



TIME OF LEGENDS

Joan of Arc



Reliquaire

TIME OF LEGENDS

Joan of Arc

SOMMAIRE

LA PESTE	42
L'ENFANT	44
PLUS DE PLACE EN ENFER	48
VLAD TEPES À TARGOVISTE	52
SOIF DE SANG	54
BRUMES SUR DOMRÉMY	58



Crédits

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 Boudoiron, 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 lecture !

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 Torrvillec

Supervision des artistes et sculpteurs : Stéphane Gantiez

Éditeurs : Benoît Vogt & Léonidas Vesperini

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





La Peste

- Février 1348, Montpellier -



La peste ne cesse de se propager à une vitesse folle. Messine, Gênes et Marseille sont déjà touchées. Les gens quittent les villes pour trouver refuge dans des cités épargnées par la maladie, le plus souvent emportant dans leurs bagages le terrible fléau. Saint Roch, qui a étudié la médecine chez les pères dominicains, décide de rallier sa ville natale pour remobiliser les citoyens et leur apporter ses connaissances, afin de gérer l'exode de la peste qui arrive aux portes de Montpellier...



Camp du Bien



Carte Intrigue



Héros monté



1 Chevalier à pieds



3 Milice d'archers



3 Milice bourgeoise



4 Sergents d'armes



2 Vougiers



Rebouteuse



Apothicaire



Médecin



Prêtre



Camp du Mal



Carte Intrigue



La Grande Faucheuse



4 Pestiférés



2 Loups



5 Squelettes



2 Fantômes (voir la règle spéciale Cimetière Caché)



Conditions de victoire

Le camp du Mal gagne la partie si tous les Civils sont détruits ou si 3 zones sont contaminées à n'importe quel moment de la partie.

Le camp du Bien gagne immédiatement la partie si plus aucune unité de *Pestiférés* ne se trouve sur le plateau de jeu ou si, le camp du Mal n'a pas atteint ses objectifs à la fin du 5ème round.

Règles spéciales

SITUATION D'URGENCE

Vous ne pouvez pas initier de discussion avec les civils présents dans ce scénario. Ces Civils sont considérés comme des unités du camp du Bien dans ce scénario.

Pour le camp du Mal :

- Lorsque le *Prêtre* ou le *Médecin* sont détruits, le camp du Mal gagne 2 🐛.
- Lorsque l'*Apothicaire* ou la *Rebouteuse* sont détruits, le camp du Mal gagne 1 🐛.

Pour le camp du Bien :

- Lorsque l'*Apothicaire* ou la *Rebouteuse* atteignent pour la première fois la zone de l'église, le camp du Bien gagne 2 🐛.
- Lorsque le *Prêtre* ou le *Médecin* atteignent pour la première fois la zone de l'église, le camp du Bien gagne 1 🐛.

CONTAMINATION



Lorsqu'une unité du camp du Mal se déplace pour la première fois dans une zone de ville contenant un bâtiment, celle-ci contamine la zone. Placez-y un jeton Peste. Ces jetons n'ont pas d'effet particulier.

HORDE INTARISSABLE

- Lorsqu'une unité de *Pestiférés* subit un résultat 🐛, placez-la directement dans la zone de Ralliement différé de l'infirmerie. Lorsqu'une unité de *Pestiférés* subit un résultat 🗡️, placez-la directement dans l'infirmerie.
- Lors de la phase de camp, pour les unités de *Squelettes* et de *Pestiférés*, considérez les résultats 🐛 du dé du Destin comme des résultats 🗡️.

Avancement

CAMP DU MAL :

- 1 🐛 par Troupe du camp du Bien détruite.
- 3 🐛 lorsque le *Héros monté* est détruit.

CAMP DU BIEN :

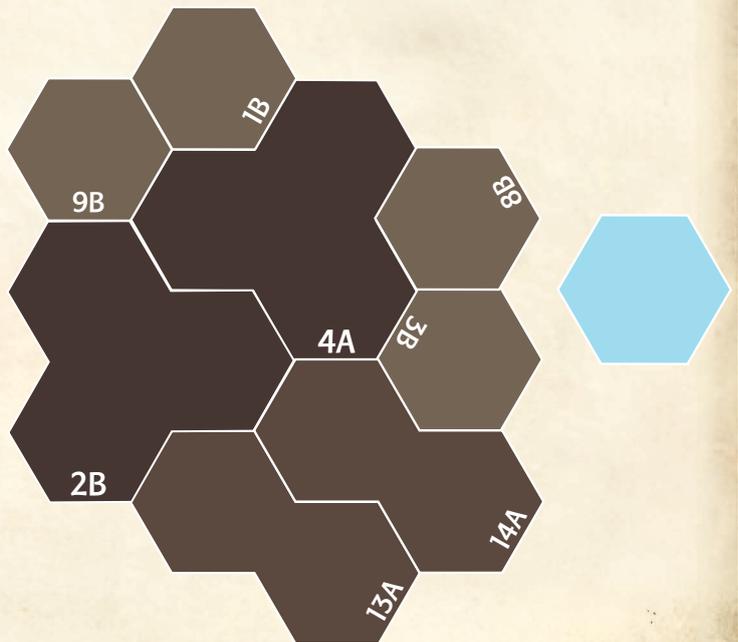
- 1 🐛 par Troupe du camp du Mal mise Hors de combat.
- 3 🐛 lorsque *La Grande Faucheuse* est mise Hors de combat.

Tuiles à préparer : 1, 2, 3, 4, 8, 9, 13, 14, 1 tuile ciel



CIMETIÈRE CACHÉ

Lors de son tour, le camp du Mal peut dépenser 3 ⚔ pour déployer une unité de *Fantômes* dans la zone contenant les ruines en tant qu'Action Joueur.





L'Enfant

- 29 juillet 1382 -



Le peuple et l'Église se sont rassemblés pour soutenir une paysanne enceinte, bien que vierge. Poursuivie par une bête effroyable, elle veut rallier l'église la plus proche afin de donner naissance au Sauveur envoyé par Dieu. Le Ciel est de son côté, et des anges arrivent pour lui venir en aide.



