

TIME OF LEGENDS

Joan of Arc



Arg Nova



La controverse de l'Ars Nova

- Avignon -1343 -



Le pape Clément VI a réuni en Avignon Jean de Murs et Philippe de Vitry pour qu'ils défendent leur théorie sur l'Ars Nova. Jean de Murs est un célèbre mathématicien et philosophe ; Philippe de Vitry, évêque de Reims et réformateur, est un compositeur renommé. Ils ont tous deux développé les bases d'un nouveau système de mesures et de nouvelles harmoniques, l'Ars Nova. L'Église reproche à l'Ars Nova de mélanger des mélodies profanes aux musiques liturgiques, et le pape Benoît XII s'oppose fortement à ce nouveau courant musical. En 1343, ces deux hommes doivent s'expliquer dans une controverse face aux défenseurs de l'Ars Antiqua. Depuis plusieurs semaines, Jean de Murs et Philippe de Vitry préparent leur défense dans l'abbaye Saint-André de Villeneuve-les-Avignon. Mais certaines de leurs partitions leur ont été dérobées, et ils sont sujets à d'étranges malaises. Jean de Murs, très souffrant, est même alité. Philippe de Vitry a envoyé une lettre d'appel à l'aide à un ami franciscain, le frère François, disciple du célèbre théologien Guillaume d'Ockham. Ancien inquisiteur, le frère François arrive à l'abbaye en compagnie de deux de ses novices pour élucider ces mystères. Il comprend rapidement que l'ordre des Bénédictins juge l'Ars Nova comme une musique hérétique. Il lui faut d'abord retrouver les poudres qui ont servi de poison, puis découvrir la crypte où sont dissimulées les partitions, tout cela avant l'arrivée de l'inquisiteur papal.



Franciscains



Le franciscain



Novice 1



Novice 2



Moines



1 Vieux moine



2 Moine bibliothécaire



4 Moine processionnel



8 Moine



Jetons Objet cachés

Mélangez et placez face cachée les jetons suivants aux endroits correspondants sur le plateau de jeu : 2 jetons Moine, 3 jetons Herbe médicinale, 3 jetons Carte de l'abbaye, 3 jetons Piège, 3 jetons Dé, 4 jetons Lecture de parchemin.

Placez les jetons suivants face révélée dans leurs zones respectives : Vin (vigne), Miel (ruche), Jambon (cellier), Barre à mine (carrière).

Disposez la piste Inquisiteur/Épreuve et la carte de Philippe de Vitry. Mélangez les pioches de cartes Abbaye et Épreuve comme indiqué sur la page suivante.



Conditions de victoire

Dans ce scénario, les joueurs jouent en mode coopératif contre le jeu.

Ils ont trois objectifs :

- Empêcher la mort de *Philippe de Vitry* par empoisonnement.
- Ouvrir la crypte avant l'arrivée de l'inquisiteur.
- Trouver des partitions d'Ars Nova dissimulées dans la crypte.



Terrain et déploiement



Jeton Crâne



Jeton Partition d'Ars Nova

Avant la partie : Prenez les 12 jetons Crâne et les 4 jetons Partition d'Ars Nova. Mélangez-les, et placez-les face cachée sur les 16 cases du plateau Crypte.



Règles spéciales

Dans ce scénario, l'appellation « unité de moine » fait référence à toutes les unités dont le nom contient le mot « moine ». Des unités appartenant à des joueurs différents peuvent partager la même zone.

NOMBRE DE JOUEURS

Ce scénario peut être joué par 1 à 3 joueurs.

À 3 joueurs, chacun prend le contrôle d'un Personnage : Le franciscain, le Novice 1 ou le Novice 2.

À 2 joueurs, les joueurs choisissent chacun un Personnage. Le troisième Personnage est joué simultanément par les deux joueurs (en utilisant leurs propres Ordres).

À 1 joueur, tous les Personnages sont contrôlés par le même joueur. Celui-ci prend 3 plateaux Joueur.



