

The background of the entire cover is a dramatic illustration of a massive, multi-headed demonic creature with a long, flowing red beard and sharp teeth, towering over a small figure of Joan of Arc in a dark, fiery landscape.

TIME OF LEGENDS

Joan of Arc

Corruption et Imposture



Corruption et Imposture

AOÛT 1409

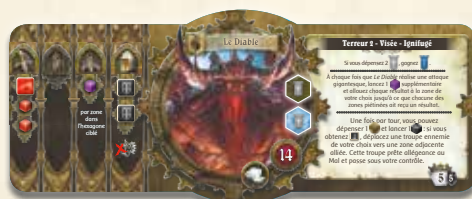


1409 - Le mont Saint-Michel est attaqué par le Diable, qui cherche à profaner cette île sanctifiée et à moissonner des âmes corrompues. Des héros accourent pour défendre le Mont et tombe, dans le piège tendu par le Diable. Afin de s'assurer que les Cieux ne puissent pas contrecarrer son plan diabolique, le Diable a perpétré un rituel autour du Mont pour empêcher quiconque de voler, y compris lui-même.

Cependant, la piété et les sacrifices des forces héroïques sur le champ de bataille attirent l'attention des Cieux et, pour éviter toute victoire démoniaque, l'Archange Gabriel est dépêché sur Terre afin de renvoyer le Diable en Enfer.



Camp du Mal



Le Diable



Joueur 1

Héros
(Niveau 2 - Bien)



2 Chevaliers à pied

4 Sergents d'armes

4 Milice bourgeoise

Voir Règle spéciale
Descente de l'Archange



Archange Gabriel



Joueur 2

Héros monté
(Niveau 2)



2 Chevaliers montés

2 Chiens de guerre

5 Milice bourgeoise

Corruption et Imposture est un scénario coopératif qui peut également être joué en solo (voir la Variante : Partie Solo, p.5). Au début de la partie, choisissez comment vous allez jouer ce scénario (en coopératif, ou en solo) et avec quel niveau de difficulté (normal ou difficile).



Conditions de Victoire

Les joueurs remportent la partie si l'armée du Mal est entièrement détruite avant la fin du 5^e round. Les joueurs perdent la partie dès qu'une des conditions suivantes est validée :

- à la fin du 5^e round, l'armée du Mal n'est pas entièrement détruite,
- suivant le difficulté choisie, un certain nombre d'unités du Mal parviennent à sortir du plateau (Normal : 2 unités ; Difficile : 1 unité).

Avancement

Pour chaque Unité Corrompue détruite, les joueurs gagnent 1

Tuiles à préparer : 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 18



Déploiement

Ne créez pas de plateau du ciel.

Avant le début de la partie, prenez les jetons Scénario numérotés de 1 à 4, mélangez-les et placez-les face cachée dans les zones de déploiement figurées en bleu sur la carte de déploiement. Prenez ensuite les jetons Scénario numérotés de 5 à 8, mélangez-les et placez-les face cachée dans les zones de déploiement figurées en rouge sur la carte de déploiement.

Enfin, retournez ces jetons face visible : chacun de ces jetons correspond à un groupe d'unités, indiqué dans le Tableau des Unités (voir Règle spéciale **Tableau des Unités**), chaque groupe étant joué par les deux joueurs séparément. Le Joueur 1 contrôle les unités déployées dans les zone bleues, et le Joueur 2 celles déployées dans les zones rouges.






Règles spéciales


ORDRE DU TOUR


Dans ce scénario, un round est composé des 6 Phases suivantes :

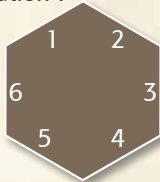
- 1) Phase du Conseil
- 2) Tour du Joueur 1
- 3) Tour du Joueur 2
- 4) Tour du Diable
- 5) Tour des Unités Corrompues
- 6) Phase de Camp

COMPORTEMENT DÉMONIAQUE

Pour ses Attaques gigantesques, le *Diab* affecte toujours les résultats obtenus en commençant par la zone contenant le plus d'unités, dans l'ordre de priorité suivant : Piétinement , Tué , Hors de combat , Recul . Si plusieurs zones sont valides, les joueurs choisissent. N'oubliez pas de jeter 1 dé gigantesque  supplémentaire pour la Capacité du *Diab*. Le *Diab* effectue toujours une Poursuite après combat, si possible.