Conditions de victoire

Le Camp du Bien doit réussir les deux objectifs ci dessous pour gagner la partie :

- Déplacer une Marchande jusqu'à l'intérieur d'un bâtiment afin qu'elle puisse mettre au monde le Sauveur.
- Puis déplacer cette Marchande jusqu'à une zone contenant un jeton Ailes d'ange (voir plan) afin qu'elle puisse fuir le champ de bataille.

Si l'un de ces deux objectifs n'est pas atteint à la fin de la partie, le camp du Mal l'emporte.

Règles spéciales

Mystification

Les forces du Bien doivent recourir à un stratagème pour tromper la Bête et ses sbires. Il s'agit d'escorter deux marchandes jusqu'à un abri, mais l'une d'elle est un leurre tandis que l'autre est la véritable mère du Sauveur.

Jetons Marchande

Les 2 jetons Marchande sont déployés au début de la partie (voir plan) et représentent la mère du Sauveur ou le leurre. Ces jetons bénéficient chacun d'une Protection divine (cf. Protection divine). Le premier jeton qui perdra sa Protection divine représentera toujours le leurre. Lorsque le premier jeton perd sa Protection divine, défaussez le. Le jeton restant est immédiatement remplacé par la figurine de la Marchande, c'est à dire la mère du Sauveur.

Protection divine

Chaque Marchande (jeton ou figurine) bénéficie de sa propre Protection divine dont la résistance fluctue au cours de la partie. Chaque Protection divine dispose de 2 points de Structure et d'une valeur de Défense qui dépend de l'Influence divine (cf. Tableau « Influence divine » page 8).

Tant qu'une Protection divine n'est pas neutralisée, on applique les règles suivantes :

- Une zone contenant une Marchande ne peut contenir qu'une seule autre unité du camp du Bien et cette dernière ne peut pas être une autre Marchande (jeton).
- Une Marchande (jeton ou figurine) se déplace normalement, c'est à dire via une action de Mouvement.



Camp du Bien



Héros monté



Héros



Inquisiteur



2 jetons Paysanne



4 Paysans



5 Archers



2 Piquiers



1 Figurine Paysanne



4 Anges



Prêtre



Camp du Mal



La Bête



4 Loups



5 Squelettes



2 Démons voraces



2 Démons volants



Tuiles à préparer : 1, 2, 3, 5, 6, 7, 12, 13, 15, 17, 18, 2 tuile ciel



- Une zone contenant une Marchande (jeton ou figurine) ne peut pas être la cible d'une attaque « classique ». Seules les attaques impies (cf. Attaque impie) et gigantesques peuvent cibler cette zone. De plus, cette zone est immunisée aux résultats .

- Une attaque gigantesque ou une attaque impie (cf. Attaque impie) infligent la perte de 1 point de Structure à la Protection divine par  ou  non défendu.

- La Marchande et l'unité subissant un  sont repoussées toutes les deux dans une même zone, si possible. Si ce n'est pas possible, ignorez le résultat .

- Lorsqu'une Protection divine est réduite à 0 point de Structure, elle est neutralisée définitivement. Dans ce cas, la Marchande ne bénéficie plus de sa Protection divine et les règles normales s'appliquent à nouveau (elle peut être attaquée normalement, etc.).

Attaque impie

Attaque impie (action – coût 1 ): 1  par unité participant à l'attaque. Cette attaque ne peut viser qu'une zone contenant une Protection divine. Seule la valeur de défense de la Protection divine est prise en compte contre cette attaque. Note : Une attaque gigantesque ciblant une zone contenant une Protection divine ne requiert pas la dépense de .

Divin enfant

Dès qu'un jeton Marchande entre dans un bâtiment, il est remplacé par la figurine de la Marchande. De plus, le second jeton Marchande est retiré du jeu. Lorsque la figurine de la Marchande se trouve dans un bâtiment, elle peut donner naissance au Sauveur en tant qu'action bonus. Le divin enfant est immédiatement emporté dans les cioux et l'Influence divine augmente de 3 points. Enfin, reconstituez la pile du Round comme au début de la partie.

À la vie, à la mort

Les unités de Squelettes et de Paysans détruites sont immédiatement placées dans la zone d'attente de l'Infirmier.

Dévouement

Dans ce scénario, le Prêtre n'est pas un Civil (pas de discussion), mais un Personnage du camp du Bien ne pouvant donc pas être recruté par le camp du Mal.



Avancement

Les deux camps

- 1  pour chaque unité d'infanterie détruite, excepté les unités de Paysans et de Squelettes.
- 3  pour chaque Personnage ennemi détruit.

Influence divine

L'influence des forces du Bien et du Mal sur le monde terrestre est symbolisée par une jauge spéciale : l'Influence divine.

Le niveau de cette dernière fluctue en fonction des actions contextuelles décrites dans le scénario (voir ci-dessous). La valeur de Défense de la Protection divine dépend du niveau de l'influence divine.

Pour représenter le niveau d'Influence divine, utilisez les pistes d'influence fournies. Au début de la partie, le niveau d'Influence divine est de 0.

Si le niveau de l'Influence divine est supérieur à 0, le joueur du Bien place le jeton Bien sur le niveau d'Influence divine actuel.

Si le niveau de l'Influence divine est inférieur à 0, le joueur du Mal place le jeton Mal correspondant sur le niveau négatif d'Influence divine actuel.

Actions contextuelles affectant la jauge d'Influence divine :

Le Bien

- Chaque  dépensé durant le tour du camp du Bien : Influence divine +1.
- Pour chaque unité ennemie Hors de combat ou détruite : Influence divine +1.
- Un Personnage du camp du Bien réalise l'action Prière (une fois par tour et par Personnage) : Influence divine +1.
- La Bête subit au moins 1 Blessure durant le round : Influence divine +1.
- Naissance du Sauveur : Influence divine +3.

Le Mal

- Chaque  dépensé durant le tour du Mal : Influence divine -1.
- Mettre Hors de combat ou détruire une unité du camp du Bien : Influence divine -1.
- Une Protection divine perd 1 point de Structure : Influence divine -1.
- Détruire une unité d'allégeance Bien : Influence divine -2.