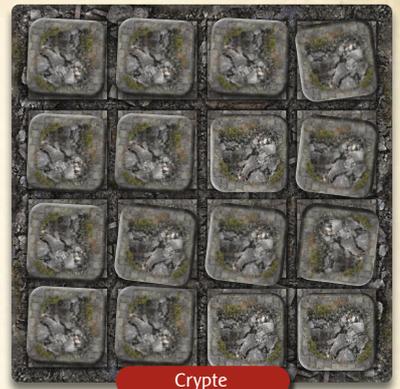
Tuiles à préparer : 2, 3, 9, 13, AN1, AN2, AN3, AN4, AN6, AN7, AN8



Piste Épreuve



Empoisonnement de Philippe de Vitry



Crypte



Moine Moine bibliothécaire

Moine Moine bibliothécaire

Moine

2 x Moine

Pioche Épreuve

Vieux moine

Philippe de Vitry

4 x Moine processionnel

Moine

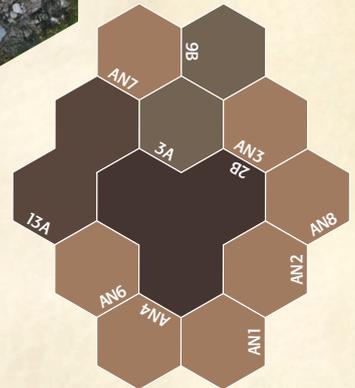
Le franciscain Novice 1 Novice 2

Moine

Moine



Pioche Abbaye



ROUND

Si la pile de cartes Round est épuisée avant l'arrivée de l'inquisiteur, les joueurs reçoivent automatiquement 3 Ordres par round (au-delà des 6 rounds initiaux) jusqu'à la fin de la partie.

ORDRE DE JEU

Franciscain, Novice 1, Novice 2.

FIGURINES SEULES

Dans ce scénario, les figurines des Moines ne sont pas placées sur des socles de Troupe, mais restent isolées. De plus, les zones ont une contenance illimitée.

RÉSERVE COMMUNE COOPÉRATIVE

Les joueurs disposent d'une réserve commune de jetons , et , et de cartes Légende. Dès qu'un joueur gagne un jeton ou une carte, il rejoint cette réserve commune. Les Ordres d'activation sont individuels.

MORT

Les Personnages des joueurs ne peuvent pas être détruits durant ce scénario. Si l'un d'eux voit ses points de vie atteindre 0, le joueur le contrôlant perd tous ses Ordres. Le Personnage est retiré du plateau, et sera redéployé lors de son prochain tour comme un Personnage sortant de l'infirmerie.

LES CARTES ABBAYE

Au début de chaque round, piochez une carte Abbaye. Les cartes Abbaye indiquent :



A Le nombre de cases que parcourt l'inquisiteur sur sa piste.

B L'empoisonnement de *Philippe de Vitry*.

C Le déplacement des *Moines* dans l'abbaye. (voir Les Moines de l'abbaye).

D Une valeur d'Épreuve, définissant la difficulté de chaque épreuve (voir Épreuves).

E Des événements qui ont lieu une fois que la carte Abbaye est révélée.

Des missions que les joueurs peuvent accomplir une fois durant le round, avec les récompenses associées.

F L'emplacement de la crypte est révélé durant ce Round (voir jetons **G** Plan de l'abbaye).

Un joueur peut dépenser 3  à n'importe quel moment pour regarder la carte Abbaye du round suivant.

L'inquisiteur papal

L'inquisiteur avance sur une piste de 8 cases (1 case de départ où est posée sa figurine au début de la partie, 6 cases de voyage, et 1 case d'arrivée à l'abbaye) ; La valeur indiquée sur la carte Abbaye au début de chaque round indique de combien de cases se déplace l'inquisiteur.

Si un symbole de dé est indiqué, lancez 1  :

- Sur un résultat Bouclier, il ne se déplace pas.
- Sur un résultat Hors de combat, il se déplace d'une case.
- Sur un résultat Tué, il se déplace de 2 cases.

Si l'inquisiteur atteint la case d'arrivée à l'abbaye, la partie prend fin immédiatement sur une défaite des joueurs.

