

TIME OF LEGENDS

Joan of Arc

Livret
Super Exclusif



Un livret spécial pour une personne spéciale !

Time of Legends: Joan of Arc a vu le jour grâce à une campagne participative absolument exceptionnelle. L'engouement autour du jeu fut tel que nous avons voulu remercier et récompenser tous les souscripteurs qui nous ont soutenus dès l'annonce de *Joan of Arc* et jusqu'à la fin de la campagne Kickstarter.

Vous faites partie de ces personnes qui ont cru en ce projet dès le départ et qui lui ont permis d'exister. C'est pour cette raison que vous lisez ce livret et que vous possédez des figurines dites « Super Exclusives » que nous avons créées spécialement pour vous. Ces figurines, au nombre de 6, n'ont pas été proposées durant le Pledge Manager, ne le seront pas dans les éventuelles futures éditions de *Time of Legends: Joan of Arc* et elles ne seront jamais reproduites. Ce sont des sortes de figurines « collector's » que vous allez pouvoir jouer dans les deux scénarios qui vous sont proposés ici, mais aussi dans le mode Bataille que vous pourrez consulter en ligne sur notre site internet www.mythicgames.net.

Gog et Magog sont les deux figurines emblématiques de la série des « Super Exclusives ». Ces deux géants annonciateurs de l'Apocalypse vont pouvoir être incarnés dans une sorte de rêve prémonitoire de Jeanne d'Arc, un scénario atypique prévu pour 3 joueurs. Le fait que Jeanne rêve de ces deux créatures cauchemardesques n'est qu'un prélude à ce qui va arriver dans le monde de *Time of Legends* qui, comme vous le savez, va bien au-delà de ce que l'histoire du Moyen Âge nous a révélé.

Si Gog et Magog étaient là dès le début, les autres figurines « Super Exclusives » n'ont été rajoutées qu'à la toute fin de la campagne Kickstarter, et à la demande générale constatée dans les commentaires. Vous vouliez l'Auberge du Bon Endroit (la « Good Place » des Lives). Vous vouliez une figurine des deux animateurs principaux de cette campagne, Léo et Jake. Vous les avez eues, et même le chat commère de l'auberge, « Monsieur Quirk » ! Au-delà du clin d'œil, nous avons tenu à vous proposer des figurines utiles et impressionnantes. C'est indéniablement le cas de l'auberge, l'un des plus grands bâtiments proposés dans le jeu. Quant aux trois membres de son personnel (Léo, Jacques et Monsieur Quirk), nous leur avons donné des caractéristiques intéressantes et typées. Vous allez pouvoir les jouer dans un scénario pour 2, 3 ou 4 joueurs réunissant aussi les quatre mercenaires débloqués durant la campagne.

Nous espérons que vous prendrez plaisir à jouer et rejouer avec ces scénarios et leurs figurines, qui seront toujours là pour vous rappeler la genèse de ce projet hors normes qu'est *Time of Legends: Joan of Arc*.

Un grand merci de la part de toute l'équipe Mythic Games pour votre soutien. Rien de tout cela ne serait possible sans vous.

Crédits

Auteur du jeu : Pascal Bernard

Développeurs : Patrick Receveur & The Mythic Team

Créateur des listes d'armées historiques : Hervé Caille, Pierre Soriot

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

Illustrations 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 : Az Drummond

Relations presse US : Jenny Bendel

Directeurs artistiques : Stéphane Gantiez, David Rakoto

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

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

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

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

Directrice de la traduction : Anne Vétillard

Relecteurs : Norbert Schmitt, Francesco Mariottini, Mathew Somers, Laurent Mussot, Marc Caldéré, Bruno Cailloux, Ben Clapperton, Ella Colles, Thomas Giraud, Erwan Guellec, Heidi Lajos et tous les backers qui ont participé à la relecture !

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

Textes d'ambiance : Patrick Receveur, Erwan Guellec

Pré-production des figurines : Laurent Levi, Aurélien Diot

Responsable de production : Erwann Le Torrivellec

Supervision des artistes et sculpteurs : Stéphane Gantiez

Éditeurs : Benoit Vogt & Léonidas Vesperini

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



Jeanne d'Arc dans la cité des anges



Jeanne d'Arc est enfermée dans l'un de ses nombreux rêves, cherchant à entendre les voix qui la guident. Accompagnée d'autres âmes, elle erre dans la cité des anges. Alors qu'elle suit le son cristallin d'une voix angélique, elle est saisie d'effroi en entendant les rugissements des démons qui hantent les lieux.



