

TIME OF LEGENDS

Joan of Arc

Mode Bataille

- v.1.5 - Juin 2022 -





Mode Bataille

En plus du mode Scénario, qui est la version par défaut proposée dans la boîte de base, il existe une deuxième façon de jouer à *Time of Legends: Joan of Arc*, le Mode Bataille. Il s'agit là de faire s'affronter des armées construites par chaque joueur à partir de toutes les figurines disponibles dans le jeu. La construction de l'armée doit respecter les coûts de recrutement de chaque unité ainsi que diverses restrictions. Vous constaterez que les sensations de jeu sont très différentes de celles du Mode Scénario, et se rapprochent d'avantage de celles des wargames sur table. C'est littéralement un "jeu dans le jeu" qui vous est ainsi proposé, avec le même matériel et le même système de jeu.

Les règles du Mode Bataille vous sont proposées en téléchargement sur le site www.mythicgames.net, en français et en anglais.

CONTENU

DÉMARRAGE EN 7 ÉTAPES.....	3
ÉTAPE 1 : TAILLE DE LA BATAILLE	3
ÉTAPE 2 : CHOOSE AN ARMY LIST.....	3
ÉTAPE 3 : CONSTRUIRE VOTRE ARMÉE	3
ÉTAPE 4 : ACHAT DES RESSOURCES	4
ÉTAPE 5 : TYPE DE BATAILLE	4
ÉTAPE 6 : PREMIER JOUEUR.....	4
ÉTAPE 7 : DÉPLOIEMENT	4

BATAILLE EN GROUPE.....	7
-------------------------	---

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES	7
------------------------------	---

MORAL ET DÉROUTE	7
LISTES APOCALYPSE	7
SIÈGE ET MODE BATAILLE	8
INFIRMERIE ET DERNIER ROUND	8
EXPÉRIENCE	8
DISCUSSION	8
CRÉATURES GIGANTESQUES.....	8
PLATEAU CU CIEL	8
FIN DE PARTIE ET ÉGALITÉ	9

PLATEAUX DE JEU	10
-----------------------	----

PETITE BATAILLE : LES HARENGS.....	10
PETITE BATAILLE : SENTILLY	11
PETITE BATAILLE : LA BROSSINIÈRE.....	12
PETITE BATAILLE : MEUNG-SUR-LOIRE	13
BATAILLE MOYENNE : CRÉCY.....	14
BATAILLE MOYENNE : ASSAUT SUR LE VILLAGE.....	15
BATAILLE MOYENNE : COCHEREL.....	16
BATAILLE MOYENNE : PATAY.....	17
GRANDE BATAILLE : AFFRONTMENT EN VILLE	18
PETITE BATAILLE : ÉPREUVE DE FOI	19
PETITE BATAILLE : PRISE EN TENAILLE	20
LE SIÈGE	21
BATAILLE MOYENNE : TERRES BRÛLÉES.....	22
BATAILLE MOYENNE : RAPT AU VILLAGE	23
BATAILLE MOYENNE : RITUEL INSTABLE.....	24
BATAILLE MOYENNE : ASSAUT COORDONNÉ.....	25
GRANDE BATAILLE : LE VILLAGE SACRÉ	26
PETITE BATAILLE : NEIGE ENSANGLANTEE	27

CRÉDITS	28
---------------	----

FICHE D'ARMÉE	29
---------------------	----

Démarrage en sept étapes

Pour jouer une partie de *Time of Legends: Joan of Arc* en Mode Bataille, vous devez suivre ces sept étapes. Si les deux joueurs disposent déjà d'une armée prête, rendez-vous directement à l'étape 5.

Étape 1

Taille de la Bataille

Dès que la taille de la bataille a été décidée, les joueurs choisissent 1-3 listes pour construire leur armée. La taille de la bataille indique le nombre de listes qui peuvent être combinées. Chacune de ces listes propose aux joueurs des unités, ainsi que leurs coûts respectifs et leur valeur de Moral qu'il faudra respecter.

Les tailles de bataille sont les suivantes :

Limitations	Petite bataille	Bataille moyenne	Grande bataille
Taille d'armée (en points)	1500	2500	4000
Nombre de rounds	5	7	8
Cartes Round	3/3/4/4/4	3/3/4/4/5/5/5	4/4/4/4/5/5/5/5
Taille du terrain	Petit (14-16 hexagones)	Moyen (16-20 hexagones)	Grand (20-25 hexagones)
Personnages par armée	1 - 2	1 - 4	2 - 6
Nbre de listes sélectionnables	1	2	3

Les valeurs indiquées dans ce tableau seront importantes lors de la création de vos armées.

Étape 2

Choisir sa ou ses listes d'armée

Une fois la taille de la bataille déterminée, les joueurs vont constituer leur armée à partir d'une ou plusieurs listes d'armée parmi celles disponibles dans ce document. Chacune de ces listes d'armée indique les unités que les joueurs peuvent choisir pour former leur armée, ainsi que leurs coûts et les restrictions de choix. Ainsi, par exemple, si vous jouez une armée historique, votre adversaire devra lui aussi jouer une armée historique et de la même période, à savoir début ou fin de la Guerre de Cent Ans. Il est généralement préférable, pour respecter l'esprit, de jouer des camps différents, mais il est néanmoins possible d'affronter une armée du même camp que vous.

Nous vous conseillons d'imprimer les listes d'armée (voir pdf séparés à télécharger) et de les remplir au fur et à mesure des différentes étapes. Si vous préférez, vous pouvez à la place imprimer la fiche d'armée en dernière page de ce livret.

Étape 3

Construire votre armée

Pour construire son armée, chaque joueur peut utiliser les points qui lui sont attribués selon la taille de la bataille afin d'acheter des unités indiquées sur sa ou ses listes d'armée. Chaque liste d'armée indique également des nombres minimum et maximum d'unités pouvant être achetées. Vous ne pouvez pas acheter plus d'un type d'unité que le maximum indiqué, ni moins d'un type d'unité que le minimum indiqué.

À noter qu'une armée peut être composée de plusieurs listes. Les joueurs ne récupèrent donc bien qu'une fois les ordres indiqués sur la carte Round en début de round et ne choisissent qu'une carte du conseil de guerre.

Vous ne pouvez pas combiner de listes ayant des factions historiques ou mythiques incompatibles (exemple: Une liste française de début de guerre ne peut pas être combinée avec une liste anglaise, une liste du Bien ne pourra pas être associée à une liste du Mal, mais peut être combinée avec une liste française ou anglaise).



Les unités ayant un nombre minimum autre que 0 DOIVENT être achetées. Leur prix compte dans le total de l'armée, comme n'importe quelle autre unité achetée.

Vous ne pouvez pas sélectionner 2 personnages ayant le même nom propre (exemple: Jeanne d'arc et Jeanne d'arc montée).