Aide de Jeu

	Influence divine
7 à 9	La Protection divine est de 3  . Au début de chacun de ses tours, le camp du Bien pioche une carte Légende.
4 à 6	La Protection divine est de 2  . Au début de chacun de ses tours, le camp du Bien pioche une carte Légende.
0 à 3	La Protection divine est de 1  .
-1 à -3	La Protection Divine est de 0 dé. Au début de chacun de ses tours, le camp du Mal gagne 1  .
-4 à -6	La Protection Divine est de 0 dé. Au début de chacun de ses tours, le camp du Mal gagne 1  et pioche une carte Légende.
-7 à -9	La Protection Divine est de 0 dé. Au début de chacun de ses tours, le camp du Mal gagne 2  et pioche une carte Légende.







Plus de place en Enfer

- Rouen, 31 Octobre 1421 -



Des morts se lèvent et ravagent les villages et les champs des terres de France. L'origine de ce mal est encore inconnue, mais certains supputent qu'il s'agirait des prémices de l'Apocalypse. Quelques héros d'origines diverses décident de s'unir pour affronter ces créatures impies ! Désormais, ils se dressent comme l'ultime rempart face à l'armée de morts-vivants qui menace la ville de Rouen.

Joueur

Jean Stuart de Derneley
2 Archers

Seguin de Badafol
Couleuvrine

Robert Knolles
2 Hallebardiers

William Wallace
2 Piquiers

Camp du Mal (IA)

7 Squelettes
3 Pestiférés
2 Hérétiques

4 Loups
2 Fantômes
2 Chevaliers montés

5 Rounds

1 3 1

Légende M

Conditions de victoire

Le joueur doit empêcher l'armée des morts de sortir par le bord sud de la carte et d'atteindre ainsi la ville de Rouen. Cette armée n'est pas contrôlée par un joueur, mais par des mécanismes de jeu, une intelligence artificielle (IA) dont les règles sont détaillées plus bas. Avant de débiter la partie, le joueur décide du niveau de difficulté du scénario.

- **Facile** : le joueur gagne si 3 unités ou moins de l'armée des morts sont sorties par le bord sud à la fin du 5^e round.
- **Moyen** : le joueur gagne si 2 unités ou moins de l'armée des morts sont sorties par le bord sud à la fin du 5^e round.
- **Difficile** : le joueur gagne si 1 unité ou moins de l'armée des morts est sortie par le bord sud à la fin du 5^e round.

Déploiement



Utilisez les cartes spéciales IA et Événements durant ce scénario. Chaque type d'unité de l'armée des morts dispose de sa carte IA.

Placez les 9 jetons, numérotés de 1 à 9, aléatoirement face cachée dans les zones indiquées sur le schéma de déploiement.

Déployez ensuite vos unités dans les hexagones du Sud de la carte, par groupe. Chaque hexagone ne peut contenir qu'un seul groupe d'unités. Toutes les unités d'un même groupe doivent être déployées dans la même zone.

Retournez les jetons numérotés. Chacun de ces jetons représente un groupe d'unités de l'armée des morts, qui sera déployé à l'emplacement de son jeton. Les jetons 8 et 9 sont des leurres, et ne contiennent pas de groupe d'unités de l'Armée des Morts.

Déployez donc les groupes d'unités correspondants à chaque numéro dans leur zone respective :

Numéro	1	2	3	4	5	6	7
Unités	1x Chevaliers montés 1x Hérétiques 1x Pestiférés	1x Squelettes 1x Chevaliers montés 1x Loups	1x Squelettes 1x Pestiférés 1x Fantômes	1x Squelettes 1x Loups	1x Squelettes 1x Loups 1x Hérétiques	1x Pestiférés 1x Loups 1x Squelettes	2x Squelettes 1x Fantômes

Si vous n'avez pas suffisamment de figurines pour une unité d'Hérétiques, complétez le socle de troupe avec des figurines de Flagellants et de Pénitents.

Tuiles à préparer : 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13,
14, 16, 17



L'armée des morts

A) Priorité d'activation

En suivant un axe Nord-Ouest - Sud-Est, activez les unités de l'armée des morts dans l'ordre suivant :

Hérétiques, Squelettes, Loups, Pestiférés, Fantômes, Chevaliers montés.

B) Activation



Pour déterminer l'action entreprise par une unité de l'armée des morts, référez-vous à la carte IA correspondante. Appliquez en priorité la première instruction.

Dans le cas où elle ne pourrait pas être appliquée entièrement, essayez de résoudre l'instruction suivante, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'une instruction puisse être appliquée dans sa totalité.

Si une unité de l'armée des morts effectue une attaque, vérifiez immédiatement si les autres unités présentes dans sa zone doivent participer à cette attaque. Si oui, elles participent à ladite attaque en lieu et place de leur activation.

C) Déplacement

Lorsqu'une unité de l'armée des morts doit se déplacer vers le Sud, l'unité choisit toujours le déplacement le plus court en nombre de zones vers le bord sud. Si deux possibilités équivalentes s'offrent à elle, lancez 1  :

- Sur un résultat **Bouclier**, elle se déplace vers le sud-ouest.
- Sur un **autre résultat**, elle avance vers le sud-est.

Dans le cas où la direction indiquée est bloquée, saturée ou impossible à suivre, prenez l'autre direction.



D) Avancée inexorable

Lorsqu'une unité de l'armée des morts inflige un résultat Repoussé à une unité du joueur, l'unité repoussée le sera vers les zones suivantes, par ordre de priorité :

- Une zone alliée adjacente non saturée.
- Une zone libre adjacente vers le Sud. Si deux zones sont des destinations possibles, suivez les mêmes règles que pour le déplacement de l'armée des morts (C).

E) Inarrêtable

Toutes les unités de l'armée des morts ayant participé à une attaque contre des unités situées dans une zone adjacente effectuent obligatoirement une Poursuite après combat si possible.

F) Amoindrir les morts

Attribuez les dégâts aux unités de l'armée des morts en respectant l'ordre suivant :

Hérétiques, Squelettes, Loups, Pestiférés, Fantômes, Chevaliers montés.