Gog
(1^{er} Joueur)



Gog



3 Squelettes
Danse macabre



5 Squelettes



2 Fantômes



1



3



Jeanne d'Arc
(2^e Joueur)



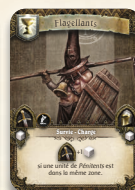
Jeanne d'Arc
Niveau 2 (Bien)



Gilles de Rais
Niveau 2 (Bien)



1 Pénitents



1 Flagellants



1 Hérétiques



1



3



Magog
(3^e Joueur)



Magog



2 Démons
voraces



3 Démons
volants



6 Loups



1



3



1



Civils



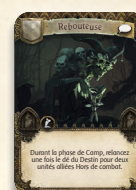
Bourgeois



Prêtre



Forgeron



Rebouteuse



**Autres
unités (voir
Règles spéciales)**



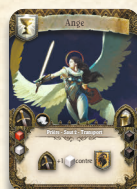
Jeton Cheval



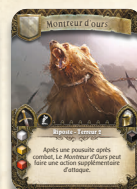
Archange
Gabriel



La Licorne



4 Ange



Montreur d'ours

Tuiles à préparer : 1, 2, 3,
4, 6, 7, 8, 13, 14, 15,
16, 17, 18



Conditions de victoire

Le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin du 6^e round gagne la partie.

Pour tous les joueurs :

Pour chaque Troupe ennemie détruite : 1 point de victoire.

Pour chaque Personnage ennemi détruit : 2 points de victoire.

Jeanne d'Arc doit rallier les Anges et l'Archange Gabriel à sa cause.

- **Recruter un Ange** : 1 à 4 points de victoire (voir la règle spéciale Recrutement angélique).
- **Recruter l'Archange Gabriel** : 4 points de victoire (voir la règle spéciale Recrutement angélique).
- **Si une unité du camp de Jeanne d'Arc se trouve dans l'église ou dans la zone de l'église à la fin du 6^e round** : 4 points de victoire.

Gog veut tuer les animaux de la contrée des rêves afin de récupérer des ingrédients pour ses maléfices.

Une unité de *Loups* ou *Montreur d'ours* attaquée depuis une zone contenant Gog est détruite si elle subit un résultat Hors de Combat non défendu.

- **Licorne, ou Montreur d'ours détruit** : 2 points de victoire.
- **Loups ou Cheval détruit** : 1 point de victoire.
- **Pour chaque Civil détruit** : 1 point de victoire.
- **S'il ne reste aucune unité de Loups, de Licorne et de Montreur d'ours en jeu à la fin du 6^e round** : 4 points de victoire.






Magog veut récolter le plus d'âmes possible.

Une troupe du camp de Jeanne d'Arc ou un Civil attaqué depuis une zone contenant Magog est détruit s'il subit un résultat Hors de Combat non défendu.

- **Pour chaque Civil détruit** : 1 point de victoire.
- **Si une unité du camp de Magog se trouve dans l'église ou dans la zone de l'église à la fin du 6^e round** : 4 points de victoire.

En cas d'égalité à la fin du 6^e round, le camp de Jeanne d'Arc gagne la partie. Si Gog et Magog sont à égalité pour la victoire, le camp de Jeanne d'Arc gagne également la partie.

Avancement

- 1  pour chaque Troupe ennemie détruite
- 1  pour chaque Civil détruit
- 1  pour chaque Loups, Cheval, ou Montreur d'Ours détruit (Camp de Gog uniquement)
- 2  si la Licorne ennemie est détruite
- 3  pour chaque Personnage ennemi détruit

Règles spéciales

SCÉNARIO À 3 JOUEURS

Chacun des 3 camps en présence est en guerre avec les deux autres.

RECRUTEMENT ANGÉLIQUE

Dans ce scénario, Jeanne d'Arc peut recruter les Anges neutres présents sur le plateau de jeu.

Pour recruter les Anges, Jeanne d'Arc doit être présente dans leur zone, et dépenser les jetons Légende nécessaires en tant qu'action bonus. Le premier Ange recruté nécessite de dépenser 1 jeton Légende, et rapporte 1 point de victoire au camp de Jeanne d'Arc au moment de son recrutement. Chaque Ange recruté ensuite nécessitera de dépenser 1 jeton Légende supplémentaire, mais rapportera 1 point de victoire supplémentaire au camp de Jeanne d'Arc.

L'Archange Gabriel peut être recruté de la même façon, en dépensant 4 jetons Légende. Recruter l'Archange Gabriel rapporte 4 points de victoire au camp de Jeanne d'Arc.