Une autre limitation devant être prise en compte par les joueurs lors de la construction de leur armée est la suivante : il est impossible d'avoir au sein de son armée deux unités utilisant la même figurine unique. Par exemple, une armée ne peut pas contenir à la fois John Fastolf et Sir John Jouel, ces deux unités utilisant la même figurine unique. Généralement, les figurines uniques sont réservées aux Personnages, et vous verrez si elles utilisent la même figurine unique en regardant simplement la carte de l'unité : si elle possède la même illustration, cela signifie que la figurine est la même pour les deux unités.

Cette règle ne s'applique cependant pas pour l'armée de votre adversaire vis-à-vis de la vôtre. Ainsi, deux armées contenant Jeanne d'Arc peuvent s'affronter sans problème. Après tout, ceci reste un mode de bataille libre, et toutes sortes d'explications sont possibles (l'une des Jeanne d'Arc est peut-être un imposteur ?).



tape 4



Achat de ressources

Après que chaque joueur a construit son armée, il se peut que certains de ses points d'armée n'aient pas été utilisés (volontairement ou non). Ces points peuvent alors être dépensés pour obtenir des ressources supplémentaires en début de partie, en vous référant au tableau d'achat de ressources indiqué sur chaque liste d'armée.

Si votre armée est composée de plusieurs listes, vous ne pouvez utiliser le tableau d'achat de ressources que d'une seule de ces listes.

Vous ne pouvez acheter qu'un ordre de chaque type, mais vous pouvez acheter jusqu'à 3 cartes légendes, 3 points de légende et 3 jetons XP.



tape 5



Type de bataille

Si chaque joueur possède déjà une armée, c'est ici que la partie commence.

Une fois que les armées sont prêtes, il est temps de déterminer le type de la bataille. Pour cela, lancez le dé du Destin.

Le résultat obtenu déterminera le type :



Élimination : détruisez le plus d'unités possible avant la fin de la partie. À la fin de la partie, comptabilisez toutes les unités qui ont été détruites. Chaque unité détruite rapporte au camp adverse un nombre de points de victoire (PV) égal à son coût de Moral ou de XP (voir p.6 et p.7). Le camp qui possède le plus de PV remporte la victoire.



Occupation : accumulez plus de points de victoire (PV) que votre adversaire à la fin de la partie. Gagnez 1 PV par zone occupée par vos unités à la fin de chaque Round, à l'exception de vos zones de déploiement.



Roi de la colline : accumulez plus de points de victoire (PV) que votre adversaire à la fin de la partie. Gagnez 1 PV à la fin de chaque tour ennemi pour chaque zone occupée par vos unités de l'hexagone « Objectif » du plateau de jeu, précisé sur le schéma.



Assassinat : chaque joueur choisit un Personnage de son armée, qui devient alors son Général (ce Personnage ne peut pas avoir le trait Immortel). Lorsque le Général est détruit, votre adversaire gagne immédiatement la partie. Si l'armée d'un joueur ne contient pas de Personnage, son unité au coût le plus élevé est automatiquement désignée à la place.



tape 6



Premier joueur



Une fois que tous ces paramètres ont été définis, les joueurs doivent déterminer lequel d'entre-eux jouera en premier.

Pour cela, lancez une pièce ou un jeton du jeu ayant deux faces différentes. Le joueur devinant le résultat du lancer de pièce peut choisir parmi les deux options suivantes :

- Prendre le jeton Premier joueur. Dans ce cas, son adversaire désigne le plateau de jeu sur lequel se déroulera la bataille. Puis le Premier Joueur choisit la couleur (Bleue ou Rouge) de ses zones de déploiement (voir Etape 7).
- Jouer en deuxième. Dans ce cas il désigne le plateau de jeu sur lequel se déroulera la bataille et donne le jeton Premier joueur à son adversaire.

Étape 7

Déploiement

1. Sélection du plateau

Le deuxième joueur choisit un plateau de jeu parmi ceux disponibles dans ce document, sur lequel se déroulera la bataille. Le plateau choisi doit correspondre au type de la bataille (petite ou moyenne).

Les joueurs rassemblent ensuite les tuiles de manière à former le plateau de jeu sélectionné.

2. Déploiement des Civils

Si le plateau de jeu contient des emplacements pour Civils, alors un Civil aléatoire doit être placé sur chacun de ces emplacements. Pour le désigner, mélangez la pile des cartes d'unités des Civils disponibles (voir liste des Civils ci dessous). Pour chaque emplacement, piochez une carte. Placez la figurine du Civil correspondant sur la zone et sa carte face visible à proximité du plateau de jeu.

Si un Civil est utilisé dans la liste d'armée d'un des joueurs, retirez-le de la liste des Civils.

La liste des Civils disponibles pour le mode Bataille est la suivante :



Devin Forgeron Prêtre



Marchande Rebouteuse Apothicaire



Médecin Bourgeois Guide

3. Ajouter du relief.

Le Premier Joueur pose un rocher ou un buisson dans une zone en dehors des zones de déploiement.

Puis le Deuxième Joueur pose 2 rochers ou buissons sur une à deux zone en dehors des zones de déploiement.

Le Premier Joueur pose un dernier rocher ou un buisson en dehors des zones de déploiement.

4. Déploiement des armées

Les joueurs vont déployer alternativement les unités de leur armée en respectant la procédure suivante :

a) Le Premier joueur choisit la couleur (Bleue ou Rouge) de ses zones de déploiement. Il désigne un hexagone de cette couleur et déploie une ou plusieurs unités de son armée (au moins une) dans la ou les zones de cet hexagone, en respectant les règles de saturation.

b) Le deuxième joueur hérite des zones de déploiement de la couleur opposée au Premier joueur. Il désigne un hexagone de cette couleur et déploie une ou plusieurs unités de son armée (au moins une) dans la ou les zones de cet hexagone, en respectant les règles de saturation.

Répétez les étapes a et b jusqu'à ce que toutes les unités des deux armées soient déployées, mais en respectant la restriction suivante : les joueurs ne peuvent pas déployer des unités dans un hexagone contenant déjà au moins une de leurs unités.

Toutes les unités n'ayant pas été déployé lors de cette phase sont placés dans la zone de ralliement différée de l'infirmerie.

Si vous jouez en mode assassinat vous devez déployer votre général, sinon vous perdez la partie.

Une fois tout ceci mis en place, formez les piles de cartes nécessaires pour une partie (Round, Légende, Conseil de guerre). Si l'une des deux armées qui s'affrontent est l'armée du Mal ou l'armée du Bien, utilisez le deck de Légende Mythe. Sinon utilisez par défaut le deck de Légende Tactique.

Vous pouvez maintenant commencer la partie !



