierre de Cros, est présent.

C'est ce jour que la Tarasque choisit pour revenir hanter les marais de Tarascon.

Non déployés (voir Règles spéciales) :



Camp de la Tarasque



La Tarasque



Sorcière des marais



4 Adeptes



Camp du gouverneur



Le Veneur



2 Chevaliers montés



2 Chiens de Chasse



Barral de Pontevès



2 Arbalétriers



4 Paysans



1 Chevaliers montés



Civils



Apothicaire



Bourgeois



Forgeron



Devin



Montreur d'ours



Camp de l'archevêque



Archevêque Pierre de Cros



4 Piquiers



Prêtre



Sainte Marthe (Voir Règles spéciales)

Non déployée :

Conditions de victoire

Pour remporter la partie, un camp doit être le premier à accomplir son objectif avant la fin du 7^e round.

Camp de la Tarasque

Depuis la première apparition de la Tarasque, un culte païen perdure autour de son antre.

Une lignée de sorcières vivant dans les marais avoisinants œuvre depuis des siècles au retour du monstre, enlevant des nouveau-nés pour en faire de fidèles adeptes vivant avec elles. En ce 29 juillet 1382, les conditions sont idéales pour organiser le retour de la créature que les sectateurs idolâtrèrent.

Objectif : capturer 4 unités ennemies et les amener dans l'autre de la Tarasque.

Camp du gouverneur

Barral de Pontevès, gouverneur, capitaine et défenseur des comtés de Provence et de Forcalquier pour l'Union d'Aix, représente la noblesse locale lors de cette première fête de la Tarasque. Il voit dans le retour de la créature

l'opportunité de montrer aux habitants que l'Union d'Aix sait assurer leur défense.

Objectif : détruire la Tarasque.

Camp de l'archevêque

L'archevêque d'Arles, Pierre de Cros, fidèle soutien de l'antipape d'Avignon Clément VII, se rend à Tarascon pour célébrer la messe en l'honneur de sainte Marthe, patronne de la ville, lors de cette première fête de la Tarasque.

Il est attendu par le prêtre de la paroisse.

Objectif : invoquer sainte Marthe et apprivoiser la Tarasque.

TOUS

Si aucun camp n'a remporté la partie à la fin du 7^e round, alors le camp qui possède la ceinture de sainte Marthe est déclaré vainqueur.

Ordre des Joueurs : Archevêque, Tarasque, Gouverneur.



(Ajoutez 2 Cartes Zone - Voir Règles spéciales)

Tuiles à préparer : 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18



Avancement

Chaque joueur gagne :

- 1  pour chaque unité ennemie de *Paysans*, *Chevaliers montés*, *Arbalétriers*, *Chiens de chasse*, ou *Piquiers* détruite.
- 2  pour chaque unité ennemie de *Sorcière des marais*, *Adeptes*, *Gouverneur Barral*, *Veneur*, *Archevêque Pierre de Cros* ou *Prêtre* détruite.

Règles spéciales

MISE EN PLACE

Cartes Zone



Ce scénario utilise des cartes spéciales appelées «Cartes Zone» qui correspondent aux jetons Scénario numérotés de 1 à 6 placés sur le plateau de jeu. Au début de la partie, mélangez-les puis piochez-en 2 au hasard, face cachée. Mélangez-les aux cartes Round pour constituer la pile du Round. Chaque joueur reçoit l'une des 4 cartes Zone restantes.

Celle non distribuée est mise de côté et gardée secrète : c'est la zone dans laquelle se trouve la **ceinture de sainte Marthe**.

Jetons Fouille



Sélectionnez 3 jetons Scénario : *Vierge*, «*Armures*» et «*Édit d'Arles*». Mélangez-les et placez-les face cachée, 1 jeton par intérieur de maison du village (voir Plan).

L'arrivée du gouverneur

Le gouverneur *Barral de Pontevès* et son unité de *Chevaliers Montés* sont placés dans une zone de village libre ou alliée au début du 1^{er} tour de jeu de leur propriétaire.

MERCENAIRES VAGABONDS

Si une carte Zone est piochée dans la pile du Round, tous les joueurs reçoivent 4 Ordres Activation. Placez une unité de *Sergents d'armes* à l'endroit indiqué sur la carte.



Une unité qui pénètre dans cette zone peut les recruter gratuitement, ou en dépensant une action si elle se trouve déjà dans la zone.

Si les *Sergents d'armes* n'ont pas été recrutés à la fin du round, ils sont retirés du plateau de jeu.

POINTS DE RALLIEMENT

Pour 3 , un joueur peut déplacer son point de Ralliement vers n'importe quelle zone neutre ou alliée.

RENCONTRER DES CIVILS

Une Discussion avec un Civil rapporte 1  supplémentaire en plus des gains éventuels de la Discussion.

HORS DE MON CHEMIN !

Les armées de l'archevêque Pierre de Cros et du gouverneur Barral de Pontevès ne peuvent pas se blesser durant ce scénario. S'ils s'attaquent, tout résultat Tué ou Hors de combat obtenu compte un résultat Recul.

TROUVER LA CEINTURE DE SAINTE MARTHE

Durant son tour, un joueur peut payer 2  pour, au choix :

- regarder la première carte Zone de la pile du Round (remélanger la pile ensuite)
- regarder la carte Zone d'un autre joueur.

Quand un Personnage ou une unité d'*Adeptes* se trouve dans une zone indiquée par une carte Zone, il peut décider de fouiller les lieux pour tenter de trouver la ceinture de sainte Marthe au prix d'une action.

Dans ce cas, le joueur regarde la carte Zone mise de côté, et qui indique où se trouve la Ceinture de Sainte Marthe (à l'abri du regard des autres joueurs).

Si la zone qu'il a fouillée est la même que celle indiquée sur la carte, il prend la carte Équipement Ceinture de sainte Marthe. Sinon, sa fouille a échoué.

Chaque joueur ne peut fouiller qu'une seule fois par partie pour trouver la ceinture de sainte Marthe.

NOUVELLE ACTION : DISSIMULATION

Toutes les unités du camp de la Tarasque possèdent le pouvoir spécial « Dissimulation ». Au prix d'une action, ces unités peuvent se dissimuler dans une zone de forêt ou de marais.

Lorsqu'une unité ou un groupe d'unités se dissimule, un jeton Dissimulation 1 est posé sur leur zone ; la ou les unités sont alors retirées du plateau de jeu, et placées sur le côté avec un autre jeton Dissimulation 1.



À chaque début de tour du joueur, celui-ci lance un  pour chaque unité ou groupe d'unités dissimulé :

- sur un résultat , un jeton Dissimulation 2 est placé près de l'unité ou du groupe d'unité.
- Sur tout autre résultat, un jeton Dissimulation 1 est placé près de l'unité ou du groupe d'unité.

Une unité ne peut rester dissimulée que 3 rounds au maximum (le tour où elle utilise l'action Dissimulation, puis les 2 rounds suivants).