Philippe de Vitry

Philippe de Vitry est empoisonné. Au début de chaque round, il subit un nombre de Blessures égal à la valeur mentionnée sur la carte Abbaye piochée.

Si un symbole de dé est indiqué, jetez 1  :

- Sur un résultat vierge, rien ne se passe.
- Sur tout autre résultat, *Philippe de Vitry* subit 1 Blessure.

Philippe de Vitry dispose de 4 points de vie au début de la partie.

Chaque fois que *Philippe de Vitry* subit une Blessure, placez un jeton Blessure sur la carte Empoisonnement de *Philippe de Vitry*. S'il meurt de son empoisonnement (si 4 jetons Blessures sont posés sur la carte), la partie prend fin immédiatement sur une défaite des joueurs. *Philippe de Vitry* peut être déplacé dans la zone de votre choix pour annuler les effets de la présence d'un moine quelconque, au prix d'un Ordre Opportunisme (voir Les Moines de l'abbaye).

Les Moines de l'abbaye

Les moines présents dans l'abbaye se déplacent au début de chaque round, en suivant les indications des cartes Abbaye. Pour chaque lettre indiquée sous

l'illustration d'un type de moine, une unité du type de moine correspondant est placée dans la zone marquée de la lettre correspondante. Ces déplacements sont effectués dans l'ordre. S'il n'y a plus assez d'unités pour effectuer tous les déplacements, alors les dernières zones listées ne sont pas affectées. Un moine donné ne peut se déplacer qu'une seule fois en suivant les consignes d'une même carte Abbaye. Si une unité de *Moine processionnel* se situe dans la même zone qu'un joueur, ce dernier doit payer 1 , ou lancer 1  et obtenir une face vierge ; sinon, il subit un échec (voir Échec ci-dessous).

ÉCHEC

Un échec survient lorsqu'un joueur échoue lors d'un jet de dé alors qu'un moine se trouve dans la même zone que son Personnage, ou dans une zone adjacente. Dans ce deuxième cas, le moine se déplace pour rejoindre la zone du Personnage du joueur. Appliquez le premier effet suivant possible :

- Le *Vieux moine* force le joueur à défausser un Ordre de son choix, ou jette son Personnage au cachot. Celui-ci sera redéployé lors de son prochain tour, sur son point de Ralliement.
- Un *Moine processionnel* inflige une flagellation en punition : subissez une attaque de 1  sans défense possible.
- Un *Moine bibliothécaire* force le joueur à défausser une ressource ou une carte de son choix.
- Un *Moine* inflige un résultat Recul au Personnage du joueur.

LES JETONS OBJET CACHÉ

Action « Ramasser un objet »



Le Personnage d'un joueur peut ramasser un jeton Objet gratuitement lorsqu'il arrive dans une zone où aucun moine n'est présent.

Si un *Moine* est présent dans la zone, lancez 1  : Sur un résultat Bouclier, l'objet est ramassé. Sinon, vous subissez un échec (voir Échec).

Si un *Moine processionnel*, un *Moine bibliothécaire* ou le *Vieux moine* est présent dans la zone, lancez 1  : Sur un résultat vierge, l'objet est ramassé. Sinon, vous subissez un échec (voir Échec).

Le scénario utilise 6 types de jetons Objet caché différents :



2 jetons Moine : si ce jeton est ramassé, l'unité de moine la plus proche du Personnage du joueur le rejoint dans sa zone, et le plateau Crypte est tourné d'un quart de tour dans le sens horaire. Si plusieurs moines se trouvent à la même distance du joueur, déplacez-les selon l'ordre de priorité suivant : *Vieux moine*, *Moine processionnel*, *Moine bibliothécaire* et *Moine*.



3 jetons Plante médicinales : si vous ramassez les 3 plantes médicinales (Armoise, Hellébore et Mandragore), vous pouvez vous rendre dans le laboratoire pour y préparer un antidote (voir Épreuves).



