





TIME OF LEGENDS

Joan  
of Arc

Dragon  
Légendaire





# Saint Michel et le Dragon

AOÛT 1409



Sur le mont Tombe, Satan est venu chercher vengeance. Sept siècles auparavant, il a été misérablement défait par saint Michel et sa cohorte d'anges. Satan veut effacer ce douloureux souvenir, et revient sous la forme d'un dragon encore plus puissant. Il a décidé de détruire l'église construite par l'évêque Aubert en 709, en l'honneur de la victoire de saint Michel. Aujourd'hui, en pleine guerre de Cent ans, les moines bénédictins sont prêts à défendre la sainte chapelle du mont Saint-Michel.



Joueur du Mal



Le Dragon



Joueur du Bien



Archange saint Michel



2 Ange



1 Bombarde



Prêtre



2 Arbalétriers



4 Paysans



2 Sergents d'armes



1 1

## Conditions de victoire

L'armée du Mal remporte la partie si l'une de ces conditions est remplie avant la fin du 5<sup>e</sup> round :

- L'église et le Prêtre sont détruits.
- L'Archange saint Michel est détruit.
- Les Arbalétriers, les Paysans et les Sergents d'armes sont détruits ou Hors de combat à la fin d'un round.

L'armée du Bien remporte la partie si elle parvient à détruire Le Dragon avant la fin du 5<sup>e</sup> round.

Tout autre résultat à la fin du 5<sup>e</sup> round est un match nul.

## Avancement

Le joueur du Bien gagne :

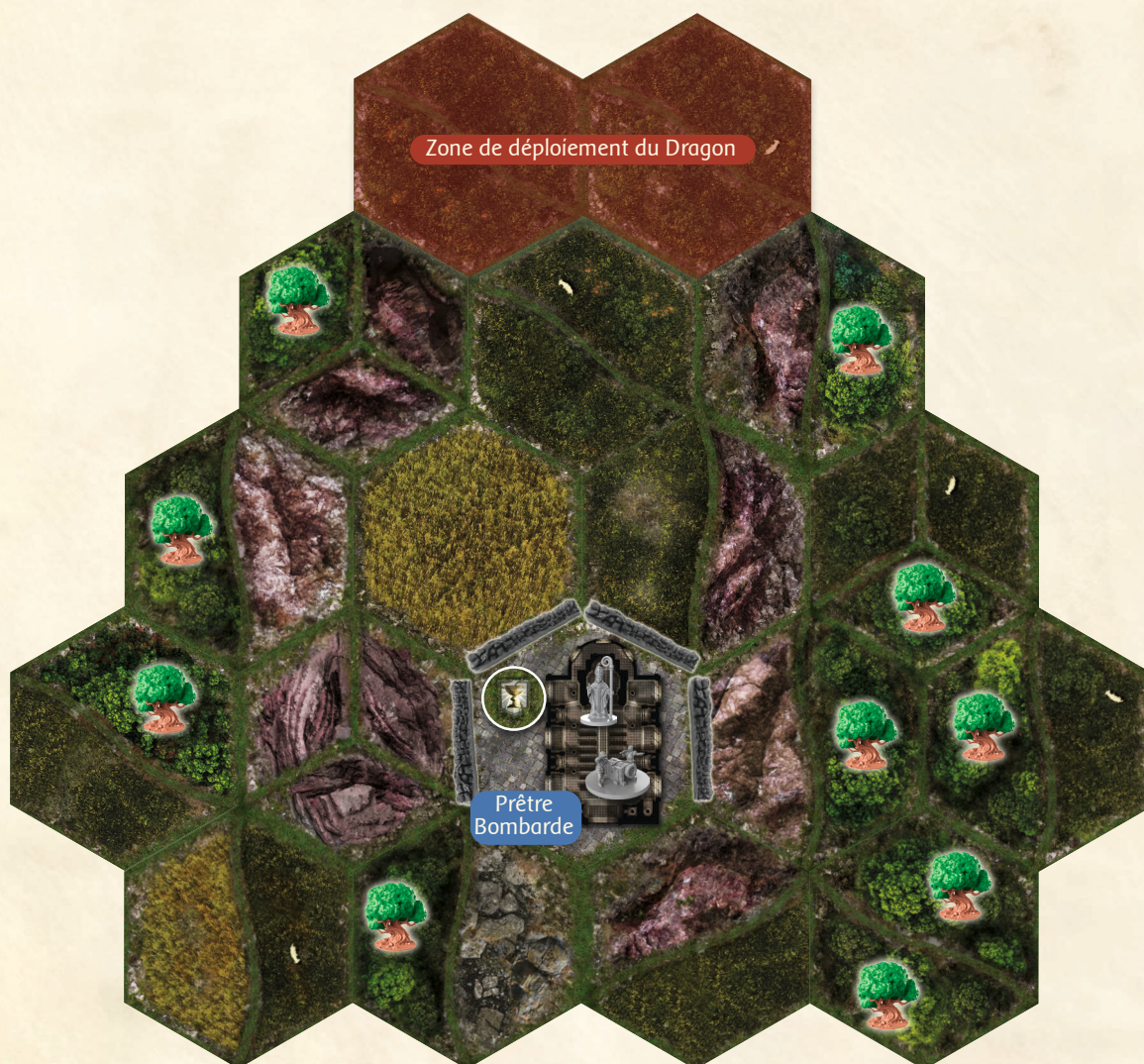
- 1 chaque fois que Le Dragon subit 4 jetons Blessure dans un même round.