Se révéler :

Au bout de 3 rounds, l'unité doit se révéler, mais elle peut le faire avant si elle le désire.

Une unité qui se révèle est placée dans une zone alliée ou libre, distante au maximum de la somme des chiffres des jetons Dissimulation placés près d'elle (ou du groupe auquel elle appartient), en partant de la

zone dans laquelle elle s'est dissimulée.
Si aucune zone compatible n'est disponible à portée, l'unité est mise Hors de combat.

Une unité non révélée à la fin du 7^e round est détruite.

NOUVEAU TRAIT : PISTEUR

Les *Chiens de chasse*, *Sainte Marthe* et les *Piquiers* peuvent utiliser le trait Pisteur dans ce scénario. Une unité dotée du trait 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 Dissimulées ont disparu du plateau de jeu. Pour cela, le joueur qui la contrôle dépense 1  et lance le dé du Destin au prix d'une action :

- Sur un résultat  : les unités dissimulées doivent se révéler. L'unité qui les a pistées est placée dans une zone adjacente libre ou alliée non saturée, à celle où les unités se sont révélées, et les attaque comme action bonus.
- Sur un résultat  : un jeton Dissimulation 1 est retiré à l'unité ou au groupe d'unités dissimulées.
- Tout autre résultat n'a aucun effet.



CAMP DE LA TARASQUE

Habitants des marais

La *Sorcière des marais* et chaque unité d'*Adeptes* considèrent les zones de marais comme adjacentes les unes aux autres pour leurs actions de mouvement et ne sont pas soumis aux règles des marais.



La sorcière dispose de 2 jetons Marais : Lorsqu'un jeton Marais est posé sur une zone qui n'est pas un village ou un intérieur de bâtiment, cette zone devient un marais.

L'Antre de la Tarasque

Seules les unités du camp de la Tarasque peuvent entrer dans l'Antre de la Tarasque. Lorsqu'une unité capturée est déplacée dans l'Antre de la Tarasque, retirez-la du jeu. Les unités ennemies peuvent attaquer les unités situées dans l'Antre de la Tarasque, mais ne pourront pas réaliser de Poursuite après combat.

Nouvelle action : Capture

N'importe quelle unité du camp de la Tarasque peut utiliser l'action Capture durant ce scénario.

Toutes les unités participant à une Capture déclarent une action de Capture contre une unité ennemie adjacente. Ces unités effectuent alors un jet d'attaque, contre lequel les unités dans la zone de l'unité ciblée effectuent un jet de défense.

Si au moins 1 résultat Tué, Hors de combat ou Recul peut être appliqué à une unité ennemie, la Capture est réussie. L'unité ciblée est placée dans la zone des attaquants, et son sous-socle est changé pour devenir de la couleur de l'attaquant (si la zone des attaquants est pleine, une Capture ne peut pas être effectuée). Cette unité ne peut alors plus être activée

par son possesseur d'origine, et suit les mouvements d'au moins une des unités de sa zone.

Si toutes les unités présentes dans la zone d'une unité capturée sont détruites ou mises Hors de combat, l'unité revient sous le contrôle de son propriétaire.

Ils sont légion !

Durant une activation, le camp de la Tarasque peut Rallier une unité d'*Adeptes* détruite en dépensant 2 .



CAMP DE L'ARCHEVÊQUE PIERRE DE CROS

Nouvelle action : Invoquer sainte Marthe

Il existe 2 manières d'invoquer sainte Marthe :

- L'*Archevêque* effectue une action dans l'église et dépense 2  : *Sainte Marthe* apparaît dans l'église, ou dans une zone alliée adjacente si la zone est saturée.
- Lorsque le joueur trouve la ceinture de sainte Marthe, il dépense 3  : *Sainte Marthe* apparaît dans la zone du Personnage qui a trouvé la ceinture, ou dans une zone alliée adjacente si la zone est saturée.

Apprivoiser la Tarasque

Sainte Marthe ne peut attaquer que *La Tarasque*, pour essayer de l'apprivoiser.

La Tarasque est apprivoisée avec succès si, en attaquant, *Sainte Marthe* et les unités l'accompagnant obtiennent au moins 2 résultats vierges non défendus, et qu'elle dépense 4 . En défense, les résultats Bouclier obtenus par *La Tarasque* peuvent bloquer des résultats vierges. Seule *La Tarasque* peut jeter ses dés de défense contre une attaque impliquant *Sainte Marthe*.

Si la Tarasque est apprivoisée, la partie prend immédiatement fin sur une victoire du camp de l'archevêque Pierre de Cros.



CAMP DU GOUVERNEUR BARRAL DE PONTEVÈS

Action bonus : Fouiller les maisons

Lorsqu'elle est dans un intérieur de bâtiment comprenant un jeton Fouille, une unité du camp du Gouverneur peut effectuer l'action bonus « Fouiller une maison » et retourner le jeton qui s'y trouve pour bénéficier de ses effets :

-  **Armures** : Les *Paysans* gagnent +1  en défense jusqu'à la fin de la partie.
-  **L'édit d'Arles** : Gagnez 2 .
-  **Vierge** : Aucun effet.



La Croix du Loup-Pendu

Noël 1383, Sentilly



Dans la petite paroisse de Sentilly, en Normandie, des événements étranges terrorisent les habitants. En cette année 1383, la veille de Noël, un homme a poussé un hurlement lugubre en pleine nuit sur la place du village. Peu après, une dizaine de loups sont entrés dans l'église, interrompant la messe de minuit et semant la panique. Après avoir délogé les fidèles, les loups se sont enfuis dans la forêt avoisinante. Alerté par les villageois apeurés, Messire Jehan, ancien compagnon de du Guesclin et seigneur des lieux, se rend sur place quelques jours plus tard pour retrouver et éliminer l'individu impie. Ce ne peut être qu'un loup-garou ! Et comme il se cache parmi la population, il faudra le démasquer.

Le chevalier Jehan arrive avec une force armée, et accompagné de l'évêque de Caen. Qui mieux que lui saurait détecter la présence du Mal ? Mais il doit prendre garde, car la pleine lune est pour ce soir ! Si le loup-garou n'est pas éliminé avant la tombée de la nuit, il deviendra trop puissant pour être arrêté. Si Messire Jehan et son camp parviennent à tuer le loup-garou, il sera pendu à un grand chêne en forme de croix, pour rappeler cette histoire aux générations futures qui verront son affreux squelette se balancer au gré du vent.



Joueur du Bien



Intrigue



Héros monté (Messire Jehan)



Sous-socles blancs



Prêtre (Évêque de Caen)



1 Piquiers



1 Sergents d'armes



Conditions de victoire

Le camp du Bien remporte la partie s'il parvient à détruire le Loup-garou avant la fin de la partie.

Le camp du Mal remporte la partie si le Loup-garou est toujours en vie à la fin de la partie, ou s'il détruit le Héros monté (Messire Jehan).

Avancement

Pour le joueur du Bien :

- 1 pour chaque unité de Loups détruite.
- 3 si la Sorcière est détruite.