3 jetons Plan de l'abbaye : si les trois Plans de l'abbaye sont récupérés par les joueurs, l'entrée de la crypte est dévoilée. La crypte est située à l'endroit indiqué sur la carte Abbaye dévoilée au moment de l'obtention du 3e jeton Plan de l'abbaye. Une fois la crypte dévoilée, elle peut être ouverte grâce à l'épreuve Ouverture de la crypte (voir Épreuves).



3 jetons Piège : le Personnage ramassant cet objet subit 1 Blessure.



3 jetons Dé : le joueur du Personnage ramassant cet objet peut relancer une fois un dé de son choix n'importe quand dans la partie.



4 jetons Lecture de parchemin : un Personnage qui ramasse cet objet peut lire les parchemins jusqu'à la fin de la partie. Il peut à tout moment dépenser 4 ou 4 pour retourner l'un des jetons de la crypte, mémoriser son contenu, et le remettre face cachée.

JETONS OBJET VISIBLES

Ces objets n'utilisent pas la règle normale pour Ramasser un objet (voir Zones).



Vin (vigne), Miel (ruche) et Jambon (cellier) : avec l'un de ces objets, un joueur peut déplacer n'importe quelle unité de moine présente dans sa zone vers une zone adjacente, au prix de 1 ou 1 . Le jeton Objet est conservé.



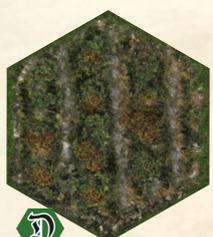
Barre à mine : la barre à mine permet de commencer chaque épreuve avec 2 points Épreuve, et est conservée lorsqu'elle est utilisée (voir Épreuves).

Les jetons Plan de l'abbaye, Plante médicinale et Barre à mine comptent pour tous les Personnages. Tous les autres jetons Objet ne comptent que pour le Personnage qui les a ramassés.

ZONES



Carrière



Verger



Ruche/Vigne



Fontaine



Lavoir



Cimetière

ZONES (INTÉRIEURS DE BÂTIMENTS)



Cloître



Bibliothèque



Cellier



Chapelle



Dortoir



Laboratoire



Scriptorium



Salle capitulaire

Chacune de ces zones possède un effet particulier différent :

Bibliothèque : une fois par tour, si un Personnage est présent et qu'aucune unité de moine n'est présente dans la bibliothèque, piochez 3 cartes Légende et gardez-en 1, ou gagnez 1 point Épreuve pour votre prochaine épreuve (voir Épreuves).

Carrière : Une fois par tour, un Personnage qui termine son activation dans la carrière gagne 1 . Il peut également tenter de ramasser la barre à mine en jetant 4 : si au moins 3 résultats Bouclier sont obtenus, la barre à mine est ramassée. Tout autre résultat provoque un échec (voir Échec).

Cellier : si un Personnage se trouve seul dans le cellier à la fin d'un tour, il gagne 1 . Il peut également tenter de ramasser le Jambon en jetant 4 : si au moins 3 résultats Bouclier sont obtenus, le Jambon est ramassé. Tout autre résultat provoque un échec (voir Échec).

Chapelle : si une unité de moine est présente dans la chapelle à la fin du Round, gagnez 1 ; si 2 moines ou plus y sont présents, gagnez 2 .

Cimetière : lorsqu'une unité de moine se déplace dans le cimetière, tournez le plateau Crypte d'un quart de tour dans le sens horaire. Un Personnage s'y trouvant peut déplacer d'une zone n'importe quel moine ou Personnage d'un autre joueur, *Philippe de Vitry* compris, en jetant 4 et en obtenant 3 résultats Boucliers.

Cloître : si un Personnage et une unité de moine est présente dans le cloître à la fin du Round, gagnez 1 ; si 2 moines ou plus y sont présents, gagnez 2 .

Dortoir : si un Personnage se trouve seul dans le dortoir à la fin d'un tour, le joueur qui le contrôle peut regarder 1 jeton Objet placé n'importe où sur le plateau de jeu, OU gagner 1 .

Fontaine : soignez 1 Blessure d'un Personnage de votre choix (sauf *Philippe de Vitry*) en entrant dans la zone de la fontaine.