Les unités suivantes de l'armée des morts donnent des récompenses différentes une fois mises Hors de combat :

- *Hérétiques, Pestiférés* : 1
- *Chevaliers montés* : 2
- *Fantômes* : 1

Les Loups et Squelettes ne donnent aucune récompense lorsque mis Hors de combat.

G) On ne peut tuer ce qui est déjà mort...

Toute unité de l'armée des morts subissant un résultat Tué ou Hors de combat, ou sortant par le bord Sud de la carte, est envoyée à l'infirmerie. N'oubliez pas à ce moment-là de vérifier les conditions de victoire.

H) Le retour des morts-vivants

Le flot des morts-vivants semble intarissable.

Lorsque le dé du destin est jeté pour une unité de l'armée des morts, les résultats sont changés en résultats et les résultats en résultats .

Les autres résultats suivent les règles normales.

Les unités de l'armée des morts sont toujours ralliées dans les zones suivantes :

1e unité ralliée : zone des ruines

2e unité ralliée : zone de l'église

3e unité ralliée : zone des ruines

4e unité ralliée : zone de l'église

Tous les ralliements suivants se feront en alternance entre la zone du calvaire et celle du puits.

Si une zone de Ralliement est saturée, l'unité devant y être ralliée est ralliée dans la zone suivante. Si aucune zone de Ralliement n'est disponible, l'unité est placée dans la zone d'attente de l'infirmerie.

Si une zone de Ralliement de l'armée des morts est occupée par des unités du joueur, toutes ces unités subissent un résultat Repousser sans possibilité de se défendre.

Déroulement du round

Un round se déroule en sept étapes différentes.

1. Révélation de la carte Round

Le joueur prend les Ordres Commandement indiqués sur la carte Round.

Le joueur reçoit également 1 Ordre Commandement par Personnage présent sur le plateau de jeu. Ainsi, un Personnage détruit ou localisé dans l'infirmerie ne confère pas d'Ordre supplémentaire au joueur.

2. Pioche des cartes Conseil de guerre et constitution de la rivière

Le joueur choisit une carte Conseil de guerre, et applique ses effets. L'armée des morts ne bénéficie pas des effets du Conseil de guerre.

3. Activation des unités du joueur

Le joueur dépense ses Ordres pour activer ses unités normalement. Retirez les Ordres joués une fois votre tour terminé.

4. Activation de l'armée des morts

L'armée des morts est contrôlée par des mécanismes d'intelligence artificielle qui respectent les règles citées précédemment.



5. Phase de Camp

Piochez une carte Événement et appliquez ses effets selon la difficulté choisie. Effectuez ensuite les jets de dés de la phase de Camp.

6. Fin du round

Règles spéciales

Cartes Événement



Une carte Événement est piochée avant d'effectuer les jets de la phase de Camp. Appliquez l'effet correspondant au niveau de difficulté choisi. Si aucun effet de la carte ne peut être résolu, alors toutes les unités de l'armée des morts se déplacent de 1 zone.

Attention ! Un Ordre Opportunisme ne peut pas être joué lors de la résolution des effets d'une carte Événement.

Réserve des morts

L'infirmerie constitue la réserve de l'armée des morts durant ce scénario.

Haies de pieux et murets

Le joueur a la possibilité de placer des haies de pieux et des murets afin de s'aider à bloquer l'avancée de l'armée des morts.

Haies de pieux : durant le tour du joueur, une unité peut déposer une haie de pieux sur l'une des limites de sa zone au prix d'une action. La construction peut être renforcée en dépensant des (2 au maximum). Le joueur dispose d'une réserve de 7 Haies de pieux pour l'ensemble de la partie. Les pieux confèrent les effets suivants en défense aux unités du joueur se faisant attaquer à travers :

• Sans  : 1  en défense.

• Avec 1  : 1  en défense.

• Avec 2  : 1  en défense.

Murets : durant le tour du joueur, une unité peut déposer un muret sur l'une des limites de sa zone au prix d'une action et de 2 . La construction peut être renforcée en dépensant des  (2 au maximum). Le joueur dispose d'une réserve de 5 Murets pour l'ensemble de la partie.

Les murets confèrent les effets suivants en défense aux unités du joueur se faisant attaquer à travers :

• Sans  : 1  en défense disposant du trait Riposte.

• Avec 1  : 1  en défense disposant du trait Riposte.

• Avec 2  : 1  en défense disposant du trait Riposte.

Si une ou plusieurs unités de l'armée des morts tentent d'effectuer une poursuite après combat ou un déplacement à travers un muret ou une haie de pieux, vérifiez la solidité de l'élément : si le nombre d'unités est supérieur au nombre de jetons  affectés au muret ou à la haie de pieux, détruisez l'élément et empêchez ce déplacement.





Vlad Tepes à Targoviste

- 18 juin 1462 -



Venant de s'emparer de Constantinople, l'immense armée ottomane de Mehmet II arrive en Valachie pour la conquérir, et punir son prince qui a empalé des centaines de Turcs lors de raids à la frontière. Le prince de Valachie n'est autre que le voïvode Vlad Tepes III Basarab, surnommé « l'Empaleur », ou Dracula !

Déguisé en turc ottoman, Vlad Tepes repère le campement ennemi, puis lance une attaque surprise du camp avec sa petite armée, à la nuit tombée, dans l'espoir d'assassiner le sultan. Ses hommes lancent des torches et sèment la panique tandis que Vlad affûte son pieu et se rapproche de sa cible...



Camp valache



Intrigue



Vlad Tepes (Niveau 2)



7 Paysans



2 Archers montés



2 Chevaliers montés - Petite noblesse



Conditions de victoire

Le camp valache gagne la partie si Mehmet II est détruit ou mis Hors de combat.

Tout autre résultat à la fin du 5^e round donne la victoire au camp ottoman.

Avancement

Chaque joueur gagne :

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

Le joueur valache gagne 1 pour chaque jeton Feu posé sur un bâtiment ou une tente.

Règles spéciales

MISE EN PLACE

Si vous possédez l'extension « Village Pack », nous vous conseillons d'utiliser 3 tentes, sinon utilisez 3 bâtiments quelconques.