Si l'Attaque gigantesque du *Diab* inflige un résultat Piétinement , le *Diab* effectue une Poursuite après combat si possible, puis une Attaque de mêlée ciblant la zone adjacente contenant le moins d'unités ennemies. Si plusieurs zones sont valides, le *Diab* choisit cette zone en suivant la Règle spéciale **Cibles du Diab**. Si l'égalité persiste, les joueurs choisissent la zone parmi celles à égalité.

Si une Attaque du *Diab* inflige des résultats Recul  aux unités ennemies, celles-ci sont repoussées en suivant la Règle spéciale **Cibles du Diab**, en utilisant le gabarit de déviation : la 1^{ère} unité est repoussée dans la zone 1, puis les suivantes en sens horaire (2, 3, etc.) du gabarit. Si plus de 6 unités sont repoussées, reprenez de la zone 1 du gabarit.



Dans ce scénario, le comportement du *Diab* est contraint par la règle de priorité suivante : il résout l'action A si possible, sinon l'action B.







A) Le *Diab* effectue une Attaque gigantesque contre un hexagone adjacent si cet hexagone comporte une zone contenant au moins 4 unités ennemies. Si plusieurs zones sont valides, le *Diab* cible l'hexagone le plus au Nord-Ouest.

B) Le *Diab* cible la zone contenant le moins d'unités ennemies située dans l'hexagone le plus au Nord du plateau de jeu. Si plusieurs zones sont valides, le *Diab* choisit cette zone en suivant la Règle spéciale **Cibles du Diab**. Placez le *Diab* dans un hexagone adjacent à cette zone (retirez tout élément de terrain avant d'y placer le *Diab*).

Puis, le *Diab* effectue une Attaque gigantesque contre un hexagone adjacent contenant au moins 4 unités ennemies. Si aucun hexagone adjacent n'est valide, le *Diab* effectue une Attaque de mêlée contre la zone adjacente contenant le moins d'unités ennemies. Si plusieurs zones sont valides, le *Diab* cible l'hexagone le plus au Nord-Ouest.



Une fois par round, après que le *Diab* a résolu une action, jetez le dé du Destin :

- Sur Ralliement , le *Diab* effectue une Attaque de mêlée contre la zone adjacente contenant le moins d'unités ennemies. Si plusieurs zones sont valides, le *Diab* choisit cette zone en suivant la Règle spéciale **Cibles du Diab**. Si l'égalité persiste, les joueurs choisissent la zone parmi celles à égalité.
- Sur Mort , le *Diab* effectue une Attaque gigantesque contre l'hexagone adjacent contenant le plus d'unités ennemies. Si plusieurs zones sont valides, le *Diab* cible l'hexagone le plus au Nord-Ouest.
- Sur Ralliement différé , activez chaque Unité Corrompue (voir la Règle spéciale **Comportement des Unités Corrompues**). S'il n'y a aucune Unité Corrompue, relancez le dé du Destin.
- Sur Hors de combat , infligez 1 résultat Tué  non défendable à 1 Personnage ennemi adjacent au *Diab*, en priorité le *Héros monté*, puis le *Héros*, et enfin l'*Archange Gabriel*. Si aucun Personnage n'est adjacent au *Diab*, les joueurs choisissent 1 de leurs unités qui subit ce .

COMPORTEMENT DES UNITÉS CORROMPUES

Les Unités Corrompues tentent de sortir du plateau de jeu par le Point de Ralliement du Mal. Chaque Unité Corrompue résout l'action C si possible, sinon l'action D.



C) Si les Unités Corrompues sont dans la zone contenant le Point de Ralliement du Mal, elles sortent du plateau de jeu, retirez-les du plateau de jeu.