Pour le joueur du Mal :

- 2 si le Prêtre est détruit.
- 1 pour chaque unité de Sergents d'Armes ou de Piquiers détruite.

Règles spéciales

JETONS IDENTITÉ SECRÈTE



Avant le début de la partie, le joueur du Mal prend les 4 cartes de Civils correspondant à la Marchande, au Devin, au Forgeron et au Bourgeois, et les dispose devant lui. Ce sont les villageois envoûtés parmi lesquels se cache le Loup-garou.

Puis, il prend les 4 jetons Identité secrète (3 jetons vierges et 1 jeton Loup-garou) et choisit secrètement qui parmi les 4 villageois sera le loup-garou en posant face cachée 1 jeton identité secrète sur les 4 cartes de villageois.

Le joueur du Bien ne doit pas connaître l'identité du Loup-garou.



Joueur du Mal



Intrigue



Loup-garou (règle spéciale)



Sorcière (règle spéciale)



6 Loups (règle spéciale)



Sous-socles noirs



Bourgeois



Forgeron



Marchande



Devin

Villageois envoûtés



Civils

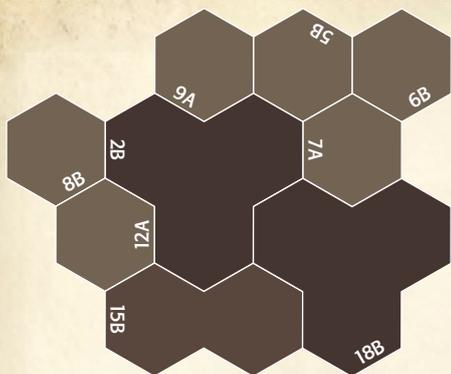


Rebouteuse



4 Paysans (règle spéciale)

Tuiles à préparer : 2, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 15, 18



ALLÉGANCES

Dans ce scénario, le seul Civil qui suit les règles normales liées aux Civils est la *Rebutouse*.

La *Marchande*, le *Devine*, le *Forgeron* et le *Bourgeois* sont considérés comme des troupes du Mal. Le *Prêtre* est considéré comme une Troupe du Bien. Les règles de discussion ne s'appliquent notamment pas à ces unités.



JETON DE FOUILLE DES MAISONS

Récupérez les trois jetons Fouille (Vide, Armes et Loup, voir Les maisons, page 20) et placez-en un face cachée aléatoirement sur chacune des tuiles d'intérieur des trois maisons (les jetons cerclés de jaune, voir plan de mise en place).

CARTES INTERROGATOIRE DES PAYSANS



Ce scénario utilise 5 cartes spéciales Interrogatoire des paysans, qui doivent être mélangées et placées face cachée à proximité du plateau de jeu. Ces cartes sont utilisées par le joueur du Bien (voir Interrogatoire des paysans, page 20).

CARTES ÉQUIPEMENT



Ce scénario utilise les cartes Equipement *Relique de sainte Odile* et *Sainte Croix*. Mettez-les à proximité du plateau de jeu.

JETONS RENCONTRE

Récupérez les 10 jetons Rencontre du scénario répartis ainsi : 5 jetons **Loups**, 4 jetons **Paysans** et 1 jeton **Indice**. Les 10 jetons Rencontre sont aléatoirement placés face cachée sur les emplacements cerclés de blanc sur le schéma.

Certaines unités peuvent retourner ces jetons Rencontre et appliquer leur effet lorsqu'elles pénètrent dans la zone les contenant. Les unités qui peuvent retourner les jetons Rencontre sont toutes les unités du camp du Bien dont les *Paysans* non-empoisonnés, et certaines unités du camp du Mal, à savoir les 4 villageois (*Marchande*, *Forgeron*, *Bourgeois* et *Devine*) ou la *Sorcière* si cette dernière est apparue. En revanche, les *Paysans* empoisonnés et les *Loups* ne retournent pas les jetons Rencontre.

Pour le joueur du Bien :

Une unité qui pénètre dans une zone contenant un jeton Rencontre peut le retourner ou non. Si le joueur décide de le retourner, il le dévoile et applique son effet.

Pour le joueur du Mal :

Lorsqu'un villageois ou la *Sorcière* pénètre dans une zone contenant un jeton Rencontre, le joueur du Mal regarde secrètement le jeton en question.

Il peut décider de le retourner et appliquer son effet ou d'échanger ce jeton Rencontre avec un autre jeton Rencontre de son choix posé sur le plateau de jeu sans le regarder.

LES RENCONTRES

Lorsqu'ils sont retournés, les jetons Rencontre produisent différents effets :



Paysans : déploiement d'une unité de *Paysans* du camp du Bien.



Loup : déploiement d'une unité de *Loups* du camp du Mal.



Indice : le joueur qui retourne ce jeton reçoit 2

Lorsqu'une unité apparaît, elle reste dans la zone du jeton si elle est du même camp que le joueur qui l'a révélée.

Si l'unité qui apparaît appartient à l'autre camp ou que la zone est saturée, le joueur de l'autre camp la déploie sur une zone adjacente vide ou alliée capable de l'accueillir.

Si aucune zone ne peut accueillir l'unité, celle-ci n'apparaît pas.

ENVOÛTEMENT DES PAYSANS

Chaque fois qu'une unité de *Paysans* apparaît grâce à un jeton Rencontre et quel que soit le joueur qui l'a révélée, le joueur du Mal peut décider de l'envoûter en dépensant 1 . Cette unité passe immédiatement sous le contrôle du joueur du Mal (placez un sous-socle de couleur noire autour de son socle).

INTERROGATOIRE DES PAYSANS

Dans ce scénario, il est possible pour le camp du Bien d'interroger les *Paysans* selon une règle spéciale : chaque fois qu'une unité de *Paysans* est révélée par le joueur du Bien, celui-ci pioche une carte Interrogatoire des paysans et applique son effet (même si cette unité est par la suite envoûtée). Le joueur du Mal ne pioche jamais de carte Interrogatoire des paysans.

LIEUX SACRÉS

Dans ce scénario, les villageois (*Marchande*, *Bourgeois*, *Devin* et *Forgeron*) gagnent le trait Prière lorsqu'ils sont présents dans une zone contenant l'un des éléments de terrain suivants : l'église, les ruines ou le calvaire.

L'ÉGLISE



Une unité du camp du Mal (toutes les unités sauf les *Loups*) peut effectuer l'action Fouille dans l'église, au prix d'une action. Elle découvre alors la crypte.

Placez un jeton Crypte dans l'église.

Quand la crypte est en jeu, chaque action Prière effectuée dans l'église rapporte 1 ou 1

Si la *Sorcière* n'est pas déjà apparue sur le plateau de jeu et que la crypte a été découverte, une unité du Mal peut invoquer la *Sorcière* dans l'église avec une action gratuite et en dépensant 1 .