Au début du scénario, le camp ottoman choisit 3 jetons, puis en désigne 1 pour représenter Mehmet II et le montre au camp valache. Il les place ensuite, face cachée, sur chaque tuile d'intérieur des bâtiments. À chaque fois qu'une unité valache pénètre dans une zone contenant un bâtiment, retournez le jeton correspondant. S'il s'agit de Mehmet II, remplacez-le par la figurine de Mehmet II, sinon défaussez-le.

Le joueur ottoman peut révéler le jeton Mehmet II à n'importe quel moment durant son tour. Il le remplace alors par sa figurine, et défausse les autres jetons restants.

Le camp ottoman place toutes ses unités en premier à l'intérieur de la zone de déploiement bleue. Il ne peut pas placer plus de 3 unités (jetons inclus) dans la même zone. Le camp valache place ensuite toutes ses unités dans les zones du bord du plateau de jeu.



Camp ottoman



Intrigue



Mehmet II (Niveau 2)



2 Janissaires



2 Infanterie légère



3 Okchu



2 Cavaliers sipahis



2 Cavaliers nobles



Civils



Marchande



Bourreau



Fermier

Tuiles à préparer :

1, 3, 4, 5, 6, 7, 8,
9, 10, 11, 12, 13,
14, 15, 16, 18



DÉFENSE À DOMICILE

Dans ce scénario, Mehmet II commence la partie avec la carte Équipement «Carte de la région». Cette carte Équipement n'est pas défaussée après utilisation.

MEHMET II DORT

La première activation de *Mehmet II* durant ce scénario exige de le révéler et de défausser un Ordre supplémentaire de votre choix.

ATTAQUE DE NUIT

La portée des attaques de tir et de Commandement est réduite à 1 hexagone de portée maximum durant ce scénario. Une unité ne peut effectuer qu'une seule action de déplacement par tour durant ce scénario, à l'exception des *Paysans* (même en effectuant un déplacement gratuit lors d'une Poursuite après combat). Si un groupe d'unités effectuant une action de déplacement inclue une unité de *Paysans*, toutes les unités de ce groupe peuvent effectuer une seule action de mouvement supplémentaire ce tour.

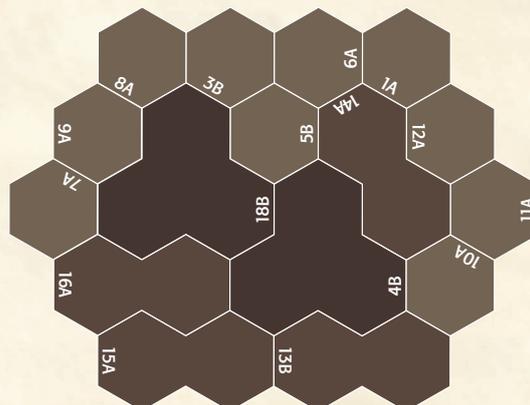
TORCHE

Chaque unité de *Paysans* du camp valache commence la partie avec une Torche, représentée par un jeton Feu. Au prix d'une action, une unité de *Paysans* peut tenter de lancer sa Torche sur un bâtiment situé dans la même zone qu'elle. Lancez un : sur un posez la Torche sur le bâtiment. Défaussez le jeton sur un autre résultat. Une unité présente dans un bâtiment qui a reçu une Torche subit une attaque d'un dé rouge à la fin de chaque round.



POINT DE RALLIEMENT

Après le déploiement de ses unités, le camp de Mehmet II choisit une zone contenant un bâtiment et y place son point de Ralliement. Le point de Ralliement du camp valache est placé dans la zone de déploiement de Vlad Tepes.





Soif de sang

- 18 juin 1462 -



Les hordes ottomanes, dirigées par l'immense Mehmet le Conquérant porté par son djinn favori, réduisent les hommes en esclavage et ravagent les terres ancestrales de Vlad Tepes. Radu Le Beau, son demi-frère, est même allié aux Turcs ! Acculé, le seigneur valache dévoile sa part d'ombre et Dracula, prince de la nuit, prend possession de lui. Après avoir empalé des innocents et s'être gavé de leur sang et de leur âme, il invoque des créatures maléfiques dans l'espoir de sauver ses biens.



Mehmet le Conquérant



Mehmet Le Conquérant



2 Janissaires



2 Infanterie légère



3 Okchu



2 Cavaliers sipahis



2 Cavaliers nobles



Radu III



Radu III le Beau



4 Chevaliers montés - Petite noblesse



3 Chevaliers montés



3 Archers montés



1 Porte-étendard



Dracula



Dracula (niveau 2)



La Cocatrix



6 Loups



2 Démons volants



2 Démons voraces



Population valache



7 Paysans



6 Archers



6 Piquiers



3 Sergents d'armes



1 Montreur d'ours



Civils



Prêtre



Bourgeois



Marchande



Apothicaire



Forgeron



Bourreau

Règles spéciales

NOMBRE DE JOUEURS

À 2 joueurs : un joueur joue Mehmet et Radu, l'autre Dracula et la population valache.

À 3 joueurs : un joueur joue Mehmet, un joueur joue le camp de Radu et le dernier contrôle Dracula et la population valache.

À 4 joueurs : chaque joueur prend le contrôle d'une armée.

ORDRE DE JEU

Armée ottomane, Dracula, Radu, Population valache.

ALLIANCE

Les Troupes de Mehmet et de Radu ne peuvent ni s'attaquer l'une l'autre, ni se trouver dans la même zone.

SOUS LA COUPE DU PRINCE

La population valache ne peut ni attaquer, ni se trouver dans la même zone que les Troupes de Dracula. Les Troupes de Dracula peuvent attaquer toutes les unités présentes dans la partie, y compris les Civils, sauf celles de leur camp.

Si Dracula se trouve dans une zone contenant un Civil, il peut le détruire automatiquement après avoir discuté avec lui.

SOIF DE SANG

Quand Dracula détruit un Civil, il retire de sa carte un jeton Blessure.