Le joueur du Mal gagne :

- 1 pour chaque Arbalétriers, Sergents d'armes ou Bombarde détruits.
- 1 pour chaque Ange hors de combat ou détruit.
- 2 si l'Archange saint Michel est mis Hors de combat.



Tuiles à préparer : 1, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 13, 14, 16, 17, Orage, 2 hexagones de ciel

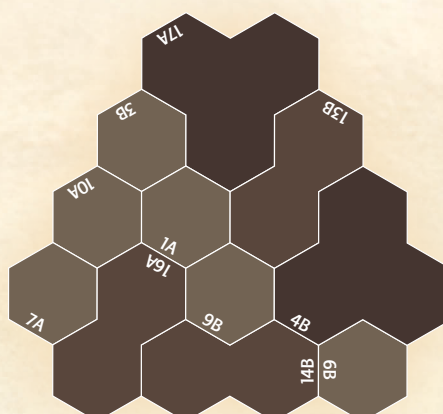


### NOUVELLE TUILE CIEL



#### ORAGE

Une unité du Mal qui se trouve dans cette zone gagne Feinte.





## Règles Spéciales

### TERRAIN ET DÉPLOIEMENT

Le plateau du ciel est constitué de l'hexagone d'orage et de 2 autres hexagones de ciel, piochés au hasard.

### DÉPLOIEMENT DE L'ARMÉE DU MAL

Placez le *Dragon* dans l'un des 2 hexagones de déploiement du *Dragon*.

### DÉPLOIEMENT DE L'ARMÉE DU BIEN



Placez la *Bombarde* dans l'église, avec le *Prêtre*. Dans ce scénario, la *Bombarde* peut entrer dans l'église fortifiée.

Placez ensuite les *Troupes d'Ange* et l'*Archange saint Michel* dans n'importe quelles zones autres que les hexagones de déploiement du *Dragon* et l'hexagone de l'église fortifiée. Placez ensuite le reste de vos unités dans n'importe quelles zones de sol autres que les hexagones de déploiement du *Dragon* et l'hexagone de l'église fortifiée.

### MAIN DU DRAGON

Au début de la partie, l'armée du Mal pioche 4 cartes Légende, et en choisit 2 qui constituent sa main de départ. Les 2 autres cartes sont mélangées à la pioche des cartes Légende.


### FEU DRACONIQUE


Le feu du dragon n'étant pas un feu naturel, les *Paysans* lancent un  chaque fois qu'ils essaient de l'éteindre. Si le résultat est un , le feu est éteint. Tout autre résultat voit cette action échouer.


### L'ÉGLISE FORTIFIÉE DU MONT SAINT-MICHEL

Capacité : 3      Résistance : 3      Taille : 2

L'église possède un intérieur de bâtiment qui suit les règles normales. Cependant, toutes les unités dotées d'une attaque à distance peuvent effectuer des attaques de tir depuis l'intérieur de l'église, au-delà de la zone adjacente à l'église et avec une portée accrue de 1.

La destruction de l'église étant l'un des objectifs du *Dragon*, appliquez la règle spéciale suivante : la zone de l'église est considérée comme une zone ennemie par le *Dragon*, qui peut donc la cibler avec n'importe laquelle de ses attaques et gagne un  s'il s'agit d'une attaque de tir.