Dans ce cas, le joueur du Mal prend la figurine de la *Rebouteuse*, où qu'elle soit (sur le plateau de jeu ou en dehors), et la place dans l'église. Il prend la carte de la *Sorcière*, qui devient une nouvelle unité du camp du Mal.

LES MAISONS

Seules les unités du Mal (toutes les unités sauf les *Loups*) peuvent fouiller les maisons. Il s'agit d'une action gratuite qui s'effectue automatiquement lorsqu'une unité du camp du Mal entre dans une maison.

Le joueur du Mal retourne alors le jeton Rencontre qui s'y trouve.



Vide : ce jeton est simplement défaussé.



Armes : tous les villageois (*Marchande*, *Devin*, *Forgeron* et *Bourgeois*) reçoivent des armes : ils gagnent +1 en attaque jusqu'à la fin de la partie.



Loups piégés : l'unité du Mal libère des *Loups* de leur cage et fait apparaître jusqu'à 2 unités de *Loups* sur son Point de Ralliement (avec un maximum de 6 unités de *Loups* sur le plateau de jeu).

ATTAQUER UN VILLAGEOIS

Les villageois peuvent être attaqués comme n'importe quelle unité, ou interrogés pour les forcer à révéler leur identité réelle. Ils sont respectés par le joueur du Bien tant qu'ils n'ont pas attaqué ses unités.

Dès lors qu'un villageois participe à une attaque visant une unité du camp du Bien (il lui suffit de se trouver dans la zone d'un attaquant), alors les 4 villageois ne sont plus respectés et sont susceptibles d'être détruits sans pénalité.

Si un villageois est attaqué, mis Hors de Combat ou détruit, il doit immédiatement révéler son identité en retournant son jeton Identité secrète. S'il est le *Loup-garou*, il ne subit pas de dégât et la figurine est remplacée par celle du *Loup-garou*. Si ce n'est pas le *Loup-garou*, sa figurine est placée normalement à l'infirmerie s'il a été mis Hors de Combat ou retirée du jeu s'il a été détruit.

Si le villageois est respecté (car aucun des villageois n'a participé à une attaque contre le camp du Bien), qu'il est Détruit et qu'il ne s'agit pas du *Loup-garou*, sa figurine est retirée du jeu, et la première carte de la pile Round est immédiatement défaussée, sans être révélée (la partie va donc durer 1 round de moins).

Si les villageois du camp du Mal ne sont pas respectés, le joueur du Bien ne défausse pas de carte de la pile Round lorsqu'il les attaque.

INTERROGER UN VILLAGEOIS

Messire Jehan et *l'Évêque* ont la possibilité d'interroger un villageois situé dans une zone adjacente, au prix d'une action.

Pour interroger un villageois, le joueur du Bien doit lancer un  si c'est *Messire Jehan* qui effectue l'interrogatoire :

S'il obtient un , le villageois doit révéler sa véritable identité : il est innocent, ou hôte de la bête.

Dans ce dernier cas, remplacez la figurine du villageois par celle du *Loup-garou*. Si *Messire Jehan* n'obtient pas de  ou que le villageois est innocent, il ne se passe rien.

Si c'est *l'Évêque* qui effectue l'interrogatoire, il n'a pas besoin de lancer de dé et réussit automatiquement son action. Le villageois doit immédiatement révéler sa véritable identité.

L'ÉVÊQUE DE CAEN

MOTIVATION

L'Évêque de Caen donne le trait Charge aux unités alliées dans sa zone et dans une zone adjacente.

EXORCISME

L'Évêque de Caen peut exorciser un paysan envoûté situé dans une zone adjacente en dépensant 1 . Dans ce cas, le *Paysan* revient dans le camp du Bien : posez un sous-socle blanc autour de son socle et placez-le dans la zone de *l'Évêque* ou une zone adjacente si elle est saturée.

L'Évêque de Caen peut exorciser un villageois (*Marchande*, *Bourgeois*, *Forgeron* ou *Devin*) situé dans une zone adjacente, mais uniquement si le *Loup-garou* a déjà été révélé. Cette action coûte 1  et retire le villageois visé de la partie.

RÉVÉLATION DU LOUP-GAROU

Il y a plusieurs façons de révéler le *Loup-garou*. Le joueur du Mal peut décider gratuitement à tout moment de son tour, de révéler le *Loup-garou*. Il peut aussi y être contraint à la suite d'une attaque ou d'un interrogatoire.

Lorsque le *Loup-garou* est révélé, il apparaît automatiquement avec une unité de *Loups* dans sa zone si elle n'est pas saturée, ou dans une zone adjacente. Si les zones adjacentes sont saturées ou occupées par l'ennemi, ou encore que le nombre de loup disponible est dépassé, l'unité de *Loups* n'apparaît pas.

Dans ce scénario, le *Loup-garou* ne va jamais à l'infirmerie. Tous les résultats Hors de combat qui lui sont attribués comptent comme des résultats Tué.





La Brossinière

- 26 Septembre 1423, village de La Brossinière -



Après avoir mis à sac les fiefs du Maine et de l'Anjou, William de la Pole retourne en Normandie avec un immense butin, sans se douter que Yolande d'Aragon a dépêché Ambroise de Loré pour lui tendre une embuscade et venger l'affront infligé par les terribles pillages anglais.



Joueur français



Intrigue



Ambroise de Loré



6 Chevaliers montés



2 Sergents d'armes



3 Piquiers



Joueur anglais



Intrigue



William de la Pole



7 Archers



Paysans (Règle spéciale)



1 Sergents d'armes



2 Archers montés



Civils



Civils



Rebouteuse



Devin



Guide

Conditions de victoire

Si l'un des Chariots se trouve dans une zone de village à la fin du 5^e round, le joueur anglais remporte la partie. Dans le cas contraire, le joueur français l'emporte.

Avancement

Pour le joueur français :

- 3 si William de la Pole est mis Hors de combat ou détruit.
- 2 si l'unité de *Sergents d'armes* anglaise est détruite.
- 1 pour chaque unité d'*Archers* ou d'*Archers montés* détruite.
- 1 lorsqu'il prend possession d'un *Chariot* (1 fois par round).

Pour le joueur anglais :

- 3 si Ambroise de Loré est mis Hors de combat ou détruit.
- 2 pour chaque unité de *Sergents d'armes* ou de *Chevaliers montés* français détruite.
- 1 à chaque fois qu'il reprend possession d'un *Chariot*.

Règles spéciales

CHARIOTS

Contrôler un Chariot :

Au début de la partie, deux Chariots sont contrôlés par le joueur anglais. Un joueur contrôle un Chariot dès que l'une de ses unités se trouve dans une zone contenant ce Chariot. Si ce dernier se trouve dans une zone libre, alors il n'est contrôlé par aucun joueur.

Activer un Chariot :

Chaque Chariot occupe 1 espace et ne peut être activé qu'une seule fois par round avec un Ordre joué par le joueur qui le contrôle, mais jamais par le biais d'un Ordre Commandement. Lorsqu'un Chariot est activé, la seule et unique action qu'il peut entreprendre est de se déplacer d'une zone. Lorsque les Chariots sont activés simultanément, ils ne sont pas obligés de se déplacer dans la même direction.