Bataille en groupe

(2 joueurs contre 2 joueurs)

Lors d'une bataille en groupe, les 4 joueurs présents se répartissent en 2 équipes de 2 joueurs. Ils choisissent ensuite un format de bataille, déterminant leurs valeurs de points d'armées ainsi que les cartes Round qui seront utilisées durant la partie (Les minimums de Personnages par armées restent les mêmes que pour une partie standard de mode Bataille).

Taille de bataille et points :	Cartes Round utilisée
Petite 1250	2-2-2-3-3-3
Moyenne 2000	2-3-3-3-3-3-4
Grande 3250	3-3-4-4-4-4-5-5

Le reste de la mise en place de la partie suit les mêmes règles que pour une partie standard de mode Bataille. Une Bataille en groupe est toujours jouée sur une carte de taille égale ou un cran supérieure à son type de Bataille (par exemple, une petite Bataille en groupe peut être disputée sur une carte Petite ou Moyenne). Le joueur étant désigné comme le premier joueur sera le Joueur 1. Le joueur qui s'opposait à lui durant la détermination du premier joueur sera le Joueur 3. L'équipe 1 est composée du Joueur 1 et du Joueur 2. L'équipe 2 est composée du Joueur 3 et du Joueur 4.

Un joueur ne peut pas activer ou Commander les unités de l'autre joueur de son équipe, ni posséder d'unités situées dans la même zone que les unités de l'autre joueur de son équipe. Les ressources de chaque joueur (jetons, cartes Légende, etc) ne sont pas partagées.

Lors d'une bataille en groupe, le Moral est calculé par équipe : La valeur de Moral de chaque armée d'une même équipe est additionnée, et le seuil de déroute est calculé depuis cette valeur.

Durant la partie, les joueurs suivront l'ordre de jeu suivant :

- Joueur 1
- Joueur 2
- Joueur 3
- Joueur 4

Durant la phase d'ajout de relief du déploiement, chaque joueur place, chacun à son tour, un élément de décor (buisson ou rocher) dans une zone de leur choix en dehors des zones de déploiement.

Déploiement

Les joueurs de l'équipe 1 désignent un hexagone de leur zone de déploiement et y déploient leurs troupes dans des zones différentes de l'hexagone. Les joueurs de l'équipe 2 désignent alors un hexagone de leur zone de déploiement et font de même. Les deux équipes alternent de cette façon jusqu'à ce que toutes leurs troupes aient été déployées. Si, pour une quelconque raison, des unités n'ont pas pu être déployées, elles sont placées dans la zone d'attente de l'infirmerie.

Un ordre joué par un joueur (autre qu'Opportunisme durant un tour adverse) n'est retiré du plateau de jeu qu'une fois que tous les joueurs de son équipe ont terminé leur tour. Une même zone ne pourra donc pas être activée deux fois par deux joueurs différents de la même équipe durant un round (sauf avec un ordre de Réactivation).



Règles supplémentaires

Le Mode Bataille utilise exactement les mêmes règles que celles décrites dans le livret de règles de *Time of Legends: Joan of Arc*.

Voici les quelques règles supplémentaires ou précisions que ce Mode de jeu nécessite :

Moral et déroute

Il existe une condition de victoire (ou de défaite !) alternative lors de n'importe quelle partie du Mode Bataille : la déroute. En effet, afin de mieux simuler une vraie bataille entre deux armées, les bataillons ne se battent pas jusqu'au dernier homme. Si leur moral tombe trop bas, ils entreront en déroute et abandonneront le combat. Leur adversaire gagne alors immédiatement la partie.

Chaque unité d'une armée dispose d'une valeur en points de Moral indiquée sur la liste d'armée correspondante. Ajoutez toutes les valeurs de Moral de toutes les listes d'armées composant votre armée pour obtenir votre total de points de Moral.

Toute unité apparaissant sur le plateau de jeu après le début de la partie (hors unités non déployées), ou toute unité générée par une autre unité, ne compte pas dans le total de points de Moral des joueurs. Si ces unités sont détruites, elles ne retirent également pas de points de Moral à leur propriétaire.

Exemple : L'un des joueurs dispose de John Talbot dans son armée. En le faisant passer au niveau 2 du Mal, John Talbot génère deux unités de Chiens de guerre qui sont déployées dans sa zone. Ces unités n'ajoutent pas de points au total de points de Moral de leur propriétaire. Si ces unités sont détruites, aucun point de Moral n'est déduit du total de leur propriétaire.

Une fois votre total de points de Moral connu, vous devez déterminer le Seuil de Déroute, qui est tout simplement égal à $2/3$ du total de Moral, arrondi au chiffre supérieur. Inscrivez ce chiffre sur votre Fiche d'Armée, dans l'emplacement situé juste en dessous du Total de Moral, puis entourez la case correspondante sur le compteur de Perte de Moral.

Chaque fois que l'une de vos unités est détruite, cochez autant de cases de Perte de Moral que de points de Moral correspondant à l'unité détruite. Si vous cochez la case de votre Seuil de Déroute, votre armée entre en déroute, et vous perdez immédiatement la partie.

Exemple : L'armée du Bien de Guillaume possède 22 points de Moral. En multipliant ce total par $2/3$, Guillaume obtient 14,67 arrondi à 15. Guillaume inscrit donc le chiffre 15 dans la case du Seuil de Déroute et entoure la case correspondante. Durant la partie, chaque fois qu'une de ses unités est Détruite, Guillaume coche autant de cases que de points de Moral correspondant à l'unité détruite. S'il coche la case de son Seuil de Déroute, la bataille s'interrompt immédiatement et Guillaume perd la partie.

*Exemple 2 : Marty a une armée composée de deux listes : Destructeurs de monde qui totalise 18 de moral et Français début de guerre qui totalise 15 points de moral. Le seuil de déroute de l'armée est donc de 22 ($15+18 = 33$; $33 * 2/3 = 22$). Si Marty perd 22 point de moral au cours de cette partie, toute son armée partira en déroute.*

Une unité envoûtée de façon à changer de camp compte comme étant détruite pour son propriétaire original. Par la suite, cette unité n'influe pas sur le Moral de son nouveau propriétaire, et donc sa destruction n'occasionne pas de perte de Moral.

Listes Apocalypse

Pendant une partie de mode Bataille, si vous choisissez une liste d'armée d'allégeance Bien ou Mal, vous pouvez dépenser un nombre spécifique de vos points d'armée de base (dépendant de la taille de la bataille jouée) dans la liste d'armée d'Apocalypse de même allégeance plutôt que dans vos listes d'armée normales. Les points que vous pouvez dépenser dans les listes d'Apocalypse ne sont pas des points supplémentaires, et sont pris dans votre total de base de points d'armée.

Points d'armées pouvant être alloués selon la taille de la bataille :

- Petite bataille : 350 pts.
- Bataille moyenne : 750 pts.
- Grande bataille : 1250 pts.