Laboratoire : si un Personnage se trouve dans le laboratoire alors que les 3 jetons Plante médicinale ont été ramassés, il peut lancer l'épreuve Création de l'antidote pour *Philippe de Vitry*, au prix d'une action (voir Épreuves).

Lavoir : lorsqu'une activation se termine dans le lavoir, gagnez 1 .

Ruche : un Personnage peut tenter de ramasser le Miel au prix d'une action en jetant 4  : si au moins 3 résultats Bouclier sont obtenus, le Miel est ramassé. Tout autre résultat provoque un échec (voir Échec).

Salle capitulaire : une fois par round, si aucune unité de moine n'est présente dans la salle capitulaire, un Personnage présent dans la zone peut lancer 1  : sur une face vierge, l'inquisiteur recule de 1 case. Sinon, gagnez 1  (être présent dans la salle capitulaire suffit pour recevoir 1  que des unités de moine soient présentes ou non).

Scriptorium : une fois par tour, si un Personnage est présent et qu'aucune unité de moine n'est présente dans le scriptorium, retournez 1 jeton de la crypte, retenez son contenu, et reposez-le face cachée.

Verger : si un Personnage est présent dans la zone à la fin d'un tour, gagnez 1  ou 1 .

Vigne : le Personnage présent dans la zone peut transformer 2  en 1 . Il peut également, au prix d'une action, tenter de ramasser le Vin en jetant 4  : si au moins 3 résultats Bouclier sont obtenus, le Vin est ramassé. Tout autre résultat provoque un échec (voir Échec).

MURS

les murs ne sont franchissables que par les *Novices en tant qu'action*. Pour cela, ils lancent 1  : l'action réussit si le résultat obtenu est un Bouclier. Sinon, le *Novice* subit une Blessure (voir Mort). Cette action peut également être réalisée automatiquement en dépensant 1 .

ÉPREUVES



Pour réussir les épreuves Création de l'antidote et Ouverture de la crypte, des cartes Épreuve sont utilisées. Un joueur passant une épreuve pioche une carte après l'autre pour accumuler des points d'épreuves (indiqués sur les cartes piochées). Le total de points à atteindre pour réussir chaque épreuve est indiqué sur la carte Abbaye du round en cours. Les points gagnés comptent pour l'ensemble des joueurs, et ne sont pas attribués à un Personnage particulier. Seules les cartes Savoir rapportent des points. Le joueur peut arrêter de piocher des cartes quand il le désire : les points cumulés sont conservés pour la prochaine tentative. Si le joueur pioche une carte Trouble, la phase d'Épreuve est interrompue. Les points rapportés par la dernière carte Savoir retournée sont également perdus. Si la phase

d'Épreuve est interrompue, les points obtenus sont conservés pour la prochaine tentative, comme lors d'une interruption volontaire.

Piocher une carte Trouble fait subir un échec au Personnage (voir Échec).

Avant de commencer à piocher des cartes Épreuves, retournez le sablier. Si vous n'avez pas interrompu volontairement l'épreuve avant la fin du sablier, subissez un échec (voir Échec). Les cartes Épreuve sont mélangées au début de chaque épreuve. Utilisez n'importe quel cube en bois sur la piste Épreuve pour garder une trace des points accumulés, mais ne conservez pas les cartes tirées.

Tous les points Épreuve non utilisés lors de la résolution d'une épreuve peuvent être attribués à l'autre épreuve.



Création de l'antidote : cette épreuve est déclenchée par un Personnage présent dans le laboratoire une fois les 3 plantes médicinales ramassées, au prix d'une action. Quand l'antidote a été créé, il est administré automatiquement et immédiatement à *Philippe de Vitry*, stoppant la perte de ses points de vie provoquée par les cartes Abbaye.



Ouverture de la crypte : cette épreuve est déclenchée par un Personnage présent sur l'entrée de la crypte une fois celle-ci révélée par les 3 Plans de l'abbaye, au prix d'une action. Si la crypte n'est pas ouverte avant l'arrivée de l'inquisiteur, la partie prend immédiatement fin sur une défaite des joueurs. Une fois la crypte ouverte, la phase de Crypte commence (voir Phase de Crypte).