Unité neutre :

Un Chariot ne peut pas attaquer ou être la cible d'une attaque. De plus il ne peut jamais bénéficier des effets des pouvoirs d'une carte ou d'une unité.

Tuiles à préparer : 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16



Nouvelle Action Joueur : Hue !

Action de joueur (une fois par round et par Chariot). Si le Chariot s'est déjà déplacé durant le round en cours, le joueur qui le contrôle peut défausser un Ordre Charge pour accélérer son déplacement. Dans ce cas le joueur lance 1 dé noir et s'il obtient un Bouclier, le Chariot peut se déplacer d'une zone. Sur tout autre résultat, le dé peut être relancé une fois, gratuitement.

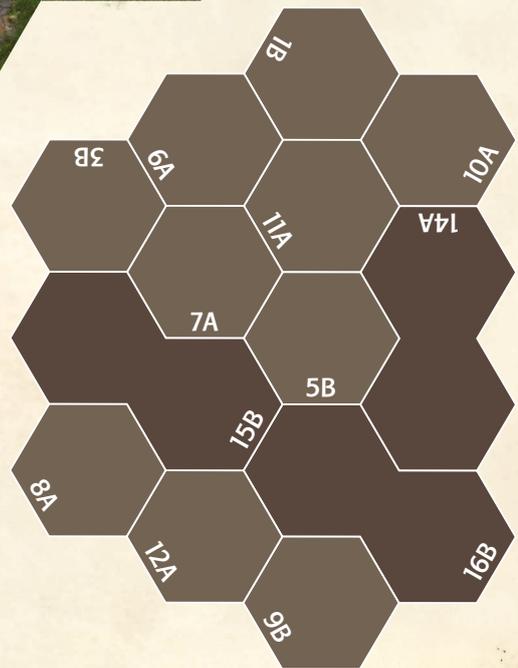
Les Chariots ne sont pas obligés de se déplacer dans la même direction.

SONNEZ LE TOCSIN



Une fois par round, le joueur anglais peut faire sonner le tocsin en dépensant 1 . Il place alors dans le village (1B) 2 unités anglaises de Paysans.

Il ne peut pas y avoir plus de 6 unités de Paysans en jeu en même temps.





L'Épée de Fierbois

- 13 Février 1428, Sainte-Catherine-de-Fierbois -



Lors de leur périlleux voyage de février 1428 vers la cour de Chinon, Jeanne et ses compagnons Bertrand de Poulengy et Jean de Metz s'arrêtent à l'église de Sainte-Catherine-de-Fierbois, un petit lieu de pèlerinage à l'est de Chinon et au sud de Tours, connu pour ses miracles. Jeanne décide de s'arrêter pour prier, mais le pays est en pleine guerre et des bandes d'Anglais franchissent la Loire pour piller les terres du dauphin.



Conditions de victoire

Le joueur anglais remporte la partie s'il a accumulé 6 points de pillage (PP) avant la fin du 6e round. Dans le cas contraire, le joueur français l'emporte.

Le joueur anglais gagne 1 PP :

- chaque fois qu'il pose un jeton Feu dans une zone contenant un bâtiment ;
- quand l'une de ses unités s'empare du jeton Coffre du village (dans la maison) ;
- quand l'une de ses unités s'empare du jeton Coffre des pèlerins (dans l'église) ;
- chaque fois qu'un Personnage français est mis Hors de combat ou détruit ;
- lorsqu'un Civil est détruit ;
- en s'emparant de l'Épée de Fierbois.

Le joueur anglais perd 1 PP :

- chaque fois que le joueur français retire un jeton Feu ;
- chaque fois qu'un Personnage Français est rallié.



Utilisez les jetons Déroute pour comptabiliser les PP.

Joueur français

Jeanne d'Arc (Niveau 0)
 Bertrand de Poulengy
 Jean de Metz
 6 Paysans
 Prêtre (Thibaud de Fontevraud)
 Forgeron

Avancement

Pour le joueur français :

- 1 pour chaque Troupe anglaise détruite.
- 2 si John de la Pole est détruit.

Pour le joueur anglais :

- 1 si les Fantômes sont mis Hors de combat.
- 3 si l'Ange est détruit ou mis Hors de combat.

RENFORTS (VOIR RÈGLES SPÉCIALES)

1 Fantômes
 1 Ange

Règles spéciales

BÂTIMENTS INDESTRUCTIBLES

Pour ce scénario, les bâtiments sont indestructibles.

PILLARDS ANGLAIS

Pour ce scénario, toutes les unités anglaises gagnent les avantages suivants :

- elles gagnent le trait Cruel.
- elles peuvent réaliser une action spéciale d'Embrassement. Lancez un lorsque cette action est réalisée par l'unité, et sur un résultat déposez 1 jeton Feu dans sa zone et déplacez cette unité vers une zone adjacente.

COMMANDEMENT ANGLAIS EFFICACE

Au moment où John de la Pole est activé, le joueur anglais peut dépenser 1 pour que son Commandement s'exerce à 1 hexagone de distance au lieu d'une zone adjacente durant son activation.

Joueur anglais

John de la Pole (La figurine de John Fastolf représente John de la Pole)
 1 Sergents d'armes
 3 Piquiers
 2 Archers
 2 Archers montés
 1 Chiens de guerre

Tuiles à préparer : 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 15, 16



PLUIE DE FLÈCHES

Une fois par tour, lorsqu'au moins une unité d'Archers attaque, le joueur anglais peut dépenser 2 (maximum) pour ajouter 1 à son jet d'attaque total.

PAS DE CIVILS

Le Prêtre et le Forgeron appartiennent au camp français. Ils ne peuvent pas changer de camp. Les règles de discussion ne s'appliquent pas dans ce scénario.

LES COFFRES



Si une unité anglaise est présente dans l'église ou dans la maison du forgeron, elle peut s'emparer du jeton Coffre correspondant, d'un jeton et d'un PP en tant qu'action bonus.

RENFORTS

Lorsque Jeanne d'Arc est dans l'église, le joueur français peut déployer les unités ci-dessous via une Action de joueur. Ces unités sont désormais contrôlées par le joueur français.



Apparition fantomatique :

Une fois par partie, si le joueur français dépense 4 , il gagne 1 unité de Fantômes qu'il place dans l'église ou dans la zone du calvaire.



Apparition angélique :

Une fois par partie, si le joueur français dépense 4 , il gagne 1 unité d'Ange qu'il place sur l'hexagone de ciel 19A.

MISÉRICORDE ANGÉLIQUE

Lorsque la première unité du joueur français est détruite, celui-ci peut dépenser 4 pour immédiatement appliquer les effets d'Apparition angélique, et cela même si Jeanne d'Arc n'est pas dans l'église.