Les listes d'Apocalypse ne peuvent donc pas être choisies directement pour composer une armée, car elles ne sont que des listes complémentaires à celles du Bien et du Mal.

Siège et mode bataille

Lors de la constitution des armées pour une partie de Siège, les joueurs créent chacun leur armée comme pour une bataille normale de taille moyenne ou grande, respectant les minimums et maximums d'unités et de Personnages de chacune de leurs listes. Les joueurs se mettent ensuite d'accord pour choisir un assiégeant et un assiégé. S'ils n'y arrivent pas, lancez un dé noir : sur un résultat Bouclier, c'est le plus jeune des joueurs qui sera l'assiégeant.

L'assiégeant bénéficie alors de 250 points d'armée supplémentaires et peut ajuster son armée en conséquence. Les deux joueurs prennent ensuite la liste d'armée correspondant à leur rôle (assiégeant ou assiégé) et y choisissent des unités à hauteur de 750 points d'armée en bataille moyenne, et 1250 points dans le cas d'une grande bataille.

Un siège dure aussi longtemps qu'une partie classique. Référez-vous au tableau des tailles de bataille pour définir les cartes de round à utiliser.

Durant une partie de Siège en mode Bataille, suivez les mêmes règles que lors des scénarios de l'extension Siège, ce qui inclut la phase de Siège et ses conséquences.

Toute partie de Siège en mode Bataille est une bataille de Roi de la colline spéciale. Les objectifs sont indiqués sur chaque carte de Siège. Si le joueur assiégeant remplit ces objectifs à la fin d'un round, il gagne la partie.

L'assiégé remporte la partie si tous les Personnages adverses sont détruits ou Hors de combat à l'issue de la phase de camp d'un round.

Infirmierie et dernier round

En mode Bataille, toute unité présente ou placée dans l'infirmierie ou en ralliement différé au cours du dernier Round est détruite (même les unités immortelles).

Expérience

Chaque unité détruite rapporte au joueur adverse autant de jetons XP que de points de Moral de l'unité détruite.

Discussion

Les règles de Discussion ne sont pas utilisées dans ce mode de jeu. Ainsi, même si un civil possède le symbole de discussion, vous ne pourrez effectuer cette action.

Ecréatures gigantesques

Les règles spéciales suivantes s'appliquent aux créatures gigantesques :

- Dans le Mode Bataille, les créatures gigantesques ne sont jamais placées à l'infirmierie. Chaque résultat Hors de Combat appliqué après défense à la créature gigantesque lui inflige systématiquement 1 jeton Blessure, même lorsque la créature gigantesque ne dispose plus que d'un seul point de vie
- Lors du déploiement, le joueur peut placer sa créature gigantesque dans n'importe quel hexagone de déploiement allié. Il retire alors tous les éléments de terrain (arbres, bâtiments, ruines, etc.) éventuellement présents dans l'hexagone et y place la créature gigantesque.

Plateau du ciel

Exactement comme pour un scénario, la présence d'au moins une unité volante nécessite la création d'un plateau du ciel, en suivant exactement les mêmes règles que celles décrites en pages 28 et 29 du livret de règles.

Fin de la partie et égalité

Il arrive qu'aucun des joueurs n'ait atteint son objectif à la fin de la partie ou que les joueurs comptabilisent le même nombre de Points de Victoire. Pour les départager dans ce cas, c'est le joueur dont l'armée dispose du total de points de Moral restants le plus élevé à la fin de la partie qui l'emporte. En cas d'égalité, la bataille se solde par un match nul.

Exemple : l'armée du Bien de Guillaume possédait 22 Points de Moral et en a perdu 12, soit un total restant de : $22 - 12 = 10$. L'armée du Mal de Thomas possédait 20 points de Moral et en a perdu 12 également, soit un total restant de : $20 - 12 = 8$. Guillaume est donc le vainqueur.