PHASE DE CRYPTÉ

Durant la phase de Crypte, plus aucune action n'est possible pour les Personnages des joueurs ou pour les unités de moine. La seule action possible pour les joueurs est de retourner un jeton de la crypte, d'un commun accord.



Si 3 jetons Crâne sont retournés, la partie prend immédiatement fin sur une défaite des joueurs. Chaque fois qu'un jeton est retourné sans mettre fin à la partie, les joueurs peuvent retourner un autre jeton.



Si 3 jetons Partition d'Ars Nova sont retournés, la partie prend fin sur une victoire des joueurs.





L'Abbaye de Trois-Fontaines

- Orval - 1338 -



En 1131 est fondée l'abbaye-fille de Trois-Fontaines, première abbaye cistercienne en pays d'Orval. Jusqu'en 1200, le site vit une expansion rapide avec la création d'une importante bibliothèque et la construction d'une église. Malheureusement, l'état de grâce ne dure pas. Les fonds viennent à manquer quand, en 1252, un incendie frappe l'abbaye. Finalement, devant son endettement catastrophique, le chapitre général de Cîteaux demande à l'abbé de Trois-Fontaines de disperser les moines et de vendre les biens. L'abbé refuse catégoriquement. La petite communauté aborde donc la guerre de Cent ans par un repli sur elle-même, au plus profond de la grande forêt ardennaise, et vécut les pires heures de son histoire.

Vous avez demandé le gîte dans l'abbaye-fille de Trois-Fontaines pour vos deux novices et vous, lorsque vous acquérez la ferme certitude que quelque chose d'étrange se trame en ces murs. Votre curiosité et votre foi vous poussent à mener l'enquête...



Joueur franciscain



Le franciscain



2 Novices



Joueur du prieur



Prieur



1 Vieux moine



2 Moine bibliothécaire



4 Moine processionnel



8 Moine



Civils



Guide (Simple d'esprit d'Orval)



Conditions de victoire

Sur la carte **Sombre intrigue**, tirée par le camp du prieur en début de partie, sont indiqués l'objectif principal du prieur et ses objectifs secondaires, ainsi que la façon de déjouer le complot pour le Franciscain (voir tableau ci-dessous).

Le camp victorieux est défini par le tableau ci-dessous :

Victoire majeure du prieur	Objectif principal + objectifs secondaires remplis
Victoire mineure du prieur	Objectif principal rempli
Égalité	Objectifs secondaires remplis
Victoire mineure du franciscain	Objectif principal empêché + objectifs secondaires empêchés
Victoire majeure du franciscain	Déjouer le complot + objectifs secondaires empêchés

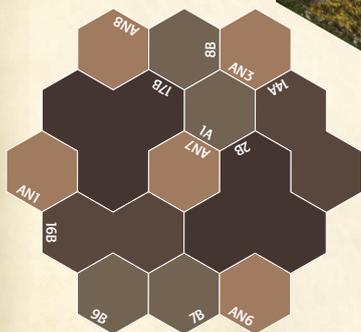
N. B. : l'ordre d'accomplissement des objectifs secondaires n'a pas d'importance.

Terrain et déploiement

MISE EN PLACE

- 1/Assemblez le terrain comme indiqué. Placez la figurine du **Guide** (le simple d'esprit) sur la tuile **Ars Nova** du verger. Déposez aléatoirement 4 jetons **Scenario** (numérotés de 1 à 4) face cachée sur les autres tuiles **Ars Nova**.
- 2/Au début de la partie, le camp du Prieur pioche au hasard une carte **Sombre intrigue** parmi les 6 cartes disponibles. Il en prend connaissance et la cache hors de vue du camp adverse.
- 3/Le camp du prieur dispose les cartes **Intrigue du prieur** devant lui et y place le nombre de jetons indiqué.
- 4/Le joueur de Franciscain dispose sa carte **Intrigue du franciscain** devant lui.
- 5/Constituez la pile des cartes **Conseil de guerre** en retirant les cartes contenant des **Ordres Charge**.
- 6/Mélangez les cartes **Bafouille** et faites-en une pile.
- 7/Le joueur franciscain place le feuillet contenant les cartes **Sombre intrigue** et **Intrigue du prieur** devant lui.