Si un Ange ou l'Archange Gabriel sont attaqués et mis Hors de combat par le camp de Gog ou le camp de Magog avant d'être recrutés, placez les à l'infirmerie. Si ces unités sont ralliées après un jet de dé du Destin, déployez-les sur le point de Ralliement de Jeanne d'Arc. Elles pourront toujours être recrutées par Jeanne d'Arc.

PRIÈRE

Durant ce scénario, l'action Prière de Jeanne d'Arc rapporte 3 jetons Légende. Si elle se trouve dans une église ou dans la zone du calvaire au moment de prier, elle obtient 1 jeton Légende supplémentaire.

RÉCUPÉRER LE CHEVAL



Si Jeanne d'Arc se déplace dans la zone contenant le cheval, elle devient Jeanne d'Arc à cheval de même niveau et de même allégeance. Retirez le cheval du jeu. Si une unité appartenant à Gog ou à Magog se déplace dans la zone contenant le Cheval seul, il est détruit.

LA LICORNE

Si Jeanne d'Arc se déplace dans la zone contenant la Licorne, ou si la Licorne est attaquée par une unité appartenant à Gog ou Magog sans être détruite, elle passe dans le camp de Jeanne d'Arc.

LE MONTREUR D'OURS

Si Jeanne d'Arc se déplace dans la zone contenant le Montreur d'ours, ou si le Montreur d'ours est attaqué par une unité appartenant à Gog ou Magog sans être détruit, il passe dans le camp de Jeanne d'Arc.

CIVILS

Les camps de Gog et Magog peuvent attaquer les Civils comme des unités ennemies dans ce scénario.





La Bataille de Brignais

- 6 avril 1362 -



En 1360, les rois de France et d'Angleterre décident de faire la paix en signant le traité de Brétigny. Les troupes de mercenaires se trouvent alors sans emploi et, pour survivre, se mettent à piller les alentours. Ces troupes finissent par se regrouper pour pouvoir s'attaquer à des forces plus importantes. La plus grande concentration formée de Tard-Venus est dirigée par Seguin de Badesol, qui occupe le prieuré de Brignais. C'est la panique dans tout le Lyonnais : même en Avignon, le pape craint pour ses biens. Le roi de France décide d'agir et envoie son connétable et cousin avec une grande armée.



Joueur 1 -
Tard-Venus



Seguin de
Badesol



2 Sergeants
d'armes lourdes



4 Sergeants
d'armes



2 Pavoisiers



2 Piquiers



4 Archers



4 Rochers
(Voir la règle spéciale)



Joueur 2 -
Français



Jacques de
Bourbon



4 Chevaliers
montés
français



4 Chevaliers
montés - Petite
noblesse



4 Milice
paysanne



1 Porte-
étendard



1 Musicien



Joueur 3 -
Tard-Venus



Petit Meschin



Montreur
d'ours



4 Guisarmiers



2 Archers
montés



2 Sergeants
d'armes lourdes



4 Vougiers



2 Chariots



Joueur 4 -
Français



Arnaud de
Cervole



2 Chevaliers
impétueux



2 Chevaliers
à pied -
Armes à 2
mains



4 Milice
bourgeoise



2 Arbalétriers



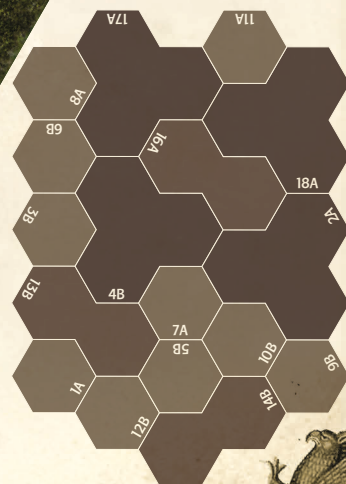
1 Porte-
étendard



1 Musicien

Tuiles à préparer : 1, 2, 3, 4, 5, 6,
7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16,
17, 18

Robert Knolles
John Hawkwood
Jacques le troubadour
Léo l'aubergiste
Monsieur Quirk





Apothicaire
Voir Règles
spéciales



Bourreau



Bourgeois



Marchande



Forgeron



Prêtre



Civils

Dans l'auberge :



Léo
l'aubergiste



Jacques
le troubadour



Monsieur
Quirk



Mercenaires
Voir la règle
spéciale
Recrutement.



John
Hawkwood



Robert Knolles

Conditions de victoire

Le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin du 6^e round gagne la partie.

Camp français

- Chaque Personnage du camp mercenaire détruit ou Hors de combat à la fin du 6^e round : 3 points de victoire.
- Chaque Troupe du camp mercenaire détruite ou Hors de combat à la fin du 6^e round : 1 point de victoire.
- Maison de Brignais occupée (excepté l'Auberge) à la fin du 6^e round : 3 points de victoire.
- Chaque Chariot possédé par le camp français à la fin du 6^e round : 2 points de victoire.