Lorsque le *Dragon* attaque la zone contenant l'église, répartissez les dés de combat sur l'église comme vous le feriez pour une unité. Si l'église subit un résultat Tué, attribuez-lui 1 . Pour tout autre résultat qui lui est attribué, ignorez ses effets. Dans ce scénario, l'église ne peut subir qu'un point de dégâts par round provenant d'une attaque du *Dragon*. Elle pourra cependant en subir 1 de plus lors de la résolution des dégâts de feu en fin de round.

Au moment où l'église fortifiée est détruite, remplacez sa figurine par une figurine de ruines. Toutes les unités présentes dans l'église au moment de sa destruction subissent chacune 1 attaque individuelle d'1  sans possibilité de se défendre.


### LES MURS D'ENCEINTE

L'hexagone de l'église fortifiée est entouré d'un mur d'enceinte. Ce mur permet au défenseur de relancer un dé lors de son jet de défense si l'attaque subie provient d'une zone adjacente située de l'autre côté du mur d'enceinte, en plus des effets habituels des murs.

### CHARPENTE EN BOIS

À la fin de chaque round, si l'hexagone de l'église est en feu, toutes les unités à l'intérieur de l'église subissent chacune 1 attaque individuelle d'1  sans possibilité de se défendre.

### COURAGE DIVIN

Lorsqu'une attaque impliquant l'*Archange saint Michel* est déclarée, le camp du Bien peut dépenser 2  pour immuniser l'*Archange* aux effets de Terreur pour la durée de l'attaque.









# Le Dragon à Rome

1350



Sir Eglamour d'Artois est épris de Christabel, fille du Duc. Avant de pouvoir l'épouser, le Duc donne à Sir Eglamour trois épreuves impossibles. Le chevalier accomplit ses deux premières tâches avec succès durant sa croisade, et marcha ensuite vers Rome pour en finir avec la dernière. Son objectif était d'occire le dragon terrorisant la ville ! Devrait-il vaincre cette créature, il gagnerait le droit d'épouser sa dulcinée et de vivre heureux pour toujours.

À son arrivée à Rome, Sir Eglamour apprend qu'une empreinte de dragon a été aperçue près du Monte Mario. Il marche alors avec son escorte vers le lieu de repos du monstre.



Camp du Mal



Le Dragon



Camp du Bien



Sir Eglamour d'Artois



Prêtre



Musicien



3 Chevaliers montés



2 Chevaliers à pied



2 Arbalétriers



3 Piquiers



1 Bombarde



## Conditions de victoire

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

### NORMAL

Victoire majeure : une victoire majeure est atteinte si *Le Dragon* est détruit et que *Sir Eglamour* a obtenu au moins 3 .

Victoire mineure : une victoire mineure est atteinte si *Le Dragon* fuit le Monte Mario et que *Sir Eglamour* a obtenu au moins 3 , ou si *Le Dragon* est détruit et que *Sir Eglamour* a obtenu moins de .

Défaite : le joueur perd la partie si *Sir Eglamour* est détruit ou si aucune victoire n'est atteinte avant la fin de la partie.



### DIFFICILE

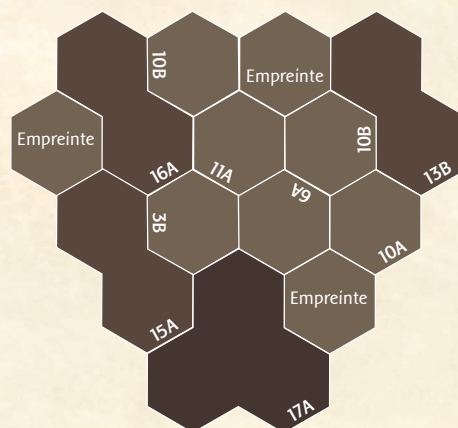
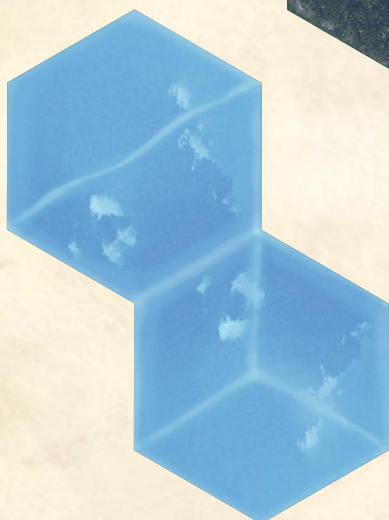
Victoire majeure : une victoire majeure est atteinte si *Le Dragon* est détruit et que *Sir Eglamour* a obtenu au moins 5 .