Tuiles à préparer : 1, 2, 7,
8, 9, 16, 17, AN1, AN3,
AN6, AN7, AN8



DÉPLOIEMENT

Dans ce scénario, les figurines des moines ne sont pas placées sur des socles de Troupe, mais restent isolées. De plus, les zones ont une contenance illimitée.

- Prenez les tuiles d'intérieur d'Ars Nova restantes. En commençant par le joueur du prieur, posez-les alternativement sur des zones de village libres.
- Le camp du prieur se déploie en respectant les points suivants :
 - Au maximum 2 unités par zone (intérieure ou extérieure).
 - Aucune unité dans le dortoir, dans la zone du dortoir ou dans les zones adjacentes à la zone du dortoir.
- Le camp du franciscain se déploie dans le dortoir et la zone du dortoir.

Règles spéciales

ON NE MEURT QU'UNE FOIS

Aucun point de Ralliement n'est présent dans ce scénario : toute unité Hors de combat est détruite.

LES INTRIGUES DU PRIEUR

En plus de ses actions classiques, le camp du prieur doit activer un certain nombre d'Intrigues du prieur, ou des Intrigues du prieur précises, pour remporter la victoire. Ces

éléments sont décrits sur la carte Sombre intrigue.

Chaque Intrigue du prieur est liée à une zone de l'abbaye, et dispose d'un nombre défini de jetons Intrigue présents sur la carte.

Pour pouvoir activer une Intrigue du prieur au prix d'un Ordre, 3 conditions doivent être remplies :

- Zone : une Intrigue du prieur ne peut être activée que dans la zone indiquée.
- Unités : les unités mentionnées sur l'Intrigue du prieur doivent être présentes.
- Coût : en plus de l'Ordre dépensé pour activer l'Intrigue du prieur, des doivent être dépensés.

Lorsqu'une Intrigue du prieur est activée, ses effets sont appliqués immédiatement et les présents sur la carte sont déposés dans la zone où elle est activée.

Chaque Intrigue du prieur ne peut être jouée qu'une fois par partie. Ces intrigues peuvent être activées, même si elles ne sont pas requises par la Sombre intrigue. Dans ce cas, elles ne comptent pas dans les conditions de victoire.

VISITER UN LIEU PROFANÉ

«Voyez, mon jeune ami... Quelque chose d'horrible s'est produit ici... Je le sens.»

Tant qu'une unité du camp du franciscain est présente dans une zone contenant des déposés par l'activation d'une Intrigue du prieur, le camp du franciscain peut dépenser 1 pour récupérer 1 . Il peut le faire autant de fois qu'il le désire durant son tour. Visiter un lieu profané ne coûte pas d'action ou d'activation.

Note : dans le cas de l'Intrigue du prieur «*Réunion du chapitre*», le joueur du prieur doit jouer un Ordre dans la salle capitulaire.

Intrigues du franciscain

Les intrigues du franciscain «*Dénoncer à l'inquisition*» et «*Faire appel au bailli*» ne peuvent pas être utilisées contre le *Prieur* et le *Vieux moine* avant que la sombre intrigue n'ait été révélée. Le joueur franciscain peut révéler la carte Sombre intrigue en la devinant (voir la règle spéciale Interaction avec le simple d'esprit) ou en utilisant l'intrigue «*Révéler la sombre intrigue*».

ACTION : CONVERTIR UN MOINE

«*Je suis heureux que vous ayez ouvert les yeux sur vos errements.*»

Au maximum deux fois par tour, le camp du franciscain peut prendre le contrôle d'un *Moine* ou d'un *Moine processionnel* dans une zone adjacente à l'une de ses unités en dépensant 1 . L'unité convertie fait désormais partie du camp du franciscain, et rejoint immédiatement la zone d'une unité alliée adjacente.

LES UNITÉS DE MOINE BIBLIOTHÉCAIRE

Le camp du prieur dispose de 2 unités de *Moine bibliothécaire*. Pour tout ce qui concerne les **Intrigues du prieur**, un *Moine bibliothécaire* peut être considéré comme un *Moine* ou un *Moine processionnel*.