ESCLAVAGE

Une unité humaine mise Hors de combat ou détruite par les Ottomans est considérée comme réduite en esclavage. Une unité ottomane peut capturer un Civil en entrant dans sa zone. Une fois qu'elle l'a rejoint, le Civil est réduit en esclavage et retiré du jeu.

METTRE LE FEU AUX BÂTIMENTS

Le joueur ottoman peut mettre le feu aux bâtiments. Dans ce scénario, toutes les Troupes Ottomanes ont le trait Génie pour créer des incendies, mais ne peuvent pas installer de barricades.

EMPALER LES FAVORIS DE SON DEMI-FRÈRE

Toutes les unités du camp de Radu peuvent détruire un Civil en entrant dans sa zone (il est empalé).

RUMEUR LOCALE

Le joueur valache ne peut pas acquérir de jeton Intrigue grâce aux Civils car il n'a pas de Personnage pour discuter avec eux.

Dès qu'une unité de Paysans est détruite ou est réduite en esclavage, le joueur valache gagne 1 jeton Intrigue.

MURETS

Chaque unité attaquée à travers un muret depuis une zone adjacente peut annuler 1 résultat .

Toute unité attaquant une zone adjacente à travers un muret ne peut pas effectuer de Poursuite après combat.

Les bonus de défense conférés par les murets ne sont pas appliqués contre les attaques de Tir.

PEAUX DE LOUPS

Toute unité de Loups détruite par une unité de l'armée de Radu est placée dans la zone de Radu III le Beau, sous le contrôle de son propriétaire.







Brumes sur Domrémy



Dans un instant de doute, Jeanne d'Arc retourne dans son village natal de Domrémy afin de prier dans les champs, là où l'archange Michel lui est apparu pour la première fois. Un ange entend ses prières et descend afin de lui venir en aide, mais les prières peuvent être entendues aussi bien aux cieux qu'en Enfer... Le Diable tente de pousser Jeanne à lui vendre son âme, mais ses refus répétés le mettent en colère : il envoie ainsi sa terrible Bête aux trousses de Jeanne, voulant mettre un terme à son village en même temps qu'à son existence. Les villageois marqués par la créature se changent en démons, et une brume mystérieuse se lève sur le village alors que l'assaut du Mal atteint Jeanne !



Camp du Mal



La Bête



1 Démons volants

voir les règles spéciales "Marque de la Bête" et "Action secondaire de la Bête"



Camp du Bien



Jeanne d'Arc (Niveau 2 - Bien)



Garde (Niveau 2 - Bien)



1 Ange



6 Civils

Conditions de Victoires

Avant le début de la partie, choisissez un niveau de difficulté :

NORMAL

Victoire majeure : une victoire majeure est atteinte si *La Bête* est détruite ou que *Jeanne d'Arc* survit tout en sauvant au moins 4 *Civils*.

Victoire mineure : une victoire mineure est atteinte si *Jeanne d'Arc* survit tout en sauvant au moins 3 *Civils*.

Défaite : le joueur perd la partie si *Jeanne d'Arc* est détruite ou si aucune condition de victoire n'est atteinte avant la fin de la partie.

DIFFICILE

Victoire majeure : une victoire majeure est atteinte si *La Bête* est détruite ou que *Jeanne d'Arc* survit tout en sauvant au moins 5 *Civils*.

Victoire mineure : une victoire mineure est atteinte si *Jeanne d'Arc* survit tout en sauvant au moins 4 *Civils*.

Défaite : le joueur perd la partie si *Jeanne d'Arc* est détruite ou si aucune condition de victoire n'est atteinte avant la fin de la partie.

Round

Dans ce scénario, un round est constitué des 5 phases suivantes :

1. Phase de Conseil
2. Tour du Joueur
3. Tour de la Bête
4. Tour des Démons volants
5. Phase de Camp

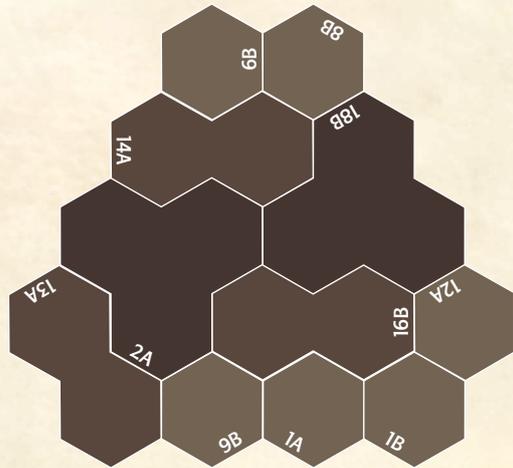
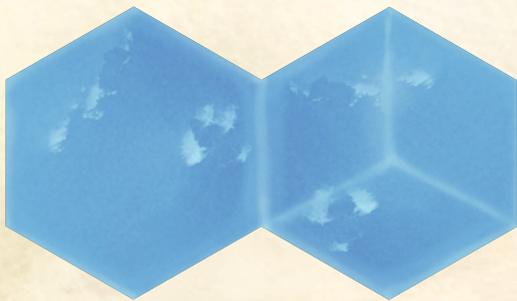
Mise en place

Avant le début de la partie, placez aléatoirement face cachée les jetons numérotés de 1 à 3 dans les zones indiquées sur le schéma de mise en place. Ces jetons représentent des points d'intérêt que le joueur doit explorer (voir la règle spéciale *Brumes mystérieuses*).

Jetez le dé du Destin :

- Sur un résultat Tué : placez *La Bête* dans un hexagone de ciel de votre choix.
- Sur tout autre résultat : placez *La Bête* dans son hexagone de déploiement.

Tuiles à préparer : 1, 1, 2, 6, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 18, 2 tuiles de ciel



Règles Spéciales

ORDRE OPPORTUNISME

Un Ordre Opportunisme ne peut être joué qu'après le tour de *La Bête* / avant le tour des *Démons volants*.

CIVILS

Dans ce scénario, tous les *Civils* sont considérés comme des unités du camp du Bien et peuvent donc être activées même lorsqu'elles sont seules dans leur zone. Utilisez une figurine de Paysans seule pour représenter ces *Civils*.