THIBAUT DE FONTEVRAUD



Tant que le Prêtre est sur le plateau de jeu, le joueur français peut rallier au début de la phase de Camp une unité de Paysans située dans l'infirmerie sans jeter le dé du Destin.

L'ÉPÉE DE FIERBOIS



Dès que les Fantômes (cf. Apparition fantomatique) entrent en jeu, le joueur français pose face cachée, sans les regarder, 3 jetons Scénario (1 jeton Épée et 2 jetons vierges) dans les zones indiquées sur la carte.



Dès que Jeanne d'Arc ou n'importe quelle unité anglaise arrive dans une zone contenant un jeton Scénario, celui-ci est retourné. Si le jeton est vierge, il est défaussé.



Si le jeton est retourné par Jeanne d'Arc et révèle l'épée de Fierbois, Jeanne d'Arc passe immédiatement au niveau 2 (Bien) et est dispensée d'entretien pour le reste de la partie. Le jeton est ensuite défaussé. Si le jeton est retourné par une unité anglaise et révèle l'épée de Fierbois, le joueur anglais gagne 1 PP et le jeton est défaussé.





La Bataille des Harengs

- 12 février 1429 -



Le siège d'Orléans s'éternise. C'est carême, et tout bon Chrétien se doit de manger du poisson. John Fastolf escorte un convoi de trois cents Chariots de harengs pour ses troupes. Les Français ont eu vent de l'opération de ravitaillement et décident de monter une embuscade. Jean de Dunois, le bâtard d'Orléans, part en reconnaissance avec Jean Stuart, un connétable écossais. Charles de Bourbon et ses troupes arrivent en retard sur le lieu prévu pour la bataille, et se font repérer par les Anglais. Ces derniers déploient leurs Chariots en cercle, plantent des pieux et prient Dieu. Ils ne sont que mille cinq cents face à plusieurs milliers de Français accompagnés de quatre cents Écossais. Charles 1^{er}, duc de Bourbon et d'Auvergne, prudent et bon tacticien, fait donner le canon sur les Chariots, mais le bâtard et l'Écossais veulent charger : l'un à pied, l'autre à cheval. Tout d'un coup, l'infanterie écossaise part seule à l'assaut...



Civils
Marchande Devin Bourgeois

Discussion : 1 Discussion : 1 Discussion : 2



Joueur anglais



Intrigue Simon Morhier John Fastolf



4 Archers 2 Chevaliers montés 2 Archers montés 5 Piquiers



2 Sergents d'armes 2 Hallebardiers



Joueur Jean Stuart



Intrigue Jean Stuart de Derneley



2 Chevaliers montés 3 Piquiers écossais



Intrigue Jean de Dunois



Joueur Jean de Dunois



1 Chevaliers à pied - Arme à 2 mains 1 Sergents d'armes 1 Chevaliers à pied



Groupe Charles de Bourbon (règle spéciale)



Charles de Bourbon La Hire Poton de Xaintraillies



2 Arbalétriers 3 Chevaliers montés

Tuiles à préparer : 2, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 16



Conditions de victoire

Le camp français remporte la partie si les 2 chariots anglais sont détruits avant la fin du 5^e round.

Le camp anglais remporte la partie si l'une de ces conditions est remplie :

- 10 unités françaises et/ou écossaises sont détruites ou mises Hors de combat.
- Aucun autre joueur n'a remporté la partie à la fin du 5^e round.

Avancement

Pour chaque joueur :

- 1 pour chaque unité d'infanterie ennemie détruite.
- 2 pour chaque unité de cavalerie ennemie détruite.

Règles spéciales

3 JOUEURS - 2 CAMPS

Quand ce scénario est joué à 3 joueurs, il suit des règles particulières.

Chaque round se déroule dans l'ordre suivant : joueur Jean Stuart, joueur anglais, joueur Jean de Dunois.

Les armées de Jean de Dunois, de Jean Stuart et des Anglais sont réparties en 2 camps.

Les Anglais sont seuls dans le camp anglais.

Les armées de Jean de Dunois et de Jean Stuart composent le camp français, accompagnées par l'armée de Charles de Bourbon.

Dans ce scénario, l'armée de Charles de Bourbon est considérée comme appartenant aux 2 armées alliées. Chacun des joueurs du camp Français peut activer les unités de l'armée de Charles de Bourbon comme si elles faisaient partie de leur armée. Toute unité de l'armée de Charles de Bourbon située dans la zone de *Jean de Dunois* ou de *Jean Stuart de Derneley* est considérée comme faisant partie de son armée. Un joueur ne peut pas activer une zone contenant des unités de Charles de Bourbon et des unités d'une autre armée. Il peut néanmoins Commander les unités de Charles de Bourbon présentes dans cette zone.

CERCLE DE CHARIOTS

Les *Chariots* anglais ne peuvent pas se déplacer durant ce scénario. Un *Chariot* attaqué est détruit si une unité du camp français entre dans sa zone.

Lors d'un jet de défense d'unités situées dans la zone d'un *Chariot*, le chariot confère 2  supplémentaires au jet de défense d'une unité présente dans sa zone.

Une zone contenant un *Chariot* ne peut pas également contenir un jeton Barricade.

HARENGS GLISSANTS

Les chariots anglais étaient pleins de harengs avant d'être retournés et utilisés comme protection par les anglais. Tout groupe d'unités déclarant une attaque de mêlée contre une zone contenant un *Chariot* subit 1 résultat  ajouté en tant que Riposte au jet de défense du défenseur.

ORDRES OPPORTUNISME

À partir du 2^e round, le camp anglais gagne 1  au début de chacun de ses tours.

VARIANTE : JOUER À 2 JOUEURS

Si vous voulez jouer à deux, le joueur français choisit l'armée de *Jean Stuart* ou celle de *Jean de Dunois*. L'armée n'ayant pas été choisie n'est pas déployée au début de la partie. Au début du 3^e round, le joueur français peut déployer cette armée à son emplacement initial. Toute unité ne pouvant pas y être déployée peut être placée sur son point de Ralliement.







La Bastille Saint-Loup

- 5 mai 1429 -



La stratégie française pour dégager Orléans est simple : il faut attaquer les bastilles anglaises une par une en commençant par celles ayant les plus petites garnisons. Les Français commencent donc par la plus petite : la bastille Saint-Loup. Bien que peu nombreux, les Anglais repoussent les assaillants qui s'enfuient. Jeanne, alertée par les cris, se rend sur place et tente de rallier la soldatesque comme elle le faisait quand ses moutons étaient affolés par les loups.



Joueur français



Héros monté



Intrigue



Jeanne d'Arc



2 Milice bourgeoise



2 Sergents d'armes



Éléments français en déroute (règle spéciale) :



2 Piquiers écossais



1 Chevaliers impétueux



1 Chevaliers à pied - Armes à 2 mains



1 Arbalétriers



1 Chevaliers montés - Petite noblesse



Joueur anglais



Intrigue



2 Sergents d'armes lourds



2 Sergents d'armes



Héros



2 Archers montés



3 Archers



2 Piquiers



Civils



Apothicaire



Prêtre



Marchande



Conditions de victoire

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire (PV) à la fin du 5^e round remporte la partie.