Ce n'est pas le cas pour les **Intrigues du franciscain** : un *Moine bibliothécaire* ne peut donc pas être converti.

Au début de chaque tour du prieur, les unités de *Moine bibliothécaire* qui se trouvent dans la bibliothèque ou le scriptorium rapportent chacune 1  à leur propriétaire.

ACTION : SE RETRANCHER

«*Aidez-moi à pousser cette armoire devant la porte !*»

Le camp Franciscain peut, en défaussant un Ordre de leur choix, placer un jeton Barricade à l'intérieur d'un bâtiment contenant uniquement des unités du camp du Franciscain durant leur tour (ou en tant qu'Ordre Opportunisme).

En plus des effets normaux d'une barricade, aucune unité, de quelque camp que ce soit, ne peut entrer dans le bâtiment. Retirez le jeton Barricade au début du prochain tour du franciscain, ou dès qu'une unité quitte le bâtiment.

LES JETONS « SCÉNARIO »

4  sont dispersés aléatoirement sur les tuiles de terrain Ars Nova, à l'exception du verger.

Seul le *Prieur* peut ramasser ces jetons avec une action bonus (ou au prix d'une action s'il se trouve déjà dans la zone les contenant). Les jetons ramassés doivent être révélés.

Jeton	Effet
1	Gourdins pour les moines
2	Intrigue
3	Piège
4	Rien

Effets

- **Gourdins pour les moines** : récupérer ce jeton équipe les *Moines* sous le contrôle du prieur de gourdins. Effet : 1  supplémentaire en attaque. Si un moine est équipé d'un gourdin au moment de sa conversion par le Franciscain (voir Action : convertir un moine), il perd sa capacité d'attaque.
- **Intrigue** : retirez immédiatement 1  d'un bâtiment.
- **Piège** : jetez 1 . Sur un résultat Bouclier, gagnez instantanément 1 .

Sur tout autre résultat, une unité alliée présente dans la zone subit 1 résultat Hors de Combat sans possibilité de se défendre.

INTERACTION AVEC LE SIMPLE D'ESPRIT

Le simple d'esprit d'Orval rôde dans l'Abbaye. Lorsqu'une unité du camp du franciscain se déplace dans la zone contenant le *Simple d'esprit*, le joueur prieur pioche une carte Bafouille et lit à voix haute l'option correspondant à la carte Sombre intrigue qu'il a piochée en début de partie. Il en applique ensuite les effets. Les options lues par le joueur prieur sont des indices marmonnés par le simple d'esprit, qui mettent le franciscain sur la piste de la sombre intrigue qu'il doit déjouer. Ces indices font référence à l'un des textes présents sur une carte Sombre intrigue précise : son nom, son objectif principal, sa manière d'être déjouée ou son texte d'ambiance.

Retournez le sablier : le franciscain peut essayer de deviner la carte Sombre intrigue de son adversaire une fois avant la fin du sablier.

Si le joueur franciscain devine correctement, révélez la carte Sombre intrigue.

Si le joueur franciscain ne devine pas correctement, il perd 1 .

S'il n'y a plus de carte Bafouille à piocher au moment d'une interaction avec le simple d'esprit, le franciscain gagne 5 . Le *Simple d'esprit* est ensuite retiré du jeu.

Crédits

Auteur du jeu : Pascal Bernard

Auteurs des scénarios : Pascal Bernard, Pascal Vanpée & Nicolas Dekaise, Erwan Guellec, Naël Evain.

Développeurs : Patrick Receveur & The Mythic Team

Illustrations : Bayard Wu, Stéphane Gantiez, Christophe Madura, Nicolas Jamme, David Demaret

Illustrations des tuiles : Charles "Carl Art" Salom

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, Loïc Grimaud, Nicolas Lamberti, Stéphane Gérard, Florian Rambur

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

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

Traducteurs : Anne Vétillard, Erwan Guellec

Éditeurs : Benoît Vogt & Léonidas Vesperini