Camp des Tard-Venus

- Chaque Personnage du camp français détruit ou Hors de combat à la fin du 6^e round : 3 points de victoire
- Chaque Chevalier français ou Chevalier monté Français détruit ou Hors de combat à la fin du 6^e round : 1 point de victoire.
- Chaque Civil rançonné : 1 point de victoire.
- Chaque Personnage mercenaire de renom recruté encore en vie (ni Hors de combat ni détruit) à la fin du 6^e round : 1 point de victoire.

En cas d'égalité, le camp des Tard-Venus gagne la partie.

Avancement

- 1 par unité d'infanterie ou de cavalerie détruite
- 1 par civil rançonné (Camp des Tard-Venus uniquement)
- 2 par Personnage détruit ou par Chariot capturé.

Règles spéciales

4 JOUEURS, 2 CAMPS

Ce scénario à 4 joueurs suit des règles particulières :

- Le groupe des joueurs 1 et 3 composent le camp des Tard-Venus.
- Le groupe des joueurs 2 et 4 composent le camp français.
- Aucun joueur ne peut mélanger ses unités avec celles d'un autre joueur, et ce même s'ils font partie du même camp.

Ordre du tour : Joueur 1 - Tard-Venus, Joueur 2 - Français, Joueur 3 - Tard-Venus, Joueur 4 - Français.

VARIANTE : JOUER À DEUX

Si vous voulez jouer à deux, un joueur contrôle le camp français, tandis que l'autre contrôle le camp des Tard-Venus.

VARIANTE : JOUER À TROIS

Si vous voulez jouer à trois, le camp français est divisé entre 2 joueurs et le camp des Tard-Venus est joué par un troisième joueur.

TARD-VENUS SUR LES HAUTEURS

Le joueur 1 place 4 rochers comme il le souhaite sur les zones de colline du terrain. Il ne peut pas y avoir plus de 1 rocher par zone. Il place ensuite toutes ses unités comme il le souhaite sur les zones de colline (en respectant la contenance).

RANÇONNER LES CIVILS - ACTION BONUS

Toutes les unités du camp des Tard-Venus qui se déplacent dans une zone contenant des Civils peuvent, une fois par activation, réaliser une action bonus pour les rançonner. Une fois rançonné, un Civil est retiré du jeu. Cette action rapporte 1 XP et 1 point de victoire.

ARNAUD DE CERVOLE, ANCIEN MERCENAIRE

Arnaud de Cervole connaît bien les habitudes de ses anciens collègues : une fois pendant la partie, le joueur 4 peut intervertir son tour avec celui du joueur 2 pendant un round.

STOCK DE PIERRES



Les unités du joueur 1 présentes dans une zone de colline contenant un rocher ont la possibilité de l'utiliser pour jeter des pierres.

Au prix d'une action, ciblez une zone adjacente et résolvez une attaque de 1 dé jaune par unité participant à l'action. Cette attaque est considérée comme une attaque de tir direct. Après l'attaque, défaussez le rocher.

APOTHICAIRE CÉLÈBRE

Le prieuré de Brignais appartient à Guy de Chauliac, père de la chirurgie médicale, connu pour son *Chirurgia Magna*.

Une fois par partie, si *Jacques de Bourbon* se déplace dans la zone contenant l'*Apothicaire*, retirez tous les jetons Blessures de sa carte. Retirez l'*Apothicaire* du jeu après cette action.

RECRUTEMENT

Deux Personnages mercenaires de renom sont présents dans l'auberge : *Robert Knolles* et *John Hawkwood*. Un Personnage de n'importe quel camp peut recruter chacun de ces mercenaires au prix d'une action dans l'auberge et en dépensant 2 XP par Personnage.

CAPTURER UN CHARIOT

Au début de la partie, 2 *Chariots* sont en possession du joueur 3.

Lorsqu'il est activé, un *Chariot* ne peut que se déplacer d'une zone. Il ne peut attaquer ou être attaqué et occupe 1 espace.

Si un *Chariot* se retrouve dans une zone ennemie, le chariot est capturé par le joueur qui possède au moins une unité dans cette zone.

AUBERGE « LE BON ENDROIT »

L'auberge est constituée de 3 intérieurs de bâtiment qui communiquent entre eux :

- Le rez-de-chaussée et la cave de l'auberge sont adjacents à la zone dans laquelle l'auberge est placée.
- Le rez-de-chaussée est adjacent à la cave et au 1^{er} étage.
- Le 1^{er} étage est adjacent au rez-de-chaussée.