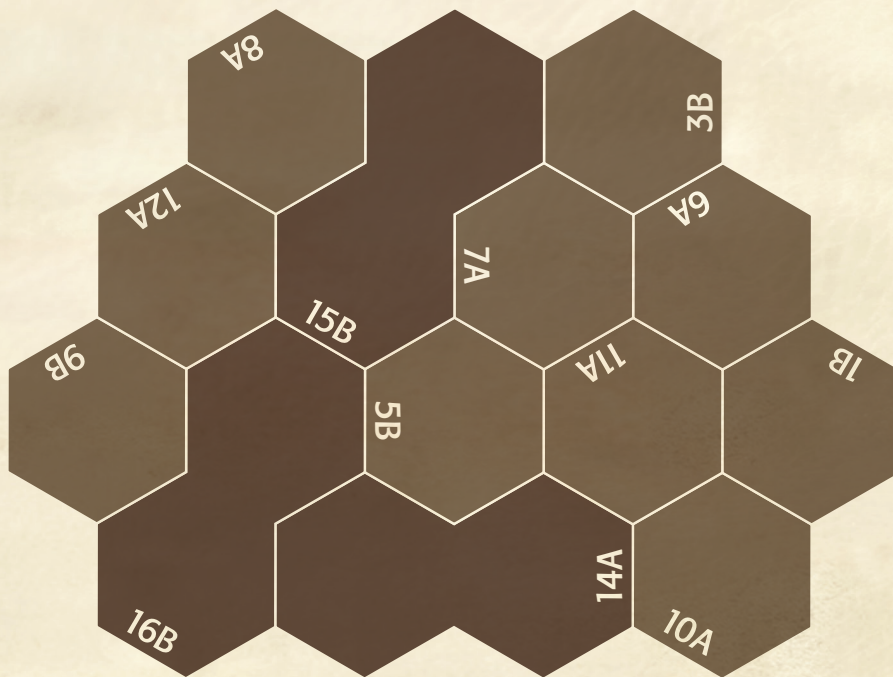
Les Harengs



- Petite bataille -
Sentilly



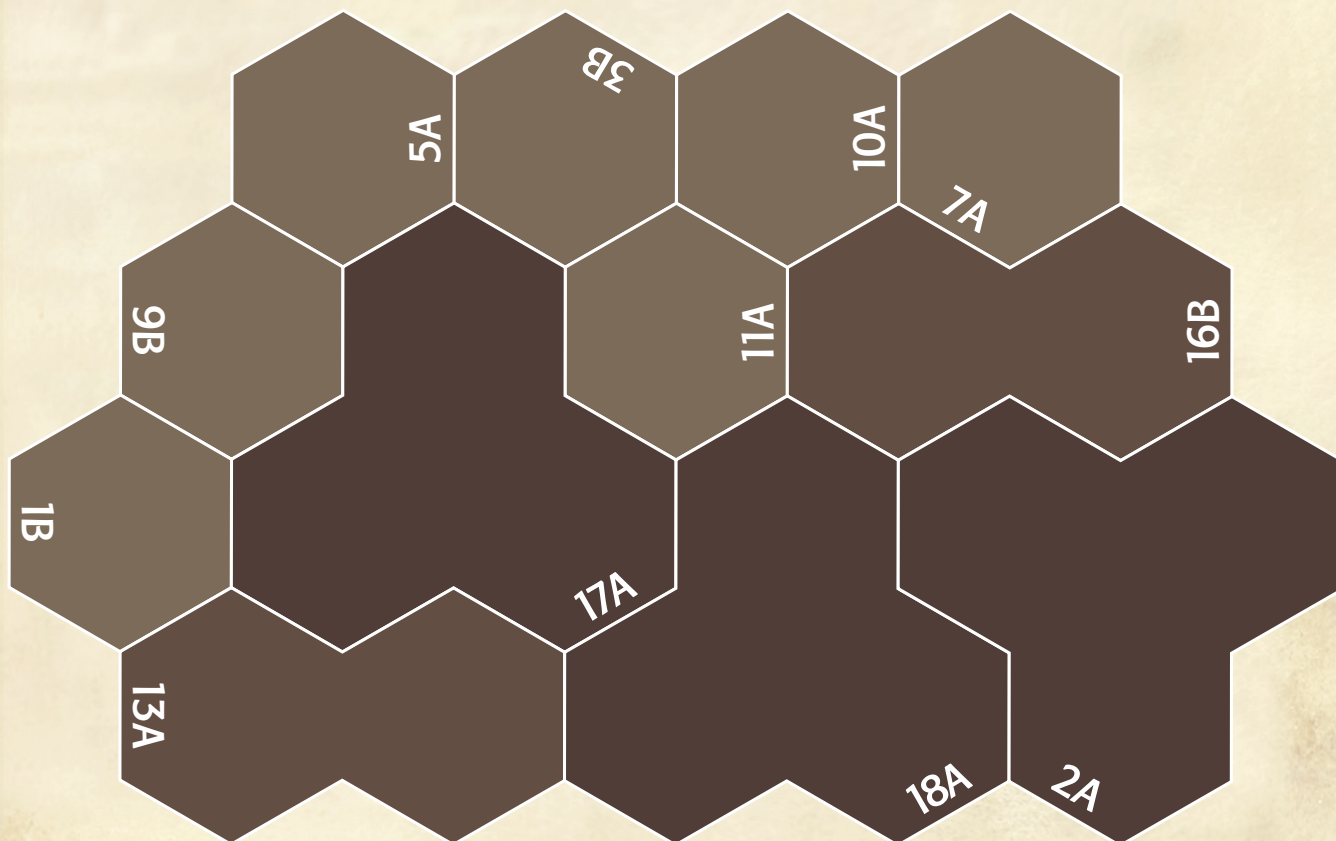
La Brossinière



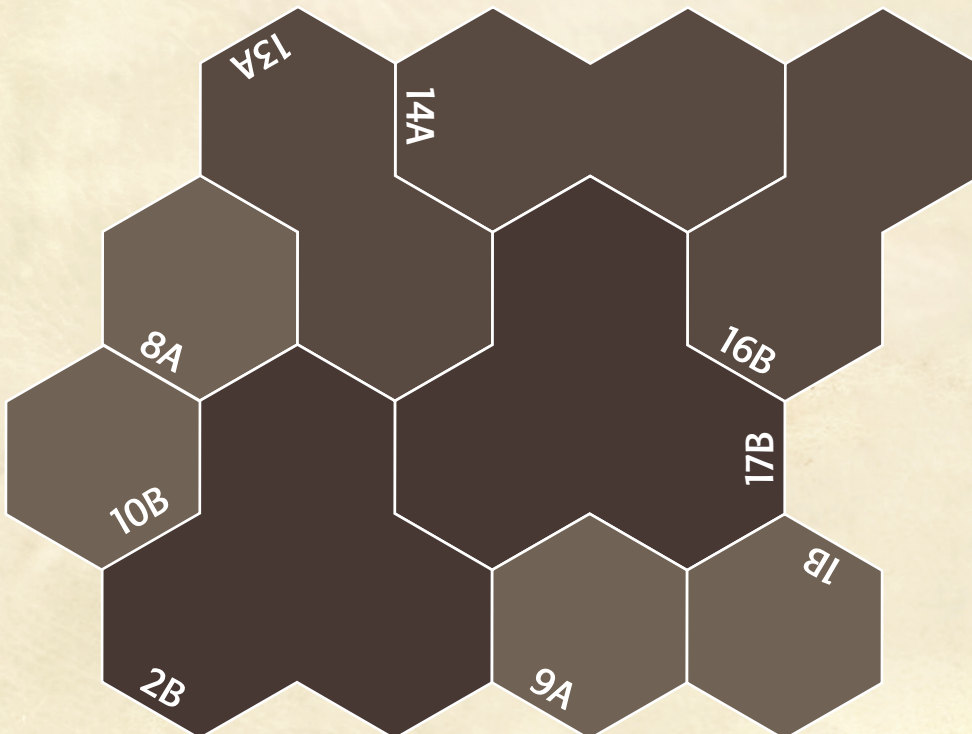
Meung-sur-Loire



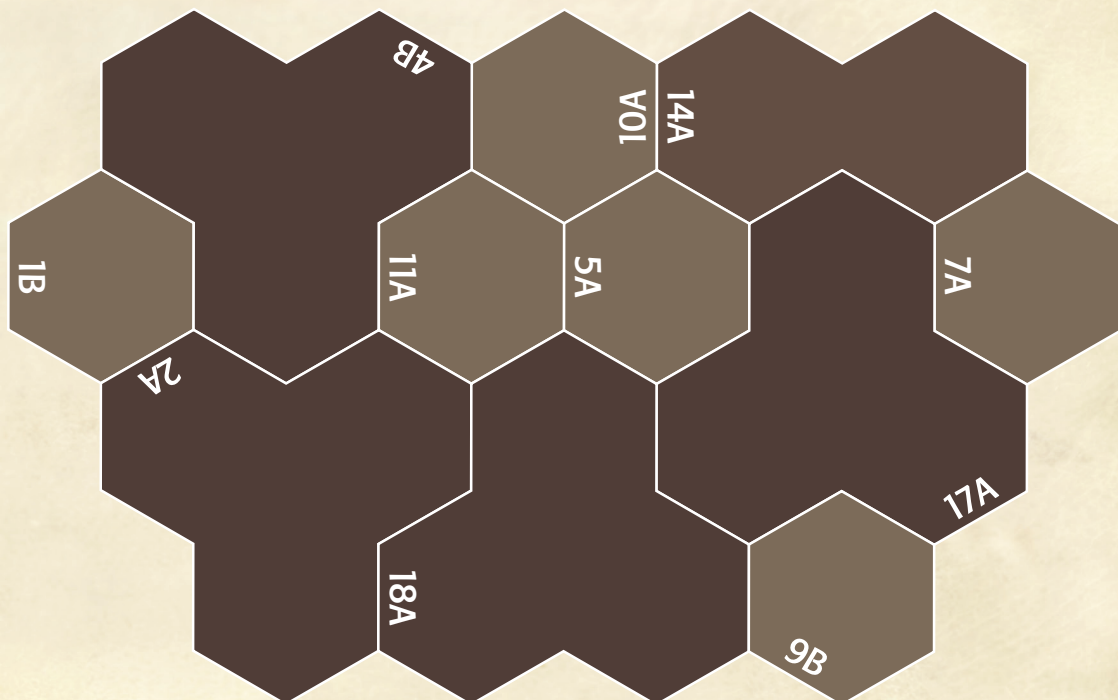
Cr cy



Assaut sur le village



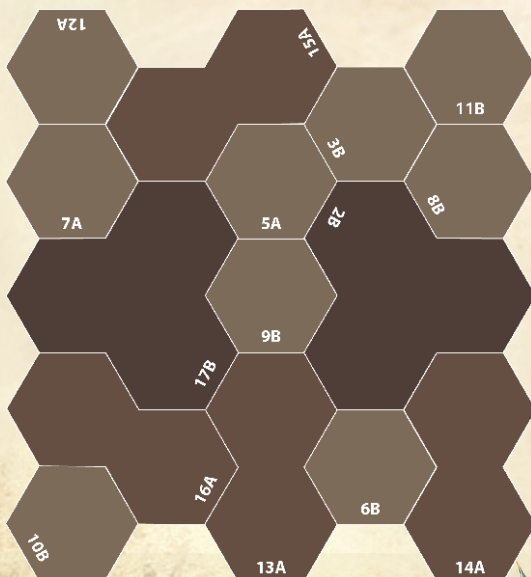
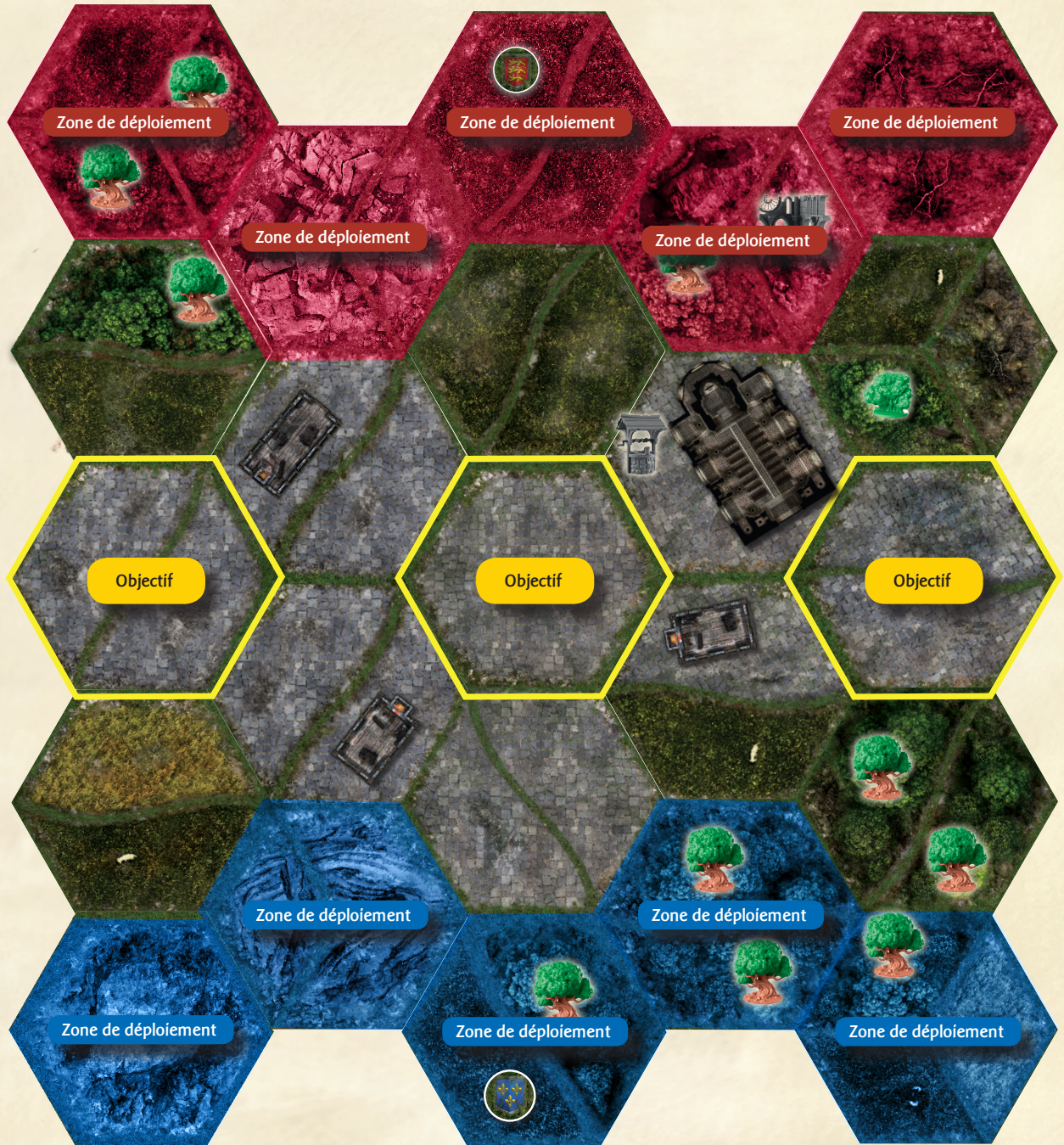
- Bataille moyenne -
