

TIME OF LEGENDS

Joan of Arc

Déchaînez l'Enfer



Déchaînez l'Enfer

- 1344 -



En 1344, Le Pape Clément VI, Pierre Roger dit «Le Magnifique», se trouve dans sa résidence de Villeneuve-les-Avignon, petite cité qui fait face à la cité papale d'Avignon, de l'autre côté du Rhône. Il y attend secrètement un envoyé romain, Cola Di Rienzo, chargé de lui demander de revenir s'installer à Rome.

Rome est cependant une ville extrêmement dangereuse, en raison des luttes intestines qui déchirent de grandes familles, comme les Orsini ou les Colonna. Alors que Le Pape Clément VI attend l'ambassade italienne, il s'entretient avec le jeune inquisiteur espagnol Nicolas Eymerich, le mathématicien et astronome Jean de Murs et Philippe de Vitry, évêque de Meaux, compositeur et défenseur acharné du courant musical de l'Ars Nova.

Dernièrement, Philippe de Vitry et Jean de Murs ont soutenu devant le pape une controverse sur l'Ars Nova. Ils s'opposaient aux cardinaux partisans de l'ancien pape Benoît XII, qui jugeait cette nouvelle forme de musique liturgique décadente et impie, voire hérétique. Mais Clément VI finit par se prononcer pour la modernité et accepte cette nouvelle forme d'art musical. Le complot des cardinaux ayant échoué, son instigateur fut condamné par l'Inquisition, pour avoir usé du poison et s'être servi de sorcellerie à l'encontre du pape et des compositeurs de l'Ars Nova.

Sur son bûcher, le cardinal déchu implore les enfers de le venger. Et c'est le diable en personne qui répond à son appel...







6 Rounds

Légende



Armée papale



Inquisiteur (Nicolas Eymeric)



Philippe de Vitry



Jean de Murs



Intrigue



Non déployés au départ (règle spéciale & Intrigue)



Pape Clément VI



Archange Gabriel



1 Bourreau



2 Chevaliers à pied



3 Hallebardiers



2 Archers



1 Couleuvrine

Renforts italiens (Voir la mise en place)



Cola di Rienzo



2 Chevaliers montés



2 Arbalétriers génois



2 Archers montés



2 Pavoisiers



1 Porte-étendard



1 Musicien



Armée du Mal



Le Diable



5 Loups



1 Hérétiques



3 Légion démoniaque



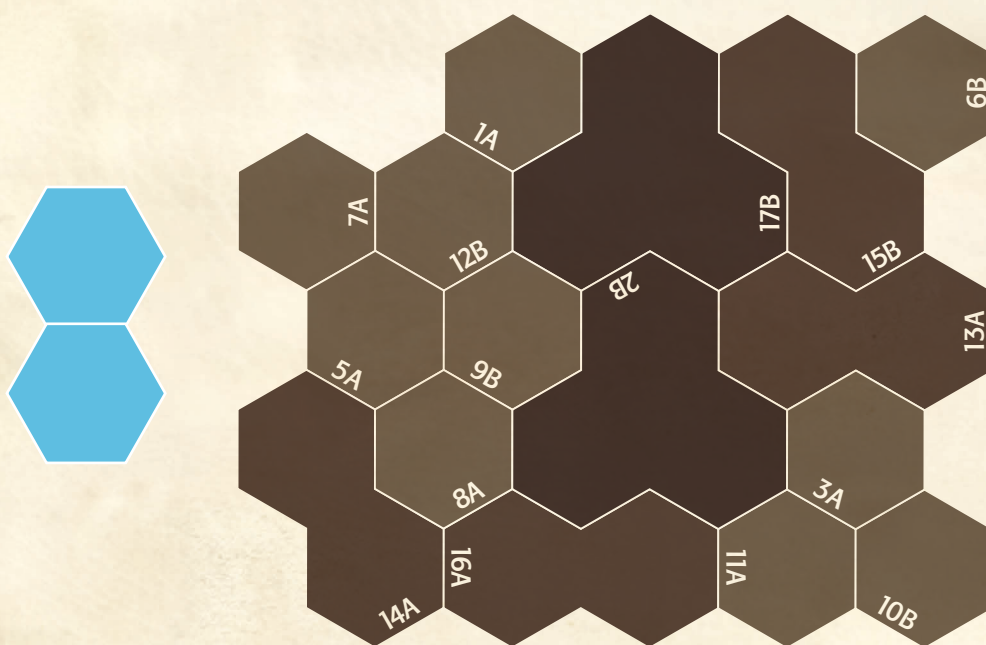
3 Démons volants



Intrigue



Tuiles à préparer : 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 2 hexagones de ciel




Conditions de victoire

Si le *Pape Clément VI* est détruit, l'armée du Mal gagne la partie.

Si le *Pape Clément VI* survit jusqu'à la fin du 6^e round, ou si le *Diable* est détruit, l'armée papale gagne la partie.

Mise en place

L'armée papale se place en premier :

-  Le *Pape Clément VI* est dissimulé et n'est pas déployé au départ : sélectionnez 4 jetons Scénario (3 vierges, 1 silhouette). Placez face cachée un jeton dans chaque bâtiment. Le jeton silhouette représente le *Pape Clément VI*.
- Au moins une unité doit être placée dans chacun des 4 bâtiments. Les autres troupes de l'armée papale ainsi que leur point de Ralliement sont placés dans les zones de village.



L'armée du Mal place ensuite ses unités dans les zones marquées d'un triangle noir. Au moins une unité doit être placée dans chaque zone. Le point de Ralliement du camp du Mal peut être placé dans n'importe quelle zone marquée d'un triangle.

Entrée des renforts italiens (Armée papale) :



- Au début du 2^e round, placez 3 unités de renforts italiens dans 1 zone quelconque située au bord du plateau de jeu et recevez 1 Ordre Activation.
- Au début du 3^e round, placez le reste des renforts italiens dans 2 zones quelconques situées au bord du plateau de jeu.

Avancement

L'armée papale gagne :


- 1  pour chaque unité de l'armée du Mal détruite (à l'exception des *Démons volants*) ;
- 2  pour chaque *Démons volants* mis Hors de combat.

L'armée du Mal gagne :

- 1  pour chaque Troupe de l'armée papale détruite ;
- 2  si *Philippe de Vitry*, *Cola di Rienzo* ou *L'Inquisiteur Nicolas Eymerich* sont détruits.

Règles spéciales

DÉTECTION DU PAPE

Si une unité du Mal est située dans une zone adjacente à un bâtiment, le joueur du Mal peut dépenser 1  pour savoir si le *Pape Clément VI* s'y trouve. Le joueur de l'armée papale retourne le jeton placé dans le bâtiment visé.



Si une Troupe du Mal attaque un bâtiment depuis une zone adjacente, le jeton est immédiatement retourné.

Le joueur de l'armée papale peut décider de retourner un jeton à tout moment durant la partie.


Lorsqu'un jeton est retourné :

- Si le jeton est vierge, défaissez-le.
- Si le jeton est la silhouette, remplacez-le par le *Pape Clément VI*.

VILLENEUVE-LÈS-AVIGNON

Au début de chaque phase de Conseil, chaque joueur gagne 1  ou 1  pour chaque zone alliée contenant le calvaire, les ruines du cloître ou le puits.

DÉPLACEMENT DU POINT DE RALLIEMENT DU MAL

Le camp du Mal peut déplacer son point de Ralliement en dépensant 3 .