Victoire mineure : une victoire mineure est atteinte si *Le Dragon* fuit le Monte Mario et que *Sir Eglamour* a obtenu au moins 5 , ou si *Le Dragon* est détruit et que *Sir Eglamour* a obtenu moins de 5 .

Défaite : le joueur perd la partie si *Sir Eglamour* est détruit ou si aucune victoire n'est atteinte avant la fin de la partie.



Tuiles à préparer : 3, 6, 10, 10, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 2 hexagones de ciel, 3 empreintes





## Rounds

Dans ce scénario, un round est constitué des 4 phases suivantes :

1. Phase de Conseil
2. Tour du Joueur
3. Tour du Dragon
4. 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 contenant les empreintes du Dragon (voir schéma de mise en place). Ces jetons représentent des points d'intérêt que le joueur doit explorer (voir la règle spéciale Empreintes de Dragon).

Jetez le dé du Destin :

- Sur un résultat Tué, placez *Le Dragon* dans une zone de ciel.
- Sur n'importe quel autre résultat, placez *Le Dragon* dans sa zone d'apparition (voir schéma de mise en place).

Le joueur place ses unités dans les zones indiquées (voir schéma de mise en place).



## Règles spéciales

### L'HÉRITAGE DE SIR EGLAMOUR D'ARTOIS

*Sir Eglamour* est équipé de la carte Équipement Armure (Équipement Tactique) portant les armoiries de sa famille.

### L'ÉPREUVE DE SIR EGLAMOUR D'ARTOIS

*Sir Eglamour* doit occire *Le Dragon* pour accomplir son épreuve. Gagnez un 🐉 pour chaque 🩸 infligée au *Dragon* par *Sir Eglamour*.

### EMPREINTES

Ces marques au sol demandent une étude précautionneuse. Ils dévoilent le comportement de la créature impie et peuvent aider *Sir Eglamour* ou le *Prêtre* à repérer sa faiblesse. Chaque fois que vous activez une zone d'Empreinte contenant *Sir Eglamour* ou le *Prêtre*, vous pouvez révéler le jeton présent dans la zone en tant qu'action bonus et lire le paragraphe correspondant.

1

*Le Dragon* s'est posé ici pour se nourrir. Les os éparpillés dans la zone semblent indiquer qu'il préfère la viande de cheval. Vous pouvez faire descendre *Sir Eglamour* de sa monture, remplaçant sa carte de profil par un Héros Niveau 2 (Français/Bien). Conservez toute 🩸 présente sur sa carte de profil.

2

*Le Dragon* s'est posé ici pour dormir. Les écailles sur le sol témoignent de la présence de faiblesses dans sa carapace de cuir. Une étude attentive du *Dragon* révèle sa faiblesse quand il déploie ses ailes. Toute attaque de tir ciblant le *Dragon* inflige +1 dé rouge.

3

Ces empreintes sont immenses. La créature démoniaque a brûlé et dévoré de nombreuses personnes et continuera à le faire, encore et encore. La volonté de Dieu appelle à l'éradication du *Dragon*. *Sir Eglamour* devient immunisé aux effets de *Terreur*.

### COMPORTEMENT DU DRAGON

*Le Dragon* agit dans ce scénario en suivant des priorités définies. Pendant le tour du *Dragon*, il essaiera d'abord d'effectuer son action Principale. Si les conditions de son exécution ne sont pas remplies et que *Le Dragon* dispose de 10 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 le *Dragon* dispose de moins de 10 Points de vie, il effectuera à la place son action Tertiaire.

Si la carte de Round indique 3 ou 5 Ordres, le *Dragon* effectue une attaque de tir une fois que le joueur a résolu son 2e Ordre, suivant les cibles prioritaires du *Dragon*. N'oubliez pas de placer un jeton Feu dans la zone à chaque fois que *Le Dragon* effectue une attaque de tir (jusqu'à 5 jetons Feu peuvent être placés sur le plateau).

Si plusieurs zones ou hexagones correspondent aux critères de sélection du *Dragon*, il ciblera toujours la zone ou l'hexagone contenant la cible de plus haute priorité (voir Cibles prioritaires du *Dragon*).



### ACTION PRINCIPALE DU DRAGON

*Le Dragon* est adjacent à un hexagone contenant au moins 4 unités ennemies. Dans ce cas, il ne se déplace pas et effectue une attaque gigantesque sur jusqu'à 2 hexagones adjacents contenant des unités ennemies. S'il y a plus de 2 hexagones contenant des unités ennemies adjacents au *Dragon*, il attaquera en priorité les hexagones contenant le plus d'unités. En cas d'égalité, il respectera les Cibles prioritaires du *Dragon*.