Cocherel



Patay

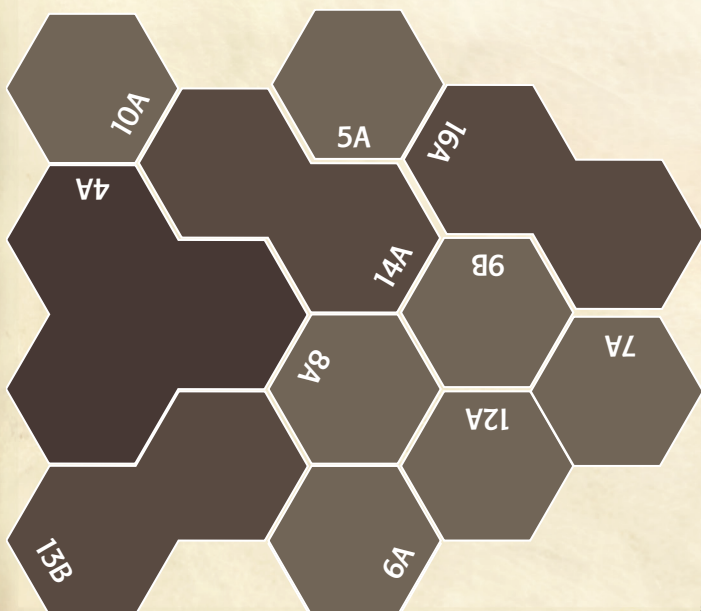


Affrontement en ville



- Petite bataille -

Épreuve de foi



Note : Cette carte contient des zones d'Objectif, et non des hexagones d'Objectif.
 Durant une partie de Roi de la colline, la zone d'Objectif contenant les ruines rapporte 2 points de victoire au joueur qui l'occupe, contre 1 pour la zone de l'église.