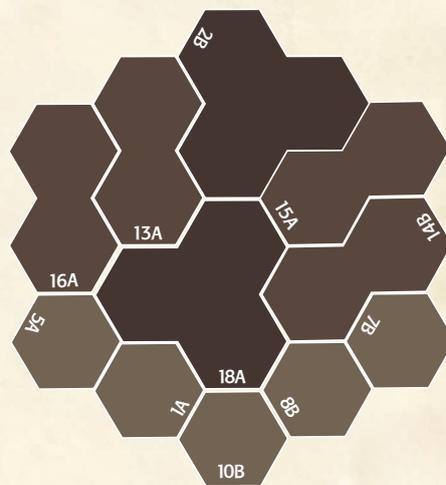
Points de victoire pour le camp français :

- Rallier une unité en déroute de *Piquiers écossais* ou *d'Arbalétriers* : 1 PV.
- Rallier une unité en déroute de *Chevaliers* : 2 PV.
- *Héros* anglais détruit ou mis Hors de combat à la fin du 5^e round : 1 PV.
- Chaque unité du joueur français qui se trouve dans une zone de village à la fin du 5^e round : 2 PV.

Points de victoire pour le camp anglais :

- *Jeanne d'Arc* détruite ou Hors de combat à la fin du 5^e round : 3 PV.
- *Jeanne d'Arc* est sur le plateau, mais ne se trouve pas dans une zone de village à la fin du 5^e round : 2 PV.
- *Héros monté* détruit ou mis Hors de combat à la fin du 5^e round : 2 PV.
- Chaque troupe détruite ou mise Hors de combat à la fin du 5^e round : 1 PV.

Tuiles à préparer : 1, 2, 5, 7, 8, 10, 13, 14, 15, 16, 18



Avancement

Pour chaque joueur :

- 1 pour chaque troupe ennemie détruite.
- 2 pour chaque Personnage ennemi détruit (sauf *Jeanne d'Arc*).
- 3 si *Jeanne d'Arc* est détruite.

Règles spéciales

UNITÉS EN DÉROUTE

Certaines unités du camp français sont en déroute au début de la partie. Un jeton est associé à chaque unité en déroute pour indiquer cet état particulier.

Une unité en déroute :

- Ne peut pas être activée.
- Peut se défendre.
- Peut être ralliée par *Jeanne d'Arc*.



Lorsqu'une unité en déroute se trouve dans la même zone que *Jeanne d'Arc*, elle est ralliée et rapporte 1 ou 2 points de victoire selon l'unité (voir Points de victoire pour le camp français). Le joueur français peut désormais activer cette unité normalement.

Lorsqu'une unité en déroute est mise Hors de combat par le joueur anglais, laissez son jeton dans la zone qu'elle occupait. Si une unité en déroute est ralliée depuis l'Infirmierie,

elle est alors placée dans une zone alliée ou libre contenant un jeton . Si elle ne peut être placée dans une zone, alors elle est détruite. Une unité en déroute revenant en jeu depuis l'Infirmierie est toujours en déroute et pourra être ralliée par *Jeanne d'Arc*.

Au début de chaque tour du joueur français, ce dernier effectue un jet de Déroute en lançant le dé du Destin pour chaque unité en déroute :

- Sur un résultat ou , le joueur français déplace l'unité d'une zone.
- Sur un résultat ou , l'unité reste dans la zone dans laquelle elle se trouve.
- Sur un résultat ou , l'unité se déplace d'une zone vers le bord du terrain le plus proche. S'il existe plusieurs chemins possibles, le joueur français choisit la zone dans laquelle l'unité se déplace.

Les unités en déroute ne peuvent se déplacer que vers une zone alliée ou neutre. Si elles sortent du champ de bataille, elles sont considérées comme détruites par le joueur Anglais.

POSITIONS FIGÉES

Les points de ralliement ne peuvent être déplacés dans ce scénario.



La Bataille de Patay

- 18 juin 1429 -



La Pucelle vient de briser le siège en prenant toutes les places fortes sur la Loire, Orléans est sauvé. John Talbot se replie au nord avec les débris de l'armée anglaise et fait la jonction avec les renforts venus de Paris, commandés par John Fastolf. Une fois de plus, comme à Azincourt ou à Crécy, les Français prennent en chasse les Anglais qui fuient un ennemi en surnombre. Vont-ils une fois de plus se jeter sous les traits anglais et leurs pieux de défense ou vont-ils les massacrer dans la plaine ? Cette fois, ce n'est pas la Pucelle qui scellera le sort de la bataille mais un cerf !



Joueur français



Intrigue



La Hire



Arthur de Richemont



Poton de Xaintrailles



Ambroise de Loré



2 Chevaliers montés



2 Chevaliers montés - Petite noblesse



2 Vougiers



Joueur anglais



Intrigue



John Fastolf



John Talbot (caché)



Thomas de Scales



5 Archers (cachés)



2 Chevaliers montés



2 Piquiers



1 Sergents d'armes



Civils



Fermier



Marchande



Bourgeois

Avancement

Pour chaque joueur :

- 1 pour chaque unité d'Archers ennemie détruite.
- 2 pour chaque unité de Chevaliers montés ennemie détruite.
- 3 pour chaque Personnage ou Chariot ennemi détruit.

Règles spéciales

ARCHERS NON PRÉPARÉS

Les Archers anglais ne peuvent pas planter leurs haies de pieux lors de ce scénario (sauf avec la carte Intrigue).

ARCHERS EN EMBUSCADE

Les Archers et John Talbot sont cachés au début de la bataille. Ils sont symbolisés par 12 jetons Scénario : 6 jetons vierges, 5 Archers, et 1 John Talbot. Le joueur anglais les place sur le terrain, en suivant les règles suivantes :

- Au maximum une unité d'Archers par hexagone.
- John Talbot doit se trouver dans le même hexagone qu'une unité d'Archers.

Si un jeton est activé ou devient adjacent à une unité française, il est révélé. Une unité d'Archers anglaise dissimulée peut être révélée et activée par une action de Commandement. Ces jetons occupent un espace dans leurs zones respectives.



Conditions de victoire

Le joueur français remporte la partie dès qu'il remplit l'une des conditions suivantes :

- Tous les Archers et un Personnage anglais sont détruits ou mis Hors de combat à la fin d'un round.
- 3 Archers, 2 Chariots et un Personnage anglais sont détruits ou mis Hors de combat à la fin d'un round.

Le joueur anglais remporte la partie si le camp français n'accomplit aucun de ses objectifs avant la fin du 4^e round.

Tuiles à préparer : 1, 2, 3, 5, 9, 10, 11, 14, 16, 17, 18



CHARIOTS

Les *Chariots* ne peuvent pas bouger. Un *Chariot* est détruit s'il subit un résultat ,  ou .

CIVILS

Dans ce scénario, un Civil ne peut pas participer à un combat ou se déplacer.