### ACTION SECONDAIRE DU DRAGON

*Le Dragon* est adjacent à des unités ennemies. Dans ce cas, il effectue une attaque de mêlée ciblant la zone contenant le moins d'unités ennemies. En cas d'égalité, il respectera les Cibles prioritaires du *Dragon*.

S'il n'y a pas d'unité ennemie adjacente au *Dragon*, déplacez *Le Dragon* dans un hexagone de ciel (choisi aléatoirement) et effectuez une attaque de tir respectant les Cibles prioritaires du *Dragon*. N'oubliez pas de placer un jeton Feu dans la zone attaquée lorsque *Le Dragon* effectue une attaque de tir (jusqu'à ce que les 5 jetons Feu aient été placés).

Si *Le Dragon* est situé dans un hexagone de ciel, jetez le dé du Destin :

- Sur un résultat Rallié : ciblez un hexagone de sol libre adjacent au plus d'unités ennemies possibles. Déplacez *Le Dragon* dans cet hexagone. Effectuez ensuite une attaque gigantesque sur tous les hexagones adjacents au *Dragon*. Dans le cas où plusieurs hexagones remplissent les critères de sélection du *Dragon*, *Le Dragon* ciblera toujours l'hexagone adjacent à sa cible de priorité la plus élevée (voir Cibles prioritaires du *Dragon*).
- Sur tout autre résultat : *Le Dragon* reste sur son hexagone de ciel et effectue 2 attaques de tir sur 2 zones différentes (voir Cibles prioritaires du *Dragon*). N'oubliez pas de placer un jeton Feu dans la zone attaquée lorsque *Le Dragon* effectue une attaque de Tir (jusqu'à ce que les 5 jetons Feu aient été placés).

### ACTION TERTIAIRE DU DRAGON

*Le Dragon* est adjacent à des unités ennemies. Dans ce cas, il effectue une attaque de mêlée ciblant la zone adjacente contenant le moins d'unités ennemies.

S'il n'y a pas d'unité ennemie adjacente au *Dragon*, déplacez-le d'un hexagone en direction d'une unité ennemie en respectant les Cibles prioritaires du *Dragon* et effectuez une attaque de mêlée.

S'il n'y a pas de cible valide, déplacez *Le Dragon* d'un hexagone en direction d'une unité ennemie en respectant les Cibles prioritaires du *Dragon* et effectuez une attaque de tir. N'oubliez pas de placer un jeton Feu dans la zone attaquée lorsque *Le Dragon* effectue une attaque de Tir (jusqu'à ce que les 5 jetons Feu aient été placés).

S'il n'y a pas de cible valide, déplacez le *Dragon* de

2 hexagones en direction d'une unité ennemie en respectant les Cibles prioritaires du *Dragon*.

### PRUDENT MAIS MEURTRIER

Si *Le Dragon* est sur un hexagone de ciel et possède moins de 10 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 le *Dragon* dans cet hexagone. Effectuez ensuite une attaque gigantesque ciblant tous les hexagones adjacents contenant des unités ennemies. Dans le cas où plusieurs hexagones remplissent les critères de sélection du *Dragon*, il ciblera toujours l'hexagone adjacent avec la cible de plus haute priorité (voir Cibles prioritaires du *Dragon*).

### ATTAQUE GIGANTESQUE

Lorsqu'il effectue une attaque gigantesque, *Le Dragon* alloue toujours les résultats dans l'ordre suivant, commençant par la zone contenant le plus d'unités : Tué, Piétinement, Hors de Combat, Repousser. En cas d'égalité, il ciblera toujours l'hexagone contenant la cible à la priorité la plus élevée en premier (voir Cibles prioritaires du *Dragon*).

Les unités attaquées sont repoussées suivant l'ordre de priorité du *Dragon*. 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.

### PRÉDATEUR MALIN

Si le *Dragon* a moins de 6 Points de vie à la fin d'un round, jetez le dé du Destin :

- Sur un résultat Rallié : le *Dragon* fuit le Monte Mario.
- Sur tout autre résultat : rien ne se passe.

### MESURES DÉSESPÉRÉES

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 DU DRAGON

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

- Héros monté
- Chevaliers montés
- Chevaliers à pied
- Piquiers
- Arbalétriers
- Musicien
- Bombarde
- Héros
- Prêtre