Prise en tenaille



Siege

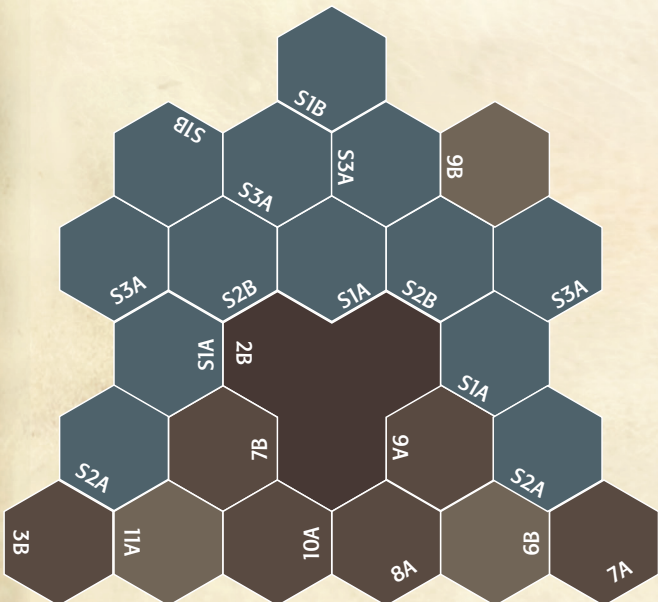


Le joueur Assiégé ne peut déployer que 2 unités par zone de remparts.

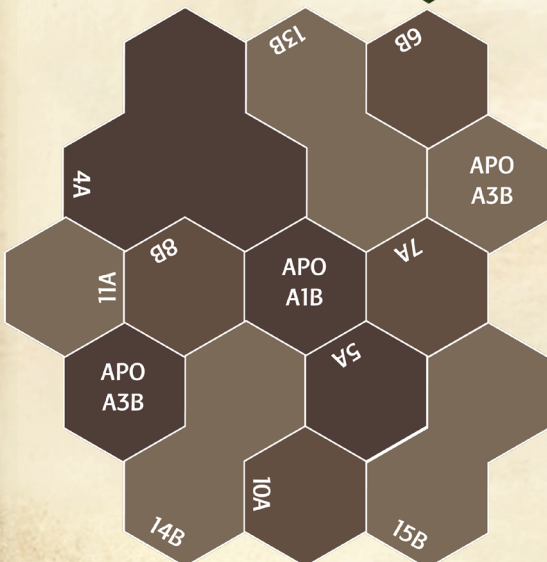
Les objectifs du joueur Assiégeant sur cette carte sont les suivants :

- Contrôler 3 zones parmi les zones contenant les maisons ou la zone contenant l'église à la fin d'un round.
- La zone du donjon est libre ou alliée, et les zones d'intérieur du donjon sont libres ou alliées à la fin d'un round.

Si aucun de ces objectifs n'est accompli à la fin de la partie, le joueur **Assiégé** remporte la partie.



Terres brûlées



- Une zone de cimetière peut être utilisée comme point de Ralliement par le joueur la contrôlant.

- Toutes les unités situées dans une zone de pentacle gagnent le trait Impétueux. Toute attaque initiée depuis une zone de pentacle lance 1 dé rouge supplémentaire.

Rapt au village



Rituel instable



- Il est impossible d'utiliser le Commandement depuis une zone Empreinte. Une unité activée par une action de Commandement ne peut pas se déplacer dans cette zone. Les Personnages situés dans cette zone gagnent les traits Cruel et Pourfendeur. Une zone Empreinte dispose également des effets habituels du terrain présent sous l'empreinte.

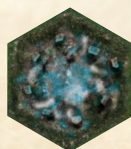
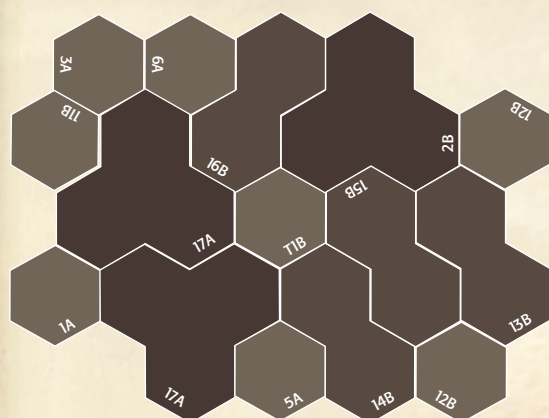
- Toutes les unités situées dans une zone de lave gagnent le trait Terreur 2. À la fin de chaque round, lancez 2 dés rouges : appliquez les résultats Tué et Hors de combat obtenus sur jusqu'à 2 unités présentes dans la zone, sans défense possible.

- Toutes les unités situées dans une zone de pentacle gagnent le trait Impétueux. Toute attaque initiée depuis une zone de pentacle lance 1 dé rouge supplémentaire.

Assaut coordonné



Le village sacré



BOSQUET SACRÉ (TUILE TIB)

Lorsque vous défendez ou que vous attaquez depuis cette zone, vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés.

MUR FORTIFIÉ

Les Murs fortifiés sont des éléments de bordure. Toute Unité derrière un Mur fortifié ne peut ni être la cible d'une Attaque de mêlée, ni d'une Attaque de tir. Les murs fortifiés bloquent toute Ligne de Vue. Toute Unité qui ne possède pas l'icône Volante ou le Trait Saut ne peut pas traverser une frontière comportant un Mur fortifié.

Neige ensanglantée



MISE EN PLACE

Durant la Mise en place, mélangez face cachée les jeton Glace 3-4-4-5, puis placez-en 1 par zone de rivière gelée.

JETONS GLACE

Révélez le jeton Glace lorsqu'une Unité entre ou est repoussé dans une zone de rivière gelée. Si le nombre d'unité qui se déplacent avec une action Mouvement dans une zone de rivière gelée est plus grand que la valeur du jeton Glace, immédiatement après ce mouvement, tuez autant d'Unités que nécessaire pour l'avoir pas plus d'Unités dans la zone que la valeur du jeton Glace.