BRUMES MYSTÉRIEUSES

Le brouillard doit être exploré. Il est apparu une fois que *La Bête* a été invoquée par le Diable. Plusieurs vortex de brume sont visibles, et seule *Jeanne d'Arc* peut résoudre leurs secrets. Chaque fois que vous activez une de ces zones contenant *Jeanne d'Arc*, vous pouvez révéler le jeton présent dans la zone en tant qu'action bonus et lire le paragraphe correspondant.

1 Une épée scintillante se tient au centre du vortex. Vous reconnaissez en elle l'arme de l'archange Michel. Vous pouvez dépenser 2 pour utiliser cette épée et la lancer sur *La Bête*, lui infligeant une attaque de tir de portée 2, contre laquelle elle ne peut pas effectuer de jet de défense. Retirez ensuite le jeton du plateau.

2 La Bannière Sacrée de St. Denis se tient au milieu du vortex. Vous pouvez dépenser 2 pour obtenir la carte Équipement Oriflamme avant de retirer le jeton du plateau.

3 Des marques impies sont gravées sur un rocher à taille humaine, ressemblant à une abomination dans la brume. Vous pouvez subir 1 pour détruire le rocher, vous octroyant 1 avant de retirer le jeton du plateau.

MARQUE DE LA BÊTE

Dès qu'un *Civil* est mis Hors de combat ou détruit par *La Bête*, il est marqué. Retirez le *Civil* du plateau et déployez une unité de *Démons volants* dans le camp du Mal (voir la règle spéciale Apparition du Mal). *La Bête* ne peut marquer qu'un *Civil* par activation. Tout *Civil* supplémentaire détruit ou mis Hors de combat par *La Bête* durant une de ses activations est placé dans la zone contenant un jeton numéroté la plus éloignée de *La Bête* ne contenant pas d'unité de *Démons volants*. S'il ne reste aucun jeton numéroté sur le plateau, ces *Civils* sont considérés comme détruits et marqués par *La Bête*.

SAUVER LES CIVILS

À chaque fois qu'un *Civil* se déplace à l'intérieur de l'église, il est considéré comme sauvé. Retirez le *Civil* du plateau et gagnez 1. Si l'église est détruite, les *Civils* peuvent toujours être sauvés en se déplaçant dans les ruines de l'église (ils s'enfuient par les catacombes), mais vous ne gagnez pas de.

PRIER LES CIEUX

Lorsque *Jeanne d'Arc* effectue une action de Prière, vous pouvez dépenser pour demander un miracle au lieu de gagner un jeton ou :

- 1 – Retirez une unité de *Démons volants* du plateau.
- 1 – Retirez 1 d'un Personnage allié.
- 2 – Déployez une unité d'Ange dans n'importe quelle zone libre ou alliée du plateau. Vous ne pouvez pas avoir plus de 2 unités d'Ange en jeu à la fois.
- 3 – Invoquez le Courroux de l'archange saint Michel et effectuez une attaque de tir de portée 2, contre laquelle il est impossible d'effectuer un jet de défense.

COMPORTEMENT DE LA BÊTE

La Bête agit dans ce scénario en suivant des priorités définies. Pendant le tour de *La Bête*, il essaiera d'abord d'effectuer son action Principale. Si les conditions de son exécution ne sont pas remplies et que *La Bête* dispose de 9 Points de vie ou plus, il effectuera à la place son action Secondaire. Si les conditions d'exécution de l'action Principale ne sont pas remplies et que *La Bête* dispose de moins de 9 Points de vie, il effectuera à la place son action Tertiaire.

Si la carte de Round indique 4 Ordres, *La Bête* effectue une action supplémentaire en respectant le Comportement de la Bête (action principale, secondaire ou tertiaire) après la résolution du 2e Ordre du joueur.

La Bête dispose d'une réserve illimitée de jetons Feu dans ce scénario, et en place dans chaque zone qu'elle attaque avec son attaque de tir.

ACTION PRINCIPALE DE LA BÊTE

La Bête est adjacente à une zone contenant un *Civil*. Dans ce cas, *La Bête* effectue une attaque de mêlée ciblant la zone de ce *Civil*. Il effectue ensuite 2 attaques de mêlée supplémentaires, si possible, ciblant 2 zones adjacentes ne contenant pas de *Civil*. Si plusieurs zones remplissent ces critères, *La Bête* respectera ses cibles prioritaires (voir Cibles prioritaires de la Bête).

ACTION SECONDAIRE DE LA BÊTE

La Bête est adjacente à un hexagone contenant des unités ennemies. Dans ce cas, *La Bête* effectue une attaque gigantesque ciblant 2 hexagones adjacents contenant des unités ennemies.

S'il y a plus de 2 hexagones contenant des unités ennemies adjacents à *La Bête*, elle attaquera en priorité les hexagones contenant le plus d'unités ennemies. Si plusieurs hexagones remplissent les critères de sélection de *La Bête*, elle ciblera l'hexagone contenant la cible de plus haute priorité (voir Cibles prioritaires de la Bête).

Si aucune unité n'est présente dans un hexagone adjacent, déplacez *La Bête* dans un hexagone de ciel (choisi aléatoirement) et effectuez une attaque de tir contre l'église, et ce même si aucune unité ennemie n'est présente dans la zone de l'église. Si l'église est détruite, *La Bête* effectue une attaque de tir contre la zone contenant l'unité de priorité la plus élevée dans ses cibles prioritaires.

Si *La Bête* se trouve dans un hexagone de ciel, jetez le dé du Destin :

- Sur un résultat Rallié : *La Bête* reste dans le ciel et effectue une attaque de tir ciblant l'église. Si l'église est détruite, *La Bête* effectue une attaque de tir contre la zone contenant l'unité de priorité la plus élevée dans ses cibles prioritaires. *La Bête* commande ensuite toutes les unités de *Démons volants* pour qu'elles effectuent une action, respectant le comportement des *Démons volants*. Si aucune unité de *Démons volants* n'est en jeu, déployez une unité de *Démons volants* (voir la règle spéciale Apparition du Mal)
- Sur tout autre résultat, ciblez un hexagone de sol libre adjacent au plus d'unités ennemies possibles. Déplacez *La Bête* dans cet hexagone. Effectuez ensuite une attaque gigantesque ciblant l'hexagone contenant le plus d'unités ennemies. Si plusieurs hexagones remplissent les critères de sélection de *La Bête*, elle ciblera l'hexagone contenant la cible de plus haute priorité (voir Cibles prioritaires de la Bête).