PERSONNAGES PARTICULIERS

Dans ce scénario, certaines unités utilisent des figurines d'unité seules : *Arthur de Richemont* et *Thomas de Scales* utilisent une figurine seule de Chevaliers montés.

Le *Fermier* utilise une figurine seule de *Paysans*.





Prendre Troyes par la foi

- 4 juillet 1429 -



Après avoir libéré Orléans, Jeanne emmène le dauphin à Reims pour qu'il y soit sacré. Pour cela, elle et ses hommes doivent traverser les terres de Philippe III dit le Bon, duc de Bourgogne. Arrivés devant Troyes, ils sont bloqués. C'est là qu'un prédicateur, frère Richard, va à la rencontre de Jeanne pour chasser le démon de son corps. Il l'asperge d'eau bénite et tente de l'exorciser. Rien ne se passe. Séduit, envoûté ou convaincu, le religieux va finalement retourner prêcher la bonne parole auprès des bourgeois de Troyes pour qu'ils livrent la cité à Jeanne d'Arc. Pour cela, il va devoir esquiver la garnison bourguignonne qui n'est pas du même avis...



Joueur français



Intrigue



Jeanne d'Arc
(Niveau 2 Bien)



Prêtre
(Frère Richard)



1 Chevaliers
montés
français



1 Chevaliers à
pied



1 Chevaliers
Impétueux



1 Chevaliers
- Armes à 2
mains



1 Porte-
étendard



Joueur bourguignon



Intrigue



Jean de
Brimeu



Jean de Croy



1 Rebouteuse



2 Sergents
d'armes



3 Sergents
d'armes
lourds



2 Pavoisiers



1 Arbalétriers



Conditions de victoire

Le joueur qui possède le plus de points de victoire (PV) à la fin du 6^e round remporte la partie.

Camp français

- Civil de Troyes converti : 1 PV.
- Personnage bourguignon détruit ou mis Hors de combat : 1 PV.
- Rebouteuse retirée du jeu par le Frère Richard : 1 PV.

Camp bourguignon

- Jeanne d'Arc détruite ou mise Hors de combat : 2 PV.
- Frère Richard capturé : 1 PV.
- Civil non converti à la fin du 6^e round : 1 PV.

Si les deux joueurs ont le même nombre de points de victoire à la fin du 6^e round, la partie se termine sur un match nul.



Civils de Troyes



Forgeron



Bourgeois



Fermier



Devin



Apothicaire



Avancement

Chaque joueur gagne :

- 1 pour chaque unité d'infanterie ennemie détruite.
- 2 pour chaque unité de cavalerie ennemie détruite.
- 3 pour chaque Personnage ennemi détruit.

Tuiles à préparer : 2, 3, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 18



Règles spéciales

DÉPLOIEMENT SECRET DES BOURGUIGNONS

Le joueur bourguignon déploie ses unités dans les bâtiments. Il les place sur les tuiles d'intérieur correspondant aux bâtiments 3D placés sur le champ de bataille. Pour que ce déploiement reste secret, le joueur bourguignon place les tuiles d'intérieur et les figurines de ses unités sous le couvercle de la boîte du jeu.

Astuce : placez un jeton Scénario vide sur une des petites maisons ainsi que sur une des tuiles correspondantes pour différencier les deux cachettes.

CIVILS DE TROYES EFFRAYÉS

Les Civils se cachent et ne sont pas placés sur le plateau au début de la partie. Une unité qui se trouve sur une zone contenant un élément de terrain numéroté de 1 à 5 (voir plan), peut réaliser l'action bonus **Débusquer**, lancez 1 dé noir :

- Si l'unité est une troupe : un résultat Tué est un succès.
- Si l'unité est *Jeanne d'Arc*, *Jean de Croy* ou *Jean de Brimeu* : un résultat Hors de Combat est un succès.
- Si l'unité est le *Frère Richard* ou la *Rebouteuse* : un résultat Bouclier est un succès.

En cas de succès, le Civil correspondant à l'élément de terrain (voir ci-dessous) est placé dans la zone de ce même élément. Si la zone est déjà saturée, le joueur déplace une unité de son choix dans une zone alliée ou libre adjacente.

1. Rocher : *Apothicaire*
2. Buisson : *Fermier*
3. Puits : *Bourgeois*
4. Ruines : *Forgeron*
5. Calvaire : *Devin*

L'action **Débusquer** ne peut être réalisée qu'une seule fois par tour pour chaque élément de terrain listé ci-dessus.

CONVERTIR UN CIVIL (FRANÇAIS)

Au début de la partie, les Civils de Troyes sont neutres. Ils peuvent néanmoins être convertis par le *Frère Richard* et *Jeanne d'Arc*, et

rejoindre leur cause. Si *Jeanne d'Arc* ou le *Frère Richard* engage une Discussion avec un Civil de Troyes, celui-ci est converti à la fin de la Discussion (après avoir résolu ses effets). Retirez du jeu le Civil de Troyes, et remplacez-le par une unité de *Milice bourgeoise*, contrôlée par le camp français.



ENRÔLER UN CIVIL (BOURGUIGNON)

Lorsque *Jean de Croy* ou *Jean de Brimeu* engagent une Discussion avec un Civil de Troyes, ce dernier n'est pas retiré du jeu après avoir résolu ses effets. Il reste sur le plateau de jeu et il fait désormais partie de l'armée du camp bourguignon. *Jeanne d'Arc* et le *Frère Richard* ne peuvent plus engager de Discussion avec lui (placez un jeton quelconque sur la carte du Civil pour le signaler).

REBOUTEUSE & FRÈRE RICHARD

Ce ne sont pas des Civils, mais des Personnages suivant des règles particulières. Ainsi ils ne peuvent pas prendre part à un combat (et donc être détruits), et peuvent entrer dans une zone quelle que soit son appartenance.

La Rebouteuse

Elle peut être activée par le camp bourguignon. La *Rebouteuse* se fait passer pour *Jeanne d'Arc* : quand elle se trouve dans une zone, *Jeanne* ne peut pas s'y déplacer (mais peut attaquer les unités s'y trouvant). Si la *Rebouteuse* entre dans une zone contenant *Jeanne d'Arc*, le joueur français déplace *Jeanne d'Arc* d'une zone (sans pouvoir la déplacer dans la zone d'où vient la *Rebouteuse*). Si elle ne peut pas se déplacer, elle reçoit une Blessure.

Frère Richard

Il peut être activé par le camp français, et il est représenté par la figurine du Prêtre. Si *Frère Richard* entre dans la zone de la *Rebouteuse* et qu'aucune autre unité ennemie ne s'y trouve, alors la *Rebouteuse* est retirée du jeu. Si *Frère Richard* se trouve dans une zone contenant au moins une unité bourguignonne, il est capturé. Il doit suivre les déplacements de cette unité et ne peut plus agir ou être activé. Il peut cependant être libéré s'il se retrouve dans une zone sans unité bourguignonne.