Toute Unité repoussée dans une zone de rivière gelée qui comporte déjà autant d'Unités que la valeur du jeton Glace est immédiatement tuée.



Crédits

Basé sur le développement initial de Pascal Bernard

Auteur du Mode Bataille : Pierre Soriot

Battle Mode Lead Developer: Anastasios Grigoriadis

Mise en page du Mode Bataille : Raphaël Biolluz (Pika Games)

Traduction du Mode Bataille : Raphaël Biolluz (Pika Games)

Développeurs : Patrick Receveur & The Mythic Team

Historical Army Lists Developer: Hervé Caille, Pierre Soriot

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

Illustration des tuiles : Charles "Carl Art" Salom

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

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 : David R'lyeh

Relation presse US : Sam Healey

Directeurs artistiques : Stéphane Gantiez, Christophe Madura

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

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

Testeurs : Nael Evain, Louis Guillon, Philippe Villé, Erwan Guellec, Pierre Soriot and over 2000 people during our Tour of Legends!

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

Localization Manager: Anne Vétillard

Relecteurs : Neil Answych, Norbert Schmitt, Francesco Mariottini, Mathew Somers, Laurent Mussot, Marc Caldéré, Bruno Cailloux, Ben Clapperton, Ella Colles, Thomas Giraud, Erwan Guellec, Heidi Lajos and all of the backers who helped us proofread the rules!

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

Textes d'ambiance : Patrick Receveur, Erwan Guellec

Préproduction des figurines : Aurélien Diot

Responsable de production : Erwann Le Torrivellec, Helena Tzioti, Anastasios Grigoriadis

Supervision des artistes et des sculpteurs : Stéphane Gantiez, Christophe Madura

Éditeurs : Benoit Vogt & Léonidas Vesperini

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

Remerciements de l'auteur :

Aux brillants et généreux Ambassadeurs Mike Monnier, Ben et Peps, Romain Delavie, Vincent-Thierry Savidan, Andy Cahard, Mathieu Giroux, Pascal Vanpée, Nicolas Lamberti et à tous ceux que je n'ai pu avoir la chance de rencontrer ; Léonidas Vesperini qui a toujours cru en *Jeanne d'Arc*, Patrick Receveur fidèle compagnon de création des champs de batailles de Normandie, Julien Borne pour sa participation engagée, Laurent Levi pour toutes ses figurines prototypes et son soutien sans faille, Hervé Caille pour son fabuleux jeu de figurines *L'art de la guerre*, Julien Marty grand échevin du jeu vidéo *Montjoie !* et *Jeanne d'Arc*, Guillaume Bouilleux Mr « Hex Rules » pour son soutien à la cause historique et culturelle, Charlie Delacretelle et sa famille pour ses soirées normandes, Docteur Mops pour son humanisme, Christophe Barthelemy dit « le saint homme de la prog », Frédéric Condette super héros « Mr Chronicles », Mathieu Saintout et Fabien Marteau les troubadours du JDR pour m'avoir écouté des heures leur raconter l'histoire du jeu JoA, Guillaume Gigleux pour son amour des jeux, Mr Phal pour sa franchise, Stéphane Hilbold pour sa vision du game design, Olivier Carlo pour sa truculence de collectionneur de KS, Tristan Alexandre pour ses illuminations et ses conseils éclairés, Yann et Clem vieux compagnons ludiques, Alexandre Bonvalot grand peintre des armées, Claude Amardeil passionné de jeux d'histoire et de « Menace Alien », Frédéric Romero dit « l'Empereur » pour sa contribution ludique napoléonienne, Guillaume Leguyader une idée à la minute chez Victoria Game, Philippe Papoux Le Pape « le vrai Duguesclin », Florent Coupeau vétéran des guerres de Bretagne, Nicolas Stratigos pour son irremplaçable magazine *Vae Victis*, Dominique Sanche pour ses super articles, Pierre Pinaud « le roi de Cellules Grises » vétéran de *Montjoie !* François Haffner la mémoire du jeu, PO Barome « Major Scott » le maestro du réglage des jeux de cartes, Paolo Tidu pour sa passion du Seigneur des anneaux, Emmanuel Perez grand conteur de la saga *Jeanne d'Arc*, Yvan Roche dit « le seigneur de la Gratte » quand est-ce que tu fais un dessin animé sur *Jeanne d'Arc* ? Pierre Ortolan dit Davout « vive l'Empereur ! » et compagnon de Jeanne, Laurent Pouquet et Nicolas Courtellemont les barons des tests, Michel Pinon « à la retraite je fais des jeux ! » et il l'a fait, Cédric Nemintius grand maître marchand ludique, Stéphane Grandazzi « winter is coming », Théophile Monnier « le guide » sans qui rien n'aurait pu commencer, Gary Chalk et Tony Webster pour avoir inventé *Cry Havoc* qui a bercé ma jeunesse, Buxeria et les Edition Historic one pour avoir relancé la série *Cry Havoc*, Cédric Dominique vieux compagnon d'armes toujours fidèle et ses jolies figurines de chevaliers en 15 mm, Stéphane Gallani marchand ludique ambulant, Nicolas Jamme grand enlumineur des chroniques johanniques, Olivier Caira savant fou, Club Achille, Jérôme Javelat collectionneur fou de figurines, Nicolas Favre pour ses conseils en figurines, Erwan Griffon maître d'arme et fidèle compagnon des débuts, Catherine Randrian Tsehero arracheuse de dents bordelaise, Fouzia Receveur pour sa patience et pour m'avoir prêté Patrick. Merci au sympathique salon Octogones, Michel Lalet qui m'a appris tant de choses, Philippe Despallières pour son intarissable verve, Nicolas Lamberti fidèle chevalier corse, David Burkle et Damien Coltice pour avoir poussé le JDR de Jeanne, Arnaud Leclerc pour son savoir sur les choses militaires et sa précision, Pierre Le Pivain vieux compagnon d'armes dit Mr BD *Jeanne d'Arc*, Philippe Chanoinat dernier « Tonton Flinguer », Sylvain Garet premier chevalier de la Table ronde qui m'a soutenu depuis *Montjoie !*, Camille Camaret pour son amour, Julie et Axel les démons de la maison.

À l'historien Jean Favier qui m'a fait découvrir la guerre de Cent ans il y a plus de 20 ans.

Remerciements à toute l'équipe de Mythic Games.



Commandant



Armée

Légende

T

M

Mode Bataille



Personnages - Créatures Gigantesques

Points

MORAL



Unités

Nombre

Points

MORAL

Ressources

80

120

150

150

30

50

40

TOTAL
MORAL

POINT
RUPTURE

Total Points

PERTE MORAL

5

10

15

20

25

30

Points de Victoire

5

10

15

20

25