

TIME OF LEGENDS

Joan of Arc



Taverne



La Bataille de Pourrières est terminée.

L'issue au final importe peu. Ceux qu' attendent les survivants, c'est ce moment après la bataille ou la biere coule a flots. Les heros se retrouvent donc a la taverne , accueillis par des individus aux pratiques étranges ...



Joueur 1
Français



Poton de
Xiantrailles



1 Chevaliers
à pied



1 Musicien



Joueur 2
Anglais



John Talbot



2 Piquiers



Joueur 3
Français



La Hire



1 Porte-
Etendard



1 Almogaves



Joueur 4
Anglais



John Fastolf



2 Sergent
D'armes



Civils



Léo
l'aubergiste



Ben



Peps



Conditions de victoire

Durant leur visite a la taverne , les protagonistes vont gagner des

1 : 1 Point de corruption

1 : 5 Points de corruption

A la fin de la partie , le joueur avec le plus de points de corruption l'emporte.

Avancement

Les personnages ne peuvent pas monter de niveau dans ce scenario.

Regles speciales

MISE EN PLACE

Préparez les cartes rounds suivantes
Celles-ci suivront le jeton 1er joueur.



à



Placez les jetons numérotés de 1 à 9
ainsi que face cachée près du salon.

Placez les jetons suivant près de la cuisine :



Placez près du garde-manger.

Placez les cartes scénario numérotées de
près du hall



à



A 3 joueurs :

Ne placez pas les unitez du joueur 4 et enlevez une carte
tourau hazard.



Premier joueur




A la fin du round, le 1er joueur passe le jeton 1er joueur au joueur à sa gauche, qui sera le 1er joueur lors du round suivant.





La Taverne

La taverne est divisée en zones qui peuvent accueillir des unités de tous les camps en même temps.

Chaque zone est considérée comme un intérieur de bâtiment, et peut donc accueillir des unités de plusieurs camps différents. Les interactions se font dans la même zone, ou vers une zone adjacente, sauf si les règles du scénario précisent le contraire.

Le foyer est une ouverture qui permet aux unités de faire un mouvement volontaire (pas de ) de la salle principale vers la cuisine, et vice et versa.

Action : Emprunter un passage secret

Lorsqu'une unité est activée sur une zone contenant un , son joueur propriétaire peut dépenser 1  ou un  pour le déplacer vers un autre .



LA SALLE PRINCIPALE : Le Bar

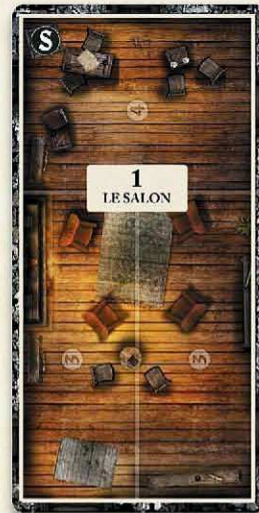


Action bonus : si une unité qui entre dans la zone du bar peut recevoir autant de bière qu'elle a de PV. Placer autant de jeton sur sa carte d'unité. Une unité peut porter 4 bières maximum.

Action bonus : si une unité avec des jetons sur sa carte est dans la même zone que Ben ou Peps, elle peut aussi lui offrir des bières. Gagner 2 par jeton ainsi défaussé.

A la fin de la partie, le joueur qui a le plus de sur ses cartes d'unité gagne 4 .

LE SALON : La Salle de Jeu



A la fin du round, les joueurs piochent un jeton par unité présente dans la chapelle. Chaque joueur additionne la valeur de ses jetons :

- Le joueur qui a la somme la plus élevée gagne 4 .
- Le 2e gagne 2 points .
- Le 3e gagne 1 point .

Seuls les joueurs ayant pioché au moins un jeton peuvent gagner des de cette manière.

LA SALLE PRINCIPALE : Le Tournoi



La salle principale est la seule salle où une action de combat peut avoir lieu. Dans ce scénario le combat est une action bonus.

Lorsqu'une zone est activée, une seule unité du joueur dont c'est le tour peut provoquer un duel contre un autre joueur, qui va choisir l'adversaire parmi ses unités dans la même zone pour combattre. Le combat entre les 2 tournoyeurs suit les règles suivantes:

.L'unité active combat : les dés d'attaque non défendus sont conservés mais leurs effets sont ignorés (l'unité en défense ne subit pas de résultat , ou).

.Puis son adversaire réalise également une action de combat contre l'unité active, sans dépenser . Les dés d'attaque non défendus sont conservés mais leurs effets sont ignorés (l'unité en défense ne subit pas de résultat , ou).

.Le vainqueur est l'unité ayant fait le plus de dégâts à l'autre : pour le déterminer, comparez d'abord le nombre de résultat obtenus. En cas d'égalité comparez le nombre de résultats obtenus. S'il y a toujours égalité comparez le nombre de résultats obtenus. Le vainqueur gagne 2 .

LA CUISINE : Le Bonneteau



A la fin du round, mélangez face cachée les jetons Scénario



Pour chacune de ses unités dans la cuisine, chaque joueur doit miser des en plaçant ceux-ci face à l'un des 3 jetons.

Lorsque tous les joueurs ont misé, révélez les jetons :

les joueurs ayant misé des récupèrent leur mise.

les joueurs ayant misé des perdent leur mise.

les joueurs ayant misé des doublent leur mise et ajoutent les points misés sur .

LE GARDE-MANGER : Les Dés

Lorsqu'une unité pénètre dans la zone du garde-manger avec une action de mouvement, son propriétaire paye 1 puis lance et applique les résultats suivants:



- .Pour chaque obtenu : gagnez 4
- .Pour chaque obtenu : gagnez 2
- .Pour chaque obtenu : gagnez 2
- .Pour chaque obtenu : choisissez un adversaire, il perd 1



LE HALL : Les Cartes

Lorsqu'une unité pénètre dans le hall avec une action de mouvement, mélangez les cartes scénario (numérotées de 1 à 4) puis chaque joueur en pioche une au hasard.



Si la carte est paire, le joueur gagne un nombre de égal à la valeur de la carte.



Si la carte est impaire, le joueur perd un nombre de égal à la valeur de la carte.

Puis le joueur contrôlant l'unité gagne 1 .



LA REMISE :

A la fin du round, chaque joueur gagne des en fonction du nombre d'unités qu'il contrôle présentes dans la remise :

- . 1 unité : 2
- . 2 unités : 4
- . 3 unités : 8

Lorsqu'une unité entre dans une zone de la remise, elle peut repousser une unité présente dans la zone vers une zone adjacente.



Ben et Peps

A la fin du round, le 1er joueur pioche une carte round (1 à 5) pour Ben. Il le déplace dans la pièce désignée (voir mise en place), sur la zone non saturée contenant le plus d'unités (en cas d'égalité, le premier joueur choisit). Si toutes les zones de la pièce désignée sont saturées, Ben ne bouge pas. Puis faites de même avec Peps avec les cartes restantes.

Un joueur dont au moins une unité est présente dans la zone de Ben ou de Peps au début de son tour bénéficie du pouvoir de Ben ou Peps.