ACTION TERTIAIRE DE LA BÊTE

La Bête est adjacente à des unités ennemies. Dans ce cas, la *Bête* effectue une attaque de mêlée ciblant 1 zone contenant une unité ennemie en respectant ses cibles prioritaires. S'il n'y a pas d'unité ennemie adjacente à *La Bête*, déplacez-la d'un hexagone en direction d'une unité ennemie en respectant ses cibles prioritaires avant d'effectuer une attaque de mêlée visant 2 hexagones adjacents contenant des unités ennemies. S'il y a plus de 2 hexagones contenant des unités ennemies adjacents à *La Bête*, elle attaquera en priorité les hexagones contenant le plus d'unités ennemies. Si plusieurs hexagones remplissent les critères de sélection de *La Bête*, elle ciblera l'hexagone contenant la cible de plus haute priorité (voir Cibles prioritaires de la Bête).

S'il n'y a pas de cible valide, déplacez *La Bête* de 1 hexagone en direction d'une unité ennemie en respectant les Cibles prioritaires de la *Bête* et effectuez une attaque de tir.

S'il n'y a pas de cible valide, déplacez *La Bête* de 2 hexagones en direction d'une unité ennemie en respectant les Cibles prioritaires de la *Bête*.

COMPORTEMENT DES DÉMONS VOLANTS

Les *Démons volants* agissent dans ce scénario en suivant des priorités définies. Pendant le tour des *Démons volants*, ils essaieront d'abord d'effectuer leur action Principale. Si les conditions de son exécution ne sont pas remplies, ils essaieront alors d'effectuer leur action Secondaire. Les *Démons volants* disposent du trait Immortel dans ce scénario. Lorsqu'ils subissent une , placez-les dans l'infirmerie. Ils seront redéployés durant la phase de Camp (voir Apparition du Mal).

ACTION PRINCIPALE DES DÉMONS VOLANTS

L'unité de *Démons volants* est adjacente à une zone contenant une unité ennemie. Elle effectue alors une attaque de tir contre la zone contenant l'unité ennemie. Si plusieurs zones remplissent ce critère, l'unité de *Démons volants* attaquera la zone contenant l'unité de plus haute priorité (voir Cibles prioritaires des *Démons volants*).

ACTION SECONDAIRE DES DÉMONS VOLANTS

Aucune zone adjacente ne contient d'unités ennemies. L'unité de *Démons volants* se déplace alors vers *Jeanne d'Arc* en suivant le chemin le plus court, utilisant le trait Saut 2.

APPARITION DU MAL

Il ne peut pas y avoir plus de 3 unités de *Démons volants* en jeu en même temps. À chaque fois qu'une unité de *Démons volants* doit être déployée, placez-la dans la zone contenant un jeton numéroté la plus proche de *Jeanne d'Arc*. Si la zone contient une unité ennemie, placez l'unité de *Démons volants* dans la zone adjacente la plus au Nord-Est. Si cette zone contient également une unité ennemie, déployez l'unité dans la zone suivante dans le sens des aiguilles d'une montre. Si aucune zone ne contient de jeton numéroté, les unités de *Démons volants* ne peuvent plus être déployées.

PRUDENT MAIS MEURTRIER

Si *La Bête* est sur un hexagone de ciel et possède moins de 9 points de vie au début de son tour, ciblez un hexagone de sol libre adjacent à l'hexagone contenant le plus d'unités ennemies et déplacez *La Bête* dans cet hexagone. Effectuez ensuite une attaque gigantesque ciblant l'hexagone adjacent contenant le plus d'unités ennemies. Dans le cas où plusieurs hexagones remplissent les critères de sélection de *La Bête*, elle ciblera toujours l'hexagone contenant la cible de plus haute priorité (voir Cibles prioritaires de la Bête).

ATTAQUE GIGANTESQUE

Lorsqu'elle effectue une attaque gigantesque, *La Bête* alloue toujours les résultats dans l'ordre suivant, en respectant ses cibles prioritaires : Tué, Piétinement, Hors de Combat, Repousser.

Les unités attaquées sont repoussées suivant l'ordre de priorité de *La Bête*. La première unité à être repoussée est placée dans la zone adjacente la plus au Nord-Est de la carte. L'unité repoussée suivante est placée dans la zone suivante dans le sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite.

MESURES DÉSESÉRÉES

Il n'est pas nécessaire de payer l'entretien des Personnages de Niveau 2 dans ce scénario. Vous ne pouvez pas effectuer d'action de discussion dans ce scénario.

CIBLES PRIORITAIRES DE LA BÊTE

Dans ce scénario, *La Bête* attaquera toujours en priorité les unités ennemies dans l'ordre suivant :

- Ange
- Civil
- Jeanne d'Arc
- Garde

CIBLES PRIORITAIRES DES DÉMONS VOLANTS

Dans ce scénario, les unités de *Démons volants* attaquent toujours en priorité les unités ennemies dans l'ordre suivant :

- Jeanne d'Arc
- Garde
- Ange
- Civil



Référence des figurines



Révoltés



Milice paysanne



Yerli Kurlu - Janissaires



Cavalerie sipahi



Gascons & Bretons



Lourds



Infanterie légère



Cavaliers nobles



Impétueux



Armes à 2 mains



Okchu - Archers azabs

Sergents d'armes

Chevaliers à pied

Armée ottomane



Danse macabre



Démoniaques



Arbalétriers génois retranchés



Pavoisiers

Squelettes



Arc court



Milice d'archers



Musicien



Flagellants



Pénitents

Archers



Vougiers



Almograves

Hallebardiers



Porte-Étendard



Hérétiques



Démon Vorace

Guisarmiers



Démons volants



Montreur d'ours
- Guide - Ours



Écossais



Milice bourgeoise

Flamands

Piquiers



Pestiférés