D) Si les Unités Corrompues ne sont pas dans la zone contenant le Point de Ralliement du Mal, elles effectuent une action Mouvement en direction du Point de Ralliement du Mal, par le chemin le plus court. Si plusieurs chemins sont équidistants, les Unités Corrompues suivent celui sans unités ennemies. Si aucun ou tous les chemins sont valides, les joueurs choisissent un chemin. Si leur mouvement est bloqué par des unités ennemies, elles ne se déplacent pas et effectuent une Attaque de mêlée contre la zone où se trouvent ces unités.



CORRUPTION DU DIAB

Chaque fois que le *Diab* met Hors de combat ou détruit une unité d'un joueur, placez-la dans la zone adjacente au *Diab* neutre ou alliée la plus proche du Point de Ralliement du Mal. Si plusieurs zones sont valides, les joueurs choisissent une de ces zones.

Cette unité devient une Unité Corrompue, elle appartient au camp du Mal.


Dès qu'une Unité Corrompue subit un résultat Tué  ou Hors de combat , elle est détruite.

SIPHON D'ÂME

Pour chaque résultat Tué  infligé par le *Diab* à unité des joueurs, retirez 1 Blessure  de son plateau Unité.

SITUATION DÉSESPÉRÉE

Dans ce scénario, vous ne payez pas d'entretien pour conserver vos Personnages au Niveau 2.

À tout moment durant son tour, un joueur peut dépenser 3  pour reprendre son jeton Relance.

TABEAU DES UNITÉS

N° de groupe	Unités
1	1 Chevalier à pied 1 Sergents d'armes
2	2 Sergents d'armes 1 Milice bourgeoise
3	1 Chevalier à pied 1 Sergents d'armes 1 Milice Bourgeoise
4	Héros à pied (Niveau 2) 2 Milice Bourgeoise
5	2 Chiens de guerre
6	1 Chevaliers Montés 2 Milice Bourgeoise
7	Héros Monté 2 Milice Bourgeoise
8	1 Chevaliers Montés 1 Milice Bourgeoise

DESCENTE DE L'ARCHANGE

L'Archange Gabriel descend des Cieux pour participer à la bataille contre le Diable.

Niveau de difficulté normal : L'Archange Gabriel Niveau 2 apparaît sur 1 des Points de Ralliement du Bien au début du 3^e round.

Niveau de difficulté difficile : L'Archange Gabriel Niveau 2 apparaît sur 1 des Points de Ralliement du Bien au début du 4^e round.

Dans une partie en coopération, chacun des joueurs peut activer l'Archange Gabriel tant qu'il n'y a pas d'Ordre dans sa zone.

CIBLES DU DIABLE

Dans ce scénario, le Diable affectera toujours en priorité les unités ennemies dans l'ordre suivant :



- Héros Monté,
- Héros,
- Chevaliers Montés,
- Chevaliers à pied,
- Sergents d'armes,
- Chiens de guerre,
- Milice Bourgeoise,
- Archange Gabriel.

RIVALITÉ TENACE

Les deux armées alliées ne peuvent pas se trouver dans la même zone, et chacune ne peut être activée que par son contrôleur.

EN DUO

Les Ordres joués ne sont retirés du plateau de jeu qu'à la fin de chaque round, et non après le tour de chaque joueur. Les Ordres Opportunisme peuvent être utilisés durant le tour du joueur allié.

Les joueurs alliés placent tous les jetons  et  obtenus dans une réserve commune qui est disponible pour chacun des joueurs.

Variante : Partie solo

Si vous jouez ce scénario avec un seul joueur, utilisez toutes les Règles spéciales, excepté En Duo et Rivalité Tenace.

Un round comporte les 5 Phases suivantes :

- 1) Phase du Conseil
- 2) Tour du Joueur
- 4) Tour du Diable
- 5) Tour des Unités Corrompues
- 6) Phase de Camp

Au début de chaque rounds, vous gagnez 1 Ordre Commandement par Personnage que vous contrôlez.

